

NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br



EDIÇÃO Nº35 AGO/2012



Disney SQUARE ENIX

Kingdom Hearts
3D
Dream Drop Distance



O Reino de Corações 3D!

Num piscar de olhos, a série Kingdom Hearts completa 10 anos de existência, e nos faz questionar mais uma vez os limites dos cross overs. Quer dizer, qual não foi a nossa surpresa ao ver Cloud Strife (de Final Fantasy VII) e Mickey no mesmo game? E o que dizer do inesperado sucesso que essa mistura gerou? Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS) vem como o expoente máximo dessa década de erros e acertos, logo, nada melhor do que contemplá-lo com uma edição temática, não? Além da Análise desse novo jogo, trazemos a retrospectiva dos 10 anos da série, um Blast Battle para os dois capítulos da franquia lançados no DS e muito mais conteúdo relacionada a Keyblades e corações. Mas não é só Kingdom Hearts que assopra velinhas, a renomada franquia Final Fantasy completa 25 anos de vida, recebendo um glorioso Especial de nossa equipe. Boa leitura e até Kingdom Hearts III! – **Rafael Neves**

CARTAS

03

N-Blast Responde

ESPECIAL

25 Anos da Série Final Fantasy

38

BLAST FROM THE PAST

04

Kingdom Hearts: Chain of Memories

TOP 10

Melhores Mundos de Kingdom Hearts

51

SELECT STAGE

08

Traverse Town (Kingdom Hearts)

HANDS-ON

Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)

MAIS ONLINE!



11

Kingdom Heats 3D: Dream Drop Distance

ANÁLISE

RANDOM BLAST

Músicas do Pokémon fossem orquestradas



15

10 Anos de Kingdom Hearts

ESPECIAL

STAGE SELECT

Fallen Arm (Xenoblade Chronicles)



33

KH: 358/2 Days x KH Re:Coded

BLAST BATTLE

BLAST FROM THE PAST

Ultraman: Towards the Future (Snes)



**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**

Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Fellipe Camarossi

Rafael Neves

Gustavo Rocha

Gabriel Toschi

REVISÃO

Matheus Pampolha

Catarina Aurora

Thyago Coimbra

Leandro Freire

Vitor Tibério

Bruna Lima

DIAGRAMAÇÃO

Letícia Fernandes

Leandro Fernandes

Guilherme Vargas

Tiffany B. Silva

Douglas Fernandes

David Vieira

CAPA

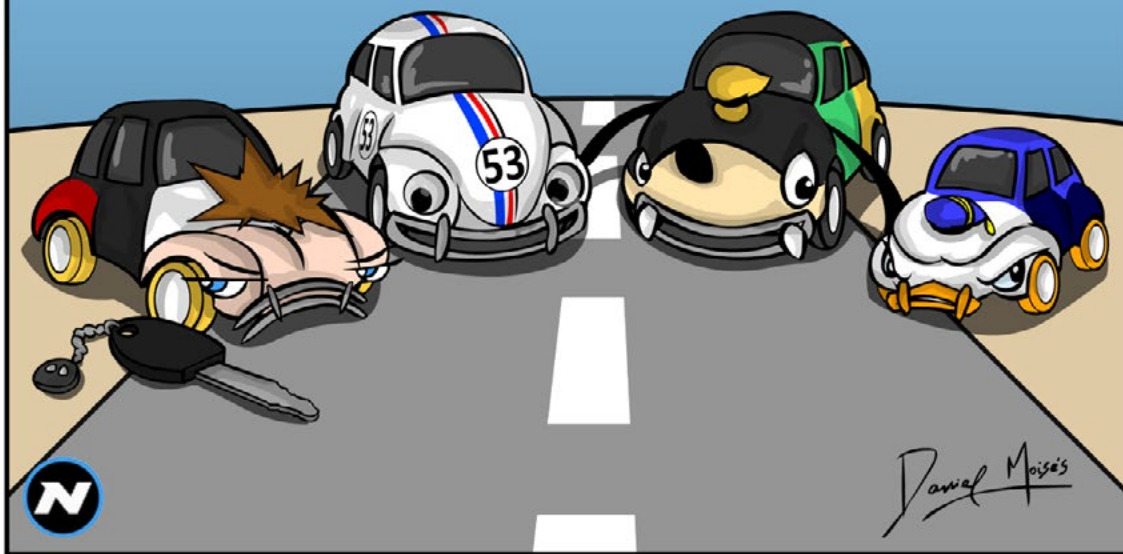
Vitor Tensai Nascimento

Mundo Rejeitado II por Daniel Moisés

Do arquivo de ideias rejeitadas
para mundos em Kingdom Hearts:

THE ROAD

Disney's "The Love Bug"
("Se Meu Fusca Falasse")



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência,
além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

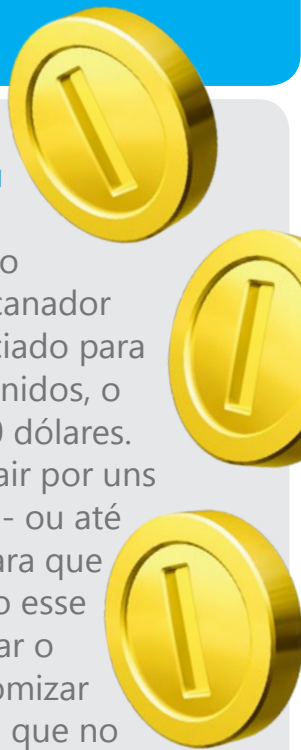


N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).

Grande pedra que sabe tudo, que história é essa de que new super mario bros 2 custara R\$ 67,99?

Anônimo "Econômico" da Silva

Isso foi um erro, que a **Nintendo já tratou de retratar** - e despedir algum estagiário (!). O preço oficial do novo jogo do encanador bigodudo ainda será anunciado para o Brasil. Mas nos Estados Unidos, o jogo está anunciado por 40 dólares. Podemos esperar que vai sair por uns 150 reais por essas bandas - ou até 130 reais, quem sabe. Tomara que aconteçam equívocos como esse quando for possível comprar o jogo, pois tenho que economizar minhas preciosas rupees, já que no Brasil os jogos ainda estão bem caros. Com tanto jogo bom, vou ter que trabalhar em dobro aqui no NB ٩٩.



Ai pedra pq não tem mais a coluna Historias dos VGs?

marygomez1, a gamer historiadora

A coluna "A História dos Vídeo Games" foi concluída. Agora é esperar pela próxima geração. Aí daremos continuidade a ela.

Ó Grande(Pequena...) e gloriosa(Que recebe porrada...) Pedra, existe a minima esperança de um Mario e Luigi RPG 4, uma sequencia para o Mario & Luigi Bowser Inside Story??

Hugo11Br, "por dentro da história" dos encanadores

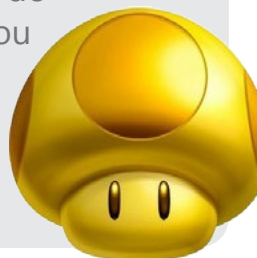


Todos os fãs ficam preocupados, pois acreditam que a série Paper Mario possa acabar com um possível novo jogo Mario & Luigi RPG. Ainda não há nada confirmado, mas a AlphaDream, responsável pelos três games da série Mario & Luigi, **registrou uma patente para um futuro título**. Será que tem alguma relação com o jogo RPG dos irmãos encanadores?

Nas imagens do jogo New Super Mario Bros 2 tem um Golden Mushroom, vc sabe o que ele faz?

anonymousninjaT, "o cogumelógeno"

O Golden Mushroom estará lá, assim como o cogumelo comum. O Golden Mushroom dará ao Mario 50 ou 100 coins quando pegá-lo. Esse jogo do encanador só prova que ele andou muito com o Wario ٩٩'. Desse jeito ele vai ficar "milioMario" hehehe... Entendeu? milionário + Mario e... ah, esquece...



Pedra, da geração inicial da nintendo(do NES em diante) todos os consoles eram como Wii e 3DS(trava de região)? Wagner Azevedo F. Campos

Anônimo "Travado" da Silva

Sabia que na área de games, a Nintendo foi a criadora da trava de região? Pois é, isso é verdade. O NES foi o primeiro console da Big N e também estreou a trava de região. Havia NTSC, para a América do Norte, PAL A, para o Reino Unido e Itália, e PAL B, para outros países da Europa. Os cartuchos japoneses eram diferentes em relação aos das outras regiões. Para descobrir se o jogo era realmente da mesma região, um chip no console chamado 10NES reconhecia se o chip do cartucho era semelhante. Caso não fosse, o jogo não iniciava.

O Super Nintendo também tinha trava de região e, assim como o NES, utilizava um chip para isso, chamado de CIC. Os consoles de diferentes regiões tinham um tipo diferente do mesmo chip instalado para reconhecer se o jogo era da mesma região. O Nintendo 64, o GameCube e o Wii também possuem trava de região. No caso do 64, a Nintendo chegou a criar 5 diferentes versões do chip que bloqueava jogos de diferentes regiões, tudo para impedir jogos não-licenciados e cópias de rodarem no videogame.

Na área dos portáteis, todos anteriores ao 3DS não tinham bloqueio de região. Isso inclui o Game Boy, Game Boy Pocket, Game Boy Light, Game Boy Color, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Micro, DS e DS Lite. O único que possui uma pequena diferença é o portátil da linha DSi, pois apesar de os jogos de cartuchos de qualquer região rodarem no portátil, os jogos baixáveis não são, devido as diferenças regionais nos serviços de internet. Já o 3DS possui trava de região. :). Após essa "explicaçãozinha", quero um aumento xD.



Predra pedra minha, existe alguém com uma pergunta tão criativa como a minha? A Nintendo anunciou o novo modelo do 3DS e agora fiquei com dúvida: se compro o modelo atual ou se espero o novo! Socorro!

markodonnell, o próximo a me ver em 3D!

Já que você não possui o modelo atual, guarde os seus preciosos rupees para comprar o novo modelo. Ele possui um design mais agradável, virá com um cartão SD de 4GB para armazenar mais coisas, além de você poder jogar Ocarina of Time em uma tela gigantesca e me ver em toda a minha glória e formosura lol.



Predinha, vc que foi à E3, me diga: ela acontece sempre no mesmo lugar e horário? É um evento fechado? Dependendo da sua resposta, já vou começar a juntar dinheiro pro ano que vem ;)

rg100, fazendo uma "vaquinha"

A E3, Electronic Entertainment Expo, acontece quase sempre em Los Angeles, no Los Angeles Convention Center. Mas já aconteceu de ser em Santa Mônica, California, em 2007. Acontece sempre na mesma época, final de maio ou início de junho. Trata-se de um evento fechado para profissionais da indústria de jogos e imprensa, então não adianta muito juntar dinheiro para ir para ela. A não ser, claro, que você seja jornalista de games e vá cobrir o evento, como o Nintendo Blast fez esse ano. Bom, sempre estamos abrindo vagas, não é mesmo? ;)

Pedra, por favor me ajude, mes que vem eu e a patroa iremos à Paris, e gostaria de saber se eu consigo baixar o programa da Nintendo para o Louvre no meu 3ds, ou o Louvre aluga um 3ds com o programa na hora? Ajude-me e te trago um chaveiro da Eiffel =D

thadeuavancini (me deve um chaveiro da Torre Eiffel agora!)

Infelizmente, **esse programa que a Nintendo fez**, Audioguide Louvre, é exclusivo para o Louvre. Está disponível desde 11 de abril desse ano. Foi uma prova que os videogames não servem apenas para jogos e que são bem mais respeitados em terras gringas, inclusive em Paris, onde eles adoram videogames. Você vai ver como é comum ver alguém com 3DS no metrô e ônibus.

Pedra soberana. na minha infancia joguei snes,n64,GC , mais nunca tive eles... E nunca joguei zelda. Qnd eu comprar o Wii U , será que vou entender a história de zelda?):

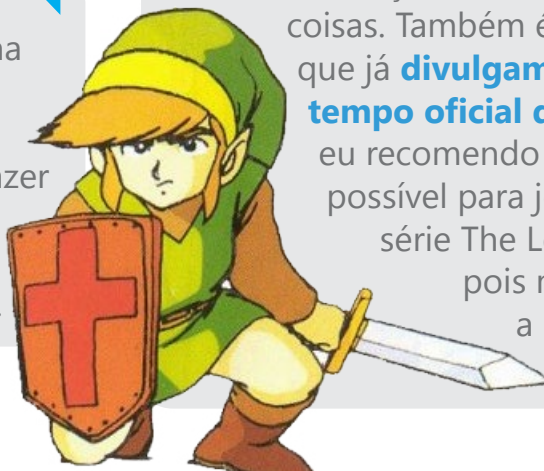
Anônimo "ZelDesentendido" da Silva

A história completa não, mas a história do jogo sim. Se quiser saber da história de todos os zeldas, sem ter jogado, você vai ter que pesquisar. Uma boa fonte inicial são as análises e blasts from the past do Nintendo Blast. Lá você já vai ter uma ótima noção de como funcionam as coisas. Também é bom lembrar que já **divulgamos a linha do tempo oficial da franquia**. Mas eu recomendo que você faça o possível para jogar os games da série The Legend of Zelda, pois mais do que saber a história, jogar é fundamental ;).

Pedra, socorro! A tela de baixo do meu DS Phat tem tido problemas na imagem, tá quase se apagando! queria saber se tem algum lugar no Brasil q vc pode me indicar (não necessariamente da Nintendo, mas alguém q possa mexer com isso).. obrigado!

Anônimo "Salvo pela Pedra" da Silva

Você pode levar o seu DS em diversas partes do Brasil e bem provavelmente na sua cidade mesmo. Vá em uma loja de games, do tipo que aluga e vende, que eles certamente têm um técnico para fazer esse tipo de reparo ou sabem indicar uma loja que o faça. Provavelmente não é a loja do shopping que faz isso ;).



Kingdom Hearts Chain Of Memories

Algumas aventuras são tão mágicas e fantásticas que merecem estar na palma da mão do jogador. Com o sucesso de Kingdom Hearts (PS2), a Square Enix rompeu o que parecia ser uma parceria sem exceções com a Sony ao lançar para o GBA, em 2004, a sequência do cross-over entre Disney e o universo dos RPGs da Square. O game sofreu alterações para o GBA (o portátil não suportaria o modelo 3D do PS2), mas nem por isso deixa de ser um exímio Kingdom Hearts!

por **Rafael Neves**

Revisão: Catarine
Aurora. Diagramação:
Leandro Fernandes

Em busca das memórias

Acompanhado por Donald e Pateta (sim, eles mesmos), Sora continua sua jornada à procura de seus amigos. Após Pluto atrair o trio até uma bifurcação, um estranho homem de capa preta surge. Suas palavras são incompreensíveis, mas, após desaparecer, transforma os dois caminhos em um só. O grupo segue a rota até uma estranha fortaleza, o Castle Oblivion. O castelo exageradamente branco esconde inusitados mistérios. Nele, Sora, Donald e Pateta viajam a mundos da Disney que já tinham visitado nos primeiros jogos, mas com uma diferença: os personagens não os reconhecem mais. Na verdade, cada universo diferente que o Castle Oblivion possui é, na verdade, uma projeção das memórias de Sora, não é real. Enquanto revive personagens do primeiro game em tramas exclusivas, as memórias dos três heróis vão sendo apagadas! Sora revive momentos em Destiny Island e chega a perseguir um falso Riku no castelo.

E a responsável por estes truques de memória é a Nobody de



nome Naminé. Nobody? Sim, em Chain of Memories é introduzida uma organização de maléficos Nobodies que irá recheiar a trama da série nos jogos seguintes. Neste game, Sora e seus companheiros terão de derrotar, além dos Heartless em cada mundo da Disney (apenas o universo de Tarzan não aparece) perigosos Nobody da Organization XIII. Como ele enfrentará tantos perigosos? Descubra abaixo!



Cartas pra que te quero!

O primeiro Kingdom Hearts foi um RPG de ação em 3D que fazia uso de combates intensos, onde a coordenação motora e o preparo prévio dos personagens era fator de derrota ou vitória. Em Chain of Memories, a equipe precisou usar um sistema diferente, já que o GBA não suportaria este estilo de combate. A solução encontrada foge de qualquer padrão já visto na franquia: um sistema de cartas. Além do jogo ser em 2D (com lindos sprites), o jogador precisa de mais estratégia do que nunca para vencer desafios. Utilizando as cartas, é possível desferir golpes com a Keyblade, conjurar magias, utilizar itens e convocar aliados.

Você precisará criar seu deck com várias cartas. Há muitos tipos, cada um com um efeito e um número. Para conseguí-las, basta explorar os estágios, cumprir os objetivos e tentar a sorte ao fim dos combates. Há várias regras para utilizar cartas: é preciso combiná-las, prestar atenção ao número de cada uma, etc. Segue, abaixo, os diferentes tipos de cartas.

Attack Cards

É o mais comum e mais utilizado pela maioria dos jogadores. Basicamente, são diferentes formas de Keyblade que você poderá usar. Umas são mais fortes, outras mais fracas. Cada mundo visitado possui ao menos um tipo de Keyblade diferente para ser colecionado. Combinando os números das cartas com seus efeitos, é possível desferir movimentos ainda mais poderosos, mas que consomem a possibilidade de reutilizar a carta na mesma batalha. Sua cor é a vermelha.



Magic Cards



Com as bordas azuis, essas são as cartas que Sora utiliza para invocar forças mágicas. Existem as clássicas magias básicas (Fire, Blizzard e Thunder), feitiços de cura e poderes mais complexos, como Gravity e Stop. Esse tipo de carta pode ser combinado para utilizar magias mais poderosas, como Firaga, uma combinação de três cartas Fire. Mas cuidado! Ataques dos adversários interrompem as magias e mandam as cartas para a pilha de recarregamento.

Item Cards

Como o próprio nome já diz, essas cartas materializam itens. Muito úteis para o jogador, essas cartas de borda verde podem curar o HP de Sora ou restaurar o limite de uso de outras cartas (algo de suma importância no jogo). Além de poderem ser combinadas entre si, Item Cards podem ser utilizadas junto a Attack ou Magic Cards para conjurar efeitos complexos como Teleport e Holy.



Friend Cards



Com essas cartas, cujas bordas também são verdes, Sora pode invocar seus aliados para darem uma mãozinha nas batalhas. Inicialmente, os companheiros resumem-se a Pateta e Donald, mas, ao desenrolar das aventuras, outros como Aladdin e Peter Pan também entrarão em cena. Um detalhe que em Halloween Town, Donald e Pateta ganham uma aparência nova, como no primeiro Kingdom Hearts.

Enemy Cards

Esse tipo de carta é representado por diferentes Heartless e até mesmo chefes. Não são numeradas e ficam num espaço especial do deck do jogador. Enemy Cards produzem efeitos passivos quando ativadas, como impedir que inimigos interrompam suas magias de cura ou então trocar o recarregamento de cartas por um maior poder de ataque.



Gimmick Cards

Raras cartas que só aparecem em momentos especiais, como duelos contra chefes. Sempre com o número zero e uma silhueta do Mickey, estas cartas verdes concedem efeitos específicos aos chefões, como deixá-los tontos. Esta, na verdade, é uma categoria dos Friend Cards.



Renascimento

Se você chegar ao fim de Chain of Memories, além de ter passado por uma aventura incrível, ter colecionado centenas de cartas e ter sido o herói de uma trama muito bem bolada e que ajuda a entender os acontecimentos simultâneos de Kingdom Hearts 358/2 Days (DS) e Kingdom Hearts II (PS2), você poderá jogar uma aventura exclusiva não com Sora, mas com Riku. Para quem achava que Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance seria o primeiro a colocar o amigo de Sora no lugar de personagem jogável, melhor pensar duas vezes. Riku possui seu próprio sistema de cartas (menos flexível do que o de Sora) e um enredo diferente, mas, mesmo assim, também é muito bem feito.

Chain of Memories recebeu um remake para o PS2. As cartas continuaram a ser utilizadas, mas os gráficos agora são os do primeiro jogo, logo, é um game em 3D. Se você teve a oportunidade de jogar esse brilhante jogo em seu GBA ou num PS2, sabe que, mesmo sendo bem diferente, ele é um excelente game! Só a sensação de mergulhar nos mundos da Disney sem precisar estar jogando um game infantil já é uma maravilha! No meu caso, a versão portátil foi o primeiro Kingdom Hearts que tive a honra de jogar, e você? 





Revista Nintendo Blast chega aos **smartphones** e **tablets**; baixe o aplicativo oficial para **Android**!

DOWNLOAD



Google play



por **Gabriel Toschi**

Revisão: Bruna Lima Silva
Diagramação: Letícia Fernandes

Stage Select: Traverse Town

Um grande lugar onde você pode passar a noite, recuperar suas energias ou fazer negócios: esta pode ser a definição de Traverse Town, uma das cidades da série Kingdom Hearts. Presente em boa parte dos jogos da franquia (incluindo o novo KH3D: DDD), ela é a primeira grande localização em Kingdom Hearts fora das Destiny Islands e já apareceu até mesmo nas memórias de Sora. Quer dar um passeio por esta cidade de passagem?

A cidade de passagem

Traverse Town é onde todos que têm seus mundos destruídos pelos Heartless vão parar. Alguns personagens ilustres vistos na cidade são Cid, Leon, Yuffie, Aerith (Final Fantasy), Huey, Dewey, Louie (os sobrinhos de Donald), Pinocchio, Geppetto (Pinóquio), Fairy Godmother (Cinderela) e Merlin (o mago da história de Rei Arthur). Em KH3D, alguns personagens de The World Ends with You substituem os de Final Fantasy. Traverse Town tem um estilo bem parecido com as cidades vitorianas e em sua aparição original no primeiro jogo da série era dividida entre três distritos, onde podemos encontrar lojas de armas, itens e muitos Heartless. Na versão do game para 3DS ainda existem dois novos distritos (Quarto e Quinto), onde podem ser encontrados diversos Dream Eaters e outras localizações importantes.



Além de ser fundamental para o prosseguimento da história de Kingdom Hearts (PS2), a cidade dispõe de algumas sub-quests interessantes. Você pode procurar diversas cartas na sub-quest "Postcard" e, ao colocá-las na caixa de correio disponível no Primeiro Distrito da cidade, ainda ganhar vários prêmios. Além disso, a busca pelos 99 dálmatas através dos mundos do jogo começa em Traverse Town ao localizar Pongo e Perdita, que estão em um lar temporário na cidade. 12 dos dálmatas podem ser encontrados vagando por Traverse.

Entre memórias, sonhos e universos virtuais

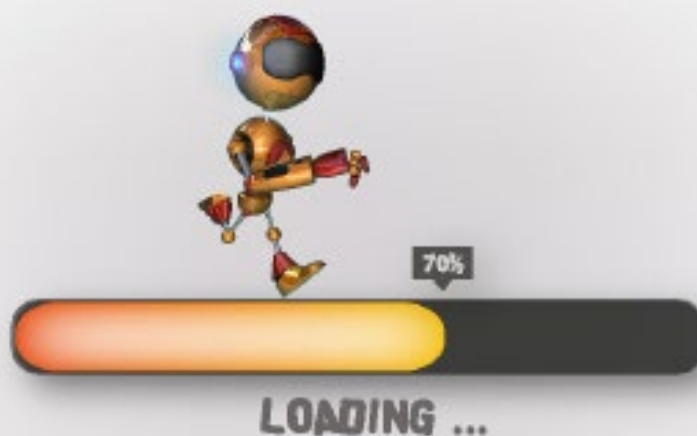
Traverse Town também aparece em outros jogos da série. Em Chain of Memories (GBA), ela é a primeira cidade replicada a partir das memórias de Sora em Castle Oblivion e serve de introdução ao jogo, sendo bem semelhante a da primeira versão. Em re:coded (DS), uma réplica digital da cidade é investigada por Data-Sora com algumas modificações, porém não tão significantes, sendo que é apenas uma cópia feita a partir das anotações de Jiminy Cricket.

Em Dream Drop Distance (3DS) uma nova Traverse Town surge no World of Sleep, bem diferente da que é vista em outros jogos. Com a adição de novos distritos e a aparição dos personagens de The World Ends With You, a cidade toma outro formato, bem mais atualizado e com o surgimento dos Dream Eaters no lugar dos Heartless e Nobodies.

Kingdom Hearts, por mais que seja uma ótima junção entre os universos de Final Fantasy, Disney e The World Ends With You, ainda tem seus traços próprios e Traverse Town é um deles. Não importa como apareça: ela sempre foi fundamental e, com certeza, ficará gravada para sempre nas memórias de Sora e Riku (desde que não surja outro Castle Oblivion!). Qual foi a sua melhor passagem pela grande cidade de Traverse Town? 



A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo



11, 12, 13 e 14 de outubro



www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow



3DS

por **Fellipe Camarossi**Revisão: Mateus Pampolha
Diagramação: Letícia Fernandes

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 3D Dream Drop Distance

Foram dois longos anos de espera, com expectativa diária para o lançamento desta obra-prima da Square Enix. Desde sua primeira aparição na E3 2010, todos os fãs dessa aclamada série têm acompanhado dia a dia o desenvolvimento deste belíssimo game, cada vez mais ansiosos a cada novo detalhe revelado. Finalmente, após tanto tempo, Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance foi lançado em todo o globo, disponível para saciarmos nosso desejo. Com gráficos estonteantes, uma trilha sonora belíssima e uma história envolvente, eu digo que a espera valeu e que é um jogo essencial para todos os possuidores de um 3DS: seja você um fã da série ou alguém que queira conhecê-la.

O início do fim

Com seu último título sendo apenas um relançamento de Kingdom Hearts coded (titulado Re:coded, para Nintendo DS), todos já estavam na expectativa da continuação da saga dos cavaleiros da Keyblade, e ficaram um tanto quanto frustrados ao verem que lançariam outro spin-off para os portáteis. Felizmente, essa decepção durou pouco.



Algum tempo depois, foi revelado que este jogo seria um verdadeiro divisor de águas, marcando o prelúdio para a conclusão da saga. Dream Drop Distance foi elaborado de forma a amarrar todas as pontas soltas no decorrer da aventura, unindo o passado e o presente e preparando o terreno para o eventual confronto final no futuro. Personagens perdidos há anos retornam, mundos nunca desbravados surgem e uma nova aventura que decidirá o rumo dos cavaleiros nasce com a necessidade dos heróis de se fortalecerem perante a ameaça de um mal maior do que tudo que já enfrentaram: o maior mestre sombrio da Keyblade.

A jogabilidade se parece muito com o padrão da série, seguindo o modelo de RPG de ação, porém, como todo bom título da série, Dream Drop Distance traz consigo novidades nunca antes vistas e novas formas de se movimentar e lutar, expandindo ainda mais o leque de habilidades disponível aos guerreiros da Keyblade. Para começar, de forma semelhante a Kingdom Hearts: Birth by Sleep do PSP, não há uso de uma barra de MP; em seu lugar, os ataques especiais e magias possuem um tempo de recarga após serem utilizados, necessitando um constante cuidado e um timing excelente para não desperdiçar nenhum segundo que poderia ser utilizado com uma das muitas habilidades. Afinal, um movimento na hora errada pode custar todo um confronto.



Além disso, o título traz consigo excelentes adições feitas justamente para o 3DS, abusando da capacidade 3D e do potencial gráfico do portátil para trazer uma experiência única. Mas, antes de falarmos sobre essas inovações, que tal um gostinho da história intensa e envolvente deste jogo?

As Trevas se tornam Luz, a Luz afunda nas Trevas

A história se inicia exatamente após os eventos de Kingdom Hearts Re:coded, do Nintendo DS (que também ganhou uma edição própria da Revista N-Blast). Sora e Riku são convocados para a torre do Mestre Yen Sid, onde são avisados de um grande mal que

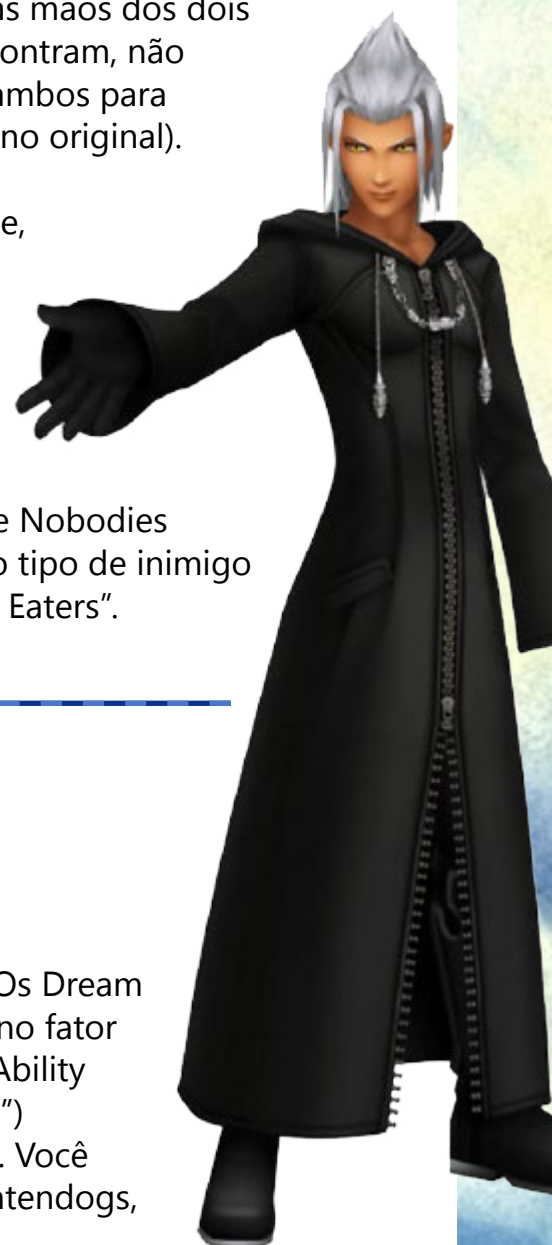
está por vir; agora que eliminaram Ansem, o Perseguidor das Trevas (Kingdom Hearts - PS2) e Xemnas, líder da Organization XIII (Kingdom Hearts II - PS2) e descobriram que ambos eram metades de um antigo mestre da Keyblade conhecido como Xehanort, é revelado que é eminente o retorno do mestre sombrio e está nas mãos dos dois cavaleiros enfrentarem o vilão. Porém, no estado em que se encontram, não estariam à altura de Xehanort, e por isso Yen Sid decide enviar ambos para encarar o Teste da Marca da Maestria ("Mark of Mastery Exam", no original).

