# NINTENDO BLAST

WWW.N DOB COM.BR

#58
JUL
2014

CC
BY NC ND




Objection!

BLAST BATTLE

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT

ANÁLISE

TOMODACHI LIFE (3DS)



## Grandes mentes pensam igual

Juntar Phoenix Wright com Professor Layton sempre pareceu uma brilhante ideia. Agora, esse projeto saiu da cabeça dos fãs e está prestes a se tornar realidade. Além de destrinchar tudo sobre Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS), colocamos o advogado e o professor numa batalha judicial num epico Blast Battle e juntamos tudo o que sabemos sobre os curiosos próximos jogos de cada um deles. Você ainda confere muito sobre Tomodachi Collection e os próximos lançamentos para Wii U. **– Rafael Neves**


04 N-BLAST RESPONDE
**Perguntas dos Leitores**

44 BLAST BATTLE
**Professor Layton VS. Phoenix Wright**

07 BLAST FROM THE PAST
**Super Mario Strikers (GC)**

65 ESPECIAL
**Os próximos sucessos do Wii U**

13 BLAST FROM JAPAN
**Attack on Titan (3DS)**

82 BLASTPÉDIA
**A maleta do Professor Layton**

18 FUTURE BLAST
**Layton sem enigmas e Phoenix no Japão?**

MAIS ONLINE!
ANÁLISE
**Pushmo World (WiiU)**

22 ANÁLISE
**Tomodachi Life (3DS)**

ESPECIAL
**Momentos loucos da série Ace Attorney**

32 PRÉVIA
**Professor Layton VS. Ace Attorney (3DS)**

ANÁLISE
**Guacamelee STCE (WiiU)**

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**
Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**
Luciana Anselmo

**DIRETOR DE REVISÃO**
Alberto Canen

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**
Ricardo Ronda

**REDAÇÃO**

Alberto Canen
André Perez Segato
Hugo H. Pereira
Ítalo Chianca
Jameson Sheen
Luciana Anselmo
Rafael Neves

**REVISÃO**

Alberto Canen
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Leonardo Nazareth
Vitor Tibério

**DIAGRAMAÇÃO**

Breno Madureira
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Maria Rita
Ricardo Ronda
Tiffany Silva

**CAPA**

Hugo H. Pereira

## O caso da Pedra falante *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: Guilherme Kennio*



***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

**Olá, querida e sábia Pedrita. Por favor, me responda antes do dia 31 de julho. Como faço para registrar meu Mario Kart no Club Nintendo. Minha eShop é Canadense e não sei nada do Club Nintendo, só que vai rolar (desculpe o trocadilho infame) um jogo de graça. Me explique como se eu tivesse 8 anos ;-)**

***Anônimo "Denzel Filadélfia" da Silva***

Ok, vamos lá então, passo a passo, como se você tivesse 8 anos (até porque nem sei quantos anos você realmente tem xD):

**1)** Entre em **https://club.nintendo.com/**, clique em "Sign up" e faça o seu cadastro. Use o mesmo endereço configurado no seu console, então informe uma cidade canadense;
**2)** Ainda no site do Club Nintendo, entre com o login do cadastro que você acabou de criar;
**3)** Na caixinha do jogo do Mario Kart 8, procure um folheto como o da imagem ao lado. Repare no número PIN na frente do folheto;
**4)** No site do Club Nintendo, insira o número PIN do folheto no campo "PIN#" e clique em GO!;
**5)** Preencha as informações pedidas e finalize o registro;
**6)** Você acabou de registrar o seu Mario Kart 8! Com isso você irá ganhar umas moedas de prêmio e o direito de escolher um dos 4 jogos para baixar de graça! No próprio site do Club, você vai ver a oferta, dando a opção de escolher um jogo;
**7)** Escolha qual dos jogos você quer e finalize o pedido. Um e-mail será enviado para você com o código de download. Verifique este email e tenha o código em mãos;



**8)** Na eShop do Wii U, lá na parte superior, clique em "Enter Download Code";
**9)** Copie o código que você recebeu por e-mail, confirme e pronto, o download do seu novo jogo irá começar!
**10)** Depois, aproveite para registrar no Club Nintendo todos os outros produtos da Nintendo que possuem código PIN, como outros jogos (geralmente são os first party que possuem) e o próprio console Wii U! Assim você já vai ir acumulando moedas para poder trocar por mais prêmios depois! ;)

**PEDRALINDAMENTEEMAGICAMENTE MARAVILHOSA! POR FAVOR ME RESPONDA!: Por q em The Legend of Zelda: Ocarina of Time o cabelo da Zelda é loiro e em Twilight Princess é castanho????? (Sendo que o primeiro citado é continuação do segundo....)**

***Anônimo "Cabeleireiro" da Silva***

Sim, **Twilight Princess** se passa depois de **Ocarina of Time** (assim como a maioria dos jogos, já que é em Ocarina que acontece a divisão em três linhas de tempo), mas a continuação não é direta e muito tempo se passa entre os dois jogos. Portanto, o alfacinho, a Zelda, o Ganondorf, todos são diferentes. Provavelmente descendentes, mas não são os mesmos personagens. Na verdade, com exceção de poucos casos onde realmente há uma continuação direta (como Majora's Mask depois de Ocarina of Time, por exemplo), é isso o que acontece na maioria dos jogos da MINHA série e, assim, há muitas Zeldas e — por mais assustador que possa parecer — muitos alfacinhos. Por isso sempre há algumas diferenças na aparência física deles.

**Pedra, você sabe por que não tem nenhum jogo de Super Nintendo no Virtual Console do 3DS? :( Queria tanto jogar Earthbound e A Link to the Past. Outra pergunta: você sabe se tem algum jogo de Yu-Gi-oh para 3DS?**

***Anônimo "VC" da Silva***

Ninguém entende muito bem a lógica por trás dos lançamentos de jogos de Virtual Console e os consoles em que estes acontecem... jogos de GBA, por exemplo, que fariam todo o sentido serem lançados no 3DS, estão chegando primeiro no Wii U. Enfim, o jeito é esperar e torcer pra que eles agilizem mais o lançamento desses clássicos... ou então comprar um Wii U pra poder jogá-los xD.

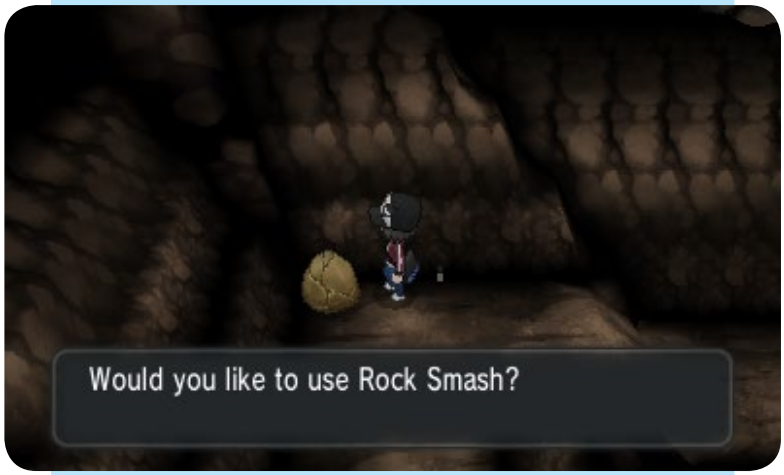
Sobre o Yu-Gi-Oh, há um único jogo para o 3DS, chamado Yu-Gi-Oh! Zexal World Duel Carnival que foi lançado no fim do ano passado no Japão e a versão americana está prevista pra setembro deste ano.



**Oh, suprema rocha, tu que provéns do mais nobre magma da Terra, ajude-me! Já consegui a minha oitava insígnia em Pokémon x, mas até agora não peguei aquele HM que confere ao meu poke habilidade de quebrar pedras. Onde eu o encontro? Comi bronha? E o Safari zone?**

***Anônimo "Quebrador de Pedras" da Silva***

Epa!! Que história é essa de "quebrar pedras"?!? Posso saber por que é que você quer uma coisa horrível dessas, hein?!? O que as coitadas das pedras fizeram pra você?!? Bom... vou te dizer, mas depois que pegar fique BEM LONGE DE MIM!!



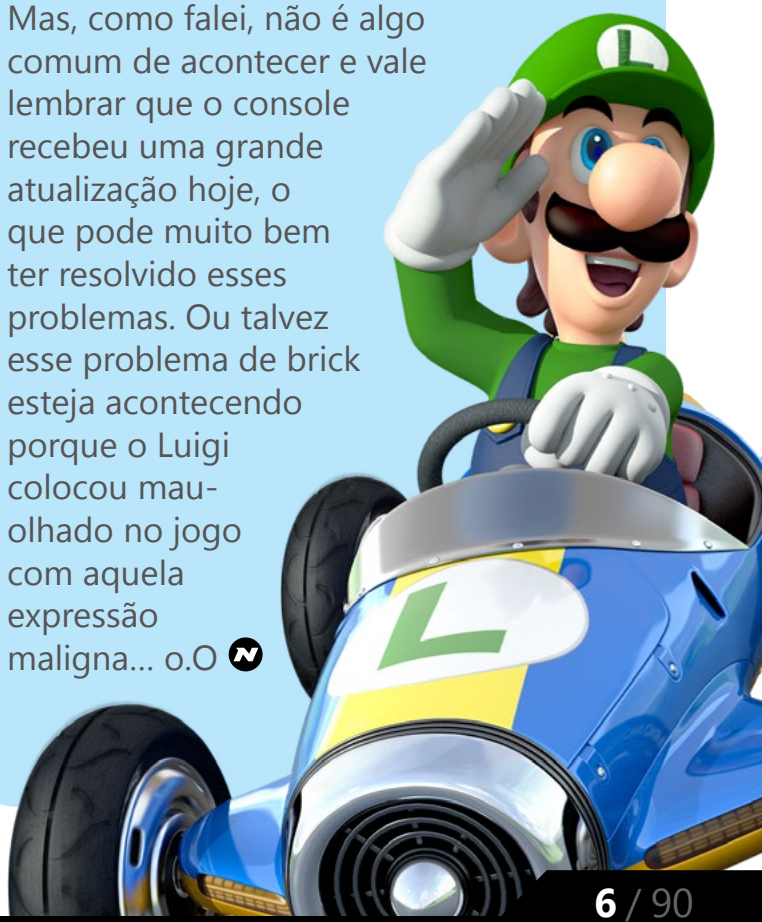

Acontece que, a partir da 5ª geração, Rock Smash deixou de ser uma HM e passou a ser a TM94. Por não ser necessário para terminar o jogo, obter essa TM é opcional... mas é fácil de achar. Basta falar com a mulher do lado de fora do Pokémon Center em Ambrette Town que ela lhe dará. Quanto ao Safari, em X/Y ele é conhecido como Friend Safari e se encontra em Kiloude City que, por sua vez, só pode ser acessada depois de vencer a elite.

**Pedra, é verdade essa história que o Mario Kart 8 estaria "brickando" alguns Wii Us???**

***Anônimo "Brick U" da Silva***

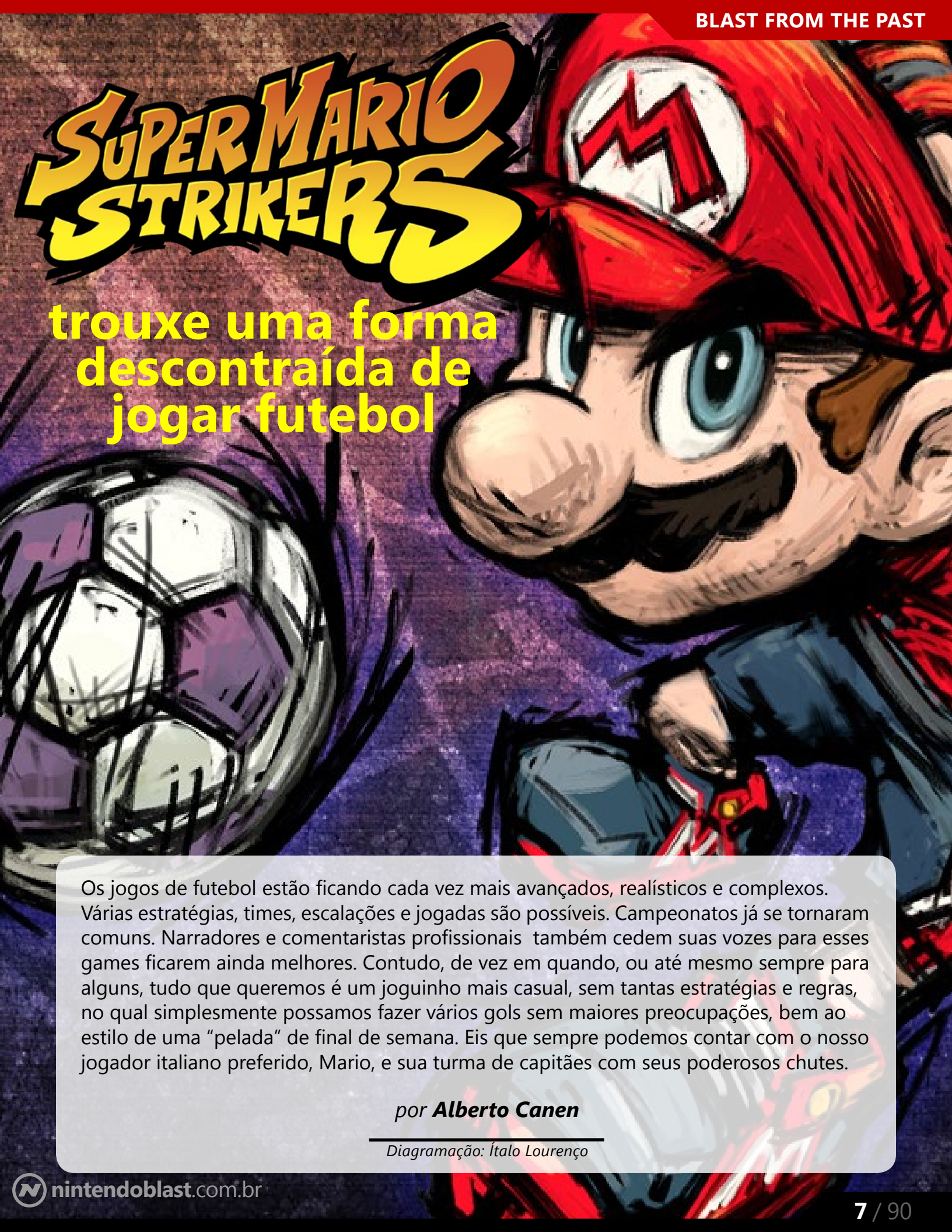
É verdade que algumas pessoas reportaram alguns problemas ao jogar Mario Kart 8 que fez o console travar, mas é algo raro e também não é exatamente um efeito de "brick", porque apesar do Wii U ficar travado, os dados não são perdidos. Parece que isso acontece quando a conexão com a internet é interrompida durante o download de alguma coisa da internet (recordes de outras pessoas, por exemplo). Se por acaso isso acontecer (o jogo travar depois da corrida e ficar preso na tela de resultados), NÃO tente reiniciar o Wii U. Ao invés disso, reinicie o roteador, a fim de tentar recuperar a conexão com a internet.

Mas, como falei, não é algo comum de acontecer e vale lembrar que o console recebeu uma grande atualização hoje, o que pode muito bem ter resolvido esses problemas. Ou talvez esse problema de brick esteja acontecendo porque o Luigi colocou mau-olhado no jogo com aquela expressão maligna... o.O



# Super Mario Strikers

## trouxe uma forma descontraída de jogar futebol



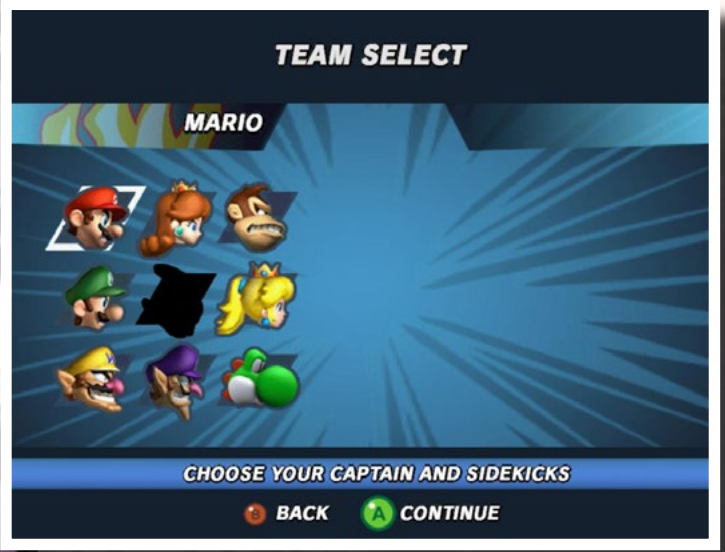
Os jogos de futebol estão ficando cada vez mais avançados, realísticos e complexos. Várias estratégias, times, escalações e jogadas são possíveis. Campeonatos já se tornaram comuns. Narradores e comentaristas profissionais  também cedem suas vozes para esses games ficarem ainda melhores. Contudo, de vez em quando, ou até mesmo sempre para alguns, tudo que queremos é um joguinho mais casual, sem tantas estratégias e regras, no qual simplesmente possamos fazer vários gols sem maiores preocupações, bem ao estilo de uma "pelada" de final de semana. Eis que sempre podemos contar com o nosso jogador italiano preferido, Mario, e sua turma de capitães com seus poderosos chutes.

*por* ***Alberto Canen***

*Diagramação: Ítalo Lourenço*

Depois de passar por diversos esportes, já estava mais do que na hora do Mario chegar ao mundo do futebol. E a sua primeira aparição foi justamente neste jogo. E foi muito bem-vindo, diga-se de passagem.







A primeira coisa a fazer é escolher um dos modos do jogo:

**Grudge Match**, que é o local para um amistoso; **Cup Battle**: que são os campeonatos em si, onde estão as "cups"; **Custom Battle**: para montar seu próprio torneio; **Super Cup Battle**, que é o mesmo da Cup Battle, mas com as super cups sendo disputadas; e **Strikers 101**, que é um tutorial.

Depois escolhemos os times, cada um tem apenas 5 jogadores, o capitão, o goleiro e mais 3 ajudantes. Nada de 11 contra 11. A simplicidade é o que impera.

É tão simples, que não tem regras. O significado disto é que os carrinhos são permitidos à vontade. Também não é na bola que se entra, pode derrubar numa boa e sem ressentimentos. É bem interessante. Se bem que todo mundo já viu alguma partida com essas "regras". Certamente algum leitor também já participou. Não tem caneleira que dê jeito.

O "super strike", um poderoso chute no ar, cheio de acrobacias, que só pode ser disparado pelo capitão de cada time. Se a bola entrar, conta como dois gols. É exatamente como deveria funcionar para os meus chutes, considerando o nível de potência e qualidade dos mesmos.

Toda partida do game pode ser jogado em modo multiplayer. Até quatro jogadores podem controlar um único time. Caso o número máximo não seja alcançado, o próprio jogo irá controlar os demais participantes. Naturalmente, quando a bola é tocada para um jogador controlado pela inteligência artificial (IA), este personagem passa a ser controlado pelo próprio jogador.




O tempo de partida pode durar de 2 a 15 minutos, e é 5 minutos como padrão. Não tem empates. Após o tempo regular, passamos ao "sudden death", ou morte súbita, o que significa que quem fizer um gol primeiro vence. Tem muito jogador que agradece por essa ausência da penalidade máxima.

O campo é cercado por uma grade elétrica, e o personagem que encostar nela leva um choque e tanto. Coisa violenta. Parece até pelada de presidiário.




Existem diversos **Power-ups**, os itens, da mesma forma que na serie **Mario Kart**, como cascos verdes e vermelhos, cascas de banana e até chain chomps. Mas tem uma função bem menos importante, afinal é apenas para dar um tempero na brincadeira, e não ser algo fundamental para alcançar a vitória. São duas as formas de se conseguir um power-up: chutar ferozmente na trave; ou um dos jogadores do time, que não estiver com a bola, receber uma falta.

E o **Bowser** nessa história toda? só entrando em campo aleatoriamente para atrapalhar. E a história se repete.





## Os capitães e seus super strikes

Os capitães são os únicos que podem usar o "super chute". O **Mario** usa o Fire Strike; o **Luigi** o Vicious Vortex; a **Peach** o Royal Strike; a **Daisy** o Torpedo Strike; o **Yoshi** o Foot of Fury; o **Donkey Kong** o Power Fist Strike; o **Wario** o Belly Blast; o **Waluigi** o Drop Rocket; e o **Super Team** o Robo-Strike.












## Ajudantes e o goleiro

Após escolher os capitães, existem 4 opções de ajudantes: **toads**, mais ao gosto do jogador; **koopas**, mais balanceados; **hammer bros**., mais ofensivos; e **birdos**, mais agressivos. Serão 3 personagens idênticos conforme a escolha do tipo.









O goleiro é o mesmo para todos: um **kritter**, aquele jacaré da série Donkey Kong. Apenas o personagem Super Team possui um robo-kritter, que é o mesmo jacaré, só que robótico.



## As copas e os campos

Os campos são meramente decorativos, e não influenciam de forma alguma na jogabilidade. São 4 copas disponíveis:
**Mushroom Cup** – campo: The Palace.
**Flower Cup** – campo: Pipeline central.
**Star Cup** – campo: The Underground.
**Bowser Cup** – campo: Bowser Stadium.

Mais 4 copas desbloqueáveis:v
**Super Mushroom Cup** – campo: Creater Field.
**Super Flower Cup** – campo: Konga Coliseum.
**Super Star Cup** – campo: The Battle Dome.
**Super Bowser Cup** – campo: Bowser Stadium.



## 3° tempo

Mesmo não sendo muito longo para terminar todas as copas, trata-se de um jogo de futebol, e como tal, tem replay eterno. Afinal, todas as vezes que se joga, mesmo com os mesmo times e jogadores, é uma partida bem diferente.

Outro fator decisivo para considerar este como um jogo de longa vida é o seu multiplayer, que possui diversas opções, com a possibilidade de até 4 jogadores humanos participarem ao mesmo tempo, inclusive controlando um mesmo time. Certamente os amigos apreciarão uma brincadeira coletiva como essa, quase tão boa quanto aquela pelada de final de semana.

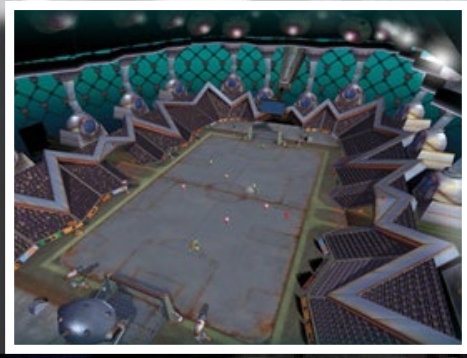
Dessa forma, Super Mario Strikers é um jogo que merece estar em qualquer coleção de jogos da Nintendo.
















*por* ***Jameson Sheen***

*Revisão: Leonardo Nazareth*
*Diagramação: Ítalo Lourenço*

No primeiro semestre do ano passado, no começo de abril, o mundo conheceu a adaptação animada do mangá Attack on Titan (Shingeki no Kyoujin, no original). Apesar do mangá não ter conseguido muito destaque no ocidente, bastou o anime para tantas e tantas pessoas despertarem o interesse pela história. E aqui estou eu com um 3DS japonês em mãos e com o título baseado na série que foi lançado semanas atrás: Attack on Titan: The Last Wings of Mankind. Posso dizer que um ano atrás eu não esperava que no fim daquele ano eu estaria tão empolgado pelo o lançamento de um jogo adaptado de uma história assim, pois adaptações para jogos quase nunca dão certo. E será que dessa vez deu certo? Vamos discutir isso hoje.

## Um anime sobre mechas de carne




Sim, mechas de carne. Não literalmente, mas essa é a ideia que Shingeki no Kyoujin (ou Attack on Titan) me passou nos primeiros dez episódios. A história começa focando em Eren, um garoto que vive uma vida comum dentro de uma das três grandes muralhas, nas quais a humanidade vive. Não sei se classificaria a ambientação da história como uma "Dark Fantasy", pois é uma fantasia medieval bem bizarra e perturbadora. E essa perturbação que digo, vem da aparência dos tão temidos titãs: as criaturas entre 3 e10 metros que em sua maioria vivem no mundo. Devido ao seu tamanho, eles são mais fortes e rápidos que os humanos (apesar de parecem humanos pelados) e se alimentam de... humanos. Um ponto curioso é que descobrimos com o passar da história que eles não precisam se alimentar de pessoas, eles não têm alguns órgãos internos ou reprodutores, o que nos leva a afirmar que eles não precisam se alimentar de maneira alguma. Parece que a energia deles vem do sol, já que geralmente não costumam aparecer pela noite.





Certo, vamos voltar ao Eren. Por causa desses gigantes bizarros vivendo pelo mundo, a humanidade foi forçada a morar dentro de muralhas gigantes (cerca de 50 metros) que os protegem desses titãs (que têm até, em média, uns 10 ou 15 metros, nada muito acima disso),  a humanidade mora nessas muralhas há séculos. A grande maioria das pessoas nunca foram para fora dos muros e só sabem sobre os desertos e florestas através dos livros. Há religiões baseadas nas muralhas: louvando-as por os proteger. E a humanidade vive em paz assim há séculos, mas Eren discorda dessa situação: ele acredita que nós, humanos, devemos sair daquelas muralhas e combater os titãs lá fora, pois esse mundo é nosso por direito. Particularmente, eu teria o mesmo tipo de pensamento que o protagonista. Até porque, ele não conhece o medo, nunca viu um titã pessoalmente, pois, já que as muralhas são enormes e protegem a humanidade por séculos, pessoas entraram em uma zona de conforto e meio que esqueceram aquela ameaça que está lá fora aceitando morar ali.

A história começa a desenrolar ao fim do primeiro episódio, quando um titã aparece olhando a muralha por cima. Bem, ele não escalou a muralha: ele realmente é um pouco mais alto que a muralha, um titã de aproximadamente 50 metros de altura. Ao ver a cena, alguns humanos ficam perplexos, sem reação, silêncio é o que domina a cidade. Ao que parece, muitos não conseguem acreditar no que seus olhos estão vendo, e tanto seu corpo, quanto mente se recusam acreditar naquela simples imagem: um gigante que é maior que a muralha. Para evitar spoilers, não vou avançar muito além disso no enredo (e esse é o primeiro episódio do anime), mas somos introduzidos a esse mundo que está mudando e acompanhamos a mudança dele. Quem são os titãs? Eles são racionais como os humanos? Há alguém comandando eles? Qual objetivo deles, por qual razão se alimentam de humanos mesmo sem precisar? Quando e por que isso começou? Muitas dúvidas ficam em aberto e outras podem ser entendidas ao ler o mangá (já disponível no Brasil pela Panini) ou assistir o anime (encerrou a primeira temporada em setembro com 25 episódios) e toda essa ação e aventura está envolvida por uma critica social bem discreta (especialmente a situação atual do Japão).



## Se titãs existissem, eu seria habilidoso como Levi ou Mikasa

Ou ao menos, essa é a ideia que o jogo me passa. Caso você não conheça o mangá ou sua adaptação animada, recomendo que conheça a história antes de iniciar esse título em seu Nintendo 3DS. O enredo do jogo é basicamente a história que conhecemos no anime, então, se você fizer o caminho inverso, começar pelo jogo, pode ter spoilers bem sérios sobre a história do anime. Por exemplo, uma das missões de Mikasa é proteger Eren para que ele feche a entrada da cidade. Para quem assistiu o anime, já sabe de que tipo de spoiler estou falando, sobre como Eren consegue fechar a entrada da cidade (algo que não pode ser imaginado no primeiro episódio do anime). Mas enquanto o anime foca em suspense e tensão, o jogo foca em ação e combate (felizmente). A narrativa do anime precisa terminar cada episódio com o suspense que traga o espectador para assistir na próxima semana. Algumas reflexões simples dos personagens, que levam um ou dois quadros do mangá, pode ser visto como dez minutos de um episódio do anime e essa extensão, esticar tanto isso, consegue manter a tensão. Isso é bom para o anime, mas seria horrível no jogo. Ainda bem que eles sabem disso.



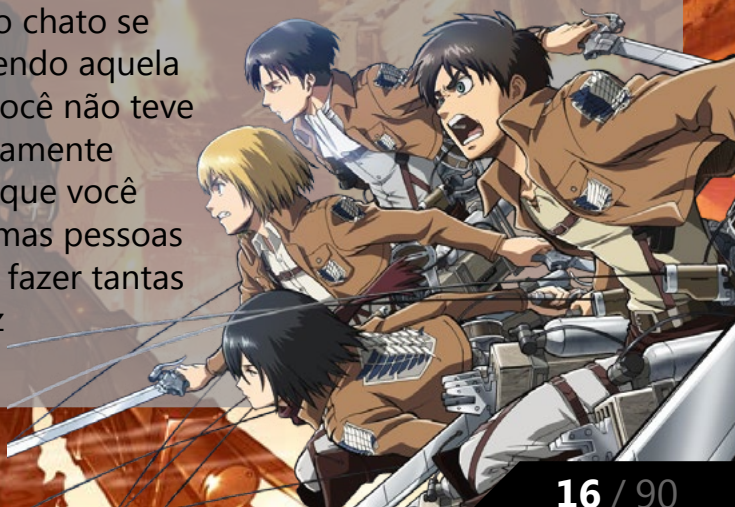



Para matar titãs, usamos um equipamento diferente de qualquer coisa que eu me lembre. São dois acessórios anexados na cintura e combinados a diversas cintas pelo corpo que servirão para seu equilíbrio durante as manobras. Como podem ver no vídeo acima, esse equipamento usa ar comprimido para lançar o usuário no ar, enquanto pode lançar ganchos para anexar em alguma parede e usando seu equilíbrio ele pode lançar seu corpo para cá e para lá até chegar a nuca do titã, o único ponto fraco deles, onde ao serem acertados ali, morrem. O funcionamento desse equipamento é muito bem explicado em algumas páginas do mangá ou nos intervalos do anime: todo o design e a lógica por trás daquilo te fazem acreditar que é possível fazer um equipamento assim de verdade (e não é?). Ah, esqueci de citar, mas esses acessórios que ficam na cintura e guardam o ar comprimido também guardam laminas (espadas?) que são usadas para fazer o corte na nuca.





E aí vai uma crítica (se é que esse é um problema pra vocês): você pode se sentir como um Spiderman no jogo lançando cabos pra cá e pra lá, se prendendo e se pendurando entre prédios para eliminar titãs, mas percebi em alguns momentos você pode lançar o cabo em lugar algum (por exemplo, no céu). E ainda assim funciona. Jogando com um amigo, ele viu isso como algo muito negativo, que não é realista (?) e quebra o ritmo. Eu, pessoalmente, não vi como um problema e até digo que seria muito chato se fosse "tão realista". Imaginem que horrível vocês fazendo aquela manobra "irada" e do nada ela é interrompida pois você não teve onde lançar o cabo. Claro, não é possível "voar eternamente pra cima" fazendo isso, é coisa de uma vez ou outra que você acaba por lançar o cabo no céu e pode ser que algumas pessoas nem percebam ao assistir alguém jogando. No mais, fazer tantas manobras sem errar e matar titãs como um ninja, fez eu me sentir tão habilidoso quanto Mikasa ou Levi.



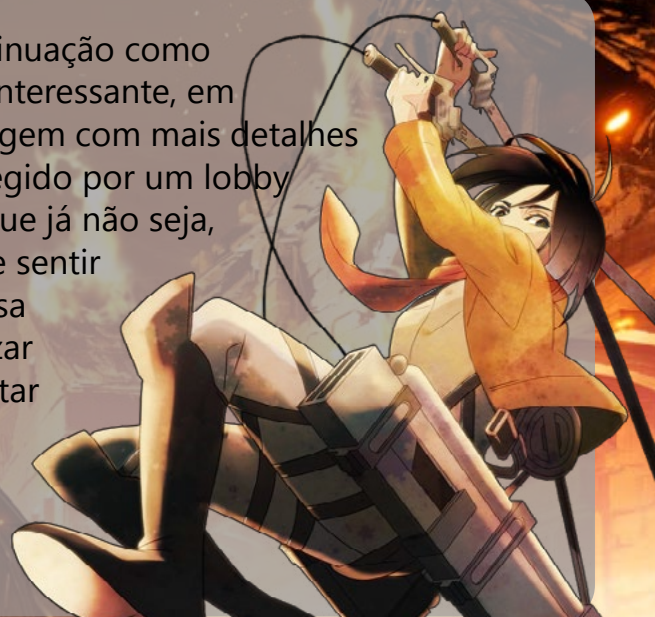
## Somos incríveis por matar gigantes

O jogo é bem curto. Você tem pouco mais que dez missões com Mikasa, Armin e Eren, e missões em equipe. Eu finalizei esse modo história em pouco menos de seis horas. Então temos o World Mode que é apenas uma sequência de desafios para conseguir mais dinheiro e itens para melhorar seu equipamento. Jogar em co-op é uma experiência semelhante ao que você pode ter em Monster Hunter. Em suma, o jogo é muito mais divertido depois da história: a história serve mais como um tutorial gigante para você não fazer feio no co-op e World Mode, podendo aproveitar ao máximo esses dois modos. Infelizmente o game não conseguiu se salvar de alguns bugs. Nenhum que me incomode, mas já perceberam como ainda estou empolgado com o jogo? Talvez daqui alguns meses eu olhe para hoje e pense "fui muito movido por empolgação naquela época, esse bug realmente é horrível".



Attack on Titan: The Last Wings of Mankind foi lançado para Nintendo 3DS em 5 de dezembro no Japão e não tem previsão para lançamento ocidental. O jogo conta com cerca de seis horas de diversão além dos modos extras que podem render por semanas. A história do jogo é um resumo da história apresentada no anime, mas focada nos momentos de ação. Infelizmente, devido a trava de região do 3DS, não é possível jogá-lo em um portátil de outra região que não seja o Japão. Devo dizer que como adaptação do anime pro jogo, o game foi um sucesso, e se eu pudesse dar uma nota pra ele, chutaria um 8.0.

Vejo que o jogo tem potencial não apenas para uma continuação como também tem espaço para muitas melhorias. Uma adição interessante, em minha opinião, seria você poder criar seu próprio personagem com mais detalhes como Mikasa ou Eren. Juntando isso a um co-op online regido por um lobby para encontrar parceiros seria um jogo muito bom. Não que já não seja, mas poderia ser melhor. Ainda assim, o jogo deixa você se sentir tão incrível quanto Mikasa, não por estar na pele de Mikasa (ou de seu próprio personagem), mas por conseguir realizar manobras com tanta facilidade: vendo um titã, basta apertar Y para lançar seu cabo, focar em um olho ou calcanhar e apertar X (então temos um quicktime event para você conseguir cortar). É bem simples, mas do jeito que é exibido, parece ser algo bem complexo e fantástico.





*por* ***Rafael Neves***

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

# O que esperar de um Layton sem Layton e um Ace Attorney na era Meiji?

*De frente para Layton 7 e Dai Gyakuten Saiban, vamos especular o que a Capcom e Level-5 almejam com os próximos jogos de suas séries de investigação.*

As franquias **Ace Attorney** e Layton trilharam caminhos muito semelhantes nas plataformas Nintendo, presenteando os jogadores, cada qual à sua maneira, com deliciosas aventuras point-and-click, muito humor e enredos fantásticos. Embora tenha tido seu lançamento japonês original para GBA, foi no DS que Phoenix Wright se consagrou e Professor Layton ganhou vida. Com um jogo após o outro num ritmo intenso de novidades, ambas as séries cruzaram a ponte para o 3DS, exploraram tudo o que podiam em seus jogos e poeticamente chegam ao crossover que é capa dessa edição. Mas as sagas de Layton e Wright não acabam por aí: vamos especular, agora, o que a Capcom e a Level-5 tem em mente para o futuro de suas séries.

## A Lei Volta no Tempo

A Capcom já tinha anunciado que a série Ace Attorney teria mudanças drásticas após Ace Attorney: Phoenix Wright – Dual Destinies (3DS), mas ninguém imaginava que o retorno do roterista original da franquia, Shu Takami, traria essa reviravolta. Anunciado sem tanta pompa e com poucos detalhes revelados, **Dai Gyakuten Saiban: Naruhodou Ryuunosuke no Bouken** será o próximo capítulo da série para 3DS e levará as cortes à Era Meiji do Japão.

Nome estranho, não é? Mas não é tão diferente do padrão de títulos da franquia no Japão. Aqui no Ocidente, ele provavelmente se chamaria: "Grand Ace Attorney: The Adventures of Naruhodou Ryuunosuke". Ok, continua estranho, não é? Mas não se engane, a maior esquisitice não é o tal "Naruhodou Ryuunosuke", mas sim o "as Aventuras de", pois esse termo nunca foi usado nos títulos da franquia. Já "Naruhodou Ryuunosuke" é o nome do nosso protagonista, que é um antepassado longínquo de Phoenix Wright. No Japão, o nome de Phoenix é Ryuuichi Naruhodou, ou seja, o protagonista desse novo jogo provavelmente terá o sobrenome "Wright" no Ocidente, mas dificilmente se chamará Ryuunosuke.

**Naruhodou Ryuunosuke** parece ser o advogado de defesa da vez. Seu rosto é exatamente igual ao de Phoenix, mas o cabelo não é tão, digamos, moderno. Por ser um estudante, veste-se como um colegial japonês da atualidade, apesar da época em que o jogo se passa, e ele parece trazer alguma ferramenta ou arma coberta por um pano nas costas.



Além de Ryuunosuke, também fomos apresentados a Susato Mikotoba (cujo nome ocidental provavelmente será outro também), uma assistente jurídica parceira do nosso novo advogado. Com Susato, o caso é oposto ao de Ryuunosuke: suas roupas lembram muito as de Maya Fey, mas seu rosto é totalmente diferente. O designer dos personagens é Kazuya Nuri, que já trabalhou na série uma porção de vezes, o que explica as semelhanças citadas.

A questão é: como esse jogo vai funcionar? Bom, apesar de sabermos que o game será bem diferente do que já vimos até agora na série, o mais próximo de jogabilidade que pudemos imaginar pelo curto trailer do jogo foi uma corte que aparentemente funcionará como sempre. E, embora muita gente ache que a Era Meiji foi uma época sem lei e que não se podia imaginar cortes e julgamentos, saibam que, na verdade, a passagem da Era Edo para a Era Meiji significou justamente o fortalecimento do sistema legal e penal, inspirado nas ideias iluministas da França. Assim, é possível que vejamos os primeiríssimos advogados e promotores do Japão nesse jogo. Bem empolgante, não?

Ainda que prometa um enredo emocionante (afinal, estamos falando de Shu Takami), é de se esperar que Dai Gyakuten Saiban não seja apenas um Ace Attorney com ambientação feudal japonesa. A começar pelo fato que não poderemos mais imaginar telefones celulares, câmeras de segurança e outros equipamentos modernos (e alguns até futuristas) que normalmente víamos na franquia. Ou seja, teremos de encontrar a verdade à maneira antiga.

Mas, para além disso, é de se esperar outras mecânicas de jogo. Por exemplo, o protagonista Ryuunosuke carrega algo semelhante a uma espada, cuja função ainda é desconhecida. E a sua parceira Susato? Qual será sua habilidade especial? Ao meu ver, teremos um jogo com a jogabilidade em terceira pessoa de Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth (DS) e sua sequência, para poder explorar melhor os cenários com essa ambientação feudal. Por sinal, Era Meiji não significa a existência de samurais, muito pelo contrário, foi o marco do seu declínio, mas, em se tratando de Ace Attorney, é bem possível que vejamos katanas nas cortes.

## Layton sem Layton




Se Dai Gyakuten Saiban nos deixou confusos por não ter tido um gameplay demonstrado, Layton 7 fez a gente ficar ainda mais pensativo justamente por ter mostrado sua jogabilidade. Mas, antes de falar disso, vamos para o que mais chama atenção inicialmente no jogo: cadê Layton? Em Layton 7, não fomos apresentados ao cortês professor, a algum antepassado seu do Japão antigo ou mesmo a qualquer outro personagem da série. Quem figurou mesmo foram sete novos personagens, que são a inspiração para o nome do jogo.

Sim, não se trata de um sétimo game das aventuras de Layton e Luke, muito menos de uma nova trilogia ou coisa do tipo. Aqui, a Level-5 preferiu mudar drasticamente o jogo, nos apresentando um RPG com elementos de puzzle. Ainda não fazemos ideia do que isso quer dizer, mas a empresa fez questão de deixar clara essa estranha combinação de gêneros do título.

Olhando para trás, podemos encontrar uma dica sobre o que pode ser esse RPG/puzzle. Em Professor Layton: The Last Specter (DS), a Level-5 agraciou os jogadores com um RPG divertido e repleto de conteúdo da Brownie Brown, mesma desenvolvedora do aguardado Fantasy Life (3DS): London Life. Embora tenha sido um excelente bônus para o último jogo de Layton para DS (London Life é um game inteiro de graça, para ser exato), pode ter passado despercebido por muitos.




Com Layton 7 teremos como ambiente uma cidade, na qual provavelmente construiremos uma vida virutal e resolveremos enigmas e charadas típicas da franquia. Isso soa como uma junção de Professor Layton com London Life. E que tipo de vida podemos esperar de um jogo cujos protagonistas são um taxista, um homem engravatado, uma senhora, um idoso, uma criança e...um cachorro e um zumbi?! Ao que parece, o design criativo e as ideias geniais da Level-5 parecem estar no auge neste título.

E como o jogo funcionará exatamente? Bom, no 3DS, ainda não temos certeza, mas o jogo também estará disponível para Android e iOS, e foi nessa última plataforma que vimos Layton 7 rodando. O que pudemos conferir foi apenas os sete personagens caminhando por entre as ruas de uma cidade, cujo tamanho dos prédios não fazia jus à altura dos cidadãos. Dá para ver que haverá um grande controle da câmera do jogo (indicado por um grande botão na tela do iPhone) e ícones para o que parece ser uma lista de amigos e a tradicional maleta de Layton.

No canto superior da tela, uma pontuação de até sete dígitos (quem sabe uma versão infinita das Picarats?) e sete símbolos redondos que lembram as tradicionais Hint Coins. É, só falta podermos coletar as sete Esferas do Dragão. Além disso, tudo o que podemos fazer é imaginar. Pelo caráter mobile do jogo, acredito que seja um game não linear, com infinitas possibilidades de interação com os personagens. A pontuação provavelmente será o foco e, pelo visto, poderemos compartilhar nossos scores com outros jogadores.

## E quanto a Phoenix e Layton?

Difícil saber se a Capcom e a Level-5 continuarão, paralelos a seus novos jogos, continuações para as sagas do Professor Layton e Phoenix Wright. Fato é que Layton e Phoenix já resolveram mistérios o bastante para deixar nós satisfeitos. Não que recusemos mais casos e puzzles, mas dá para dizer adeus satisfatoriamente a esses dois ícones. Afinal, Layton e Phoenix já estão famosos, renomados e habilidosos demais, não acha? Eles já se consagraram como basicamente os melhores em seus universos!

Como um fã de ambos, eu não gostaria dessa despedida. Alguns adeus foram bem bonitos, como o do nosso redator Hugo H. Pereira, mas ainda fica a vontade de viver mais aventuras com esses dois gênios. Por sorte, ainda temos **Professor Layton vs. Ace Attorney (3DS)** para jogar, poderemos revisitar a trilogia Phoenix Wright com **Ace Attorney Trilogy (3DS)** em breve e agora é cruzar os dedos para o crossover de Professor Layton com Sherlock Holmes!

3DS

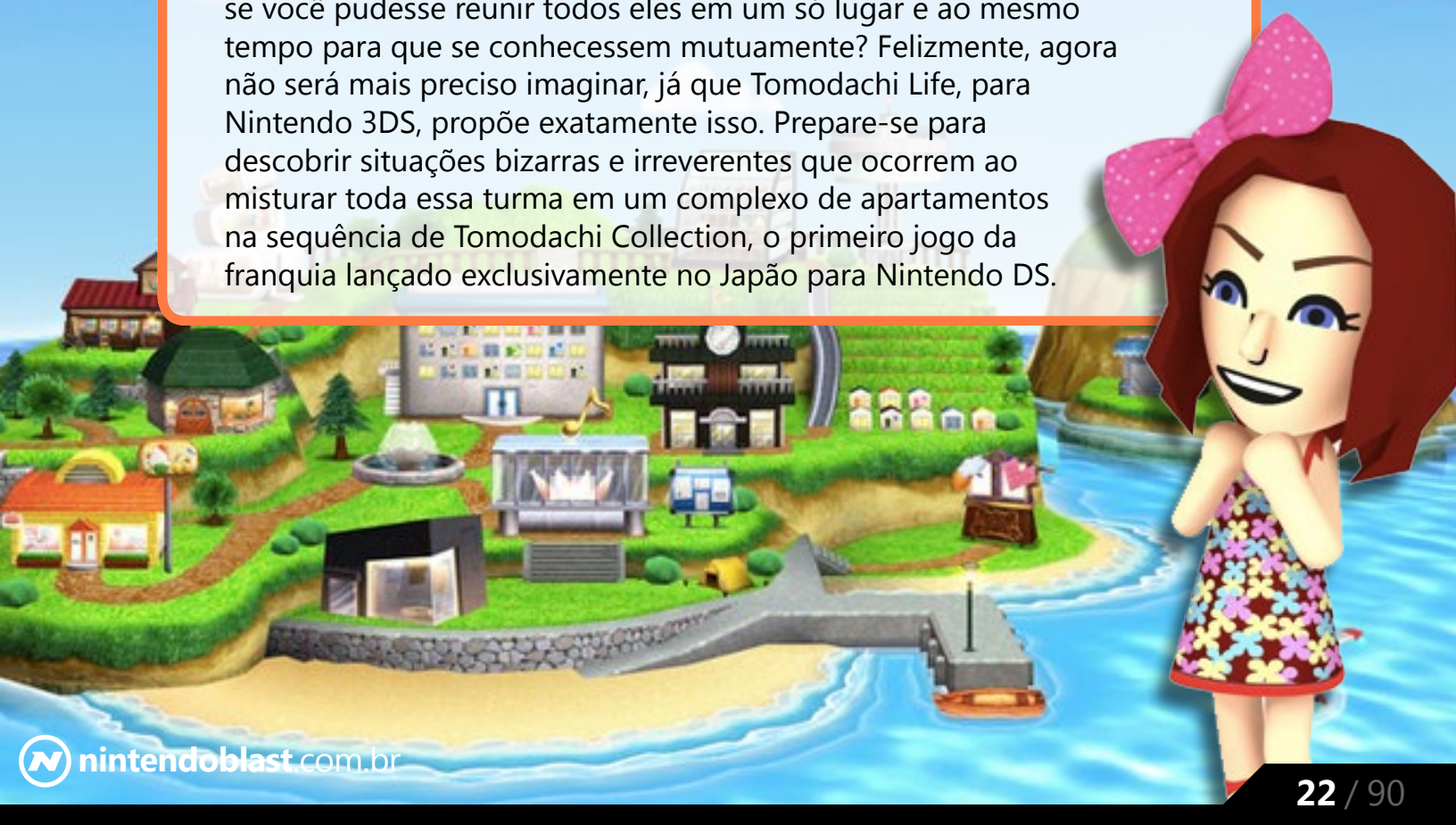
# TOMODACHI LIFE™

*por* ***André Perez Segato***

*Revisão: José Carlos Alves*
*Diagramação: Tiffany Silva*

**Reúna Miis de seus parentes, conhecidos e amigos para fazer a festa e aprontar situações alopradas no maior e mais maluco simulador de vida para o Nintendo 3DS!**

Parentes, vizinhos, colegas, amigos, conhecidos, celebridades, ídolos, personalidades históricas... Já pensou como a vida seria mais divertida se você pudesse reunir todos eles em um só lugar e ao mesmo tempo para que se conhecessem mutuamente? Felizmente, agora não será mais preciso imaginar, já que Tomodachi Life, para Nintendo 3DS, propõe exatamente isso. Prepare-se para descobrir situações bizarras e irreverentes que ocorrem ao misturar toda essa turma em um complexo de apartamentos na sequência de Tomodachi Collection, o primeiro jogo da franquia lançado exclusivamente no Japão para Nintendo DS.



## Se você pudesse levar seus amigos para uma ilha deserta...



O passo primordial em Tomodachi Life, depois de você ter criado seu próprio Mii "sósia" para viver como primeiro habitante numa pacata ilha, é populá-la de Miis de seus amigos. Isso pode ser feito diretamente pelo Criador Mii do console, através de códigos QR personalizados do jogo (que carregam informações adicionais), através da câmera ou pelo criador de Miis dentro do próprio jogo. O processo é apenas automático na questão cosmética, já que, uma vez importados, você ainda deve detalhar algumas informações adicionais dos personagens Mii, como idade, nome completo e pronúncia vocal, além de configurar uma engraçada voz sintetizada.

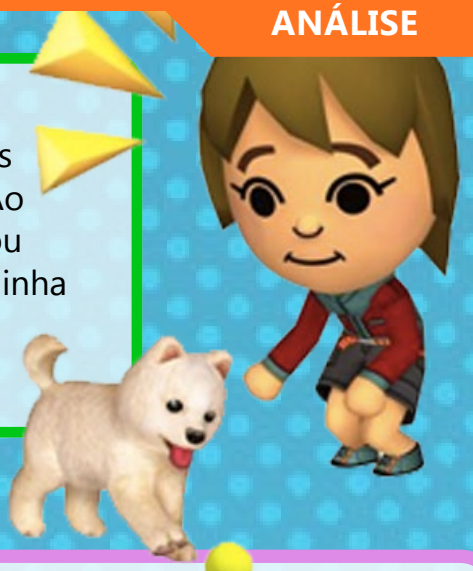








Como última etapa, é necessário criar uma personalidade com base em algumas variáveis que pegam emprestado fundamentos de psicologia real, conhecidos como os tipos de Myers-Briggs. Ao definir se seu Mii é lento ou rápido, educado ou ríspido, muito ou pouco expressivo, sério ou calmo e normal ou peculiar, você o alinha para uma das 16 diferentes personalidades disponíveis no jogo, agrupadas em quatro grandes grupos com quatro subdivisões:



## Easygoings (Pacatos)

São relaxados, têm uma mente aberta e fazem as coisas em seu próprio ritmo. Entre eles, existem os **Softies (Molengas)**, bastante sentimentais, os **Optimists (Otimistas)**, sempre entusiasmados, os **Buddies (Companheiros)**, que valorizam a confiança da amizade e os **Dreamers (Sonhadores)**, idealistas e românticos.

## Outgoings (Extrovertidos)

São enérgicos, se dão melhor em aspectos sociais e conseguem fazer amizades muito mais facilmente. Dentro desse grupo, os **Trendsetters (Formadores de Opinião)** conseguem ser admirados por todos. **Entertainers (Animadores)** são os "palhaços" da turma e sempre fazem os outros rirem. **Charmers (Sedutores)** são contagiantes por natureza e **Leaders (Líderes)** têm uma propensão natural para seguirem seus instintos e serem respeitados por isso.

## Independents (Independentes)

Preferem a introspectividade e são mais reservados, lidando com seus próprios assuntos de forma mais fechada e pessoal. **Free Spirits (Espíritos Livres)** são singulares, despreocupados e sempre pensam duas vezes. **Artists (Artistas)** são inspirados, criativos e encontram a felicidade na criação.



Lone **Wolfs (Solitários)** são extremamente introspectivos e não demonstram seus sentimentos e **Thinkers (Pensadores)** são bons em pensar em todas as possibilidades e perspectivas possíveis.

## Confidents (Confiantes)

São auto-motivados, organizados e acreditam em sua capacidade. Dentre eles, os **Designers (Desenvolvedores)** são altamente produtivos e diligentes, os **Adventurers (Aventureiros)** são ambiciosos e gostam de apostar em riscos, os **Brainiacs (Gênios)** são bastante inteligentes ao saberem de vários assuntos e os **Go-Getters (Empenhados)** lutam pelo sucesso à qualquer custo.

Uma vez que seus tomodachi (que significa "amigo" em japonês) são importados para a ilha com uma personalidade conferida à ele, a magia começa. Todas as interações com os Miis levam em conta a sua personalidade geral ou particular, e a maior parte das amizades (e até mesmo romances) que ocorrem dentro do jogo acontecem com base nessas complexas variáveis, tornando o jogo riquíssimo em possibilidades.



O relacionamento dos Miis é diretamente afetado por suas personalidades

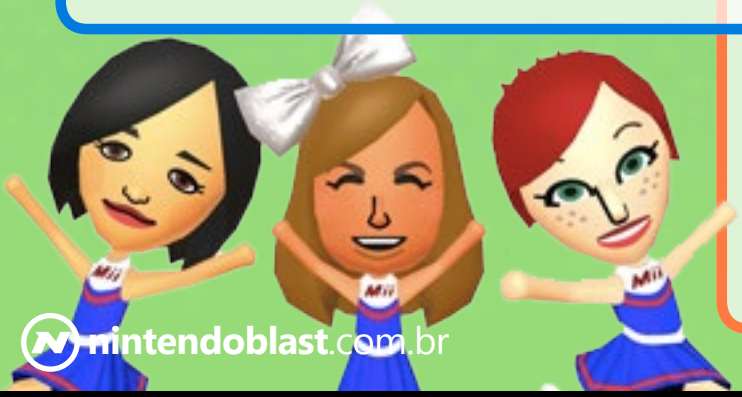
## Seus problemas, meus problemas.







Como a maioria dos simuladores de vida, Tomodachi Life não tem exatamente uma condição de vitória geral ou algum objetivo específico a ser seguido. A graça está, assim como em Animal Crossing: New Leaf (3DS) por exemplo, em revisitar sua ilha diariamente e descobrir as novidades que os habitantes dela trazem. Se você pretende prosseguir no jogo, contudo, é necessário que você ajude os seus Miis em seus problemas do dia-a-dia, conhecidos como Mii Problems.



Sempre que um Mii estiver com um balão de preocupação sobre sua cabeça, significa que ele está com algum problema e pode ser ajudado ao tocar nesse balão. Os problemas vão desde estar com fome ou sede ou querer um chapéu novo até coisas mais complexas como fazer novos amigos ou confessar uma paixão à pessoa amada.

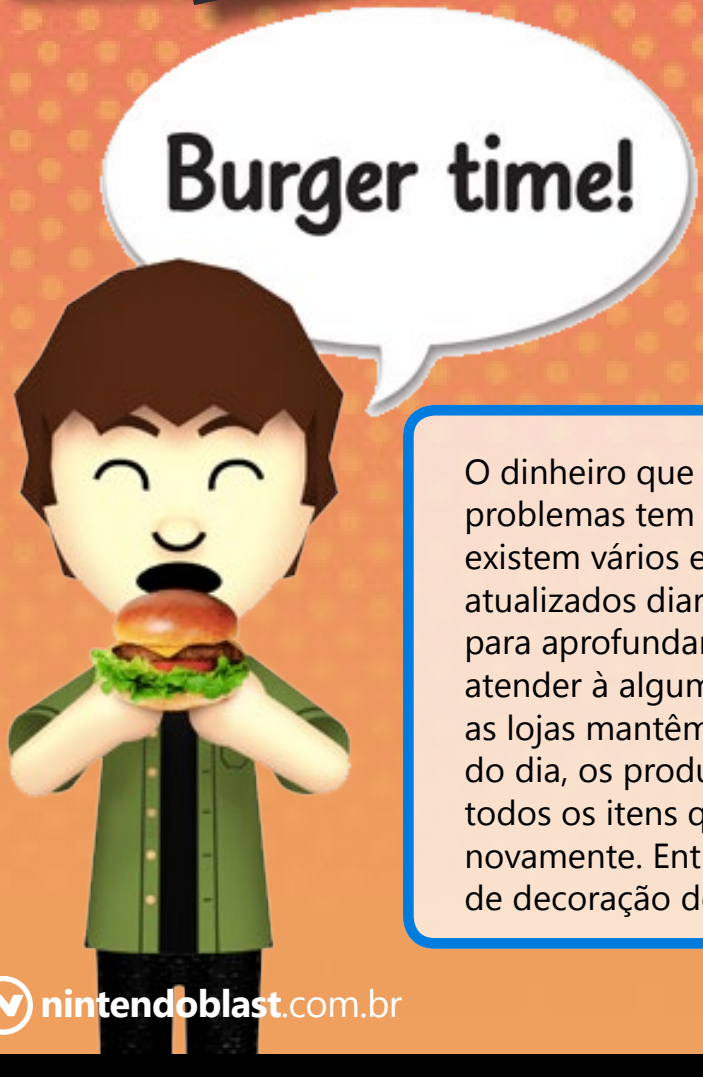



Um Mii pode até mesmo pedir sua ajuda para unir outros dois amigos em um romance promissor




Alguns artigos especiais de lazer, como o Wii U, o Nintendo 3DS XL e laptops só podem ser presenteados através de um level-up de felicidade.

Sempre que você ajuda um Mii, você ganha um pouco de dinheiro e faz a barra de felicidade dele subir. Ao alcançar o final, ele aumenta um nível na escala de felicidade, permitindo que você presentei-o com uma decoração de interior, uma música, uma frase personalizada, um brinde ou dinheiro. Da mesma forma, dizer algo que o Mii não esperava pode chateá-lo, o que deixará a barra em negativo até que você seja capaz de alegrá-lo novamente.




## Lugares para conhecer e eventos para comparecer

O dinheiro que você ganha ajudando Miis na resolução de seus problemas tem muito mais utilidades. Na ilha de Tomodachi existem vários estabelecimentos que têm seus produtos atualizados diariamente onde você pode comprar mais itens para aprofundar a personalização do jogo ou simplesmente atender à algum pedido de um Mii vizinho. Além disso, todas as lojas mantêm três tipos de linhas de produtos: as novidades do dia, os produtos especiais de temporada e o estoque, onde todos os itens que você já comprou podem ser readquiridos novamente. Entre os varejistas existem as lojas de roupas, de decoração de interiores, de chapéus e de comida.

Além disso, também existe uma loja especial de roupas importadas que recebe estoque de outras ilhas de outros jogadores via StreetPass além de alguns eventuais itens especiais por SpotPass pela Nintendo. Uma loja de penhores também existe para lhe remunerar de colecionáveis que você não se importa mais em ter. Não é raro ver algum vizinho trabalhando em meio-período em uma dessas lojinhas.




Todas as lojas do jogo trazem novidades diárias que, no caso de vestimentas, podem ser acessórios completamente novos ou apenas uma cor ainda não obtida




Além de lugares para compras, a ilha também conta com diversas opções de lazer. Você pode encontrar outros Miis se divertindo ou relaxando na praia, no parque, no parque de diversões, no café, na torre panorâmica ou na fonte central, onde ocorrem doações diárias. A maioria desses lugares também tem eventos específicos que acontecem apenas durante uma parte do dia.

Os duelos de rimas, por exemplo, ocorrem diariamente das 18h às 19h ao lado da fonte...







Além desses dois tipos de estabelecimento, também existem lugares de criação de conteúdo, como um estúdio fotográfico, um auditório musical e a torre de notícias, que gera automaticamente manchetes aleatórias e hilárias ao longo do dia. Para editar o nome da ilha, adicionar mais moradores ou verificar sua coleção de tralhas existe a prefeitura. Por fim, existem também um mural de recordes, um "testador de compatibilidade", o porto para transferências StreetPass e um atalho dentro do jogo para o serviço de Posta Imagens do Nintendo 3DS, permitindo uma integração mais ágil às redes sociais.

## Lixo de uns, tesouro de outros

Se colecionar insetos, peixes, fósseis, roupas, frutas e móveis já era um hobby passivo em Animal Crossing: New Leaf, esse conceito é levado à potência infinita em Tomodachi Life. Inicialmente, a biblioteca já se faz ainda mais imensa por contar com itens do tipo roupas (classificadas em masculino, feminino, unissex, uniformes e fantasias), chapéus (distribuídos entre bonés, chapéus de fantasias e acessórios), comidas (separadas entre pratos principais, acompanhamentos, sobremesas e bebidas) e interiores de apartamentos. Adicionalmente, também é possível encontrar presentes que podem ser ganhados de Miis ao solucionar os seus problemas e entregar artigos de level-up de felicidade aos personagens que evoluem de nível. Ambos os tipos exercem diferentes efeitos sobre os Miis, sendo que os artigos de level-up geralmente definem como o Mii prefere gastar seu tempo livre.







A Câmera de Realidade Aumentada, por exemplo, é um presente de Mii que pode ser entregue a outro para tirar fotos do personagem pela câmera do portátil...

Se tudo isso já não fosse o bastante (e o suficiente para ultrapassar, de longe, a biblioteca de itens disponível em Animal Crossing), o jogo também conta com 152 itens do tipo tesouro, na qual o propósito é simplesmente colecionar e obter os mais variados tipos possível. Tesouros vem em dois tipos: os tesouros normais raramente podem ser usados em situações com os moradores e geralmente não servem algum propósito além de preencherem uma imensa galeria que pode ser acessada pela prefeitura da ilha. Tesouros desse tipo podem ser conquistados ao vencer uma brincadeira contra algum Mii ou jogando o minigame Tomodachi Quest.



Já o segundo tipo de tesouro, as comidas especiais, são muito mais difíceis de se encontrar. Elas só podem ser compradas, por Play Coins, de viajantes que passam por sua ilha, vindos de outros portáteis Nintendo 3DS através da função StreetPass. A diferença desse tipo de tesouro é que ele pode ser dado a outros Miis e, nesse caso em específico, sempre será apreciado, garantindo que o personagem fique feliz.



As brincadeiras com Miis podem variar entre jogos de perguntas e respostas, jogos de memória ou outros passatempos de ação, como pegar um tesouro antes dele cair no chão

Uma guloseima que nenhum Mii é capaz de resistir!




## Até que outro Mii os separe



Em sua ilha de tomodachis, os relacionamentos entre os Miis são tratados em um nível bastante complexo e levam em consideração hobbies, preferências, personalidades e diferenças pessoais. Diante disso, quando dois Miis do sexo oposto gostam muito um do outro, eles podem chegar ao ponto de quererem se declarar ao seu amor. Mas assim como início de novas amizades, tentativas de namoro também dependem da ajuda do jogador, que pode auxiliar o personagem necessitado dando conselhos ou optar por fazê-lo desistir completamente da ideia, deixando-o temporariamente deprimido.

O jogador pode sugerir o lugar e a forma como um Mii se declarará ao seu par, quando este lhe pede ajuda e está pronto para um relacionamento.

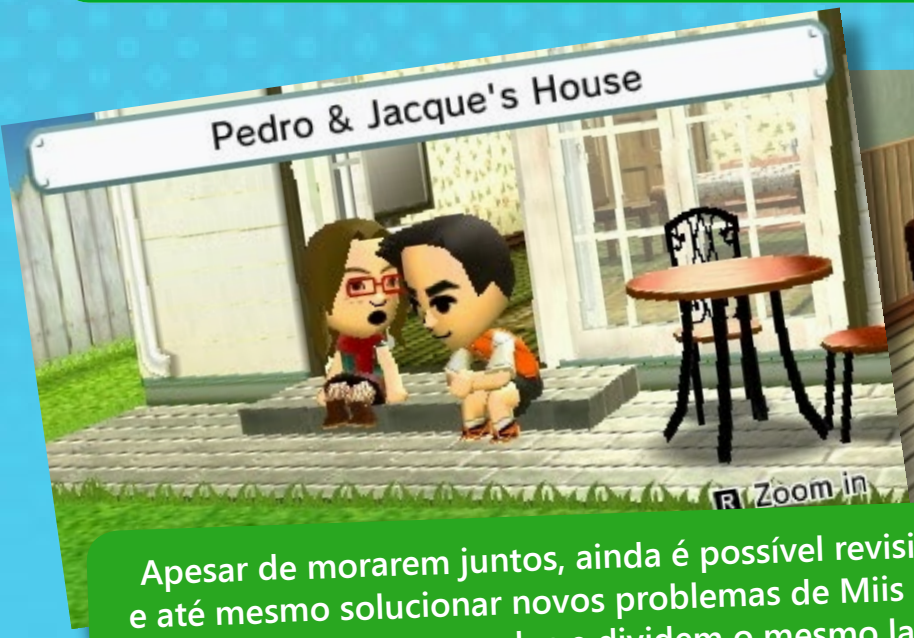


Quando Miis começam a namorar, eles podem passar por altos e baixos, perderem o interesse depois de um tempo ou terem o interesse de outros personagens, fechando um triângulo amoroso. Mas quando o casal passa um certo tempo unido sem muitos distúrbios, a dupla pode decidir se casar. Assim como o pedido de namoro, a proposta de casamento envolve um dos Miis da dupla pedindo ajuda ao jogador. Nesse caso, o jogador pode escolher o local onde acontecerá o momento especial e deve ajudar o Mii em um minigame para fazer a pergunta fatídica na hora perfeita



Todo casamento é seguido de uma lua-de-mel bônus onde o casal pode tirar fotos em lugares curiosos e deslumbrantes ao redor do mundo

À partir desse ponto, os Miis casados deixam de morar nos apartamentos individuais da ilha e passam a ocupar casas de família em um lote exclusivo para Miis casados. Além disso, é nessa etapa que eles podem eventualmente decidir ter um filho ou filha, o que tratá um novo Mii baseado nos pais (ou completamente personalizado pelo personagem, se ele desejar) para a ilha. Apesar do compromisso, entretanto, Miis casados podem comparecer de volta a seus velhos apartamentos de solteiro caso o jogador os chame ou o personagem sinta vontade de ficar sozinho.







Apesar de morarem juntos, ainda é possível revisitar e até mesmo solucionar novos problemas de Miis que já se encontram casados e dividem o mesmo lar

Com o passar do tempo, o filho ou filha do casal acaba se tornando um Mii adulto e pode finalmente deixar o ninho. Nesse momento, o jogador tem duas opções: permitir que o Mii se torne um viajante explorador, que será enviado por StreetPass para outras ilhas em diversos portáteis Nintendo 3DS e trazendo notícias de tempos em tempos, ou de se tornar um Mii definitivo e individual em um dos apartamentos da ilha, que poderá continuar o ciclo apaixonando-se por sua própria alma gêmea.




**A partir desse ponto, Tomodachi Life para Nintendo 3DS aproveita o momento para mostrar os créditos de produção do jogo e agradecer o empenho do jogador. Apesar disso, a infinidade de situações cômicas, irreverentes e divertidas que você pode encontrar diariamente em sua ilha de bolso é mais que o suficiente para lhe manter revisitando seus amigos virtuais, colecionando tesouros ou simplesmente aproveitando o profundo mundinho do jogo por muito mais tempo.**

## Prós

- Uma imensidão de situações irreverentes e curiosas para serem descobertas todos os dias entre os Miis de seus amigos;
- Diversos itens, acessórios e tesouros para serem colecionado
- Humor sutil e bem dosado, que não enjoa e nem desconcentra.



## Contras

- Não está localizado para o português, o que limita a jogabilidade aos que dominam o inglês;
- Tirando o StreetPass, não existe um modo mais robusto de multiplayer;
- O jogo não oferece todo seu conteúdo logo de cara e precisa ser jogado aos poucos, diariamente, o que pode ser ruim para alguns jogadores.

NOTA
**9.0**

**Tomodachi Life (3DS)**

**Desenvolvedor:** Nintendo
**Gênero:** Simulador

3DS

por **Hugo H. Pereira**

*Revisão: Vitor Tibério*
*Diagramação: Gabriel Leles*




# Professor Layton Vs. Phoenix Wright (3DS) faz com que o maior advogado e maior historiador apontem dedos mais uma vez!

O tão aguardado crossover das franquias da Capcom e da Level-5 finalmente chega ao ocidente dia 29 de agosto, misturando as mecânicas e trazendo muitas novidades.

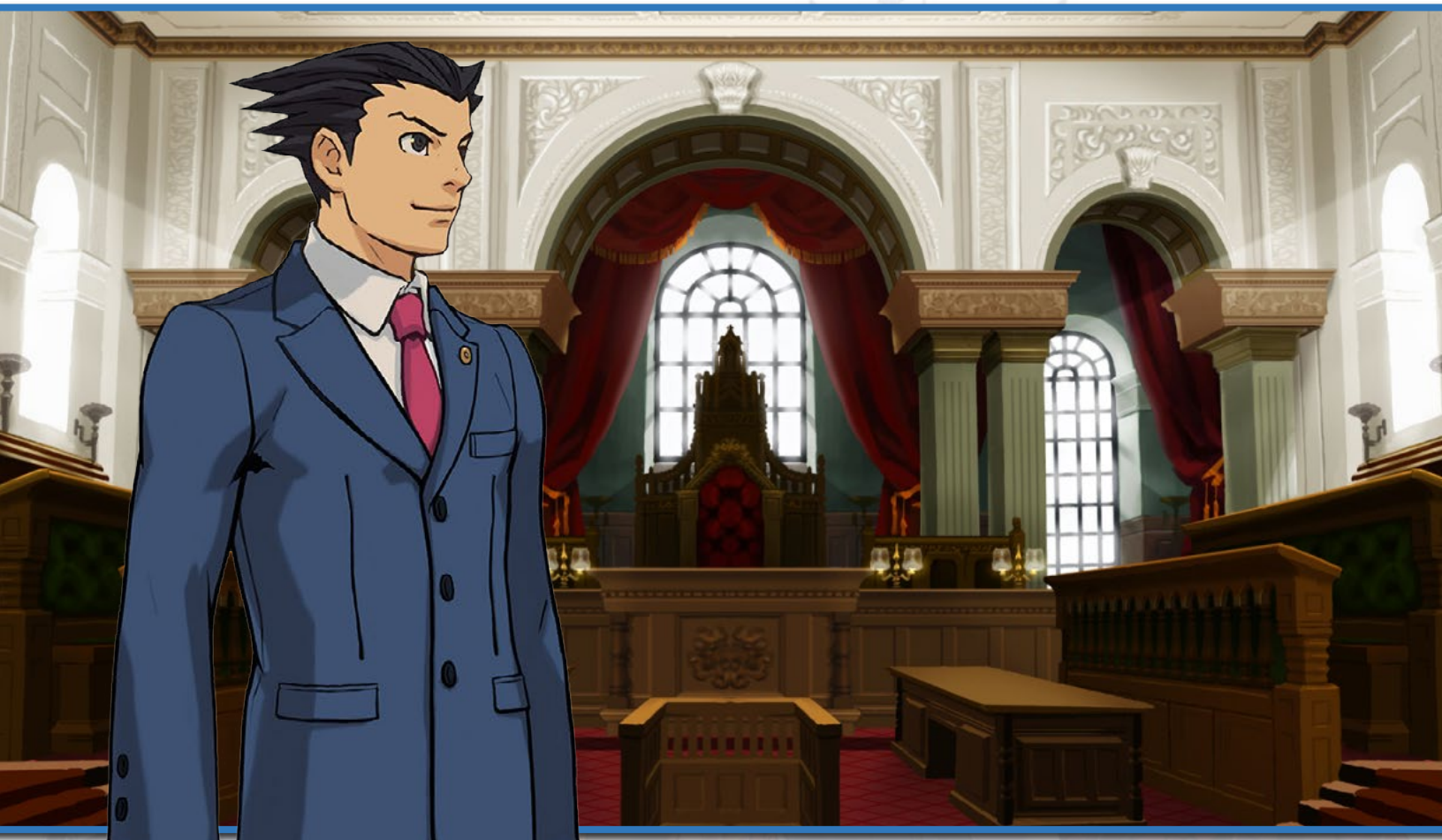
Há quase quatro anos, na Level-5 Vision de 2010, foi anunciado um crossover que uniria duas grandes franquias com diversas similaridades e muitos dedos indicadores apontando. Level-5 e Capcom estariam colaborando para fazer com que o melhor dos arqueólogos e o melhor dos advogados se unissem lado a lado para desvendar mistérios que rondavam uma cidade fantasiosa — via julgamento e via quebra-cabeças. Depois de muito tempo se contentando com um lindo trailer de três minutos, o jogo finalmente começou a ser vendido, ao final de 2012, mas apenas no Japão. O que se deu foi muito silêncio e incerteza sobre sua localização (devido a vendas não tão expressivas no Oriente), até que, num Nintendo Direct de quase um ano atrás, veio o primeiro teaser de que a adaptação ocidental seria realmente feita. Após anos de espera, finalmente chegamos perto da data de lançamento de **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney**, e nossa expectativa não poderia ser maior.



## O melhor de dois mundos

É fato que ambas franquias são de altíssima qualidade. Para quem não conhece, ambas são *visual-novels* (estilo no qual o jogador passa boa parte do tempo lendo falas e acompanhando o desenrolar da história) com seções *point and click*. Professor Layton, entretanto, mescla essas seções com centenas de diversos puzzles a serem resolvidos para dar continuidade à trama, enquanto Phoenix Wright as intercala com seções de julgamento, nas quais devemos prestar atenção nos depoimentos das testemunhas e levantar protestos ao descobrir alguma contradição em relação a uma evidência que está em nossa possessão. Com grande foco na história e seu desenrolar e proporcionando altas doses de satisfação ao desvendar um enigma ou achar uma contradição, as empresas resolveram pegar essas duas principais mecânicas (puzzles e tribunais) e o característico forte enredo e uni-los como centro do crossover.







Alternando entre capítulos no comando de **Layton** ou de **Wright**, o primeiro com enfoque maior nos puzzles e o segundo nos julgamentos, o jogador deverá unir-se a dois dos mais perspicazes personagens do mundo dos games e seus ajudantes (Luke e Maya, respectivamente) para resolver os mistérios do título que, como era de se esperar, vai contar com muitas reviravoltas. Uma das grandes novidades é o teor fantasioso que percorre a trama. Os julgamentos agora não são "simples" acusações de assassinato, mas sim de bruxaria! Num mundo onde magia e feitiços são argumentos válidos, toda a lógica dos tribunais deve ser repensada, tal qual a da resolução dos enigmas, dando assim um ar de novidade a ambas as franquias.

# Bem vindos à cidade de Labyrinthia

A história tem início na já familiar Londres, onde Layton e Luke são abordados por **Espella Cantabella,** uma jovem que está sendo perseguida por uma força sobrenatural. Após ser capturada pela entidade, o professor e seu ajudante se veem transportados através de um livro para a cidade de **Labyrinthia**. Nessa mística cidade, bruxas se escondem em plena vista, enquanto os cavaleiros da inquisição tentam caçá-las e, se provadas serem bruxas, são queimadas vivas. A caça as bruxas tem como objetivo final encontrar e destruir **Bezella**, a líder das feiticeiras do mal e responsável por um imenso fogo que destruiu a cidade de Labyrinthia há mil anos atrás.











Enquanto isso, ao viajar para Londres a trabalho, **Phoenix Wright** e **Maya Fey** acabam encontrando o livro como evidência para seu caso mas, infelizmente para eles e felizmente para nós, são transportados também para Labytinthia City. Ao se deparar com Espella sendo acusada de bruxaria e descobrir o que acontece com quem é condenado, Wright se prontifica a defender a garota a qualquer custo, desencadeando assim os eventos principais da trama e as interações entre o "Ace Detective" e o "Ace Attorney". Os protagonistas juntam forças, mesmo que a contragosto a princípio, para resolver o enigma de Bezella e o grande **Storyteller** (o Contador de Estórias), que dizem ter o poder de tornar real tudo que ele escrever. Como vencer julgamentos com destino já escolhido? Como resolver enigmas envoltos em magias e contradições? Somente unindo o talento de ambos os protagonistas.







## Um pouco de Layton em Wright e Wright em Layton

As mecânicas já consagradas da série foram influenciadas uma pela outra, o que gerou em várias novidades sutis mas bem-vindas, em termos de gameplay. Tal qual os jogos de Ace Attorney são divididos em duas seções (investigação e tribunal), o crossover também recebeu essa divisão, contando com as partes de "aventura" e "tribunal das bruxas". A parte de Aventura engloba a mecânica já conhecida de investigar locais e interagir com pessoas em busca de informação e evidências (característicos da franquia de Wright) com a mecânica base de Layton.









O aspecto do professor incorporado faz com que jogador percorra os ambientes na busca de enigmas para resolver e procurar Hint Coins (moedas que ajudam na resolução de enigmas) ao longo do cenário. Enigmas resolvidos podem render novas informações ou até mesmo evidências para serem usadas nos segmentos de corte.



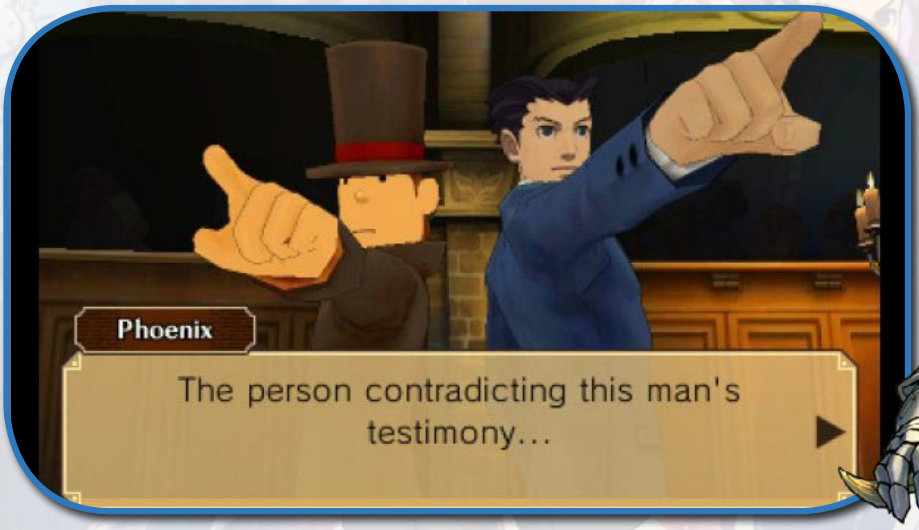
Mas se a seção Adventure apenas uniu o que já era similar em ambas as franquias, os momentos de **Witch Trial** são os que trazem mais novidade. Agora, como era de se esperar de um julgamento não tão padronizado como os de hoje em dia (ou melhor, de 2016 em diante), várias pessoas podem dar seus depoimentos simultaneamente. As seções de inquérito de grupos grandes de pessoas são as que trazem mais novidade, pois como você interage com um dos indivíduos pode causar uma reação em outro — que por sua vez pode ser positiva ou não.




Além disso, as Hint Coins usadas nos enigmas foram incorporadas no tribunal. A cada moeda usada, o jogo avisa uma evidência que não se relaciona com o depoimento em questão, facilitando achar a contradição. A última novidade e também uma das mais interessantes é que além da **Court Records** — os autos do processo no qual se encontram todas as evidências — Phoenix também terá acesso ao **Grand Grimorie**, um grimório repleto de feitiços que podem ser utilizados como forma de protesto ao longo do tribunal. Como dito, numa terra onde bruxaria é dado como um fato, é necessário usar fogo contra fogo.

## Arte e som literalmente de outra dimensão

Se a história já era garantia de ser envolvente, cheia de reviravoltas e com uma trama sólida — afinal estamos falando de duas franquias cujo enredo é um dos maiores atrativos —, a direção de arte e a trilha sonora não ficaram nem um pouco atrás. Embora Layton tenha traços mais caricatos, com feições e proporções exageradas, e Wright conte com personagens mais proporcionais e um estilo remanescente de animes, as empresas colocaram bastante esforço para que o universo e os personagens do crossover se mantivessem unificados.

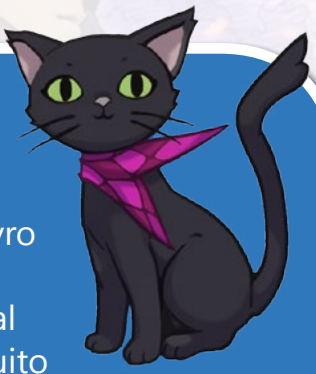





Um Layton mais alto, com corpo mais proporcional e feições menos caricatas ainda continua distinguível mas não contrasta tanto com Wright. Interessantes são os personagens novos, que apresentam um misto de ambas direções de arte. Os próprios desenvolvedores brincam que, se prestar atenção, você pode perceber para qual dos dois estilos cada personagem pende mais. Além dos personagens em si, não podemos deixar de mencionar os belíssimos cenários e a vívida corte nas quais as seções de aventura e julgamento tomam lugar — tudo fazendo belíssimo uso do efeito 3D do portátil. Obviamente, não podemos deixar de mencionar as belíssimas animações, que chegam a um total de quase 45 minutos. Ver Layton e Wright apontando para a mente nefasta por trás dessa confusão ou ambos apontando em um último objection durante o julgamento final certamente será impagável!

E se a tela agrada a nossos olhos, a saída de áudio do 3DS massageia nossos ouvidos. Contando com faixas de ambas as franquias — as de Layton com arranjos inspirados na trilha sonora de Unwound Future e as de Wright inspirados no primeiro jogo da série —, eles acertaram em cheio ao pegar as melhores músicas que os jogos já disponibilizaram e remasterizá-las com novas composições e versões orquestradas. O jogo ainda conta com suas composições originais, que têm mérito próprio por ajudarem a dar o toque medieval à história, mas se perdem em meio às composições antigas revisitadas. Nem o mais duro coração de pedra consegue resistir ao arranjo estilo caixinha de música de Turnabout Sisters.





### *Um livro de dar asas à imaginação*

Se dentro do jogo, um livro foi capaz de causar todo esse alvoroço, na vida real outro é capaz de criar muito mais. No lançamento japonês, havia uma versão do jogo que acompanhava um belíssimo artbook cheio de artes conceituais e ideias não utilizadas no jogo. Um Layton robô, Phoenix e Maya desenhados no estilo de Layton, uma versão maligna do professor, uma espécie de "ladrão de rostos" que poderia assumir várias identidades e espécie de ancestrais de personagens conhecidos como Larry Butz e Miles Edgeworth mostram como o jogo tinha muito potencial não utilizado. Quem sabe, se ele fizer sucesso, não recebemos uma sequência que coloque alguma dessas ideias em prática.



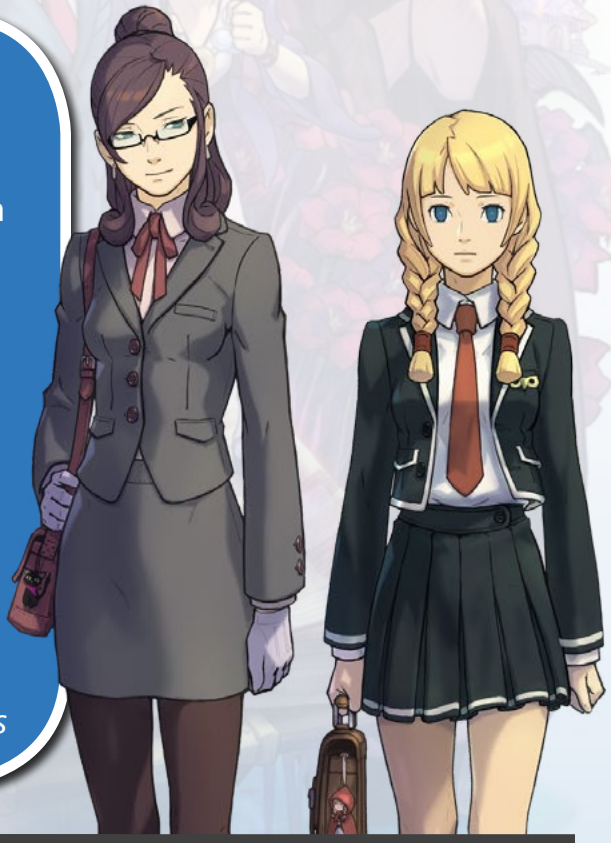
## Pra todo enigma existe um veredito de inocente

Depois de nos fazer esperar quatro anos desde que o título foi anunciado, finalmente fãs de ambas as franquias poderão revisitar seus personagens de uma forma inédita. Fãs de Layton poderão se agarrar um pouco mais a um personagem que se despediu para sempre em fevereiro. Fãs de Wright poderão experimentar novamente as interações do advogado com a médium viciada em hambúrgueres que é Maya Fey. É fato de que seria interessante ver mais rostos reconhecidos e maior interações entre os universos das franquias do que simplesmente colocar os protagonistas em um mundo que não conhecemos, mas o resultado ainda promete diversão, reviravoltas e lágrimas através dessa impecável mistura de gameplay e enredo de duas séries que, por si só, já são soberbas. Maya certa vez disse que milagres não simplesmente "acontecem", você tem que fazer acontecer. E se rever Layton e Luke depois de seu adeus e ver Maya interagir com Phoenix novamente pode ser considerado um pequeno milagre, temos apenas que agradecer à Capcom e Level-5 por terem feito ele acontecer.

### *Outra opinião*

Como fã de Layton e Wright, o que mais me impressiona foi o quanto eu, desde o início, imaginava o quão incrível seria vê-los juntos. Desde que conheci ambas as franquias, um crossover sempre me pareceu uma possibilidade desperdiçada, mas hoje vejo que Capcom e Level-5 correram atrás desse atraso. Com uma mistura incrível de estilos que beneficia tanto os puzzles de Layton quanto as cross-examinations de Phoenix, o game parece incrível. Pude jogar um pouco da versão europeia e podem confiar: é de dar água na boca... Pena que, na parte de Ace Attorney, o visual fica muito abaixo de Dual Destinies (3DS).

*Rafael Neves, redator e diretor de publicações*



EXPECTATIVA **5**

**Professor Layton Vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS)**

**Desenvolvedor:** Level-5 / Capcom
**Gênero:** Visual-novel, quebra-cabeça, point & click

**Lançamento:** 29 de Agosto de 2014

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



twitter.com/nintendoblast

**Seguir**



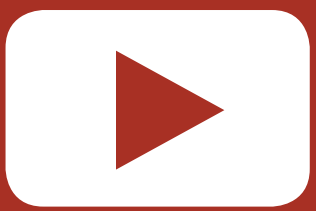
facebook.com/nintendoblast

**Curtir**



google.com/+nintendoblast

**Seguir**



youtube.com/GameBlastTV

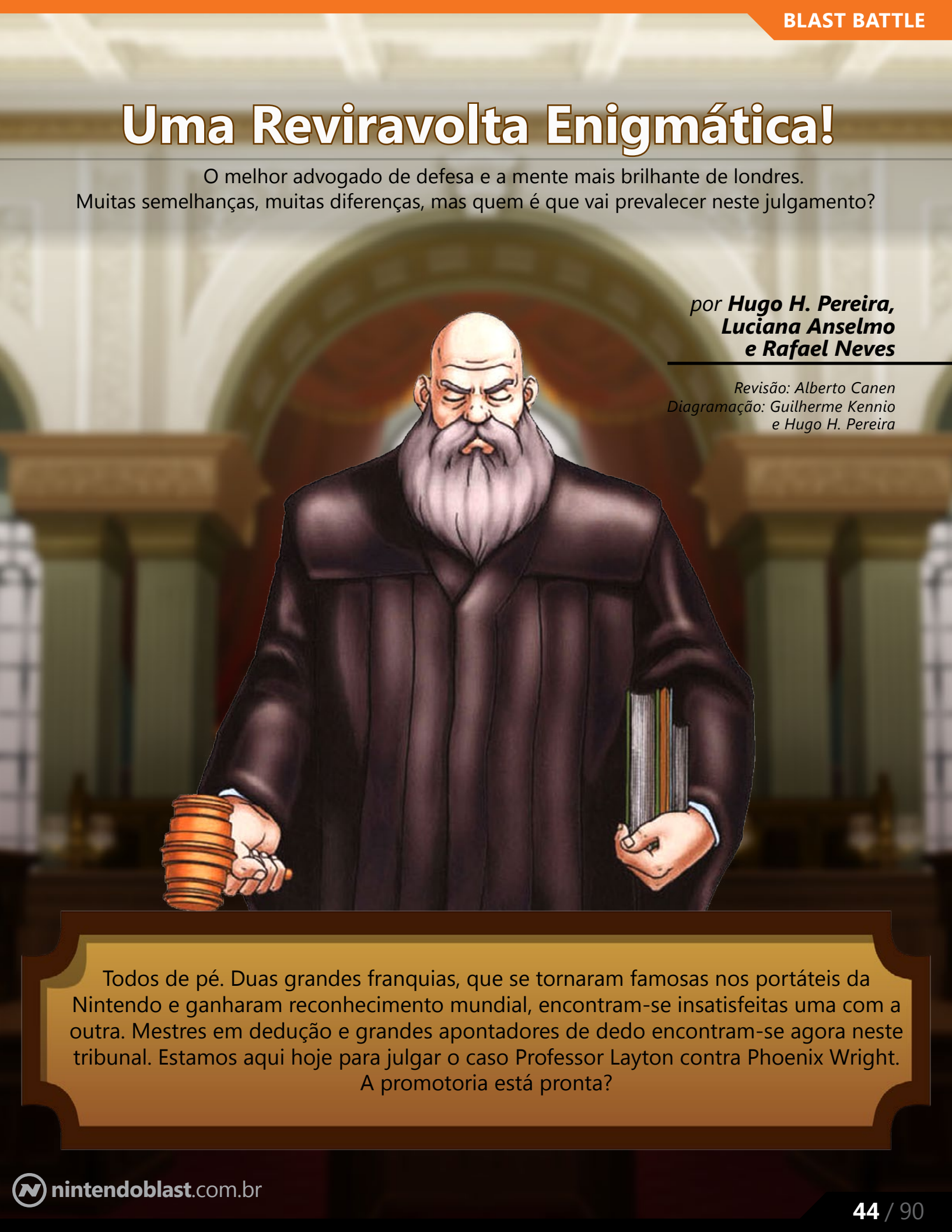
**Inscrever-se**

# Uma Reviravolta Enigmática!

O melhor advogado de defesa e a mente mais brilhante de londres.
Muitas semelhanças, muitas diferenças, mas quem é que vai prevalecer neste julgamento?

*por* ***Hugo H. Pereira, Luciana Anselmo e Rafael Neves***

*Revisão: Alberto Canen*
*Diagramação: Guilherme Kennio e Hugo H. Pereira*



Todos de pé. Duas grandes franquias, que se tornaram famosas nos portáteis da Nintendo e ganharam reconhecimento mundial, encontram-se insatisfeitas uma com a outra. Mestres em dedução e grandes apontadores de dedo encontram-se agora neste tribunal. Estamos aqui hoje para julgar o caso Professor Layton contra Phoenix Wright. A promotoria está pronta?

Hmpf. Um instante.
*café desliza* *glup glup glup*
A promotoria está pronta,
vossa excelência!



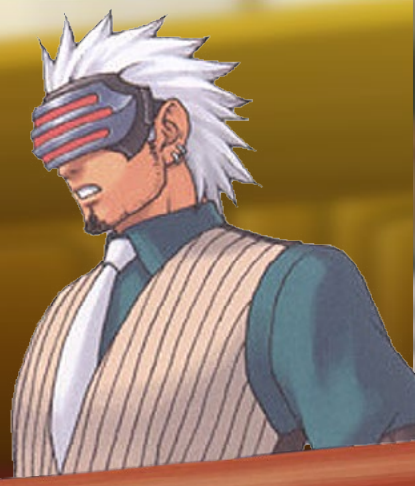


*chicote batendo no ar*
A defesa está
obviamente pronta!



Bom, promotor Godot,
poderia providenciar sua
declaração de abertura?

O Professor Layton procurou a promotoria para prestar queixas contra o vosso conhecido Phoenix Trite sobre a acusação de denegrir a sua imagem por clamar ser "a melhor das duas franquias



Desnecessário dizer que o cliente está coberto de razão e pretendo provar a culpa de Phoenix no caso em questão.



A Defesa tem alguma
declaração pertinente
à introdução do caso
em julgamento?



*chicote no Juiz pra ele não terminar de falar*
Hunf! Mas é claro. Esta acusação é obviamente uma tolice, apenas um tolo sonharia em fazer a tolice de declarar algo tão tolo assim. A defesa provará com excelência que Phoenix Wright pertence à melhor franquia.

A promotoria gostaria de proceder chamando o queixoso para testemunhar acerca do acontecido. Confesso que meu cliente é um tanto... único. E intrigante. Tal qual uma das minhas misturas de café favorita, o 'blend' Godot #47. Profundo e misterioso. Sem mais, peço que Professor Layton tome o palanque





Tsc, tsc, tsc...
Promotor Godot, pare de me fazer perder tempo com essa tolice e comece logo.

Heh, meu caro professor, você poderia nos elucidar sobre o porquê da sua franquia ser superior à de Phoenix?

Mas é claro, afinal, prestar depoimentos excelentes é o que um Gentleman faz!

# Witness Testimony



"Para começar, eu tenho mais modos do que esse rude do Wright, que insiste em apontar na cara de todos em meio a uma corte."

"O que me lembra do fato que apontar dedos é o que fez muitas pessoas relacionarem nossas séries."

"Mas no meu caso eles são muito mais significativos."

"Ao invés de repeti-los incessantemente com sprites ou — que sejam — modelos 3D, eu o faço elegantemente através de cenas habilidosamente animadas."

"E, em momentos cruciais da trama, Phoenix sempre irá apontar para qualquer um, mas eu crio um suspense e prendo os jogadores até a cutscene mais esperada na qual aponto para o real culpado!"



Hmmm... Parece que este testemunho não tem falhas, acho que podemos conceder o veredito e...

*chicote no juiz*
Não fale tolices seu velho! Este testemunho está cheio de falhas, apenas um tolo como o senhor não perceberia. Farei a minha cross-examination e provarei o óbvio





Ah, muito bem srta. Von Karma, dê o prosseguimento então.



# Cross Examination

Testemunha, você disse que tem mais modos que Phoenix Wright, certo? Quer dizer que nunca aponta os dedos incessantemente?



Jamais. Um verdadeiro cavalheiro guarda seu dedo para ser apontado apenas na hora mais necessária!



Ah, que interessante Professor Layton, pois a defesa tem provas do contrário! Não é verdade que o senhor sempre aponta seus dedos quando soluciona um enigma? Com a frequência que os seus enigmas são apresentados e solucionados em seus jogos, me parece que não são ocasiões tão raras assim, não é mesmo, Professor Layton?

AH!... Creio que não se pode vencer todas... M-Mas o que ocorreu foi apenas uma má escolha de palavras. Se vossa excelência permitir, eu gostaria de revisar meu testemunho!



Que seja, senhor Layton, mas lembre-se que você está sob juramento!

Certamente! Um cavalheiro sempre atende às expectativas de seus superiores!



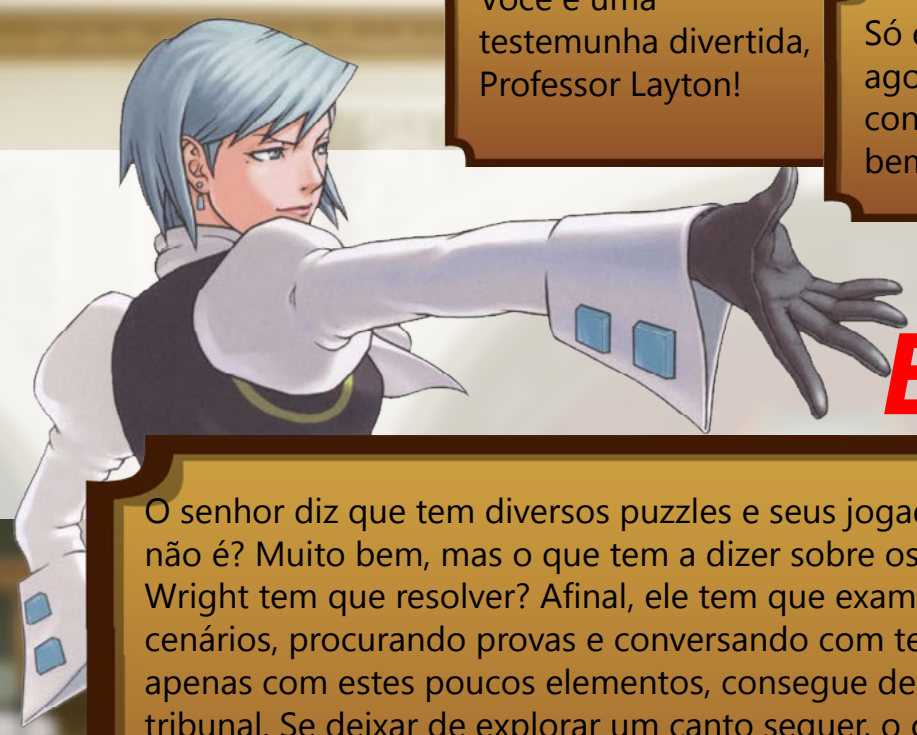
# Witness Testimony

"Peço que os dedos apontados sejam relevados, visto que são existentes em abundância em ambas as séries."

"Mas a defesa levantou um ponto interessante: a solução de enigmas!"

"Com quantidades crescentes de quebra-cabeças a cada jogo lançado, a interação do jogador é muito maior em minha franquia."

"Porquanto Ace Attorney não passa de uma Visual Novel, os jogadores se envolvem muito mais ao resolver os diversos puzzles em Professor Layton do que ao lerem intermináveis diálogos do advogado de defesa!"



Você é uma testemunha divertida, Professor Layton!

Só está me fazendo rir até agora... apenas um tolo conseguiria agir assim. Pois bem, vamos a sua destruição!

# Cross Examination

O senhor diz que tem diversos puzzles e seus jogadores se envolvem, não é? Muito bem, mas o que tem a dizer sobre os casos que Phoenix Wright tem que resolver? Afinal, ele tem que examinar todos os cenários, procurando provas e conversando com testemunhas, e apenas com estes poucos elementos, consegue descobrir a verdade no tribunal. Se deixar de explorar um canto sequer, o caso estaria perdido! É óbvio que necessita de muita percepção e inteligência para isso.
E os personagens de Ace Attorney então? Seus fãs se relacionam com eles de forma que o senhor nunca entenderá. E não diga absurdos, Professor Layton... seus jogos também estão cheios de diálogos!




*bebe café*
"Nem sempre a primeira mosca da manhã é aquela que consegue pousar na sopa de noz moscada."



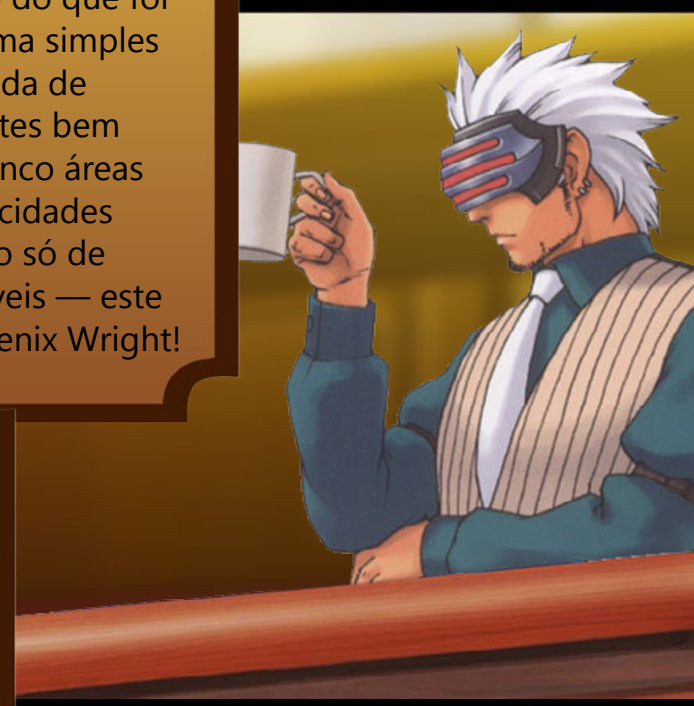


Mas que diabos isto quer dizer?

Hmm... Acho que desvendei! Ele quis dizer que 'nem sempre quem chega primeiro é quem se dá bem', não é isso, promotor?



Heh, parece que há mais do que uma cartola gigante sobre sua cabeça, professor. Exatamente. Muito do que foi afirmado pela nossa querida Von Karma tem uma simples explicação: Não passa de uma versão simplificada de tudo o que existe na série Layton. Com ambientes bem mais expansivos do que as poucas quatro ou cinco áreas para cada crime, Layton já chegou a andar por cidades fantasmas e até por toda Londres à procura não só de enigmas mas como também de pistas e coletáveis — este último nunca tendo marcado presença em Phoenix Wright!



E quer falar de personagens carismáticos? Concordo que Layton tem uma gama maior de personagens e, por isso, nem todos são plenamente desenvolvidos. Ainda sim, não há como ficar empático aos principais. As dores de Dimitri, o passado de Luke, os amores de Layton... Todos muito melhor explorados do que qualquer personagem de Ace Attorney jamais foi!



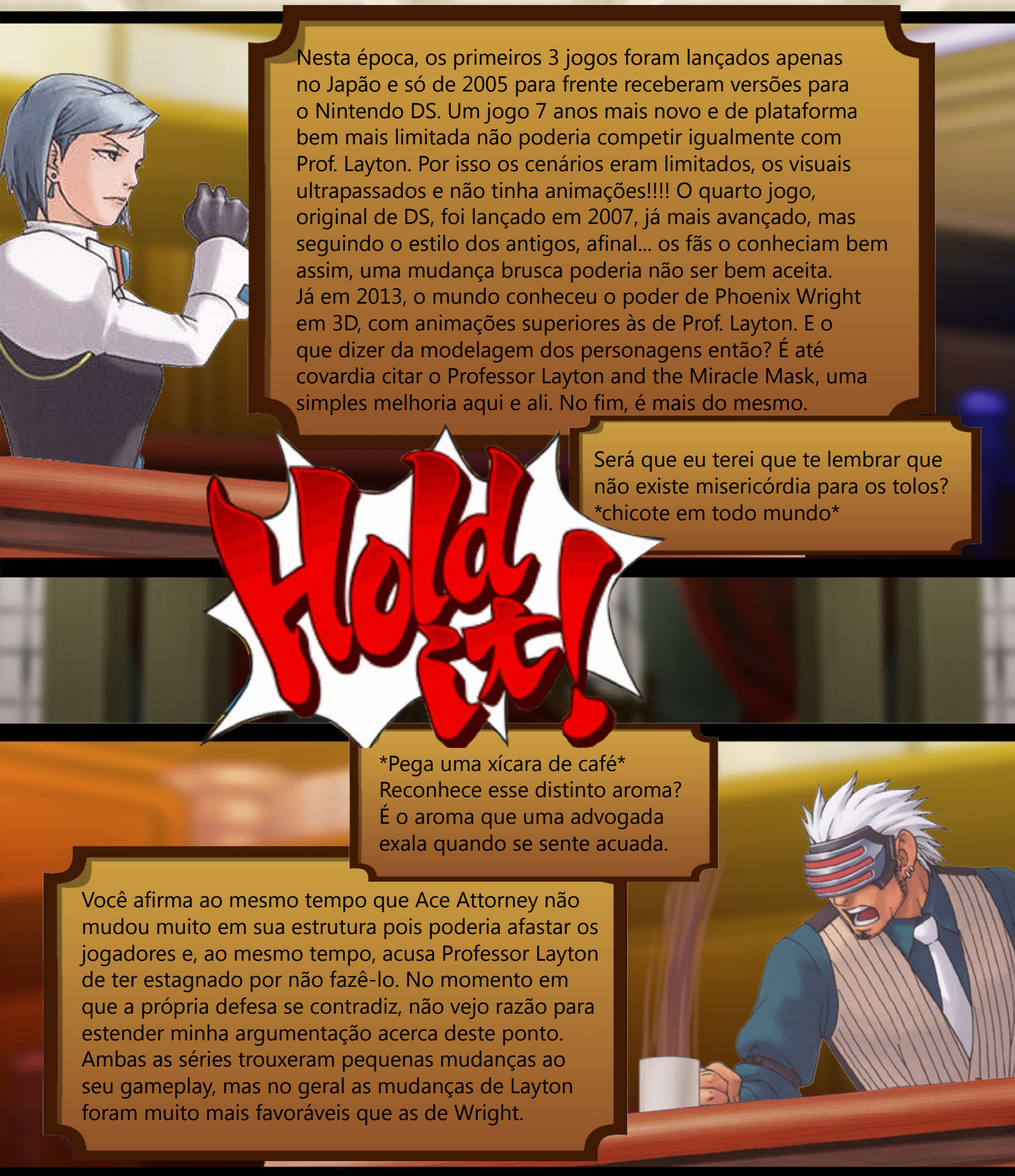
Ora, promotor Godot, o senhor me dá pena, buscando alternativas tolas para salvar sua testemunha do fracasso eminente. Lembre-se, Von Karmas sempre ganham! Me diga promotor, qual foi primeiro jogo da série Layton e qual a plataforma?

Foi o Professor Layton and the Curious Village, lançado em fevereiro de 2008 para Nintendo DS. Agora me pergunto o porquê de a defesa vir tão despreparada a ponto de sequer saber a resposta a uma pergunta tão simples...





É claro que sabia, só queria ouvir o doce som do seu fracasso vindo da sua própria boca. Caso o promotor Godot não saiba, Ace Attorney estreou em 2001 no antigo Game Boy Advance. Pois é, o senhor fala, fala e fala dos avanços de Professor Layton mas esquece que está competindo com uma antiga série de GBA!


Nesta época, os primeiros 3 jogos foram lançados apenas no Japão e só de 2005 para frente receberam versões para o Nintendo DS. Um jogo 7 anos mais novo e de plataforma bem mais limitada não poderia competir igualmente com Prof. Layton. Por isso os cenários eram limitados, os visuais ultrapassados e não tinha animações!!!! O quarto jogo, original de DS, foi lançado em 2007, já mais avançado, mas seguindo o estilo dos antigos, afinal... os fãs o conheciam bem assim, uma mudança brusca poderia não ser bem aceita.
Já em 2013, o mundo conheceu o poder de Phoenix Wright em 3D, com animações superiores às de Prof. Layton. E o que dizer da modelagem dos personagens então? É até covardia citar o Professor Layton and the Miracle Mask, uma simples melhoria aqui e ali. No fim, é mais do mesmo.
Será que eu terei que te lembrar que não existe misericórdia para os tolos? *chicote em todo mundo*
Hold it!
*Pega uma xícara de café* Reconhece esse distinto aroma? É o aroma que uma advogada exala quando se sente acuada.
Você afirma ao mesmo tempo que Ace Attorney não mudou muito em sua estrutura pois poderia afastar os jogadores e, ao mesmo tempo, acusa Professor Layton de ter estagnado por não fazê-lo. No momento em que a própria defesa se contradiz, não vejo razão para estender minha argumentação acerca deste ponto. Ambas as séries trouxeram pequenas mudanças ao seu gameplay, mas no geral as mudanças de Layton foram muito mais favoráveis que as de Wright.

Enquanto nosso advogado azulão apenas "troca" a cada edição o "poder especial" utilizado em corte, mas ainda mantém os principais erros da franquia, nominalmente a falta de um fator Replay, o professor britânico sempre se propôs a consertar suas falhas. A partir de Unwound Future, os enigmas passaram a se entrelaçar mais com o contexto da história. Com Miracle Mask, o jogador passa a ter uma interação direta na resolução dos mistérios que ocorrem. E o que dizer dos enigmas disponibilizados gratuitamente e diariamente pelo período de um ano? Enquanto jogadores arquivam seu cartucho de Ace Attorney depois de zerá-lo em uma semana, eles mantêm os seus Professor Layton perto do seu portátil por mais 365 dias!





O que você está sentindo é o cheiro da sua própria derrota... de qualquer forma, você esqueceu tolamente de uma coisa. Gostaria de apresentar a prova #1: Trial and Tribulations. Este jogo reúne casos que se entrelaçam para um final especial e emocionante. E se formos falar de Dual Destinies então.... Além dos casos principais, novos podem ser baixados por DLCs que a Capcom for liberando ao longo tempo... Você pode ter um puzzle por dia, mas quanto tempo eles duram? Se você não for um tolo, terminará rápido, mas e um caso novo? Agora Phoenix Wright pode oferecer muito mais!



Ordem! Ordem! Ordem no tribunal!
Este inquérito já nos tomou tempo demais, o testemunho do Sr. Layton já foi esclarecido o suficiente e as objeções já foram ouvidas. Por favor, promotor Godot, chame a próxima testemunha.

Humpf... Que seja, a minha melhor opção é chamá-lo ao palanque e esperar que ele mesmo se complique falando sem pensar e blefando incessantemente como sempre faz. A promotoria procede chamando o réu, Phoenix Wright, para depor. Testemunha, indique seu nome e sua profissão.





Meu nome é Phoenix Wright, sou um advogado de defesa... atualmente acusado INJUSTAMENTE *bate na mesa* de não ter a melhor série entre Ace Attorney e Professor Layton e eu provarei a este tribunal que...

*chicote no Phoenix*
Cale a sua boca, seu idiota! Só falará tolices e estragará meu recorde de vitórias. EU provarei a este tribunal que Ace Attorney é melhor que Prof. Layton sem a sua patética ajuda, só faça o que eu mandar e fique quietinho para deixar de ser inútil.





*cara de espantado*
"Ah... srta. Von Karma, não está sendo sendo um pouco dura com o Sr. Wright? Afinal, ele é o seu cliente, não deveria defendê-lo"

Ora, Sr. Juiz... isso não quer dizer nada. Se Phoenix Wright perder este caso, ele provavelmente entrará em depressão e parará de atuar como advogado de defesa e me diga...



COMO EU PODEREI DERROTÁ-LO NO TRIBUNAL SE ELE NÃO FOR MAIS UM ADVOGADO?



Ah, sim! isso parece um ótimo motivo para defendê-lo. Por favor Sr. Wright, fique quieto e obedeça a srta. Von Karma

...

Quem diria que nos reencontraríamos em corte novamente dessa forma, Trite?

Sério? Trite? Achei que já tivéssemos passado dessa fase...



Deixemos de delongas e vamos ao que interessa. Já estou no meu nono copo de café. Você afirma ter sido "injustamente acusado" de não ser a melhor das duas séries. Pois bem, caro advogado elocubre sua falha argumentação acerca da seguinte questão: **"O que te destaca e te diferencia, em termos de história, da franquia Professor Layton?"**



# Witness Testimony

A franquia Ace Attorney existe há mais de 10 anos e já passou por 3 gerações de consoles. Professor Layton começou no DS em 2008 e já quer dizer que é o melhor?

Além disso, ele sempre deixa enigmas pros outros resolverem, ele nunca faz nada. Eu, por exemplo, sempre faço o meu trabalho, nunca deixo para os outros.

Fora isso, meus casos são bem mais complexos dos que os simples enigmas de Layton, um simples erro no tribunal pode acabar com tudo.

A evolução da minha franquia também foi perfeita, sempre inovando e agradando aos fãs.

O que posso dizer? tudo isso prova minha superioridade *sorrisinho com uma mão na cabeça e outra na cintura*

# Cross Examination



Hm... Parece um depoimento bem sólido, acho que podemos encerrar por aqui então.

Eu concordo com vossa excelência. O depoimento é sólido e podemos encerrar por aqui...

...encerrar com um veredito de culpado! Isso sim. Eu é quem vou afirmar o quão sólido o testemunho do Sr. Cabeça de Porco-Espinho é depois de interrogá-lo!



Hold it!

Senhor Phoenix, o que quer dizer com "Eu sempre faço meu trabalho"? Poderia dar uma definição mais específica?



Bom, sou sempre eu que examino os lugares e converso com as testemunhas para conseguir provas importantes para o julgamento. No tribunal eu também faço tudo sozinho... sabe como é, precisa ser bem inteligente para achar as contradições e mostrar as provas certas. Nunca pediria pra ninguém fazer essas coisas por mim ou para me ajudar, um verdadeiro cavalheiro deve fazer seu trabalho direito.

Esta declaração é relevante à promotoria, sr. Godot?



Sim, vossa excelência, extremamente! Peço que seja anexado ao depoimento da testemunha!

Bem, como eu dizia...

"Eu faço tudo sozinho no tribunal. Jamais pediria para alguém me dar assistência ou defender em meu lugar"



Take that!

Tsc, tsc, tsc. *bebe um gole de café* Amargo. Tal qual deve estar se sentindo o pobre Edgeworth e vários outros os quais lhe cederam ajuda neste exato momento. A promotoria gostaria de apresentar o histórico dos julgamentos presididos pelo senhor Wright ao longo dos anos.

Phoenix contou com a ajuda do promotor Miles Edgeworth para defender a cliente Iris em seu lugar, para não mencionar as diversas vezes que foi salvo por um triz devido à ajuda de um dos seus vários companheiros de corte: Apollo Justice, Emma Skyes, Athena Cykes e, como esquecer, de Perls e Maya Fey, ambas membras do clã Fey, ocasionalmente invocando o espirito da antiga mentora de Phoenix, Mia Fey, que — convenientemente — indica a resposta nos momentos mais difíceis.

Não fosse pelos seus amigos e companheiros, você ainda estaria na cadeia cumprindo pena pelo caso do assassinato de sua mentora!



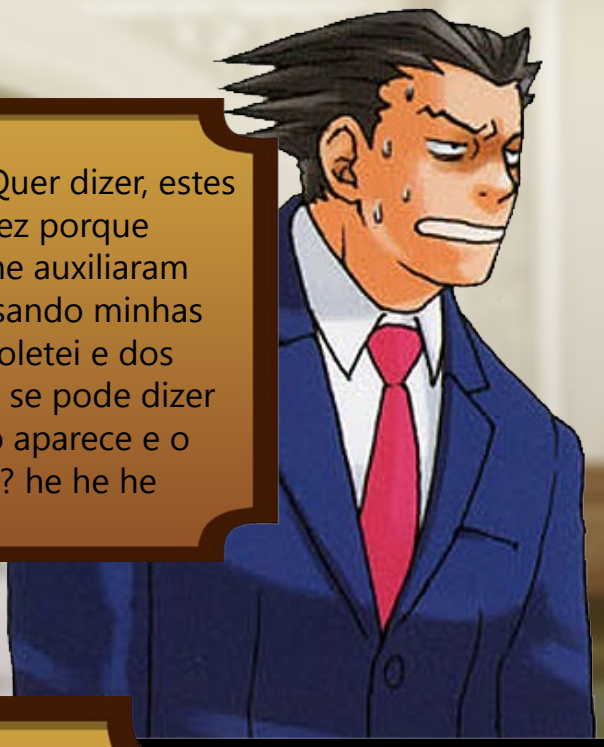
Ordem! Ordem! Ordem!
*bate o martelo*
Ordem nesse tribunal! Sr. Wright, como se explica em meio a essas acusações? Eu terei que lembrá-lo que está sob juramento?

*engole seco*
Ah... eu... é...



*cinco chicotadas no Phoenix*
Um tolo jorrando tolices pela boca, é tudo o que eu esperava de um tolo como você. Conserte suas tolices e não manche meu histórico perfeito!





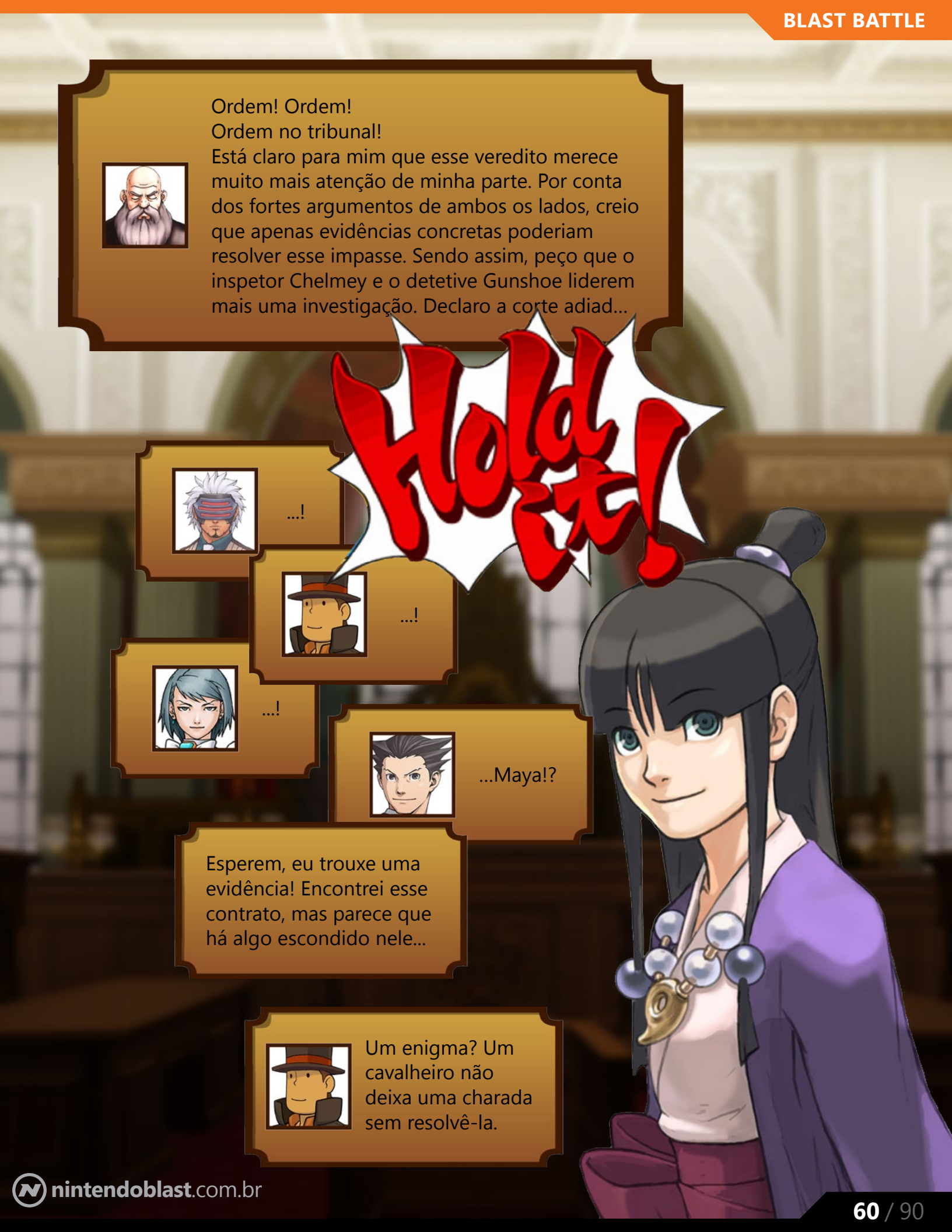
Eu obviamente me expressei mal, apenas isso... Quer dizer, estes foram casos isolados, Miles só me ajudou uma vez porque eu estava doente e meus auxiliares, bem... eles me auxiliaram sim, mas eu ainda tive que ir atrás do veredito usando minhas estratégias, sempre lembrando das provas que coletei e dos testemunhos que ouvi. Quanto à Mia... bem, não se pode dizer que eu tenha pedido pra ela vir me ajudar, ela só aparece e o faz, quer dizer, espíritos são assim mesmo, não é? he he he

Pois bem, Trite, é assim que vai ser? Vejo que aprendeu a lição de que um advogado deve sempre sorrir, não importa o quão difícil, mas de nada adianta se for um sorriso falso usado para mascarar mentiras!
Não fosse por Mia, você não teria pensado em usar o detector de metais no podre do Von Karma — sem ofensas, Franziska. E naquele momento Maya sequer foi capaz de invocar o espírito de sua irmã; Mia apareceu devido à sua prece e seu desespero para que aparecesse uma luz no fim de seu túnel. Por deus, Trite, você chegou ao cúmulo de fazer com que Mia possuísse Maya simplesmente para que seu corpo incentivasse um velho babão a testemunhar. Quer mentir em um tribunal, que seja, mas isso só irá arrastar sua reputação de advogado e de homem na lama.



...Um verdadeiro cavalheiro nunca tira vantagem dos espíritos apenas por suas curvas sinuosas.




Ordem! Ordem!
Ordem no tribunal!
Está claro para mim que esse veredito merece muito mais atenção de minha parte. Por conta dos fortes argumentos de ambos os lados, creio que apenas evidências concretas poderiam resolver esse impasse. Sendo assim, peço que o inspetor Chelmey e o detetive Gunshoe liderem mais uma investigação. Declaro a corte adiad...
Hold it!
...!
...!
...!
...Maya!?
Esperem, eu trouxe uma evidência! Encontrei esse contrato, mas parece que há algo escondido nele...
Um enigma? Um cavalheiro não deixa uma charada sem resolvê-la.




**PUZZLE 001**
**CONTRATO LEVEL-5 E CAPCOM**

**Caros envolvidos neste acordo judicial,**
**Reservamos a todos aqui presentes**
**Os direitos para uso das**
**Séries “Professor Layton” e “Ace Attorney”**
**Sabendo da polêmica em torno de qual é a melhor**
**Ouvimos muitos pedidos dos fãs**
**Verificada essa vontade, criamos “algo”**
**E, para descobrir o que é esse algo**
**Realmente, só sendo um verdadeiro herdeiro de Layton e Wright**

Bom, espero que vocês sejam esses tais "herdeiros", porque eu não entendi nada!





De fato, um intrincado enigma... Me pergunto o que seria esse "algo".

Algumas frases estão cortadas ao meio... por que alguém escreveria assim?





A-há! Porque, talvez, eles queriam esconder algo! Se juntarmos a inicial de cada parágrafo...

:...Formamos "CROSSOVER". O que diabos isso significa? E quem são "Level-5" e "Capcom", afinal?



Capcom! Esse nome não me é estranho! Não é aquela empresa que contrata nossos serviços como personagens de videogame, Maya?





Apesar de não fazer meu trabalho por dinheiro, tenho que dizer que a Level-5 faz o mesmo por mim.



O que diabos isso tudo significa?

Expliquem essa tolice, inúteis!



O tal "algo" que a Level-5 e a Capcom fizeram...

...com os direitos de nossas duas séries...

...para pôr um fim nessa polêmica...

... é, obviamente...

UM CROSSOVER!

Hum... me parece um veredito adequado. Se ambos os envolvidos nas queixas aprenderem a trabalhar lado a lado, ambas as séries têm muito a ganhar. O que me dizem, rapazes: co-estrelar um título parece algo justo para vocês?

O quê? Trabalhar junto com ele?

Eu sou de respeitar a lei, mas cooperar com alguém que não sabe a importância de um chapéu é um pouco demais...

Se grandes mentes pensam igual, já sei até o que o professor vai dizer!

Minha resposta é...

Eu Protesto!

Professor Layton vs Phoenix Wright Ace Attorney

por **Ítalo Chianca**

*Revisão: Vitor Tibério*
*Diagramação: Maria Rita*

# Saiba o que achamos da experiência de jogar os próximos sucessos do Wii U

Essa foi, sem dúvida, uma excelente E3 para os donos de consoles Nintendo. Tinha games para todos os gostos, dos mais variados tipos e estilos, fazendo a alegria da galera que compareceu à maior feira de games do planeta, ou curtiu de casa, mas com o mesmo entusiasmo, graças à nova forma de interação da gigante japonesa com seus fãs. Nós estivemos lá e contamos para vocês neste especial o que achamos dos novos jogos que estão chegando para, quem sabe, trazer vida nova ao Wii U.



## Para jogar com a galera

# JUST DANCE 2015



Um dos poucos títulos da Ubisoft a dar as caras no Wii U foi justamente o que talvez menos falta fizesse, contudo, Just Dance 2015 promete várias horas de danças frenéticas com a turma.

O novo título chega com sinais de desgaste, além de que é notório o descaso com os donos do console de mesa da Nintendo, em que as coreografias, agora ainda mais malucas e elaboradas, foram concebidas tendo em mente uma câmera de captura de movimentos, e não um controle. Por mais divertido que seja dançar ao tema de Tetris, boa parte dos movimentos são tão sutis ou involuntários (alguém que está te movendo) que é fácil o Wii Remote não interpretar ou interpretar errado, algo que não necessariamente acontece com o Kinect, por exemplo, que era o aparato que a Ubisoft usava para demonstrar o jogo em seu estande.



Hits como “I Love it” e “What Does the Fox Says” juntam-se à playlist do sexto título. O contexto do jogo de dança, que requer músicas novas constantemente, é o único fator que realmente justifica a compra do título, visto que muito pouco mudou em relação ao anterior.Uma das poucas novidades é o World Dance Floor mode, no qual o jogador compete online com setlists e músicas contra outros jogadores, tentando conseguir o maior ranking em leaderboards globais.

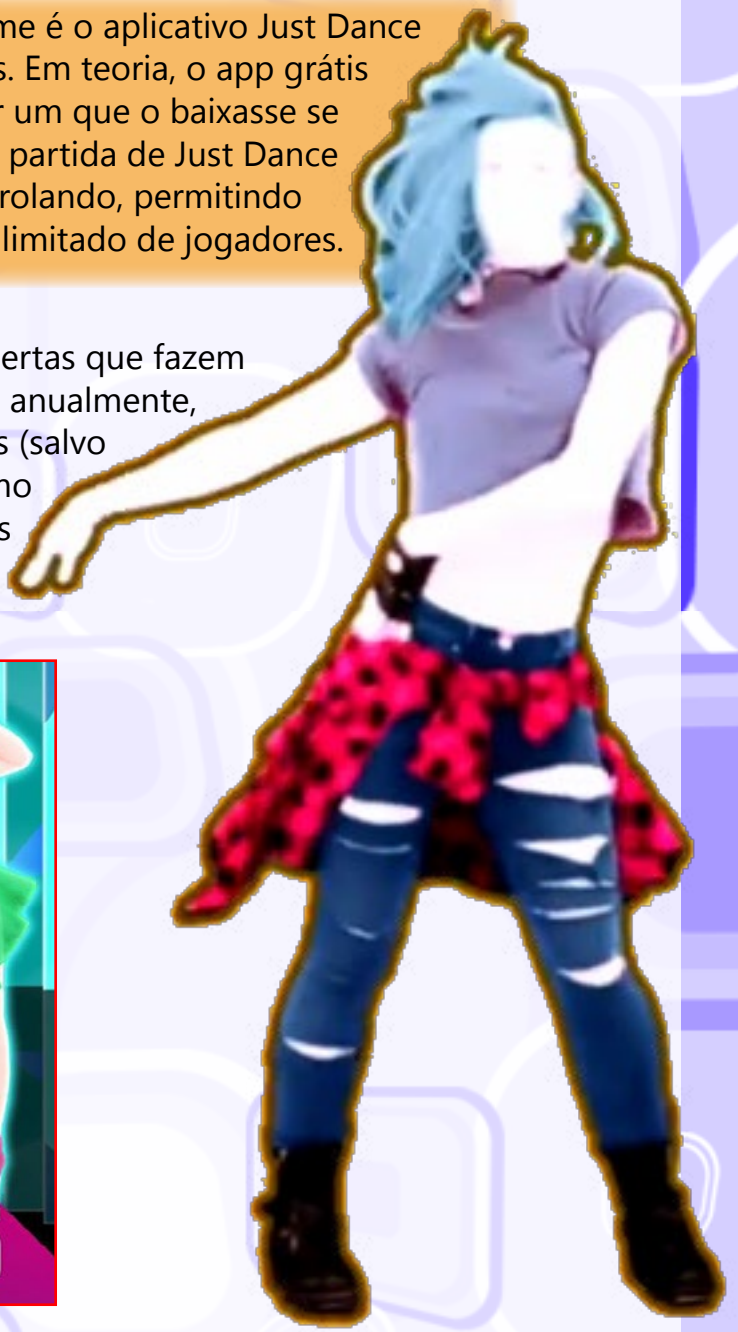
O modo ainda permite se gravar dançando para que outros acompanhem sua coreografia ao invés da realizada pelo dançarino “oficial” do jogo. Isso é outra evidência de que o jogo fora idealizado para o sistema de captura de movimentos da Microsoft, ja que, para fazê-lo no Wii U, precisa-se colocar o GamePad parado em frente à TV para que ele grave o jogador com sua câmera frontal de baixíssima qualidade.



Algo bacana no game é o aplicativo Just Dance Now, para celulares. Em teoria, o app grátis permitiria qualquer um que o baixasse se juntasse a qualquer partida de Just Dance 2015 que estivesse rolando, permitindo assim um número ilimitado de jogadores.

A Ubisoft tem a manha de colocar as músicas certas que fazem com que o consumidor queira comprar o título anualmente, mas parece que ela está se esgotando de ideias (salvo a hilária dança do Tetris). Se continuar no mesmo caminho, a franquia provavelmente irá trilhar os passos dos “Guitar Heroes” da vida e em breve chegará seu ápice da saturação.



# MARIO PARTY 10

A demo disponível no pavilhão da E3 incluía tanto o modo tradicional de minigames pelo nome Mario Party como o novo modo que integra o GamePad do Wii U, chamado Bowser Party. Neste modo, até cinco jogadores podiam festejar, sendo um deles o próprio Bowser. Em todos os minigames, o rei dos Koopas retia um tamanho gigantesco em comparação com Mario, Luigi, Peach e Wario presentes na prévia demonstrativa. Isso se deve porque o jogador no papel de Bowser deve usar o GamePad para controlar os próprios minigames e tentar infernizar a vida dos quatro outros jogadores que simplesmente tentam sobreviver. Ao invés de obter pontos, objetivo de cada minigame para os quatro infelizes jogadores é perder o menor numero de pontos de vida, que começam em cinco. Para Bowser, o objetivo é o oposto: fazer com que os outros jogadores percam o máximo de pontos de vida possíveis antes dos 30 segundos acabarem.

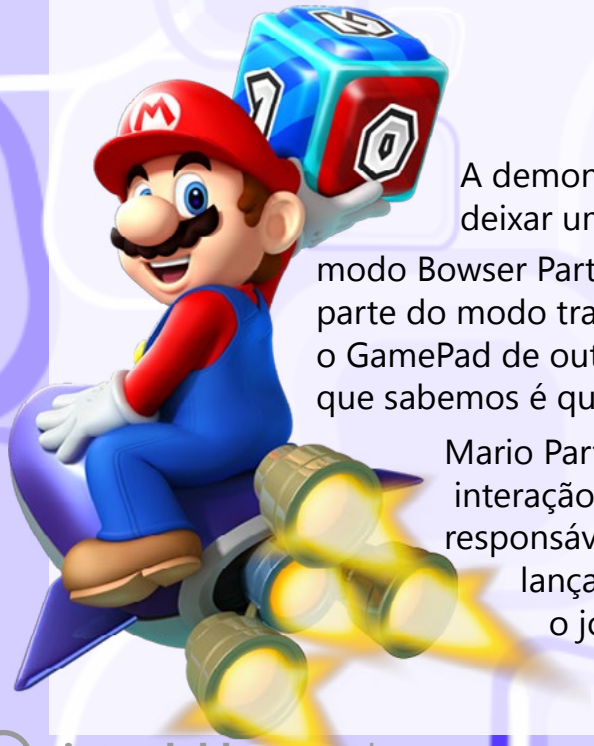




Entre os minigames disponíveis para testes, alguns se destacaram pelo uso inovador do GamePad e as tradicionais e divertidas mecânicas com o Wii remote. Em Bowser's Bad Breath, os festeiros da turma do Mario deviam fugir usando o direcional em cruz do Wii Remote (sem poder pular) enquanto o jogador do GamePad utilizava o giroscópio do controle para rotacionar uma visão em primeira pessoa do monstrengo cuspidor de fogo. Pressionando A, Bowser lançava uma gigantesca bola de fogo que podia tirar pontos de vida.



EmA nova aposta da Nintendo agradou aos fãs nesta E3, e promete divertidas disputas de 4 contra 4, online. O objetivo do jogo é cobrir a maior área do terreno e, se possível, alcançar a base inimiga. Se ao final do tempo ninguém tiver alcançado a base oposta, ganha quem tiver a maior porcentagem de tinta em campo. Bowser controla uma gigantesca máquina de pinball operada por bolas de ferro espinhosas enquanto os outros quatro jogadores devem fugir do perigo, protegendo-se atrás de barreiras e molas conforme o possível. Além de usar ZR e ZL para as raquetes, Bowser também pode chacoalhar o GamePad para causar um tilt temporário na máquina, que trava o movimento de todos os personagens.



A demonstração de Mario Party 10 realmente só serviu para deixar um gostinho de "quero mais". Ainda não se sabe se o modo Bowser Party terá seus próprios tabuleiros e modo de jogar à parte do modo tradicional da franquia e nem se será possível utilizar o GamePad de outras maneiras mesmo no modo convencional, o que sabemos é que as disputas entre amigos pelos tabuleiros de Mario Party prometem atingir um nível muito mais alto de interação e intrigas, agora que alguém estará “oficialmente” responsável por atrapalhar e bagunçar a jogatina. Sem data de lançamento confirmada, a única informação oficial é de que o jogo também trará o novo recurso da plataforma amiibo, da Nintendo.

# Splatoon



A nova aposta da Nintendo agradou aos fãs nesta E3, e promete divertidas disputas de 4 contra 4, online. O objetivo do jogo é cobrir a maior área do terreno e, se possível, alcançar a base inimiga. Se ao final do tempo ninguém tiver alcançado a base oposta, ganha quem tiver a maior porcentagem de tinta em campo.

Embora o conceito seja simples, a aplicação foi muito divertida. Controlando a visão e mira pelo GamePad, que pode servir de minimapa, o jogador sai por aí jorrando sua tinta e criando estratégias para cobrir o campo e atingir os adversários. Uma vez atingido, você é levado de volta para a sua base, perdendo tempo valioso no percurso de volta, enquanto seus inimigos cobrem ainda mais a área com a tinta deles. Mas para tudo tem um jeito: basta clicar em um de seus três companheiros no minimapa para que você se transforme em uma lula e seja disparado ao encontro deles.

Uma das principais novidades do jogo é que os protagonistas podem trocar entre a forma de animal marinho (lula!?) e a de ser humano. Com um toque de um botão, enquanto se encontram sobre a própria tinta, os jogadores podem se transformar em lulas para recarregar o reservatório de pigmento, mover-se mais rápido ou apenas ficar escondido na espreita. As possibilidades que isso cria e a diferença do gameplay como lula ou pessoa elevam o teor estratégico do título a patamares muito mais altos do que os olhos veem.



Contando com super poderes, habilitados ao cobrir muitas áreas com tinta, vários mapas e, certamente, muitas novidades a serem reveladas, Splatoon promete ser um jogo de peso para o Wii U em 2015, principalmente pela galera hardcore que curte games competitivos — caso não deixem se enganar pelos visuais "alegres" do jogo.

## Para a galera Hardcore

Bayonetta 2 continua com as mecânicas principais da série, mas as expande, possibilitando ainda mais combos e transformações por parte da bruxa, além de seções com um gameplay bastante diferente, como a batalha nos ares contra um dragão gigante do inferno que a própria protagonista invocou para lhe ajudar.



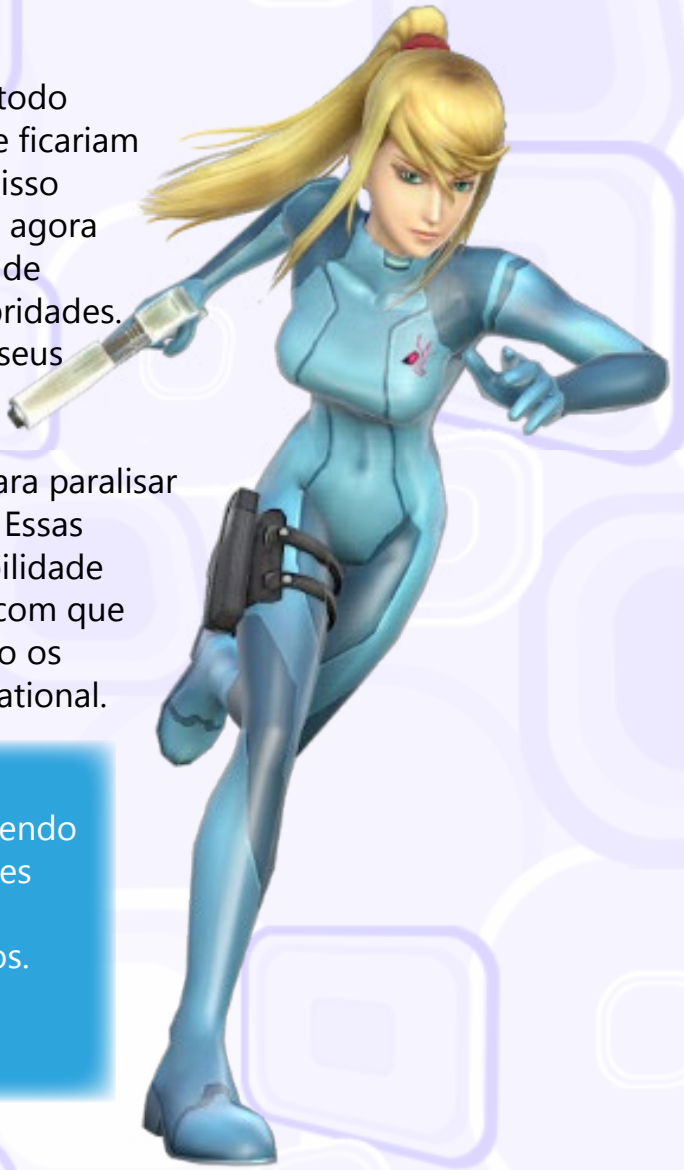

Além da já citada batalha aérea, a bruxa vai contar também com uma Mecha Suit e uma nova habilidade, o Umbran Climax, possibilitando invocar demônios quando bem quiser (e tiver mágica o suficiente no medidor para isso). As armas ficaram ainda mais diversas: dentre os destaques, temos a Kafka (não, não estou falando da comida árabe), um arco que atira flechas venenosas, Rakshasa, um par de katanas e um mix de foice gigante com rifle, conhecido por Chernobog. Outra novidade, mas que não pudemos testar, é o modo coop online para dois jogadores, no qual ainda será possível apostar halos (a moeda do jogo) para ver quem terá a melhor performance e depois gastar os ganhos na loja da campanha principal (ou chorar pelas perdas).

Hack'n Slashes ocasionalmente são conhecidos por sua brutalidade impiedosa para com o jogador, enviando hordas de inimigos a um pobre e único indivíduo exterminar. Bayonetta garante que qualquer tipo de gamer se sinta bem-vindo contando com três níveis de dificuldade (e se mantiver o padrão do predecessor, um quarto desbloqueável). Além disso, aproveitando o GamePad, tem um modo de jogo, o Touch Play. Nele, o jogador controla todas as ações da personagem usando apenas a tela do controle, bem semelhante ao que vemos nos Zeldas de Nintendo DS.



O Bayonetta original, que virá incluso tanto em mídia física quanto digital, vai contar com diversas novidades também. Por enquanto, Hideki Kamiya restringiu as novidades às roupas inspiradas em personagens da Big N, mas deixou a entender que mais ainda está por vir. Essa pérola, que conterá dois jogos pelo preço de um, chega no mês do dia das bruxas, outubro (coincidência?), e vai dar um frescor ao seu Wii U, que há tanto roda os gráficos ensolarados de Donkey Kong e Super Mario.

Além da direção de arte incrivelmente bela, conseguindo ser ainda mais evidente na riqueza de detalhes dos cenários que capta o olho do jogador desde o primeiro momento, é óbvio que uma das principais atrações da demo disponível na E3 são os newcomers. Os novos personagens do clássico game de luta entre os personagens da empresa demostraram que estão tão bons quanto os antigos lutadores, trazendo novas mecânicas e estratégias de combate, resultando num frescor maior aos aguardados duelos online.



Os mais velhinhos da equipe também estão a todo vapor e foram rebalanceados para garantir que ficariam a par dos newcommers. Dois bons exemplos disso foram Bowser e Zero Suit Samus. O Rei Koopa, agora incrivelmente mais ágil e com uma maior área de impacto, foi o campeão das batalhas das celebridades. Já Zero Suit Samus conta com mais poder em seus golpes e mais ataques paralisantes em seu arsenal. Essa combinação gera a excelente tática na qual samus possui diversas opções para paralisar o oponente e isolá-lo com um de seus chutes. Essas táticas, aliadas a sua maior e mais precisa mobilidade e seu novo e mais eficaz Final Smash, fizeram com que a heroína e seu jogador fossem coroados como os grandes campeões do Super Smash Bros. Invitational.

Infelizmente não estavam disponíveis as figuras amiboo (os bonecos NFC da Nintendo à la Skylanders) nem os Miis e suas opções de customização, mas o que vimos foi o suficiente para garantir: Super Smash Bros. for Wii U será um jogo obrigatório para qualquer dono do console da Big N.

## É Nintendo ou nada

# MARIO MAKER™

O editor de fases é bem simples de se utilizar. Através da tela de toque do GamePad, o usuário tem acesso a uma barra de recursos como blocos, chão, inimigos e itens. Na versão demonstrativa, os únicos inimigos selecionáveis eram Koopas, Goombas e Piranha Plants. E é aí que a versatilidade e a facilidade de uso da interface entra em jogo, literalmente: para acessar a variedade vermelha de Koopas, por exemplo, o usuário deve simplesmente pegar um deles do menu e chacoalhar, o que muda a cor de seu casco. Uma pequena chacoalhada é o necessário para mudar a variedade de Koopa Troopa, o que dispensa menus complexos.
Também podemos adicionar asas aos inimigos, apenas arrastando o item P-Wing sobre eles, inclusive sobre as Piranha Plants, gerando misturas nunca antes vistas na série, tornando o game ainda mais interessante do que um simples editor de estágios.

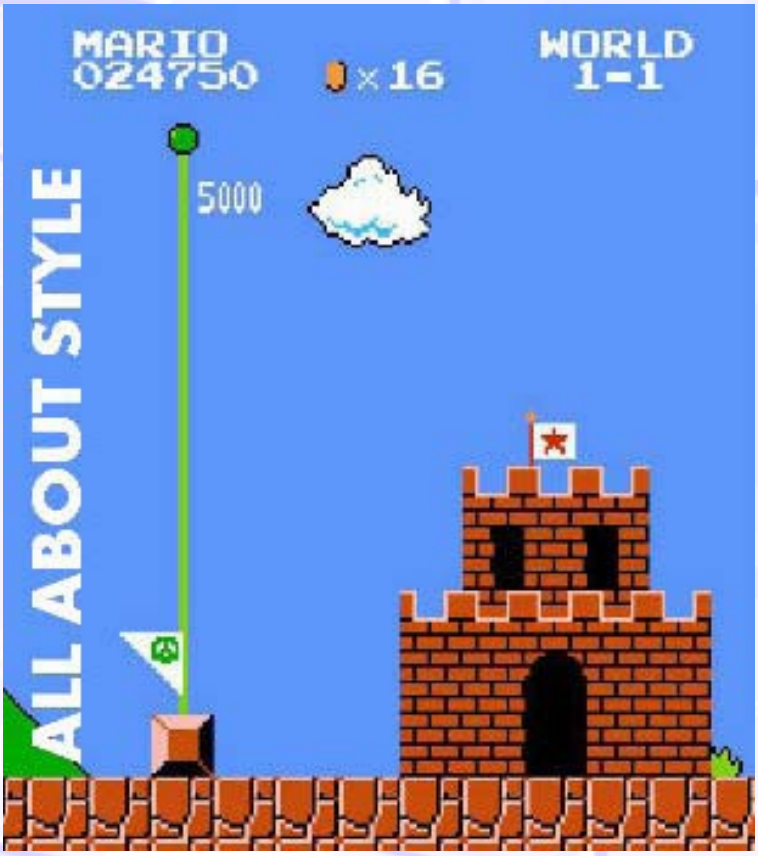




Mas a criatividade não para por aí: da mesma forma que as Piranha Plants podem receber uma P-Wing, elas também deixam de necessitar de um cano para serem colocadas sobre a fase. Quando são aladas, as plantas carnívoras ficam pulando sem sair do seu lugar, ilustrando possíveis situações existentes do Reino do Cogumelo que nunca foram antes vistas em outros jogos da série.

Outras adições foram vistas na demo disponível na E3, como o Skinny Mushroom, tornando Mario um pouco mais espichado, alterando sua física e mecânicas para se assemelhar ao seu irmão, Luigi, saltando mais alto e correndo mais rápido, mas perdendo um pouco de tração com o chão.

Outras novidades apresentadas foram o uso de molas e pilhas sucessivas de Koopas e Goombas que serviam praticamente de paredes vivas e tentavam impedir o progresso do bigodudo. Todas as fases de exemplo eram completamente editáveis acessando a opção "Edit this stage" do menu de pausa.




O que parecia um simples apelo para a biblioteca do Wii U acabou se tornando uma ótima surpresa que precisa ser experimentada para compreender sua profundidade e dinamismo. Mario Maker tem tudo para ser não só o LittleBigPlanet da Nintendo mas também para se tornar a bíblia de qualquer Mariomaníaco que gostaria de entender melhor como funciona o curioso universo do Reino do Cogumelo segundo uma visão oficializada pela Nintendo. Sua data de lançamento é prevista apenas para 2015.

Desde o primeiro segundo no jogo, tudo é feito de massinha de modelar, material com o qual brincávamos quando crianças: cenários, inimigos, efeitos especias... até mesmo os menus e a HUD são feitos de massinha! E a qualidade e atenção aos detalhes é de impressionar: nada é 100% lisinho; tudo tem suas reentrâncias e até mesmo marcas de unha aqui e ali. A Nintendo ainda foi atenciosa ao ponto de pular alguns frames nas animações dos objetos para que pareçam, ainda mais, uma animação stop motion. Não é difícil se perguntar se a Nintendo usou modelos 3D incrivelmente bem feitos ou se realmente tirou fotos de várias criaturas de massinha.





A mecânica de Rainbow Curse segue o padrão de seu predecessor espiritual: encolhido para ficar (ainda mais) no formato de uma bola, o jogador usa a tela de toque para clicar em Kirby e fazê-lo rolar. Além de clicar no personagem, o jogador pode traçar caminhos pelos quais ele irá seguir usando uma energia de arco-íris. Esse "caminho arco-íris" também pode ser utilizado para interagir com o cenário, atrapalhando a trajetória dos inimigos, defendendo Kirby de projéteis e mudando cursos de vento ou trajetória da água. Munido apenas destas habilidades, a bolota deve atravessar a fase, enquanto coleta tesouros escondidos e estrelas. Essas estrelas ainda concedem mais um poder a Kirby, quando este coleta cem delas: ao clicar e segurar o personagem, ele cresce e dá uma longa investida, ricocheteando em paredes do cenário ou criadas pelo jogador e destruindo tudo no caminho




O protagonista dessa aventura não conta com a sua clássica habilidade de copiar os poderes dos inimigos, ao invés disso, tal qual em Epic Yarn, Kirby pode se remodelar e transformar-se em diferentes veículos em seções e fases específicas. Até então já foram confirmados Kirby Tank, Kirby Submarine e Kirby Rocket. O jogo estará disponível para Wii U em algum momento de 2015.

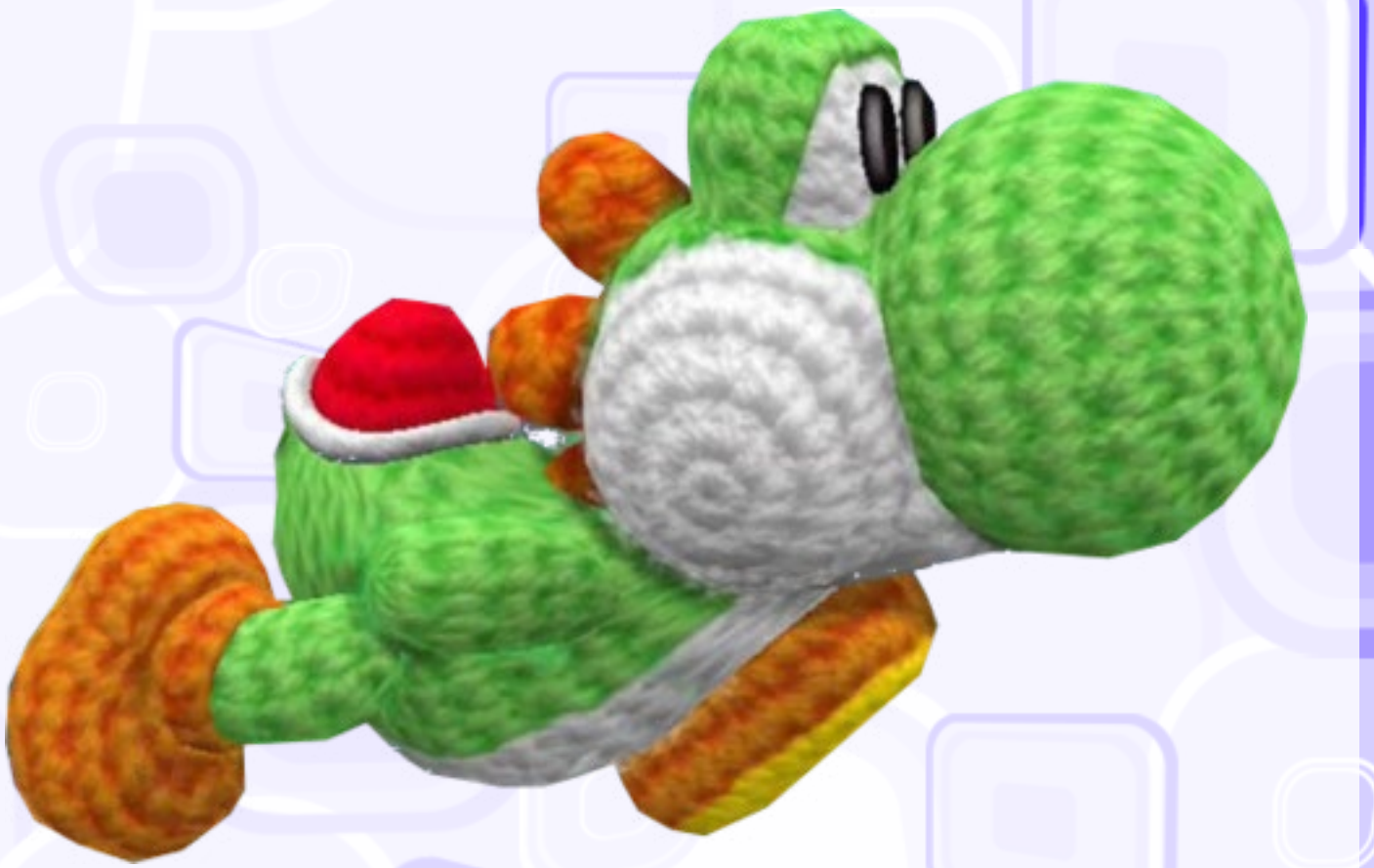
Yoshi's Wooly World parece estar pegando as melhores coisas de que a franquia estrelada pelo dinossauro tem a oferecer: um level design expansivo e com bastantes coletáveis, a inexistência de um limite de tempo, que garante maior exploração, e um estilo artístico lindo (no caso, o conceito da lã num campo tridimensional) que influencia e interage com os personagens e o design das fases.




Yoshi não conta mais com ovos como projéteis para serem lançados e sim novelos de lã. Mas como o mundo inteiro é formado de lã, logo esta pode ser obtida tanto engolindo Shy Guys e outros inimigos como também engolindo os fios de certas partes do cenário, como se fosse um longo macarrão. E da mesma forma que os novelos podem ser gerados de diversas formas, eles também realizam diversas ações. A lã adquirida pode ser utilizada tanto para preencher espaços de plataformas e elementos que lá deveriam existir quanto prender inimigos para que você os derrote com bundadas.

Entre as fases disponíveis para teste, a terceira — e mais difícil — contava com diversos pulos complicados, inimigos estrategicamente posicionados e segredos muito bem escondidos, conseguindo prender o jogador e dar aquela gratificante sensação ao terminar a fase, algo que, devido à facilidade dos níveis, não acontecia em Epic Yarn ou New Island, trazendo um novo nível de dificuldade para a série que pode agradar ainda mais aos fãs.

Uma das novidades do game é um modo multiplayer. Com limite de duas pessoas e cada um controlando um Yoshi diferente, os jogadores podem interagir tal como na série New Super Mario Bros., pulando nas cabeças uns dos outros, cooperando ou simplesmente criando caos. Com o lançamento marcado para a primeira metade de 2015, muitas novidades ainda devem aparecer, mas tudo o que vimos deixa a impressão de que este jogo, aparentemente bobo, será um dos principais sucessos da Nintendo no ano que vem.



Direto das aventuras de Super Mario 3D World, o capitão dos Toads deve seguir por uma fase tridimensional com diversos obstáculos mas sem poder pular. A interação com o ambiente e o estudo do percurso são essenciais para poder evitar os inimigos, alcançar alturas diferentes e completar os objetivos. O GamePad é utilizado extensivamente também, visto que girá-lo para os lados e verticalmente altera a câmera de acordo com o movimento. Cenários mais complexos fazem com que as fases durem bem mais tempo do que as de 3D World.



Os níveis de Treasure Tracker estão bem mais complexos e diversos, proporcionando muito mais interações diferentes e até mesmo lutas contra chefes. A primeira mudança notável é o objetivo das fases: enquanto em 3D World o Toad necessitava coletar as cinco estrelas verdes para completá-la, agora ele precisa apenas alcançar uma única estrela dourada presente no nível, podendo também procurar pelos três diamantes escondidos ao longo do percurso.

Captain Toad também tem alguns novos truques na manga: embora ainda não possa pular, o pequeno cogumelo agora pode puxar grama do chão, podendo retirar moedas ou até mesmo os clássicos nabos de Super Mario Bros. 2, que servem como uma forma de ataque para Toad e também como forma de resolver vários enigmas e alcançar os diamantes muito distantes.



A demo contava com novas formas de interagir com o GamePad. Em Mine Cart Summit, por exemplo, o jogo se transformava em um "Nabo Shooter on Rails", já que, ao subir a bordo de um carro de mina (como aqueles nos quais Donkey Kong já perdeu várias vidas), o GamePad mostra a visão de Toad enquanto o carro se move pelos trilhos automaticamente. Cabe ao jogador, através da tela do controle, retorcer-se e girar em 360º para poder atirar os nabos para todos os lados, derrotando assim inimigos, coletando moedas e os diamantes escondidos.



A experiência das cinco fases disponíveis para a degustação mostraram que o jogo tem um bom potencial para ser bem diverso e agradar tanto a fãs de quebra-cabeça quanto aos de jogos de plataforma menos convencionais. Pagar 60 dólares nesse título irá depender muito da quantidade de fases disponíveis e o fator replay, como multiplayer, scoreboards ou até quem sabe (não custa sonhar) um editor de fases, mas caso saia com um preço mais modesto, como Game & Wario, a diversão proporcionada certamente valerá a compra.

# A Maleta do Professor

*Textos e Ilustrações por*
***Hugo H. Pereira***

*Revisão: Jaime Ninice*
*Diagramação: Maria Rita*

Se todo enigma tem uma resposta, a maleta de um detetive tem que ser grande o suficiente para guardá-las. Aquele simples, porém estiloso, acessório de Layton o acompanhou em todas as suas viagens e agora ainda terá que dividí-la com o advogado Phoenix Wright, no seu crossover com o personagem. Mas antes mesmo de repartir com o defensor da justiça e guardar as mais bizzaras evidências nela, o próprio professor já entulhou a sua parte de objetos peculiares. Mas como um cavalheiro deve periodicamente arrumar seus pertences, abrimos a mala e mostramos para você tudo que passou por ela durante a trilogia original.




**Puzzle Index Vol. 1-6:** Com mais de 2.000 enigmas espalhados por suas aventuras, nem mesmo se o cérebro do professor ocupasse todo aquele chapéu ele conseguiria lembrar todos os detalhes das charadas. Para isso, ele sempre começa a aventura com um catálogo em branco, no qual vai tomando nota de cada desafio encontrado para uso posterior

**Cartas:** Dhalia Reinhold, Dr. Andrew Schradder, "Luke do Futuro", Clark Triton, Angela Ledore e Desmond Sycamore foram os remetentes de cada uma das seis cartas que levaram o professor a embarcar rumo às suas seis principais aventuras.






**Memo:** este pequeno bloco de notas veio a existir a partir de Unwound Future, através do qual o jogador poderia fazer anotações durante os enigmas. De Last Specter em diante, ele ainda poderia ser usado diretamente da maleta para escrever lembretes.

**Magnifying Glass & Checklist:** A partir de Miracle Mask, com uma dimensão a mais para ser investigada, o professor começou a usar uma lupa para observar melhor os cenários. Além disso, resolveu dar uma de caçador de tesouros em Azran Legacy e começou a contar com uma lista de objetos espalhados pelo mundo a serem encontrados.





**Collection:** Não há um hobby melhor para um gentleman do que colecionar coisas. Dito isso, foi com Aldus, em Misthallery, que o professor adquiriu o hábito de coletar suvenires de suas viagens.

**Episodes:** Grandes histórias como as que Layton protagonista deixam muitas pontas soltas e histórias paralelas acontecendo. Por conta disso, Emmy registra esses eventos para que possamos assistí-los diretamente da maleta do professor.






**Journal:** Nem mesmo a maior das mentes consegue relembrar de todos os eventos com tanta exatidão. Para isso, Layton conta com seu diário pessoal, no qual toma notas dos acontecimentos de suas jornadas.

**Pen & Ink:** Se em seu diário Hershel guarda os eventos, utilizando sua caneta bico de pena e nankim, o professor eterniza os momentos de despedida com uma carta para o jogador. Quando é hora de retornar, seja a Folsense ou Monte D'or, basta ler a carta e recomeçar de onde paramos.





**Hint Coins:** Regra numero um de todo investigador: cutuque tudo. Principalmente janelas, chaminés e lâmpadas. A cada cutucada, você está um pouco mais perto de encontrar Hint Coins, moedas de número limitado que garantem dicas que facilitam a resolução dos enigmas. Se você conseguir não gastá-las, vai poder ver seu punhado de moedas se tornar uma pilha, um saco e até uma fortuna tão grande que se tornará uma coroa na cabeça de Layton!

**Gizmos:** Enquanto passeava pelas ruas de st. Mystery  e resolvia seus enignas, Layton encontrou diversas partes robóticas que eventualmente daria origem a um cão robô que alertaria o jogador sobre segredos.





**Tower Key:** escondida num porão de um parque de diversões abandoneado, é a chave para a sinistra torre que se ergue no centro de st. Mystery.



**Torn Paintings:** Rasgada em vários pedaços e espalhados pelo curioso vilarejo, restaurar o quadro é uma das missões secundárias de Layton e Luke.



**Cogs:** Essas estranhas engrenagens foram encontradas no local da morte de Simon e da abdução de Ramon. O que será que significam?

**Beatrice Inn Catalog:** para deixar nossos heróis mais confortáveis, Beatrice conta com diversos itens a disposição para decorar o quarto de Layton e de Luke, da forma que ambos fiquem completamente felizes





**Pequeno sapato e boné:** Diminutos demais para um ser humano, eles pertemcem ao "bebê" desaparecido de uma, err, "exaltada" madame à bordo do Molentary Express, a sra. Babette.

**Molentary Express Ticket:** A passagem de trem era a unica pista deixada pra trás no local aonde o mentor de Layton, Andrew Schrader, jazia morto.



**Hamster Toys:**Com a missão de fazer um obeso hamster emagrecer, Layton e Luke utilizam os mais diversos brinquedos para fazer com.que o felpudo animal caminhe o máximo possível.



**Elysian Box:** com o poder de matar qualquer um que a abra, esta dourada e secular caixa esconde muitos segredos e está intrisecamente conectada com a linhagem dos Herzen.

**Old Diary:** cogm o bode, símbolo da família Herzen, em sua capa, as páginas espalhadas por Folsense contam uma história que ocorreu muitos anos no passado.





**Conjunto de chá:** com espaço para guardar as diversas hervas cedidas pelos moradores de Dropstone e Folsense, Layton e Luke dão ocasionais pausas em suas aventuras para experimentar deliciosas infusões feitas pelo professor... e outras não tão deliciosas assim. Vai ver é por quê o Professor insiste que cavalo-marinho é ingrediente de chá...

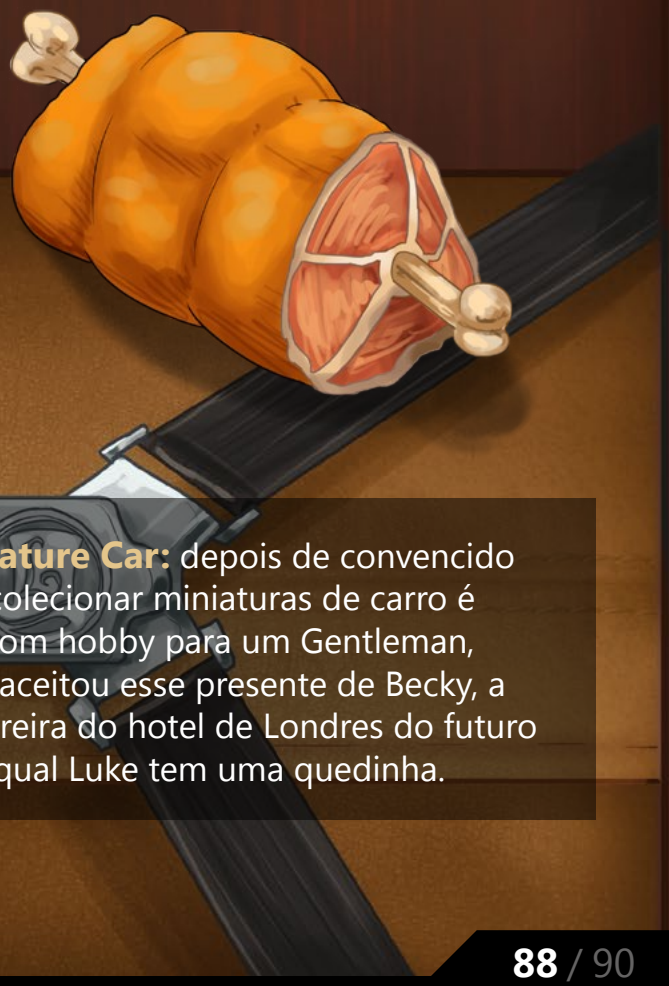


**Broken Camera:** Depois do atrapalhado Sammy Thunder destruir a câmera de seu tio, cabe ao Layton re encontrar as peças e consertá-la. Ao menos ele a usa para fotografar diversos locais, posteriormente.

**Photo Scraps:** Essa foto rasgada em 16 pedaços, que estava na mão do desfalecido dr. Schradder, foi confiscada por Chelmey. Pena que ele a guardou em um bolso furado, e quando mais precisavam dela, só haviam 5 pedaços no bolso do inspetor.



**Pedação de carne:** A procura pelas partes da foto levou Laytone Luke aos mais remotos cantos de Folsense, um deles guardado por Preciosa, uma feroz Pitbull. Quando os talentos de Luke não são o suficiente para acalmar o cão, a solução é apelar para o estomago da criatura.





**Miniature Car:** depois de convencido que colecionar miniaturas de carro é um bom hobby para um Gentleman, Luke aceitou esse presente de Becky, a camareira do hotel de Londres do futuro pela qual Luke tem uma quedinha.



**Papagaio de entregas:** com a incrível habilidade de não só repetir frases mas imitar identicamente a voz das pessoas, esse papagaio ajudou na aventura e também fez parte da triade de minigames em Unwound Future.




**Sticker book:** este curioso livro de figurinhas mudava a história conforme diferentes adesivos eram colados nele. Cabia a Luke colocar os adesivos nos lugares certos para que a história fizesse sentido.

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

**nintendoblast.com.br/revista**