

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBRAZIL.COM.BR



#74
DEZ
2015



Xenoblade Chronicles

PRÉVIA

PROJECT X ZONE 2 (3DS)

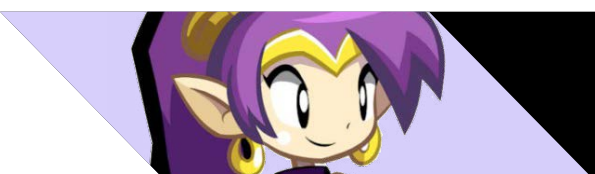
POKÉMON

TRADING CARD GAME (GB)



Tamanho é documento

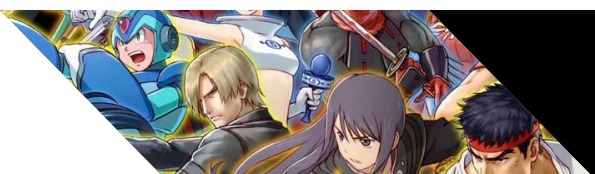
Quem diria que o Wii U receberia o RPG de mundo aberto com o maior mapa de 2015? Sem dúvidas, Xenoblade Chronicles X será uma grata surpresa para quem ainda lamenta os adiamentos de Zelda U e Star Fox Zero. Para homenagear esse lançamento, trouxemos muita coisa sobre a série Xenoblade e sua desenvolvedora, a Monolith. E por falar em RPGs, essa edição conta com muito conteúdo sobre as principais novidades e clássicos do gênero! – **Rafael Neves**



CARTAS
N-Blast Responde **04**



BLAST FROM THE PAST
Pokémon Trading Card Game (GB) **07**



PRÉVIA
Project X Zone 2 (3DS) **15**



ANÁLISE
Zelda: Tri Force Heroes (3DS) **ONLINE**



TOP 10
Os 10 melhores JRPGs de Nes **23**



TOP 10
Franquias em que a Monolith deveria trabalhar **34**



ESPECIAL
Xenoblade Chronicles X (WiiU) **40**



GAME MUSIC
Xenoblade Chronicles (Wii) **46**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Farley Santos
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Pedro Vicente
Rafael Neves
Rafael Buffon
Thiago Caires

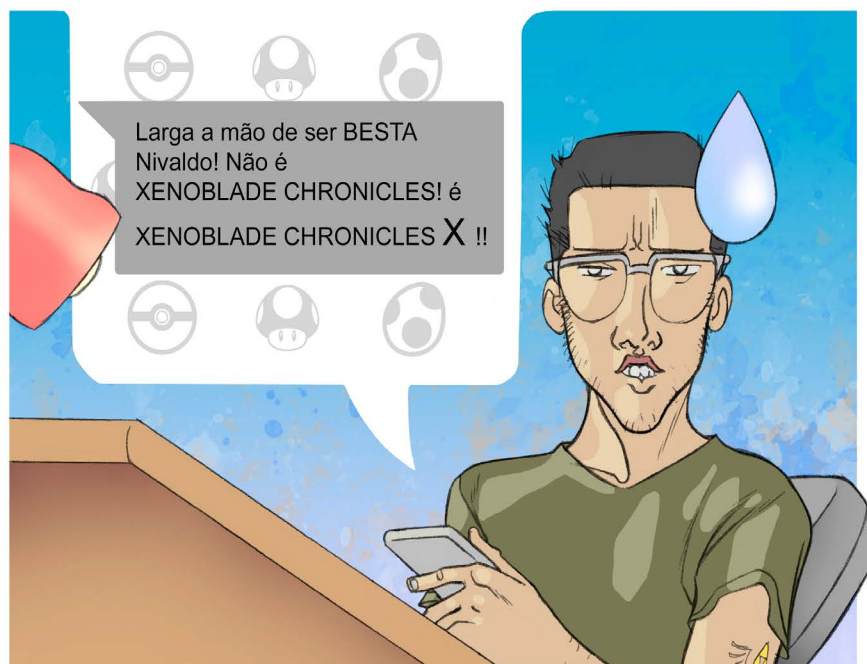
REVISÃO
Alberto Canen
Bruno Alves
Jaime Ninice
Luigi Santana
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Bruno Italiani
David Vieira
Gabriel Leles
Guilherme Lima
Leandro Alves

CAPA
Felipe Araujo

HQ Blast

"X da Questão" por Nivaldo Wesley



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



Diagramação: Guilherme Lima

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



Pedrita, gosto muito de jogos no estilo plataforma. Você recomenda eu comprar o "Chibi-Robo! Zip Lash"? E aquele Chibi Robo da eShop, é legal? Obrigado

Platformer da Silva



Chibi-Robo! Zip Lash (3DS) não passa de simplesmente razoável, infelizmente. O jogo tem algumas ideias interessantes, mas de maneira geral ele é pouco inovador, repetitivo, lento e com baixo desafio. A mecânica do cabo-gancho é legal, mas o fato de que as extensões que você pega só valem para cada fase logo torna a jogabilidade cansativa. De modo geral, as fases são bem fáceis e monótonas e, apesar de haver colecionáveis escondidos, raramente estes estão em lugares que você precise quebrar a cabeça para achar. Enfim, há muitos outros jogos de plataforma para o 3DS que valem mais a pena, como Super Mario 3D Land, New Super

Mario Bros. 2, Donkey Kong Country Returns 3D, Shovel Knight, Cave Story, Shantae and the Pirate's Curse, só para citar alguns.

Quanto ao outro Chibi-Robo da eShop, imagino que você se refira ao Chibi-Robo! Photo Finder, lançado para o 3DS no ano passado. Este jogo certamente é mais original e criativo do que o outro, mas também não é lá nenhuma maravilha. O jogo é dividido em basicamente três partes. Uma delas são os mini-games, que são uma mistura de erros e acertos, com alguns muito divertidos e que usam criativamente os recursos do 3DS, e outros extremamente chatos e enjoativos. A outra parte é a de exploração – que seria o mais próximo de um jogo de plataforma neste caso – e esta é, sem dúvida, a pior de todas, já que é repetitiva demais. Por fim, temos a parte de tirar fotos de objetos, que seria a mais importante deste jogo. Com certeza é a ideia



mais criativa do jogo – uma silhueta é mostrada e você precisa tirar a foto de um objeto no mundo real cujo formato melhor se encaixe nela – e é bem divertido... quando funciona. E esse é o grande problema, porque não é exagero dizer que o reconhecimento dos objetos funcione bem em menos de metade das vezes. Às vezes você tira uma foto de um objeto que se encaixa perfeitamente, com a iluminação ideal e, ainda assim, a pontuação é inexplicavelmente baixa. E outras vezes acontece o contrário, você tira uma foto que claramente não era boa e recebe uma pontuação alta sem saber por quê.

Concluindo, o pequeno robzinho não está passando por uma fase muito boa... o que é uma pena, porque de acordo com Kensuke Tanabe – um dos responsáveis pela franquia – o futuro de Chibi-Robo está dependendo do sucesso de Zip Lash... ou seja, é bem provável que não o vejamos mais, pelo menos por um tempo...



Pedra os cartões pré-pagos da eShop só funcionam em contas do Estados Unidos?

Anônimo "Pré-Para" da Silva



Na verdade, os cartões pré-pagos da eShop só funcionam na loja da mesma região que a do próprio cartão. Ou seja: cartões pré-pagos americanos só funcionam na eShop americana e cartões pré-pagos canadenses só funcionam na eShop canadense. O que acontece é que cartões pré-pagos americanos são muito mais fáceis de comprar pela internet, enquanto que os canadenses são extremamente difíceis de encontrar para comprar digitalmente. E, claro, não existem cartões pré-pagos para a eShop brasileira.

E ae pedra blz? Eu estava aqui pensando sobre o jogo Pokémon Ruby (o original, não o Omega), se quando você derrota um líder Pokémon você recebe sua insígnia, então como a May usa fly e aparece no final do jogo? Os líderes tem cópias das insígnias?

Anônimo "Oak" da Silva



Sim, cada líder de ginásio tem várias insígnias que eles distribuem pra todo mundo que os consegue derrotar. Afinal, desde o começo da série já vimos vários treinadores competindo pra ver quem consegue juntar todas as insígnias primeiro e, assim, poder enfrentar a Elite 4 (quem assistia o anime desde o começo certamente se lembrará do Gary esnobando todas as suas insígnias bem antes que o Ash as tivesse).

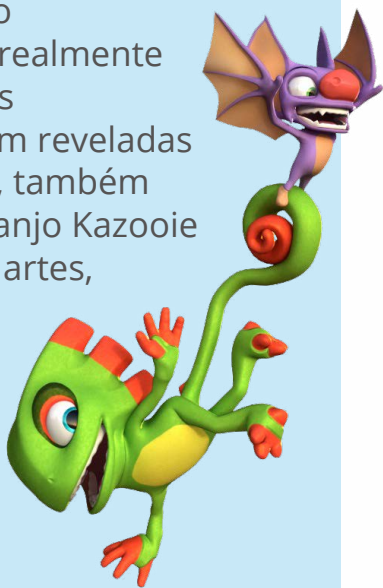


Pedra, já saiu informações sobre Yooka-Laylee?

Anônima "Desatualizada" da Silva



Bom, não sei o quão desatualizada você realmente está, mas sim, várias informações já foram reveladas sobre Yooka-Laylee, também conhecido como "Banjo Kazooie só-que-não". Várias artes, imagens e vídeos já foram divulgados, mostrando alguns dos personagens e mundos. E pelo que pudemos ver, o jogo parece que vai realmente ser o Banjo-Threeie que todos tanto esperavam... só que sem o Banjo e a Kazooie. xD Yooka-Laylee tem previsão de lançamento para fim de 2016, em todos os consoles atuais, incluindo o Wii U.



Pedra, no Mario Maker para desbloquear todos os itens eu tenho que jogar durante um determinado tempo, certo? Mas esse "jogar" é de jogar fases, de criar fases, ou de ambos?

Anônimo "M. aker" da Silva



Para desbloquear os itens de Super Mario Maker você precisa jogar no modo de criação. Fique brincando nesse modo por entre 5 a 10 minutos,

arrastando objetos, experimentando coisas, até que apareça um aviso dizendo que um novo carregamento de itens chegará em breve (geralmente após 2 dias).



Pedra, qual é o nome que se dá aos RPGs ao estilo Zelda, Secret of Mana, Secret of Evermore, Chrono Trigger, etc., onde as batalhas são rápidas e em "tempo real", sem aquela coisa de turnos e tal? E se possível, poderia me indicar alguns títulos bons do gênero (de preferência pra consoles antigos)?

Anônimo "d'Ação" da Silva



Esse tipo de RPG é chamado de Action RPG. Entretanto, Chrono Trigger não se encaixa nesse subgênero. Apesar de não haver transição de tela nas batalhas e apesar da posição dos personagens no cenário ter importância, não há movimentação livre por parte do jogador, sendo que este ainda deve fazer escolhas por meio de um menu de opções. Portanto, se encaixa mais no gênero RPG tradicional.

Quanto a outros jogos bons desse tipo, e já que você parece estar mais interessados em títulos de SNES, alguns outros que posso te recomendar fora os que você citou são: Terranigma, Illusion of Gaia, Soul Blazer e ActRaiser. 