O teste envolve uma aventura através de mundos adormecidos e, por isso ambos deverão mergulhar no mundo dos sonhos. Seu objetivo é abrir todas as sete Fechaduras do Sono ("Keyholes of Sleep") e voltar ao mundo real. Ao fazer isso, os cavaleiros serão reconhecidos como verdadeiros Mestres da Keyblade – como outrora Yen Sid e Xehanort foram. A questão é que, por estarem presos no sono, esses mundos não tem como serem acessados pelos Heartless e Nobodies existentes nas realidades de Luz e Trevas. Em seu lugar, um novo tipo de inimigo aparece para atormentar os cavaleiros da Keyblade – os "Dream Eaters".

Os devoradores de sonhos

Dream Eaters são seres que viajam pelos sonhos e os devoram. Eles se classificam em duas categorias: os Nightmares, inimigos que devoram sonhos bons e os substituem por ruins, e os Spirits, que devoram apenas sonhos ruins e são aliados dos protagonistas. É, eu também senti falta de Donald e Goofy.

Mas não pense que eles são apenas personagens secundários! Os Dream Eaters são partes essenciais do jogo e garantem uma bela fatia no fator "replay". Além de possuírem seu próprio sistema de evolução ("Ability Link"), também contam com um sistema de cruzamento ("Breed") que permite a criação de novos monstrinhos a partir de antigos. Você também pode interagir com eles num sistema semelhante a Nintendogs, dando carinho e aumentando sua afeição com o protagonista.



Além disso tudo, os Dream Eaters possuem um estilo próprio de jogo que permite multiplayer: o "Flick Rush". Com um estilo similar aos combates de Kingdom Hearts: Chain of Memories do GBA, equipes de três Dream Eaters são colocados pra combater os do seu adversário utilizando-se de cartas no lugar de ataques.

Quanto maior o valor, maior o dano, e para adquirir mais poder é necessário cuidar muito bem dos seus parceiros no gameplay tradicional. É quase como ter dois jogos em um só cartucho.

Fluxo constante

Como todo título da série, Dream Drop Distance traz consigo novidades em sua jogabilidade, além do modelo tradicional de combate. Quem jogou Birth by Sleep e Re:coded vai se achar em casa: a Command Deck, 'baralho' de habilidades, está de volta. Abusando do potencial do 3DS e sua segunda tela, a equipe fez questão de não repetir o ocorrido nos títulos para seu predecessor, onde a tela de baixo era usada apenas para menus e afins, e não como peça importante da jogabilidade – algo que mudou dessa vez. A seguir, vemos algumas das novidades que vieram com o novo game:

Reality Shift: Em determinados momentos, um símbolo irá surgir nos inimigos e em certos objetos do cenário. Quando este símbolo surgir, traçando um risco para baixo na tela inferior ou pressionando simultaneamente A e X, é ativado este comando. Quando ativo, Sora ou Riku irá mergulhar no solo junto com o alvo e a luta será pausada na tela superior, enquanto na inferior é preciso fazer certos movimentos com a stylus.



Os movimentos variam desde o disparo de um estilingue até traçar um caminho para o personagem percorrer, dependendo do mundo no qual o protagonista se encontra.

Flowmotion: Pressionando Y diante de uma parede ou de um poste, enquanto o personagem está em movimento, aciona o efeito de Flowmotion. Este efeito permite que a ação seja ininterrupta, seja para manter o personagem em movimento, seja para utilizar-se do cenário para executar ataques. Por exemplo, usando o efeito em um poste, o protagonista se prende neste e gira, atacando todos os oponentes a sua volta.



Co-op Techniques & Dual Link: Essas técnicas envolvem o uso dos Dream Eaters para executar ataques especiais. As técnicas são usadas com a união de um dos Spirits com o protagonista, fazendo um ataque em conjunto. Essas técnicas variam entre Sora e Riku, onde o primeiro costuma trabalhar em grupo com seus parceiros, enquanto o segundo se funde com os Spirits e assume novas formas para atacar os oponentes. O Dual Link ocorre quando se utiliza os dois Spirits simultaneamente, criando um ataque combinando muito mais forte.



Dive System: Esta é a forma com a qual os personagens trocam de mundo em Dream Drop Distance. Após selecionar o mundo que vai visitar, o protagonista surge em um cenário estilo queda-livre e começa a mergulhar em direção ao mundo adormecido. Cada vez que se utiliza do sistema, recebe-se uma missão que pode variar a recolher um número de itens, ou derrotar um certo número de adversários. Este modo garante um excelente uso do efeito 3D, permitindo uma profundidade maravilhosa.



Drop Gauge: Enfim chegamos ao ponto que torna o jogo simplesmente único. Junto da barra de HP, nós temos a barra de Drop Gauge, que é o tempo restante que o personagem ainda tem. "Como assim tempo restante?" O jogo troca entre Sora e Riku de acordo com essa barra. O jogador tem certo tempo com cada personagem, e, quando a barra esgota e o tempo acaba, o personagem automaticamente "para de funcionar". Uma tela é exibida com o seu progresso, e então você assume o outro protagonista; se estiver usando Sora, passa para o Riku e vice versa. Você também pode trocar intencionalmente, esgotando instantaneamente a Drop Gauge – o que pode se tornar útil muitas vezes.



Mas é claro, o game possui suas falhas. Por exemplo, se você estiver enfrentando um chefe e sua Drop Gauge esgotar, o jogador troca de personagem e deixa o combate. O problema é quando volta para o personagem anterior e precisa recomeçar a batalha de chefe do começo, com o HP do oponente cheio. Timing é essencial antes de iniciar uma boss battle.

Além disso, a câmera é ligeiramente difícil de se acostumar, usando dos botões L e R para movê-la devido a falta de um segundo analógico. Acredito que este problema se resolva com o Circle Pad Pro – porém a maioria dos jogadores não o possuem.

Atenção por onde pisa!

No decorrer da jogatina, é possível encontrar pelo mapa na tela de baixo alguns marcadores que não são vistos na de cima. Esses marcadores indicam locais conhecidos como "Link Portals", são entradas para mapas especiais, onde ocorrem algumas missões com recompensas variando com seu desempenho. As missões variam de vencer um certo número de inimigos num determinado tempo, ou simplesmente vencer um adversário em especial. Essas áreas estão presentes em praticamente todos os mapas do jogo, e é preciso ter muita atenção se quiser completar o jogo totalmente!



Uma verdadeira obra de arte

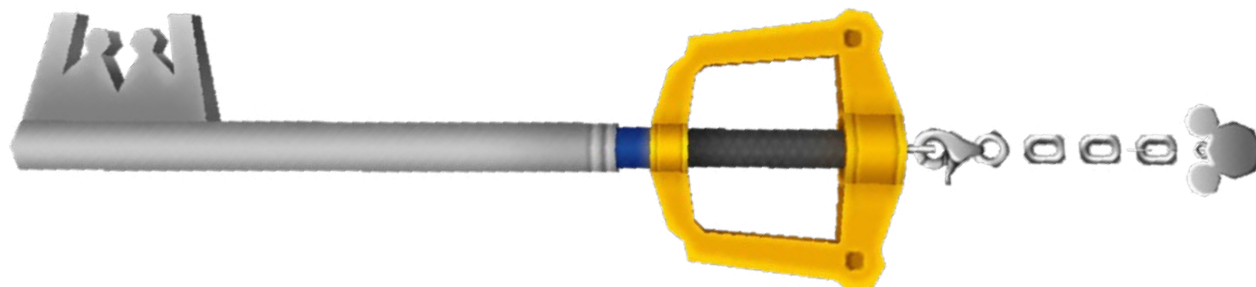
Desde os primeiros vídeos da E3 2010, sabíamos que esse jogo seria lindo. Temos aqui um dos mais belos – se não o melhor – jogos no quesito gráfico do Nintendo 3DS e, acredite, é uma competição acirrada com Kid Icarus: Uprising e Resident Evil: Revelations no páreo. O jogo flui perfeitamente, com ou sem o efeito 3D ativado, e os gráficos, do nível de Birth by Sleep, impressionam a todo instante, principalmente ao se ativar o Flowmotion. As cores fortes podem causar uma ligeira dor de cabeça se jogar com a iluminação muito forte ou com o 3D ativo por muito tempo, mas nada muito relevante. A beleza do jogo compensa, é tudo uma questão de acostumar-se com ele.

Quanto à parte musical, Kingdom Hearts nunca decepciona em sua trilha sonora. Temos um destaque em especial nos momentos de apresentação da trupe de The World Ends With You, outro maravilhoso jogo do Nintendo DS com uma trilha sonora exemplar; quando seus personagens surgem, alguns remixes de músicas marcantes do outro título tocam no fundo, chegando a causar arrepios.



Um dos melhores do 3DS

Apesar de parecer pretensão, eu ousa dizer que este é um dos jogos essenciais para qualquer possuidor do portátil 3D. Mesmo com suas pequenas falhas, o game surpreende constantemente, com uma história envolvente, personagens carismáticos e um alto grau de replay. É o tipo de jogo que dá pra entreter por meses sem perder a graça, tentando conquistar cada desafio e aumentando sua lista de parceiros. Simplesmente, agora posso dizer que o jogo valeu a espera. 





Prós

- Gráficos estonteantes;
- Uso de todo o potencial do portátil;
- Sistema de Dream Eaters domesticados chega a parecer um jogo a parte;
- Replay garantido;
- História excelente.



Contras

- Dificuldade em se acostumar com a câmera;
- O modo 3D cansa a vista relativamente rápido;
- A Drop Gauge pode complicar sua vida em Boss Battles.



NOTA FINAL

9.5

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)

Gráficos **10.0** | Som **9.5**
Jogabilidade **9.5** | Diversão **10.0**

KINGDOM HEARTS

10 ANOS

por **Alan Roberto Kottwitz**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Tiffany B. Silva

Há exatos dez anos, nascia no PlayStation 2 a franquia de jogos Kingdom Hearts. Foram dez anos, sete jogos e muita história para contar. Kingdom Hearts nos apresentou um universo de magia habitado pelos personagens queridos da Disney, como Mickey, Pato Donald e Pateta, em um inusitado crossover com figuras inesquecíveis da série de jogos de RPG Final Fantasy, entre as quais estão Cloud Strife, Squall Leonhart e o sombrio Sephiroth. Em comemoração ao aniversário de 10 anos da série, o PlayStation Blast preparou um especial de duas partes, abordando o que aconteceu de mais marcante na história de Sora e seus amigos. Acompanhe.



Era uma vez...

Por volta do início do ano 2000, a Disney do Japão planejava uma estratégia para atrair o público infanto-juvenil japonês, que na época estava em baixa. Por coincidência ou destino, o escritório da filial da Disney no Japão ficava no mesmo prédio da Squaresoft, hoje Square Enix. Num belo dia, Shinji Hashimoto, um produtor de games que havia trabalhado na época em Final Fantasy IX, conheceu um dos executivos da Disney quando pegava o elevador para ir para o serviço. Conversa vai, conversa vem e ambos decidiram marcar uma reunião entre as duas equipes para planejar a produção de um jogo de videogame.



A ideia inicial da Square foi de fazer um jogo ao estilo ação/RPG protagonizado pelos personagens da Disney. O primeiro esboço consistia que o jogo se ambientaria no mundo de Final Fantasy, com Chocobos, Moogles e etc. O personagem principal seria Mickey e no decorrer da aventura ele receberia a ajuda de um mago, Donald, e de um soldado, Pateta. Entretanto, essa ideia desagradou os executivos da Disney. Sendo o Mickey a principal mascote da Disney, mexer em sua imagem era algo extremamente delicado e os executivos não gostaram da ideia do camundongo empunhando uma espada e saindo por aí matando inimigos a esmo. A série Final Fantasy, para a época, continha uma dose pesada de drama e violência camuflada e a Disney queria um jogo família. Então, um dos projetistas da Square decidiu inverter a ordem das coisas: ao invés de ser um jogo da Disney ambientado no mundo de Final Fantasy, seria um Final Fantasy ambientado no mundo da Disney.

Eu sou seu pai, Sora!



Observe a imagem ao lado. Este é Tetsuya Nomura, a cabeça por trás da série Kingdom Hearts. Nomura ganhou notoriedade depois de trabalhar na produção de Final Fantasy VII, onde era character designer. Quando ele recebeu a proposta para dirigir Kingdom Hearts, ele ainda estava finalizando seus trabalhos em Final Fantasy X, o primeiro FF para o PS2. Kingdom Hearts seria o seu primeiro trabalho como diretor, sendo que até então ele apenas trabalhava na parte gráfica dos jogos. Ou seja, ele tinha uma grande responsabilidade pela frente.

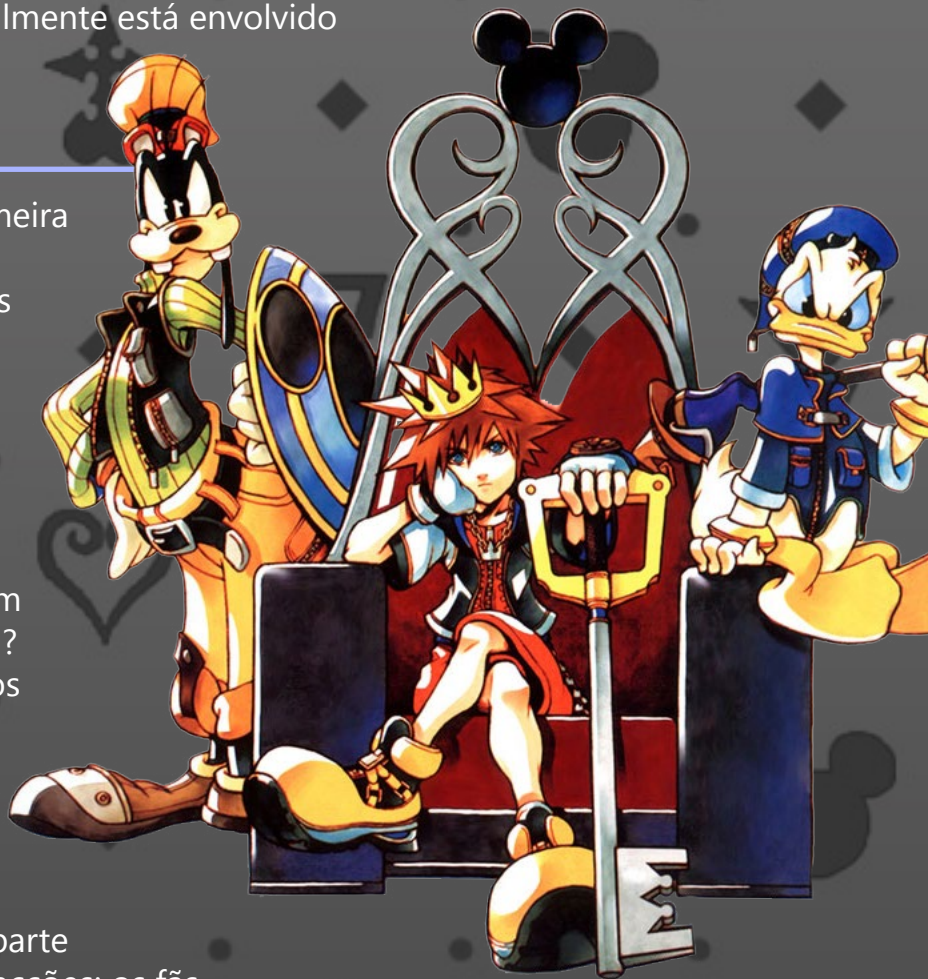


Com a repercussão positiva que Kingdom Hearts recebeu após o seu lançamento, Nomura ganhou destaque na Square, sendo que a imprensa japonesa especializada passou a compará-lo a outros nomes da indústria dos games, como Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima. Nomura também foi o responsável pelo filme de animação Final Fantasy VII: Advent Children e atualmente está envolvido no projeto de Final Fantasy Versus XIII.

Os primeiros passos

Kingdom Hearts foi anunciado pela primeira vez na E3 de 2001, através de um trailer da versão Beta. Na época, gerou reações variadas por parte do público. A mídia o chamava de inovador. Os críticos estavam céticos, torciam os lábios, desconfiados se essa "salada Disney com molho de RPG" poderia dar certo. Já pararam para pensar em como seria um crossover entre os Looney Tunes com o universo do jogo The Legend of Zelda? Não ia prestar, não é? Era mais ou menos esse pensamento que pairava na mente de todos em 2001.

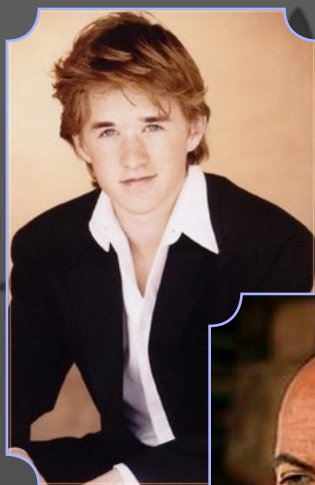
A expectativa era grande, todos queriam saber se o jogo era realmente tudo aquilo que o trailer prometia. Por parte dos jogadores, havia se formado duas facções: os fãs conservadores de Final Fantasy ficaram descontentes ao saber que sua série de jogos de RPG favorita, cujas características principais eram a narrativa madura e os toques de temas melodramáticos, iria se transformar em um "jogo para crianças". Enquanto isso, os fãs da linha Disney aguardavam ansiosos pelo lançamento. Muitos deles nunca haviam jogado ou ouvido falar em Final Fantasy, mas iriam adquirir o jogo assim mesmo, devido a duas razões: o hiato de anos sem um jogo decente de Mickey e companhia e o fato de que Kingdom Hearts era uma coletânea de personagens memoráveis dos filmes antigos da Walt Disney Company, como Aladdin, Peter Pan, Pinóquio, entre outros, algo inédito até então. Kingdom Hearts tinha a difícil missão de agradar a gregos e troianos, simultaneamente.



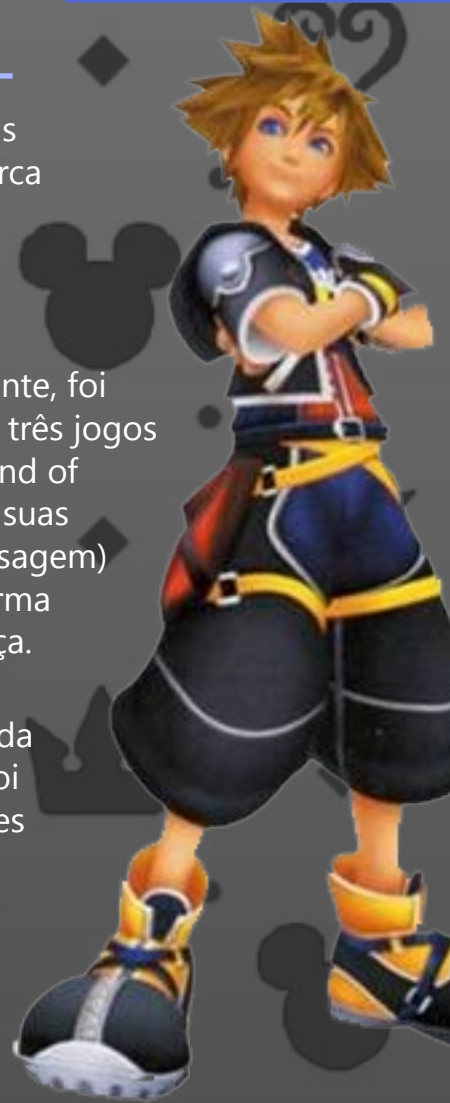
Eu reconheceria essa voz em qualquer lugar

Kingdom Hearts foi lançado no Japão em março de 2002, chegando seis meses depois nos EUA. Kingdom Hearts rapidamente ultrapassou a marca de quinhentas mil unidades vendidas, angariando também uma legião de fãs. O jogo foi elogiado pela crítica devido ao seu enredo profundo, gráficos encantadores, jogabilidade simples e trilha sonora excelente.

Para a Sony, o lançamento de Kingdom Hearts não foi apenas conveniente, foi necessário. Naquele ano, a Nintendo havia anunciado o lançamento de três jogos de franquias de peso: Super Mario Sunshine, Metroid Prime e The Legend of Zelda: Wind Waker, todos para o GameCube. A Sony apostava todas as suas fichas em Ratchet and Clank (que é um jogo muito bom, diga-se de passagem) como lançamento principal, enquanto que Kingdom Hearts era a sua arma secreta, a resposta da Sony para aqueles que ameaçavam a sua liderança.



Além do alto investimento em marketing por parte da Disney, o que ajudou a consolidar o jogo nos EUA foi o time de dublagem, que contava com os dubladores originais dos personagens dos filmes e desenhos. Para os personagens criados exclusivamente para o game, foi convocado um elenco de atores hollywoodianos para a dublagem. Haley Joel Osment, o menininho do filme Sexto Sentido (eu vejo gente morta!), empresta sua voz para Sora, o protagonista do jogo, enquanto que o ator Billy Zane (o noivo da Rose, em Titanic, antes do DiCaprio aparecer...) dubla o personagem Ansem, o vilão da história. As vozes conhecidas serviram para passar uma sensação de familiaridade para o público, algo que a Disney já fazia há anos em seus filmes.



O segredo do sucesso: simplicidade

Superficialmente falando, Kingdom Hearts é um filme da Disney transportado para o mundo dos games de RPG. Os filmes são voltados para o público infantil, mas isso não impede que os adultos também gostem. O filme A Bela e a Fera, de 1991, por exemplo, é um desenho, é para crianças, mas também é saturado de drama, tem uma ação empolgante, romance, comédia e temáticas, às vezes, sinistras. Ele foi a primeira animação a concorrer como Melhor Filme na premiação do Oscar, só não arrecadou a estatueta porque era um desenho animado. Foi por causa desse filme que foi criada a categoria de Melhor Longa de Animação. Isso também ocorre em Kingdom Hearts.

O epicentro de toda a saga é o personagem Sora, com seu forte senso de amizade e sua capacidade de empunhar uma Keyblade, uma espada em forma de chave que proporciona um poder extraordinário ao seu portador. Sora é separado de seus melhores amigos num evento calamitoso. O garoto vaga por vários mundos em busca de seus amigos, para que assim todos possam voltar juntos para casa. Em sua jornada, Sora conquista novos amigos, preciosos aliados na luta contra as trevas que querem separá-lo de seu objetivo. Dentre esses aliados estão Donald e Pateta (Goofy, para os estrangeiros), que ao mesmo tempo em que ajudam o garoto, buscam pelo seu rei desaparecido, o próprio Mickey Mouse, que saiu em uma missão especial em busca do Kingdom Hearts, o coração de todos os mundos. Essa é apenas a premissa da história. Muita coisa acontece no decorrer da aventura, de encontros e desencontros, dilemas morais e existenciais, auto-sacrifício em virtude do bem alheio, dentre outras situações emotivas que tendem a derramar lágrimas dos jogadores mais sensíveis.



Botando as cartas na mesa

Kingdom Hearts: Chain of Memories, lançado em 2004 para o Game Boy Advance, era a continuação direta do primeiro KH. A história continuava exatamente do ponto onde o primeiro jogo havia parado: nesta nova aventura, Sora, Donald e Pateta vão parar em um misterioso lugar chamado Castelo do Esquecimento (Castle Oblivion, no original). Mal sabiam eles que tudo fazia parte dos planos da até então desconhecida Organização XIII. Os objetivos nefastos dessa organização consistiam em transformar Sora em uma marionete a serviço dos Nobodies, os futuros vilões da história. O jogo, na verdade, era um prólogo para Kingdom Hearts II, que seria lançado no próximo ano. Todos os personagens do primeiro jogo, incluindo os inimigos e os cenários dos mundos Disney, foram totalmente convertidos em 2D.



O game trazia também um novo sistema de batalha baseado em cartas, onde cada golpe ou magia desferida correspondia a um card ilustrado. Era uma mistura de jogo de estratégia, ação em tempo real e Card Game.



Após o lançamento de Kingdom Hearts II, muitos jogadores que deixaram de zerar Chain of Memories reclamaram por causa da brecha na história. Havia um buraco a ser preenchido e os eventos ocorridos em KH: COM não poderiam passar em branco. Por iniciativa da Square, um remake chamado Kingdom Hearts Re: Chain of Memories foi lançado para o PS2 em 2007. O jogo agora estava totalmente redesenhado em 3D, trazendo consigo muitos conteúdos extras, além da dublagem original dos personagens. Entretanto, ele fazia parte da coletânea Final Mix +, ou seja, era uma compilação, era vendido apenas como um disco bônus de KHII e sua venda era limitada ao território oriental. Apenas em 2008 ele chegou às lojas dos EUA, agora como um jogo à parte e exclusivo para o PS2.



Como as crianças crescem rápido hoje em dia



No Natal de 2005, Kingdom Hearts II, a promissora continuação, se torna o jogo com a maior pré-venda das lojas japonesas de games daquele ano. Novos personagens, novos mundos e uma nova história a ser contada. Um ano após os eventos de Chain of Memories, Sora, ao lado de Donald e Pateta, continuam (ainda) a procura por Riku, seu melhor amigo, e pelo Rei Mickey. Sora está mais velho e também aprendeu alguns truques novos: a adição dos Reaction Commands, uma espécie de Quick Time Events de um só botão (o triângulo), que incrementa e deixa mais divertidas as batalhas contra os inimigos.



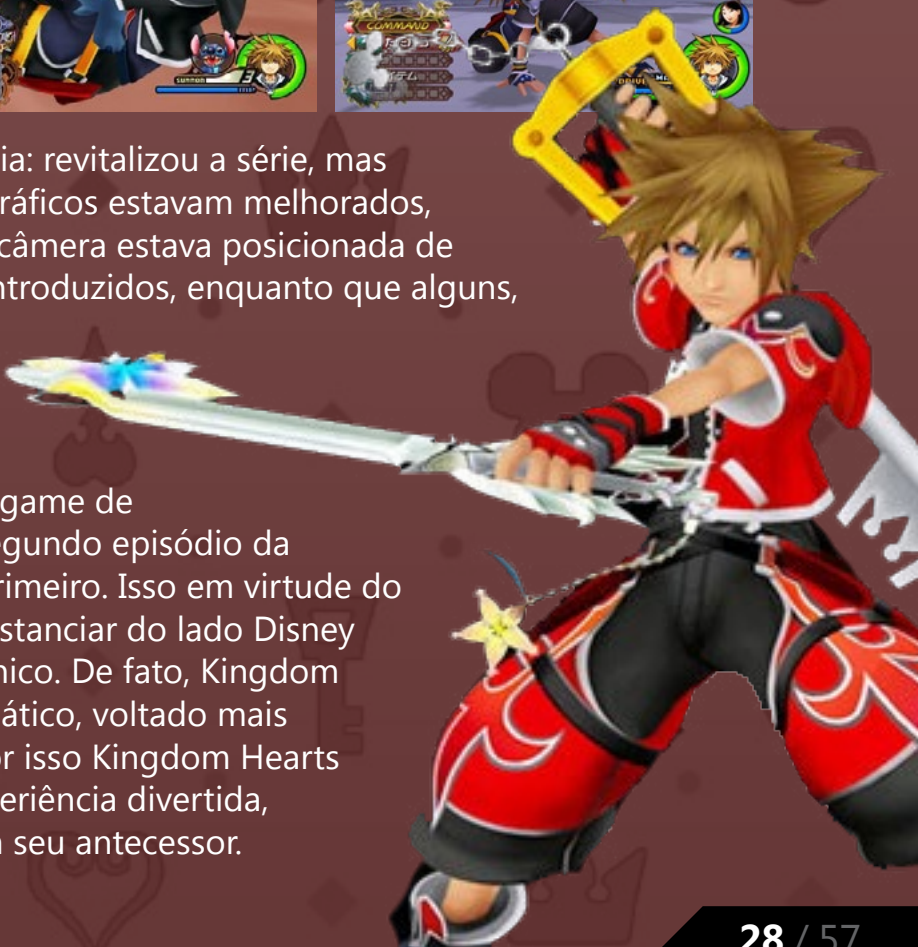
A função Drive, que além de mudar a cor das roupas do protagonista, permite que ele possa empunhar duas Keyblades, tornando os combates mais empolgantes. Além dos Heartless e dos vilões da Disney, Sora e seus amigos precisam lutar contra novos inimigos, os poderosos Nobodies, dentre os quais estão os membros da Organização XIII.

Em determinados pontos da história, o game permitia o controle de personagens diferentes. No começo do jogo controlamos Roxas, um menino introvertido que se torna alvo da Organização XIII devido a sua capacidade de manusear duas Keyblades.

Em algumas Boss Battles, havia a possibilidade de controlar uma versão sombria e misteriosa do Rei Mickey, que dava suporte em momentos críticos da batalha. Como explicado anteriormente neste especial, Mickey não pode matar os inimigos. Ele desce a Keyblade na fuça dos chefões, tira HP, mas não os mata. Sua participação nos combates, basicamente, serve para ressuscitar o personagem principal quando o mesmo morria. E até mesmo era possível controlar uma versão leonina de Sora, com comandos e movimentos exclusivos.



O jogo conseguiu cumprir o que prometia: revitalizou a série, mas sem perder o padrão de qualidade. Os gráficos estavam melhorados, os controles estavam mais intuitivos e a câmera estava posicionada de maneira melhor. Novos mundos foram introduzidos, enquanto que alguns, já visitados no game anterior, foram repaginados e expandidos, agora com novas áreas a serem exploradas. É claro que, como geralmente acontece após o lançamento da sequência de um game de sucesso, houve quem afirmasse que o segundo episódio da franquia não chegava nem aos pés do primeiro. Isso em virtude do desvio que a trama teve, fazendo-a se distanciar do lado Disney e entrar mais na atmosfera de RPG nipônico. De fato, Kingdom Hearts II estava mais maduro, mais dramático, voltado mais para o público adolescente. Mas nem por isso Kingdom Hearts II deixa de ser um ótimo jogo e uma experiência divertida, mesmo para aqueles que nunca jogaram seu antecessor.



Levando a aventura dentro do bolso

Além dos três jogos lançados para o console de mesa da Sony — isto é, contando com Re: Chain of Memories — a saga Kingdom Hearts teve mais três jogos lançados para consoles portáteis, fora a já mencionada edição para o GBA. O Nintendo DS recebeu dois jogos: 358/2 Days, que foca no personagem Roxas, durante o período em que ele esteve incluído na folha de pagamento da Organização XIII e Re: Coded, que, na verdade, é um remake (outro?!) de um jogo originalmente lançado para celulares exclusivamente no Japão, cuja história reprisava alguns



eventos do primeiro game (de novo?!?!), mas incorporando alguns elementos distintos. Já o PSP recebeu Birth By Sleep, que narra alguns acontecimentos ocorridos anteriormente à cronologia original. E neste ano será lançado Dream Drop Distance, para o Nintendo 3DS, que será uma continuação de Re: Coded que, por sua vez, é posterior ao Kingdom Hearts II.

A ideia apresentada por essas aventuras indiretas é a mesma oferecida pela série de filmes Harry Potter. Mesmo que alguém nunca tenha assistido aos primeiros longas-metragens, com o Harry ainda criança, pode, apesar disso, começar a gostar da franquia se for assistir apenas ao sexto ou sétimo filme, por exemplo. O problema é que não vai entender patavina nenhuma da história. Isso se aplica também nas edições para os portáteis de Kingdom Hearts. Ninguém é obrigado a jogar todos os jogos para gostar da série (só vai ficar perdido no enredo). Mas



é essa singularidade que torna cada um desses jogos especiais. Por mais que a pessoa só possua um PSP e não tenha condições de adquirir um novo console (e não quer recorrer para emuladores), pode tranquilamente jogar a versão compatível ao seu portátil. Seria hipocrisia tentar classificar entre melhor ou pior, pois todos possuem seu charme particular e todos oferecerem uma gama de entretenimento distinta.

Atenção: o texto a seguir contém críticas destinadas à Square Enix e à Disney. Se você for um funcionário ou admirador do trabalho de uma dessas duas empresas, sugiro pular para o final da matéria.

As piadinhas sem graça da Square

Para quem é fã de alguma série de videogame e sente uma dor no peito (ou, nesse caso, no bolso) quando a continuação de seu título favorito é lançada e a bufunfa do mês anda meio apertada, deve compreender uma pequena fração do sofrimento pelo qual passam os fãs de Kingdom Hearts. A Square, nos últimos anos, andou brincando de roleta com os consoles portáteis. Numa pesquisa rápida em fóruns sobre games, quando o assunto é Kingdom Hearts, sempre vai ter alguém que vai escrever: "ainda não joguei, não tenho um [...], mas deve ser bom!". Devido a maléficos contratos de exclusividade, toda

vez que um novo Kingdom Hearts é anunciado, os jogadores ficam inquietos, na expectativa para saber em quais

consoles sairá. Nesses casos, a ansiedade se transforma em frustração. Ao final, os aficionados são forçados a optarem por duas alternativas: economizar bastante e segurar a ansiedade, até que possa comprar outro videogame, ou então baixá-lo e jogá-lo via emulador (que, na verdade, é um nome bonito para pirataria). Não bastando ter que comprar as mídias, que já são caríssimas, ainda ter que comprar um videogame novo a cada lançamento? Intolerável.

Ainda mais no Brasil onde os preços dos jogos (originais, é claro) são altíssimos.



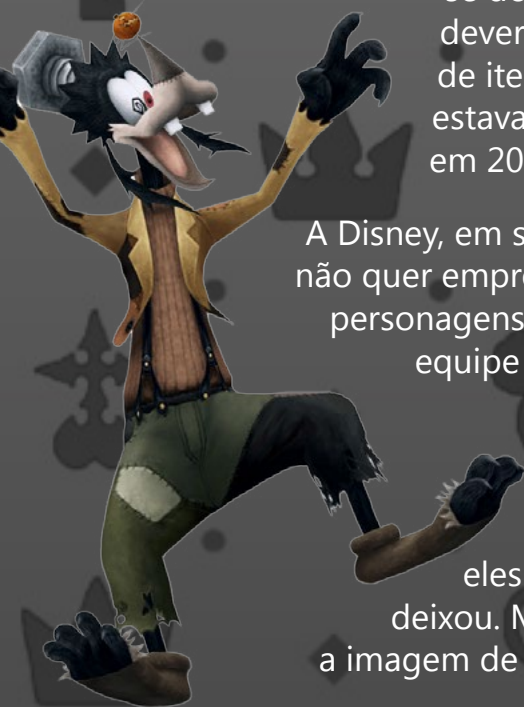
As frescuras da Disney

Para quem jogou o primeiro Kingdom Hearts, deve se lembrar que havia um mundo do Tarzan. Por que ele não apareceu em Re: Chain of Memories? É simples: a Disney não tinha os direitos autorais. Ela não é detentora do direito de uso da imagem de alguns de seus personagens. Para fazer um game, um filme ou um desenho animado, a Disney precisa pedir autorização das pessoas que detêm os direitos autorais, ou seja, os autores originais ou seus familiares. Isso significa botar a mão no bolso. Lembram-se do Professor Pardal? Ele

deveria aparecer desde o primeiro KH, como um vendedor/inventor de itens, mas não apareceu porque os direitos de exibição, até então, estavam restritos à família de Carl Barks, o autor original, falecido em 2000. Em seu lugar foram colocados os sobrinhos do Donald.

A Disney, em se tratando de seus personagens, é como uma criança que não quer emprestar os brinquedos. Ela é quem decide quais filmes e quais personagens aparecerão no jogo, de acordo com sua vontade. Isso deixa a equipe de produção da Square, incluindo os roteiristas e o diretor, de mãos atadas. Existe uma animação chamada Mogli, O Menino Lobo (uma espécie de Tarzan indiano). Nomura tinha a intenção de inserir um mundo baseado nesse filme desde o primeiro jogo, até esquematizou alguns dos personagens, dentre eles o tigre Shere Khan. Por que então ele não colocou? A Disney não deixou. Mandou colocar o Tarzan, com o pretexto de passar para o público a imagem de um personagem mais "familiarizado" (americanizado, na verdade).

Muitos questionam o porquê da inclusão do mundo Halloween Town. "Eu nunca vi esse filme!" ou "isso aí nem é da Disney!", protestam. The Nightmare Before Christmas, ou O Estranho Mundo de Jack, no Brasil, é um filme em stop-motion de 1993, dirigido por Tim Burton, e sim, ele é da Disney.



É considerada a animação mais sombria e sinistra feita pelos estúdios do Mickey Mouse. Ele aparece em Kingdom Hearts porque o próprio Tetsuya Nomura, que afirmou publicamente ser admirador do trabalho de Tim Burton (ele se inspirou nos desenhos de Burton para criar os Heartless e Unverses), pediu pessoalmente a autorização do diretor americano para usar a temática do filme em seu projeto. Burton liberou, a Disney chiou, Nomura bateu o pé e hoje temos um dos mundos mais interessantes e esquisitos do jogo.

Fim das críticas, podem voltar a ler.

O que esperar do futuro

Ainda se sabe pouco quanto ao lançamento do tão aguardado Kingdom Hearts III. A equipe de produção de Kingdom Hearts está atualmente trabalhando em Final Fantasy Versus XIII, para o PS3. Nomura afirmou que depois que terminar Versus XIII, vai se concentrar inteiramente no terceiro capítulo da aventura de Sora. Em média, um jogo da geração atual leva de dois a três anos para ser produzido, isso se não houver atrasos. Fazendo as contas, possivelmente só veremos notícias concretas de um KHIII em 2014 ou 2015.

Além disso, Nomura já afirmou que, de acordo com seus planos, o terceiro Kingdom Hearts, seguindo a história principal, será o epílogo do vilão Xehanort e também a última aventura de Sora. Contudo, ele não descartou a possibilidade de um quarto ou quinto capítulo, possivelmente com novos protagonistas, mas por enquanto essas informações não passam de rumores. O jogo Kingdom Hearts: Dream Drop Distance, a ser lançado ainda este ano, está sendo visto por muitos como o prólogo para o Kingdom Hearts III, devido ao seu prometido "final espantoso".

Tanto a Sony quanto a Square Enix ainda não se posicionaram oficialmente a respeito sobre o lançamento de alguma HD Collection, contendo os jogos antigos da franquia, tal como aconteceu recentemente com Metal Gear Solid. Ambas, quando questionadas, apenas afirmam que "os fãs não vão se decepcionar". Será? Por enquanto, resta aos jogadores e fãs apenas esperar pacientemente por novas informações. E enquanto esperam, por que não tirar a poeira do PlayStation 2 e jogar novamente esta, que é uma das séries mais queridas dos videogames? 





por **Rafael Neves**

Revisão: *Thyago*
Coimbra. Diagramação:
Guilherme Vargas

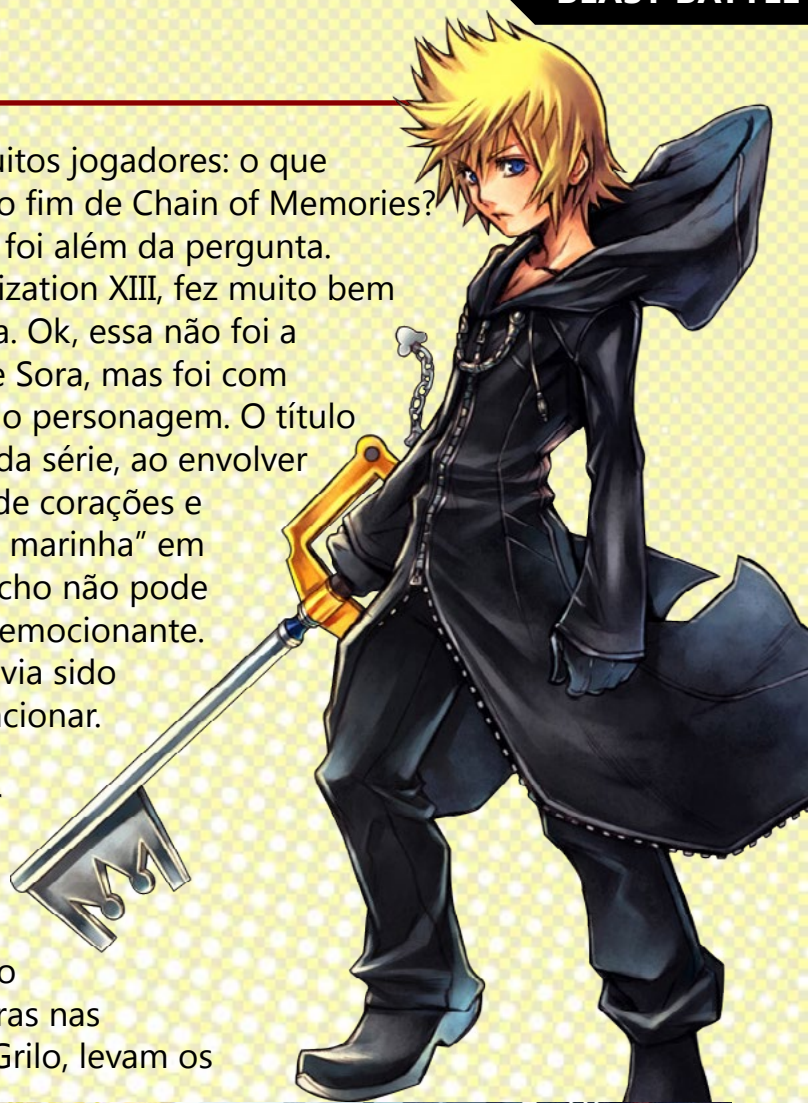
O DS teve a honra de ser palco de dois spin-offs da renomada franquia Kingdom Hearts. O cross-over de obras da Disney com a maestria em RPGs da Square-Enix ancorou no portátil de duas telas com 358/2 Days, preenchendo uma grande lacuna no enredo da série e provando que o DS estava apto a simular a mecânica de jogo usada no PS2. Re:coded veio posteriormente, como remake de Kingdom Hearts Coded, um game da série para celulares japoneses. Apesar de ser uma remasterização, trouxe inúmeros elementos que dinamizavam o gameplay. Mas afinal, qual é o melhor para nos prepararmos para o lançamento de Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance?



Enredo

358/2 Days veio para solucionar a dúvida de muitos jogadores: o que aconteceu durante o longo sono de Sora, após o fim de Chain of Memories? E, para a surpresa de muitos, o spin-off para DS foi além da pergunta. Além de detalhar a rotina de trabalho da Organization XIII, fez muito bem em colocar o jogador "do outro lado" da história. Ok, essa não foi a primeira vez que controlamos Roxas ao invés de Sora, mas foi com 358/2 Days que penetramos fundo na história do personagem. O título conseguiu se tornar um dos mais melancólicos da série, ao envolver o trio Roxas, Axel e Xion em uma jornada atrás de corações e de simplesmente poder tomar "sorvete de água marinha" em Twilight Town após um dia de trabalho. O desfecho não pode ser encarado de forma menos emblemática – é emocionante. Até com Birth by Sleep (PSP), que ainda nem havia sido lançado na época, 358/2 Days conseguiu se relacionar.

O enredo de Re:coded já nos deixa curiosos por se passar após Kingdom Hearts II, último game, até então, da cronologia da série. A história começa com o Grilo Falante relatando ao Rei Mickey estranhos comportamentos de seu diário de aventuras. A existência de misteriosas palavras nas páginas do diário, que não foram escritas pelo Grilo, levam os dois a digitalizar o seu conteúdo e enviar uma versão virtual do herói Sora para resolver o mistério. Por se passar entre as memórias do Grilo, todos os cenários e acontecimentos já são previamente conhecidos pelos que jogaram os títulos anteriores, logo, não chamam muita atenção. A história em si não adiciona muito ao enredo da franquia. Até existe uma reviravolta bem legal na trama, mas nada que faça do enredo muito atraente. O principal é um filme secreto que pode ser desbloqueado e nos dá dicas a respeito dos próximos games.



Vitória de 358/2 Days!

Batalhas



O lançamento de 358/2 Days mostrou que o DS tem potencial para rodar games tridimensionais e dinâmicos, como Kingdom Hearts. Ao invés de criar uma fórmula nova seguindo as limitações da plataforma, como fez Chain of Memories no GBA, 358/2 Days teve sucesso em trazer para às telinhas do DS uma experiência bem semelhante à do PS2. As lutas continuaram rápidas e violentas, sem tantos slowdowns e agora com o sistema de "Limit Break", que impõe ao jogador o dilema de correr riscos ao jogar com pouco HP, mas sendo recompensado com um poderoso golpe especial. O problema ficou no limitado uso de magias e ataques especiais. Quando olhamos para outras versões da série, vemos magias destrutivas e combos incríveis, que são desferidos com maior liberdade. Já em 358/Days, temos tanto limitações visuais para essas ações quanto para sua utilização. Por exemplo, você tem um número limitado de magias "Fire" - não é algo que pode ser restaurado por MP ou pelo tempo. Isso deixa as lutas mais estáticas.

E não podemos pôr a culpa da limitação de 358/Days no hardware do DS, uma vez que Re:coded trouxe ao DS um sistema de lutas

muito mais dinâmico. Aqui o esquema baseou-se em Birth by Sleep, logo, o jogador pode configurar magias poderosas e combos destruidores e variados para os atalhos. Há muito mais explosões e efeitos visuais nas batalhas e o esquema de golpes as tornam sempre diferentes. Além disso, temos de citar as batalhas em turno de Olympus Coliseum (o mundo de Hércules) e o esquema de estratégia em Hollow Bastion.

Vitória de Re:coded

Customização

Como qualquer RPG que se preze, há muita customização disponível em Kingdom Hearts, garantindo maior estratégia

Roxas

Strength	91	Critical %	5
Magic	81	Crit Bonus	18
Defense	22		
EXP	11808		
Next Level	2611		
Slots	40/90		
Tokens	⚔️	0 🏆	0
Rank	Legend		

LV 9
HP 86
Abilities 12
Links 19

UPDATED! **GAME MODE** Standard

Abilities Grab Panel Exit

Slot	Ability	Count
1	Air Slide LV+ Ⓢ	2/2
2	Sliding Dash	0/1
3	Sliding Dash LV+ Ⓢ	1/1
4	Glide Ⓢ	1/1
5	Glide LV+ Ⓢ	3/3
6	High Jump	0/1
7	High Jump Ⓢ	1/1
8	Treasure Magnet	0/1

Allows you to quickly close in on a target and attack. **LINK**



à série. E 358/2 Days não ficou livre disso. O game inovou com o esquema de "Painéis", o Panel System. Originalmente, o título traria uma barra de HP (vida do personagem), uma de MP (magia do personagem) e uma de LM, que seria a grande novidade. No entanto, as duas últimas deram lugar a uma grande grade onde o jogador deve organizar painéis em formatos e tamanhos diferentes. Elas concedem magias, itens, armas e demais efeitos a Roxas e devem ser distribuídas com sabedoria para atingir uma performance melhor nas missões.

Jogadores famintos por "decks" poderosos passarão horas tentando encontrar os melhores painéis. E os diferentes personagens do modo multiplayer dão maior vazão ao esquema de customização, uma vez que cada um deles tem uma infinidade de armas próprias.

Re:coded concentrou a customização de Data Sora em três pilares: Stat Matrix, Command Matrix e Gear Matrix. Cada um deles é tematizado com o aspecto cibernético do game. No Stat Matrix, o jogador deve ir encaixando chips de computadores em um circuito para ligar CPUs e, assim, ganhar novas habilidades. Cada chip utilizado garante um acréscimo de atributo específico para o jogador. Command Matrix consiste na organização dos comandos de batalha, que podem ser golpes físicos, magias ou itens. É possível, ainda, mesclar os comandos para dar origem a um golpe novo e mais poderoso. Por último, temos a Gear Matrix, que é o local onde o jogador organiza os equipamentos e armas de Data Sora, assim como a sua finalização para os combates.

EMPATE!

Impacto e legado

Por ser o primeiro Kingdom Hearts para o DS, a primeira coisa que 358/2 Days fez foi mostrar o potencial do aparelho – como já dissemos lá em cima. Essa foi



primeira vez que a fórmula de um game da série esteve na palma da mão dos jogadores. E o sucesso foi realmente invejável – arrecadando, ao todo, 1,86 milhão de cópias e consagrando-se como o terceiro Kingdom Hearts mais vendido da história. Não foi a primeira vez que jogamos usando Roxas em vez de Sora, mas foi o primeiro game da série a nos colocar no papel de vilões e nos dar a oportunidade de enxergar os fatos por outro ângulo. O sistema de painéis foi um dos diferenciais do game, que acabou sendo adaptado para outros games, como o próprio Re:coded. Mas o destaque fica para o primeiro modo multiplayer da série. Há quase 20 personagens selecionáveis, que vão dos membros da Organization XIII até astros de outros títulos, como Sora, Donald e Pateta. Além disso, 358/2 Days ainda é lembrado como o mais melancólico game da série.

Mesmo sendo um remake, Re:coded trouxe adições muito interessantes para a série Kingdom Hearts. Apesar de não surpreender visualmente – uma vez que toda a engine gráfica foi reciclada de 358/2 Days – o game continuou fluido como qualquer Kingdom Hearts deve ser. E, para evitar a repetição excessiva das batalhas, Re:coded mesclou diferentes estilos de jogo à fórmula de um action-RPG. Há momentos em que o game se torna um shooter em trilhos e até plataforma em side-scrolling, as batalhas viram combates em turnos, há momentos de furtividade em que você não pode ser visto por guardas e até uma parte do jogo na qual elementos de estratégia em tempo real são utilizados (como em Hollow Bastion). É claro que nem todos funcionam bem, o que é uma pena. Por exemplo, há um quê de plataforma em Re:coded e, quando é executada em 2D, tudo fica perfeito, mas, em 3D, os controles e a câmera são... frustrantes! Além disso, há um sistema de avatares para ser usado pelo tag mode do DS, uma espécie de StreetPass mais rústico.

EMPATE!

E o resultado é...

Empate! Guardem as Keyblades, Data Sora e Roxas! Ambos fizeram um grande trabalho no DS, um sempre superando e compensando os pontos negativos do outro. Se você é fascinado pela história de Kingdom Hearts e quer descobrir ainda mais sobre sua trama, não há dúvidas de que deve correr até uma loja de games e comprar Kingdom Hearts: 358/2 Days. Mas se a sua praia é uma diversão mais despreocupada com um enredo bem feito e repleto de novos estilos de jogo, Kingdom Hearts Re:coded é a escolha perfeita! 





por **Gustavo Rocha**

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: David Vieira

FINAL FANTASY®

25 anos de fantasia e sucesso

Em 1987, momento em que a Square estava quase chegando à temida falência, dois homens tiveram a coragem e a audácia de virar o jogo. Masafumi Miyamoto e Hironobu Sakaguchi, os fundadores da empresa, decidiram que não tinham mais nada a perder e, literalmente, criaram uma última fantasia para os dois. Final Fantasy nasceu, e desde então a história da indústria de RPGs japoneses – e principalmente, dos jogos eletrônicos em geral – nunca mais foi a mesma.

Vários universos... dentro de um só!

A série Final Fantasy sempre apresentou diversas características únicas, que a faz se diferenciar dos outros jogos. Seja pelo carisma dos chocobos, os traços dos personagens ou pelas espécies e estilos de monstros, a cada game lançado a fantasia parece se firmar mais como uma história sem fim. Só que contada em diversos universos, divididos entre os jogos da série. E convenhamos, quem não gosta de uma história interminável, desde que ela seja boa?

Ser um guerreiro rebelde e lutar pelo seu povo; encontrar em uma masmorra um lendário Bahamut, matá-lo e depois poder invocá-lo; ficar horas e horas desbravando à pé os continentes montado em uma espécie de galinha gigante amarela. Tudo isso dentro de enredos épicos.

Final Fantasy realmente faz juz à sigla "RPG" (que significa Role Playing Game ou Jogo de Interpretação de Papéis, em sentido literal), pois o jogador sente-se incorporado nos personagens das tramas e em suas respectivas histórias e acontecimentos. E mesmo com a maioria dos jogos apresentando um aspecto linear, é possível ter uma liberdade muito grande, especialmente nas versões da série principal.

Nintendo, Sony, Microsoft, PC... o que importa é a arte!

Com mais de 30 títulos lançados, os jogos da série Final Fantasy se distribuem por diversos consoles, sendo que os primeiros surgiram no clássico NES (Nintendo Entertainment System).

E agora, vamos falar um pouco sobre cada um deles, para que logo em seguida você escolha um para jogar em seu console.



Final Fantasy

O primeiro título da série foi o que literalmente salvou a empresa Square da queda supostamente inevitável. Nele, o jogador controla quatro Light Warriors em busca da salvação da humanidade, através da restauração dos cristais sagrados. Era possível escolher entre algumas classes para eles, sendo que as disponíveis eram Fighter, Monk, Thief, White Mage, Black Mage e Red Mage.

FINAL FANTASY®

Com exceção dos remakes criados para esse título, a primeira versão é considerada extremamente difícil, principalmente para os padrões atuais. Difícil ou não, o jogo ainda é um prato cheio para fãs de RPGs.



Final Fantasy II

Lançado um ano depois do primeiro para o NES, FFII introduziu uma história mais complexa e densa dentro da série, o que serviu de inspiração para todos os outros jogos subsequentes. Nesse, você não podia escolher as classes, já que eram personagens pré-definidos de acordo com a história. Mas mesmo assim, cada um tinha seus atributos que os faziam se destacar entre si.



Infelizmente a Square modificou o sistema de batalhas, fazendo com que os níveis desaparecessem, e os personagens agora deveriam ganhar novos atributos com base no uso de seus ataques ou na quantidade de dano que recebeu em uma luta. Apesar de não parecer tão ruim assim, era possível ficar enrolando em um monstro mais fraco, e com isso ganhar muita experiência, o que foi considerado um tremendo bug para os jogadores.

Apesar dos problemas, FFII deu início a alguns outros traços característicos da série, como a introdução dos Chocobos e do personagem lendário Cid.

Final Fantasy III

Surgido em 1990 para o NES, no Japão, FFIII apresentou os primeiros traços característicos de RPGs de estratégia da história, pois nele era possível escolher diversos jobs ou classes para os personagens, o que no futuro serviria de inspiração para jogos como Final Fantasy Tactics.

A história do jogo também envolvia os Cristais Sagrados, e seus heróis em busca deles para salvar o mundo. Aqui a história era bastante profunda, o que a diferenciava do primeiro jogo.

Nesse game também surgiram diversas outras características marcantes, como os famosos Moogles e o temido Bahamut. Esse também foi o primeiro Final Fantasy a possuir os Summons, ou Invocações, como preferir. E convenhamos, essa foi uma das melhores adições já feitas para um jogo da série, não concorda?

FFIII recebeu um belíssimo remake para Nintendo DS, e agora também chegou para Android.



Final Fantasy IV

Lançado para o saudoso Super Nintendo em 1991 no Japão, e nos EUA sob o título de Final Fantasy II, esse jogo é marcado por ter diversas melhorias em relação a seus antecessores, principalmente por ter sido também um jogo de um console mais atual.

A idéia do Active Time Battle, aquelas barras de tempo que se tornaram comuns em jogos de RPG característicos japoneses, surgiu nesse jogo, e foi utilizada até o nono episódio, e depois ressurgiu no décimo segundo capítulo. O sistema de níveis se tornou mais simplificado, e agora as habilidades eram ganhas de acordo com os níveis adquiridos.

O jogo conta a história de Cecil Harvey, um Dark Knight renegado em busca de vingança contra seu reino. Apesar da história de fundo ser simples, com o passar do tempo o jogo adquire uma trama mais complexa, com diversos acontecimentos que fazem com que a vingança contra o reino se torne algo não tão importante.

Final Fantasy V

Criado inicialmente apenas para os fãs do Japão em 1993, para Super Nintendo, e posteriormente (no ano de 1997) lançado para PSOne, o game exaltou ao máximo a lista de profissões, lançada no terceiro capítulo da série. Possuía 22 classes - 26, no Game Boy Advance - e agora era possível um personagem aprender habilidades de mais de uma classe.

A história fala sobre Bartz, e sua investigação sobre a queda de um meteorito, onde ele e outros personagens principais descobrem coisas referentes aos Cristais Sagrados e ao próprio fim do mundo.



Final Fantasy VI

Lançado pela Square para Super Nintendo no ano de 1994, esse é também o último episódio da série principal a ser apresentado pela Nintendo.

É também considerado o Final Fantasy 2D com melhor gráfico já criado, por conta dos efeitos de Mode-7 do cartucho, e também por utilizar simultaneamente as 256 cores do console. Possui também uma das histórias e personagens mais adorados de toda a série, e conta a trama envolvendo a humanidade na busca dos Espers para fins bélicos. Esse foi o primeiro Final Fantasy a abandonar o cenário totalmente medieval, apelando para uma ambientação mais futurista e cyberpunk.



Final Fantasy VII

Considerado por muitos como o melhor Final Fantasy de todos os tempos, por conta de sua história magnífica, personagens extremamente carismáticos e jogabilidade emocionante, FF VII surgiu no ano de 1997, apenas para os donos do PlayStation, da Sony.

Isso devido ao fato de que a Square não era a favor da adoção de cartuchos para o Nintendo 64, e também era contra diversas restrições impostas pela Nintendo. Uma pena para os nintendistas, que tiveram que se contentar com pouquíssimos títulos de RPGs para o console (lembrando que Quest 64 não conta, por ter sido muito ruim, e que Zelda... bom, ainda não sabemos se Zelda é um RPG, certo?).

Final Fantasy VII também introduziu as cenas em CG (computer graphics) e introduziu um dos maiores vilões de videogame já criados: Sephiroth.



Final Fantasy VIII

Lançado em 1999 para o PS, Final Fantasy VIII conseguiu fazer juz à FFVII, e apresentou uma história também magnífica, sendo apresentada por uma história de amor entre dois personagens completamente diferentes, Squall Leonheart e Rinoa Heartilly.

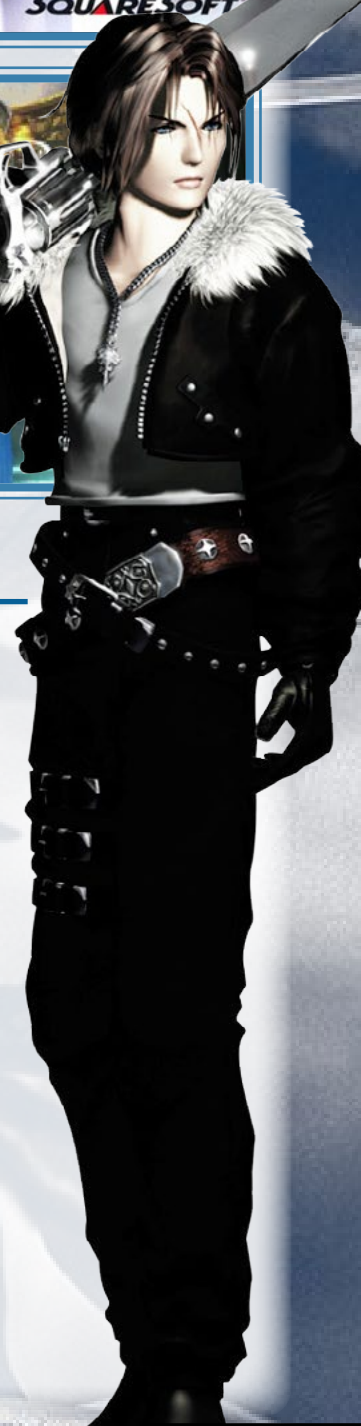
Foi o primeiro FF a possuir um tema musical com voz, e a sua trilha sonora é considerada por muitos como a melhor de toda a série. O jogo possuía alguns traços controversos, como a abolição do MP (magic points), dos baús com itens, e da seleção de armas, sendo que os personagens ficavam com os mesmos armamentos do início ao fim do jogo, apenas realizando upgrades.



Final Fantasy IX

O Final Fantasy que voltou às origens, e trouxe aos donos do PS um visual mais antigo e clássico, ao menos na ambientação do jogo e na cara dos personagens, que agora voltaram ao estilo SD, porém em 3D.

O sistema de batalhas também se tornou mais simplificado, agora com o retorno dos quatro personagens principais. A trilha sonora do jogo foi inteiramente composta pelo lendário Nobuo Uematsu, sendo que ele trabalhou em mais de 130 faixas.



Final Fantasy X

Lançado em 2001 para PlayStation 2, o game foi o primeiro da série a ser lançado para um videogame da quarta geração, e foi o que introduziu vozes em diálogos para os personagens. Entretanto, apesar de muita gente gostar desse jogo, outros simplesmente o abominam, principalmente pelo excesso de cenas, a ausência de níveis e a falta de um mapa do mundo, o que tornou o jogo bastante linear.

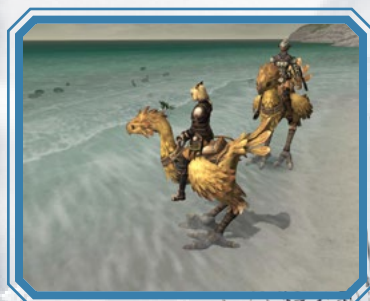
Final Fantasy X obteve uma sequência, FFX-2, em que é contada a história sequencial da personagem Yuna, antigamente uma invocadora, e que agora se tornaria uma caçadora de recompensas.



Final Fantasy XI (Final Fantasy XI Online)

Lançado inicialmente para PlayStation 2 e PC, no ano de 2002, e posteriormente para Xbox 360, em 2006, FF XI foi o primeiro FF a se tornar um MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

Com mensalidade de US\$12,95, o jogo ainda possui um vasto quadro de jogadores pelo mundo inteiro, e conta com quatro expansões: Rise of the Zilart, Chains of Promathia, Treasures of Aht Urhgan e Wings of the Goddess, além de uma nova expansão que foi anunciada recentemente: Seekers of Adoulin.



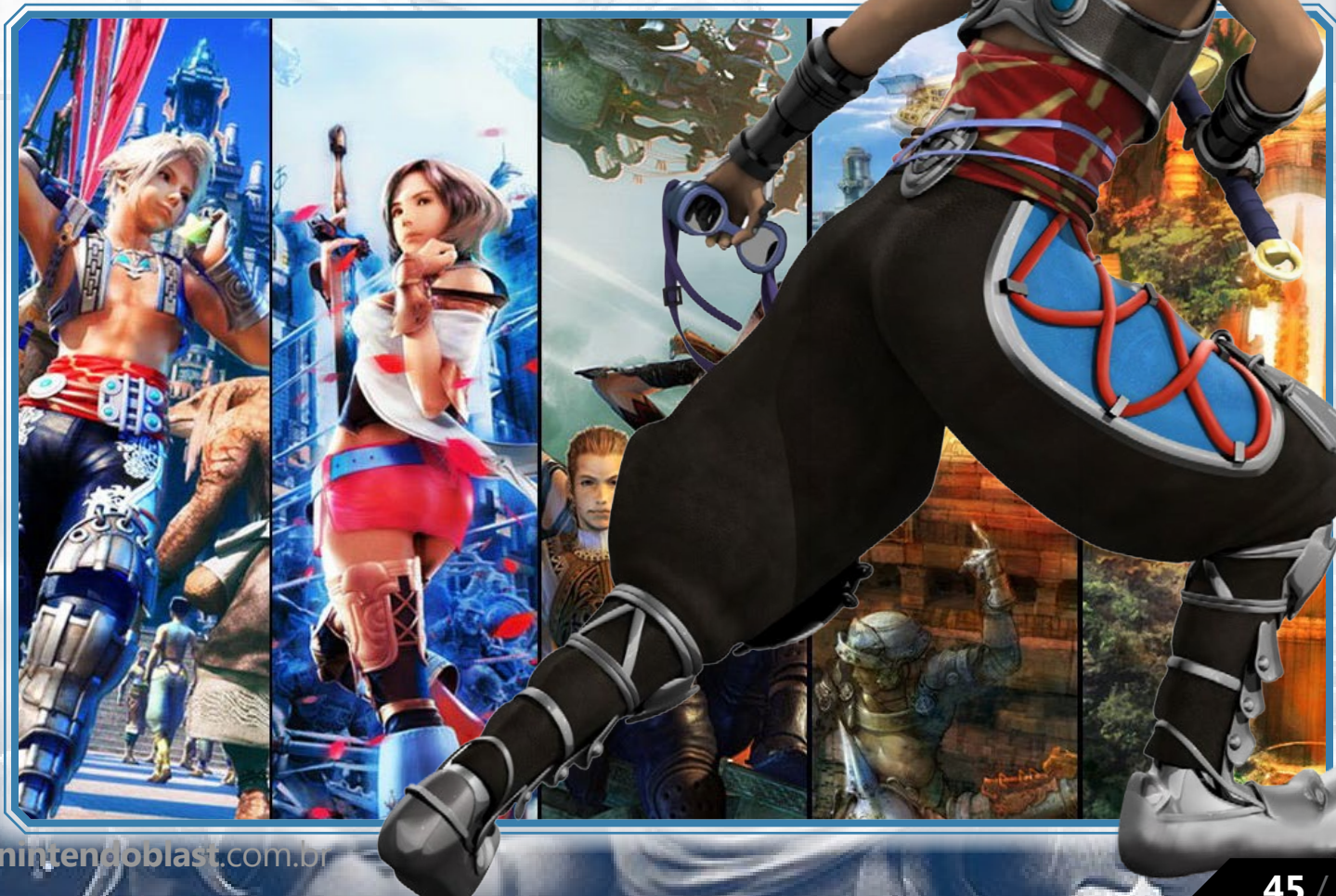
Final Fantasy XII

Criado exclusivamente para PlayStation 2, é um dos Final Fantasy da série principal com aspecto menos linear já inventado (com exceção de Final Fantasy XI, que é um MMORPG), e possui gráficos, enredo e personagens espetacularmente bem elaborados.

Possui também um sistema de batalhas diferenciado, saindo do estilo ATB (Active Time Battle, o mesmo das edições anteriores) e introduzindo o sistema ADB (Active Dimension Battle), onde os monstros ficam livres e visíveis, e as batalhas são totalmente realizadas em tempo real. Esse é de longe um dos melhores Final Fantasy já produzidos.

Recebeu uma continuação para Nintendo DS, chamada de Revenant Wings, que conta acontecimentos após o personagem Vaan ter se tornado um Sky Pirate.

O game possui gráficos bidimensionais, e o mesmo estilo de seu antecessor, só que agora com visão do topo, o que tornava mais propício o uso das funções de tela do DS.



Final Fantasy XIII

A atual geração de consoles recebeu Final Fantasy XIII, que foi lançado para PlayStation 3 e Xbox 360. Conta a história da guerrilheira Lightning e de sua luta contra a tirania do mundo. Possui um sistema parecido com o de FFXII, onde os monstros ficam soltos perambulando pelo cenário. A diferença é que agora, o monstro avistando o personagem principal, é iniciada a batalha ao mesmo estilo de antes, por turnos, só que dessa vez mais rápidos e diferenciados.

Foi muito criticado pela sua tamanha linearidade, o que fazia com que o jogo não parecesse tanto com um RPG.

No ano passado, recebeu sua continuação para os mesmos consoles, Final Fantasy XIII-2, em que os maiores problemas do antecessor foram resolvidos, e o jogo deixara de se tornar totalmente linear.



Final Fantasy XIV (Final Fantasy XIV Online)

Lançado em 2010 para PC (e com data marcada para lançamento no PlayStation 3, em 2013), o jogo tem a mesma premissa da décima primeira versão, sendo um MMORPG.

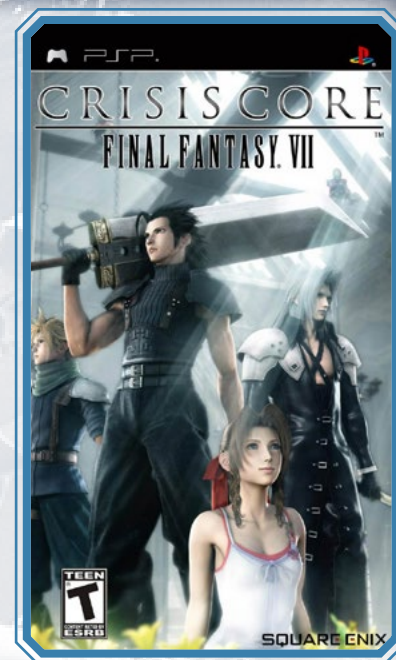
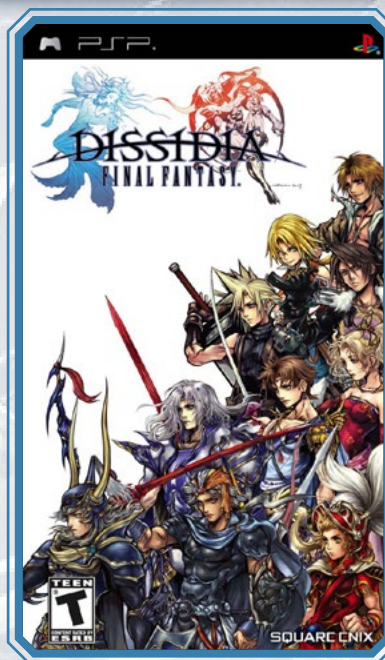
Entretanto, apesar de o jogo possuir gráficos espetaculares, a decepção foi grande devido à quantidade de erros e bugs encontrados no jogo. A impressão que ficou com seu lançamento é que o game não estava acabado. Isso de certa forma manchou o nome da Square Enix, que agora busca novas soluções para esse fiasco.



Spin-offs

Final Fantasy possui diversas vertentes que tornou a série ainda mais difundida mundialmente.

Possui a série de luta Dissidia e Crisis Core, para o PSP, diversos títulos para Game Boy como a série Adventure, que futuramente se tornou a conhecida Secret of Mana, totalmente independente do nome Final Fantasy, entre outros. Agora vamos falar das duas principais, que estão presentes em consoles Nintendo.



A série Final Fantasy Tactics

O primeiro e grande responsável por dar cara para jogos de RPG estratégicos, FF Tactics foi lançado apenas para PS nos anos de 1997 (Japão) e 1998 (EUA). Utilizava-se do sistema de jobs, e possuía uma jogabilidade muito divertida e viciante.

Em 2003 foi criado e lançado para o Game Boy Advance o famoso Final Fantasy: Tactics Advance, que expandiu diversos elementos do primeiro FF Tactics, como a adição de raças, regras, e a criação do universo de Ivalice (o mesmo de Final Fantasy XII).

Em 2008 foi lançado para Nintendo DS o divertido Final Fantasy Tactics Advance 2: Grimoire of the Rift, que possuía um estilo bastante parecido com a versão de GBA, porém com a adição de diversas raças e gráficos aprimorados.



A série Crystal Chronicles

Totalmente diferentes dos outros jogos, a série Crystal Chronicles não se encaixa muito bem com o título de RPG, sendo os jogos muito mais focados na ação.

Depois de tantos anos, finalmente um Final Fantasy para um console Nintendo. Lançado em 2003 no Japão, e em 2006 nos EUA, Crystal Chronicles se diferenciou por ser um título focado no multiplayer cooperativo, o que acabou por afastar muitos jogadores, devido à necessidade de uma conexão com o Game Boy Advance. Mas ainda assim tinha batalhas com muita ação (sem ser por turnos) e estratégias que realmente focavam o trabalho em grupo.

Em 2008, a Square Enix lançou FF Crystal Chronicles: Ring of Fates, para Nintendo DS, onde o foco era o mesmo de seu antecessor para Game Cube, sendo que a parte mais divertida era o multiplayer. Entretanto, para jogar em modo cooperativo era necessário uma cópia do jogo para cada console.



Diferente do anterior, Ring of Fates possui uma história de fundo bem elaborada, e necessária para o andamento da aventura, o que tornou o single player muito mais atrativo também.

Lançado em 2009 para Wii, o título Crystal Bearers agradou a muitos jogadores por ser um jogo de ação bastante divertido e agradável. Possui ótimos gráficos e uma boa história, além de uma mecânica bastante interessante, aproveitando os controles de movimentos do Wii. Entretanto, o título decepcionou um pouco boa parte dos fãs, que esperavam um título de RPG para Wii, e não mais um Final Fantasy de ação.

No final de 2009 também foi lançado Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time, para Wii e DS, que possui um estilo multiplayer mais interativo, com diversas funções aproveitadas pela conexão Wi-Fi entre os dois aparelhos.



No ano de 2008, foi criada a versão My Life as a King, para Wii. O jogo é ambientado no mesmo universo de ação da série Chronicles, só que dessa vez a premissa é a construção de cidades à la Sim City, utilizando os recursos do controle de movimentos do console.





O game recebeu uma sequência no ano de 2009, através do serviço WiiWare, chamada de My Life as a Darklord, onde você controla a filha de um Darklord, e deve proteger seu castelo dos ataques de heróis. O jogo é divertido, e possui um estilo tower defense.

Totalmente diferentes dos outros games da série, Crystal Chronicles não se encaixa muito bem com o título de RPG, sendo que seus jogos são muito mais focados na ação.

Além desses spin-offs, o DS também recebeu o chamado Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, em que você se aventura com um chocobo, desvenda enigmas e participa de inúmeros minigames. Temos também o título The Four Heroes of Light, para NDS e o recentemente anunciado FF Theatrhythm, primeiro jogo musical que vai ser lançado para o 3DS, e você confere a prévia na revista Nintendo Blast 33.

Mais do que um jogo, uma cultura

Final Fantasy é uma série tão famosa e importante no mundo dos jogos, que possui diversos atrativos que vão muito além dos jogos. Dois filmes de animação já foram lançados, sendo que um não tem muito de Final Fantasy, mas o outro segue totalmente a história (Final Fantasy VII: Advent Children), sem contar as séries de animes que contam a história do V, criados em 1994.



No Japão, da mesma forma que Dragon Quest e Pokémon, FF é tão bem aceito pelo público que possui até mesmo lojas especializadas em artigos da série, como action-figures e artbooks.

Ao longo desses 25 anos, Final Fantasy desempenhou um papel muito importante nos títulos de RPG, mas, principalmente, representou uma das séries de maior criatividade em anos. E aí, já vai jogar algum Final Fantasy? 

SINCE 1987
FINAL FANTASY 25th ANNIVERSARY



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

por **Gabriel Toschi**

Revisão: Lucas Oliveira.

Diagramação: Douglas
Fernandes



Top 10: Melhores mundos de Kingdom Hearts

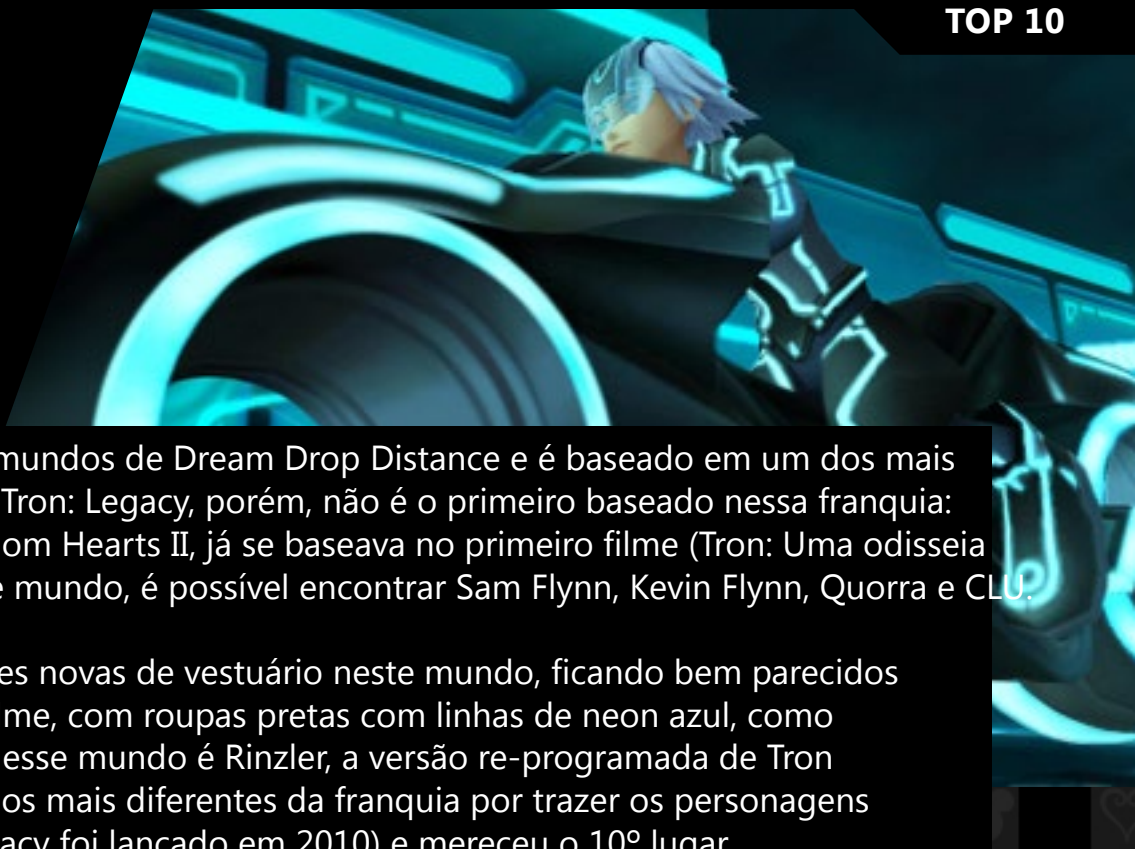
Kingdom Hearts é uma das franquias mais aclamadas da Square Enix e este posto não é para qualquer um, afinal, trazer todos os personagens de Final Fantasy e The World Ends with You, juntar com a magia dos desenhos da Disney e criar uma trama totalmente nova têm de ter seu reconhecimento. Toda boa trama traz consigo locais marcantes e, em KH, eles são mais marcantes do que nunca, já que, na maioria das vezes, vemos os locais da nossa infância em uma história totalmente épica. Então, quais serão os melhores mundos de KH?

Cuidado! Este texto pode conter spoilers sobre a história da franquia Kingdom Hearts.

10

The Grid

(Dream Drop Distance)



The Grid é um dos novos mundos de Dream Drop Distance e é baseado em um dos mais recentes filmes da Disney, Tron: Legacy, porém, não é o primeiro baseado nessa franquia: Space Paranoids, de Kingdom Hearts II, já se baseava no primeiro filme (Tron: Uma odisseia Eletrônica no Brasil). Neste mundo, é possível encontrar Sam Flynn, Kevin Flynn, Quorra e CLU.

Sora e Riku ganham versões novas de vestuário neste mundo, ficando bem parecidos com os personagens do filme, com roupas pretas com linhas de neon azul, como as dos Usuários. O chefe desse mundo é Rinzler, a versão re-programada de Tron por CLU. O mundo é um dos mais diferentes da franquia por trazer os personagens mais novos até agora (Legacy foi lançado em 2010) e mereceu o 10º lugar.

9

Pride Lands

(Kingdom Hearts II)

A épica aventura de Simba se materializou como Pride Lands, um dos melhores mundos de Kingdom Hearts II. O mundo baseado em Rei Leão traz novas formas de Sora, Donald e Goofy, que se transformam em um filhote de leão, um pássaro africano e uma tartaruga, respectivamente. Em Pride Lands, é possível encontrar Simba, Nala, Timon (Timão), Pumbaa, Rafiki e Mufasa.

O mundo é visitado duas vezes no jogo e conta a história do primeiro filme da série, onde Simba vence Scar pelo controle do reino, sendo esse o chefe final da primeira passagem pelo mundo. Em KHII, um fantasma de Scar ainda apavora as Pride Lands e cabe ao jogador vencê-lo na segunda passagem pelo mundo. Ver Sora e seus amigos passando pela Pedra do Rei e até pelo Oasis de Timão e Pumba não tem preço e mereceu o 9º lugar.



8

Timeless River

(Kingdom Hearts II)

Timeless River está em oitavo lugar por ser nada mais, nada menos, que os primórdios do Disney Castle: ele se passa quando ainda tudo é monocromático e nenhum reino existe; este mundo é baseado nas primeiras animações de Walt Disney, principalmente em Steamboat Willie, a primeira aparição de Mickey Mouse. Pete, no presente, decide voltar a sua vida pacífica de navegador e cria um portal no tempo para Timeless River. Maleficent decide usar o portal para roubar o Cornerstone of Light, tirando toda a proteção contra os Heartless que o futuro Disney Castle teria. Pete acaba ficando com o Cornerstone e enfrenta a batalha final do mundo contra Sora.

Neste mundo, os protagonistas também ganham novas formas, todas elas monocromáticas. Donald e Goofy ganham formas bem parecidas com seus desenhos antigos e Sora ganha uma versão cartunesca. Além de Steamboat Willie, outros lugares do mundo representam outros curtas antigos da Disney.



7 Castle Oblivion (Chain of Memories)

The Land of
Departure
(Birth by Sleep)



Dois em um: os mundos de Birth by Sleep (The Land of Departure), e Chain of Memories (Castle Oblivion), ocupam o sétimo lugar no nosso Top 10. The Land of Departure é um dos locais de treinamento para se tornar um Keyblade Master e, após a derrota de Eraqus, Aqua coloca Ventus neste mundo e, para protegê-lo, recria o mundo em Castle Oblivion. O castelo, quando encontrado por Xemnas, é transformado no segundo quartel-general da Organization XIII e, posteriormente, é encontrado por Sora, resultando na trama de Chain of Memories.

The Land of Departure é onde toda a história de Kingdom Hearts começa e ainda é o primeiro mundo de Birth by Sleep. Castle Oblivion é o hub world de Chain of Memories (o primeiro KH em consoles Nintendo) onde as memórias de Sora quase são substituídas enquanto ele sobe a torre do castelo e onde Riku é quase dominado pela escuridão enquanto ele desce a torre.

6

Olympus Coliseum

(I, CoM, II, 358/2 Days, Re:coded e BbS)

O mundo baseado na mitologia greco-romana e no longa Hércules chega à sexta posição. Olympus Coliseum aparece em praticamente todos os jogos da franquia e, a cada jogo, tem um papel novo. Hércules, Philoctetes e Hades são vistos em todos os jogos onde o mundo está disponível. Em Kingdom Hearts I e II existem diversos Torneios em Olympus Coliseum, que são desbloqueados ao decorrer do jogo.

No primeiro jogo, Sora é confundido com Hércules em um treino para os Jogos do Coliseu e acaba entrando nos jogos com a ajuda de Hades, lutando contra Cloud na final das preliminares. Em Chain of Memories, Cloud luta contra Hércules para recuperar suas memórias, as quais Hades não entrega e Sora luta contra ele. Em 358/2 Days, Roxas acaba sendo confundido com o novo aprendiz de Hércules e também ganha acesso ao Coliseu. Em KHII há também o Underworld (o Submundo de Hades), e Sora deve, junto à Hércules e seus amigos, participar do Desafio do Coliseu do Submundo. Em Re:coded, Data-Sora deve destruir os Bug Blox juntamente com Data-Hércules e o sistema de batalha deste mundo se assemelha ao de Final Fantasy.

A quinta posição fica com o universo de Pirates of the Caribbean (Piratas do Caribe) em Kingdom Hearts II, Port Royal. Neste mundo, Captain Barbossa, o chefe desse estágio, captura Elizabeth Swann e Sora, Donald e Goofy se juntam ao Captain Jack Sparrow. As principais áreas deste mundo são os dois navios, The Interceptor e The Black Pearl (o famoso Pérola Negra), a Isla de Muerta e o Ship Graveyard.

A partir desse mundo, as passagens para Agrabah e Halloween Town são abertas. Sora luta ao lado de Jack para acabar com os piratas e com Barbossa na primeira passagem pelo mundo. Na segunda passagem, eles devem lutar contra o Heartless de Grim Reaper. Por mostrar um mundo que veio de um filme não-convencional para uma inspiração de Kingdom Hearts e, acima de tudo, poder lutar ao lado de Captain Jack Sparrow, Port Royal ganha a 5ª posição.

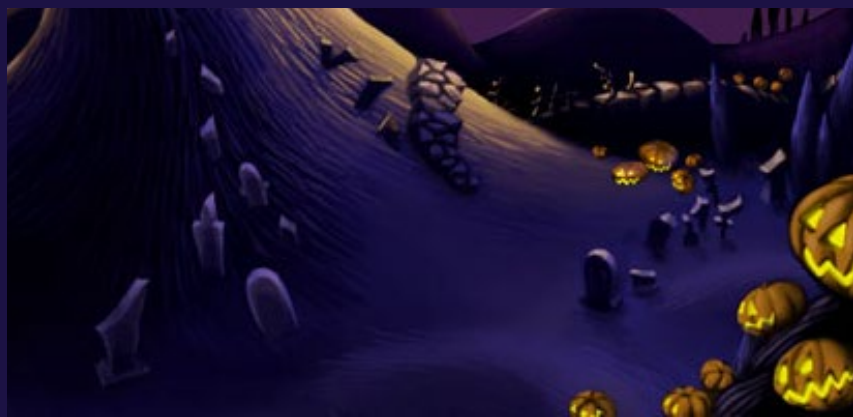
5

Port Royal
(Kingdom Hearts II)

4

Halloween Town

(I, II, CoM e 358/2 Days)



A quarta posição vem direto do filme *The Nightmare Before Christmas* (O Estranho Mundo de Jack, no Brasil): Halloween Town. Neste mundo, é possível encontrar Jack Skellington, Sally, Dr. Finkelstein, Zero e o chefe do mundo, Oogie Boogie. Em KH, Oogie Boogie se torna um grande monstro que deve ser derrotado por Jack, Sora e companhia. Já em KHII, Jack tenta tomar o papel do Papai Noel enquanto Maleficent revive Oogie Boogie.

Em Halloween Town, os protagonistas ganham versões maléficas: Sora se torna um vampiro, Donald se torna uma múmia e Goofy fica parecido com Frankenstein, já Riku ganha apenas um toque mais sombrio a sua aparência. Em *Kingdom Hearts II*, existe um mini-mundo especial em Halloween Town: Christmas Town, uma cidade toda decorada com temas natalinos. Passar pelo mundo mais sombrio da Disney disponível na trama merece o quarto lugar, não?

3

Destiny Islands

(I, II, CoM, BbS, Re:coded e 358/2 Days e 3D:DDD)

Destiny Islands merecem o terceiro lugar do Top 10 com toda a certeza. Por quê? Estas ilhas são a terra natal de Sora e Riku, os protagonistas principais da franquia. Ela aparece em praticamente todos os jogos, porém, é jogável apenas no prólogo de *Kingdom Hearts I*. Aparece como memória de Sora em *Chain of Memories* e em uma versão digital em *Re:coded*.

Além de Sora e Riku, alguns personagens de *Final Fantasy*, como Selphie, Tidus e Wakka, também podem ser vistos, além de Kairi. Em *KHI*, é onde toda a história começa, mostrando Sora e Riku crianças. Os protagonistas de *Birth by Sleep* visitam as Destiny Islands e, em *Dream Drop Distance*, as ilhas são o ponto de partida da aventura, com Sora e Riku fazendo o Mark of Mastery Exam.



2

Agrabah

(I, II, CoM, 358/2 Days e Re:coded)

A segunda colocação fica com um dos mundos mais geniais (!) de Kingdom Hearts: Agrabah, vindo diretamente do filme Aladdin. Neste mundo, podem ser vistos o próprio Aladdin, Jasmine (uma das Princesses of Heart), o Gênio, além de Abu, Iago e do Tapete Voador. Em KH, a história é bem parecida com a do filme, porém, Jasmine é raptada por Jafar, Maleficent e Riku e cabe a Sora salvá-la, juntamente com a ajuda do Gênio. Em Chain of Memories, as memórias de Sora fazem com que se passe a mesma história.

Em KHII, Jafar retorna na forma de gênio e tenta novamente tomar o poder de Agrabah. Em Re:coded, Data-Sora encontra uma versão corrompida de Agrabah e, com a ajuda do Gênio, sela a versão digital de Jafar em sua lâmpada. Em 358/2 Days, Agrabah é um dos mundos onde Roxas faz diversas missões dentro da Organization. Aparecer em todos os jogos da série e estar na preferência dos fãs faz com que a terra de Aladdin fique em segundo lugar.

E o primeiro lugar fica para o nosso covil do mal: The World That Never Was, o quartel-general da Organization XIII! Aparecendo pela primeira vez em Kingdom Hearts II e sendo o hub world de 358/2 Days, esse mundo é caracterizado pela escuridão e por ser o maior lar de Heartless e Nobodies de todo o universo de KH. É neste mundo que ocorre as batalhas finais contra os membros da Organization XIII e contra Xemnas ao fechar o novo Kingdom Hearts que tentavam fundar.

Em 358/2 Days, The World That Never Was é o mundo onde Roxas recebe todas as suas missões e onde ficam os portais para todos os outros mundos. Em Dream Drop Distance, Xehanort tenta recriar a Organization XIII e reviver seu Heartless, Ansem. Foi neste mundo, que segundo seu próprio nome "Nunca Existiu", que se originou um dos lados da intensa batalha que é a trama de Kingdom Hearts. Portanto, nada mais justo que ele ganhar o primeiro lugar no nosso Top 10!

1 The World That Never Was

(I, II, CoM, 358/2 Days e re:coded)

O universo de Kingdom Hearts é muito rico. Desde seus mundos originais até os criados com base em filmes e desenhos da Disney, todos são dotados de cenários tão diversificados que é quase impossível escolher o melhor, não é mesmo? E pra você? Qual é o seu mundo de Kingdom Hearts preferido, onde você viveu suas melhores aventuras ao lado de Sora? 

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br