

NINTENDO BLAST

WWW.

OM.BR



TOP 10: MELHORES
COADJUVANTES

ANÁLISE: MONSTER
HUNTER 3 ULTIMATE

ANÁLISE

DE VOLTA
ÀS TERRÍVEIS
MANSÕES DE

Luigi's Mansion™

DARK MOON

#43 ABR
2013





A edição do "Mario Verde"

Alí, escondido na sombra de seu irmão mais velho, Luigi cresceu. Não deixou de ser o encanador magricela e medroso que conhecemos, mas não é mais um coadjuvante qualquer e deu mais um passo em sua carreira. Sim, Luigi recebeu um ano de celebrações da Nintendo, que começam com o excelente Luigi's Mansion: Dark Moon, que analisamos nessa edição. Além dessa pérola para o 3DS, vasculhamos a trajetória do "Mario verde", conhecemos o primeiro Luigi's Mansion (GC), desvendamos sua identidade secreta, o Mr. L, e muito mais. Venha conosco nessa viagem pelo lado "coadjuvante" da Nintendo. – **Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE

Perguntas dos Leitores

04

TOP 10

Melhores Coadjuvantes

36

PERFIL

Mr. L (Paper Mario)

07

BLASTWARE

Nano Assault EX, Metronome e mais!

44

BLAST FROM THE PAST

Luigi's Mansion (GameCube)

13

ESPECIAL

O que Sabemos sobre o novo Zelda 3DS

MAIS ONLINE!



ANÁLISE

Monster Hunter 3 Ultimate

18

PERFIL

Conheça Professor E. Gadd



ANÁLISE

Luigi's Mansion Dark Moon (3DS)

24

BLAST FROM THE PAST

Mario is Missing! (Super Nintendo)



ESPECIAL

O Ano do Luigi

29

POKÉMON BLAST

Mitologia Pokémon - O que esperar?





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 no meu **ask**.



Qual foi o primeiro jogo com gráficos Poligonais(3D) de todas as plataformas? E pra qual plataforma foi?

Anônimo "Tri Di" da Silva

O crédito de primeiro jogo 3D poligonal vai para "I, Robot", desenvolvido pela Atari e lançado em Arcades em 1983.



No game, o jogador controla um robô que se rebela contra uma entidade superior chamada "Big Brother" (nenhuma relação com o programa, embora tenho certeza que muitos gostariam de poder destruí-lo também) e deve passar por uma série de fases cheias de plataformas e inimigos, ao mesmo tempo que obedecendo algumas leis arbitrárias, como não pular enquanto o olho do Big Brother estiver aberto. Os gráficos eram todos poligonais e existia até um certo controle de câmera, coisas totalmente inovadoras para a época. Mesmo assim, o jogo não teve uma recepção muito boa e poucas cópias acabaram sendo criadas. Hoje, o jogo tem o devido reconhecimento pelo seu pioneirismo nos gráficos tridimensionais e as máquinas restantes são raridades valiosas.

Pedra, Bomberman Hero pra Nintendo 64 teve algum sucesso? Acho esse jogo tão bom, os puzzles, a dificuldade etc. Muitos preferem o Bomberman 64, aliás, esse também fez sucesso? Maxwell Olinda, o homem-bomba do N64

Na época, Bomberman Hero foi considerado apenas "razoável". Como um jogo de plataforma 3D, ele não chegava aos pés de outros jogos do gênero, como Mario 64 e Banjo Kazooie... mas o que realmente prejudicou o jogo foi o fato de ele não ter o modo multiplayer, que sempre foi o forte.



Existe um rpg maker para DS? e ele e um action (como zelda)?

Anônimo "Criador de RPG" da Silva



Sim, existe um RPG Maker DS, mas ele foi lançado apenas no Japão. Os jogos criados a partir dele seguem o estilo tradicional de batalhas por turno mesmo.

Pedra, pra você quais são os inimigos mais assustadores na série Zelda?

Anônimo "Luigi" da Silva

Olha, ao pensar em inimigos assustadores da MINHA série, tem um que penso logo em seguida e tenho certeza que muita gente se lembrará do mesmo: aquele "meio-chefe" enfrentado no fundo do poço de Kakariko Village, em Ocarina of Time. Sim, aquela coisa medonha com os braços e tudo mais que parece ter saído dos meus piores pesadelos. Brrrr! Além dele, tem o Dark Link. Porque é o alfacinho, só que preto.



Oi Pedra, tudo bom? To aqui pra pedir uma ideia.. preciso de jogos pro meu 3DS sem violência, sou menina e não gosto de jogos violentos... sendo que já estou enjoada de Sonic, Mario, Zelda e etc... qual jogo me recomendaria? Gosto de jogos com uma boa história, raciocínio e demorados a zerar.

Anônima "Da Paz" da Silva

Minha cara Watson, jogo de 3DS não violento, com boa história, muito raciocínio e demorado? Tenho o jogo perfeito para você: Professor Layton and the Miracle Mask. Mas você pode se tornar violenta, caso não consiga resolver o puzzle e arremesse o seu portátil janela a fora... =P

Pedra, meu Wii U vai chegar semana que vem e queria saber uma coisa: a atualização inicial é obrigatória ou opcional? É que minha internet é uma porcaria e cai toda hora e estou com medo de bricar o console.

Anônimo "Tijolo" da Silva

Ahh, nada como o medo da atualização inicial para deixar a chegada de um Wii U novinho em folha mais emocionante! Se for só pra jogar os jogos, você não precisa fazer o super mega gigantesco update inicial. Mas se você quiser usar o Miiverse, o eShop ou baixar atualizações de jogos, por exemplo, então você terá que fazer o update.



Mas não precisa se preocupar com quedas na internet. Enquanto a atualização está no processo de download, não há nenhum problema se a conexão cair... o download simplesmente é retomado quando a internet voltar. O console corre o risco de "bricar" só se ele for desligado durante o processo de instalação, que só começa depois que todo o download foi concluído. E em comparação ao tempo de download - que já vi casos de levar cerca de três horas - o tempo de instalação é rápido, em torno de 15 minutos.

Pedra, como faço trocas entre 2 jogos do Pokémon? Preciso de 2 consoles? Só tenho um 3DS.

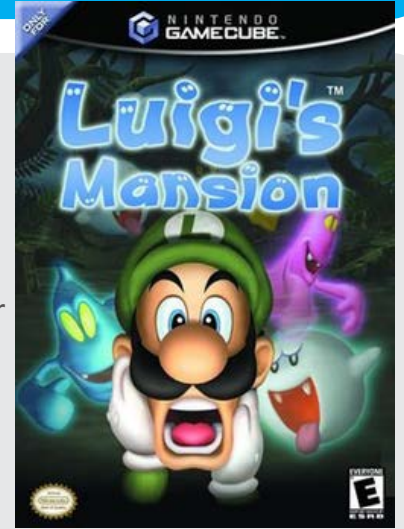
Anônimo "Pokétrocador" da Silva

Bom, o método de troca depende um pouco de quais são as versões dos jogos. Mas sim, você precisará de dois portáteis. Mas, a não ser que você esteja se referindo às futuras versões X e Y, não precisa ser necessariamente dois 3DS, pode ser um 3DS e um DS, por exemplo. E isso seria pra trocar monstrinhos entre dois jogos que você tenha, claro... outra opção é trocar com outra pessoa via Wi-Fi.

Pedra, você não acha que Luigi era mais medroso no primeiro Luigi's Mansion (pela cara de medo enorme dele enquanto joga) do que esta agora na sequencia do jogo?

Anônimo "Weegee" da Silva

Bom, isso faz sentido... o Luigi já sobreviveu a uma mansão infestada de fantasmas uma vez, é de se esperar que ele esteja mais preparado neste novo desafio. Mas é claro que estamos falando do Luigi, então "mais preparado" significa "um pouco menos morrendo de medo".



Dona pedra eu perdi minha Master Ball no Black 2 e agora tem como capturar Kyurem sem ela? Tem como conseguir uma segunda Master Ball? Me responda dona do conhecimento nintendista

Anônimo "Lost" da Silva



Há duas Master Balls que podem ser obtidas em Black 2/ White 2: uma você recebe em Mistralton City e a outra em Plasma Firegate, no Laboratório P2. Dito isso, saiba que é possível capturar Kyurem sem uma Master Ball. Uma boa estratégia é levar um estoque grande de Dusk Balls, enfrentá-lo à noite e levar um Pokémon com a habilidade False Swipe. Use o False Swipe para reduzir o HP de Kyurem até 1 e então bombardeie-o com as Dusk Balls.



Pedra, meu SD do 3DS lotou. Qual é o tamanho máximo que eu posso por nele? Não compromete a velocidade do jogo cartões de tamanhos altos? E pra eu transferir os jogos, só CTRL + C e CTRL + V?

Anônimo "SD" da Silva

O 3DS é compatível com cartões do tipo SDHC que, por sua vez, podem ter uma capacidade máxima de 32GB. A capacidade do cartão não tem nenhum impacto

na velocidade dos jogos. Sim, para transferir de um cartão para outro, basta copiar todo o seu conteúdo normalmente.





por **Rafael Neves**

Revisão: Alex Sandro

Diagramação:

Guilherme Vargas

Conheça o nem pouco misterioso Mr. L

Que Luigi sempre foi meio que deixado de lado perto da fama de seu irmão Mario, todo mundo já sabe. Mas o que os jogadores de Super Paper Mario (Wii) puderam presenciar foi uma completa mudança no irmão magricela: ele, agora, tornou-se o vilão. Se atuar como o herói de Luigi's Mansion (GC) e posteriormente em Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS) não foi o bastante para acalmar a sede de Luigi pelos holofotes, eis que o "Mario verde" encontra um alter ego pra lá de arrogante, malvado e corajoso. Venha conhecer o "enigmático" Mr. L.

ALERTA: O texto abaixo pode conter spoilers para quem não jogou Super Paper Mario! Leia por sua conta e risco.



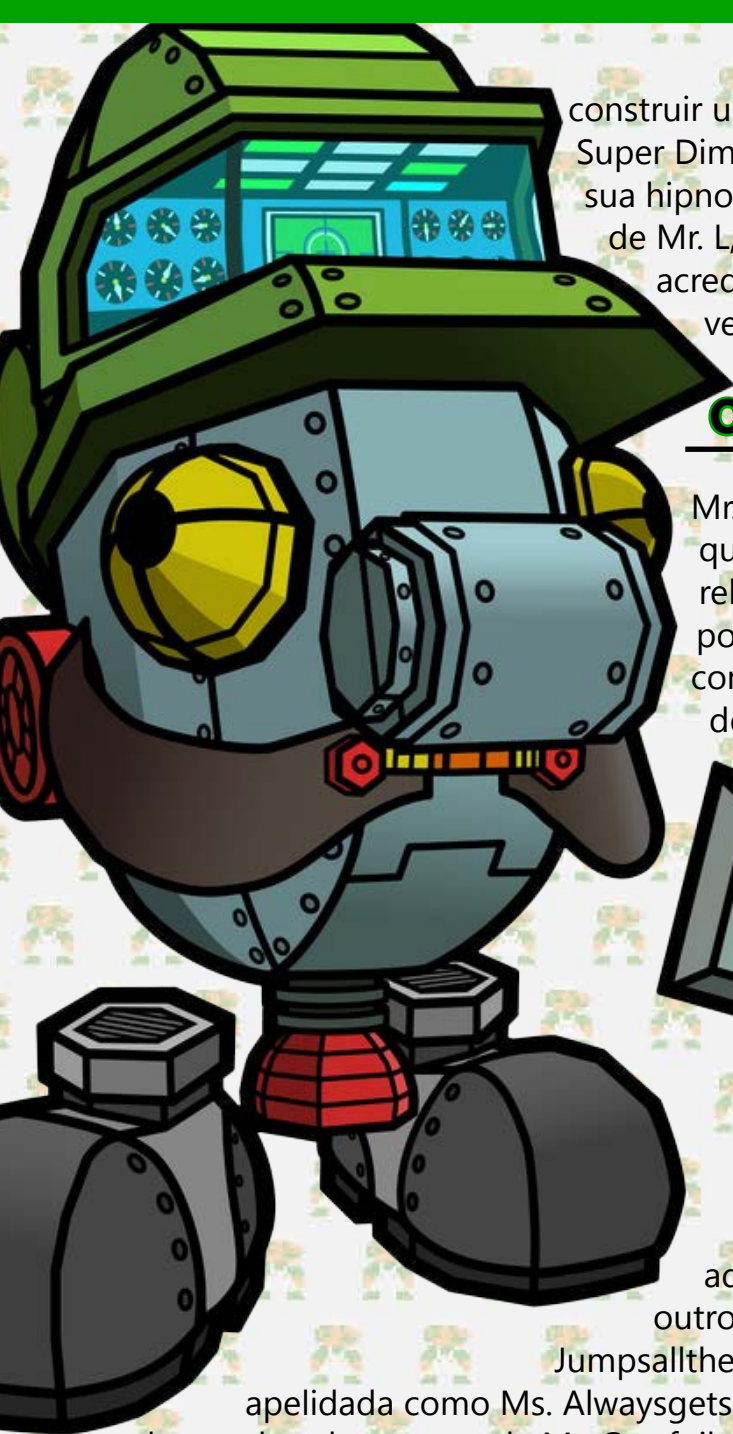
Disfarce de grego

Em Super Paper Mario, Luigi tenta impedir o casamento arranjado entre Bowser e a Princesa Peach no Castle Bleck, lar do vilão Count Bleck. A tentativa de heroísmo leva o irmão de Mario a ser hipnotizado pela cruel Nastasia, que faz Luigi acreditar que é o Mr. L - ou melhor - o Green Thunder, Mr. L! Já no Capítulo 4 do game, Mr. L apresenta-se perante seu inimigo: Mario. Ele não o reconhece como seu irmão, é claro, e não hesita em enfrentá-lo. E ele não só faz isso uma vez, mas tenta diversas vezes derrotar o time de Mario, mas não é fácil prever que é derrotado em todas - a menos que o jogador caia no Game Over.

Dimentio, então, aparece para Mr. L. O verdadeiro vilão do jogo pretende unir mais uma vez Mario e Luigi para que, juntos, derrotem o pseudo vilão do título: Count Bleck. Para tal, o estranho bobo da corte precisa retirar a poderosa hipnose que fez Luigi acreditar ser um capanga de Count Bleck. Dimentio derrota Mr. L, mandando-o para o Underwhere. Lá, o "Mario verde" encontra o "Mario vermelho" e, com a ajuda de Bowser, Peach e Tippi, derrotam o Count Bleck. Mas, como tudo isso fazia parte do plano de Dimentio, ele logo transforma Luigi em Mr. L novamente, graças à erva hipnotizadora que fora plantada na mente do irmão de Mario. Mr. L une-se a Dimentio e ao Chaos Heart, fonte de energia das trevas.

A união dá luz ao Super Dimentio, que é o grande chefe final de Super Paper Mario. Mas, com a ajuda do Count Black e dos Pure Hearts, Mario consegue impedir o plano de Dimentio de limpar o mundo para

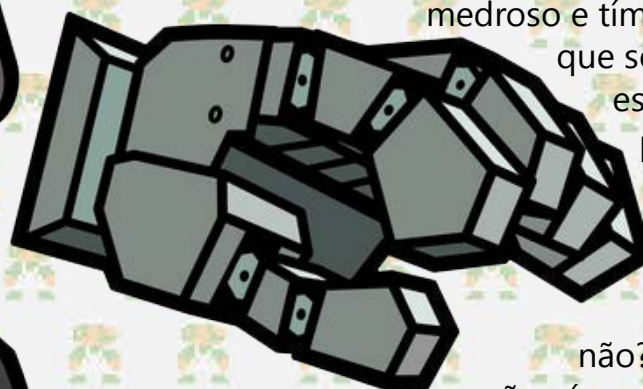




construir um novo sob seu domínio. Os heróis triunfam sobre Super Dimentio, libertando, de uma vez por todas, Luigi de sua hipnose. Apesar de ser bem óbvia a identidade secreta de Mr. L, ela só só é mesmo revelada no fim do jogo e, acredite, nem mesmo Mario nota que Mr. L é uma versão hipnotizada de Luigi. Isso é que é ser irmão.

O trovão verde!

Mr. L traz em seu boné verde um L invertido, o que demonstra bem o quão antagonico ele é em relação à Luigi. Por exemplo, Mr. L não é nem um pouco modesto e adora contar vantagem, além de confiar muito em suas habilidades e até mesmo se deixar levar pela Princesa Peach. Bem diferente do

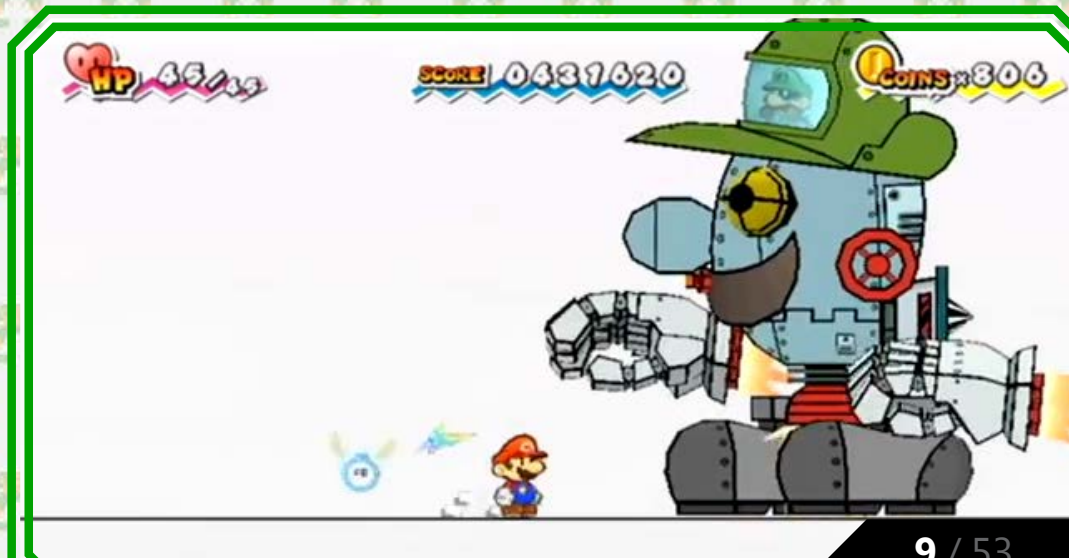


medroso e tímido Luigi que só com muito esforço consegue protagonizar um jogo em uma mansão mal-assombrada,

não? Mr. L não só venera a si mesmo, tratando-se como o Green Thunder, como também adora dar apelidos um tanto quanto cômicos aos outros personagens. Mario é chamado por ele de Mr.


Jumpsallthetime (Sr. Pulaotempotodo), enquanto Peach foi apelidada como Ms. Alwaysgetskidnapped (Sra. Sempreéaptada) e Bowser acaba recebendo o nome de Mr. Getsfoiledallthetimebytheredguywiththemoustache (Sr. Sempresabotadoporaquelesujeitobigodudo).

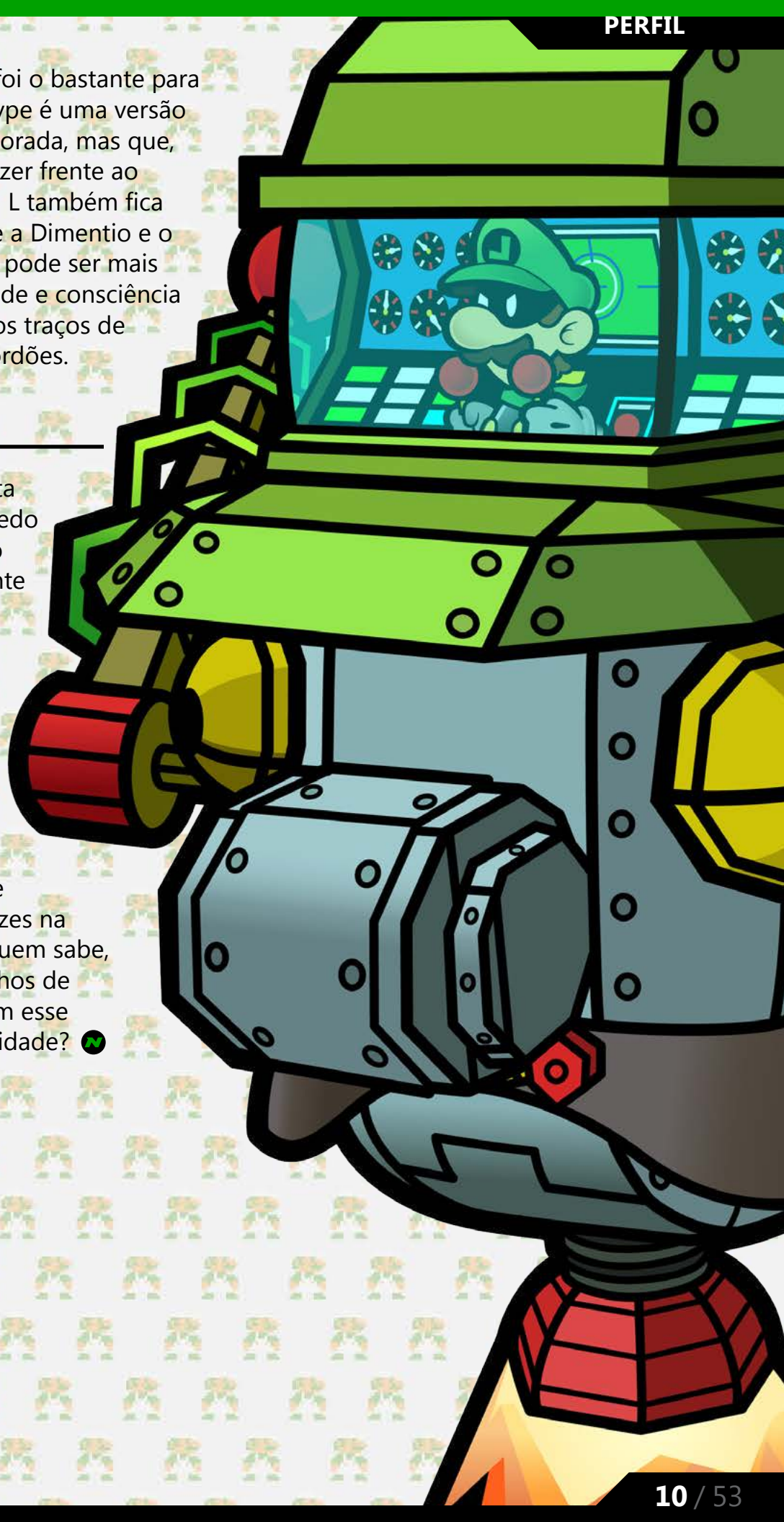
Mr. L é um grande adversário. Suas habilidades básicas são semelhantes às de Mario, mas essa versão maligna de Luigi tem um forte para operar e construir máquinas. O Brobot é a grande invenção de Luigi (digo, Mr. L), um robô de batalha inspirado em seu rosto.



E, se sua versão original não foi o bastante para derrubar Mario, o Brobot L-Type é uma versão muito mais poderosa e aprimorada, mas que, ainda assim, não consegue fazer frente ao irmão de Luigi. A força de Mr. L também fica evidente quando ele se funde a Dimentio e o Chaos Heart. Super Dimentio pode ser mais influenciado pela personalidade e consciência de Dimentio, mas tem diversos traços de Mr. L, como vários de seus bordões.

L de ludibriado

Embora sua identidade secreta seja tão secreta quanto o enredo do próximo New Super Mario Bros., Mr. L foi uma interessante faceta de nosso querido Luigi. E, já que estamos no Ano do Luigi, nada melhor do que relembrar uma das melhores participações do "Mario verde" nos jogos de seu irmão. Mr. L continuará sempre a adormecer na consciência de Luigi, e esperamos que ele volte à ativa mais algumas vezes na trajetória desse encanador. Quem sabe, enquanto exploramos os sonhos de Luigi, não nos deparamos com esse transtorno de dupla personalidade? 



por **Rafael Becker**

Revisão: Luigi Santana

Diagramação: Tiffany B. Silva

2013 é o **"Ano do Luigi"**, mas nem sempre o irmão desajeitado do Mario teve o devido reconhecimento que merece. Quer dizer, uma vez, de volta em 2001, o personagem teve a difícil tarefa de promover o Nintendo GameCube aqui, em terras ocidentais, pois fora lançado juntamente com o console. Luigi's Mansion é retratado como um dos melhores jogos da Nintendo e fez bonito no cubão. Quer relembrar a aventura do "Mario verde" na mansão assombrada por Boos? Então confira este nosso Blast from the Past!



Luigi's Mansion



Mario? Mariooo!

Imagine que você ganhou um sorteio (só imagine mesmo, porque essas felicidades nunca acontecem conosco) misterioso e que o prêmio deste seja uma bela mansão. Quem não iria ficar pulando de felicidade? Pois é, e o Luigi ficou, e ficou ainda mais porque nem estava participando do concurso. Enquanto ele arrumava as suas malas para sair do encanamento fedido do Mario, Luigi pediu ao irmão que ele fosse "preparar o terreno", ao explorar a nova moradia e os seus arredores. Todavia, o baixinho não voltou. O bigodudo rapidamente notou a demora de Mario, logo, ele decidiu ir até a mansão para descobrir porque o irmão não mandou nem um SMS. Chegando ao local, o protagonista descobriu que a mansão não era aquela mil maravilhas que fora prometida, e de cara é atacado por alguns Boos.

Para a sua sorte (e dessa vez é sorte boa mesmo), um cientista o salvou das criaturas, capturando-as com um objeto similar a um aspirador. A figura, chamado Professor E. Gadd, leva Luigi até o seu laboratório e lhe explica que tudo não passou de uma farsa criada pelo King Boo para capturar Mario. Já que o cientista precisava de fantasmas para suas pesquisas e Luigi era o único que poderia salvar seu irmão (pois sem ele a Nintendo nunca teria lançado Super Mario Sunshine, o que seria uma pena), percebemos que o interesse na mansão era mútuo. E. Gadd dá a Luigi o aparelho que usou para salvar a sua vida, o Poltergust 3000, e com esse acontecimento a nossa aventura em Luigi's Mansion acabava de começar.

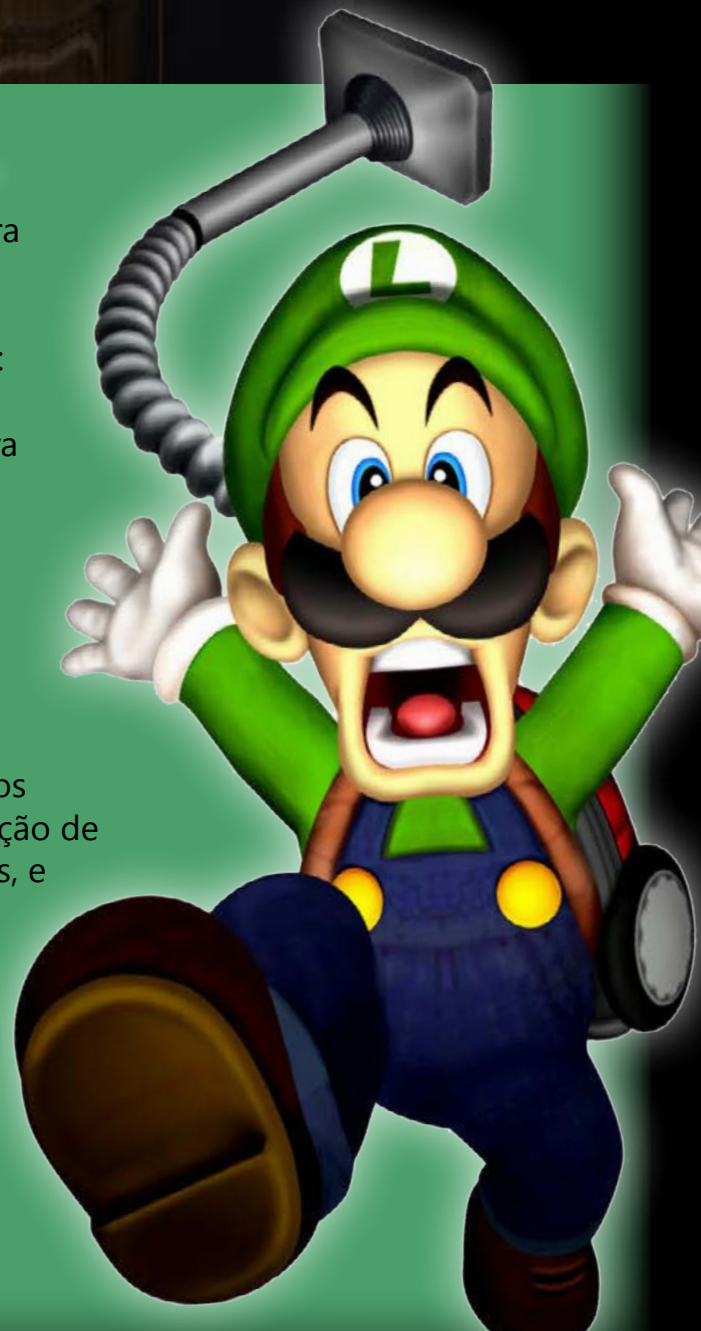




Mario? Mariooo!

Já equipado com o seu Poltergust 3000, Luigi parte para tirar o sorriso do rosto dos fantasmas que assombram a mansão. Para capturar um Boo ou qualquer outro fantasma comum, a manha era simples (ou quase isso): com a sua lanterna, você deveria pegar um inimigo de surpresa ao mirá-la nele. Assustado com a luz, ele ficava desorientado, e então era a sua chance de acabar com ele. Apertando o "R", você sugava ele com o seu aspirador e deveria girar o analógico diversas vezes (até hoje devo ter calos na mão por causa disso) até que ele parasse dentro do aparelho.

Em determinada parte da história, uma variação era adicionada ao Poltergust: a possibilidade de controlar os elementos fogo, gelo e água. Com isso, surge uma porção de inimigos novos que são compostos por tais substâncias, e somente com determinada uma delas é que podíamos derrotá-la - algo como Pokémon. Por exemplo: fogo derrete gelo, gelo congela água e água apaga o fogo. Isso me lembrou do "Pedra, Papel, Tesoura, Lagarto, Spock", mas isso não vem ao caso agora. O que interessa é que Luigi's Mansion trouxe consigo um combate inédito e inovador para a época, e a variedade de fantasmas fez com que em momento algum nos sentíssemos enjoados com o título.



Vale lembrar que o Poltergust 3000 não sugava apenas inimigos, mas também tesouros. Apertando o botão "B" em determinados objetos, como prateleiras, ou aspirando toalhas e tapetes, era possível coletar notas de dinheiro, pérolas, barras de ouro, moedas e outras formas de cash in-game. Tais tesouros serviam para aumentar o nosso score ao final de Luigi's Mansion.



Saiam daqui, a mansão agora é minha!



Como a maioria dos jogos de aventura, Luigi's Mansion também conta com chefes. Estes nada mais são do que os antigos moradores da mansão que o protagonista ganhou, e que farão de tudo para expulsá-lo de sua antiga moradia. No lugar, encontraremos desde simples pessoas que se tornaram fantasmas até sombras que residem no cemitério do local. No total há quatro "chefões", um para cada área da mansão, e que só podem ser derrotados usando certa estratégia. Os demais nada mais são do que os inimigos comuns, mas mais difíceis de serem surpreendidos pela lanterna e com um HP bem maior do que o normal.

As áreas do jogo também são bastante diversas. Após derrotarmos o chefe de determinada uma delas, essa parte da mansão voltaria a ter luz e não seria mais necessário usar a lanterna para poder se guiar, além de ela estar livre de fantasmas. As áreas continham cômodos que são encontrados em uma mansão do tipo, como academia, refeitório, lavanderia, salão de jogos, entre outros.



2001: LUIGI'S MANSION



2006: MARIO GALAXY




Após cada um dos chefes serem derrotados, eles iam parar, em forma de retratos, na galeria do Professor E. Gadd.

O que o sucesso de um jogo não faz

Luigi's Mansion foi, indiscutivelmente, um dos melhores jogos do GameCube. A maioria dos títulos da line-up inicial de um console não costuma fazer tanto sucesso, o que só serve para mostrar o estouro que ele foi na época.

E a influência que ele teve também é soberana. O cenário da mansão aparece em jogos como Mario Kart DS, Mario Kart Double Dash!!, Super Smash Bros. Brawl e Mario Power Tennis. Já o grande vilão do jogo, King Boo, é também inimigo em outros jogos da Nintendo que igualmente foram grande sucesso, como Super Mario Sunshine e Super Mario 64 DS. Já a grande sequência de Luigi's Mansion, Dark Moon, foi finalmente lançada em março de 2013 para o Nintendo 3DS e é tão bem sucedido como o seu antecessor.



A Nintendo fez bem em homenagear Luigi ao promover diversos lançamentos do personagem para este ano, pois ela deve ser agradecida pelo sucesso que o personagem, criado por Shigeru Miyamoto, tem dado à empresa na última década. Se você ainda não teve a oportunidade de se aventurar com o primeiro Luigi's Mansion, corra e dê um jeito de fazê-lo, pois informo que a experiência é única e a diversão é garantida! 



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

3DS

por **Rafael Neves**Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Ricardo RondaThe background of the page is the cover art for Monster Hunter 3 Ultimate. It features a large, blue and white dragon-like monster (the Elder Dragon) on the left, and a hunter in blue and silver armor on the right. The title 'MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE' is prominently displayed in the center, with '3' being a large, stylized number. The scene is set in a mountainous, rocky landscape under a bright sky.

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Há pouco menos de três anos, a Capcom trouxe para o Ocidente Monster Hunter 3 Tri, um lançamento que conquistou muitos jogadores do Wii. Agora, a empresa do Megaman aposta em uma versão melhorada e expandida do popular título de caça a monstros. Monster Hunter 3 Ultimate traz aos donos de 3DS uma imensidão de quests, monstros, armas e equipamentos que dá vazão a um complexo RPG de ação. Com um divertido modo multiplayer e um charme sem igual, Ultimate será capaz de convencer os caçadores a dar mais uma chance à terceira geração da série ou será melhor esperar por Monster Hunter 4? Afie suas armas, pois vamos caçar essa resposta!

Monster Hunter novo/de novo

É difícil dizer exatamente aonde se encaixa Monster Hunter 3 Ultimate. Ainda que qualquer jogador de Monster Hunter Tri sintasse-se em casa que acabe achando tudo a mesma coisa, a vastidão do conteúdo inédito dá motivos de sobra para arriscar mais umas caçadas. O enredo (e toda apresentação ao jogo em si) é exatamente igual à versão para Wii: você, um caçador novato, ficará encarregado de degolar o monstruoso Lagiacrus, uma fera marinha que vem trazendo problemas para Moga Village. Essa vila pesqueira será seu QG, fornecendo-lhe diversos serviços que irão prepará-lo até o confronto com o rei dos mares. Até matar um Lagiacrus e criaturas ainda mais poderosas do que ele, você terá de aprender toda a arte da caça, ir degolando monstros menores, criando armas, aprimorando equipamentos e munindo-se do que melhor lhe garante uma vitória: experiência.

Mas não falo de pontos de experiência, mas da mais pura experiência pessoal. Ultimate, assim como seus antecessores, não hierarquiza os personagens por níveis, não faz chover números de dano ao acertar uma criatura, muito menos disponibiliza o HP de suas presas (ou predadores, a depender de seu desempenho). Em vez disso, o aprendizado dos sutis sinais de seu progresso numa caçada é que comanda a aventura. E, para familiarizar-se com esse sistema, a prática vem em primeiro lugar. Esqueça guias ou cálculos matemáticos, pois, em Ultimate, arriscar-se é a melhor moeda.



Lagiacrus



Obviamente isso faz de Ultimate um game tão hostil para os jogadores quanto as criaturas que o habitam. Sim, é difícil pegar o jeito com Monster Hunter, ainda mais quando você se vê sem muitos dos elementos que parecem obrigatórios em um RPG de ação. Uma câmera inteligente? Nada disso, o controle da câmera em Monster Hunter sempre foi manual, por exemplo. Ultimate é justamente o primeiro a quebrar com essa tradição da série. Sabendo do quão frustrante era o controle da câmera sem dois analógicos nos games da série para PSP e sem querer obrigar os jogadores a comprar um Circle Pad Pro, a Capcom introduziu duas ferramentas à versão de 3DS.



Um acessório monstruoso desses é perfeito para caçar monstros perfeito

A primeira delas é uma touchscreen repleta de atalhos e informações de fácil acesso, como mapas e itens. Dentre as opções disponíveis no customizável display da tela inferior, temos uma reprodução do D-Pad do 3DS, que permite um manuseio melhor da câmera. A segunda ferramenta é um sistema de trava de mira. Ele não facilita tanto as coisas quanto o Z-Targeting da série Zelda, mas emparelha você e o inimigo ao toque de um botão. Com certeza, ambas as opções melhoram bastante a jogabilidade, mas, se o Classic Controller era praticamente obrigatório na versão de Wii, o Circle Pad Pro é altamente recomendado para jogadores de 3DS. Lutar em baixo d'água sem um segundo analógico é muito, muito frustrante.

Essa telinha é pequena demais para nós todos

Há um motivo para "Monster" estar estampado no título desse jogo. Ultimate traz uma seleção incrível de monstros para se caçar. Quem já estava saturado das criaturas enfrentadas na versão de Wii irá adorar saber que vários monstros novos estão inclusos em Ultimate. Sabe Arzueros, Duramboros, Lagombi e Plesioth? Eles e muitas outras são criaturas populares nas versões de PSP que vão apimentar as caçadas em Ultimate. Estava cansado de caçar o Lagiocrus no mapa Deserted Island? Que tal enfrentar um Abyssal Lagiocrus em Underwater Ruin? Não só Lagiocrus, mas muitos outros com Diablos,





Barroth, Rathian, Uragaan e Jhen Mohran receberam subespécies bem interessantes. Mas o destaque mesmo fica para Brachydios, um monstro totalmente inédito que estampa a linda boxart japonesa de Ultimate.

E se, no catálogo de criaturas, Ultimate não deixa a desejar, o mesmo pode-se dizer das armas e equipamentos. Com novos monstros, é óbvio que uma infinidade de novos equipamentos virão à tona, dando margem a muita customização do seu caçador e ainda mais estratégias. Já as armas receberam uma grande melhoria: todos os doze tipos de armas vistas em Monster Hunter Portable

3rd (PSP) estão de volta, o que adiciona quatro novos esquemas de armamentos aos oito vistos em Tri originalmente. Isso mesmo, agora podemos usar as rápidas Dual Blades, o esquisito Hunting Horn e uma nova opção aos amantes de armas de longa distância: Bows.

O resultado da junção dessa quantidade absurda de elementos é um RPG de ação pra lá de complexo e com uma longevidade altíssima. Chegar ao fim de Ultimate é tarefa para poucos, até por que é bem difícil discernir os limites que esse game traz, uma vez que, com o modo multiplayer, as caçadas ficam inesgotáveis. Na verdade, a verdadeira maravilha de Ultimate (e da série toda) são as caçadas cooperativas. Juntar mais três amigos para degolar monstros, procurar por minérios e encontrar materiais é absolutamente divertido e viciante. No 3DS, a conectividade local é bem funcional, pois o portátil fica constantemente procurando por caçadores próximos e há a opção de se jogar com quem tem a versão para Wii U. Infelizmente, a falta de um multiplayer online é um desagrado total aos jogadores ocidentais, que não tem a sorte dos japoneses de encontrar um jogador de Ultimate a cada esquina. Ainda assim, com um grupo de amigos reais ou na companhia de Cha-Cha e seu mais novo ajudante Kayamba, Ultimate oferta 339 quests para serem cumpridas, número que poderá aumentar com a chegada de DLCs gratuitos.



Beleza monstruosa



A Capcom já havia provado que sabe aproveitar o potencial gráfico do 3DS ao máximo com **Resident Evil: Revelations** e **Super Street Fighter IV: 3D Edition**, mas fez questão de deixar isso claro mais uma vez com **Monster Hunter 3 Ultimate**. É fantástico ver um dos mais belos games do Wii rodando tão bem no 3DS, com loadings menores e o acréscimo do efeito 3D. Bem, se a versão do Wii U beneficia-se bastante dos visuais HD, o mesmo não pode-se dizer do ganho que o 3D dá à versão portátil. O efeito visual garante mais profundidade aos ambientes, mas passa longe de melhorar a aparência do game e ainda é muito mal empregado nas CGs, que foram convertidas às coxas para a tela tridimensional. Ainda que belo em sua essência, **Ultimate** é visualmente copiado e colado de sua versão de Wii e, mesmo que isso seja justificado por se tratar apenas de uma expansão, é difícil não ficar com um pé atrás para comprar um game que se parece tanto com a versão que já temos em casa.



A jogatina em grupo é onde vive o verdadeiro charme de **Monster Hunter**

O mesmo podemos dizer da trilha sonora. As canções são bem acima da média, com excelentes sons da natureza que acompanham a exploração de cenários e músicas orquestradas que aumentam a tensão das batalhas contra os chefes. Mas a exagerada sensação de déjà-vu que permeia desde a mais bem trabalhada das melodias até o mais simples dos efeitos sonoros evidencia a falta de esmero artístico nessa releitura de Tri. Ainda assim, a trilha sonora é bem imersiva e muito melhor apreciada se na companhia de bons fones de ouvido.

O Monster Hunter supremo?



Essa vai doer ...



... e essa também ...



... e essa última então ...

"Monster Hunter Tri G" (nome japonês) foi anunciado na Famitsu, eu fiquei com um pé atrás quanto ao título. Tanto por ser um grande defensor de que a série viva apenas nos consoles, quanto por entender que o 3DS é uma plataforma complicada para esse tipo de jogo. Depois de passar horas e horas caçando monstros no 3DS, Monster Hunter Ultimate não me fez voltar atrás em nenhuma crítica inicial minha, mas me mostrou que, apesar de tudo, Ultimate não deixa de ser um jogo muito viciante e complexo. O game traz quests demoradas demais para uma experiência portátil, além de evidenciar todos os problemas de sua conversão para o 3DS: falta de um segundo analógico nativo e ausência de multiplayer online.

Mas é a vastidão de conteúdo, o charme único de Monster Hunter, o alto nível de desafio e o absolutamente divertido multiplayer cooperativo que fazem desse título um grande acréscimo à biblioteca do 3DS. Sim, dentre todas as versões da terceira geração da franquia, Ultimate é a mais completa, mas muito melhor apreciada no Wii U. Se você dispõe apenas do portátil da Nintendo, não aguenta esperar por Monster Hunter 4 (3DS) e tem como aproveitar uma jogatina em grupo local, Monster Hunter 3 Ultimate deixará você vidrado na telinha do seu 3DS. 🌀

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE



Prós

- Centenas de quests trazem dezenas de monstros novos e subespécies ao já vasto catálogo de criaturas do jogo;
- RPG tático que preza pela experiência pessoal através de um alto nível de desafio;
- Graficamente muito acima da média para o 3DS;
- Grande variedade de tipos e modelos de armas e equipamentos permitem muita customização e estratégias;
- Multiplayer local torna a jogatina muito mais divertida;
- Tela de toque trazem atalhos úteis e botões extras.



Contras

- Ausência do multiplayer online visto na versão de Wii U;
- Jogar sem o Circle Pad Pro pode ser desastroso, sobretudo em batalhas aquáticas;
- Grande semelhança com a versão de Wii e impossibilidade de transferência do save original de Tri podem afastar veteranos;
- Longas batalhas não combinam com uma plataforma portátil.

NOTA

8.5

Monster Hunter 3 Ultimate

Nintendo 3DS



Luigi's Mansion™

DARK MOON

por *Lílian Moreira*

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *Ítalo Lourenço*



Luigi's Mansion: Dark Moon, um jogo de exploração e luta cheio de carisma

O ano do Luigi se inicia oficialmente com o lançamento de Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS), e até o Miyamoto apareceu pela praça Mii do 3Ds vestido como o encanador verde. As expectativas gerais eram as mais altas. E não adianta tentarmos fazer muito suspense, já correu na boca do povo que o jogo é realmente muito bacana e não vamos ser do contra. Nada é perfeito, mas já dá pra adiantar que os prós superam os contras e que vale a pena conhecer o título que veio trazer Luigi novamente para frente dos holofotes.

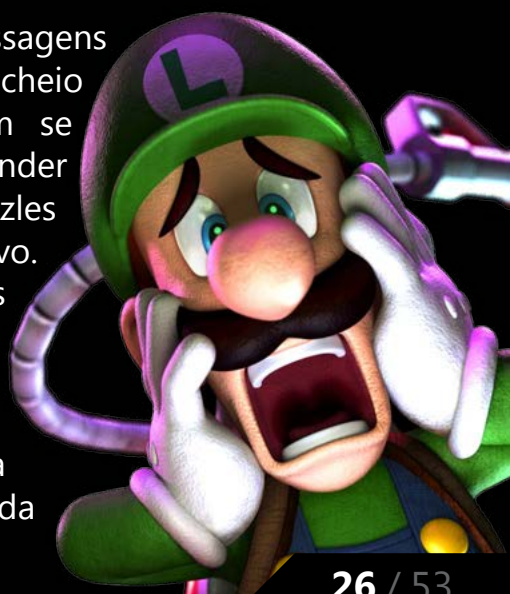
O que aconteceu com a Dark Moon?

Luigi está tranquilo em casa cochilando na frente da TV quando o professor E. Gadd, mesmo personagem do jogo anterior, aparece dentro dela e diz que precisa de ajuda com a mansão. Não que Luigi concorde em ajudar, mas ele já o teletransporta para perto de si e começa a falar dos problemas e a mandá-lo em missões. E. Gadd agora virou um especialista no estudo de fantasmas, que também o ajudavam nas pesquisas em seu laboratório, tudo em uma convivência super amigável, até que algo acontece com a Dark Moon, a lua que ficava no céu de Evershade Valley e deixava os fantasmas com comportamento dócil. Ela foi quebrada em seis pedaços e com isso os fantasmas começaram a agir de modo destrutivo e perverso. O professor teve que fugir do seu laboratório na mansão e correr para um esconderijo seguro, de onde chamou Luigi.



Agora nosso herói de macacão verde começa sua jornada na mansão e em outros casarões em busca dos pedaços da Dark Moon, mas sem saber ainda muito bem o porquê da busca. Sua principal arma é o Poltergeist 5000, uma espécie de aspirador de fantasmas, que também solta ar no modo reverso. Além de prender os fantasmas em uma mochila, essa engenhoca ajuda a resolver puzzles, sugar teias de aranha para liberar objetos presos nela, sugar areia e até neve para liberar caminhos e outras possibilidades muito criativas. Além disso, Luigi anda equipado com uma lanterna que deixa os fantasmas estonteados para assim poder sugá-los, além de uma lanterna mágica que faz aparecer objetos escondidos na cena.

Como toda boa mansão ela é cheia de passagens secretas, esconderijos e mistérios. Prato cheio para um lar de fantasmas que adoram se esconder em mobílias - e às vezes até esconder a própria mobília. O jogo é cheio de puzzles e o ambiente é quase totalmente interativo. Quanto mais o jogador explorar, melhor, pois pode encontrar dinheiro, pedras preciosas e Boos. O dinheiro serve para fazer melhorias na poltergust. Os Boos desbloqueiam uma nova fase ao fim de cada



mansão e as pedras preciosas são um bônus bem escondidinho pelo jogo. A estrutura incentiva uma revisitação das fases para a melhora de tempo, nota e obtenção de tesouros. O andamento do jogo é interessante, alternando bem entre exploração, puzzle e combate nas missões.



Enfrentar os inimigos não é tão fácil, mesmo com a arma pra lá de não convencional que lembra um aspirador de pó. Cada tipo de fantasma exige uma estratégia diferente, e alguns, muito criativos ainda pegam objetos do ambiente para se defender. Imagine um fantasma verde de óculos escuros fugindo da sua lanterna estonteante, ou outro que pegou um rolo de macarrão na cozinha pra te atacar e uma panela na cabeça pra se defender. No final das mansões um fantasmão-chefe possui um dos pedaços da Dark Moon, o que o deixa muito poderoso, podendo inclusive incorporar objetos.

São as pequenas coisas...

Luigi e o professor E. Gadd são um charme à parte. Os diálogos são sempre divertidos e repletos de expressões faciais e corporais. O professor, por exemplo, diz coisas do tipo "se ao menos tivesse um encanador por aqui" e também diz que vai apoiar e ajudar Luigi "do conforto de seu esconderijo". Quando nosso herói volta de uma luta terrível contra um chefe, o professor diz pra ele não reparar no cheiro de pipoca, pois a luta estava tão emocionante que ele teve que fazer um pouco para assistir.

Luigi, por outro lado nos encanta por ser tão medroso. Mesmo com mil fantasmas na mochila, um aparecimento surpresa sempre vai assustá-lo. Às vezes ele até murmura a musiquinha do jogo enquanto anda pelas missões, uma gracinha, deve ser para espantar o medo. Aliás, essa é a característica marcante de Luigi, sua fraqueza e sua força. Ele é o verdadeiro herói, pois, como todos nós ele sente medo, mas a todo momento ele os enfrenta e supera. Mais do que vencer fantasmas ele está sempre vencendo a si mesmo, esta é sua verdadeira luta.




Vários Luigis

Existem três modos multiplayer no jogo: um envolve limpar um andar de fantasmas e subir até o topo de uma torre, outro pede que os jogadores encontrem uma saída com limite de tempo - podendo aumentar esse tempo sugando fantasmas - e por fim existe também um modo mais exploratório usando a lanterna e fazendo aparecer objetos escondidos.

É possível jogar na internet com estranhos ou com amigos, mas as opções de interação são bem limitadas, com apenas quatro frases pré-determinadas. Cada Luigi se veste de uma cor, verde, azul, laranja e rosa. Também dá para jogar com os amigos no mesmo lugar, e nem todos precisam ter o jogo.

Nem tudo são rosas

O único defeito perceptível nesse jogo é ter uma estrutura mais fechada. Se ficar preso em uma parte da missão não há muito o que fazer além de ficar parado e tentar descobrir o que deveria estar fazendo. E o próprio jogo pede mais exploração. Esta também é prejudicada quanto alcançamos o objetivo de cada fase, pois o professor nos transporta de volta para o esconderijo sem dar a opção de explorar mais um pouco antes de voltar. Contudo, como foi dito no início, dificilmente esses detalhes estragam um título tão bom quanto Luigi's Mansion: Dark Moon. 



Prós

- Muitas possibilidades de exploração.
- Variadas interações com o cenário
- Personagens bem desenvolvidos e com senso de humor.
- Direção de arte maravilhosa.



Contras

- Estrutura de missões restritiva.

Confira também a outra versão da análise de [Luigi's Mansion no NintendoBlast](#).



NOTA

9

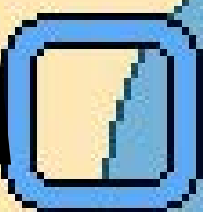
**Luigi's Mansion
Dark Moon
(3DS)**



por **Rafael Neves**Revisão: Lucas Oliveira
Diagramação: Paulo Henrique

O ano do

Luigi



TIME



Conheça a trajetória do irmão do Mario nos videogames

Poucos personagens secundários alcançaram o nível de carisma e popularidade de Luigi. O que começou com uma mera opção para o segundo jogador em Mario Bros. terminou desenvolvendo uma personalidade própria, além de estrear uma ainda tímida, porém de grande potencial, série. E, já que a Nintendo resolveu finalmente colocar Luigi no centro dos holofotes nesse ano, nada melhor para comemorar o aniversário do "Mario verde" do que revisitando toda a sua trajetória no universo dos games.



Complexo de “Segundo Player”

Convenhamos que passar dias no encanamento de um esgoto derrotando inimigos dos mais variados pode ser uma atividade pra lá de depressiva se você não tiver uma companhia. Embora Samus não se importe nem um pouco em explorar planetas hostis sem a ajuda de ninguém, com Mario a coisa foi um pouco diferente. Se, em Donkey Kong (NES), o até então carpinteiro foi o herói sozinho, em Mario Bros. (NES), sua estreia como encanador precisaria de um companheiro de trabalho. Foi assim que Luigi serviu como opção para o segundo jogador caso seja escolhida a opção multiplayer desse clássico game.

Joust praticamente inventou o estilo Deathmatch dos videogames e, inspirado por esse sucesso dos fliperamas, Shigeru Miyamoto pôs Mario e Luigi para não apenas confrontar-se nos esgotos, mas também para cooperar na luta contra os monstros das profundezas. Daí em diante, o Luigi passou a ser usado nos futuros jogos do bigodudo – embora apenas como uma mera versão verde de Mario. E foi como personagem do segundo jogador que Luigi serviu na série Super Mario Bros. (NES) e em Wrecking Crew (NES). Apesar da sina de viver na sombra de seu irmão vermelho, Luigi passou a ganhar habilidades próprias na versão americana de Super Mario Bros. 2 (NES) e uma aparência diferente da de Mario em Super Mario World (SNES).

Daí em diante, Luigi começou a se mostrar como um irmão mais alto e magricela de Mario, com um bigode de formato diferente do irmão e com uma personalidade mais tímida e medrosa. E, embora sua carreira aparentemente tenha sido estragada pela ausência de um modo multiplayer por muitos anos na série principal de Mario, Luigi não perdeu tempo e logo fez pontas em todas as séries esportivas do seu irmão, nas franquias Mario Party e Super Smash Bros. e numa infinidade de outros títulos relacionados ao Reino do Cogumelo.





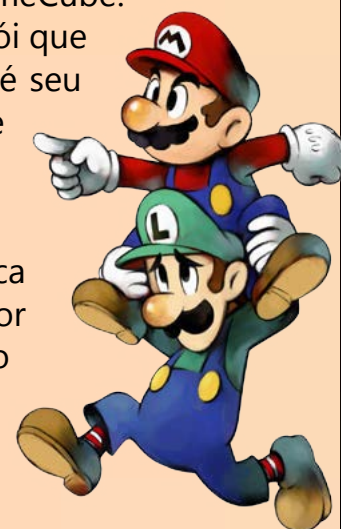
Enfim, Luigi com L maiúsculo

E foi fazendo essas pontas aqui e ali que Luigi se firmou como grande astro da Nintendo, recebendo até um rival (Waluigi) e um possível par amoroso com Daisy. Jogos como Paper Mario (N64) e Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC) aproveitaram de forma sarcástica o complexo de inferioridade de Luigi através do seu cômico diário secreto e das aventuras paralelas à de seu irmão. Já a outra série de RPG dos encanadores, Mario & Luigi, foi a primeira a estampar "Luigi" no título, embora não como protagonista solo, mas como fiel companheiro de Mario. E enfim chegamos a Luigi's Mansion (GC), um jogo que fez a trajetória de Luigi virar de cabeça para baixo.

Luigi's Mansion não foi apenas o primeiro jogo em que Luigi substituiu Mario como protagonista (Ok, tínhamos Mario is Missing, para SNES, antes dele, mas esse não conta), como também tomou o lugar do irmão no cargo de ser o título de lançamento do GameCube.

Ironicamente, Mario é quem deve ser resgatado nesse título, e o valente herói que explora mansões mal-assombradas e aspira fantasmas atrás de fantasmas é seu irmão Luigi. O sucesso de Luigi's Mansion fez com que Luigi se aventurasse por ainda mais mansões mal-assombradas anos depois, com o recente Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS).

Daí para frente, é fato que o "Mario verde" virou Luigi de fato, embora nunca chegue perto da fama de seu irmão gêmeo. A série New Super Mario Bros., por exemplo, recolocou Luigi no lugar de "segundo jogador", e New Super Mario Bros. 2 (3DS) aumentou o complexo de inferioridade de Luigi ao dar-lhe a coloração prateada quando absorve a Gold Flower, enquanto Mario recebe a cor dourada. Já a os games Super Mario Galaxy (Wii), Super Mario 64 DS (DS) e Super Mario 3D Land (3DS) deram a Luigi o posto de personagem jogável alternativo, com algumas singelas diferenças em relação a Mario.



Passam-se os anos, mas Luigi sempre leva a pior



O Professor E. Gadd pode ser bem inteligente, mas escolheu o pior personagem para explorar mansões mal-assombradas

It's a me, Luigi!

Como já visto, muita coisa levou Luigi a se diferenciar de um mero "Mario verde", e isso não refletiu-se apenas em sua personalidade e aparência, mas também em suas habilidades. Nos games em que Luigi é meramente a personagem do segundo jogador, suas habilidades espelham com exatidão as de Mario, para não dar vantagem ou desvantagem a nenhum dos jogadores. Mas, quando Luigi passou a ser uma opção alternativa de gameplay, suas habilidades mostraram certa distância das de Mario. Uma das tradições iniciadas em Super Mario Bros. 2 e respeitada na série Galaxy, em 3D Land e em 64 DS foram os pulos mais altos de Luigi, embora sejam compensados por desvantagens como maior inércia e menor velocidade.

Super Mario 64 DS não só deu mais velocidade a Luigi, como também permitiu a ele andar por alguns segundos sob a água e tornou exclusivo do irmão de Mario o poder da invisibilidade. As bolas de fogo lançadas por ele na série Super Smash Bros. são de coloração verde e, em Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA), Luigi trás poderes de eletricidade ao invés de flamejantes. Na verdade, a associação de Luigi com capacidades elétricas é feita também em Mario Strikers Charged (Wii), enquanto Mario Super Sluggers (Wii) deu a Luigi manobras especiais com temas relacionados ao vento. Já Super Smash Bros. Brawl (Wii) vai ainda além, estreando o Final Smash de Luigi, a Negative Zone, um círculo psicodélico que deixa

GAME BOY HORROR



"Vamos ver quem vive na sombra de quem agora"

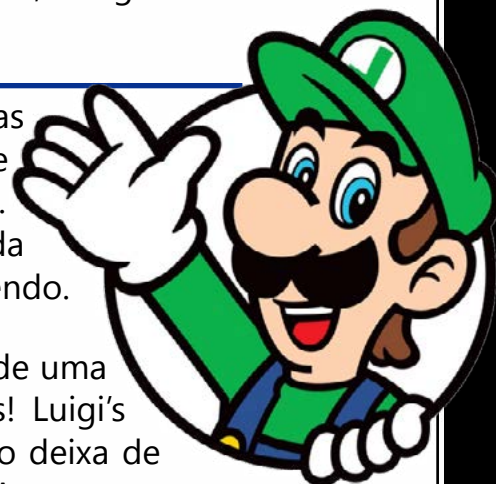
todos os lutadores dentro de seu raio lentos... uma vantagem de ter um complexo de inferioridade tão forte.

Embora marcado por sua altura acima da de Mario, por ser mais magro, vestir roupas verdes e ser muito mais medroso do que seu irmão, muitas outras versões de Luigi figuraram nos games dos quais fez parte. Em Yoshi's Island (SNES), fomos apresentados ao Baby Luigi, que engrossou a lista de versões bebês da turma de Mario. Já Super Paper Mario (Wii) fez a estreia de Mr. L, uma versão hipnotizada de Luigi que é o oposto de si: destemido, arrogante e malvado.

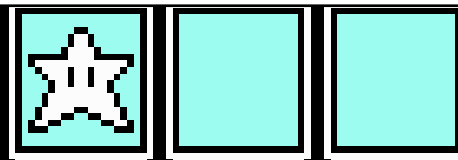
Afinal, o ano é seu

Depois de rever, do início ao fim, a trajetória de Luigi e dissecar todas as suas particularidades, não tem como negar que mais de vinte anos de história fizeram do "Mario verde" uma grande estrela da Nintendo... Ok, talvez não uma estrela, mas, no mínimo uma moeda de ouro. Ainda assim, é essa moeda que recebeu um ano de congratulações da Nintendo.

E o que a Big N poderia dar de presente ao Luigi? Estamos falando de uma gigante dos videogames, então é óbvio que a resposta são jogos! Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS) é obviamente o prato principal, mas não deixa de ser a ponta de um grande iceberg com um boné verde no cume. A Nintendo já anunciou um DLC para New Super Mario Bros. U (Wii U)




Aproveita, Luigi, por que 2013 só acontece uma vez





G 14

♥ 100

que oferece tanto conteúdo quanto um jogo totalmente novo: New Super Luigi U. Além da sua participação no novo Mario Golf para 3DS, o portátil 3D receberá mais um capítulo da série Mario & Luigi. Mario & Luigi: Dream Team fará Mario viajar pelo esquisito mundo onírico de Luigi. Depois de um ano como esse, ninguém mais vai reclamar se a Nintendo voltar a lançar meia dúzia de jogos de Mario em 2014! 

Chove e não molha: Chove e não molha: Luigi pode ser tímido, mas ele não iria ficar parado vendo seu irmão sempre ao lado da Peach, apenas "segurando vela". Daisy acabou sendo associada como possível par romântico de Luigi. Nas séries esportivas e em Mario Party, Luigi e Daisy (assim como suas versões bebês) sempre jogaram como uma dupla e vários momentos sugeriram que rolasse algo entre eles. A versão pitoresca de Luigi vista no igualmente pitoresco filme Super Mario Bros. também demonstrou certo interesse por Daisy. É só o Mario tomar cuidado para não revelar o que andou fazendo com Daisy após Super Mario Land (GB).



Dando nome aos bois: Sabemos que Mario teve seu nome emprestado por Mario Segale, proprietário do prédio alugado pela Nintendo em 1981. Já Luigi teve seu nome proveniente de uma pizzaria bem próxima desse prédio. O nome do estabelecimento era Mario & Luigi's, o que combinava perfeitamente. Além do mais, a pronúncia japonesa ("ruiji") significava "semelhante" ou "parecido", o que dava margem a um bom trocadilho, já que Luigi nasceu como uma mera versão verde do sprite de Mario.





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

DOWNLOAD



Google play



por **Rafael Neves**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: David Vieira

Melhores coadjuvantes da Nintendo

Por mais famoso, poderoso e carismático que seja um personagem, ele sempre precisará de um coadjuvante. Aquela típica figura secundária que, por vezes, trabalha mais do que o protagonista, mas é sempre deixada à margem dos holofotes e nem por isso deixa de se provar leal a seu eterno parceiro. Durante toda a **trajetória da Nintendo**, diversos personagens assumiram esse papel e alguns foram de meros coadjuvantes a atores principais de alguns títulos. Hora de colocar à prova as figuras que só não são favoritos do público por que não estão no centro da capa de seus jogos.

10. Toad (Mario)

No Reino do Cogumelo, **Mario** e sua turma não podiam contar com um coadjuvante mais multi-tarefa e prático do que o Toad. Na verdade, "Toad" não é apenas o nome do personagem, mas a designação de toda a espécie de baixinhos com cabeça de cogumelo que desempenham as mais diversas funções secundárias. Toad avisam-no que a princesa está em outro castelo, garantem-lhe bônus extra nas Toad House, habitam as cidades de Toad Town e Decalburg e estão sempre a acompanhar Peach. Toad ganhou um pouco mais de importância quando tornou-se personagem jogável em **Super Mario Bros. 2 (NES)** e em **New Super Mario Bros. (Wii)**, mas não deixou de ocupar o papel que melhor desempenha: coadjuvante. E tem que ser um coadjuvante com muita auto-estima para aguentar a declaração de Miyamoto: ele é o personagem que o mestre menos gosta em **Mario Kart**.

"Pior do que ser coadjuvante é quando te confundem com um cogumelo"

9. Louie (Pikmin)

Se Olimar referencia Mario tanto em anagramas de seu nome quanto por ser mais uma obra de Miyamoto, não seria estranho que uma versão de outra cor desse extraterrestre surgisse para um modo multiplayer. Assim nasceu Louie, que, pelos mesmo motivos, pode ser associado a Luigi. Sua primeira aparição foi em **Pikmin 2**, como coadjuvante para o modo de dois jogadores desse incrível game para GameCube. Louie acaba tornando-se o leal parceiro de Olimar, ajudando-o não só nas missões com os Pikmin, mas também para dinamizar as *cutscenes* do jogo. Embora não tenha seguido seu parceiro na estréia de Olimar em **Super Smash Bros. Brawl (Wii)**, esperamos que esse coadjuvante tenha maior relevância em **Pikmin 3 (Wii U)**.



8. Palutena (Kid Icarus)

Pit pode até ser um anjo valente e poderoso, mas não é nem um pouco auto-suficiente. Ele poucas vezes sabe detalhes de suas missões e nem mesmo voar por si só é capaz. É aí que entra **Palutena**, a versão Nintendo da deusa Atena, sempre a guiar Pit por suas celestiais aventuras. Se, no **primeiro Kid Icarus (NES)**, ela não era muito mais do que uma versão divina de Peach, é em **Kid Icarus: Uprising (3DS)** que Palutena ganha mais relevância. Tão tagarela quanto Navi, Palutena não apenas guia Pit e lhe permite voar nesse novo jogo, como também acaba participando de uma grande e inesperada reviravolta no roteiro do game. Uma das mais queridas coadjuvantes femininas, Palutena tem muito o que crescer na Nintendo.



A vida dos coadjuvantes atrás das câmaras



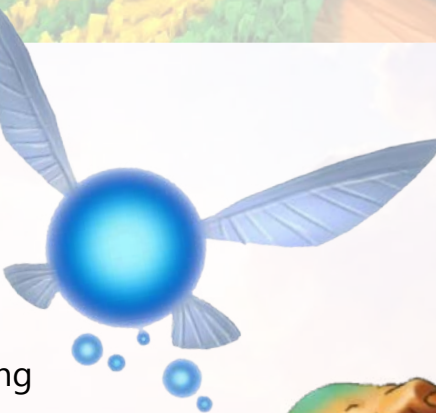
7. Mumbo Jumbo (Banjo-Kazooie)

Banjo e Kazooie, juntos, já dão margem a uma infinidade de mecânicas de *gameplay* em **Banjo-Kazooie (N64)**. Mas, como todo urso louco por mel e todo pássaro doido por alguém para pirraçar, ambos são bastante ambiciosos. Eles não dispensam uma chance de se transformar em outros animais e até objetos para diversificar ainda mais a jogabilidade do título. E é para transformá-los com seus poderes mágicos que existe o estereotipado xamã Mumbo Jumbo. De mero transformador, Mumbo tornou-se personagem jogável em **Banjo-Tooie (N64)**. Ainda assim, sua participação é tão restrita que deixa ainda mais claro a sua sina: eterno coadjuvante. O mesmo se repete em Grunty's Revenge (GBA) e em Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (X360). Quem sabe tivesse um pouco mais de atenção em **Banjo-Threeie?**

"Ah, vamos, Banjo, eu posso ser muito mais útil nessa mochila do que esse pássarinho"

6. Navi (Zelda)

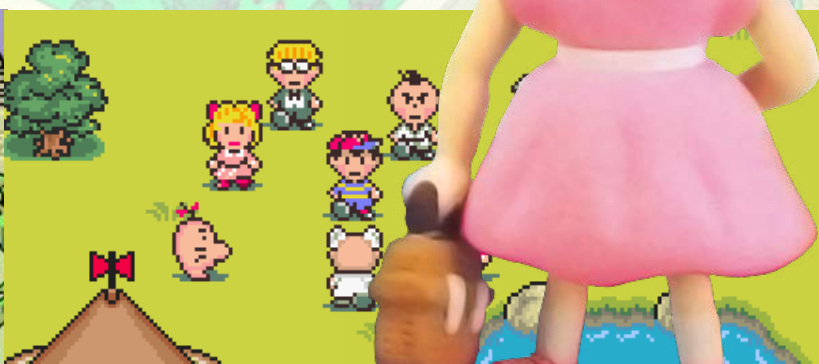
Há quem diga que são as pessoas com as quais nós mais brigamos que, na verdade, provam ser as que mais gostamos. Talvez **Navi** seja o melhor exemplo dessa adoração às avessas. Apesar de bastante útil servindo como Z-Targeting e apresentando a **Link** o mundo de Hyrule, essa fadinha, embora não tenha boca, é pra lá de tagarela. Quem já jogou **The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)** sabe que Navi torra a paciência dos jogadores com seus constantes avisos e dicas óbvias. Ainda assim, desempenha papel importante como tradutora da mudez de Link, afinal, alguém precisa dar com a língua nos dentes para o enredo ir para frente.



Link não vê a hora de se ver livre de Navi em Majora's Mask, mas mal sabe que logo encontrará Tatli.

5. Paula Polestar (Mother/EarthBound)

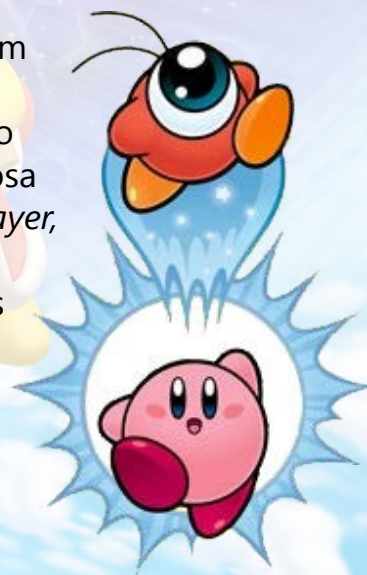
Se já é difícil encontrar alguém inteirado na ofuscada franquia Mother, mais complicado ainda é quem conheça seus coadjuvantes. Mas se você jogou **EarthBound (SNES)**, e tem **motivos de sobra para fazê-lo**, deve conhecer **Paula**, grande companheira de **Ness** em sua missão de salvar o planeta. Mesmo ficando à sombra do garoto, Paula não demonstra nenhum sinal de raiva ou revanchismo - muito pelo contrário, é uma moça das mais pacíficas. Ainda assim, é uma grande combatente, sobretudo em habilidades PSI. É claro que não podia faltar um suposto romance juvenil entre Paula e Ness.



Tem que ser uma coadjuvante muito paciente pra seguir Ness pra tudo quanto é lado

4. Helper (Kirby)

Embora seja o personagem mais guloso da Nintendo (rivalizando apenas com Yoshi), **Kirby** deixou sua gula de lado para dar espaço a um companheiro de aventuras. O Helper é seu parceiro em **Kirby Super Star (SNES)**, surgindo na forma de qualquer poder de Kirby (confira todo o arsenal dessa bolota rosa na **25ª edição da Revista Nintendo Blast**). Dando vazão à jogatina *multiplayer*, Helper é um coadjuvante ofuscado por Kirby, que não só determina quando ele pode nascer e quando irá desaparecer, como também dita quais poderes ele pode usar. O Helper expressa-se como uma variação do inimigo que originalmente detinha o seu poder e, na versão para DS, recebeu um game próprio: Help the Helper.



Um gesto de gratidão... seguido por uma baita sacanagem.

3. Diddy Kong (Donkey Kong)

Donkey Kong pode ser um grande personagem, mas convenhamos que ele é pesado, intimidador e bobo demais para as diversas aventuras pelas quais passou. Talvez por isso **Diddy Kong** combine tão perfeitamente como seu companheiro, por ser mais ágil, esperto e descolado. O sobrinho de Donkey começou como mero coadjuvante em sua jornada por **Donkey Kong Country (SNES)**, mas não demorou a arranjar **uma namorada** para explorar **Crocodile Isle** em **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES)**.

Já no **terceiro jogo da série**, ele ocupa o posto de "donzela em perigo" ao ser raptado. Apesar de todas os papéis que fez, incluindo o de astro de um jogo corrida, Diddy voltou ao posto de coadjuvante no recente **Donkey Kong Country Returns (Wii)**, papel que repetirá na versão para 3DS.



Coadjuvante? Talvez... Otário? Com certeza, não!

2. Midna (Zelda)

Não é que não gostemos de Navi, muito menos que não reconhecamos seu valor como eterna guia de Link, mas o fato é que, se algum coadjuvante conseguiu desenvolver um carisma e personalidade tão ímpares na série Zelda, esse alguém é **Midna**. Afinal, não é qualquer personagem que dá nome a um dos mais incríveis títulos dessa igualmente incrível franquia: **The Legend of Zelda: Twilight Princess** (vulgo Midna). Inicialmente, Midna pareceu ser uma mera aproveitadora dos talentos de Link para seu próprio benefício, mas, com o passar das dungeons, essa habitante do Twilight Realm provou ser uma grande companheira do nosso herói e uma peça crucial do enredo de Twilight Princess.



1. Luigi (Mario)

Luigi não é apenas um coadjuvante. Luigi talvez seja a origem do termo coadjuvante no mundo dos videogames. Criado meramente para ser uma opção para o segundo jogador, ele nasceu como uma versão recolorida de **Mario**, com um nome para lá de sugestivo: "Luigi" (pronúncia japonesa de Luigi) significa "parecido" na Terra do Sol Nascente. E, mesmo depois de se diferenciar cada vez mais de seu irmão, Luigi continuou no posto que nasceu para ocupar: o número dois. Seja transformando-se em prata quando Mario transforma-se em ouro em **New Super Mario Bros. 2 (3DS)**, seja tendo de abrir mão da Peach para o Mario ao fim das aventuras juntos. Bom, mas estamos no Ano de Luigi, então vai que esse "Mario verde" não passará a chamar seu irmão de "Luigi vermelho"? 🍷



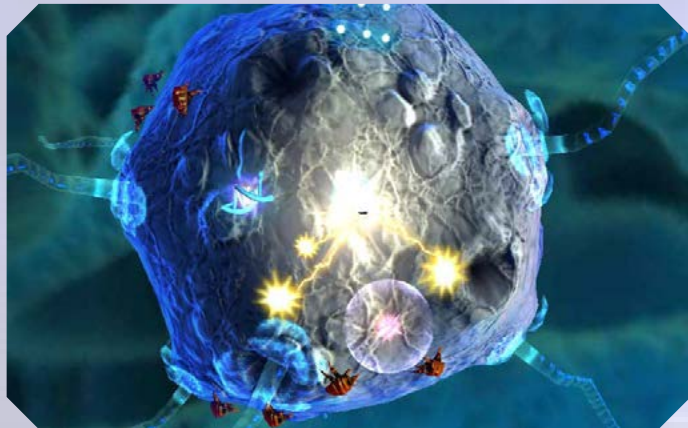
"Acho que eu preferia ser coadjuvante mesmo..."

Nano Assault EX (eShop)

por **Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima

Diagramação: Agatha Christine.

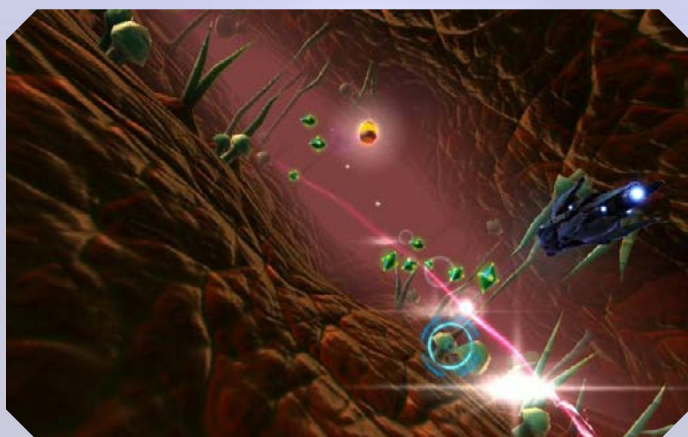
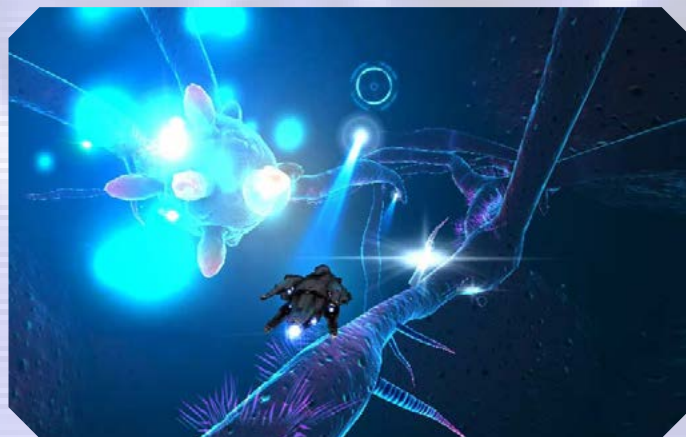


Nano Assault EX é uma versão estendida de Nano Assault, lançado em mídia física para o 3DS no mesmo ano que o portátil, em 2011. Com gráficos revitalizados, novos modos, ranking online e distribuição via eShop, torna-se um título obrigatório para os fãs de shooters em naves e games de temática científica.

A vida microscópica no universo interior

Um vírus chamado Nanostray está infectando diversos organismos e cabe a você, no controle da nave Nanite, acabar com ele. Assim, o jogador deverá passar por sistemas celulares diversos, combatendo criaturas virosas e inimigos dos mais tenebrosos, tudo com a finalidade de salvar a população.

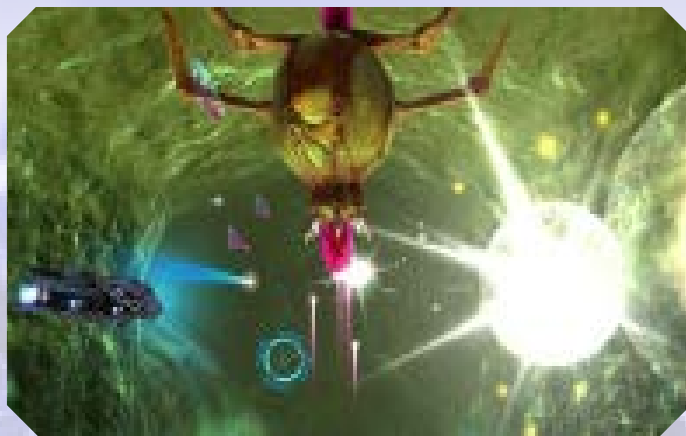
O game conta com diversos modos, incluindo: História, Arcade, Boss Rush e Survivor. O primeiro deve ser jogado para desbloquear os seguintes ou parte deles. É preciso conseguir bons Scores no Arcade e isso faz com que o jogador sinta mais vontade de bater seus próprios recordes. Em Boss Rush as batalhas contra chefes são filtradas; já na modalidade Survivor você encara um modo ainda mais difícil que o jogo original.




Coletar sequências de DNA, enfrentar infecções, passar por túneis e cenários hostis, desviar de organismos e tiros até chegar aos chefes e finalmente confrontar o núcleo do vírus: o verdadeiro mal que assola a todos. Sim, meu caro, esta será sua missão aqui. Aceita o desafio?

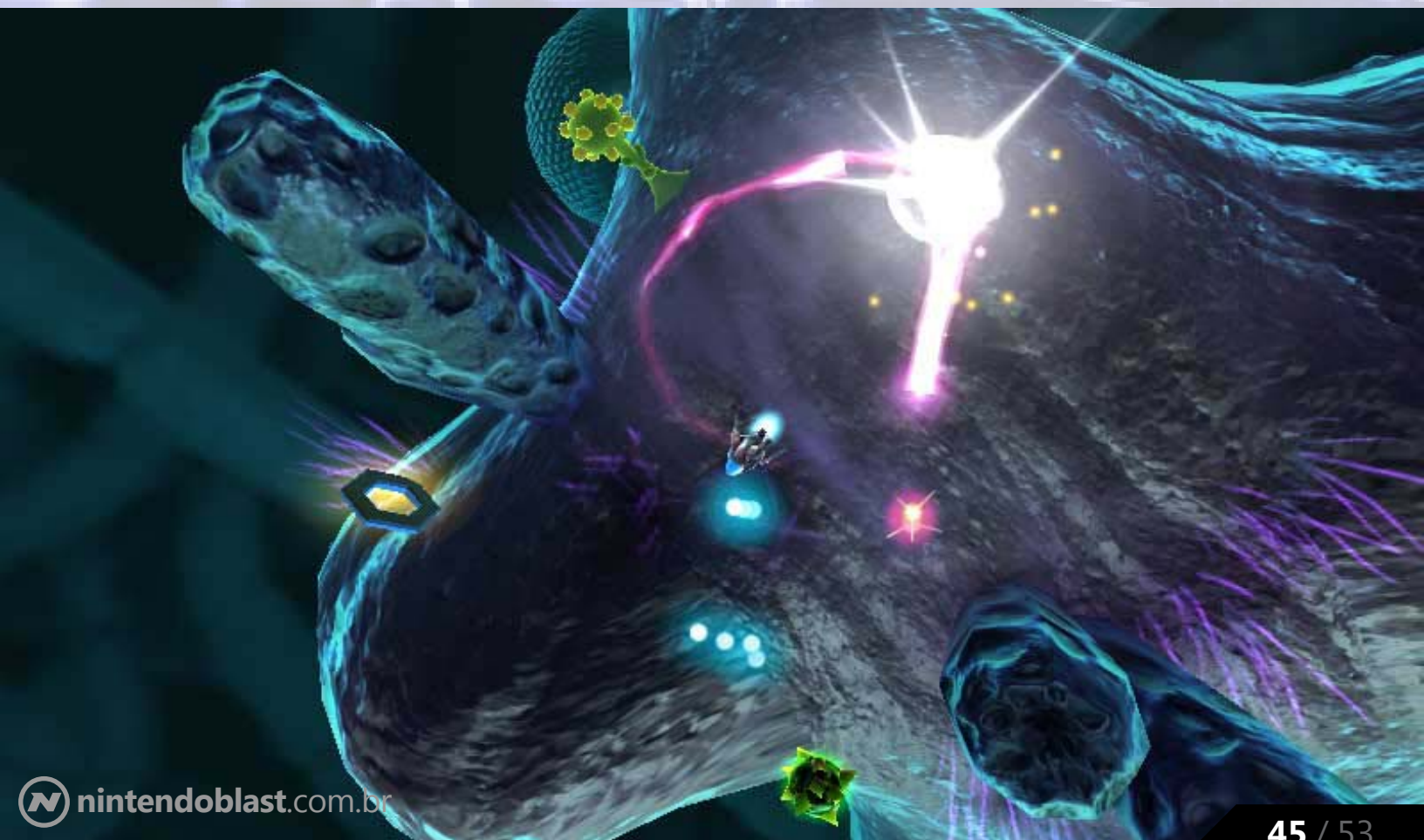
Exuberância tecnológica

A disposição dos gráficos e jogabilidade de Nano Assault EX se assemelham e muito a franquias como **Super Mario Galaxy** e **Star Fox**, já que você também atravessa passagens circulares e fechadas em um ambiente amplo. Destaque para as batalhas contra os chefões - de nomes biológicos supercomplicados - em cenários cheios de armadilhas.



Sublimemente adicionado está o efeito 3D, que lembra o mesmo utilizado em **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, tanto por sua profundidade quanto pela qualidade. Outro ponto positivo é a utilização dos recursos sonoros, transmitindo a emoção de assistir um filme de ficção científica na telona do cinema! Também há a alternativa de se usar o Circle Pad Pro, para incrementar a jogabilidade.

O game é desenvolvido pela alemã Shin'em Multimedia, responsável por títulos como **Art of Balance**, e **FAST – League Racing**. Por um valor de R\$ 25,99, um baixo custo se comparado a muitos jogos em formato físico por aí, vale a pena para os amantes do gênero como aos que desejam conhecer este excelente trabalho e game hardcore para o 3DS. 



Metronome (eShop, DSiWare)

por **Jaime Ninice**


Diagramação: Agatha Christine

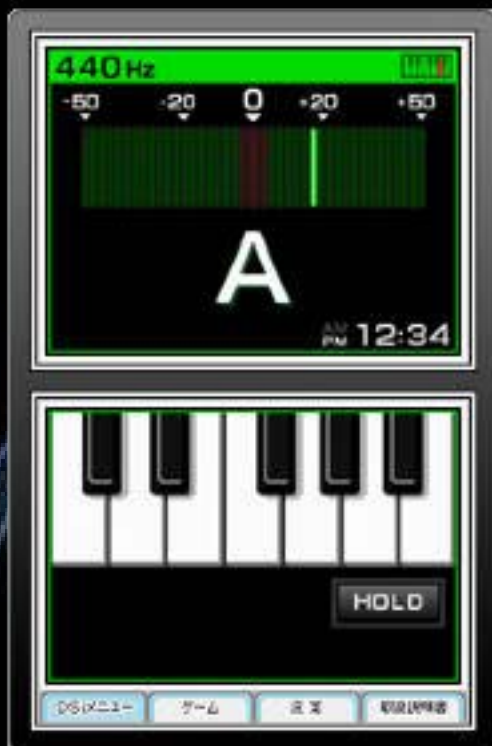


Disponível na rede online da Nintendo, Metronome é bastante útil principalmente para aqueles que estudam música. Como o próprio nome diz, trata-se de um metrônomo – aparelho utilizado para marcar o andamento rítmico musical - que pode ser carregado no seu DS/3DS em qualquer lugar.

É possível fazer várias combinações de sons às batidas, alterar as unidades de tempo e aumentar ou diminuir a velocidade do toque. Há até um minigame do clássico Donkey Kong, onde o jogador, incentivado pela música de fundo, deve bater palmas (ou emitir algum som semelhante) para que

Jumpman pule sobre os barris que vierem abaixo.

Um ótimo acessório ao seu portátil que ganha ainda mais funcionalidades com a adição de softwares inteligentes e úteis para o dia a dia. Recomendo! 



por **Alex Sandro**

Diagramação: Agatha Christine

Lançamentos do mês

Nintendo eShop

DSⁱWare™

WiiWare

eShop (Wii U)

Injustice: Gods Among Us

Dos mesmos criadores de Mortal Kombat, Injustice: Gods Among Us estará disponível nas lojas e no eShop do Wii U a partir do dia 16 de abril. O título de luta reúne os ícones da DC Comics como Batman, Superman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Coringa e outros, no qual se enfrentam em batalhas épicas.



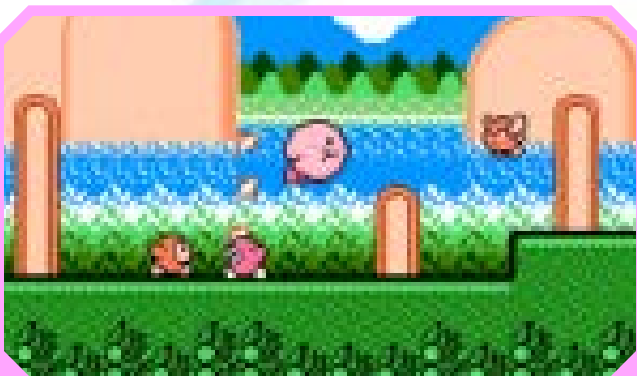
Gênero: Luta

Jogadores: 1/2

Desenvolvedora: NetherRealm Studios

Preço: \$ 59.99 (eShop americana)

Kirby's Adventure



Gênero: Plataforma

Jogadores: 1

Desenvolvedora: HAL Laboratory.

Preço: \$ 0,30 (eShop americana)

A bolota rosa da Nintendo chega ao Virtual Console do Wii U. **Kirby's Adventure**, lançado originalmente em 1993, é o segundo jogo do Kirby para o NES, utilizando todo o potencial hardware do console na época e teve nomes como Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto e Masahiro Sakurai envolvidos em sua produção. O título, disponível no eShop do Wii U desde ontem, faz parte da comemoração do trigésimo aniversário do Famicom no Japão e estará disponível no eShop até o mês que vem.

Rayman Legends Challenges App

Após adiar Legends duas vezes e retirar a exclusividade do Wii U, a Ubisoft disponibilizou a demo exclusiva no console da Nintendo para se desculpar pelo ocorrido. A nova demo (que pesa 841 MB) traz o Challenge Mode, desafios online que são adicionados diariamente e semanalmente, singleplayer e multiplayer, inclusive com suporte a leaderboards. É um jeito de se entreter até 3 de setembro, quando o título será finalmente lançado.



Gênero: Plataforma
Jogadores: 1/4
Desenvolvedora: Ubisoft
Preço: Gratuito

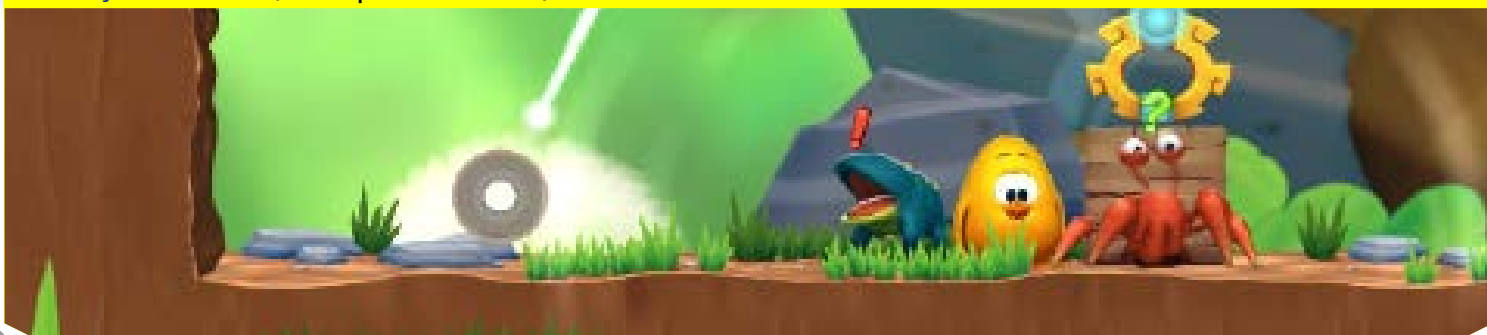


Toki Tori 2



Gênero: Plataforma/Puzzle
Jogadores: 1
Desenvolvedora: Two Tribes
Preço: \$ 13,49 (eShop americana)

Esqueça tutoriais e textos explicativos. Em Toki Tori 2, você conhecerá a jogabilidade na experiência de tentativa e erro. Trata-se de um híbrido entre plataforma e puzzle, cuja a interação com os personagens das fases é essencial para sua progressão. O título possui suporte ao recurso Off-TV Play e um editor de fases para compartilhar suas criações com outros jogadores. O título estará com 10% de desconto até o dia 25 de abril, quando custará \$ 14,99.



eShop (3DS)

Dillon's Rolling Western: The Last Ranger

A sequência de **Dillon's Rolling Western**, lançado ano passado no eShop do 3DS, está disponível para download. O título une os estilos ação e tower-defense e coloca o jogador no papel do tatu-bola cowboy Dillon para proteger e fortalecer cidades, reunir suprimentos e acabar com inimigos durante o dia e a noite. Dillon também precisa proteger um trem que se move entre as fases principais do jogo.



Gênero: Ação/Tower Defense
Jogadores: 1
Desenvolvedora: Vanpool
Preço: R\$ 18,99



Soccer Up 3D

Soccer Up já foi lançado para WiiWare e agora chega ao eShop do 3DS. Esqueça todo o realismo de PES e Fifa, aqui o humor e carisma lideram time! Você tem o total controle da bola, podendo aplicar efeitos nos chutes para enganar o goleiro e, além do visual cartunesco, você pode criar seus próprios jogadores usando os Miis (yes, poderemos ver Michael Jackson e Hitler jogando futebol juntos!). O título ainda possui suporte ao Download Play para você jogar com mais um amigo.

Gênero: Futebol
Jogadores: 1/2
Desenvolvedora: EnjoyUp Games
Preço: R\$ 12,99



Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers

Soul Hacker chegará às lojas físicas e no eShop dia 16 de abril. É o segundo título da série de RPG em primeira pessoa Shin Megami Tensei a ser lançado no 3DS (o primeiro foi Devil Survivor - Overclocked) e é um remake do original lançado em 1997 para o Sega Saturn. Explore calabouços, enfrente inúmeros inimigos e batalhe pelo destino da humanidade.



Gênero: Role-playing
Jogadores: 1
Desenvolvedora: Atlus
Preço: \$ 39.99 (eShop americana)

Virtual Console: Castlevania

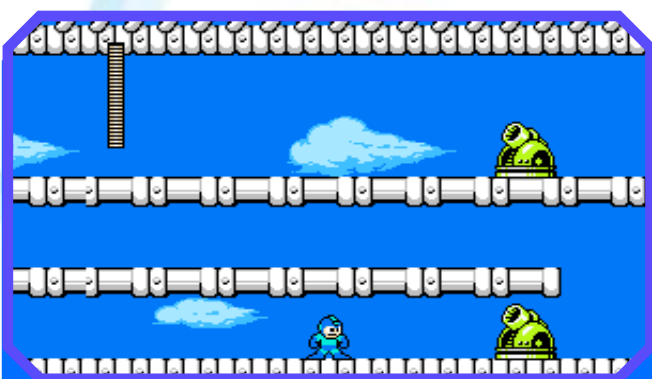
O primeiro título de uma das grandes franquias da Konami chega ao eShop do portátil 3D. Lançado em 1987 para o NES, Castlevania traz a clássica dificuldade da era 8-bits com Simon Belmont no ano de 1681 para enfrentar e derrotar Drácula.

Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Desenvolvedora: Konami
Preço: R\$ 8,99



Virtual Console: Mega Man 4

O quarto título do robô azul da Capcom, lançado originalmente em janeiro de 1992 para o NES, finalmente chega ao eShop do 3DS. As clássicas dificuldade e ação estão presentes, além de Rush, o companheiro canino do robô azul e a possibilidade de carregar energia, causando disparos maiores e mais danosos.



Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Desenvolvedora: Capcom
Preço: R\$ 8,99

Crazy Construction



Gênero: Puzzle
Jogadores: 1
Desenvolvedora: G-STYLE
Preço: R\$ 9,99

Com um toque de Tetris, seu objetivo em Crazy Construction é construir uma torre até a lua, empilhando inúmeros objetos de variadas formas e tamanhos, como cones de estrada, televisão, pedras, cadeiras e outros mais, sem derrubá-los. Além disso, é preciso ficar atento às interferências durante a construção, como pássaros, tornados e até buracos negros.

DSiWare (DSi) e eShop (3DS)

Clash of Elementalists



Gênero: Ação
Jogadores: 1/2
Desenvolvedora: Teyon
Preço: 500 DSi Points ou R\$ 8,99

Clash of Elementalists impressiona pelo seu visual acima da média para os padrões dos jogos de DSiWare e por lembrar um pouco o estilo de combate de Kid Icarus: Uprising (3DS). Você controla um dos quatro personagens com poderes elementais (água, fogo, terra e ar) em inúmeros combates. Há quatro modos singleplayer distintos dois modos multiplayer para até dois jogadores via conexão sem fio.

Color Commando

Mesclando elementos de puzzle e plataforma, Color Commando coloca o jogador para recolher objetos dos cenários evitando tocar nos inimigos. O interessante é que você encontra várias gotas de tintas pelas fases e pode dispará-las em lugares específicos para impedir que inimigos combinem cores.

Gênero: Plataforma
Jogadores: 1
Desenvolvedora: Goodbye Galaxy Games
Preço: 200 DSi points ou R\$ 2,99



Working Dawgs: Rivet Retriever



Gênero: Puzzle
 Jogadores: 1
 Desenvolvedora: Big John Games
 Preço: 200 DSi points ou R\$ 2,99

Uma construção está repleta de problemas. Pássaros, abelhas, rebites perdidos e uma corrida contra o tempo para terminar o projeto. Esse é o desafio de Ace: encontrar os rebites para o andamento da construção e acabar com os problemas durante o caminho durante as vinte fases presentes no jogo.

Wii (Virtual Console)


NAM-1975

Hora de muitos tiros no Virtual Console do Wii. NAM-1975, lançado em 1990 para Neo Geo, se passa nos últimos meses da Guerra do Vietnã. Dois soldados, Silver and Brown estão em busca do Dr. R Muckly, um ex-cientista do exército americano que foi sequestrado pelas forças inimigas.

Gênero: Ação/Tiro
 Jogadores: 1/2
 Desenvolvedora: SNK
 Preço: 900 pontos



Sengoku

A história se repete: mais um título no Virtual Console do Wii e mais um título do Neo Geo. Trata-se de Sengoku, um jogo hack'n'slash side-scrolling lançado originalmente em 1991, cujo objetivo é avançar pelos cenários batendo em todos que estiverem na sua frente. O título permite que você troque de personagem a qualquer momento e, curiosamente, sua sequência (Sengoku 2) já estava disponível no Virtual Console. 



Gênero: Hack'n'Slash/Side-Scrolling
 Jogadores: 1 Desenvolvedora: SNK
 Preço: 900 pontos

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br