GB

*por Rafael Buffon**Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves*

POKÉMON

TRADING CARD GAME

**A jornada fica bem diferente
com 60 cartas em vez
de seis pokébolas.**

Sete de janeiro de 2000, tudo ficou escuro na sala de cinema. Um treinador vestindo uma bandana de pirata desafia Ash para uma batalha e de repente um novo Pokémon elefante sai rolando pela tela, mas rapidamente é derrotado pelo Solarbeam do Bulbasaur. Teve de tudo, muitos monstros que tinham pouca atenção no anime, clones, destruição, treinadores de elite e Ash sendo transformado em pedra (seguido por muito choro). Pokémon – O Filme superou todas as outras bilheterias de animações no Brasil até então, inclusive Tarzan e O Rei Leão. Mais de 460.000 pessoas foram assistir, e isso só nos primeiros três dias. No final da sessão, uma carta promocional sortida era entregue. Mas o que fazer com aquilo?

É hora do duelo

A Editora Devir, depois da parceria com a Warner Bros. para entregar esses brindes na saída do cinema e começar o hype pelas misteriosas cartas, começou a fazer a importação e mais tarde a tradução delas.



Pokémon Trading Card Game ou Pokémon Estampas Ilustradas, como ficou conhecido no Brasil, é o jogo de cartas colecionáveis de Pokémon. Ele era distribuído nos Estados Unidos pela Wizards of The Coast na época, que também era a responsável pelas cartas do TCG Magic:

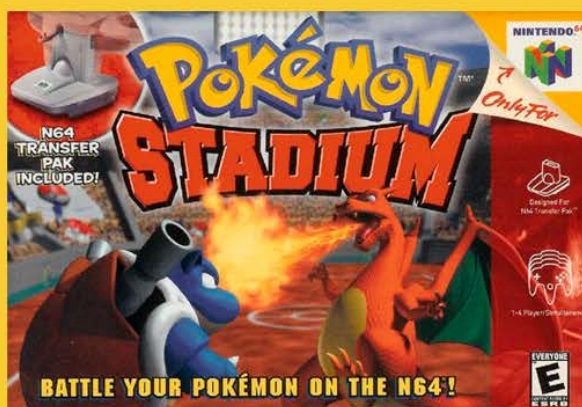
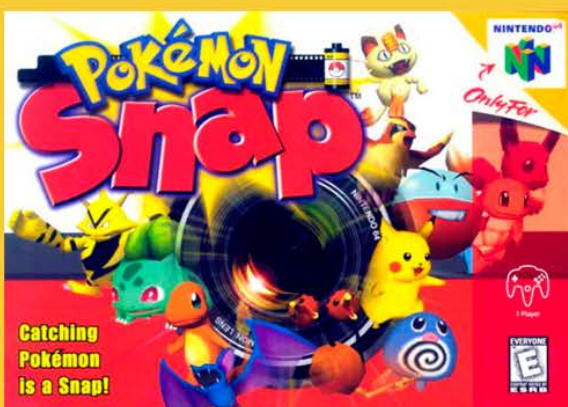
The Gathering e pelo RPG de mesa Dungeons and Dragons. As cartas faziam parte de uma feroz estratégia de marketing que incluía brinquedos, mangás e um anime para espalhar o aroma de pão quente e vender tudo que tivesse o nome "Pokémon"



estampado. O objetivo era popularizar a febre que começou em 1996 com o par de jogos Pokémon Red & Green (GB) e que hoje é uma franquia com faturamento anual maior que a marca Coca-Cola. Parece que a ideia do Sr. Shigeru Miyamoto de fazer duas versões do mesmo jogo para estimular a troca (e as vendas) deu certo, hein? 12 milhões de cartuchos foram vendidos somente no Japão em três anos.

Encomenda do Japão

Depois de mais de dois anos, Red & Green foram finalmente localizados para os Estados Unidos, como Red & Blue agora. Mas a demanda crescia cada vez mais, afinal o lema era: "temos que pegar". Novos jogos foram lançados, não só seguindo a trama principal, que era a de capturar Pokémon, treiná-los para conquistar as insígnias, desafiar a Liga e se tornar o Mestre. Teve jogo de tudo quanto é tipo: pinball, fotografia, coliseu e agora a próxima investida eram as estampas ilustradas.



O jogo Pokémon Trading Card Game foi lançado para Game Boy no final de 1998 em solo nipônico e depois anunciado nos Estados Unidos para o final de 1999. A Nintendo of America acabou adiando o jogo, e ele saiu mesmo em abril do ano 2000. Isso foi bem quando a febre estava pegando no país e tinha desde álbum de figurinhas, cereal até sabonete e cobertor da série. Poucos meses depois das Estampas Ilustradas começarem a pipocar aqui no Brasil, com campeonatos e muitos lançamentos, como os das primeiras coleções, Série Básica, com quatro decks temáticos, e Selva. A coleção Fóssil veio meses depois, totalizando quase 200 cartas.



São essas cartas que estão presentes no jogo de Game Boy, inclusive algumas promocionais lançadas apenas no Japão, como o Dragonite nível 41 que acompanha o cartucho — a versão americana acompanhava um Meowth nível 13 em vez do Dragonite. Desproporcional isso, você não acha? Curiosidade: os dois tinham níveis abaixo daqueles em que eram encontrados nos jogos principais, Dragonair só evolui no nível 55 e o Meowth selvagem só aparece a partir do nível 14. Outras 18 cartas inéditas também estão no pacote e eventualmente foram lançadas na vida real.



Um novo jeito de jogar a mesma história

Apesar de ser um spin-off, ou seja, um jogo que não segue à risca os jogos principais, até que existem muitos elementos de Red & Green por aqui. Você é um jogador que é recebido no laboratório do excêntrico Dr. Mason, um cientista que estuda Estampas Ilustradas e cria supercomputadores para... jogar estampas ilustradas. Ele te oferece um de três baralhos temáticos, baseados em Bulbasaur, Charmander e Squirtle, e um dos assistentes se dispõe a te ensinar as mecânicas do jogo.



O problema é que, mesmo que você já conheça a mecânica do jogo, não tem como pular essa aula de qualquer forma. E você tem que seguir todos os passos, exatamente como te dizem, senão o jogo não deixa você avançar, bem monótono. Mas não dá pra negar que esse tutorial é muito útil caso você seja um novato. Depois disso, você está liberado e pode partir na sua jornada em busca das medalhas dos oito mestres dos clubes, para depois desafiar os quatro grã-mestres, seguido do campeão, e se tornar o melhor jogador de Estampas Ilustradas do mundo. Sempre colecionando novas cartas a cada vitória, trocando as repetidas com NPCs e gerando cartas aleatórias com seus amigos pela função Card Pop!: basta aproximar a porta infravermelha que existe no Game Boy (Color apenas) de outra porta. Você também pode pôr seus ensinamentos à prova e batalhar com a galera usando o Cabo Game Link, que conecta dois portáteis.



Um roteiro que de tão parecido traz até a especialidade de tipos nos decks que os mestres dos clubes usam. Um deles, Gene do Clube de Pedra, é a cara do Professor Carvalho. Vai ver os roteiristas acharam que colocar o Professor em um ginásio que não fosse do tipo grama ia dar uma disfarçada. Mas as semelhanças não chegam a ser um demérito, o jogo ainda é muito divertido e, diferente da linha principal, os líderes de clubes são realmente um desafio. Passar da Amy do Clube de Água e da sua dupla dinâmica, Blastoise e Lapras, vai demandar várias revanches. Vários outros líderes também vão exigir muitas estratégias novas, e graças à Máquina Automática de Decks que fica no Laboratório do Dr. Mason, você pode testar decks diferentes e ter mais diversão e novas experiências, gerando também um fator replay bem grande.

O único problema mesmo é aquele comum em outros jogos de TCG, como os da série Yu-Gi-Oh: a defasagem das coleções. Enquanto coleções novas são lançadas a cada três meses, o jogo fica desatualizado e não oferece a possibilidade de usar as cartas que o jogador tem na vida real. Este problema foi resolvido com a versão online do jogo, que recebe atualizações das coleções mais novas logo após o seu lançamento, mas ela só foi lançada ano passado.



Você é famoso?

Como não podia deixar de ser, os jogos Pokémon têm muitos cameos da equipe de programadores do jogo, e um que dá as caras por aqui é o senhor Tsunekazu Ishihara, produtor da franquia desde Red & Green. No jogo ele é um colecionador que vive numa casa retirada do resto do mundo e tem mais de 10.000 cartas. Com ele você pode conseguir os raríssimos Surfing Pikachu e Flying Pikachu, mas claro, em troca de outras cartas.



Outro cameo é o bizarro Imakuni?, um músico usando uma fantasia de alienígena que participava frequentemente de vídeos publicitários de Pokémon TCG e de músicas do anime. Ele e sua banda criaram a versão japonesa do Pokérap. Recentemente uma música apareceu no canal do YouTube da The Pokémon Company japonesa, um reggae do Slowpoke com Imakuni? vestindo uma fantasia do Pokémon pateta. O legal é que uma versão instrumental dessa música pode ser conferida no tema de 3DS desse mesmo Pokémon, lançado no começo do ano. Já no jogo de Game Boy, o estranho Imakuni? é visto nas salas de estar dos clubes sempre virado para a parede e usando um deck esquisito com Psyducks, Hypnos, Gambler e outras cartas associadas à sorte, hipnose e confusão.

reggae do Slowpoke com Imakuni?



Falando em confusão, ele tem sua própria carta que..... confunde seu próprio Pokémon. Mas estranho mesmo é o pessoal da Hudson, a desenvolvedora do jogo, não ter colocado ninguém da equipe no cartucho ou alguma referência à Bomberman.



Para Jigglypuff nenhum pôr defeito

As músicas são um dos pontos mais fortes do jogo, melhores e mais grudentas que muitas trilhas dos jogos da série principal. Todas muito animadas, ficam por muito tempo na cabeça e tornam as batalhas muito mais emocionantes. Para você ter uma ideia, o canal [Balrog's Game Room](#) usa frequentemente a trilha de Pokémon Trading Card Game até para análises que não tem muito a ver com o tema, de tão boas que são. O compositor Ichihiko Shimakura havia trabalhado com outras trilhas de Bomberman recentemente, e isso talvez explique o clima up-beat das músicas, produzidas em chiptune, tendo apenas um dos 17 temas mais tranquilo, o tema do Clube de Água.



Legado

No Brasil, as Estampas Ilustradas foram descontinuadas pela Devir em 2010 e em 2011 retomadas pela Copag, que continua na ativa até hoje, organizando campeonatos oficiais Play! Pokémon sancionados pela Organized Play. Quem juntar mais pontos durante a temporada descola uma vaga para o mundial.

Quanto ao jogo, apesar de ter recebido uma continuação em 2001, com a Equipe Rocket querendo roubar as cartas dos Pokémon lendários, o volume de vendas não justificou a localização para os Estados Unidos. Em vez disso, o ocidente teria que esperar até 2011 para poder jogar um jogo de Pokémon Estampas Ilustradas.



Pokémon TCG Online é um jogo gratuito com as mesmas regras do jogo de cartas, lançado para PC, Mac e posteriormente para iPad. Esta última versão ainda é gratuita mas permite a compra de gemas que servem para adquirir boosters e decks dentro do jogo. A função do jogo é ensinar as mecânicas para os novatos. Já no começo você ganha decks temáticos para começar a jogatina e ainda pode resgatar cartas com códigos encontrados dentro dos

boosters da vida real. Assim como no Game Boy, você pode obter novas cartas derrotando os oponentes controlados pelo computador. Batalhas contra outros jogadores também são possíveis e agora estão muito mais práticas sem a necessidade do Cabo Game Link. O jogo recebe atualizações frequentes e na última, que aconteceu no mês de novembro, teve toda a sua interface remodelada com gráficos e animações melhores. O ponto alto aqui são os desafios diários que rendem boosters e novas cartas, lhe estimulando a estar jogando sempre.

No entanto, ele fica bem aquém do original. Apesar de ter gráficos melhorados, perdeu-se a identidade visual e tudo ficou muito genérico. Até as músicas agora são sem graça, e não existe mais nenhuma trama: o jogo nada mais é do que outra estratégia de marketing mas agora sem estilo nenhum. Prefira o original, que foi também o primeiro jogo de Pokémon a ficar disponível para o Virtual Console do 3DS. Seu lançamento foi no ano passado. Agora já sabe, embaralhe suas cartas e pode jogar. 



3DS

por Dácio Augusto

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Gabriel Leles

Project X Zone 2: Desbravando o novo mundo

Com novos personagens e um ritmo mais frenético,
jogo promete agradar tanto os fãs quanto novatos.

Capcom, Namco, Sega. Essas três produtoras são responsáveis por algumas das maiores franquias que ocupam o imaginário dos jogadores de videogame. Devido aos jogos cujas temáticas se casariam bem entre si, uma união entre obras dessas empresas diferentes sempre passou pela cabeça de quem as adorava. A Namco e a Capcom fizeram isso pela primeira vez em 2005, com *Namco x Capcom*, para PS2. O jogo era um RPG tático (pense em *Fire Emblem*) que funcionava muito bem, unindo vários medalhões de ambas as empresas num jogo denso e divertido.

Mas os fãs queriam mais, muito mais. O jogo foi muito bem recebido, mas crossovers não saem assim tão facilmente. A espera durou sete anos, até **Project X Zone** ser lançado para o 3DS. Menos denso que seu antecessor espiritual, mais “frenético” e bonito e, acima de tudo, contando com uma nova marca no meio (SEGA), o jogo se tornou um sucesso. Graças a pedidos de fãs, foi lançado no ocidente.



Agora, três anos depois, *Project X Zone* ganha uma sequência que promete expandir bastante o jogo original e puxar mais para o lado Namco x Capcom.



Mais frenético

O primeiro cross zone já era frenético, mas sua sequência parece elevar esta característica a um novo patamar. Os personagens que voltam do primeiro jogo, como **Akira** (Virtua Fighter), tiveram seus ataques refeitos para tornar a jogabilidade mais densa, ao passo que os efeitos visuais foram aprimorados, e a velocidade do jogo, aumentada em relação ao seu antecessor.

Akira, que originalmente era um dos melhores personagens do jogo para a execução de lançamentos verticais, permitindo combos no ar, agora tem como característica mais proeminente a possibilidade de jogar as unidades inimigas para a horizontal, permitindo combos longos e intermináveis.



A transição entre um ataque e outro agora é bem mais rápida, permitindo que os combos não sofram daquele pequeno lag do qual muitos reclamavam no primeiro jogo. **X** e **Zero**, por exemplo, agora têm especiais direcionais (imediatamente reconhecíveis para os fãs de **Mega Man X**) que transicionam no meio do dano para o especial para cima.



O jogo não fica mais preso num inimigo enquanto o combo estiver acontecendo. Antes, se você matasse um inimigo no começo de seu ataque, ainda teria de esperar a animação acabar para poder ir para outro. Agora, assim que o HP atinge zero, o adversário desaparece, deixando você livre para o próximo.

São esses pequenos detalhes que permitem que o jogo seja melhor e mais ágil.

Novos personagens

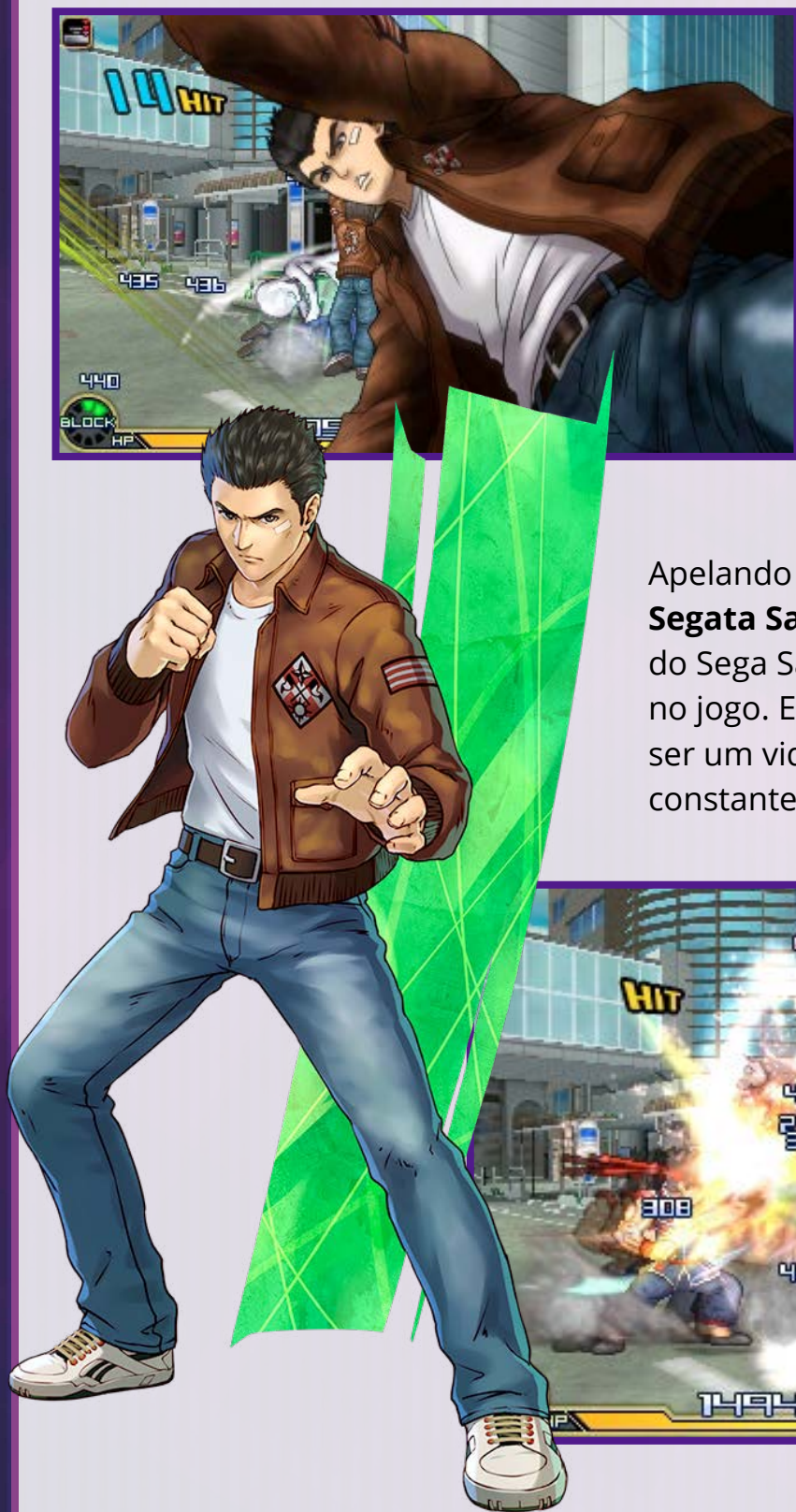
Enquanto muitos personagens voltam, outros são substituídos em suas unidades pares. No lado do **Virtua Fighter**, **Pai Chan** está fora e **Kage Maru** entra para ser o par de Akira. Kage é bem mais icônico e representativo da história de Virtua Fighter, provavelmente sendo essa a justificativa para ele substituir Pai.

Em **Tekken**, temos **Ling** indo embora e **Kazuya** fazendo par com seu filho. Mais uma vez, uma troca justificada por "protagonismo" dentro da franquia da qual eles se originaram. Nas unidades completamente novas, temos **Strider Hiryu** e **Hotsuma**, protagonistas respectivos das franquias **Strider** e **Shinobi**. É uma das unidades pares mais criativas e interessantes, além de uma das que contam com combos mais frenéticos.



Também temos a presença de personagens da franquia **Ace Attorney**, com um gameplay bem interessante. Lembrando sua aparição em *Marvel versus Capcom 3*, **Phoenix Wright** usa suas argumentações jurídicas como técnicas, o que acaba transformando ele em uma espécie de personagem “piada”. Wright é considerado uma unidade solitária, por mais que esteja junto de sua amiga e braço direito, Maya Fey.

Apelando um pouco para meta-linguagem, **Segata Sanshiro**, protagonistas dos comerciais do Sega Saturn no Japão, também está presente no jogo. Estando ele consciente de aquilo tudo ser um videogame, podemos esperar que quebre constantemente a quarta parede.



Entre outras franquias novas que têm seus personagens confirmados, figuram: **Yakuza**, **Captain Commando** e **Shenmue**.

A grande novidade

O ponto mais interessante de Project X Zone 2 é que, além dos personagens da Sega, Namco e Capcom, agora teremos personagens da **Nintendo**. Mas não espere Mario ou Samus, os personagens participantes vêm da vertente RPG da Big N, como **Chrom** e **Lucina**, de **Fire Emblem Awakening**.



É interessante ver como os personagens estão diferentes, já que, por mais que X Zone seja considerado um RPG tático, ele é bem diferente de Fire Emblem. A conversão dos dois foi única e efetiva, mostrando, pelos trailers, que ambos serão ótimos personagens.

Isso também abre espaço para, num futuro X Zone 3, podermos contar com a presença de personagens como Link, deixando cada vez mais o território de participação especial para se tornar um crossover completo entre as quatro empresas.

O grande projeto

Project X Zone 2 tem tudo para ser melhor que o primeiro. Eles estão atentos as críticas recebidas pelo antecessor e estão melhorando esses aspectos. Lançado no dia 12 de novembro de 2015 no Japão, o jogo virá para o ocidente dia 16 de fevereiro de 2016, tornando-se um dos primeiros jogos do ano cuja compra, muito provavelmente, será obrigatória. 



Project X Zone 2 (3DS)

Desenvolvedor Monolith Soft- Sega - Capcom - Nintendo

Gênero RPG Tático

Lançamento 16 de fevereiro de 2016

Expectativa



4

por Pedro Vicente

Revisão: Jaime Ninice
Revisores colaboradores:
Luigi Santana e Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Lima



Os 10 melhores JRPGs de NES (**Famicom**)

O NES, ou Famicom, como no Japão, foi a casa dos primeiros RPGs japoneses para console, trazendo grandes franquias e jogos inesquecíveis. Separamos 10 JRPGs importantes do Nintendinho para você relembrar.

Estamos realizando um projeto ambicioso no GameBlast: recontar a história dos RPGs japoneses. Em nossos sites, lançaremos artigos comentando jogo por jogo, console por console. Começamos com os jogos de Master System e de NES. Nesta edição, confira a lista dos 10 melhores JRPGs do NES e mate a saudade de tantas aventuras.

Observação: resolvemos não ordenar, então não encare a ordem como crescente na qualidade, é apenas uma disposição aleatória.

10. Willow

O estranho filme Willow, de 1988 (e com história de George Lucas), gerou diferentes adaptações nos games. A versão de arcade é um game de plataforma com um quê de Akumajou Dracula, a de PCs consiste de cinco mini-games. Já a versão de NES é um RPG de ação, algo entre The Legend of Zelda e o futuro Secret of Mana.

O visual do jogo chama a atenção, seja em cavernas ou em matas, que recebem um efeito de vento quando entramos em batalha. A luta é dinâmica e existe uma boa variedade de inimigos, porém, muitos deles repetem o mesmo padrão de luta (vir para cima do herói como quem quer levar espadas rápidas e morrer logo).

A exploração do jogo é feita, basicamente, como em The Legend of Zelda, pois vemos nosso herói por cima e guiamos ele tela por tela. Nem tantos anos assim após E.T., Willow surpreendeu por ser um excelente título gerado a partir de um filme, algo tão incomum naquela época quanto hoje.



9. Digital Devil Story: Megami Tensei

Por Nicolas Tavares

Hoje famosa, a série Shin Megami Tensei começou no NES em 1987 com Digital Devil Story: Megami Tensei (デジタル・デビル物語 女神転生, em japonês). Foi desenvolvido pela Atlus e publicado pela Namco (na época chamada Namcot), utilizando como base a série Digital Devil Story, escrita por Aya Nishitani. Megami Tensei, que significa ressurreição da deusa, é o primeiro livro da franquia.

O jogo é uma continuação dos livros. Depois de ter criado um programa de computador que permite invocar demônios, Akemi Nakajima teve que enfrentar Loki e Set. A batalha e o resgate de sua amada Yumiko Shirasagi acabou deixando um portal aberto entre o reino humano e o demoníaco. Lucifer sequestra a deusa Izanami e sobra para o casal ir até o outro mundo salvar a divindade.

Toda a ação acontece em primeira pessoa e estamos sempre navegando dentro de uma dungeon. As batalhas aleatórias acontecem da mesma forma que Dragon Quest ou Final Fantasy: os personagens agem em turnos e escolhem suas ações.



O grupo é formado por Nakajima, capaz de usar seu computador para invocar ou tentar convencer um demônio a entrar para a equipe; Yumiko pode usar magia para curar ou atacar; e os três espaços restantes são reservados para as criaturas invocadas por Nakajima. Como no restante da série, podemos fazer fusão de demônios para obter aliados mais fortes, já que eles não ganham experiência.



Graficamente, é um jogo feio. As cutscenes não são ruins, mas as dungeons têm paredes mal trabalhadas cercadas de preto (até o chão é preto). Os inimigos variam de "bacana esse monstro" para "minha irmã de três anos desenha melhor que isso". A trilha sonora é muito boa, mas a repetição começa a desgastar as músicas. Por sorte, a Atlus aprendeu com os erros quando lançou a continuação.

8. Dragon Quest IV

Por Alexandre Woloski

Dragon Quest IV trouxe muitas inovações para a série, e, como seus antecessores, também introduziu conceitos que são utilizados até os dias atuais. O jogo é dividido em cinco capítulos e cada um conta uma história diferente. Nos quatro primeiros, temos a introdução aos membros do grupo do herói, contando como cada um conheceu o protagonista e se juntou a ele em sua jornada.



No capítulo cinco, entramos na pele do herói de vez, que tem sua cidade atacada por monstros, liderados pelo maligno PSARO. Ele consegue escapar com vida e sai em busca de vingança. No caminho, ele encontra os protagonistas dos quatro primeiros capítulos que juntam-se em sua causa. No encalço de PSARO, eles descobrem que "Estark, The Rule Evil", foi despertado e agora sua missão é encontrar o monstro e livrar o mundo de sua maldade.

7. Digital Devil Story: Megami Tensei II

Por Nicolas Tavares

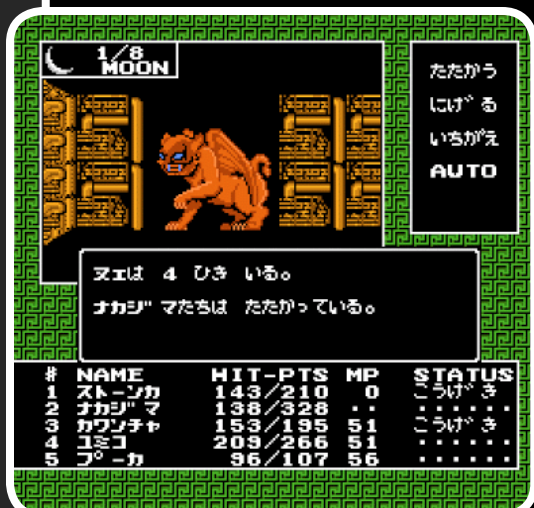
O sucesso do primeiro jogo levou a Atlus a lançar Digital Devil Story: Megami Tensei II (デジタル・デビル物語 女神転生II) em abril de 1990, novamente apenas para o NES. É neste game que surgem algumas novidades que continuam até hoje na série: enredo inédito, sem envolvimento com os livros de Aya Nishitani; os traços de Kazuma Kaneko, que ilustram os demônios e os personagens; o cenário pós-apocalíptico, sempre envolvendo um portal pelo qual os demônios invadem o mundo; e finais múltiplos, baseado nas escolhas feitas.

Em 199X, a humanidade destrói boa parte do planeta com mísseis nucleares, abrindo um portal para o mundo demoníaco e forçando os sobreviventes a viverem em abrigos. Décadas depois, em 2036, dois amigos jogam um videogame chamado Devil Busters (criado por Nakajima, o protagonista do MegaTen anterior). Ao vencer o primeiro chefe, acabam liberando Pazuzu, que dá a eles o programa usado por Nakajima para invocar e controlar outros demônios, além de avisá-los que o abrigo será invadido. A partir daí, começa uma aventura que os coloca contra Baal, Lúcifer e até mesmo Deus.

Trata-se de um jogo muito melhor do que o primeiro, graças ao uso do chip Namco 163. Os gráficos são muito melhores e mais completos. As dungeons

possuem chão e teto, ao invés de ser apenas um vazio preto. Como o game não é composto apenas por dungeons, desta vez existe um mapa por onde os personagens andam em terceira-pessoa. Além de melhorar a parte gráfica, o chip também deu um belo upgrade no áudio, permitindo que Tsukasa "Macco" Masuko fizesse uma de suas melhores composições.

Esse foi o último jogo da série Megami Tensei. Quando o SNES chegou ao mercado, a Atlus decidiu se afastar da Namco e recomeçar com Shin Megami Tensei, um remake de MegaTen II para SNES. Mas essa história fica para outro dia.



6. Final Fantasy

Por Alexandre Woloski

Em meados de 1987, a pequena desenvolvedora de jogos Square passava por dificuldades financeiras. Após inúmeros jogos fracassados como: Alpha, Death Trap e King's Knight, era hora de dar um jeito na Crise. Porém, a empresa possuía poucos recursos para conseguir desenvolver um jogo com grandes nomes.

Então, o diretor de planejamento e de desenvolvimento da Square, Hironobu Sakaguchi, resolveu pôr sua mão e desenvolver algo grande. Mas havia um problema, ele sabia de suas limitações e que não era bom em fazer um jogo de ação. A saída mais fácil foi, então, fazer o que ele sabia fazer de melhor: contar uma história. E então ele contou.



O mundo estava sendo assombrado por quatro demônios que queriam dominá-lo e trazer destruição. Então, surgem os Quatro Guerreiros da Luz, que possuíam quatro artefatos e tinham em seu destino a tarefa de salvar o mundo. Após uma longa jornada, os quatro guerreiros derrotam os demônios: Lich, Marilith, Kraken e Tiamat.

Mas derrotar os demônios não foi suficiente, porque eles acabaram criando o demônio Chaos que é enviado para o passado. Para derrotar Chaos, os Quatro Guerreiros da Luz precisam viajar para o passado e unir suas forças para conseguir cumprir a missão e voltar para suas casas. As famosas summons, assim como os simpáticos Chocobos e Moogles, não fizeram suas estreias no primeiro jogo da franquia, mas os cristais (tema recorrente) já marcavam presença, ainda que chamados de "orbs" na tradução original. Já em relação à batalha, Final Fantasy se diferenciava de Dragon Quest por mostrar nossos heróis na tela.



5. Fire Emblem

Por Dácio Augusto

Quando o continente de Akanaea é ameaçado por Medeus, uma existência maligna que volta depois de séculos, Marth, herdeiro da nação de Altea e descendente do herói que derrotou Medeus séculos antes, decide tomar a frente e lutar pela paz no continente.

Com a premissa simples e clássica, Fire Emblem não foi somente um sucesso, mas o pai de um gênero inteiro: os RPGs de estratégia. Em vez de lutas por turno e exploração de um mundo enorme, o jogo introduzia um sistema de lutas táticas, com você sendo o estrategista. Tendo cada lado várias tropas, e o mapa várias variações, o jogo não era um simples “achar inimigo, escolher magia ou ataque, esperar seu turno”.

Para os padrões de hoje em dia, o título é visivelmente arcaico (não existe indicador de até onde uma tropa pode se mover quando você a seleciona, por exemplo), mas, na época, a sua jogabilidade diferente e seu grande conteúdo o fizeram se tornar um grande sucesso. Uma qualidade sonora incrível e uma jogabilidade, mesmo com interface antiga, bem fluída, fizeram o jogo se tornar uma experiência ótima até nos dias de hoje.

A história do jogo é muito básica, mas consegue passar um conteúdo ótimo a partir de cenas de texto no começo e no fim de cada um dos 25 capítulos do jogo. No fim, o título também estabeleceu as fundações para toda série Fire Emblem, com seu principal, Marth, fazendo sua primeira e mais reverenciada aparição aqui.

O game nunca saiu do Japão, mas seu remake para Nintendo DS, Fire Emblem: Shadow Dragon, saiu em todas as regiões.



4. Final Fantasy III

Por Alexandre Woloski

Muitos anos atrás, alguns homens tentaram absorver o poder da luz, e como consequência foram invocados quatro guerreiros para enfrentá-los. Após este ocorrido, os Gulganos, um grupo de profetas, profetizaram que um dia iria ocorrer o contrário, para finalmente restaurar o equilíbrio do mundo.

A profecia foi propagada por anos, até que um dia ela finalmente se concretizou. Xande, um mago poderoso, invocou a Nuvem das trevas, um monstro maligno que precisava ser derrotado o quanto antes, caso contrário, o mundo seria tomado por escuridão. Então, como o poder das trevas foi invocado, os Quatro Guerreiros da Luz foram invocados e receberam a incumbência de derrotar a Nuvem das trevas e salvar o mundo.

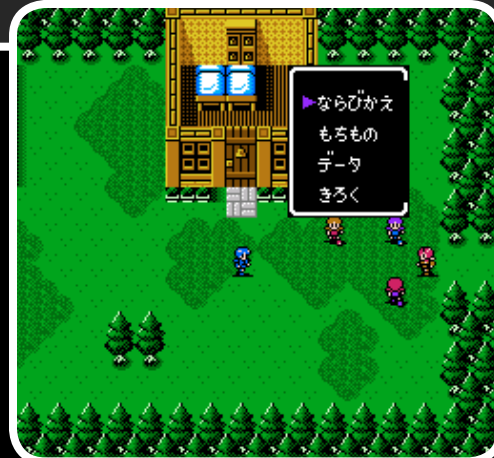


3. Fire Emblem Gaiden

O título traz uma história alternativa ao original, mostrando uma nova localidade e alguns personagens do título anterior. Além das batalhas estratégicas, podemos visitar cidades e realizar outras atividades com mais liberdade. O jogo também traz mais opções de customização e uma preparação mais dinâmica para as batalhas, algo que era mais demorado em Fire Emblem.

Do ponto de vista do enredo, Gaiden nos possibilita controlar dois personagens que estão em exércitos antagônicos. O interessante é que veremos algo do tipo nas duas versões de Fire Emblem Fates (3DS).

O jogo traz gráficos semelhantes ao primeiro, além de muito grinding caso você não jogue no modo normal. De resto, as mortes, batalhas táticas, sistema de magia um pouco diferente, e o enredo visto de mais de um ponto de vista, fazem de Fire Emblem Gaiden um ótimo jogo da franquia.



2. Dragon Quest III



Por Alexandre Woloski

O terceiro jogo da série foi lançado um ano depois de seu antecessor e, na cronologia da série, ele se passa antes do primeiro Dragon Quest, sendo que os três primeiros jogos da série são partes da mesma história. Agora, nosso herói tem a incumbência de salvar o mundo do demônio Baramos. Fazendo amizades e reunindo aliados, o guerreiro viaja pelo mundo percorrendo cidades e cavernas para descobrir o paradeiro do demônio para pôr um fim às suas maldades.



Diferentemente dos anteriores, agora a jogabilidade deixou de ser linear e o jogo dá a opção de um mundo aberto e com ciclos do dia e da noite. Ele também inseriu na série o sistema de classes, o qual seria utilizado posteriormente em outros jogos da franquia e acabaria se tornando uma marca.

1. Mother

Cerca de três anos após o início de um gênero, JRPG, Shigesato Itoi, alguém inicialmente de fora do meio dos games, trouxe-nos um título ímpar. Se era uma experiência típica dos JRPGs, era, ao mesmo tempo, uma subversão do próprio gênero. Os primeiros instantes com o jogo já nos mostravam sua originalidade. O tema principal mais relaxante e misterioso, a necessidade de dizer qual é a nossa comida preferida, a envolvente história de George e Maria chegando até os anos 1980, a perspectiva lateral da câmera no quarto do personagem principal e, sobretudo, nossa primeira batalha contra um... abajur!



A partir daí, todos os elementos do jogo se desenvolviam e se desdobravam em mais surpresas. Faixas de jazz na trilha sonora, uma alta dose de humor e referências, inimigos incomuns e satíricos, além da batalha com narração leve e divertida. Ao contrário de Mother 2/Earthbound, aqui não vemos os inimigos no cenário, apenas dentro das batalhas geradas aleatoriamente.

O visual e a perspectiva da câmera do jogo agradam bastante, tanto do

ponto de vista dos gráficos quanto da representação de um mundo mais parecido com o nosso, e ainda assim estranho o suficiente para nos prender a atenção à todos os detalhes.

Mother é um dos principais RPGs da história, e a série como um todo permanece na memória de muitos jogadores e nas ideias de tantos outros desenvolvedores. Seus ecos chegam até 2015, com jogos recentes como LISA, Citizens of Earth e o excelente Undertale. 



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



soundcloud.com/gameblast

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

por Rafael Neves

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Bruno Italiani

MONOLITH SOFTWARE

TOP 10: Franquias em que a
Monolith deveria trabalhar

De Xenogears a Xenoblade, a Monolith tem trilhado um caminho que inclui muitos dos melhores jogos das últimas gerações de videogames. Formada por ex-funcionários da Squaresoft, a desenvolvedora foi recentemente anexada à Nintendo, contribuindo desde então com grandes títulos para as plataformas da Big N. Por trabalhar tanto em jogos da própria Nintendo quanto em games third-parties exclusivos para suas plataformas, não conseguimos controlar nossa sede por mais jogos da Monolith. Confira as nossas dez apostas de franquias com as quais a empresa poderia contribuir muito!

10 - Custom Robo



Dentre a séries secundárias da Nintendo, Custom Robo talvez seja uma das menos conhecidas. Apesar de ofuscada, ela sempre teve participação aqui e ali nas plataformas Nintendo, oferecendo a seus fãs a experiência de customizar mechas e colocá-los para brigar. E quem melhor para lidar com robôs japoneses ultimamente do que a Monolith? Se os Skills de **Xenoblade Chronicles X** (Wii U) já são um capítulo do jogo à parte, com toda a sua complexa mecânica de combate e possibilidades de personalização, imagine o quão incrível seria um jogo dedicado exclusivamente a isso. A desenvolvedora **Noise** tem feito um bom trabalho com a franquia Custom Robo até agora, mas é sempre interessante ver o que outros estúdios podem fazer com uma outra franquia.

9 - Tales

Embora a gigantesca maioria das ações da Monolith pertençam à Nintendo, uma porção significativa estão com a **Bandai Namco**, que, originalmente, deteve a maior parte. Graças a isso, a Monolith continua trabalhando em jogos da Namco, porém exclusivos para plataformas Nintendo, como **Project X Zone** (3DS) e **Super Robot Taisen** (DS). Porém, talvez a série Tales seja a franquia de RPGs da Namco que mais mereça uma repaginada. Não que os últimos jogos tenham sido ruins, mas vez ou outra é lançado um game da série sem muita inspiração. Embora já tenhamos **Tales of Berseria** (PS3/PS4) na agenda da Namco, por que não apostar na Monolith para dar uma nova guinada na série? A exclusividade de uma plataforma Nintendo seria um motivo perfeito para dar mais liberdade de criação à desenvolvedora. Afinal, a Monolith sabe bem fazer RPGs com personagens de anime, não?

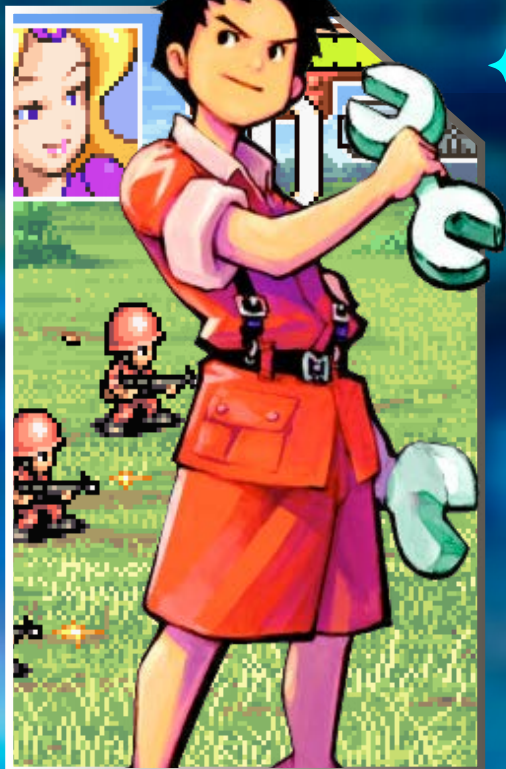


8 - Eternal Darkness

Poucas vezes a Nintendo mostrou a seu público que pode assinar jogos maduros como no lançamento de **Eternal Darkness** para GameCube. Agora, num cenário em que há mais subsidiárias com esse talento, nada melhor do que deixá-las carregar esse outro lado do mundo dos games. O sucesso de **Bayonetta 2** (Wii U) pode ter sido um sinal verde. Assim, mesmo o sucessor espiritual de Eternal Darkness, **Shadow of the Eternals**, não tendo conseguido angariar fundos para seu desenvolvimento, houve um significativo hype por sua produção. Quem sabe não é a Monolith quem ficará com a tarefa de reviver a série e saciar a sede dos fãs de Eternal Darkness?

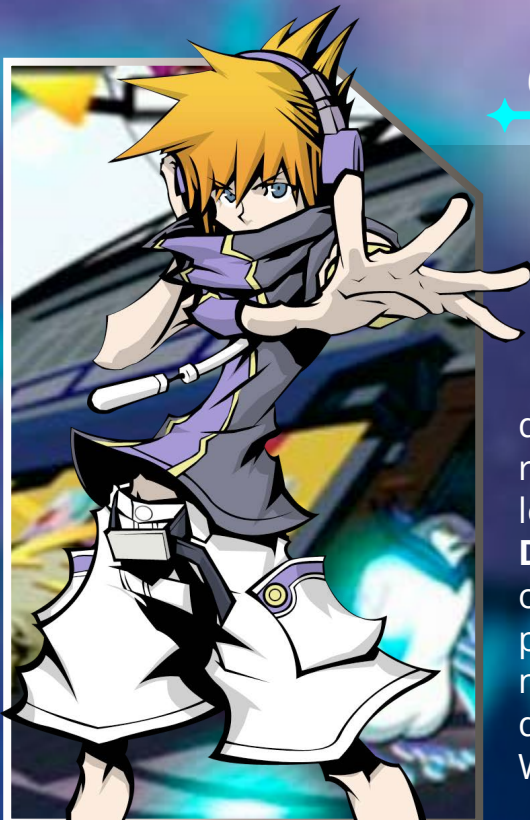


7 - Advance Wars



A série de guerras contemporâneas da Nintendo, embora tenham aberto fogo no Famicom, vem angariando fãs ocidentais desde suas versões para GBA. Ainda assim, a franquia está longe do estrelato de sua irmã, **Fire Emblem**, embora tenham jogabilidades semelhantes e sejam desenvolvidas pelo mesmo estúdio, **Intelligent Systems**. Mas talvez o que impeça a série **Advance Wars** de voar seja justamente viver sob a asa de Fire Emblem, portanto, não seria ruim deixar que outra desenvolvedora assumisse um título da franquia. Com o know how de histórias dramáticas sobre guerras e o talento com RPGs, a Monolith poderia fazer um brilhante Advance Wars.

6 - The World Ends With You



Mais uma vez, uma das poucas exceções de título third-party que poderia funcionar nesta lista por ter uma relação muito íntima com a Nintendo. The Worlds Ends With You fez um brilhante uso das duas telas do DS que sua versão para celulares e tablets jamais poderia replicar, bem como cativou fãs ao ponto de ter tido seu legado continuado em **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** (3DS). E, se estamos falando de um RPG obscuro, com personagens estilo anime e com enredos profundos, talvez seja uma boa pedida para a Monolith, não? Sabemos que seria difícil a **Square Enix** escolher uma desenvolvedora para uma sequência de The Worlds Ends With You, mas poderiam ao menos considerar a Monolith?

5 - Metroid

Xenoblade Chronicles X prova que a Monolith sabe criar ambientações alienígenas e instigar o desejo pela exploração de cenários, pois esses são dois aspectos importantes para um **Metroid**, não acha? Mesmo sendo uma desenvolvedora quase que exclusiva para RPGs, bem que a Monolith poderia dar uma chacoalhada em suas estruturas e produzir um novo Metroid. A própria Intelligent Systems, mãe de Fire Emblem e **Paper Mario**, esteve presente no desenvolvimento de **Super Metroid** (SNES). Como a série Metroid tem o histórico de ser reimaginada por vários estúdios dentro e fora da Nintendo, até que a Monolith poderia entrar na jogada, não?



4 - The Legend of Zelda

Não é de hoje que Zelda vem rompendo barreiras no que diz respeito à maneira como experienciamos os jogos da franquia. "Zelda U" (Wii U) vem prometendo redefinir a série, enquanto **Hyrule Warriors** (Wii U) seguiu por um caminho totalmente diferente do tradicional e **Tri Force Heroes** (3DS) decidiu apostar no multiplayer. Quem sabe um RPG não é o próximo caminho para Link? Se a série Mario rendeu ótimos games do gênero, por que não experimentar o mesmo com Zelda? Um RPG da franquia provavelmente exigiria uma mecânica de batalha dinâmica e um mundo aberto bem recheado, duas características que a Monolith já provou ser competente o bastante para proporcionar. Afinal, a desenvolvedora já chegou a contribuir com o desenvolvimento de **Skyward Sword** (Wii) e se colocou à disposição para ajudar em Zelda U.

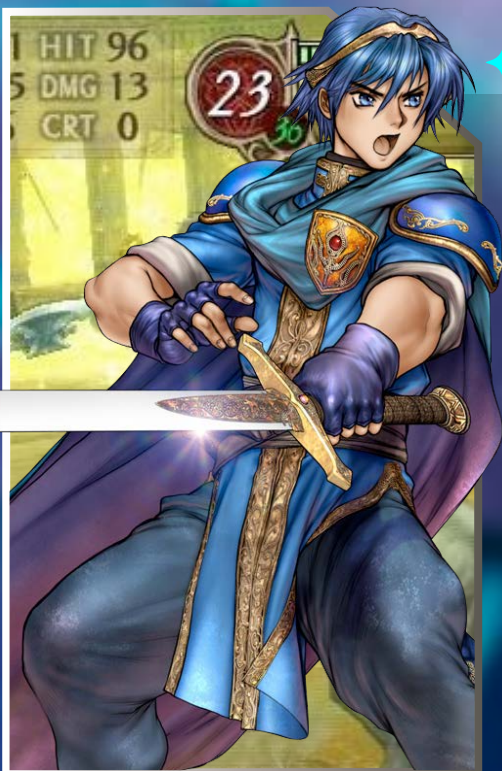


3 - Mother



Não importa o quanto a Nintendo ou o próprio criador da franquia **Mother**, Shigesato Itoi, repitam que um novo jogo da série está fora de cogitação: nós precisamos de mais aventuras do tipo que só essa franquia pode proporcionar. É o tipo de RPG que exige não apenas genialidade e inventividade, mas também uma mecânica sólida, fluida e divertida. Pelo talento nato com o gênero, a Monolith seria uma ótima pedida para dar continuidade ao pitoresco legado da franquia de Ness. *Fuzzy pickles!*

2 - Fire Emblem

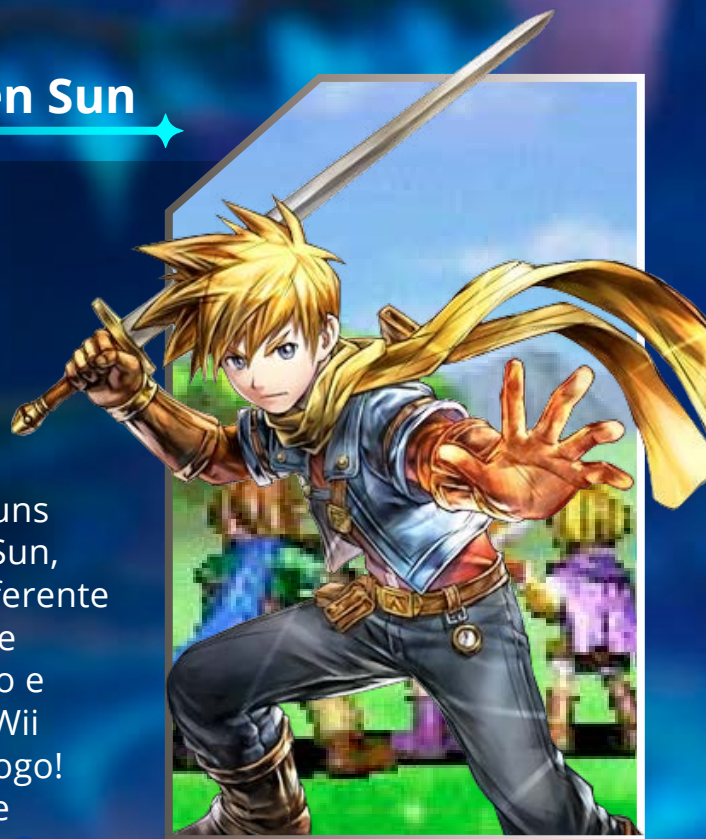


Nós sugerimos que a Monolith se responsabilizasse por produzir um Advance Wars, não é? Mas e que tal se ela desse um passeio com outra cria da Intelligent Systems? Sim, estamos falando de Fire Emblem, a franquia de RPG tático mais icônica da Nintendo e uma das precursoras do gênero. Genei Ibun Roku #FE (Fire Emblem X Shin Megami Tensei) está aí para mostrar que não faltam maneiras de repensar o folclore de Fire Emblem, não?

Com certeza a Monolith faria um excelente trabalho com essa franquia. Seja se desafiando a construir um RPG menos futurista, seja se propondo a mergulhar no universo dos jogos táticos. Nesse último aspecto, a contribuição feita pelo estúdio em Project X Zone (3DS) e Super Robot Taisen (DS) poderia vir a calhar.

1 - Golden Sun

Não são poucos os motivos que fazem de Golden Sun a série perfeita para ser a próxima empreitada da Monolith. Primeiramente, trata-se de uma franquia tão adorada no Japão quanto no Ocidente, o que pede por uma desenvolvedora capaz de construir um RPG que agrade a ambos os públicos. Além disso, já faz alguns anos desde que não recebemos um novo Golden Sun, logo, nada melhor do que uma desenvolvedora diferente para reviver nossas aventuras por Weyard. Imagine o talento por trás de Xenoblade para dar mais ação e dinamicidade aos combates de Golden Sun? 3DS, Wii U e até NX teriam de disputar quem pegaria este jogo! Se quiser saber mais sobre nossas ideias para esse hipotético game, confira nossa [matéria dedicada](#). 



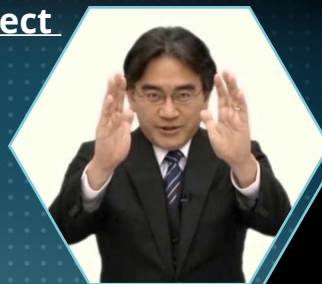
WiiU

*por Rafael Neves**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: David Vieira*

Xenoblade Chronicles X

Poucos RPGs do Wii (e talvez em toda a última geração de videogames) se comparam a Xenoblade Chronicles em relação à grandiosidade, inovação e mecânica de combate. Não demoraria para uma sequência ser anunciada, mas quem diria que Xenoblade Chronicles X chegaria quase cinco anos depois do original? Se o tempo de espera tiver feito algum efeito, ele é facilmente notável pelos gráficos, trilha sonora e gigantismo do jogo. Um planeta totalmente diferente da Terra está à nossa espera para ser colonizado. Pronto para esse incrível RPG?

Lembro como se fosse ontem daquele **Nintendo Direct de 2013** em que Satoru Iwata conseguiu reacender o desejo por um Wii U em relação ao momento de “migalhas” após o lançamento do console. Um dos jogos dessa coletânea foi o bravo Xenoblade Chronicles X, que, em um ciclo de desenvolvimento longo, repleto de mistérios e sigilo quase que total da Monolith Soft, tornou-se um dos maiores (e talvez um dos melhores) títulos do Wii U. E pensar que o apelidávamos “X”, ou pior, simplesmente “título da Monolith Soft.”



Pois bem, finalmente chegou o momento. Não há mais segredos, dúvidas ou incertezas quanto à grandiosidade de Xenoblade Chronicles X, não é? Espera, mas e se houver? E se a longa espera de dois anos não tiver rendido um jogo tão memorável, gigantesco e desafiante quanto imaginávamos? Bom, infelizmente, isso ainda não é uma análise, mas vamos tirar o melhor que pudermos de uma boa rodada de expectativas, desejos e apostas.

Destino manifesto

A palavra-chave em Xenoblade Chronicles X não é “aventura”, mas “colonização”. Dando pouca satisfação a qualquer conexão com o primeiro Xenoblade, X aposta em outra base de sustentação para sua jornada. Oriundos da finada Terra, a população humana aterrissa num planeta inóspito, repleto de criaturas hostis e com visitinhas de civilizações alienígenas. Sediados na “cidade ambulante” New Los Angeles, a missão da raça humana é, agora, explorar o novo planeta atrás de recursos, possibilidades de expansão da colonização e, é claro, defender-se dos predadores.



O protagonista não é mais um personagem loiro, de olhos azuis, cabelo espetado e rosto de herói de anime... bom, ele pode ser assim se você quiser, mas também pode ter uma das milhares de aparências possíveis para ele (ou ela). Membro da B.L.A.D.E., a força militar dos terráqueos, você terá de cumprir missões ao lado de companheiros, como Elma, Lin e Lao.

Apesar da adição de um espaço extra na equipe, o aspecto geral de X lembra muito o primeiro Xenoblade. Mas, ao que parece, a familiaridade é muito mais com a jogabilidade do que com qualquer outro aspecto do jogo. O enredo, a ambientação, os personagens, tudo é completamente novo. Ainda assim, vamos cavar a fundo qualquer referência ou ligação com o universo de Shulk assim que tivermos o título em mãos. Mas o aspecto mais distinto de X é, sem sombra de dúvidas, a maior liberdade dada ao jogador.



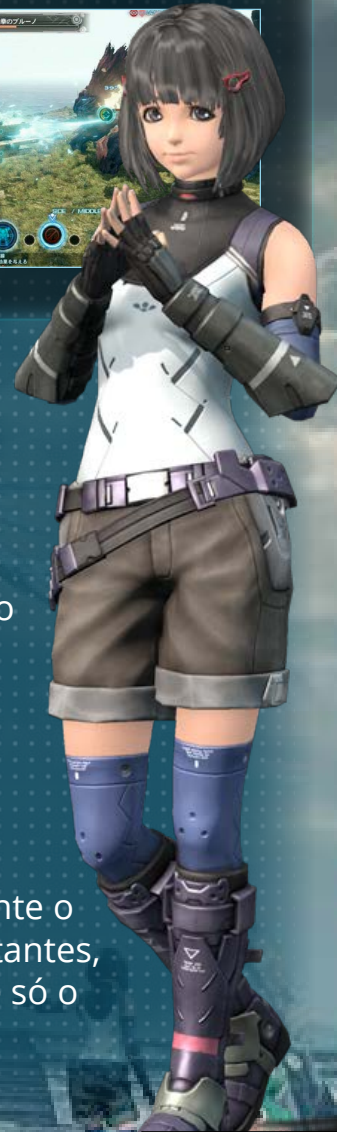
Um mundo aberto

Não são todos os jogos que prometem um mundo aberto e realmente o entregam. Objetivos repetitivos e falta de interesse pelo universo são alguns dos elementos que põem abaixo muitos supostos "jogos de mundo aberto". X, obviamente, sofre desse risco, afinal, não é um aspecto facilmente perceptível por trailers e impressões alheias. Fato é que não há uma jornada épica, linear e honrosa para se viver, como no primeiro Xenoblade. Aqui, as missões secundárias se multiplicaram para se transformar numa campanha infinita.

Para superar os desafios encontrados no novo planeta, a mecânica de batalha foi... "amplificada" em relação ao primeiro Xenoblade. É semelhante o bastante para fãs das aventuras de Shulk pegarem o jeito em poucos instantes, mas esconde mecânicas de combate e aperfeiçoamentos da fórmula que só o lançamento revelará o potencial.

Perdido?

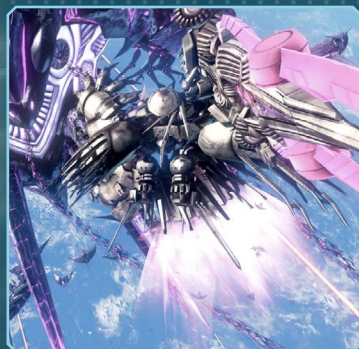
Xenoblade Chronicles X pode parecer gigantesco e complexo, porém, apesar de ele realmente ser gigantesco e complexo, não é por isso que novos jogadores devem se sentir intimidados. Através de uma **playlist no Youtube**, a Nintendo preparou um Survival Guide que explica as principais mecânicas, princípios e dicas para novatos na franquia. Não perca tempo e dê uma olhada antes de mergulhar nessa aventura!



No geral, basta iniciar uma batalha com um monstro para que os personagens comecem a atacá-los automaticamente. Em meio a isso, o jogador deve acionar Arts (que funcionam como as magias e habilidades do jogo) e administrar a situação da equipe para evitar baixas. Trata-se de uma mecânica de combate que alia a ação e liberdade de movimentação típicas dos RPGs ocidentais com o estrategismo dos RPGs orientais.



As Arts receberam um novo patamar de utilização. Após acionar uma Art, ela terá de ser recarregada para uma nova utilização. Caso o jogador aguarde não apenas um ciclo de recarregamento, mas dois ou até três, a habilidade poderá ser usada com maior poder, dando margem a uma complexa relação de custo e benefício. A grande inovação fica para o sistema Soul Voice. Durante a batalha, seus companheiros poderão pedir que você os proteja, que utilize determinada Art ou que faça alguma outra ação específica. Se você atender aos seus pedidos, o Soul Voice lhe garantirá bônus em habilidades e recuperará uma porção de seu HP.



É melhor aproveitar cada oportunidade para restaurar HP, pois, diferentemente do primeiro Xenoblade, não há, em X, uma classe com a função de curar os companheiros de equipe. Por falar em classes, esse aspecto do jogo também se tornou muito mais livre e customizável em X, uma vez que cada personagem não tem mais uma função fixa e pré-determinada. Pelo contrário, agora é possível optar pelas diferentes árvores de habilidades das classes. Se tudo isso contribuir para melhorar o já divertido sistema de combate do primeiro jogo, pode apostar que enfrentar monstros em X será uma das coisas mais viciantes de se fazer no Wii U!



Cascas e bonecas

Acima de todas as novas mecânicas de combate que explicamos estão as Skells. Esses mechas (originalmente denominados "Dolls", na versão japonesa) são a grande inovação de Xenoblade Chronicles X. Junto à grandiosidade do mundo do jogo, esse é o aspecto que provavelmente mais justificou a escolha pelo poder de fogo do Wii U. Divididos em Light, Medium e Heavy, as Skells são apropriadas para combates com as criaturas verdadeiramente colossais do jogo.



Há muita customização envolvida nesse aspecto do jogo, algo que é vezes mais interessante do que a personalização do protagonista. Skells não apenas têm variados atributos, como também podem ter acessórios tecnológicos aplicados a cada um dos ombros e diversas possibilidades de pintura. Obviamente, a gente vai tentar reproduzir a aparência dos principais Gundams, Evas e outros icônicos robôs gigantes da cultura pop.



Skells têm, além de tudo, suas próprias Arts, aumentando ainda mais a variedade de comandos que o jogador pode executar. Facilmente, a mecânica de batalha se tornará mais complexa e dinâmica. Esse aspecto pode afastar novatos não familiarizados, mas, para quem jogou o primeiro Xenoblade, promete ser um novo desafio. Não se preocupe, porém, com o excesso de informações, pois as Skells aparentemente só são obtidas após um longo tempo de jogatina, ou seja, quando o jogador já estiver bem inserido na mecânica de batalha.

Cadê Shulk?

Quem estiver se perguntando qual a melhor ordem para jogar os dois jogos da série Xenoblade pode ficar tranquilo, pois ambos são, em termos de história, totalmente independentes. Ou seja, se você ainda não jogou o primeiro Xenoblade Chronicles, não precisa ter receio de jogar X. Mas não é por isso que não recomendamos imensamente que você experimente, antes ou depois, o primeiro jogo. A versão de Wii pode ser jogada tranquilamente no Wii U e, para donos de um New 3DS, a **versão Xenoblade Chronicles 3D** não deixa a desejar!



Beleza estratosférica

Desde os primeiros trailers e imagens, Xenoblade Chronicles X mostrou uma direção de arte tão competente quanto a do primeiro jogo, porém diferente em inúmeros aspectos. Os visuais, por exemplo, estão muito mais realistas, futuristas e maduros do que o título do Wii, uma mudança que segue a direção geral do jogo. Graças ao maior poder de fogo do Wii U em relação ao Wii, a Monolith pôde expandir seus gráficos pelo gigantesco planeta Mira. Nele, há vários ambientes com flora e fauna próprias, especialmente este último. Os monstros agora podem ser ainda maiores do que no primeiro jogo, o que exige, obviamente, o uso de Skells para derrubá-los.



A trilha sonora, por sua vez, também aparenta ser brilhante. O estilo musical foi alterado drasticamente em relação ao primeiro Xenoblade, que utilizou uma colaboração de vários exímios compositores japoneses. As canções, desta vez, foram compostas por um único compositor, que utilizou músicas cantadas e melodias que combinam rock, hip hop, música eletrônica e orquestras. Embora diferente, a trilha sonora de X parece ser igualmente cativante.

Boa jornada

Todos os pontos positivos que Xenoblade Chronicles X parece trazer, no entanto, contrastam com uma grande infelicidade que foi sua época de lançamento. O final de 2015, que prometia estar regado a Zelda U (Wii U) e Star Fox Zero (Wii U), desenha-se hoje muito mais frio e sem graça. Xenoblade Chronicles X pode, por sua vez, emergir desse cenário como o jogo definitivo do Wii U desse ano ou apenas cativar seus mais fiéis fãs.

De uma forma ou de outra, o trabalho da Monolith neste jogo provavelmente renderá muitos elogios. Que ele não tirará o Wii U de sua situação atual, é praticamente certo, porém não deixará de ser uma boa pedida para os donos do console. Que Xenoblade Chronicles X supere nossas expectativas e abra espaço para mais RPGs deste nível para o Wii U! 



*por Thiago Caires**Revisão: Jaime Ninice**Diagramação: Bruno Italiani*

Xenoblade

ゼノブレイド

Original Soundtrack

Orgânico e mecânico se misturam em trilha sonora coesa de Xenoblade Chronicles

Uma história grandiosa, personagens carismáticos e conflitos sociais e religiosos estão entre os ingredientes que fazem um JRPG ser tão sedutor. Porém, um item que não pode faltar nesta mistura é a trilha sonora, que ajuda a tornar a exploração e o desenvolvimento da trama em momentos memoráveis, algo extremamente pertinente quando falamos de Xenoblade Chronicles e suas mais de 100 horas de aventura e corridas por campos extensos.

Como orgulhoso herdeiro da família “Xeno”, o título precisava de uma equipe de peso que pudesse conferir a personalidade de cada lugar e de seus povos. Para a tarefa, a Monolith Soft chamou seis nomes, entre eles Yoko Shimomura, mais conhecida pelo trabalho na série Kingdom Hearts, e Yasunori Mitsuda, lendário compositor de Xenogears, Xenosaga I: Der Wille Zur Macht e Chrono Trigger. Para a tristeza de muitos, ele ficou a cargo apenas da música final.

Apesar disso, boa parte da produção — 72 músicas de um total de 90 — ficou por conta de Manami Kiyota e dos três membros que compõem o grupo ACE+: Tomori Kudo, Hiroyo Yamanaka e Kenji Hiramatsu. Todos eles foram dirigidos e supervisionados com mãos e ouvidos de ferro pelo diretor do jogo, Tetsuya Takahashi, que, segundo entrevista ao Iwata Asks, afirmou ter recusado várias faixas até estar satisfeito.

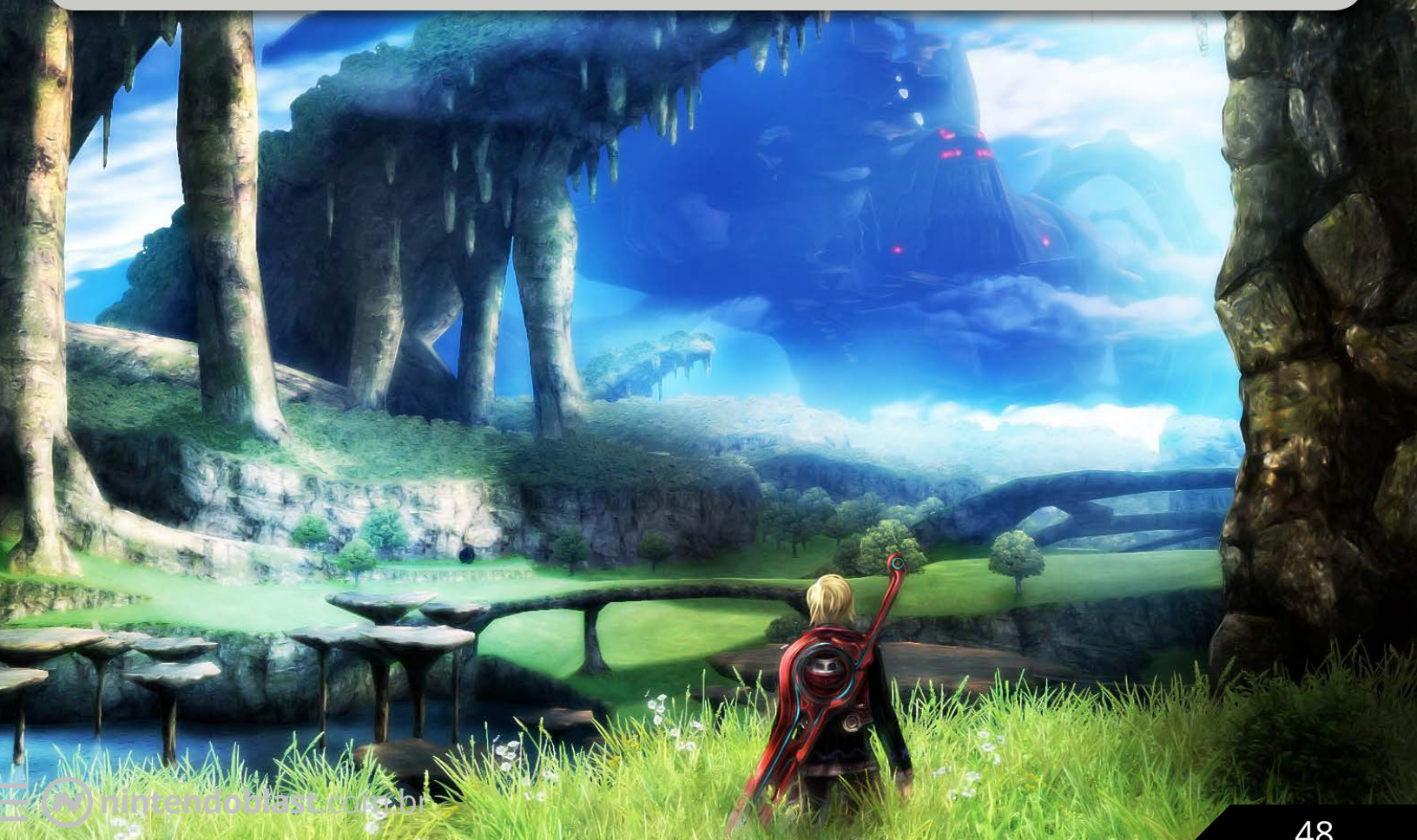


Capturando a essência do ambiente

Primeiro de sua linhagem em plataformas Nintendo, Xenoblade parece trazer uma proposta inspirada no espírito inovador da companhia de Kyoto, onde tudo deveria soar diferente do tradicional do gênero. Isso foi alcançado com a inclusão de instrumentos diferenciados na mistura rítmica, que, em ocasiões é orquestral e outras toma um tom quase tribal, que combina exatamente com o espaço das primeiras colônias.

Esta característica pode ser vista, por exemplo, na música tema de exploração do primeiro grande espaço do jogo, a área de Colony 9, casa dos protagonistas. A música criada por Shimomura tem o poder de capturar o ar do local, com instrumentos de percussão e flautas, e também passar aquela sensação de deslumbre ao avistar belos campos verdejantes prontos serem explorados. Se não bastasse, a versão da canção noturna muda o tom e assume uma posição mais calma, perfeita para olhar para as estrelas.

Takahashi teve um importante papel no processo de alcançar a precisão na transmissão de emoções e sensações ao enviar samples com o que ele procurava para todos os envolvidos na trilha. Segundo ele, esta foi uma forma de fazer com que o conjunto da obra fosse coerente, ao mesmo tempo em que cada um tivesse certa liberdade para utilizar seus talentos como artistas e contribuir de forma única para o projeto.



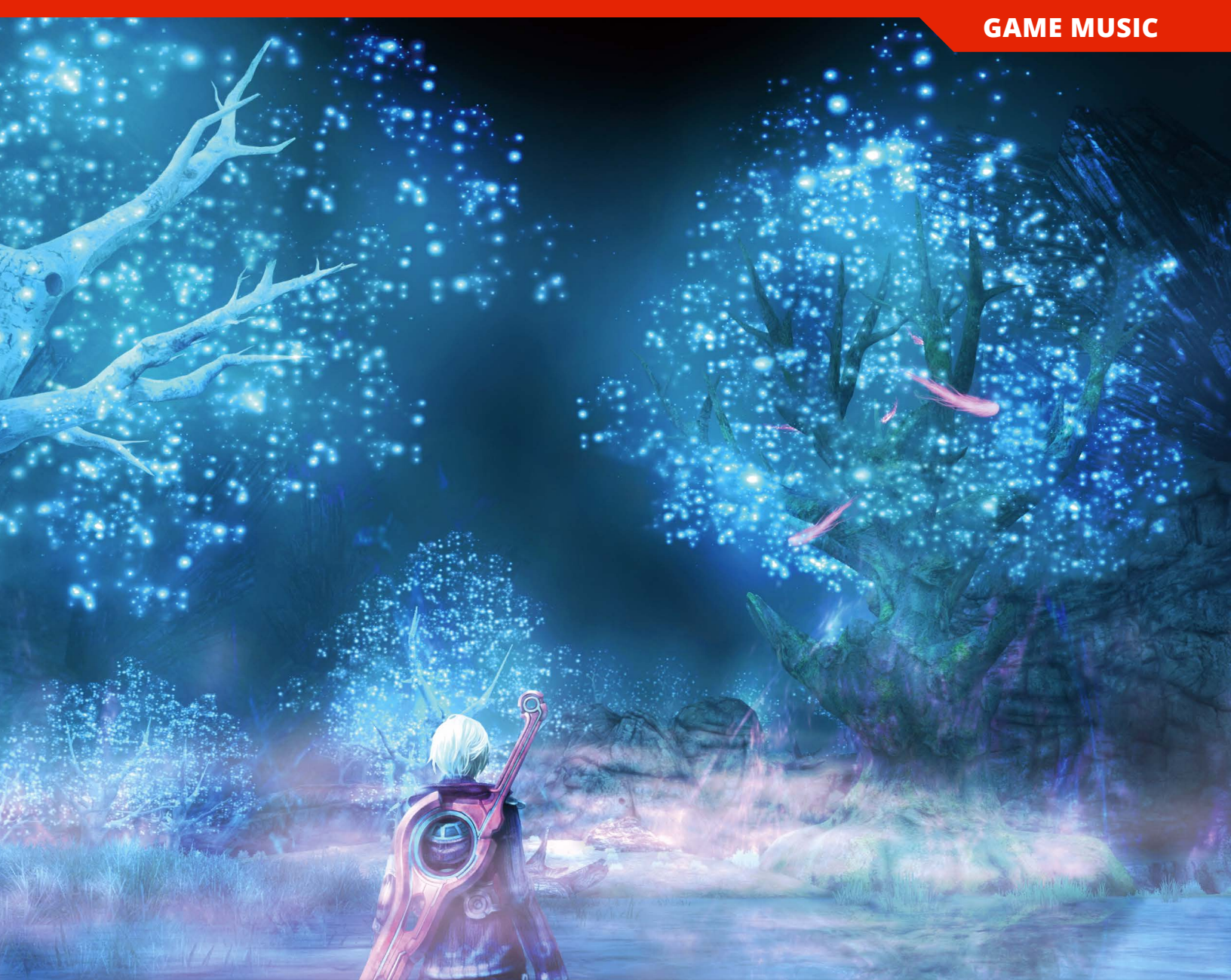


Talentos individuais em uníssono

Ainda que sendo responsável por somente onze das faixas do game, Shimomura, um dos principais nomes da indústria dos jogos, e que hoje está a cargo da trilha de Final Fantasy XV, contribui principalmente com um belíssimo trabalho utilizando o piano, sua marca registrada. O resultado pode ser escutado em algumas das músicas mais importantes do título, que pedem bastante alguém com muita experiência.

Uma delas é a música título, que toca logo no menu do jogo. Seu papel é de introduzir o jogador a este universo, preparando-o para as fortes emoções que seguem. Emoção é, inclusive, uma das principais características das canções com o toque dos dedos de Shimomura, que procura dar ênfase às melodias tocantes, capazes de levar muitos às lágrimas ou ao êxtase.

A faixa em questão é um ótimo exemplo: Seus primeiros acordes levados pelo piano são extremamente calmantes, com um ar quase sublime. Logo em seguida, o tom da peça muda para algo mais sombrio e triste, elevando ainda mais a carga emocional com o surgimento de novas camadas, até chegar ao clímax, onde vai descendo suavemente até chegar ao fim. É quase um retrato da aventura que vivemos na pele de Shulk.



Um dos momentos mais belos do jogo, o cenário noturno de Satorl Marsh, traz uma trilha composta e arranjada por Manami Kyota, que captura a essência do ambiente de forma exemplar. O visual etéreo e natural conferido pelas árvores brilhantes é traduzido em um calmo tema, com toques orientais e melodias complementadas por um coral a entoar cânticos que soam quase sagrados. Este é, talvez, um dos melhores exemplos da qualidade da combinação de som e imagem em Xenoblade Chronicles.

Totalmente diferente do que foi visto até o momento em que surge, a canção de evento Riki the Legendary Hero, tema do herói mais cômico de todos os mundos, apresenta uma mistura de sons e ritmos que é tão divertida quanto o personagem. Ela possui toques latinos, western e até mais infantil. Há pontos em que é possível identificar influências de outros jogos, entre eles, as trilhas que embalsamaram os momentos mais engraçados de Final Fantasy, e o som descontraído das fases dos títulos da série Yoshi.

I'm really feeling it!

Não dá para deixar de falar também dos temas de batalha, que, seja em qualquer título do gênero, tem como prerrogativa animar o jogador e incentivá-lo a sobrepujar os desafios à frente. Para isso, energia é tudo! E a mão de cada um dos compositores pode ser sentida nas diferentes faixas.

A principal delas, intitulada "Time to Fight", é utilizada durante as lutas que acontecem nas diferentes partes do Bionis. Por ser obra de Shimomura, é possível notar claramente a influência das músicas de batalha feitas para Kingdom Hearts e Final Fantasy. Isto é algo que pode ser visto como ruim pela proposta inicial de trazer trilhas que soam diferentes dos JRPGs tradicionais, mas que se torna irrelevante dada a alta qualidade.

Quando as lutas são levadas para Mechronis as músicas ganham outra dinâmica. Algumas delas passam a apresentar batidas e sons eletrônicos misturados com a guitarra elétrica, que combinam com os inimigos e a temática mecânica e robótica do deus negro, entre elas Irregular Bounce e Mechanical Rhythm. Esta última, assim como You Will Know Our Names, anima ao trazer aquele tipo de riff característico das músicas temas de anime.



Para deixar marcas na história

Mitsuda, provavelmente um dos mais esperados do trabalho — que, em sua versão física, ocupa quatro discos, cada um deles com músicas para cada segmento — só chega à brincadeira nos créditos finais. De acordo com ele, a composição de *Beyond the Sky* foi assustadora e estressante, já que ele precisava reunir o conceito por traz de tudo aquilo feito durante meses por outros e transformar em algo que fechasse a aventura.

Xenoblade Chronicles é um jogo completo e coeso do começo ao fim, e sua trilha sonora segue o mesmo padrão de cuidado. Com seis compositores trabalhando na rédea curta, ela é cheia de nuances, traz influências de diferentes estilos musicais e ainda incorpora background musical e artístico de cada um dos contribuidores, ao mesmo tempo em que consegue ser um organismo só.

Ideal não só para apreciar durante o jogo, mas também para caminhadas na praia, em florestas, e, quem sabe no futuro, nas costas de um grande Deus. 



Guia N-Blast

Super Smash Bros. (WiiU/3DS)

Conheça o guia definitivo de Super Smash Bros.!
Trazemos tudo sobre personagens, modos de jogo, amiibo, estágios, challenges e muito mais!



BAIXAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

Guia N-Blast Mario Kart 8 (Wii U)

edições comum e de colecionador estão
disponíveis na Google Play Store



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



EDIÇÃO DE
COLECIONADOR
R\$2,90



BAIXAR NO
Google play



COMPRAR NO
Google play

Revista GameBlast 13

Nesta edição trazemos todas as novidades do aguardado Fallout 4.



Além de Lara Croft: Rise of the Tomb Rider, Life is Strange e Assassin's Creed: Syndicate!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista