NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#53
FEV
2014

CC
BY NC ND



PRÉVIA
YOSHI'S NEW ISLAND (3DS)

TOP 10
MELHORES RPGS DO 3DS



A bravura muitos anos omissa

Inúmeros são os trocadilhos com o título de Bravely Default (algo como "corajosamente omisso"), mas aqui vai o meu: Bravely Default é um sinal de coragem da Square Enix em se criar uma série nova com um misto de originalidade e nostalgia omisso por muitos anos nos jogos da empresa. É justamente esta combinação que você verá na Análise presente nessa edição. Mas Bravely é apenas um dos grandes RPGs do 3DS, e nessa edição escolhemos nosso dez preferidos do portátil. Revisitamos também um projeto antigo da Square Enix para o 3DS, Chocobo Racing 3D, que acabou sendo cancelado. Você ainda no acompanha em nossa Prévia de Yoshi's New Island, no nosso sofrido adeus ao Professor Layton e em muitas outras matérias! **– Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores 04

GUIA DLC
Ace Attorney Dual Destinies Turnabout Reclaimed (3DS) 39

FAIL
Chocobo Racing 3D (3DS) 07

ESPECIAL
Adeus, Professor Layton 44

PRÉVIA
Yoshi's New Island (3DS) 11

TOP 10
Melhores RPGs do 3DS 54

ANÁLISE
Bravely Default (3DS) 15

BLAST UP
Espaço do leitor 65

ANÁLISE
Monster Hunter 3 Ultimate (Wii U) 24

MAIS ONLINE!
GAME MUSIC
Piano Opera Final Fantasy em São Paulo

e-BLAST
Retro City Rampage: DX, Pokémon Bank e mais 31

DISCUSSÃO
A Nintendo deve descontinuar o Wii U?

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Filipe Salles
Fellipe Camarossi
Gabriel Toschi
Hugo Henriques
Jaime Ninice
Rafael Neves

REVISÃO

Bruna Lima
Bruno Grisci
Bruno Nominato
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Marcos Vargas
Ramon Oliveira
Samuel Coelho

DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira
Eidy Tasaka
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço
Leonardo Correia
Ricardo Ronda

CAPA

Felipe Araujo

Com grandes variedades, vêm grandes dores de cabeça *por* ***Fernando Souza***



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!

Diagramação: Eidy Tasaka



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***.

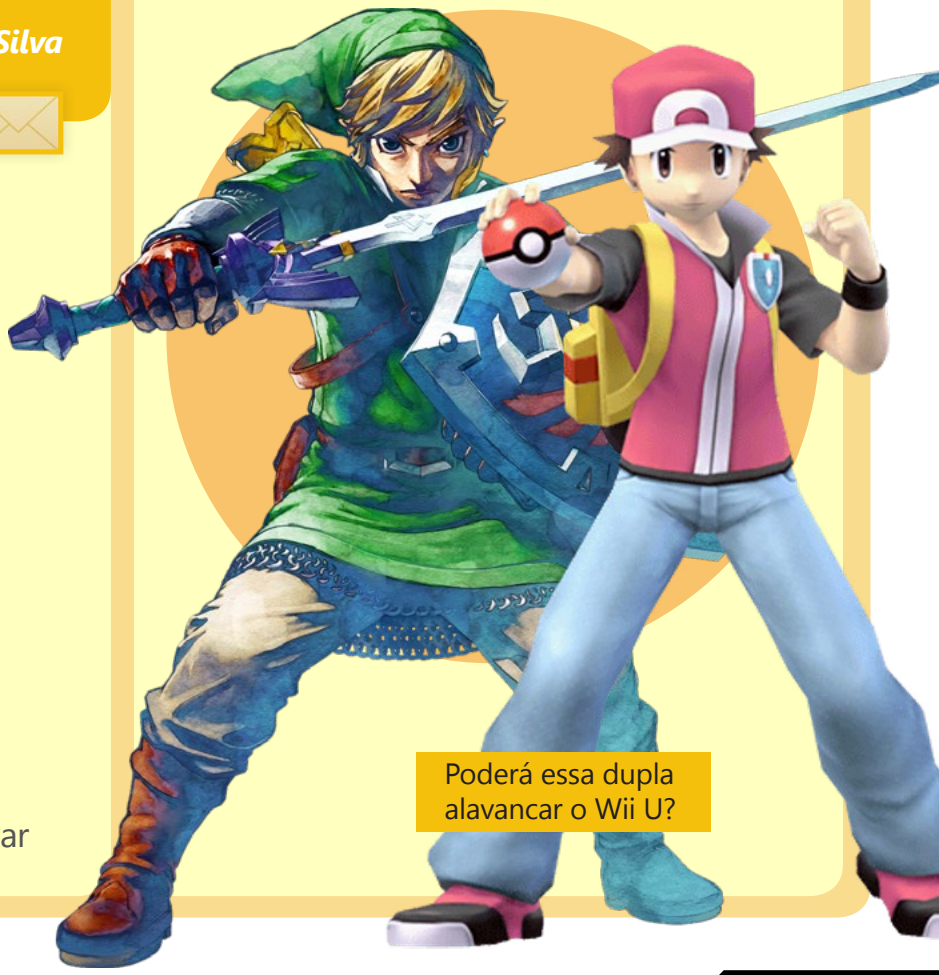
Carta do mês

Pedra, alguns dias atrás rolaram uns rumores (beeem duvidosos) de que a Nintendo estaria planejando lançar logo um novo console. Você acha uma ideia válida? E, não seria mais fácil a Nintendo apenas criar um novo Zelda, um pokemon (RPG claro) e colaborar com as third parties? Abraços!

Anônimo "Rumor" da Silva

Sim, são rumores muito mais que duvidosos, eles se apoiam em informações já divulgadas para tentar dar mais credibilidade. Mas sabemos que a Nintendo mal divulgou as especificações do Wii U, quem dera dos futuros consoles.

Em primeiro lugar, a Nintendo sempre começa a desenvolver um novo hardware assim que lança um novo no mercado. É uma prática comum das empresas no ramo e até o Iwata afirmou isso anteriormente. A Nintendo está desenvolvendo um novo hardware, mas não planeja lançar um novo console agora. Sabemos que a vida útil dos consoles da Big N costumam durar, no mínimo, cinco anos e o Wii U está apenas há pouco mais de um ano no mercado. Ela não irá lançar um novo console em breve, já que esse ano a Big N promete mostrar o valor do Wii U e usar o GamePad de forma inteligente, mas para isso é preciso ter jogos.



Poderá essa dupla alavancar o Wii U?

A Nintendo sabe que suas franquias agradam ao público e possuem fãs fiéis, então é claro que a maior parte dos donos do Wii U são fãs da empresa e de suas séries. Claro que lançar Zelda e Pokémon é uma estratégia sempre viável, já que são franquias que vendem muito, mas só elas não salvam o console (sem contar que a Game Freak só lança Pokémon RPG mesmo para portáteis). É preciso usar outras IPs para expandir o público e até criar novas para atrair mais jogadores para a plataforma.

A questão third party ainda é delicada. Os jogos third parties vendem muito pouco no Wii U, por causa de dois fatores: primeiro, a base instalada do Wii U ainda é pequena, menos de 6 milhões do consoles pelo mundo; segundo, quem compra hardware da Nintendo é porque espera jogar as franquias da empresa. Mas é evidente que poucas thirds se esforçam para trazer um conteúdo diferenciado para o Wii U. A Nintendo precisa resolver logo essa questão porque sem os jogos de outras empresas, a situação do Wii U ficará ainda mais complicada.



Pedra, o Wii U Gamepad já está disponível nas lojas separadamente? Super Mario 3D World suporta 2 Gamepads?

Anônimo "I Want two GamePads" da Silva

Oficialmente o GamePad ainda não é vendido separadamente. É claro que dá para encontrar o controle do Wii U vendido em sites como Mercado Livre, mas tratam-se de controles cujos consoles foram perdidos, roubados ou quebrados. Além disso, se o GamePad quebrar ou parar de funcionar, é possível comprar um novo controle pela "merreca" de *140 dólares no site oficial da Nintendo* (trate de cuidar muito bem do seu GamePad, ok?).



Segundo a Nintendo, o Wii U suporta dois GamePads, mas a empresa não o vende separadamente por não haver ainda nenhum jogo que precise de dois controles. Portanto, *Super Mario 3D World* só possui suporte a apenas um GamePad, mas é possível jogar usando outras combinações de controle, como Pro Controller, Wii Remote na horizontal e até o combo Nunchuk + Wii Remote.

Pedra, eu queria saber porque o botão do meu Wii U ficou amarelo e depois de poucos minutos voltou a ficar vermelho de novo.
Anônimo "Iluminado" da Silva

Anônimo "Iluminado" da Silva

Isso é algo normal. Você ativou a função SpotPass do Wii U, assim, quando você desligá-lo apenas pelo botão e não da tomada, ele entrará no Sleep Mode e irá procurar por atualizações, patches ou conteúdos adicionais de jogos e aplicativos ou atualizações de firmware do console para baixar automaticamente. Portanto, não há com o que se preocupar. :)

Dona Pedra, eu estava jogando "Pokémon X", quando eu fui capturar o Xerneas (o Pokémon lendário) eu mal comecei a batalha e joguei uma "Premier Ball", em seguida eu o capturei, direto! Mas minha duvida é: "como assim?", eu usei algum tipo de código sem querer ou foi só sorte?

Anônimo "Temos que pegar" da Silva

Dona Pedra é aquelazinha da Turma da Mônica, que teima que sabe tanto quanto eu... coitada... Os lendários Xerneas e Yveltal possuem um catch rate (chance de captura) muito alto. É normal capturá-los facilmente. Isso é muito bom para ajudar a selecionar a "nature ideal" e os IVs. Garanto que se o lendário fosse do tipo pedra você não teria tanta facilidade. xD

Pedra, por favor me responda! É urgente: existe algum título do anime Yu-Gi-Oh para Nintendo 3DS?

Gustavo-kun-Oh

Existe sim. Chama-se "Yu-Gi-Oh! ZEXAL Clash! Duel Carnival!" e conta com mais de 5500 cartas e 40 personagens jogáveis. Ainda não tem data certa para ser lançado no Ocidente, mas já está disponível no Japão (para variar ¬¬') desde o dia 5 de dezembro do ano passado. É, o jeito é esperar a Konami ter a boa vontade de nos trazer esse game.



3DS



por ***Gabriel Toschi***

Revisão: Bruno Nominato
Diagramação: Gabriel Leles

Chocobo Racing 3D: a corrida da Square que nunca chegou aos fãs de Chocobos

Os jogos de corrida são um dos gêneros que mais se reinventa na indústria dos videogames. Desde os títulos que prezam pelo realismo, como Need for Speed, Gran Turismo e tantos outros, até os que incorporam novos aspectos nem tão reais assim para garantir uma grande diversão, como Mario Kart, Sonic & All-Stars Racing e Crash Team Racing, sempre podemos esperar alguma coisa nova de um game de corrida. Ou melhor, qualquer coisa nova.

Em 1999, a Square Enix decidiu pegar carona (corrida, carona: entenderam?) no sucesso de sua maior franquia, Final Fantasy, e lançou seu título de corrida da série: Chocobo Racing, para PlayStation. O jogo fez um certo sucesso e até foi lançado na PSN japonesa em 2009. O nosso problema começa um ano depois, durante a conferência da Nintendo na E3 2010 com o anúncio de que iriam continuar queimando o chão no 3DS.

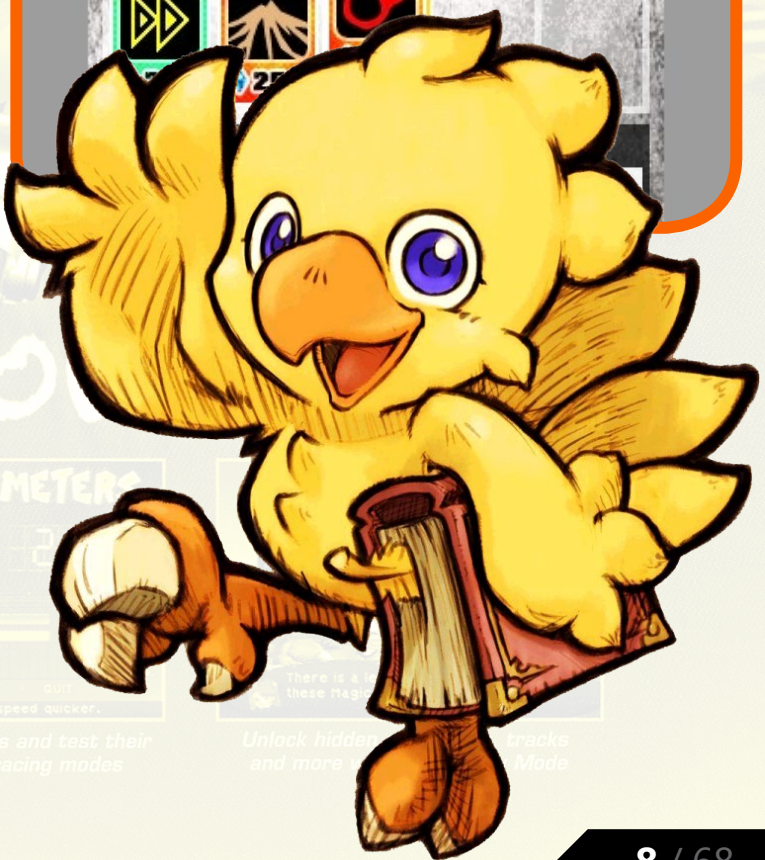
A largada para um título que podia dar certo

Em meio a outros jogos que a Square havia anunciado para o portátil, lá estava ele. **Chocobo Racing 3D** trazia gráficos bem bonitos e se tornou uma promessa como um dos primeiros jogos que seriam lançados para o 3DS, além de ser totalmente exclusivo. Várias screenshots e até um pequeno vídeo foram mostrados para o título que ainda era muito incerto, já que nem o nome tinha sido confirmado ainda.





Alguns dias depois, novas informações e screenshots foram divulgadas pelo portal Siliconera, como a possibilidade de coletar CP (algum tipo de ponto) para conseguir conjurar magias que ajudavam durante a corrida, assim como as Magic Stones no jogo de PS e um sistema de batalha "a pé", trazendo um pouco de RPG ao título.



E foi só. Não sabemos nem se o jogo seria um remake do original com algumas modificações ou um título totalmente novo, para falar a verdade. A Square Enix simplesmente não tocou mais no assunto e não deu mais nenhuma informação sobre Chocobo Racing 3D. Para os que queriam o título, só restou esperar três anos até a fatídica data de 10 de outubro de 2013, quando finalmente soubemos o que tinha se tornado daquela promessa.









A corrida foi cancelada

Foi o Siliconera novamente que trouxe a notícia, desta vez bem triste. A declaração veio de Takashi Tokita, desenvolvedor do jogo original e que dizia que o jogo nunca seria lançado. Sim, Chocobo Racing 3D nunca veria a luz do dia ou a sua caixinha de 3DS e não sabemos ainda o porquê disso ou de termos ficado três anos sem informações, enquanto jogos anunciados no mesmo evento, como Theatrhythm Final Fantasy e Bravely Default, estão alcançando o estrelato no 3DS.





O que nos resta é imaginar como teria sido esta aventura no universo de Final Fantasy. Você é fã do título de PSone? O que esperava para esta versão de 3DS? Deixe seu comentário!



3DS

por ***Filipe Salles***

Revisão: *José Carlos Alves*
Diagramação: *Breno Madureira*

Yoshi's New Island™



O dinossauro mais querido dos videogames volta a dar as caras em Yoshi's New Island, para o Nintendo 3DS. Uma sequência do clássico Super Mario World 2: Yoshi's Island, lançado em 1995 para o saudoso Super Nintendo. O novo título levará Yoshi e o Baby Mario para a Egg Island, com o objetivo de resgatar novamente o irmão mais novo do nosso bigodudo, sequestrado pelo feiticeiro Kamek.

Com lançamento programado para o dia 14 de Março, **Yoshi's New Island** traz tudo o que fez de seu antecessor um dos maiores sucessos do Super Nintendo. Desenhos leves e joviais, overdose de fofura e a jogabilidade que foi consagrada na época já podem fazer os fãs aguardarem ansiosamente, mas antes disso vejamos o que o título tem a nos oferecer de novo.

Evolução gráfica, mas mantendo as origens

Nota-se desde o princípio que **Yoshi's New Island** é uma sequência inconfundível. Apesar da óbvia evolução no gráfico dos personagens e cenários, tudo ainda parece ter sido desenhado à mão, abusando das canetinhas e do giz de cera. A nova ilha, Egg Island, possuirá áreas com temáticas diversas, e os Yoshis terão de se aventurar por florestas, colinas e cavernas , entre outros.



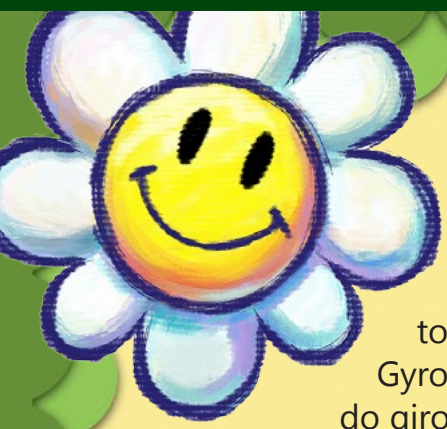
A parte sonora ajuda a transmitir o clima do jogo, tocada em boa parte no piano e acompanhada por um singelo assobiar. Tenho a impressão de que não irá demorar muito para que estejamos assobiando o tema principal pelas ruas.

Métodos de controle para todos os gostos

O novo jogo de Yoshi e sua turma contará com esquemas diferenciados de controle, tanto para a movimentação quanto para o lançamento de ovos. Duas configurações para os saltos e movimentos estarão disponíveis, e irão alterar qual botão será usado para ativar a mira. Tudo leva a crer que estas opções são relativas à mão dominante do jogador. Nintendo, muito obrigado por lembrar de nós, os canhotos.







Três modos de mirar e lançar ovos estará disponível: **Hasty**, **Patient** e **Gyrosensor.** Hasty é a maneira clássica utilizada no jogo anterior, no qual segurar o botão R fazia com que a mira aparecesse na tela e o ovo fosse lançado ao soltar o comando. No esquema Patient, dois toques serão necessários, um para abrir a mira e outro para lançar. Já o Gyrosensor utiliza a movimentação do próprio portátil para mirar através do giroscópio embutido.

Yoshi: um dinossauro ou um avestruz?



Não são só os Pokémon que ficam Mega. Em Yoshi's New Island, o dinossauro também poderá absorver inimigos de proporções gigantescas e transformá-los em ovos que fariam inveja até a um avestruz. Não é necessário dizer que esses "ovões" deixarão um rastro de destruição por onde eles atravessarem.



Junto a isso, teremos novas ferramentas para facilitar a jogatina. Uma delas é um binóculo acessado pela tela de toque que servirá para examinar as redondezas. Tal ferramenta será útil para encontrar segredos ou até mesmo calcular a trajetória de lançamento de um dos ovos.



Yoshi: o novo Transformer

O universo Nintendo é recheado de personagens versáteis: desde um grupo de animais que pilotam caças espaciais desde a uma bolota rosa que absorve o poder de seus inimigos. Agora chegou a vez de Yoshi assumir novas formas e agregar valor à jogabilidade. Dentre elas, o dinossauro poderá se tornar em um carro durante um estágio que se passa durante uma caverna (à la Donkey Kong Country) ou transformar-se em helicóptero e voar pelos céus de Egg Island.

Yoshi's New Island será um título que promete trazer lembranças muito queridas por quem jogou seu antecessor durante a infância. Porém, novas formas de se controlar e as adições à jogabilidade prometem torná-lo em mais do que apenas um produto reciclado de uma ideia que funcionou no passado.



EXPECTATIVA 4

Yoshi's New Island (3DS)

Desenvolvimento: Arzest
Gênero: Plataforma

Lançamento: 14 de março de 2014

3DS

Bravely Default viaja no tempo e traz para a era moderna a experiência dos clássicos

por ***Fellipe Camarossi***

Revisão: *José Carlos Alves*
Diagramação: *Leonardo Correia*

A mais nova empreitada da Square Enix no Nintendo 3DS é provavelmente um dos tiros mais certeiros que já deram nos últimos anos. Considerado um sucessor espiritual do remake do primeiro jogo da série, Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS), Bravely Default mostra que um JRPG ainda pode fazer muito sucesso nos dias de hoje. Com uma trama clássica, jogabilidade curiosa e uma abordagem renovada de velhos temas, eu digo nesta análise porque este deve ser o próximo jogo de qualquer amante do gênero.

A mesma música, um verso diferente



Começamos a perceber que Bravely Default tem forte inspiração em Final Fantasy quando vemos que sua temática gira em torno de cristais. Na trama, as terras de Luxendarc se veem ameaçadas pelo fato de seus quatro cristais elementais estarem perdendo seu brilho e força. É aí que Agnès Oblige entra em cena, como a sacerdotisa do Cristal do Vento que tem como objetivo trazer de volta a luz dos quatro elementais. Clichê, repetido, pode usar as palavras que quiser. Mas as semelhanças acabam aí.

A forma que o jogo desenvolve os personagens, suas personalidades e interações supera as expectativas de alguém que espere apenas uma revisitada em uma era de RPGs clássicos. O cenário no qual os quatro personagens são colocados se torna até coadjuvante para o verdadeiro desenvolvimento da trama, assistindo o crescimento de cada um deles conforme superam suas dificuldades. É disso que um RPG se trata.



Vale também ressaltar que o público alvo de Bravely Default (e de suas eventuais sequências) é um público mais velho, adulto, que tiveram suas primeiras experiências em JRPGs com clássicos como Dragon Quest e Final Fantasy. Isso não quer dizer que os mais jovens não podem aproveitar, mas se você viveu para ver essa era e sentir como era o velho padrão, provavelmente terá um sentimento especial ao ver como ele pode ser recriado de uma forma completamente nova e madura.



Saiba o momento de ser calmo e ser bravo



A jogabilidade tem como enfoque o combate por turnos, como já era esperado. Contudo, existe algo que torna Bravely Default muito mais imersivo e atraente para o jogador do que a grande maioria dos outros títulos do gênero: aqui o controle é totalmente seu, e não estou falando de botões e direcionais.

Para começar, o seu personagem pode trocar de classe quando você quiser. A qualquer momento é possível transformar o seu cavaleiro em mago, sua ninja em clériga e sua espadachim em ladino. As muitas classes do jogo possuem enfoques diferentes e o jogo lhe permite testar cada uma delas para saber qual é mais o seu estilo. Ainda além, a aventura estimula o jogador a testar todas as classes, as desenvolvendo e aprendendo suas técnicas para poder customizar suas habilidades com estilos híbridos de combate.

É perfeitamente possível um cavaleiro ter acesso a magias de cura, ou um ladino usar técnicas de um espadachim, pois há sempre duas barras de habilidade para se usar. Uma é a da sua classe, que é imutável e está associada às técnicas que você aprendeu ao treiná-la. A outra pode ser selecionada de qualquer outra classe do jogo, dando-lhe assim a oportunidade de criar seu próprio estilo de luta de maneira que apenas você saiba usar!

Ainda nisso de controle total, até os turnos do combate estão ao seu favor. A cada turno, os personagens recebem 1 BP (Brave Point), ponto que permite uma ação em uma determinada rodada. Através dos comandos Brave e Default, contudo, a quantidade de movimentos – e BPs – podem ser alteradas a qualquer momento com um mínimo de tática e planejamento. Basta saber a hora certa de agir!





Atacando e recuando

Brave e Default serão determinantes durante o jogo para poder vencer combates importantes e perigosos. Se cada ação consome 1 BP, é possível fazer mais de uma ação por turno controlando seus BPs. O comando Default aumenta a defesa do seu personagem e não consome o BP adquirido naquele turno, podendo fazer mais de um movimento no seguinte. É isso que o comando Brave faz: consumir BPs para agir mais de uma vez num único turno. É ainda possível ficar "devendo" BPs para o jogo, fazendo ações até o contador ficar em -4, mas tenha cuidado: se isso acontecer, seu personagem ficará inerte pelos quatro turnos seguintes, sem poder fazer nada. Saiba a hora de usar os comandos e vença todos seus inimigos!



Se acha que o jogo já lhe deu controle o suficiente, e se eu disser que você pode definir até as chances de encontrar oponentes? Num esquema de encontrar inimigos remanscentes de clássicos do gênero, onde adversários surgem sem prévio aviso ao caminhar em áreas "selvagens", é possível determinar a chance de encontrar os oponentes através de uma barra localizada nas opções do jogo.



Através desta barra, o jogador pode definir se quer aumentar as chances de inimigos aparecerem (o que é uma boa para fazer o famoso "grinding") ou nulificar completamente essas chances. Isso permite que a pessoa no controle esteja realmente no controle, podendo manipular o fluxo do jogo e decidir se aproveita a história ou explora os vastos territórios de Luxendarc.

Do outro lado do véu de clássico

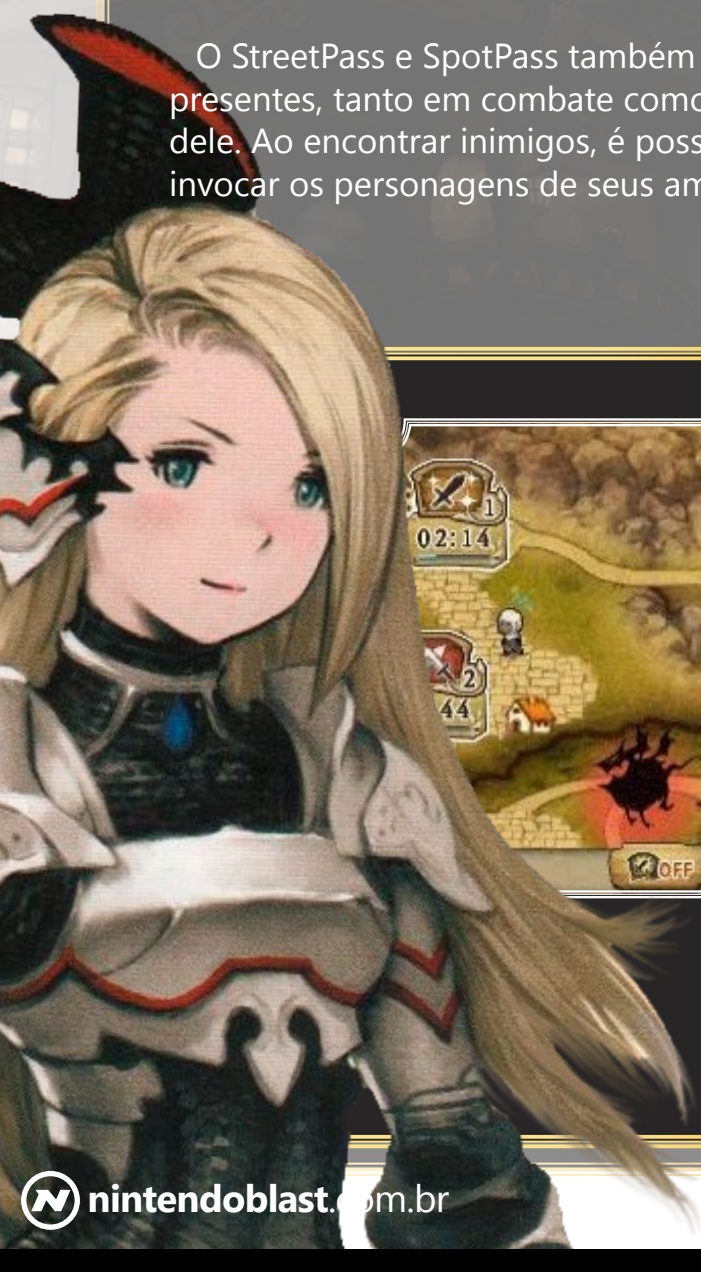
Embora aparente que o jogo é apenas uma versão repaginada de um jogo clássico com algumas poucas mudanças, Bravely Default surpreende por seu uso eficaz das funções do 3DS e com muitas inovações para sua proposta simples e padrão. Para começar, temos o comando Bravely Second (homônimo à sequência já em produção), que permite parar o tempo no combate e dá a chance do jogador virar uma batalha aparentemente perdida enquanto ataca sem retaliação. Mas como usar esse poder? Sleep Points.



Os “pontos de sono” são adquiridos quando o 3DS fica em Sleep Mode (fechado com o jogo funcionando) por oito horas, podendo acumular até o teto de três pontos. Estes são usados para acionar o Bravely Second e consomem um ponto por ação enquanto o tempo está parado. Outra forma de conseguir os itens é através de um “SP Drink”, que pode ser obtido através de uma compra dentro do jogo em dinheiro real. Apesar de parecer mercenário, o jogo não exige isso e é uma mecânica feita para auxiliar quem realmente precisa de ajuda para passar aquele chefe mais difícil.

O StreetPass e SpotPass também estão presentes, tanto em combate como fora dele. Ao encontrar inimigos, é possível invocar os personagens de seus amigos para desferir um único ataque contra o oponente, o que pode vir bem a calhar se seu amigo estiver mais avançado na história que você. Além disso, é possível usar todos que encontramos por aí como mão-de-obra para a restauração da vila Norende, um vilarejo destruído pela guerra dos cristais.

Nesta vila, você precisa incumbir pessoas de restaurar as lojas da região e limpar os destroços da ferocidade que acometeu o local e, como recompensa, ganha acesso a lojas que vendem itens extremamente eficazes, tanto no começo do jogo como nas fases mais avançadas. Além disso, diversos minigames e a possibilidade de enfrentar personagens de outros jogadores fazem esta função extra ser um dos pontos altos do título.





Um trabalho para mais que um

Quando estiver cuidando de Norende, vai reparar que existem durações para cada ação executada pelos seus residentes. Contudo, ao adquirir mais residentes para a vila através do StreetPass, o trabalho pode ser reduzido através da cooperação! Uma reforma que levaria quatro horas com uma pessoa irá levar duas com duas, uma com quatro, e assim por diante.

E compreendendo que nem todo mundo tem a oportunidade de encontrar outros jogadores diariamente, é possível fazer um "StreetPass online" através do SpotPass: ao falar com um determinado NPC, ele oferece a chance de mandar os seus dados para o mundo e recolher o de algumas pessoas para o seu jogo! Elas não podem ser invocadas em combate, mas decerto ajudam – e muito – na hora de reconstruir Norende. Um máximo de 20 residentes são permitidos no vilarejo.

Para concluir, o jogo ainda inclui um sistema de movimentos especiais, ataques com cenas próprias que os personagens podem executar ao atingir determinados requisitos no uso de cada armamento. Os golpes podem ser inteiramente customizados – como tudo no jogo –, desde seus efeitos até combinações com os golpes especiais de outros personagens. Assim como o voo da fada, neste jogo a sua criatividade é o limite!



Uma corajosa quebra de padrões

Com seu visual incrível, história envolvente e com personagens carismáticos, Bravely Default conseguiu fazer uma proeza ao quebrar os padrões atuais da indústria usando um velho padrão que já permeou o mercado duas décadas atrás. A proposta bem executada atinge em cheio na nostalgia mas sem deixar o amargo da falta de modernidade, achando um perfeito equilíbrio que encanta novos e velhos amantes dos JRPGs.

Com uma história que deve levar, no mínimo, 30 horas para ser apreciada, esteja certo de que ao iniciar sua aventura pelas terras de Luxendarc e sentir na pele mais uma vez o que é a lendária busca pelos cristais elementares, alguns de seus outros jogos terão de ficar descansando na prateleira, pois não vai ser fácil sair desta trama uma vez que esteja dentro dela.!

Prós

- Jogabilidade herdada de clássicos do JRPG;
- Funções que aproveitam ao máximo o 3DS;
- Total controle do jogador sobre o fluxo do jogo;
- Visual belíssimo e com músicas bem ambientadas;
- Viciante, deixando um gostinho de "quero mais".

Contras

- Se não gosta de RPGs, principalmente os baseados em turnos, dificilmente mudará de ideia nesse jogo;
- A história clichê pode desagradar alguns.



NOTA
9.5

Bravely Default

Nintendo 3DS

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



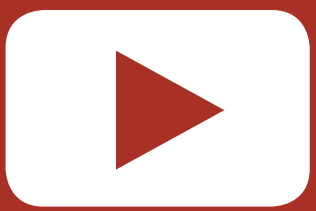
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por **Hugo Pereira**

Revisão: Marcos Vargas Silveira
Diagramação: Ricardo Ronda



Gaste centenas de horas derrotando monstros gigantes em Monster Hunter 3 Ultimate (Wii U)

A cada geração de consoles que passa, remakes e ports de jogos se tornam mais e mais evidentes, auto-nominando-se a "versão definitiva" quando lançados. Monster Hunter 3 Ultimate, lançado para Wii U e 3DS em março de 2013, é mais um jogo que se encaixa em tal descrição. Ultimate trata-se de uma edição HD e com mais conteúdo do jogo original de Wii: Monster Hunter Tri. Mas não se deixe enganar: esse "port em HD" está longe de ser um jogo ruim e, ao menos na época de seu lançamento, tratava-se de um dos principais títulos disponíveis na biblioteca do console.

Um “Pokémon de gente grande”



Antes de tudo, vamos deixar claro que Monster Hunter é uma franquia exigente - em termos de dificuldade e tempo gasto - e que nem todos se adaptam à ela. É uma relação amor ou ódio, onde raramente você encontrará alguém que experimentou o título e se sentiu indiferente perante à ele. Isso se dá devido às mecânicas do jogo, o lento (porém gratificante) processo de evolução do personagem (que se dá somente através da qualidade de seu equipamento) e das longas batalhas, podendo beirar cinquenta minutos para derrotar um único monstro, em missões mais avançadas.

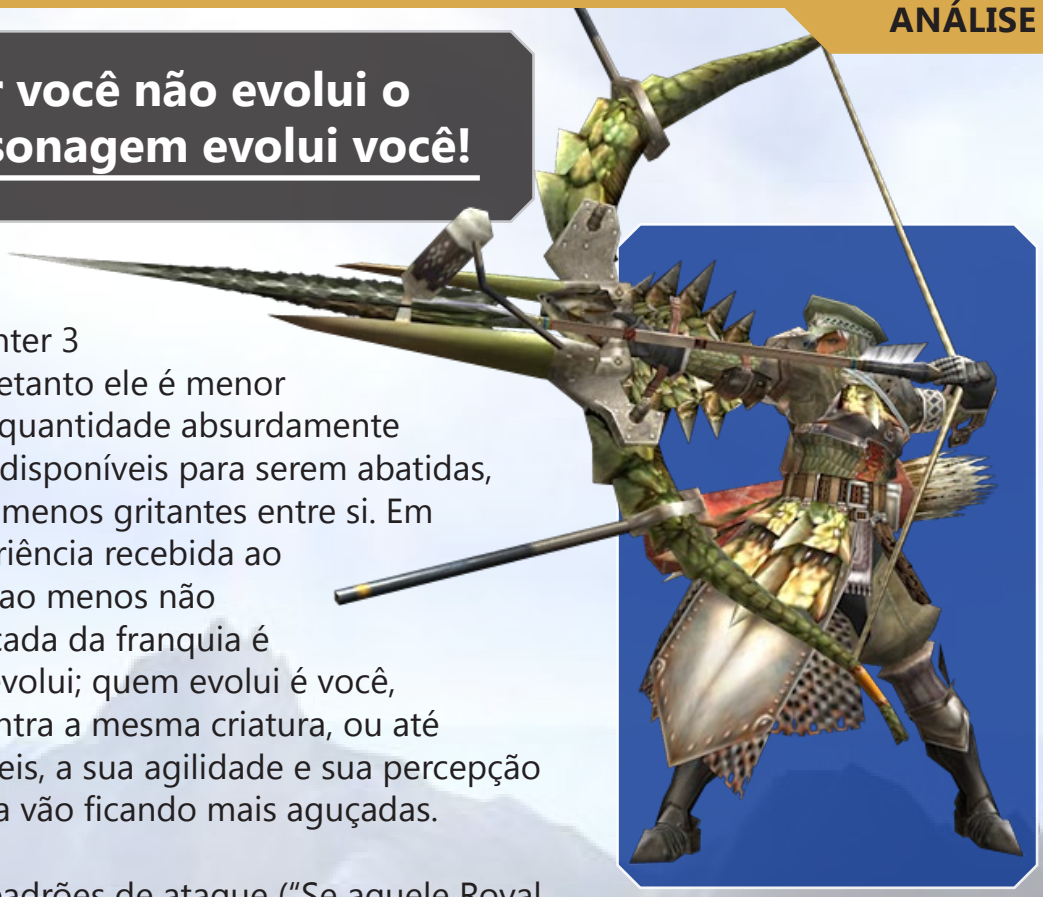
A melhor analogia para fazer alguém entender do que se trata monster hunter é “Pokémon de gente grande”. Não, aqui o foco não é capturar monstros para usá-los em batalhas e também não nos preocupamos com cálculos de IVs ou EVs. Aqui nós simplesmente escalpelamos as criaturas que nos cercam e reviramos as suas entranhas em busca de algo que seja útil. Simpático, não? Apesar da mecânica principal ser um tanto diferente, ambos os jogos têm o mesmo teor viciante e que te atrai para jogar constantemente. Enquanto em Pokémon você consegue, em poucas horas, vencer a liga, mas acaba passando outras centenas em busca dos pokémon perfeitos, em Monster Hunter você gastará centenas de horas para montar as armaduras e armas perfeitas.



Monstros novos, velhos, de outros jogos e subespécies dão as caras em Ultimate

nintendoblast.com.br

Em Monster Hunter você não evolui o personagem: o personagem evolui você!



A curva de aprendizado, de dificuldade e de recompensa em Monster Hunter 3 Ultimate é bem íngrime, entretanto ele é menor que seu predecessor, dada a quantidade absurdamente maior de missões e criaturas disponíveis para serem abatidas, criando níveis de dificuldade menos gritantes entre si. Em Monster Hunter não há experiência recebida ao derrotar uma criatura. Isto é, ao menos não há diretamente. A grande sacada da franquia é que o seu personagem não evolui; quem evolui é você, o jogador. A cada embate contra a mesma criatura, ou até criaturas maiores e mais difíceis, a sua agilidade e sua percepção de combate e do que te cerca vão ficando mais aguçadas.

Você começa a perceber os padrões de ataque ("Se aquele Royal Ludroth balançou a juba então ele deve rolar pra cima de mim!") e hábitos dos seus inimigos ("Agora que ele já está mancando, o Royal Ludroth vai se retirar para seu esconderijo na caverna ao norte de Moga!"). A única coisa que o jogo concede que evolua tradicionalmente são seus equipamentos. Cada grande monstro possui uma armadura e diversas armas que podem ser



Dezenas de monstros a mais significa mais dezenas de criativas armaduras a serem montadas com os espólios das criaturas e minerais

nintendoblast.com.br

montadas usando minérios, alguns itens aleatórios e, principalmente, partes do monstro em questão. Conforme você parte para desafios maiores, é necessária a troca constante de armaduras e armas por outras mais resistentes e poderosas. Afinal, de nada adianta toda sua percepção se você mal consegue resistir a primeira investida de um Barroth.
Um dos grandes diferenciais entre Ultimate e Tri está na quantidade de conteúdo. Enquanto Tri oferecia alguns poucos monstros para serem derrotados, Ultimate expande o bestiário incluindo dezenas de criaturas novas, diversas sub-espécies ainda mais fortes de monstros novos e outros já existentes. Além disso, o HUB que serve para a jogatina online, a antiga Loc Lac city, foi trocado por Port Tanzia. Embora estruturalmente as diferenças entre os dois sejam mínimas, visto que ambas contêm praticamente os mesmos serviços, Tanzia conta com muito menos burocracia para se jogar online.



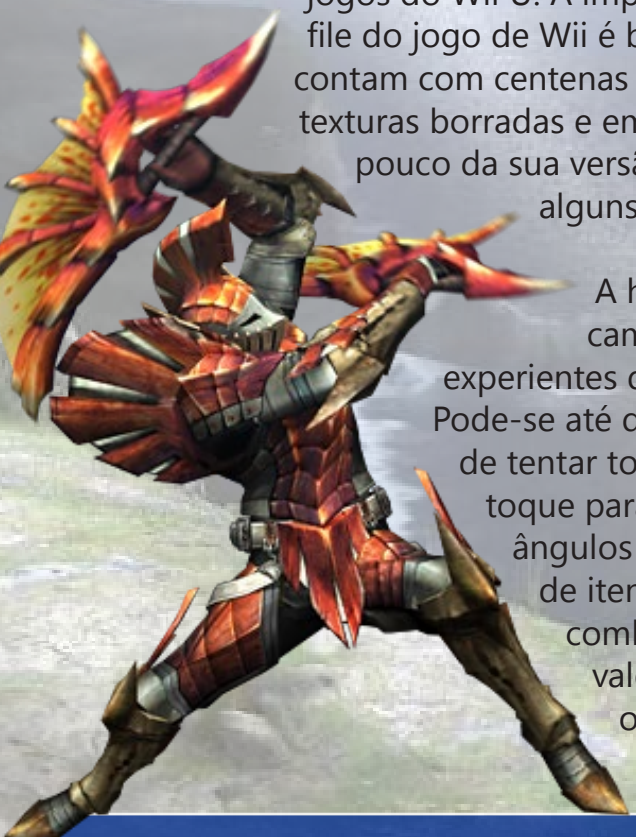
É indescritível a sensação de não somente dar cabo de um monstro, mas também ao completar toda a armadura baseada nele e saber que foi tudo graças a você e não ao seu personagem que passou horas upando e lutando contra criaturas fracas.

Além disso, uma novidade muito bem vinda é a possibilidade de jogar tais missões mesmo sem conexão de internet. Claro que serão mais difíceis que o normal, visto que são criaturas mais resistentes cuja intenção original era que fossem enfrentadas por dois a quatro jogadores simultaneamente, mas ainda sim é uma ótima opção para aqueles sem Wi-Fi ou acesso constante à internet. Alie o renovado modo online à possibilidade de Cross-Play entre a versão de Wii U e a versão de 3DS e as horas de jogatina multiplayer podem rivalizar com as dos futuros Mario Kart 8 e Super Smash Bros.

Conteúdo para dar e vender, mas falta polimento



Mas se as melhorias ao modo online e a vasta adição de conteúdo foram muito bem vindas, a Capcom deixou passar diversos detalhes que fazem com que os jogadores fiquem com a impressão de que MH:3U não passou de um caça-níqueis para se aproveitar da escassez de jogos do Wii U. A impossibilidade de importar itens e informações do save file do jogo de Wii é bastante frustrante, principalmente para aqueles que contam com centenas de horas no jogo anterior. Apesar de ser em HD, as texturas borradas e em baixa qualidade fazem o jogo se distanciar muito pouco da sua versão original, salvo por modelos menos serrilhados e alguns poucos filtros adicionados em certos ambientes.



A história, idêntica a da versão de Wii, torna o trabalho da campanha principal ainda mais entediante para caçadores experientes da geração passada. E o que dizer então do GamePad? Pode-se até dizer que houve um certo esforço por parte da empresa de tentar tornar o jogo mais dinâmico ao poder usar a tela de toque para criar atalhos customizáveis para diversas ações (de ângulos de câmera e mini-mapa até combinação e consumo de itens). Entretanto, tal opção se torna pouco prática e, em combates mais acelarados, muito pouco viável. Além disso, vale lembrar que originalmente o jogo não contava com off-TV play, recurso que foi disponibilizado via update alguns meses após o lançamento do mesmo.

Fora as dimensões e a taxa de paginação elevada, todo o resto da versão de Wii continua aí: os serrilhados, modelos com menos polígonos e texturas borradas.

nintendoblast.com.br

Entretanto, apesar de algumas falhas que demonstram uma certa pressa ou desleixo por parte da Capcom na intenção de acelerar a produção do port HD, as principais qualidades que fizeram de Tri um "must have" na biblioteca do Wii ainda estão presentes - e talvez até intensificadas - em Monster Hunter 3 Ultimate. A coleta das armas e armaduras foi exponenciada dada a grande quantidade de monstros adicionados, mais um companheiro além de Cha-Cha nas aventuras solo proporciona maior dinamismo nas partidas e missões na forma de DLCs gratuitos aumentam ainda mais a duração deste já longevo título.

Essência da série e satisfação do jogador mantêm-se intactas

E não podemos esquecer do principal: a sensação de vitória e o prazer ao derrotar aquele monstro gigante. É uma sensação sem par; inigualável. Monster Hunter conta com o nível de dificuldade exato entre "difícil" e "impossível", fazendo com que o jogador fique bravo consigo mesmo e nunca culpe o jogo de ser injusto. E saber lidar com essa dificuldade, se adaptar à interação do ecossistema e conseguir extrair de um monstro justamente aquele item que faltava pra completar o set da armadura são sensações indescritíveis.



Os monstros antes exclusivos do portátil da Sony agora dão as caras no WiiU e 3DS

Tal qual "Pokémon" é algo tão simples e comum nos dias de hoje que fica difícil explicar o porquê de ser tão popular e viciante, Monster Hunter traça o mesmo caminho. Monster Hunter 3 Ultimate trata-se definitivamente de uma versão melhorada e incrívelmente robusta de Tri, mas certas falhas simples e decisões mal pensadas impedem o jogo de brilhar com todo o seu explendor. Caçadores que se aventuraram pelo título de Wii passaram por mais de 50 horas com uma sensação constante de "déjà vu", enquanto os novatos - devido à lenta curva de aprendizado - só sentirão a experiência de Monster Hunter 3 Ultimate em sua essência após as primeiras vinte horas. Ainda sim, dada a atual biblioteca do Wii U, Ultimate trata-se de uma das melhores opções para quem busca um título desafiante, longo (eu mesmo já passei de duzentas horas) e com um ótimo modo online.

nintendoblast.com.br



Prós

- A quantidade de criaturas disponíveis para serem caçadas mais que triplicou;
- Modo online menos burocrático;
- Missões antes exclusivas do modo online agora podem ser jogadas offline;
- A sensação de vitória e sucesso após matar certos monstros pela primeira vez continua inigualável.

Contras

- Impossibilidade de coletar informações dos Save Files de Tri;
- Apesar de ser HD, pouco mudou gráficamente em comparação com o jogo de Wii;
- Lenta curva de aprendizado, aliado ao modo história repetido, pode repelir tanto jogadores novos quanto antigos.

NOTA FINAL

8.5

Monster Hunter 3 Ultimate

Wii U

Brian Provinciano's

RETRO CITY RAMPAGE™

3DS

por **Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

Desde que teve seu lançamento divulgado para o WiiWare, **Retro City Rampage** fez muito sucesso, mas sentia-se que estava devendo em algo para as plataformas portáteis como o 3DS. Já que a proposta do game se mostrava muito propícia para o portátil, muitos queriam uma versão do game para jogar em telas minúsculas e viver toda a onda de crimes onde quer que estivesse. E eis que surge esse dia! Com uma versão especial DX do jogo, Retro City Rampage: DX aterrissa agora também no 3DS e mostra sua fama aos viciados pelo gênero SandBox de plantão.



Uma onda de crimes invade uma cidade

Em um mundo de negociações e criminalidades, você é apresentado ao Doctor Brown, aquele mesmo de Back to the Future, e seguirá com ele em busca de diversos itens, caminhos, resoluções de casos, entre outras das 60 missões principais e 40 desafios arcade. O jogo não se limita apenas às fases seqüenciais, mas também é carregada de missões extras no decorrer do mapa, simbolizados por um M dourado, e que trazem tanta emoção quanto às atividades de cunho principal.

O game mistura um gênero estilo GTA das antigas com cenários recorrentes na cultura pop dos anos 1980 e 1990, com uma pitada de bom humor e velocidade estonteante. Muitas das vezes é preciso segurar bem o 3DS para não derrapar em alguns momentos mais vibrantes do ganeplay.







Não tema meu guerreiro, o mundo é muito grande na cidade retrô

É interessante perceber que você tem um mundo inteiro a sua disposição. Pedestres andando na rua, prontos para serem atropelados e garantir aquele bônus especial, carros de todos os tipos para serem usados a seu bem entender, muitos armas, Power-Ups e outras tantas customizações de personagens estão presentes neste game.







Ports, inspirações, conspirações, comédia e muita paródia

E um dos maiores trunfos do game, se não a sua característica principal, está nas muitas referencias e parodias vistas ao longo das fases. É muito engraçado voce se deparar com uma situação real de Frogger, bem mais sanguinária, ou ao poder pular sobre a cabeça doa policiais, podendo até acertá-los com uma bundada ao melhor estilo Super Mário. E as citações não param por aí: montanhas felizes de Super Mário World, destruições a lá GTA, guerra ao melhor estilo Metal Geat Solid, correr como Sonic the Hedgehog, entre muitas outras.







Ta aí um jogo para carregar no seu portátil para onde quiser e poder viver muitas aventuras a qualquer instante. Retro City Rampage o levará a mundos incríveis e a referencias ousadas, todas com um bom humor clássico e divertido, e cativante a ponto de fazer o jogador querer sempre estar descobrindo em qual série será baseada a sua próxima missão. Segure a onda em uma cidade gigante e mova-se para aproveitar as mais variadas situações no ritmo da moda Retrô!

Novidades da versão DX

Entre as novidades desta nova versão, estão algumas adições. Além da melhora visual totalmente refinada para o Portátil da Big N, com veiculos, cenarios, armas redefinidos para uma melhor visualizacao. O jogo também deu uma atualizada em suas missões, ajustando-as par um melhor aproveitamento em telas pequenas e com os botões do portátil.

Agora voce pode pular e atirar ao mesmo tempo, fazer uma "limpa" na tela mais facilmente, ter um mapa maior ao seu dispor, com a possibilidade de toque, entre outros.

É notável a melhoria trazida para o portátil voce irá se deparar com muitas minúcias e possibilidades de customizações ao extremo! Duplicações dos pixels para uma melhoria gráfica, uso da tela de toque e o suporte ao Circle Pad Pro são algumas das adições que, juntas às outras características do game, tornam-no a versão definitiva do game.



Retro City Rampage: DX
Vblank Entertainment

3DS - R$24,99 ($9,99)



E eis que surge o aplicativo que todos os treinadores dos monstrinhos mais emblemáticos da Nintendo queriam: o Pokémon Bank. Agora, com mais espaço para armazenar seus Pokémon, além dos Box dos jogos, e a possibilidade de utilizar o aplicativo também nas plataformas antigas, como o DS, você conseguirá finalmente trazer para o mundo competitivo seus tão amados e bem-treinados companheiros de aventuras que tanto os seguiu em suas vitórias batalhas afora.

Para utilizar o Pokémon Bank, basta ter uma conta ID no Nintendo Network, com seu respectivo Miiverse, e fazer o download através da eShop. Há um período de gratuidade do plano no primeiro mês de uso. Após feito isso, é só correr para o abraço e usar e abusar de um mundo de possibilidades nos jogos mais famosos da GameFreak.

Nintendo eShop

eShop (Wii U)

por ***Alex Sandro***

Diagramação: Eidy Tasaka

Percy's Predicament



Percy's Predicament é um jogo casual no qual você pode jogá-lo somente através do GamePad. Você controla o pinguim Percy, que ficou aprisionado dentro de uma esfera mágica. Supere as 80 fases recolhendo todos os peixes antes do término do tempo. Além disso, 170 fases adicionais gratuitas estão prometidas pela desenvolvedora Maestro Games.

Preço: $5.99 (eShop americana)

Virtual Console: Ice Hockey



Você está no clima dos Jogos Olímpicos de Inverno de Sochi? Então você pode aproveitar e jogar Ice Hockey, um dos clássicos esportes de inverno. O jogo foi lançado originalmente para o NES em 1988 e você mesmo pode formar a sua equipe e selecionar as características dos jogadores.



Preço: $4.99 (eShop americana)

eShop (3DS)

One Piece: Romance Dawn

Lançado no dia 11 de fevereiro, Romance Dawn traz pela primeira ao Nintendo 3DS um jogo One Piece em um RPG baseado no sistema de turnos. Você pode personalizar o seu personagem, lutar contra inimigos famosos como Buggy, Arlong e Crocodile, realizar ataques devastadores e combinar ingredientes para criar itens novos.



Preço: $39.99 (eShop americana)

Episódios do anime Inazuma Eleven

Para celebrar o lançamento do RPG de futebol Inazuma Eleven no 3DS, os três primeiros episódios do anime foram disponibilizados gratuitamente no eShop e você já pode assisti-los no seu portátil.



Preço: gratuito



3DS

No DLC de **Ace Attorney Dual Destinies (3DS), Turnabout Reclaimed**, defenda uma orca no tribunal!



por ***Hugo H. Pereira***

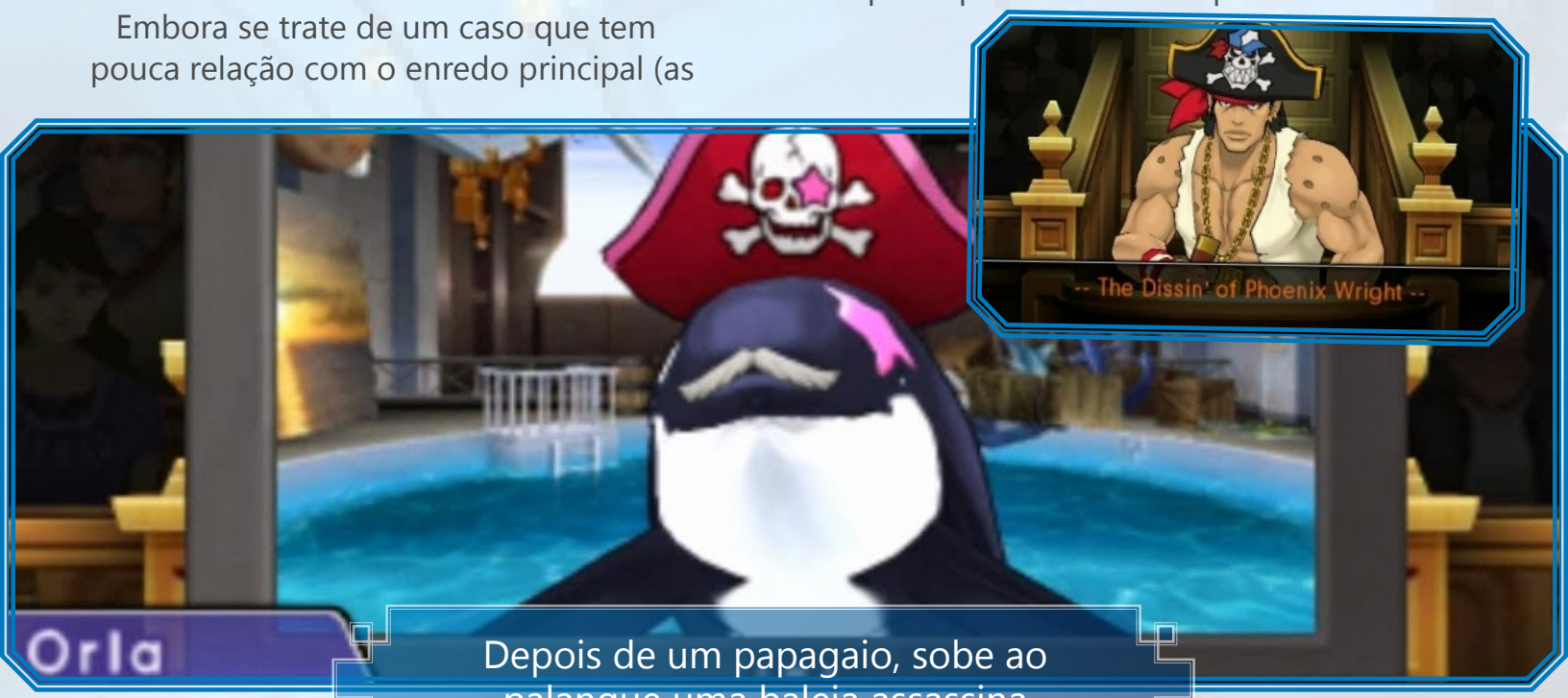
Revisão: *Samuel Coelho*
Diagramação: *Leonardo Correia*

Ace Attorney sempre foi uma franquia muito interessante desde seu primeiro título. Entretanto, não só sua franquia principal como também seus spin-offs sofrem com a quase absoluta falta de fator replay, isto é, todos os jogos da série carecem de algo que nos motive a jogá-los novamente. Isso se dá porque, uma vez resolvido um caso de crime de qualquer um desses jogos, você já sabe o que fazer para solucionar novamente este mesmo caso. Então, a partir da segunda vez que você for se aventurar no jogo, não passará de um burocrático aperto de botões, algo até mais entediante do que um tribunal na vida real. Pensando nisso, a Capcom nos presenteou em Phoenix Wright Ace Attorney: Dual Destinies com a possibilidade de comprar o DLC de um caso novo, mantendo, assim, o jogo fresco por um período maior de tempo.

O triunfal retorno de Phoenix

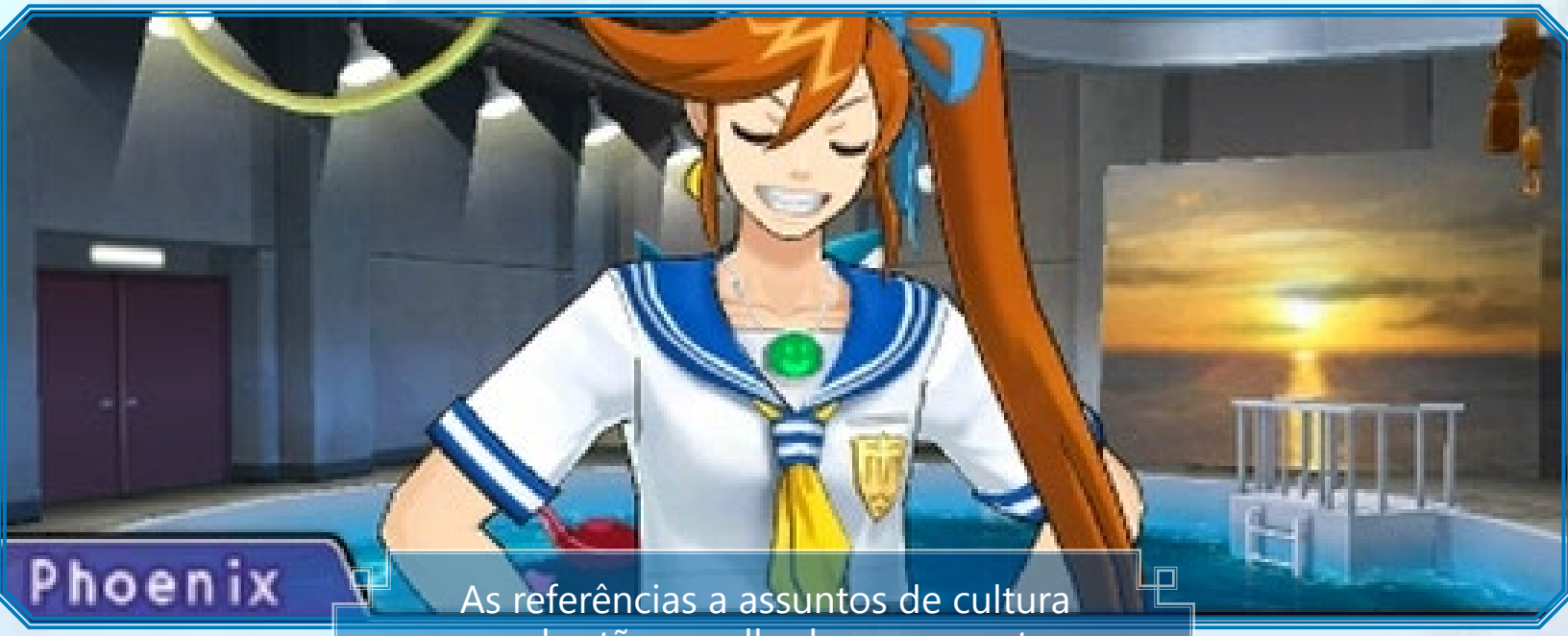
Nomeado Turnabout Reclaimed, o DLC serve como uma espécie de epílogo para explicar o retorno de Phoenix Wright à corte, logo após readquirir sua insígnia de advogado. Embora, cronologicamente, a nova história se encaixe entre os casos Monstrous Turnabout e Turnabout Academy, ela tem pouquíssimo envolvimento com a trama principal de AA5, servindo mais como um daqueles casos "fillers" que sempre existiram nos jogos da franquia (como o Samurai Turnabout em AA1, Recipe for Turnabout em AA3 e até mesmo Monstrous Turnabout, no próprio AA5). Sendo assim, o caso deste DLC pode ser aproveitado separadamente do jogo principal, independentemente de o jogador já ter completado a história de Dual Destinies ou não.

Embora se trate de um caso que tem pouca relação com o enredo principal (as únicas relações são a volta de Phoenix à corte, a reativação da Magatama de Wright por Perls e o primeiro duelo entre Wright e Blackquill), não se deixe enganar: Reclaimed conta com um enredo interessantíssimo e super envolvente! Com uma duração satisfatória, de quase uma hora para cada dólar gasto (totalizando algo em torno de seis horas e seis dólares), o novo caso conta com as principais mecânicas apresentadas em Dual Destinies: investigação de cenas de crime, conversas com testemunhas, descobertas de pistas e segredos com a Magatama, a utilização de Luminol para encontrar resíduos de sangue e, em corte, a interrogação de suspeitos, a apresentação de evidências e a utilização do Widget para ler as emoções contraditórias de quem estiver no palanque dando seu depoimento.



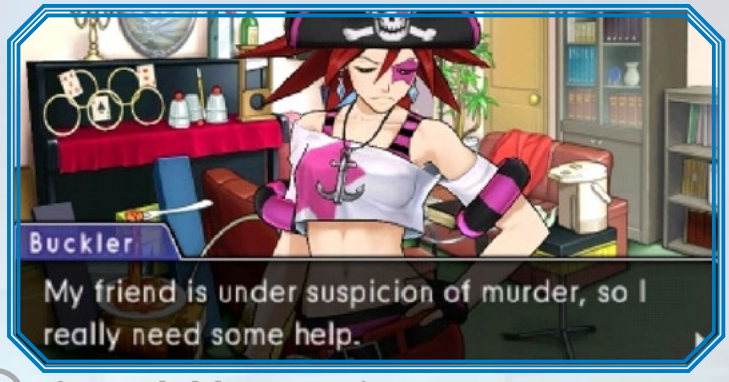
Depois de um papagaio, sobe ao palanque uma baleia assassina

Uma reviravolta submarina



Embora o gameplay não fuja drasticamente do que nos foi apresentado no decorrer dos cinco casos que já vêm inclusos em Dual Destinies, em Turnabout Reclaimed você encontrará uma história hilária e, como de costume, cheia de reviravoltas. Após receber seu distintivo de volta e poder voltar a trabalhar como advogado, Phoenix aceita um caso antes de conhecer o réu em questão, que, para sua surpresa, se trata de nada menos que uma baleia assassina! Orla Shipley, a orca em questão, foi acusada de assassinar o dono do aquário, Jack Shipley. A treinadora de Orla, Sasha Buckler, sabendo do histórico de Phoenix, foi até a Wright & Co. Anything Agency para conseguir justiça para sua amiga do fundo do mar.

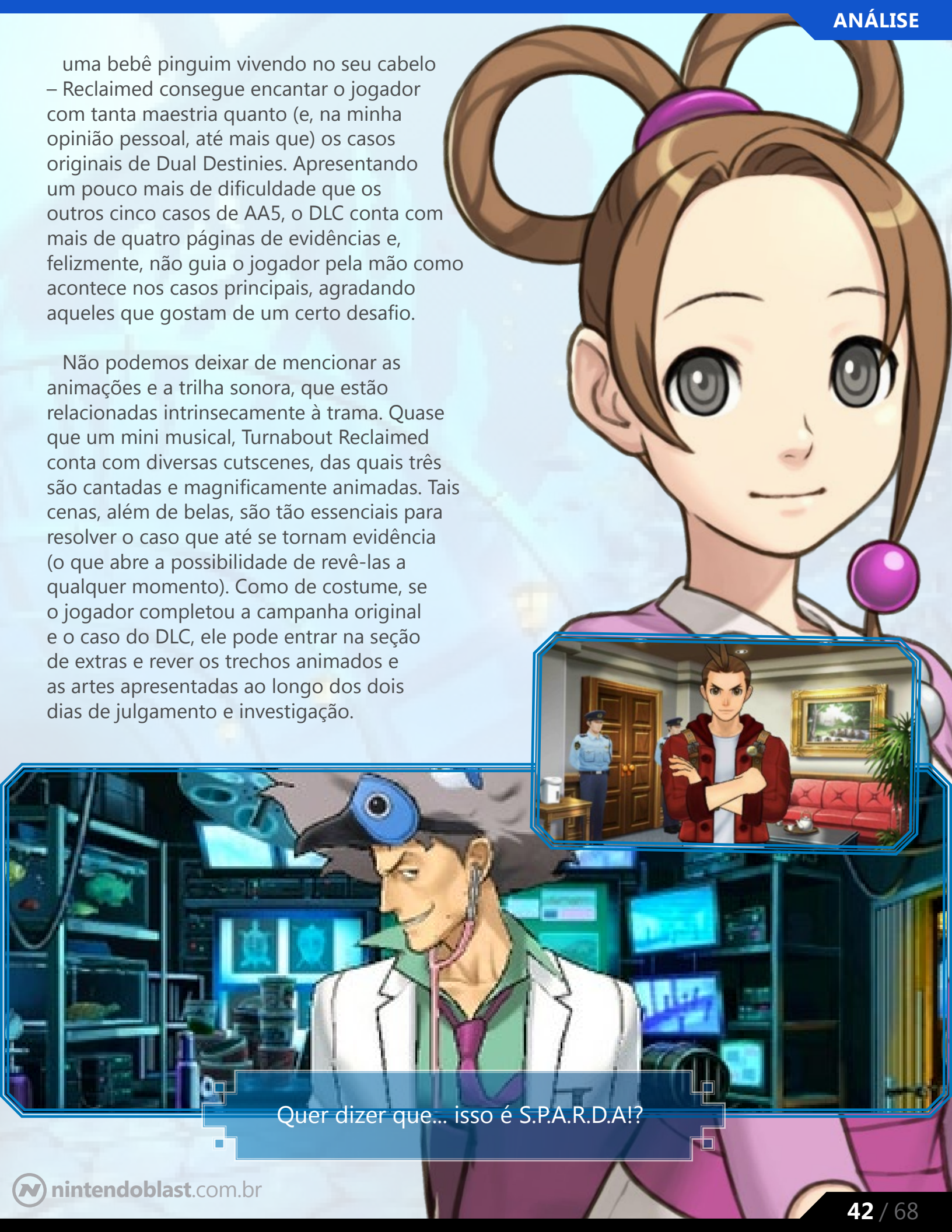
Com alguns dos personagens mais caricatos que a franquia já viu – desde um rapper, que não para de rimar nem nos testemunhos, até um veterinário mal-humorado que possui





uma bebê pinguim vivendo no seu cabelo – Reclaimed consegue encantar o jogador com tanta maestria quanto (e, na minha opinião pessoal, até mais que) os casos originais de Dual Destinies. Apresentando um pouco mais de dificuldade que os outros cinco casos de AA5, o DLC conta com mais de quatro páginas de evidências e, felizmente, não guia o jogador pela mão como acontece nos casos principais, agradando aqueles que gostam de um certo desafio.

Não podemos deixar de mencionar as animações e a trilha sonora, que estão relacionadas intrinsecamente à trama. Quase que um mini musical, Turnabout Reclaimed conta com diversas cutscenes, das quais três são cantadas e magnificamente animadas. Tais cenas, além de belas, são tão essenciais para resolver o caso que até se tornam evidência (o que abre a possibilidade de revê-las a qualquer momento). Como de costume, se o jogador completou a campanha original e o caso do DLC, ele pode entrar na seção de extras e rever os trechos animados e as artes apresentadas ao longo dos dois dias de julgamento e investigação.



Os últimos argumentos da defesa:





Turnabout Reclaimed tem um preço relativamente salgado para um DLC que dificilmente será jogado mais de uma vez. Ainda assim, a história envolvente, os personagens carismáticos, a dificuldade na medida certa, balanceada entre experientes e novatos, as animações soberbas e as seis horas de duração do novo caso fazem do conteúdo para download uma ótima pedida enquanto esperamos Phoenix voltar aos tribunais em Professor Layton vs Ace Attorney ou ficamos no aguardo da recém anunciada coletânea Ace Attorney123: Wright Selection chegar ao ocidente. Muito mais interessante do que pagar alguns dólares por outras roupas para os personagens, o DLC diverte e ainda tem um extra desbloqueável que traz uma boa dose de nostalgia para aqueles que jogaram Ace Attorney: Trials and Tribulations. Sem mais delongas, o veredito do DLC de Ace Attorney 5: Dual Destinies Turnabout Reclaimed é....

DEVEM COMPRAR!!!

Caso encerrado!...



NOTA **9.0**

Turnabout Reclaimed (Ace Attorney 5)

3DS

Preço: US$5.99 (mais taxas) | Disponível via eShop e através do próprio jogo



Adeus Professor Layton

por **Hugo H. Pereira**

Revisão: Bruno Grisci, Jaime Ninice e Ramon Oliveira
Diagramação: Ítalo Lourenço

6 anos ao lado do Professor... Mas ainda sim, não estou pronto para dizer adeus!



Anakin e Luke Skywalker. Harry Potter, Ronnie Weasley e Hermione Granger. Frodo e Bilbo Bolseiro. Ross, Monica, Chandler, Rachel, Joey e Phoebe. Sherlock Holmes e Watson. Grandes personagens com os quais vários de nós crescemos. Alguns, como Harry ou o elenco de Friends, nós presenciamos desde seu simplório começo, acompanhamos sua glória e, eventualmente, tivemos de nos despedir quando chegaram ao fim. É estranho se apegar a algo que você tem plena consciência de que não é real... mas, ainda sim, não consegue evitar de se entristecer, de sentir falta quando eles se vão... Essa lista de nomes amados que eventualmente nos deixam cresce constantemente e varia de pessoa para pessoa. Hoje estou aqui para falar de mais um grande personagem e suas épicas histórias cujo nome, após o dia 28 de fevereiro de 2014, também irá entrar para essa minha lista e provavelmente a de várias outras pessoas. Estou falando do professor e arqueólogo Hershel Layton.

AVISO: como o texto relata vários acontecimentos da franquia que me marcaram, alguns spoilers estão espalhados ao longo da crônica. Pequenos em sua maioria, o que merece destaque são os comentários relacionados ao final de Unwound Future.

Uma revista extinta e uma franquia recém-nascida.



Eu me lembro bem a primeira vez que ouvi falar nesse tal de "Professor Leitão": era março de 2008, eu ainda estava na sétima série do fundamental e havia acabado de receber meu Wii. Há alguns meses eu acompanhava uma nova publicação mensal dedicada à Big N que havia chegado ao mercado, a NGamer Brasil. Como de costume, passei na banca para adquirir meu exemplar daquele mês, a edição número nove, pelo qual eu estava muito ansioso. Era o mês do lançamento de Super Smash Bros Brawl e Bully, dois jogos que me interessavam muito, e eu mal esperava para ver a análise dos mesmos. Mas em meio àquela edição recheada de conteúdo, dos citados jogos a um detonado de No More Heroes e um especial sobre o WiiWare que estava prestes a estrear, a análise de um jogo que até então eu não conhecia chamou a minha atenção.



"Professor Layton and the Curious Village" era o seu nome. É engraçado pegar a revista agora e ver o Nelson Alves Jr. tentando explicar um conceito que, hoje, é tão natural para mim. Ainda sim, na época, descrito como uma coletânea das "típicas pegadinhas de vestibular, apresentadas ao jogador de uma maneira extremamente divertida", o conceito do jogo me conquistou. Naquele período eu me encontrava viciado em sudoku, caça-palavras e enigmas de lógica, então aquela descrição foi um prato cheio para o jovem Hugo sedento de desafios cerebrais. Não fosse o bastante, a temática londrina intensificou meu interesse ainda mais, pois desde pequeno fui fascinado pela cultura inglesa e seus costumes.

Infelizmente, não foi até outubro do ano seguinte, quando ganhei meu DSi de presente de aniversário, que pude finalmente ver do que se tratava aquela empreitada da Level 5. Fazia anos que eu não jogava Pokémon, estava doido para experimentar a Blue Shell de New Super Mario Bros, mas o primeiro jogo a rodar no meu portátil foi Layton, e eu me lembro até hoje, nos mínimos detalhes, de como foi a nossa primeira aventura juntos.



Os trinta passos de Layton para se tornar um verdadeiro cavalheiro!



Nas aventuras, ocasionalmente, o Professor expõe o quê um verdadeiro cavalheiro deve - ou não - fazer. Já que em breve o mundo perderá mais um cavalheiro, resolvemos compilar uma lista dos conselhos de Layton dados aos longo dos jogos e do filme para que você mesmo se torne um "True Gentleman"!

Um verdadeiro cavalheiro...

1)Nunca nega um pedido de uma bela dama.
2)ajuda aqueles que se encontram em apuros.
3) coloca as necessidades de uma dama em primeiro lugar.
4) presta atenção às suas maneiras em qualquer lugar.
5) Sempre se limpa - e as vezes ajuda a limpar os outros - caso necessário.
6) Jamais deixa um quebra-cabeça sem solução.
7) Não interfere em assuntos dos outros.
8) Jamais deixa uma dama esperando.
9) Não subestima a o poder do chá.
10) Jamais tira seu chapéu.
11) Jamais força uma dama a dizer mais do que ela está disposta.
12) Mostra gratidão ao seu professor.
13) Se mantém gentil ao conversar com uma dama.
14) Pega lixo do chão.
15) Mantém a mente aberta.
16) Sempre mantém uma promessa.
17) Tem um chapéu extra a todo o tempo.
18) Não brinca em escadas.
19) Expressa gratidão pela hospitalidade dos outros.
20) Jamais mostra seu ás na manga até que seja absolutamente necessário.
21) Tem os seus hobbies.
22) Sempre se mantém firme.
23) Jamais faz vexame em público.
24) Jamais apressa uma dama.
25) Sempre apresenta uma boa caligrafia.
26) Se abstém de invadir as casas dos outros.
27) Raramente recorre a trocadilhos.
28) Quando recorre, eles devem ser feitos com um toque de refinamento.
29) Se mantém calmo e segue em frente, mesmo quando abalado.
30) Até mesmo se exercita de vez em quando.





Está aberta a temporada de quebra-cabeças.

Minha busca pelo tesouro da Maçã Dourada e pelos segredos que assolavam a cidade de St. Mystery começou num domingo chuvoso, no qual eu não tina muito o quê fazer a não ser testar meu mais novo portátil. Ao ligar o aparelho e encaixar o cartucho, a paixão foi instantânea. Ao ouvir aquele sotaque britânico no primeiro "Luke, my boy..." embalado ao som de acordeões; ao desvendar o primeiro enigma que valia mais de 50 picarats; ao perambular pela cidade só para observar o cenário; ao ouvir o tema do professor tocar pela primeira vez... ao fazer cada uma dessas coisas eu sentia uma completude e uma felicidade como nunca havia sentido com um jogo antes. Aquela semana não existiu para mim. Estivesse eu em aula, no carro ou em casa, se não estava jogando o jogo em si, eu estava matutando qual seria a resposta para aquele enigma que eu havia deixado passar.

E foi na quarta-feira seguinte que finalmente consegui encontrar Flora e desvendar o segredo do barão Reinholds. No treme-treme do ônibus à caminho de casa, numa estrada não asfaltada, vi a sequência final do jogo e, já em casa, na sala de estar que estava em obras, ouvi pela primeira vez Layton dizer aquelas palavras que eu guardaria comigo e esperaria ansiosamente para que fossem ditas outra vez: "After all, that's what a gentleman does!"





Com um vocabulário expandido imensamente, graças ao primeiro jogo e o contato com uma vertente do inglês com a qual eu não estava acostumado, não demorei muito mais para completar os extras e os malignos quebra-cabeças desbloqueáveis. Na sequência, mergulhei de cara no segundo jogo, que havia sido lançado não fazia muito tempo, e a sua busca pela caixa Elysiana - ou de Pandora, se preferir. Lembro-me que foi nesse ponto em que comecei a importunar meus amigos para que jogassem, para que conhecessem a história e que assistissem - mesmo que contra a própria vontade - às animações do jogo. Se Curious Village consegui ter um final relativamente emotivo, o surpreendente e bonito final de Diabolical Box foi capaz de fazer escorrer duas singelas gotas de lágrima de um dos meus olhos - coisa que jogo algum jamais havia feito.

O Primeiro Adeus num Futuro que não Aconteceu.



E após finalizar Diabolical Box, durante o horário de recreio numa manhã de novembro, veio pela primeira vez aquela sensação de vazio: sem prazo para o lançamento do terceiro jogo nas Américas, eu tive que retornar aos enigmas de lógica e sudokus, agora não mais tão interessantes. Após me distanciar da franquia, devido à falta de títulos, passei um ano sem muitas surpresas no mundo dos games, sem nada me conquistar como Layton havia me conquistado. Foi só então em Novembro de 2010 que um amigo meu, vindo do Paraguai, me trouxe uma cópia de Unwound Future, que havia sido lançado há dois meses. Com o coração na mão, não pensei duas vezes e me pus a jogar o fim da primeira trilogia do verdadeiro gentleman... só para descobrir que havia algo de errado com a fita e, ao desligar o portátil, o save file era apagado. Tomado por frustração, deixei o cartucho engavetado na minha mesa de cabeceira.





Foi só na véspera da Proclamação da República, uma noite de domingo, que meu anseio pelos enigmas do Professor superaram a minha raiva pelo cartucho defeituoso que impedia meu progresso. Mas lembrei-me que não era a primeira vez que acontecia isso comigo: quando adquiri meu Luigi's Mansion eu havia esquecido de comprar um Memory Card de Game Cube, o que me impediu de salvar meu progresso, me forçando a realizar um speedrun para completar o jogo. Então, como um bom cavalheiro, fui jogar o jogo despretensiosamente, apenas com o intuito de aproveitar os enigmas apresentados.

Liguei o DSi às oito horas da noite e pretendia jogar, no máximo, até meia noite. E passou-se uma hora... duas horas... três horas... quatro horas... O limite que eu havia estabelecido já havia estourado, mas eu não podia parar ali! Ciente do problema com o save file, eu me forcei a continuar jogando até o Professor confrontar a sua versão de dez anos no futuro. Mas por quê parar ali? Agora que finalmente acho que estou começando a entender o que está acontecendo... não, vamos investigar o centro de pesquisas de Dimitri! E agora? Já estou no capítulo 12 que, em sua introdução, conta com a arte de Layton apontando para alguém! É aquela animação clássica na qual o Professor desmascara o vilão por trás de tudo. Seria rude eu parar antes de presenciar tal fato.

E de desculpa em desculpa, fui prolongando as horas investidas no jogo: cinco horas... seis horas... sete horas... e, finalmente, oito horas. Depois de ter virado a noite, às quatro da manhã do dia 15 de novembro de 2010, começo o epílogo do jogo. O fim mais inesperado que já vi em um jogo - e também um dos mais tristes - fez partir o meu coração ao descobrir quem realmente era celeste. Ver Layton, que ao longo de três jogos inteiros, sempre foi tão calmo e composto, mesmo sob as piores situações, se desmanchar daquela forma ao ter que dizer adeus novamente ao amor de sua vida... foi demais para mim. Durante aquela sequência final de diálogos e animações, que durou cerca de quinze minutos, eu tive que me trancar no banheiro pois eu me emocionei a ponto de cair nos prantos e chorar soluçando tão alto que quase acordei meus pais.



Depois daquela emoção jorrar de forma tão pura e, ao mesmo tempo, brutal, eu sabia que Professor Layton não era mais "um jogo qualquer". Eu jamais havia chegado àquele estado de conexão com algo produzido pelo homem: seja jogo, filme, livro, teatro ou qualquer outra manifestação artística. Mas, novamente, assim como Layton disse adeus à Clair, foi minha vez de dizer adeus ao professor, pela primeira vez. E como se aquilo nunca tivesse ocorrido, pois ao desligar meu DSi e ir para cama, todas as memórias daquela intensa aventura foram apagadas dos bytes de armazenamento daquele cartucho.

Um futuro sem "Professor Layton"... mas com vários Spin-offs!

Embora a Level 5 tenha afirmado categoricamente que não terá mais um jogo canônico da série Professor Layton no qual Hershel Layton será o protagonista, conforme a saga principal foi chegando ao seu fim e às portas se fechavam para o professor, várias janelas se abriram: as janelas dos Spin-offs.



Lançado para Android e IOS tivemos o genial Layton Brothers: Mystery Room, no qual nada mais nada menos que o filho do professor, o Alfendi Layton, trabalha como um inspetor na divisão "Mystery Room" da Scotland Yard. Embora não mais resolva enigmas, o filho de Layton resolve mistérios e crimes com a mesma proeza de seu pai e um "quê" de Phoenix Wright na jogabilidade. Falando nisso, tivemos também o crossover do citado advogado com o professor. Embora não tenha sido um campeão de vendas no japão quando foi lançado, com sorte o spin-off pode fazer sucesso na Europa e América e acabar se tornando uma série.

Além disso, temos o já anúnciado Layton 7, quebrando a exclusividade (este será disponível para iOS e Android, além do 3DS) e mudando completamente os paradigmas da série. Não há muita informação disponível sobre o jogo (até o título é provisório). Tudo o que se pode garimpar por anúncios da Level5 e das poucas imagens e vídeos disponibilizados é que não há nenhum sinal do professor ou dos enigmas. Nessa reinvenção, o jogador pode escoher entre uma gama de personagens quem quer controlar (dentre eles, um zumbi, um cachorro, um filantropo, uma moça e um taxista), enquanto competem por pontos (ainda não se sabe como são acumulados os tais pontos) em uma pacata cidade. Ou seja: completamente diferente de tudo que estamos acostumados.

Apesar de nos prepararmos para dizer adeus para o grande Professor Hershel Layton, a franquia e seu legado certamente perdurarão mais do que o da civilização dos Azran. Ainda há muitos mistérios não respondidos envolvendo Alfendi (quem é sua mãe?) e o próprio professor (como o mistério do qual Luke fala na sua carta ao final de Unwound Future), muito potencial no crossover de Layton vs Phoenix (já viu quanta coisa não foi utilizada e foi parar naquele artbook?) e o próprio misterioso Layton 7... Quem sabe até mesmo o professor não se junte ao rooster do próximo smash - ao menos como um Assist Trophy! A franquia, com seus mistérios e carisma, pode estar prestes a perder seu rosto mais reconhecido, mas é certo que com tantos spin-offs e possibilidades, ela vai continuar a trazer sorrisos aos nossos rostos!

O quê um Cavalheiro Faz Nessa Situação?

O tempo passou, descobri como Luke conheceu o Professor e o que motivou Layton a se tornar um arqueólogo... E aqui estou eu, há 26 dias do meu último encontro com o Professor - ao menos da forma em que o conhecemos. Com suas frases celébres, seus jargões e histórias comoventes, Professor Layton conseguiu se tornar uma das mais felizes lembranças que tenho relacionadas a algum meio de entrerimento... e em breve serão tudo o que vai restar. Assim que Professor Layton: Azran Legacies chegar, eu estarei participando da minha ultima aventura ao lado daquele cavalheiro de cartola. Estarei saboreando meus últimos quebra cabeças, assistindo minhas últimas animações e me preparando para um segundo adeus...



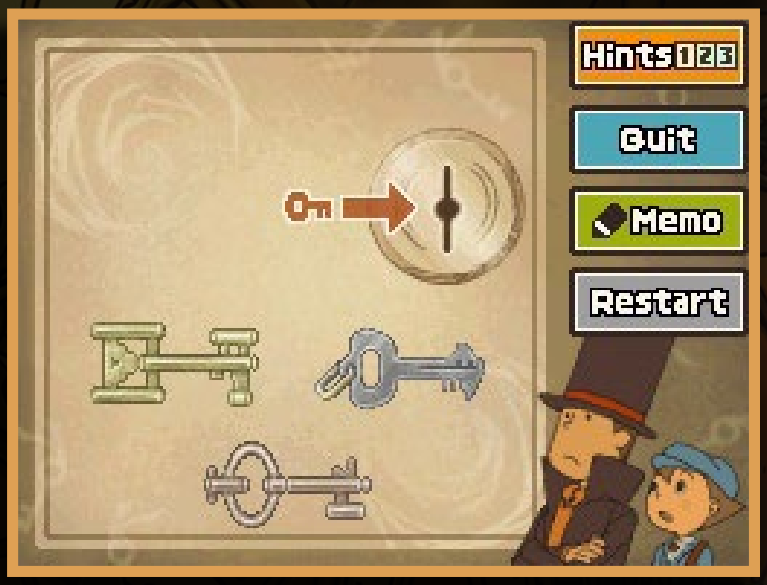
Sim, teremos Phoenix Wright Vs Professor Layton vindo ao ocidente (finalmente), o quê dará mais um leve sopro ao legado com o qual Layton nos deixará, mas é inegável que a presença do professor não será mais a mesma. Com Layton 7 já anunciado e mudando completamente os paradigmas da franquia, conforme a chegada de Azran se aproxima fico cada vez mais feliz e ansioso: tantos mistérios para serem resolvidos, há tanto tempo que não resolvo um bom puzzle... Até que me dou conta de se tratar do último título do personagem, e sou tomado por uma tsunami de nostalgia e saudade antecipada. Tal qual o diálogo na animação final de Unwound Future, "eu não quero dizer adeus novamente. Eu não posso, eu não vou!" E parando para pensar, nenhum de nós vai. Com o legado que esse personagem vai nos deixar, as suas aventuras permanecerão eternamente vívidas em nossas memórias. E se fraquejarmos nesse futuro pós-Azran, imaginemos que as últimas palavras de Clair tivessem saído da boca da Level5 e sido direcionadas à nós:

"Eu lhe conheço, e sei que você irá se manter forte. Afinal... Não é isso que um cavalheiro faz?"

Um verdadeiro cavalheiro sempre deve mostrar gratidão ao seu professor!

E são com essas palavras de Layton, ditas ao final de Diabolical Box, que abro a seção de mini-depoimentos de demais membros do GameBlast que também tem muito apreço pelo professor de cartola:

Jaime Ninice -
"Minha estreia com a série Professor Layton aconteceu um pouco tarde. Além de me interessar pelas imagens de minijogos que via em análises, já ouvia muitos falarem do quão rica era a experiência do game e também da existência um filme na época, o que me atiçou a curiosidade. Comecei com o 'Professor Layton and the Curious Village' e divulguei ele para pessoas bem próximas, que também adoraram a experiência. Continuo jogando e vi nesta série uma lacuna preenchida nos tipos de jogos a lá Sherlock Holmes ou As aventuras de Tin Tin, mas que possui uma originalidade ímpar, personagens cativantes, música envolvente e desafios pra lá de inteligentes! Senti-me mais completo ao conhecer o Professor Layton e sua turma e recomendo a todos os tipos de pessoas."



Rafael Neves -
"Eu estava tão vidrado em Ace Attorney no DS quando Professor Layton me apareceu que simplesmente disse "Ah, mais um point-and-click? Pura imitação!". Mas, certa feita, peguei o Curious Village para jogar e simplesmente amei. Não sei se a maior emoção é a satisfação após elucidar aquele enigma que literalmente quebrou sua cabeça ou se é a surpresa ao desvendar o erredo do jogo. Confesso que não joguei todos os games da série, mas me sinto mesmo feliz por isso, pois ainda tenho muita coisa boa esperando para ser jogada. E já que Layton foi imediatamente comparado a Ace Attorney para mim, é até engraçado que o meu último adeus ao cortês professor seja no crossover dessas duas séries."



Hugo Henriques -
"O quê mais eu poderia dizer sobre esse professor que tanto me ensinou? De janeiro pra cá venho escrevendo quase que um texto por semana referente à Hershel Layton e seu universo no Nintendo Blast que meus colegas já até brincaram que eu deveria criar logo a coluna semanal 'Layton Blast'. Professor Layton e seus jogos serão atemporais para mim. Ainda hoje, seis anos depois, ainda me pego jogando Curious Village só para assistir a animação da perseguição com a roda gigante. A arte, a música e, principalmente, o carisma fizeram dessa série a minha favorita e, devido à sua relativa obscuridade, sempre fiz minha missão torná-la mais conhecida - e não poderia ter escolhido uma missão mais divertida ou gratificante!"



Thomas Schulze -
"Desde que li sobre o nosso querido "Professor Leitão" na saudosa Ngamer, muitos anos atrás, me senti obrigado a acompanhar todas as aventuras do maior detetive dos games. Afinal, com seus puzzles criativos, tramas arrebatadoras e personagens incrivelmente carismáticos, tudo temperado pelo sotaque deliciosamente britânico do nosso amigo "prôféssah", não tinha como eu não me apaixonar pelos seus jogos. Meu momento favorito? Quando eu e Hugo pudemos escrever sobre a série na Nintendo World e aqui na Nintendo Blast. Espero que esses textos ajudem mais gente a conhecer esses jogos fantásticos, do mesmo modo que a matéria da Ngamer me persuadiu tantos anos atrás. Afinal, um verdadeiro cavalheiro sempre retorna um favor."





3DS

por ***Rafael Neves***

Revisão: Bruno Nominato
Diagramação: Leonardo Correia

TOP 10

Melhores RPGs do 3DS

O DS foi simplesmente o ninho de muitos (e muitos) dos melhores RPGs da última geração. Já o 3DS caminha a passos largos para alcançar o irmão mais velho. Diversos RPGs têm aparecido no 3DS, e cada um deles trouxe seus próprios motivos para ser especial. Alguns são esperados desde o lançamento da plataforma, outros vieram sem avisar. Tem os que seguem estilos tradicionais, tem os que preferiram reinventar fórmulas. Há aqueles bem sérios e obscuros, assim como há alguns bem leves e carismáticos. Enfim, muitas coisas nos fizeram ficar vidrados em números saltando para fora da tela do 3DS, mas agora é hora de escolher apenas um número: dez. Confira os dez RPGs campeões do 3DS.

10

Devil Survivor Overclocked, Etrian Odyssey Untold e Devil Summoner: Soul Hackers

Três jogos em uma só colocação? Sim, nosso Top 10 começa com a grande contribuição que a Atlus deu trazendo dois de seus sucessos do DS e um antigo companheiro do Sega Saturn para nossas telinhas 3D.





Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked nos reapresentou à mistura de um RPG tático com batalhas em turnos e à sua gama imensa de demônios, não se esquecendo de trazer novos detalhes ao intricado enredo do jogo.



Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl é a releitura do primeiro dessa série de dungeon crawler. Não apenas seus visuais foram atualizados para o padrão de Etrian Odissey IV, como também um modo história linear foi incluído. Datados ou não, esses três RPGs são grandíssimas pérolas que têm seu devido valor.



Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers chegou pela primeira vez ao Ocidente nessa versão que, além de sua complexa mecânica original, veio com dublagens do início ao fim.

nintendoblast.com.br

9



CRIMSON SHROUD





A aventura de Guiaque e sua equipe atrás do místico artefato Crimson Shroud, numa primeira análise, parece um típico RPG de aventura. Mas engana-se quem julga esse curioso game do eShop assim. Crimson Shroud remonta os RPGs de papel, e há muitos elementos que nos trazem de volta às nostálgicas tardes de domingo repletas de fichas de papel e dados cansados de serem rolados. Sim, há dados virtuais em Crimson Shroud, assim como há toneladas de textos para se guiar a narrativa e caracterizar os cenários. Os inimigos e os heróis são representados por bonecos com bases fixas, o que também nos remete às experiências físicas de RPG.

Não há como não dizer que Crimson Shroud pode ser enfadonho e difícil para jogadores loucos pelas cutscenes em CG de um Final Fantasy ou pelas batalhas ferozes de um Monster Hunter. Ainda assim, é um RPG que desafia os costumes atuais e oferece uma mecânica sólida de batalha e exploração de calabouços. E por um preço muito menor do que a todos os jogos dessa lista.

8



Monster Hunter 4 Ultimate já foi anunciado para o 3DS, mas, até a espera pelo quarto capítulo da franquia de caça chegar aqui nesse lado do globo, a Capcom matou a nossa sede de monstros gigantes com Monster Hunter 3 Ultimate. Embora o 3DS não seja a melhor plataforma para experiênciá-lo, uma vez que o Wii U (com nativos dois analógicos e mutiplayer online) oferece uma experiência melhor, Ultimate fez a alegria de muitos por permitir levar seus caçadores no bolso. Os visuais portados com maestria do Wii para o portátil, o conteúdo absurdamente vasto e as novidades dessa versão contam muitos pontos.

Mas talvez o mais interessante de Ultimate seja a essência de sua série: trata-se de um RPG de ação e caça que preza pelas habilidades próprias do jogador, não dependendo tanto de matemática nem disponibilizando informações (como o HP do inimigo) durante a jogatina. Em Monster Hunter, é preciso treinar seus instintos.

7

Mario & Luigi Dream Team



Embora conhecido por pular em tartarugas e salvar princesas, Mario provou que pode, sim, estrelar um RPG complexo e divertido. Embora Paper Mario: Sticker Star (3DS) não tenha merecido esse primeiro adjetivo, Mario & Luigi: Dream Team impressionou mais uma vez os céticos ao colocar a dupla de encanadores numa emocionante viagem pela Ilha Pi'llo e pelos fantásticos sonhos de Luigi. A quantidade de tutoriais para ensinar mecânicas fáceis e que qualquer um que já tenha jogado Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (DS) já saiba de cor atrapalha o início do game, mas, após isso, Dream Team nos coloca numa jornada emocionante.

A primeira empreitada da série no mundo 3D é comemorada com visuais belos, ataques especiais muito criativos e um universo carismático. Afinal, não é todo RPG cuja estratégia é colocada um pouco de lado em prol de habilidade e destreza com os botões.







6

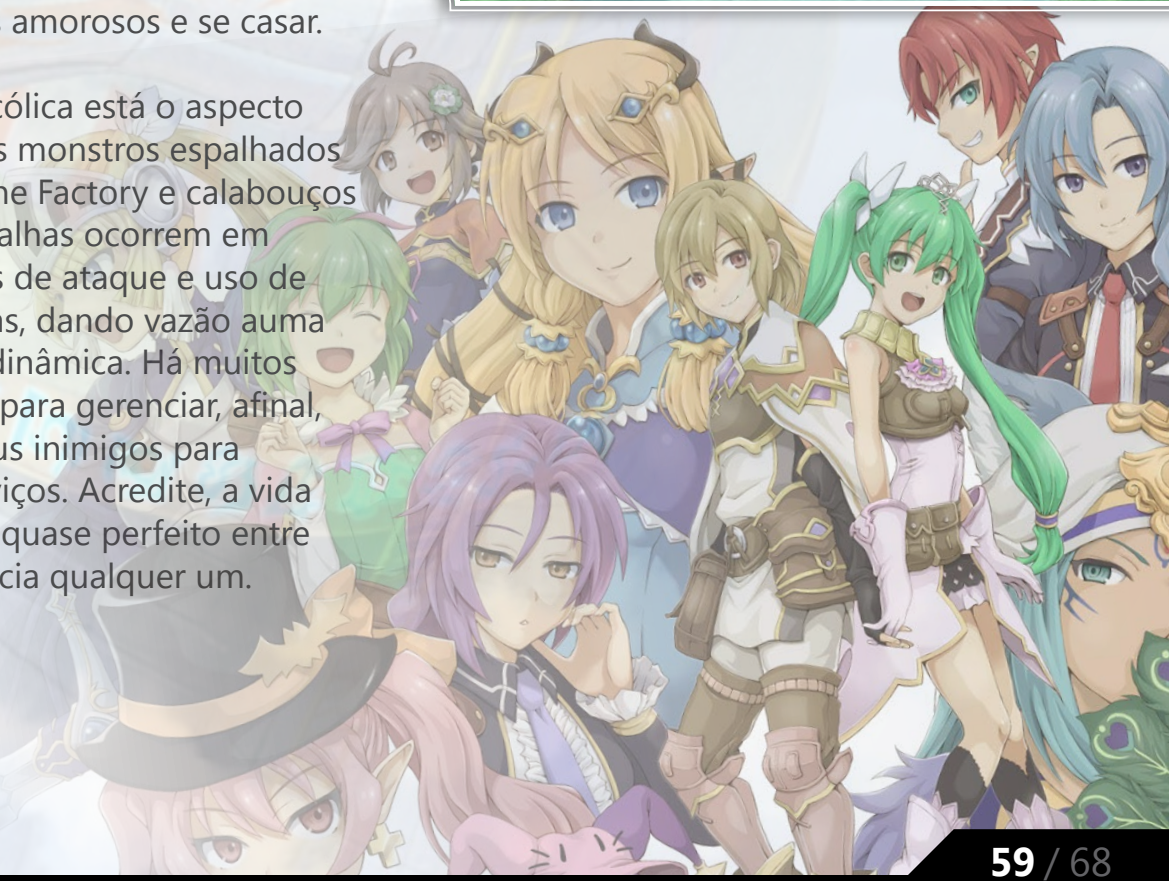
Rune Factory 4

ルーンファクトリー



Até agora, esse Top 10 nos fez visitar aventuras épicas, batalhas violentas e excesso de estrategismo. Rune Factory, no entanto, nos oferece uma jornada um pouco mais tranquila, um RPG para aqueles momentos em que queremos nos ver livres do estresse. Com Rune Factory 4, você vai parar sem memória alguma em Selphia, uma cidade da qual se torna rapidamente o líder. Há muita coisa para fazer na cidade (muita mesmo), e tudo conta com a maestria da mesma produtora de Harvest Moon, ou seja, prepare-se para conhecer diversos personagens, gerenciar uma fazenda e até mesmo criar laços amorosos e se casar.

Aliado a esta vida bucólica está o aspecto RPG da série. Há muitos monstros espalhados pelos ambientes de Rune Factory e calabouços para se explorar. As batalhas ocorrem em tempo real, e as opções de ataque e uso de magias são bem práticas, dando vazão auma mecânica de combate dinâmica. Há muitos equipamentos e armas para gerenciar, afinal, nada como derrotar seus inimigos para colocar-lhes a seus serviços. Acredite, a vida em Selphia é um misto quase perfeito entre simulação e RPG que vicia qualquer um.



5

Disney × SQUARE ENIX

Kingdom Hearts 3D
Dream Drop Distance

Quando a quantidade de spin-offs da série Kingdom Hearts de preparação para o terceiro capítulo principal da franquia já parecia abusivo, eis que a Square Enix aposta em mais um para o 3DS. O que mal sabíamos até antes de jogar Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance era que, na verdade, estávamos de frente para um capítulo definitivo da série, tanto em história quanto em jogabilidade.

Dream Drop Distance ampliou (ou melhor, complicou aina mais) o enredo da série, fazendo uso de viagens no tempo e persoangens de The World Ends With You (DS). Em questão de gameplay, tivemos mecânicas incríveis como o Flow Motion e todo o esquema de RPG de ação que nos fez amar as aventuras de Sora desde o seu primeiro capítulo. Somado a tudo isso, temos visuais invejáveis que dão vida a inéditos mundos da Disney e uma trilha sonora que embeleza os melhores momentos da jornada.



4

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan



Etrian Odyssey chegou como um RPG dungeon crawler "só para fortes" no DS e, desde 2010, não tínhamos visto sombra da continuação de seu terceiro capítulo. No 3DS, a Atlus fez questão de expandir sua nova franquia para além da primeira trilogia com Etrian Odyssey 4. Temos, mais uma vez, um grupo de heróis totalmente customizáveis, podendo escolher suas profissões, cores, armas, habilidades, equipamentos e muito mais para criar estratégias. E é realmente preciso criar estratégias, pois as batalhas em turno que recheam a exploração dos calabouços em primeira pessoa são ferozes!



Apesar dos visuais, do investimento no enredo do jogo e das dicas dadas pelos NPCs tornarem a experiência mais convidativa em Etrian Odyssey (especialmente neste quarto capítulo), não se engane. Etrian Odyssey IV é cruel, aliando a sensação de medo perante um chefe com a de ansiedade perante um labirinto desconhecido. Ainda assim, a sensação de recompensa proporcionada faz valer cada uma das dezenas e centenas de horas investidas na aventura.



3

Pokémon X Pokémon Y



Desde o Game Boy, basta que a Nintendo lance uma nova plataforma portátil para disparar o hype por um novo Pokémon. Depois do DS receber duas gerações da série de monstrinhos de bolso, pensávamos que a franquia estava saturada de novos continentes e criaturas. Mas a Big N trouxe mais uma jornada por um mundo novo (Kalos), repleto de inéditos monstrinhos de bolso para capturar, treinar e competir. Pokémon X & Y marca a entrada da franquia principal de Pokémon no mundo 3D, o que trouxe uma reestruturação de diversos aspectos do jogo, como movimentação e, é claro, as batalhas.





A complexa e engenhosa mecânica de luta que permite que se crie estratégias com os mais de 700 Pokémon disponíveis agora ganha vida com animações tridimensionais. É fantástico, lindo e viciante. O jogo também se tornou mais amigável para quem não conhece o complicado cenário competitivo da franquia, e novas funções como o Super Training e o Pokémon-Amie dinamizam a experiência. Trata-se de uma das mais complexas mecânicas de RPG dos videogames combinada a um dos universos mais carismáticos também, e tudo rodando na versão definitia da série.

2

Shin Megami Tensei 真・女神転生 IV

E não é que a Atlus está de volta a esse Top 10? Atualmente a principal desenvolvedora de RPGs para o 3DS, a empresa nos agraciou, após anos de espera, com outro quarto capítulo de uma de suas principais séries. Dessa vez, estamos falando da série Shin Megami Tensei. Shin Megami Tensei IV trouxe a mecânica tridimensional em terceira pessoa de exploração vista no PS2 para o 3DS, o que nos trouxe uma profunda e bonita jornada pelos calabouços do jogo. Já nas batalhas em turnos, a Atlus preferiu retornar ao tradicional estilo de visão em primeira pessoa com sprites bidimensionais. O resultado é um equilíbrio bom entre avanços e nostalgia, ambos bem explorados pela complexa mecânica de RPG do jogo.



Como de praxe na série, você precisa trazer demônios para o seu time, o que envolve todo um trabalho de negociação com a criatura, o que pode resultar em desastrosas rejeições. Também é possível fundir os demônios para criar monstros diferentes, uma vez que os atributos e as habilidades são essenciais para se derrotar os inimigos. Nas lutas, explorar a fraqueza dos adversários e abusar de suas resistências é crucial para ganhar turnos extras. Experimente fazer uma jogada mal ensaiada e presencie até o mesmo o mais fraco dos inimigos virar o jogo e reduzí-lo a pó.



Tudo isso é envolto por um enredo que, embora não seja o melhor que já tenhamos visto na franquia, traz reviravoltas impressionantes e uma ambientação incrível: alta tecnologia e samurais feudais em um ambiente moderno pós-apocalíptico. Simplesmente uma bela, obscura e complexa jornada.

1 FIRE EMBLEM™ Awakening



O que fazer quando a principal série de RPG da Nintendo recebe o ultimato "Ou esse novo jogo vende bem ou cancelamos a franquia."? Na berlinda de ver a série responsável por ter inventado os RPGs táticos desaparecer, a Intelligent Systems deu tudo de si para criar o Fire Emblem definitivo. E o resultado não poderia ter sido outro. Awakening é para muitos o melhor da série, por agregar tudo de bom que a franquia já ofereceu e trazer ainda mais novidades interessantes.

Temos, como sempre, uma matriz onde posicionamos nossos corajosos guerreiros e onde o inimigos espalha seus perigosos capangas. Para derrotar o adversário, é preciso reduzir a pó cada uma de suas unidades movimentando seus heróis e colocando-os em choque com os inimigos. Mas o risco é alto, afinal, a morte de um herói significa que ele nunca mais vai voltar. Para ter sucesso e impedir a perda de seus companheiros, é necessário se inteirar e dominar o complexo sistema de classes, vantagens e desvantagens das armas, habilidades, terreno e relevo, relacionamento entre os personagens, atributos...



É um sistema verdadeiramente complexo, mas que é muito bem explicado. Na verdade, Awakening é tão convidativo para jogadores novatos que até mesmo a opção de mortes permanentes pode ser cancelada. Para não perder o vínculo com os estrategistas veteranos também, a Intelligent Systems manteve sim vários aspectos desafiadores da série. O equilíbrio entre as abordagens é feito por um vasto e customizável esquema de dificuldade de outras opções de jogo. Fire Emblem Awakening é imperdível e merece, com toda a certeza, o trono de melhor RPG do 3DS... até agora.

BLAST UP

por ***Luciana Anselmo***
Diagramação: Eidy Tasaka

Agora que o Blast Up também está na revista do Nintendo Blast vocês podem conferir algumas das melhores coisas enviadas pelos nossos leitores este mês. Nesta edição temos uma linda, enormes e invejáveis coleções e muitas artes de nossos talentosos leitores! Confiram nossa coluna toda quinta-feira no site e participem enviando material para o e-mail **blastup@nintendoblast.com.br** ou para nossa **página do Facebook**.

Os artistas do mês





Esquerda: O nosso querido leitor Raoni Yoshiro Sato Teixeira nos enviou seu lindo desenho representando um de seus jogos favoritos, Super Mario RPG.

Acima: O Rodrigo Cavalcanti fez um lindo desenho da Serena de Pokémon X/Y.

Uma fraterna coleção

O Júnior José Carlos dos Santos nos enviou uma foto da linda coleção dele e de sua irmã Ana Paula:



Classic Blast

Sem dúvidas, um dos jogos que mais me intriga e que mistura diversos sentimentos é Majora's Mask. Terminá-lo foi realmente uma aventura, mas além de ser o Zelda mais diferente de todos, ele também traz uma das trilhas sonoras mais fascinantes da série. Por isso, hoje recomendo que vocês leiam este belo *Game Music: Uma ópera para Majora's Mask* escrito pelo nosso redator e muso, Bruno Grisci. Vocês conhecerão mais sobre um projeto de criar uma ópera para este clássico jogo.



Clássicos no Wii U

O João Luís é um grande leitor do Blast e nos enviou uma versão da arte do que seria um Super Mario World para Wii U:



Vídeo blástico

Desde que foi lançada, a nova animação da Disney, Frozen, se tornou um enorme sucesso, ganhando diversos covers de suas lindas músicas na internet. Mas quem diria que alguém faria algo tão fofinho com "Do you want to build a snowman" e Animal Crossing? Para conferir o resultado, basta *ver nosso lindo e musical vídeo desta edição*.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista