NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDO BLAST.COM.BR



#171 MAR 2024

CC BY NC ND

DICAS E TRUQUES
LISTA DE AMIIBO COMPATIVEIS E SUAS RECOMPENSAS

DICAS E TRUQUES
GUIA DE COMO ENCONTRAR E MELHORAR AS ROUPAS

DICAS E TRUQUES:
COMO AUMENTAR A ENERGIA DAS CÉLULAS DA BATERIA DE LINK

As lágrimas do reino

Esta edição da Revista Nintendo Blast é especial. É uma forma de homenagear **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**, que foi para nós o jogo do ano de 2023, assim como para você, leitor, igualmente fã dessa franquia tão querida. Recheamos de matérias especiais com dicas para facilitar a sua jogatina — não tem mais desculpa para salvar o reino de Hyrule do temível **Ganondorf** (para o qual preparamos um Perfil). Além disso, trouxemos um **guia** de onde encontrar e quais itens são necessários para aumentar o nível de **cada armadura**, como **aumentar a bateria de Link**, e mais. Boa leitura! - Leandro Alves



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

NINTENDO BLAST *Editorial*

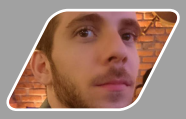
DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Vitor tibério



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



SUPERVISOR DE DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello



REDAÇÃO
Guilherme Lima
Luan de Paula
Maurício Katayama
Victor Hugo Carreta
Vinícius Veloso



REVISÃO
Davi Sousa
João Pedro Boaventura
Juliana P. Zapparoli
Thais Santos
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves
Walter Nardone



03 ANÁLISE
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom



15 PERFIL
Ganondorf: O príncipe das trevas



21 TEARS OF THE KINGDOM
Tears of the Kingdom e o futuro da franquia



28 DICAS E TRUQUES
Dicas essenciais para a sua jornada



35 DICAS E TRUQUES
Guia de uso da habilidade Fuse



43 DICAS E TRUQUES
Lista de amiibo compativeis e recompensas



57 DICAS E TRUQUES
Guia de como encontrar e melhorar as roupas



104 DICAS E TRUQUES
Como aumentar a bateria de Link



SWITCH



por ***Guilherme Lima***

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Walter Nardone

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch) entrega a maior jornada da franquia

Construir uma sequência em qualquer mídia de entretenimento não é uma tarefa fácil. A situação fica ainda mais árdua quando a obra original é icônica e importante — e este é o caso que **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** estava destinado a enfrentar desde seu anúncio em 2019. Em nossa análise, discutiremos se o título conseguiu se justificar como uma sequência válida a Breath of the Wild e, principalmente, como um bom jogo.

O retorno a Hyrule

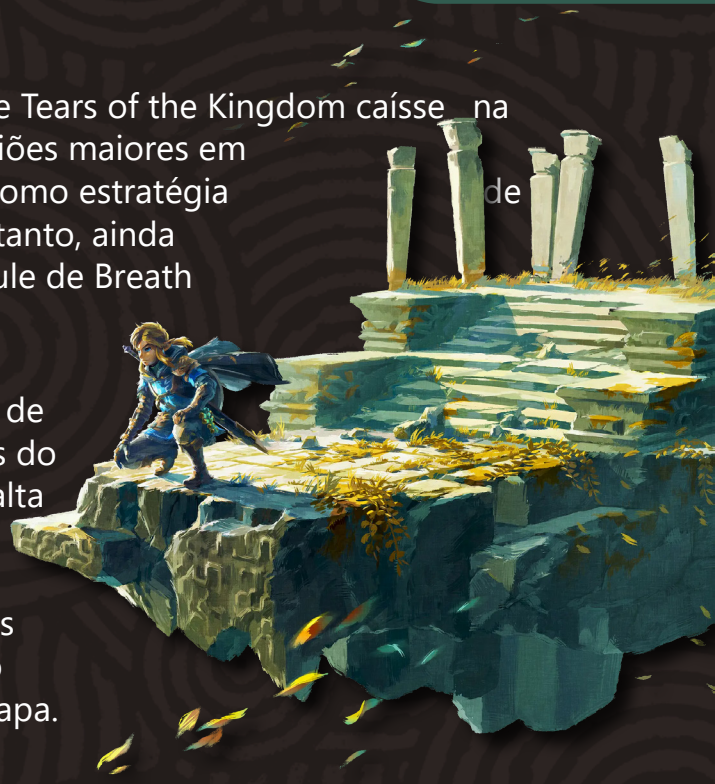
Embora Breath of the Wild tenha sido muito aclamado e se transformado em um dos títulos com mais impacto nos últimos anos, resultando em diversas influências pela indústria, o jogo ainda tinha muito espaço para crescer. Seu foco na exploração intrínseca, conquistando a curiosidade do jogador por meio da construção de um mundo com uma geografia formada por triângulos e pontos de interesse, é o que viciou jogadores por horas a fio em Hyrule. Tears of the Kingdom pega essa filosofia para si, enquanto tenta expandir e polir as arestas deixadas por Breath of the Wild.



Desde os primeiros trailers, víamos Link caindo do céu ao redor de diversas ilhas e terrenos celestes, sugerindo uma maior verticalidade do mundo. Em minhas jogatinas de Breath of the Wild, uma das minhas habilidades preferidas dos campeões era a Revali's Gale, não só por me sentir um deus dos ventos, mas porque o impulso vertical me fazia conseguir olhar para mais locais de interesse, mais picos de montanhas, mais Shrines, mais irregularidades, etc.

A habilidade, infelizmente, não voltou, mas isso porque Hyrule parece que tomou um sopro de vento. A verticalidade com a existência das ilhas celestes — e também as profundezas — provoca um sentimento ainda maior de curiosidade no jogador, principalmente com as novas opções de navegação, como os impulsos verticais nas torres, o que pode ativar o FOMO de muitas pessoas e viciá-las em horas e horas de gameplay.

Esse tipo de expansão do mapa pelo eixo Y evitou que Tears of the Kingdom caísse na tendência de jogos em mundo aberto de fazerem regiões maiores em área por metro quadrado, muitas vezes pensada até como estratégia de marketing (aquilo de "maior, melhor"). O título, no entanto, ainda tem uma vantagem em utilizar todo o terreno de Hyrule de Breath of the Wild como base da nova aventura.



A reutilização, aliás, era um dos meus maiores pontos de preocupação – era fácil o jogo acabar caindo no "mais do mesmo", de causar uma sensação de repetição e de falta de identidade própria, mesmo com as expansões verticais. Para evitar que isso acontecesse, o time de desenvolvimento também trouxe novas habilidades ao arsenal de Link e mudanças no *loop* do jogo, como forma de aproveitar ainda mais as modificações de mapa.

A trama

A aventura em Tears of the Kingdom começa com Link e Zelda realizando uma exploração subterrânea alguns anos após a derrota da Calamidade. Ambos investigam ruínas abaixo do Castelo de Hyrule devido ao surgimento de doenças em habitantes próximos do local, o que eventualmente leva os dois a descobrirem mais informações sobre os Zonai, uma raça extinta de seres descendentes de deuses dos céus.

O mote da trama ocorre quando os protagonistas encontram o esqueleto de Ganondorf e o veem sendo libertado de seu aprisionamento, causando o sumiço de Zelda, danos severos ao braço de Link e à Master Sword, além de mudanças geográficas por Hyrule. É dito que o Demon King participou do que foi conhecido como Imprisoning War, uma guerra no passado envolvendo o primeiro reinado de Hyrule e o próprio vilão.



Rei Rauru

Link acorda após os acontecimentos do início sem muita direção e entendimento do que está acontecendo, enquanto é guiado pelo espírito do Rei Rauru, um Zonai que foi o primeiro rei de Hyrule. Nisso, temos a sequência de tutorial que segue uma série de desafios dentro de um espaço condensado, desta vez na ilha celeste de Great Sky Island, enquanto Link recebe suas novas habilidades. Seu objetivo final é retornar a Hyrule, impedir Ganondorf e desvendar o paradeiro de Zelda.

A história, embora nova, contém muitos elementos narrativos que estavam presentes em Breath of the Wild. As similaridades vão de desvendar os acontecimentos pouco a pouco de forma não linear por meio das memórias à necessidade de se aliar a personagens influentes das raças mais notórias do jogo enquanto os ajuda a superar as dificuldades de seus respectivos vilarejos.

Um dos cernes de Zelda sempre foi a repetição, de como as mesmas histórias ocorrem de novo de tempos em tempos como um ciclo, mas com algumas diferenças entre si. Tomando isso em consideração, não é muito inesperada as diversas similaridades estruturais com os acontecimentos de Breath of the Wild, mas a história de Tears of the Kingdom brilha nos momentos de surpresa, que divergem do esperado e nas pequenas interações com o mundo — que está mais vivo e repleto de *side quests* mais elaboradas.





A presença de um vilão mais humano como Ganondorf, por exemplo, amplifica o impacto das cenas, principalmente considerando sua boa construção em design e boa dublagem. Quanto às menores interações, o benefício da sequência é de trazer uma curiosidade do jogador em visualizar o impacto das ações do jogo anterior por Hyrule: dos reconhecimentos dos Zora a até mesmo toda Tarrey Town. Embora isso não esteja totalmente ligado à história principal, é outro elemento que ajuda a narrativa a brilhar de forma mais singular.

Entretanto, justamente por ter gostado muito de revisitar lugares e personagens a fim de notar a influência dos acontecimentos do jogo anterior, confesso que Tears poderia ter explorado um pouco mais disso. Em Breath of the Wild, tínhamos muita influência de grandes construções, como as Sheikah Towers e até mesmo as Divine Beasts, mas tudo isso desapareceu e não temos muitas explicações de seus paradeiros — o que temos nesta sequência são apenas suposições de que os artefatos tenham sido destruídos e reconstruídos nas novas Skyview Towers. É notável que poucos anos se passaram na linha do tempo desde os acontecimentos do antecessor, portanto seria razoável esperar que houvéssemos ao menos citações ou diálogos de NPCs nos vilarejos que foram altamente afetados, por exemplo, pelas Divine Beasts.

Habilidades e seu efeito na exploração



A história, embora um elemento interessante e importante, não era o que tornava Breath of the Wild grandioso. A relação entre o design do mundo aberto e as opções de exploração era o verdadeiro cerne da aventura e Tears of the Kingdom traz isso de volta com suas próprias particularidades.

No longo tutorial pela Great Sky Island, nós ganhamos acesso a quase todo o arsenal de novas habilidades que Link utilizará durante sua aventura: Recall, Ultrahand, Fuse e Ascend. Cada uma delas consegue gerar o impacto necessário, seja por meio da exploração ou até mesmo em combate, contendo uma grande versatilidade que nos faz encarar as habilidades de Breath of the Wild como situacionais.

Ascend nos ajuda a movimentar de forma mais conveniente pelo mapa, nos dando a possibilidade de atravessar um teto verticalmente, caso haja um chão a pisar acima. Já Recall nos permite manipular determinados objetos fazendo-os voltar no tempo e repetir sua trajetória de movimentação.



Fuse e Ultrahand, no entanto, são as habilidades que realmente definem o novo ritmo do jogo. Com Fuse, podemos fundir qualquer material com suas armas, escudos ou flechas, o que não são só expande as possibilidades de termos de arsenal, como também ajuda a remediar em um ponto muito criticado por alguns em Breath of the Wild, a durabilidade das armas, pois, ao fundir dois objetos em um novo armamento, sua durabilidade pode ser estendida.



Ultrahand, por outro lado, funciona quase como um Fuse para objetos do cenário. Ao ser utilizada, podemos juntar objetos e criar os mais diversos aparatos possíveis, de locomotivas balões a pontes enormes feitas de troncos de árvores ou das junções mais estranhas possíveis.



A inclusão dessas duas habilidades me remeteu aos vídeos virais de jogadores ultrapassando desafios de Breath of the Wild de formas inesperadas, sempre seguidos de comentários sobre como, mesmo após anos desde seu lançamento, o jogo ainda conseguia ter novos segredos a serem revelados. O time de desenvolvimento parece ter olhado com cuidado para isso e incentivou ainda mais os jogadores a modificar o mundo à sua volta para resolver *puzzles*, lidar com inimigos ou até mesmo navegar por Hyrule de formas distintas.





Com esse foco em construção, Tears of the Kingdom acaba tendo um arsenal muito grande de itens. A todo momento encontramos algo novo e somos instigados a fundir materiais com alguma arma, das importantes flechas de bomba a até mesmo combinações únicas, como um escudo com um foguete.

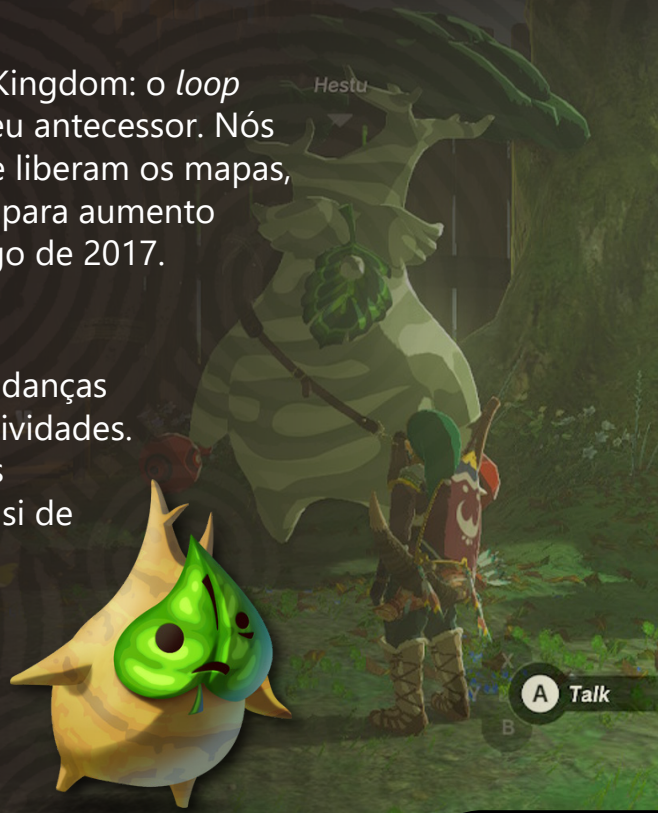
Levando isso em conta, boa parte do jogo requer a navegação pelo menu em fileira com os diversos itens para fusão, que vai ficando cada vez mais longo conforme progredimos na campanha. Infelizmente, isso chega a incomodar: até existem alguns filtros que auxiliam a navegação, mas eles são poucos e não há opção de registrar os itens favoritos.

Por fim, Hyrule e toda a nova geografia contêm o mesmo charme e beleza apresentados em Breath of the Wild, utilizando um estilo visual mais puxado ao *cel-shading*. Senti apenas que algumas vezes o jogo demandava mais processamento do que o Switch conseguia aguentar, principalmente quando há interação entre muitos objetos no uso da Ultrahand, levando a quedas bruscas da taxa de quadros por segundo.

O loop de atividades

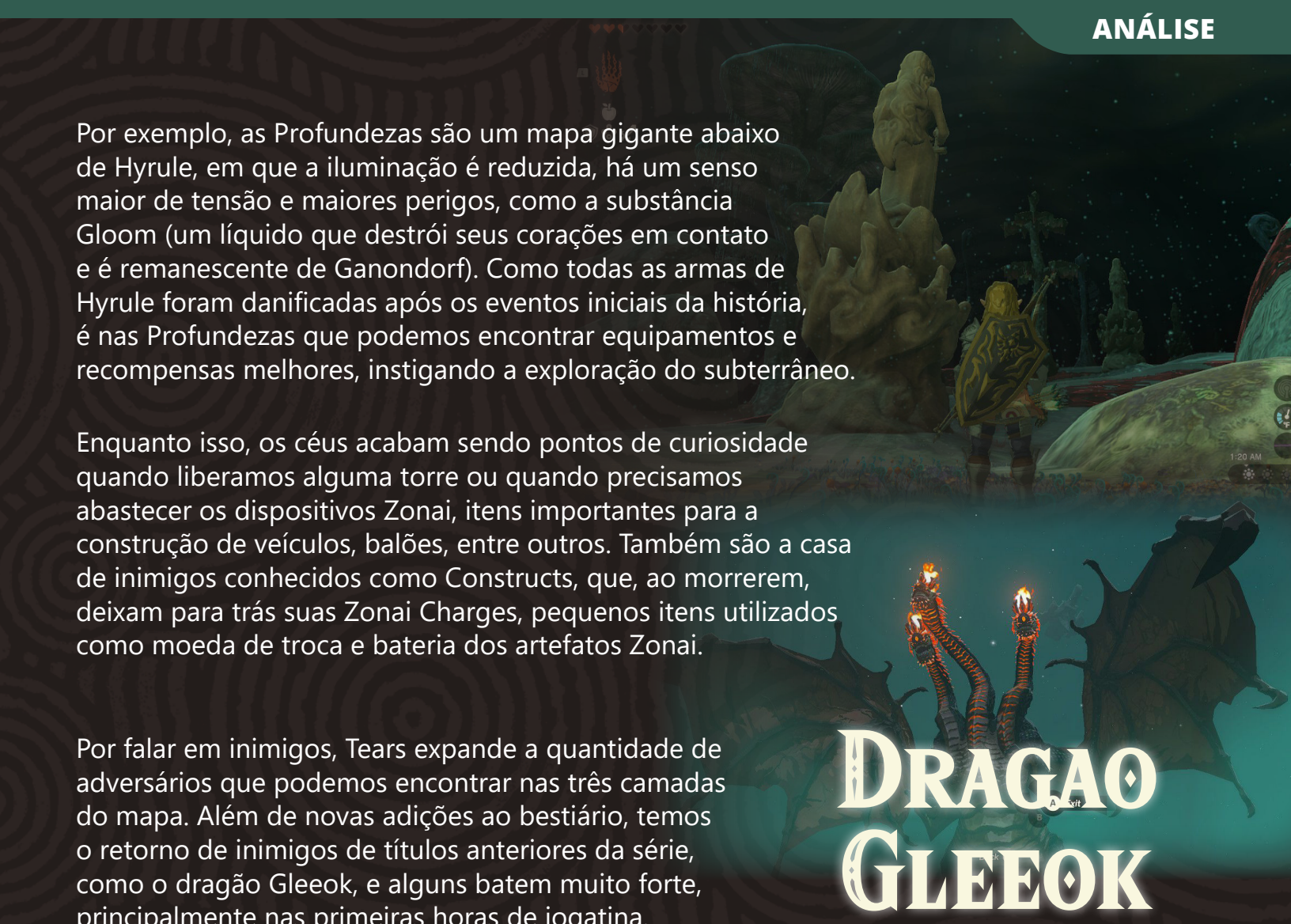
Não é somente Hyrule que está de volta em Tears of the Kingdom: o *loop* de gameplay do jogo também é bem remanescente de seu antecessor. Nós temos mais uma vez o retorno das Shrines, das torres que liberam os mapas, das ocasionais dungeons maiores, da caça à Korok Seeds para aumento de inventário, entre outros elementos introduzidos no jogo de 2017.

A continuação de Breath of the Wild, porém, utiliza as mudanças geográficas como forma de remexer essa sequência de atividades. Durante minha jogatina, notei que tanto as terras celestes quanto os subterrâneos e cavernas complementam entre si de acordo com as necessidades e curiosidades do jogador.



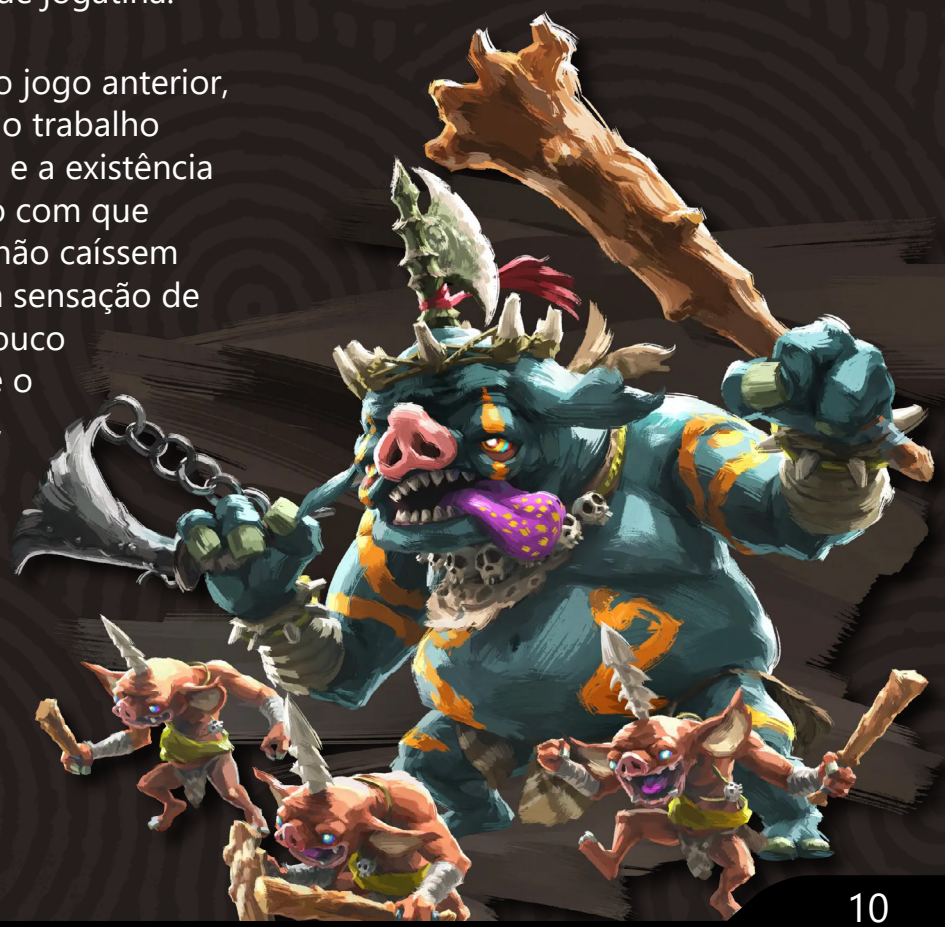
Por exemplo, as Profundezas são um mapa gigante abaixo de Hyrule, em que a iluminação é reduzida, há um senso maior de tensão e maiores perigos, como a substância Gloom (um líquido que destrói seus corações em contato e é remanescente de Ganondorf). Como todas as armas de Hyrule foram danificadas após os eventos iniciais da história, é nas Profundezas que podemos encontrar equipamentos e recompensas melhores, instigando a exploração do subterrâneo.

Enquanto isso, os céus acabam sendo pontos de curiosidade quando liberamos alguma torre ou quando precisamos abastecer os dispositivos Zonai, itens importantes para a construção de veículos, balões, entre outros. Também são a casa de inimigos conhecidos como Constructs, que, ao morrerem, deixam para trás suas Zonai Charges, pequenos itens utilizados como moeda de troca e bateria dos artefatos Zonai.



Por falar em inimigos, Tears expande a quantidade de adversários que podemos encontrar nas três camadas do mapa. Além de novas adições ao bestiário, temos o retorno de inimigos de títulos anteriores da série, como o dragão Gleeok, e alguns batem muito forte, principalmente nas primeiras horas de jogatina.

Quanto aos inimigos já existentes do jogo anterior, foram incluídos alguns *twists*, como o trabalho conjunto de Bokoblins e Stone Talus e a existência de "exércitos" de Bokoblins, fazendo com que todos os adversários já conhecidos não caíssem totalmente na mesmice. Ainda fica a sensação de que poderiam ter aumentado um pouco mais o catálogo, tendo em vista que o jogador ainda encontrará Bokoblins, Moblins e Lizalfos na maior parte das horas jogadas, porém os avanços são interessantes.





Falando em avanços, inclusive, outro ponto um tanto comum de reclamação, principalmente dos fãs mais antigos da série, era a falta de dungeons mais tradicionais em Breath of the Wild. A equivalência que tínhamos lá eram atendidas pelas Divine Beasts, mas, dada a natureza mais aberta delas e problemas como repetição de cenário e temática, os jogadores sentiam falta de construções ou templos com desafios mais remanescentes dos títulos antigos.

Tears of the Kingdom carrega consigo dungeons que remetem às tradicionais da franquia e agrada mais aos fãs saudosos da fórmula "Ocarina of Time". Elas resolvem os problemas citados ao terem estéticas próprias e serem fiéis ao seu tema, além de principalmente trazerem chefes com visuais mais distintos — alguns deles com ótimo capricho no espetáculo da luta.

Entretanto, fora essas melhorias consideráveis, as dungeons de Tears não são tão distantes das Divine Beasts. Os templos majoritariamente ainda envolvem puzzles que requerem a ativação de portais em ordem não linear, sem a presença de mini chefes ou largas construções labirínticas envolvendo muitas portas e fechaduras. Mesmo que o cerne desta nova fórmula seja a não linearidade e total liberdade ao jogador, as dungeons poderiam se beneficiar de desafios um pouco mais lineares, a fim de chegar a uma experiência próxima de como eram na fórmula antiga.

Inclusive, existem desafios mais lineares pelo mundo aberto. As cavernas foram uma adição que serve a esse quesito por geralmente serem espaços mais contidos e, embora não envolvam muitos puzzles, servem de exemplo de como uma mistura delas com as Shrines pode auxiliar a criar dungeons mais criativamente complexas.

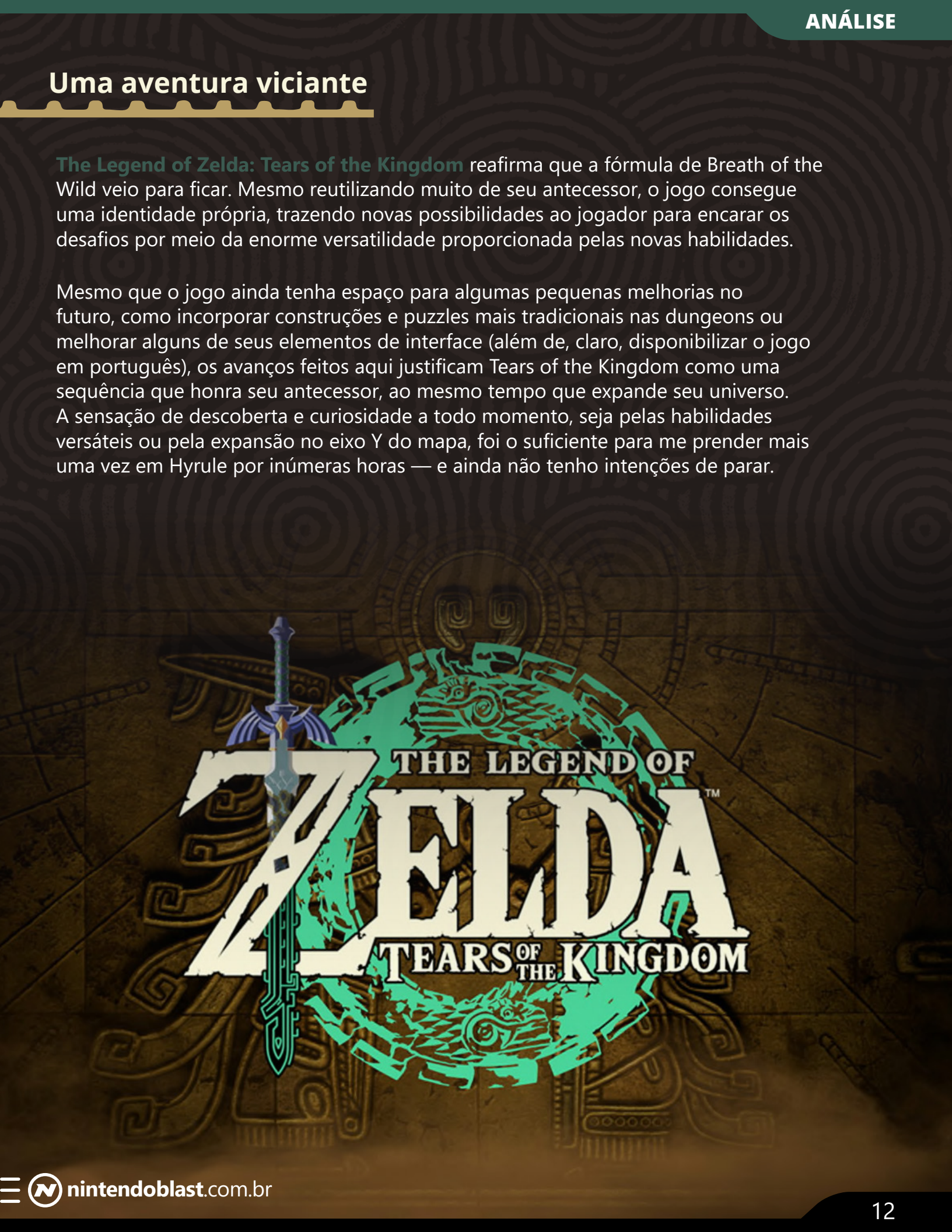
É inegável, no entanto, que a liberdade e criatividade trazidas com as novas habilidades, unidas à filosofia de mundo aberto, conseguiram elevar o jogo. As próprias Shrines são muito mais livres na forma como podemos realizar seu puzzles, nos dando uma sensação de poder: é possível combinar duas habilidades, como Ascend e Recall, para atravessar uma sala sem realizar o puzzle da forma esperada. Foram muitas as Shrines em que senti que resolvi a questão de forma não intencional, deixando aquele gostinho de que fui mais esperto do que o jogo na boca.



Uma aventura viciante

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom reafirma que a fórmula de Breath of the Wild veio para ficar. Mesmo reutilizando muito de seu antecessor, o jogo consegue uma identidade própria, trazendo novas possibilidades ao jogador para encarar os desafios por meio da enorme versatilidade proporcionada pelas novas habilidades.

Mesmo que o jogo ainda tenha espaço para algumas pequenas melhorias no futuro, como incorporar construções e puzzles mais tradicionais nas dungeons ou melhorar alguns de seus elementos de interface (além de, claro, disponibilizar o jogo em português), os avanços feitos aqui justificam Tears of the Kingdom como uma sequência que honra seu antecessor, ao mesmo tempo que expande seu universo. A sensação de descoberta e curiosidade a todo momento, seja pelas habilidades versáteis ou pela expansão no eixo Y do mapa, foi o suficiente para me prender mais uma vez em Hyrule por inúmeras horas — e ainda não tenho intenções de parar.





✓ Prós

- Um mundo mais vivo, repleto de atividades secundárias e maior variedade de inimigos;
- Maior verticalidade de terreno;
- Habilidades com enorme versatilidade;
- Incentivo à criatividade do jogador com inúmeras possibilidades de construção e fusão de materiais;
- Visuais agradáveis.

✗ Contras

- A interface de usuário para o menu de materiais poderia ser melhor construída;
- Quedas bruscas na taxa de quadros por segundo em alguns momentos;
- Falta de localização para português brasileiro, principalmente dada a grande publicidade brasileira do jogo.

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Ação-Aventura
Lançamento 12 de maio de 2023

Nota **9.5**

Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por *Victor Hugo Carreta*
Revisão: Thais Santos
Diagramação: Felipe Castello

GANONDORF

O Príncipe das Trevas

Como se cria um vilão? Arrogância? Força sobrenatural? Capacidade de subjugar qualquer um comdiante seus discursos envolventes? Poderes mágicos tão latentes com capacidadea ponto de destruir tudo por onde passa? A resposta é: todos eles! A franquia **The Legend of Zelda** é conhecida mundialmente por seus dois protagonistas, contudo, seu principal antagonista, **Ganondorf**, completa a trindade (piada intencional aqui) de forma magistral. E você, conhece tudo sobre este vilão? A seguir, contaremos mais sobre o personagem. Boa leitura!

O começo da ruína



Nosso vilão começa sua trajetória há 10.000 mil anos (e não tem nada nesse mundo) e atendia por outro nome: **Demise**. Conhecido como Rei Demônio, Demise (que significa "Morte" em uma tradução livre para o português) era uma entidade eterna que conquistou o tempo. Quando as **Deusas Douradas — Din, Farore e Nayru** — partiram deste mundo, elas confiaram seu poder supremo, a Triforce, às mãos de **Hylia**, que também se tornou uma deusa.

No entanto, Demise queria o objeto para si a fim de dominar o mundo e moldá-lo à sua visão. Para realizar sua vontade, reuniu um exército de monstros e juntos lançaram um ataque contra o povo da superfície, eliminando tudo e a todos para, finalmente, pôr as mãos no artefato guardado por Hylia.





Para evitar que o grande poder caísse em mãos erradas, Hylia e as cinco tribos que viviam na superfície uniram forças e lutaram contra o Rei Demônio e seus comandados. A batalha foi vencida pela deusa e seu cavaleiro com a **espada capaz de banir o mal**, e Demise foi selado, restaurando assim a paz no mundo.

Após sua derrota, Demise afirma que seu ódio não terminaria ali, mas sim, iria renascer nas próximas eras e perseguir aqueles que o derrotaram. A partir disso, um ciclo vicioso de reencarnação está destinado a acontecer: Hylia passa a ser Zelda, o herói passa a ser Link, e o ódio de Demise se torna Ganondorf.

Líder dos Gerudos



Apresentado pela primeira vez em The Legend of Zelda como o monstruoso Príncipe das Trevas, o personagem Ganon recebeu muito destaque ao longo da série, partindo de um simples monstro a um poderoso feiticeiro com motivos profundos para suas ações, e como todo vilão é o herói em sua própria história, fará de tudo para conquistar seu objetivo.

Nascido na tribo dos Gerudo, que é composta apenas por mulheres, Ganondorf é o rei de seu povo, direito este conquistado por ser o único homem nascido em **100 anos.** As bruxas Korume e Kotake foram as mães do príncipe das trevas e podem ter ajudado Ganon a aprimorar sua afinidade com a magia.

Ganondorf é um feiticeiro Gerudo extremamente poderoso que se opõe a Link e a Princesa Zelda na série. Como todo vilão, sua determinação é inabalável e sua personalidade tem fortes traços de **megalomania**, que é quando a pessoa tem o que conhecemos como "mania de grandeza". Sua única ambição na vida é obter a Triforce e dominar o mundo, algo que reforça o conceito de grandeza.

Além disso, Ganondorf provou ser um mestre na arte de luta com espadas, e temos demonstrações dessa habilidade em The Wind Waker e Twilight Princess, jogos nos quais carrega consigo a espada dos sete sábios. Inclusive, seu Amiibo versão Smash Bros Wii U, quando escaneado no jogo Breath of the Wild, possui uma chance de conceder esse item.

Fisicamente volumoso, os visuais de Ganondorf transmitem a ideia de uma pessoa que trabalha o físico com o intuito de vencer seus oponentes em uma luta franca. Seu orgulho também é mostrado ao lutar contra inimigos: apesar de ser mais do que capaz de derrotar a maioria em combate, Ganon confia em seus subordinados para derrotá-los. Aparentemente, ele escolhe lutar apenas contra oponentes que considera dignos.



Ganondorf em Tears of the Kingdom



O mais novo game da franquia contará com a presença de nosso amado vilão após **17 anos** longe dos consoles, já que sua última aparição em jogos da linha principal ocorreu em 2006 no game Twilight Princess. De lá para cá, o mais próximo que tivemos foi Demise em Skyward Sword (2011) e Calamity Ganon em Hyrule Warriors: Age of Calamity (2020).

A expectativa pela história do vilão e como ela se desdobrará aumenta a cada dia, ainda mais porque agora teremos a voz do personagem, que será interpretado por Matthew Mercer, que é conhecido por suas dublagens em animações e jogos. Personagens como Yamato (Naruto) e Leon (Resident Evil) são algumas de suas referências.



Pelo que foi mostrado no último trailer do game, Ganondorf parece ter um papel que vai além de um simples antagonista: ao que parece, o rei dos Gerudos tem relação direta com as lágrimas, que aparecem no título do jogo e em sua testa na apresentação.

Vilania Eterna

Ganondorf é o principal vilão da franquia The Legend of Zelda e representa a Triforce do poder. Um feiticeiro habilidoso, mas que também não se importa em partir pro "mano-a-mano", é o único Gerudo homem, concedendo a ele o título de rei. Além de sua forma humana, Ganondorf possui uma segunda roupagem, similar a de um Javali, na qual praticamente perde sua consciência, agindo com crueldade e selvageria.

"Não pense que isso acaba aqui... A história de luz e escuridão será escrita com sangue!"

Ganondorf, após ser derrotado por Link em Twilight Princess.



Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por ***Guilherme Lima***
Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Felipe Castello



E o futuro da franquia

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch) nos permitiu revisitar a mesma Hyrule de Breath of the Wild, porém altamente modificada. Tanto em termos geográficos, quanto em termos de mecânicas, o mais novo Zelda trouxe tantas melhorias à nova fórmula da franquia que nos instiga a pensar o que o time de desenvolvedores está planejando para o futuro. Assim, discutiremos formas que o time de Zelda pode melhorar ainda mais a fórmula de Breath of the Wild e possibilidades para os próximos jogos. A intenção é fazer um pequeno brainstorming de ideias e desejos sem muito compromisso, até porque certamente teremos muitos anos de espera pela frente até descobrirmos se os tópicos aqui discutidos serão concretizados ou não.

O novo e o tradicional

Zelda teve mudanças estruturais muito drásticas ao abraçar o conceito de mundo aberto, principalmente quando consideramos que a série até então vinha de uma tradição pouco alterada entre jogos desde **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (64). Essas mudanças ajudaram a franquia a quebrar uma bolha e ganhar um apelo ainda maior do que antes, sugerindo que o *template* de mundo aberto com foco em exploração e interação por sistema de física veio para ficar.





Entretanto, alguns fãs já começaram a pedir algum tipo de retorno à jogabilidade tradicional, mais linear e com foco em dungeons. Uma das soluções para esse problema seria dividir a série em dois modelos, assim como outras marcas fazem: os Zeldas principais podem continuar como enormes *open worlds*, enquanto que os jogos menores com visão de câmera de cima, como **The Legend of Zelda: Link's Awakening** (Switch), continuariam com o formato mais clássico.



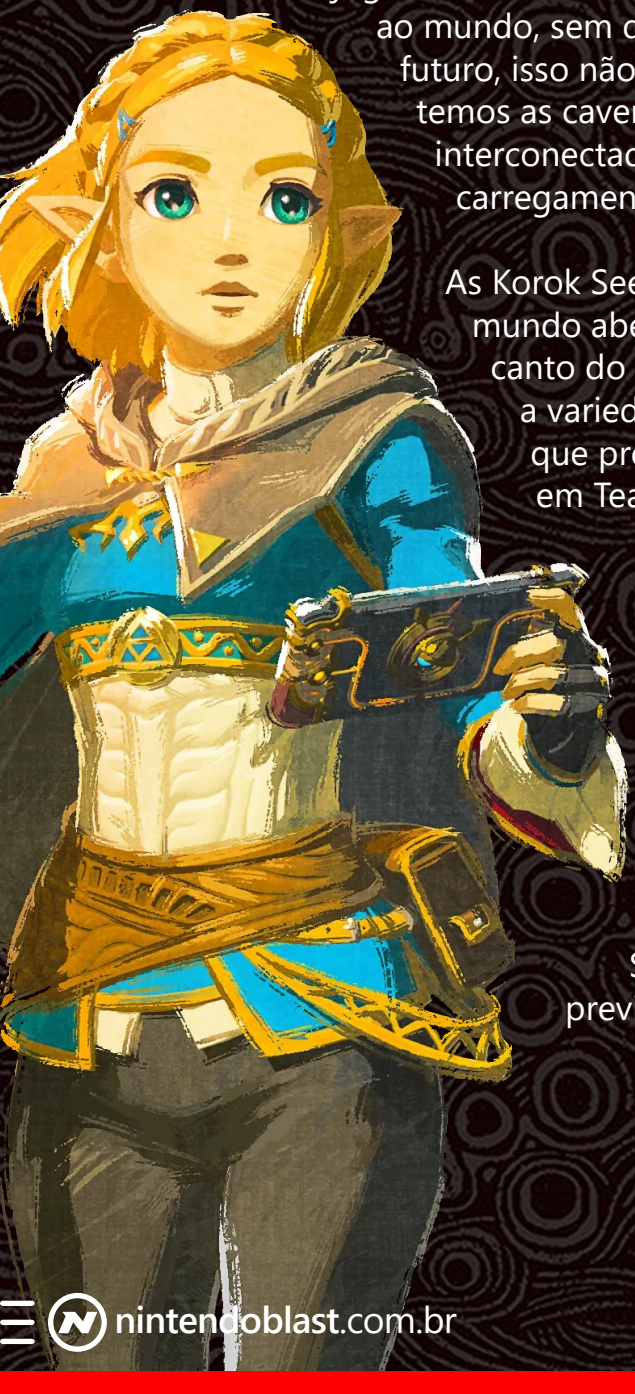
Isso também é importante até para permitir mais experimentação e reduzir a ansiedade enquanto aguardamos os próximos jogos. Projetos em mundo aberto levam um grande tempo de desenvolvimento. Muitos dos conceitos executados em Breath of the Wild, por exemplo, foram testados em **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS),** que era um jogo mais tradicional e com câmera *top down*.

Obviamente, seguir com a mesma fórmula de Breath of the Wild não significa necessariamente replicar o formato do título mais uma vez. Algumas mudanças em algumas estruturas, como as Shrines e Korok Seeds, seriam interessantes para que o template não caia em repetição.



Tears of the Kingdom, por exemplo, é impressionante do ponto de vista técnico, especialmente na forma como consegue construir todo um mundo nos céus e nas profundezas, e permitir que o jogador consiga cair do ponto mais alto e chegar ao ponto mais baixo do mapa sem qualquer tipo de carregamento.

Os Shrines, no entanto, por serem exceção à regra e exigirem *loading*, poderiam ser aprimorados para proporcionar uma imersão maior ao jogador se tivessem suas estruturas mais conectadas ao mundo, sem qualquer tipo de carregamento. No futuro, isso não seria algo difícil de imaginar, pois já temos as cavernas no mesmo jogo, que são lugares interconectados com o mapa, sem qualquer carregamento, com inimigos e ocasionais *puzzles*.



As Korok Seeds, por sua vez, são importantes para preencher o mundo aberto e recompensar os jogadores que exploram cada canto do mapa. Uma sequência, no entanto, poderia expandir a variedade dos puzzles, indo além da ideia dos Koroks que precisam encontrar seus amigos que foi apresentada em Tears. Um caminho seria a introdução de sidequests ou mesmo Shrines que também recompensam os jogadores com Korok Seeds (ou equivalentes).



A questão das recompensas em geral é outro aspecto que se aproveitaria de uma revisão na próxima aventura, afinal muitos baús e sidequests não dão itens tão gratificantes em Tears. Ter uma quantidade maior de recompensas "permanentes", como Heart Containers e Stamina Vessels fora das Shrines, por exemplo, deixaria o jogo menos previsível e aumentaria a satisfação dos jogadores.





Outro elemento que é figurinha do template de Breath of the Wild são as torres, elementos comuns em vários jogos de mundos abertos cuja função é abrir o mapa para o jogador. Elas cumprem bem seu papel, mas por serem tão comuns em outros títulos, um futuro novo Zelda poderia trabalhar com um método diferente. Um sistema similar ao de **Hollow Knight** (Multi), por exemplo, em que você recebe um mapa incompleto e deve seguir completando-o a partir da exploração, é uma possibilidade interessante de pensar em como poderia ser aplicada num mundo aberto.



Aos oceanos e além

A Hyrule de Breath of the Wild é gigantesca e sua reutilização em Tears ajudou o time a focar o desenvolvimento nas novas mecânicas a fim de trazer uma experiência ainda mais polida. Entretanto, é um tanto óbvio que, reutilizar este mapa uma terceira vez não cairia tão bem, sendo essencial que os desenvolvedores utilizem os conhecimentos de construção de mundo aprendidos com Hyrule na concepção de um novo mapa.

Zelda, como série, é famosa por utilizar conceitos ou ideias de jogos anteriores em um novo contexto — Tears of the Kingdom com seu céu à **The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Wii), por exemplo. Dado que exploramos os ares e as profundezas, é natural pensar que uma próxima expansão seria a exploração dos mares.

Em seu tempo, **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (GC) foi ambicioso na tentativa de trazer um oceano aberto, com diversas ilhas e territórios a se explorar entre as águas azuis. Claro que, devido às limitações da época, o time de desenvolvimento não conseguiu realizá-lo em total potencial, mas esses bloqueios não existem mais.







Um mundo aberto nos oceanos na veia de The Wind Waker, mas com a profundidade e construção de Breath of the Wild, funcionaria muito bem como um próximo passo. Poderíamos ter ilhas maiores para explorar, do tamanho de algumas regiões de Hyrule, e a criatividade da construção de veículos de Tears, ao lado do paraglider, poderiam servir como mecanismos para navegação no oceano, evitando que ficássemos presos sempre ao mesmo barco.

O fundo do mar também existiria como um segundo mundo à parte, tal como as profundezas de Hyrule. Link teria habilidades de movimentação de nado e poderíamos ter civilizações marítimas, cavernas, locais escuros com monstros assustadores, e muito mais no fundo do oceano. Quem sabe até mesmo o Yiga Clan poderia ter uma equivalência com batalhas de grupos de piratas?

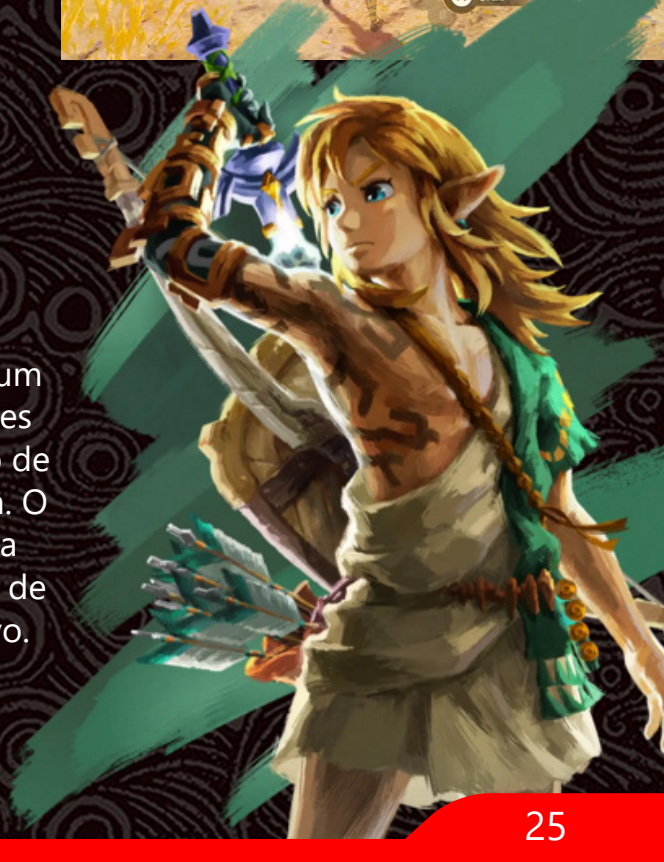
Conectando jogadores

Tears of the Kingdom incentivou muito a criação de artefatos, como veículos e aparelhos de combate, graças à mecânica de Ultrahand e os inúmeros materiais presentes no jogo. Toda semana, novos vídeos de criações malucas que jogadores criaram viralizam, seja pelo fator cômico ou pela criatividade em si.



É uma pena, no entanto, que não há algum tipo de interatividade entre os jogadores para compartilhar as criações e receitas, algo similar ao que **Death Stranding** (Multi) faz. Esse é um ponto que uma sequência de Tears poderia explorar: uma conectividade maior de jogadores.

Mas calma! Não estamos sugerindo que o jogo se torne um Battle Royale multiplayer! No entanto, incentivar interações online entre jogadores ajudaria a promover o sentimento de descoberta que a fórmula Breath of the Wild proporciona. O exemplo mais próximo que tivemos disso em algum Zelda principal foi com a mecânica das mensagens em garrafas de Wind Waker HD (Wii U), quando o Miiverse ainda era ativo.



Essa é uma sugestão simples, mas não há nada que impeça que os próximos jogos também venham a experimentar algum tipo de multiplayer mais ativo. Muitos fãs ainda pedem que a Zelda se torne uma personagem jogável, e uma sequência poderia experimentar trazendo uma jogabilidade cooperativa entre o Link e a Zelda, por exemplo. Isso se torna interessante principalmente quando consideramos que co-op na franquia, até então, é apenas restrito a spin-offs ou jogos menores.

"A Link to the Future"

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom é um jogo tão gigante que sua presença continuará conosco por muito tempo , ainda mais considerando as possibilidades de DLC. Não queremos que a Nintendo se apresse com uma sequência, já que todo o tempo de desenvolvimento é precioso para que recebamos uma experiência sólida e polida. Contudo, ainda é divertido pensar nas possibilidades do futuro brilhante que a série tem com esta nova fórmula trazida por Breath of the Wild.



Guia N-Blast

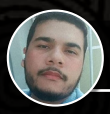
Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play



por ***Luan de Paula***
Revisão: Thais Santos
Diagramação: Felipe Castello



Dicas essenciais para a sua jornada

Mergulhar na vasta Hyrule de **Tears of The Kingdom** pode ser uma tarefa um pouco opressiva à primeira vista, por causa da infinidade de lugares para ir, roupas para pegar, mecânicas para aprender e uma história nova para descobrir. Mas fique tranquilo, separamos algumas dicas essenciais para você não ficar mais perdido que a princesa e conseguir curtir a (longa) jornada com tranquilidade pela terra e pelo ar. Vale lembrar que não teremos grandes spoilers da história, mas algum local ou mecânica do jogo pode ser mencionado. Então já fica o aviso.

Começando bem



O início da aventura em TOTK tem várias similaridades com o seu antecessor. The Great Sky Island é o equivalente do jogo ao antigo Great Plateau. É nesta área inicial que você consegue as primeiras habilidades do game e se habitua com o novo loop de gameplay.

Logo no começo, é interessante que você explore o máximo da ilha, mesmo sendo uma espécie de tutorial gigante, o local é recheado de segredos, koroks, recursos e armas que podem ser valiosas no futuro.





Quando chegar a hora de pôr os pés em terra novamente, o primeiro lugar que você quer visitar é Lookout Landing. Siga a missão principal e você irá acabar lá facilmente. Lá você encontrará alguns rostos conhecidos, como Purah e Robbie, e é onde entra nossa dica mais valiosa para esse começo: as melhorias do Purah Pad e outros itens básicos.

A liberdade do mundo aberto pode ser convidativa demais e muitos jogadores acabam se aventurando por Hyrule sem antes dar uma passadinha em Lookout Landing e falar com o Robbie ou a Purah. Com ele, você consegue alguns dos upgrades essenciais do Purah Pad, como o Hero's Path Mode. Com ela, você obtém o famoso paraglider de Link. É importante se atentar para Josha e sua quest sobre o subsolo também, pois é nela que obtemos a câmera e outra habilidade para o nosso personagem, que optei por não revelar qual para não estragar surpresas.

Novas habilidades, novas possibilidades



Pode ser um pouco difícil para alguns jogadores esquecer as habilidades de BOTW e começar a entender como funciona o mundo de TOTK. Nada de usar a bomba pra se lançar pelo ar ou o gelo para criar um caminho pela água. Agora com Ultrahand, Fuse, Ascend e Recall, existe uma nova forma para explorar Hyrule que pode não ser tão intuitiva assim no início.



Com Ultrahand, você não somente manipula os objetos, mas também os conecta, criando novas formas de combater e explorar. É ideal entender as mecânicas para começar a brincar com elas. Por exemplo, se com Ultrahand você move objetos, e com Recall você os faz "retornar no tempo", é possível criar uma espécie de elevador com qualquer item do mundo. Você pode pegar um tronco de árvore, o levantar até a altura desejada, segurar por uns segundos e depois soltar. Em seguida, é só usar o Recall e subir em cima dele, que o objeto fará o trajeto de se alçar ao céu novamente.



Ascend é a habilidade que faz Link "nadar" pelo teto. Apesar de ter seus limites, ela é uma ótima opção para sair de locais profundos e é também uma ótima forma de atravessar montanhas! Basta achar uma caverna ou entrada nessa montanha e usar Ascend pra chegar ao topo. Pronto, você pulou minutos preciosos de uma escalada penosa.



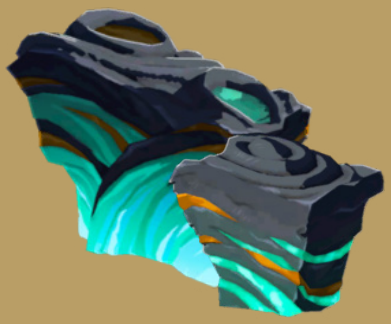
Também temos Fuse, que permite ao nosso protagonista fundir objetos, comidas e armas. Para além de seu uso básico, Fuse tem alguns segredinhos em certas combinações, por exemplo, grudar um espelho Zonai no escudo pode cegar seus oponentes ou um foguete pode fazer Link subir metros e metros. Além disso, uma Flower Bomb também pode ser a catapulta perfeita para sair de alguma enrascada.



Para as armas, é necessário ficar sempre de olho nos elementos, por exemplo, fundir um chifre de Lizalfo elétrico a uma espada garante a ela as propriedades elétricas da parte do monstro. Fuse também pode ser usado para tirar propriedades ruins de certas armas, como as Gloom Swords, que tiram coração do jogador quando ele ataca. Basta prendê-las a uma outra arma que o efeito de dreno de vida acaba. Simples assim!

Recursos, itens e farms

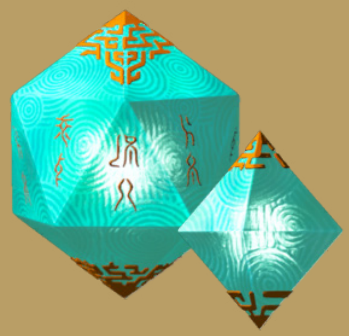
Outra parte que pode confundir os jogadores são os recursos e itens novos do game, principalmente as Zonaites, Zonai Charges, Crystalized Charges, Bubbul gems e Poe.



Zonaite / Large Zonaite
Esses minerais são responsáveis por comprar **Zonai Charges, Crystalized Charges**, ou algumas armas dos Zonai. Também é possível utilizá-los para com outra habilidade de Link que, mais uma vez, prefiro deixar que o leitor descubra por si próprio. O melhor local para encontrar essas pedrinhas é no temido subsolo de Hyrule e elas dropam de inimigos mortos e também podem ser obtidas por meio de mineração.



Zonai Charges / Large Zonai Charge
Essas cargas de energia, que vêm em tamanho pequeno e grande, são responsáveis por carregar a sua bateria e também servem para usar nos Device Dispenser, aquelas máquinas de bolinhas que dropam os dispositivos Zonai. A versão grande, além de restaurar toda sua bateria, também a faz ficar infinita por alguns segundos. Elas podem ser compradas por Zonaite nos locais chamados de Forge Constructs.



Crystalized Charges
Esses cristais podem ser trocados nas Crystal Refinerys por expansões na sua bateria. São 100 cristais por cada upgrade individual da sua bateria. Eles podem ser comprados nos Forge Constructs com zonaite ou obtidos como recompensa de baú.



Bubbul Gems
Esses cristaizinhos de inverno são obtidos ao derrotar os Bubbulfrogs que habitam as cavernas de Hyrule. Eles são utilizados em um certo NPC para comprar itens como máscaras de monstros ou até uma roupa que faz você perder rupees no lugar de corações.



Poe
São essas espécies de foguinhos azuis que se encontram no subsolo. Na realidade, os Poes são almas que podem ser entregues para um NPC chamado Bargainer Statue em troca de recompensas.

Maestria no combate

Apesar de não ter muitas novidades no combate do jogo, existem novas estratégias que o jogador pode ter em seu leque de opções na hora de enfrentar um inimigo.

Começando pelas habilidades, que mais uma vez, podem ser usadas para o ataque. Lembram do Stone Talos de BOTW? O monstro de pedra gigante? Agora ele tem uma versão de batalha que carrega Bokoblins em suas costas. Escalar esse inimigo pode ser uma tarefa complicada, mas pra que se preocupar se você tem Ascend como sua carta na manga? Com a habilidade, você consegue atravessar o monstro até o topo da sua cabeça, surpreendendo todos os inimigos e tendo acesso direto ao seu ponto fraco.

Precisando daquela câmera lenta pra acertar a flecha num inimigo muito alto ou em movimento? Use Fuse para colar uma das asa deltas no seu escudo. Toda vez que você usa o pulo com escudo ele vai um pouco mais alto que o normal, te dando tempo para sacar o arco e fazer um tiro certeiro.

Um item muito útil para se usar em combate são as Muddle Buds, florzinhas roxas que, ao serem jogadas nos inimigos, os fazem ficar hipnotizados atacando os próprios aliados, o que é uma ótima estratégia contra os Bokoblins gigantes que comandam os pequenos. A Dazzlefruit é o item que mais chega perto de uma granada de luz no jogo, já que cega praticamente qualquer inimigo. Para quem gosta da furtividade, a Puffshroom cria uma nuvem de fumaça que também dificulta a visibilidade dos inimigos.



Como triunfar no subsolo

The Depths, ou como eu gosto de chamar, subsolo, é um dos locais mais opressores e intimidadores de toda Hyrule. Nele, os inimigos são mais fortes, mais resistentes, aplicam dano de gloom (aquele que quebra os corações e os impedem de se curar por meios normais), além da pouca visibilidade pela escuridão. Mas fique tranquilo, pois vamos te ajudar a superar esse lugar infernal.



Primeiramente, é necessário entender como combater o gloom. Os itens que você quer ficar de olho são os Sundelions, flores douradas encontradas majoritariamente nas sky islands que podem ser utilizadas para curar corações rompidos por gloom. Dark Clur estranhos itens que dão a Link resistência a gloom, podem ser comprados na Bargainer Statue utilizando Poes.



Para a exploração, as Brightbloom Seeds são as suas principais aliadas. Elas são responsáveis por iluminar o local e te auxiliar a avançar em meio à escuridão. Utilizar os veículos montados com os Zonai Devices também é uma ótima opção para ganhar alguns metros de chão sem se arriscar muito.Vale ressaltar, também, que uma forma de iluminar boa parte do subsolo é ativando as Lightroots, estruturas que também curam seus corações corrompidos por gloom. Ah, e todas elas estão exatamente localizadas abaixo das Shrines.

Espero que essas dicas básicas te ajudem a desbravar Hyrule e trazer paz ao reino novamente sem que você perca alguns fios de cabelo no processo. O jogo é profundo demais para abordar cada peça de informação útil, mas imagino que esse começo já possa te dar uma boa vantagem.

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

DIAGRAMADOR* - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.
*Não remunerado.



INSCREVA-SE AQUI!



por ***Guilherme Lima***
Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

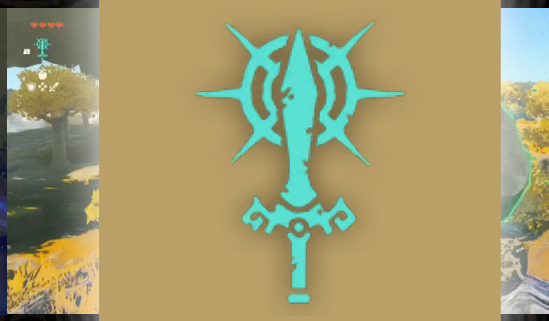












Guia de uso da habilidade Fuse

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom chegou ao Nintendo Switch há poucas semanas e trouxe inúmeras mudanças à fórmula de Breath of the Wild, como a adição de um novo arsenal de habilidades para Link. Incluída nestas novidades está a habilidade Fuse, uma ação que altera como enxergamos os materiais, armas e até o mundo. Para explicar melhor seu uso, separamos alguns pontos importantes e dicas de como utilizá-la em seu potencial completo.

O que é o Fuse?

Fuse trata-se da habilidade de fundir algum objeto com uma arma, escudo ou flecha e gerar uma nova combinação a partir disso. A ação é muito importante para ter sucesso em sua jornada por Hyrule em Tears of the Kingdom, principalmente considerando a enorme variedade de itens que o reino tem a oferecer.

Assim como as outras habilidades, Fuse é desbloqueada logo no começo da aventura, na Great Sky Island. Sua importância varia de aumentar a duração de seu arsenal a criar armas poderosas realizando fusões com materiais de alto nível de Fuse Power.

Este número, inclusive, é o que determina a quantidade de pontos extras de ataque ou defesa que um material pode adicionar quando fundido. Caso você já esteja carregando muitos materiais, recomendamos utilizar o filtro de inventário por Fuse Power, assim conseguirá ver quais são seus itens de maior poder de forma decrescente.

Como já mencionado, Fuse se concentra na possibilidade de fundir materiais com armas, escudos e flechas. Iremos então dissecar cada uma dessas categorias e falar um pouco sobre as melhores combinações.









Armas de ataque

Se o seu objetivo é facilitar o combate e aumentar a força de suas armas de ataque, como espadas e lanças, o Fuse pode vir a calhar criando combinações a partir de seus materiais com maior Fuse Power. Abaixo você confere alguns materiais que conseguem esse efeito e não são tão difíceis de se conseguir no começo do jogo:



Moblin Horns: os Moblins são monstros fáceis de encontrar nos vários acampamentos de Bokoblins. Ainda que sejam um pouco mais difíceis de derrotar de início, eles são acessíveis e podem cair com armas mais fracas. Suas Moblin Horns, material que deixam ao morrerem, vão de 6 e 12 (em versão vermelha e azul do inimigo) a 33 de Fuse Power (versão prateada).



Boss Bokoblin Horn: apesar de parecerem assustadores de início, os Boss Bokoblins não são tão difíceis de derrubar com certa estratégia. Eles normalmente andam com um exército de Bokoblins e seus chifres valem de 6 a 16 de Fuse Power em suas versões vermelhas e azuis, uma faixa similar à dos Moblins.

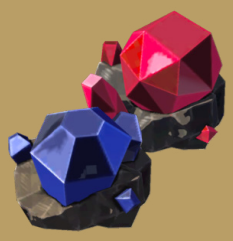


Captain Construct Horns: assim como os Boss Bokoblins, os Constructs chefes também possuem materiais de alto nível de Fuse Power. Você certamente encontrará estes inimigos mesmo no começo do jogo, já que eles são mandatórios em alguns momentos, portanto tenha atenção aos seus atributos de poder: 5, 15 e 25 (respectivamente nas versões I, II e III, as mais comuns por boa parte da aventura).



Lynel Horns: como exemplo final, não podemos deixar de citar um dos melhores materiais de todo o jogo. Esse item foge da nossa regra de acessibilidade, já que só é possível consegui-lo derrotando Lynels, inimigos muito poderosos para o início da aventura. A recompensa é valiosa, entretanto, já que a Lynel Saber Horn, por exemplo, possui enormes 55 de Fuse Power em sua versão dourada. Mesmo sua versão mais fraca, a Blue-Maned Lynel Saber Horn, contém grandiosos 33 de Fuse Power e é mais acessível de encontrar do que o exemplo anterior.

Vale lembrar que o Fuse não tem como função apenas de aumentar o poder e capacidade de seu arsenal, como também pode deixar sua aventura mais fácil. As combinações abaixo são mais úteis para atravessar certos obstáculos de Hyrule:



Ruby/Sapphire: estas joias são itens de alto valor, mas também têm utilidade quando combinadas. Ao fundir uma Ruby com sua lança, por exemplo, a mistura ganha o elemento de fogo e pode queimar inimigos, acender fogueiras e até mesmo te manter aquecido em áreas congeladas. Sapphires contêm o mesmo efeito, porém para o elemento de gelo.



ChuChu Jellys: se você não quiser gastar suas rubis ou safiras, dado o alto valor de venda delas, as ChuChu Jellys podem ser uma boa alternativa. É possível consegui-las derrotando os ChuChu elementais ou transformando as geleias normais ao produzir uma interação delas com os próprios elementos ou frutas elementais.

Outras utilidades:

- **Armas com pedras ou grandes rochas:** essa combinação é muito útil, pois transforma sua arma em uma espécie de machado. Com ele, é possível destruir caixas, troncos e entradas bloqueadas por rochas de cavernas.
- **Aparelhos Zonai:** há uma infinidade de aparatos Zonai com os quais podemos combinar com nossas armas de ataque. Um bom exemplo é unir uma lança com um Cannon, o que gera um dispositivo capaz de lançar bombas a distância em inimigos. Outro objeto similar pode ser construído a partir de uma lança e um Beam Emitter.

Escudos

O uso de escudos durante sua jornada em Tears of the Kingdom é tão importante quanto as armas de ataque — "a defesa é o melhor ataque", como dizem. Considerando isso, a mecânica de Fuse também é essencial para que você faça o melhor uso deles, seja para aumentar seu poder de defesa ou para melhorar sua movimentação pelo mundo.

Não vou falar muito sobre opções acessíveis de incremento de defesa, pois os materiais que citamos para as armas de ataque também se aplicam aqui. No entanto, abaixo você confere exemplos focados em movimentação e estratégias de combate:



Muddlebud: esta flor, normalmente encontrada nas Depths, pode ser unida a qualquer escudo para gerar um efeito em hordas de inimigos. A Muddlebud faz com que os adversários não saibam mais discernir seus inimigos dos aliados e faz com que os Bokoblins de enormes acampamentos, por exemplo, se ataquem sem que você tenha que se envolver muito no combate.



Flame Emitter: este aparelho Zonai emite uma labareda de fogo e, unido ao seu escudo, forma um objeto que lembra um lança-chamas. Use e abuse dele para queimar inimigos com certa distância, mas lembre-se que suas baterias serão consumidas!



Rocket: uma das combinações mais famosas até então. Ao unir um foguete com seu escudo, você poderá ganhar uma grande altitude. Podemos dizer que isso é o mais próximo que temos da habilidade "Revali's Gale" de Breath of the Wild, útil tanto em combate quanto em movimentação.



Sled: a habilidade de surfe de escudo retorna em Tears of the Kingdom, e você pode facilitá-la com o Fuse. Ao juntar um Sled (outro aparelho Zonai) com seu escudo, o deslocamento fica mais suave em diversas superfícies, principalmente naquelas mais gélidas.

Flechas

Os últimos itens de arsenal, porém não menos importantes, o arco e flecha são fundamentais para o combate a longa distância. Considerando que TotK tem vários inimigos intimidadores, é importante tomar domínio do uso do Fuse com suas flechas para atingir o máximo potencial.

Para combinações que buscam mais poderio, as opções iniciais de arma de ataque também se aplicam, mas assim como os escudos, falarei das mais específicas envolvendo as flechas:



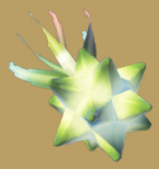
Combinações elementais: as frutas elementais, ChuChu Jellys e joias são importantes para criarmos as flechas elementais em Tears of the Kingdom. As flechas de gelo, fogo e eletricidade possuem a mesma utilidade que em Breath of the Wild, seja derrubar a arma de um inimigo eletrocutado ou derreter grandes pedaços de gelo.



Bomb Flowers: as Bomb Arrows estão entre os itens mais poderosos do jogo; portanto, não deixe de ter muitas Bomb Flowers consigo, já que são o item necessário para que as flechas explosivas sejam criadas. Além de seu potencial de combate, as Bomb Arrows também possuem a utilidade de destruir paredes de rochas e pedras com minérios. No entanto, tome distância, pois elas podem te causar dano caso detonadas de muito perto.



Eyeballs: as Eyeballs são deixadas por inimigos como os Keese ou Aerocudas e geram uma combinação capaz de garantir um headshot nos inimigos. Fique atento ao posicionamento, no entanto, já que a flecha só atingirá a cabeça dos adversários se eles não estiverem totalmente de costas para sua mira.



Dazzlefruits: essas frutas causam um efeito rápido de paralisia nos inimigos e, combinadas com as flechas, se tornam um bom aliado no combate. Use-as para fazer com que os oponentes derrubem suas armas antes mesmo de se engajar na luta.



Puffshrooms: outra fruta útil para combate. Combine-a com uma flecha para causar uma cortina de fumaça no território dos inimigos. Usando essa cortina de fumaça, você pode se agachar até as costas de um adversário e derrotá-lo com um golpe furtivo.



Brightbloom Seed: para a exploração de locais escuros, as Brightbloom Seeds são úteis para iluminar os arredores, principalmente nas Depths. Ao combiná-la com uma flecha, você pode iluminar lugares mais distantes e ter uma visão mais ampla do seu ambiente.

É hora da fusão

O que achou das nossas dicas para o uso do Fuse? Citamos apenas algumas boas opções para sua jornada, mas há inúmeras possibilidades em **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom,** inclusive combinações estranhas como fundir uma lança e uma caixa. Cite nos comentários quais fusões te ajudaram em sua aventura ou que apenas foram divertidas de testar.



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine



Maurício Katayama
Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves



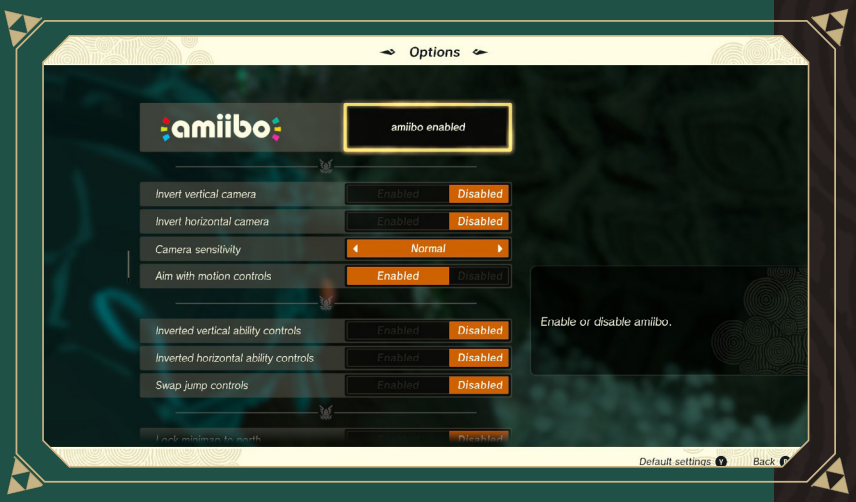
THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM: LISTA DE AMIIBO COMPATÍVEIS E RECOMPENSAS

Além de sua função estética e colecionável, os amiibo podem ser usados para obter recompensas úteis em jogos selecionados, como é o caso de The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Em um jogo no qual obter recursos é fundamental, é uma mão na roda receber ingredientes para preparar refeições, equipamentos para ajudar nos combates e cosméticos para incrementar o visual.

Este guia lhe auxiliará a entender em detalhes como funcionam esses acessórios, como habilitá-los em jogo, conhecer as recompensas que cada amiibo proporciona e como conseguir alguns itens sem amiibo.

COMO USAR OS AMIIBO

De certa forma, a história de Tears of the Kingdom se inicia em 3 de março de 2017, quando Breath of the Wild foi adicionado à linha do tempo de The Legend of Zelda. No título lançado há seis anos, o guerreiro Link despertou após passar um século dormindo e descobriu que Hyrule estava tomado pelas forças de Ganon, vilão que dominou as tecnologias Sheikah e criou um verdadeiro cenário de caos para assumir o poder.



A habilidade de escanear amiibo estará disponível na roda de atalhos, que pode ser acessada em jogo ao pressionar e segurar o botão L. Uma marca circular no chão mostrará onde as recompensas aparecerão. Os prêmios caem do céu, na forma de itens diversos e um baú com uma recompensa melhor, caso você esteja usando um acessório compatível.



Para escanear os amiibo, coloque sua base sobre o analógico direito, caso esteja jogando com os Joy-Con, ou sobre a parte central do controle, caso esteja usando um Pro Controller.

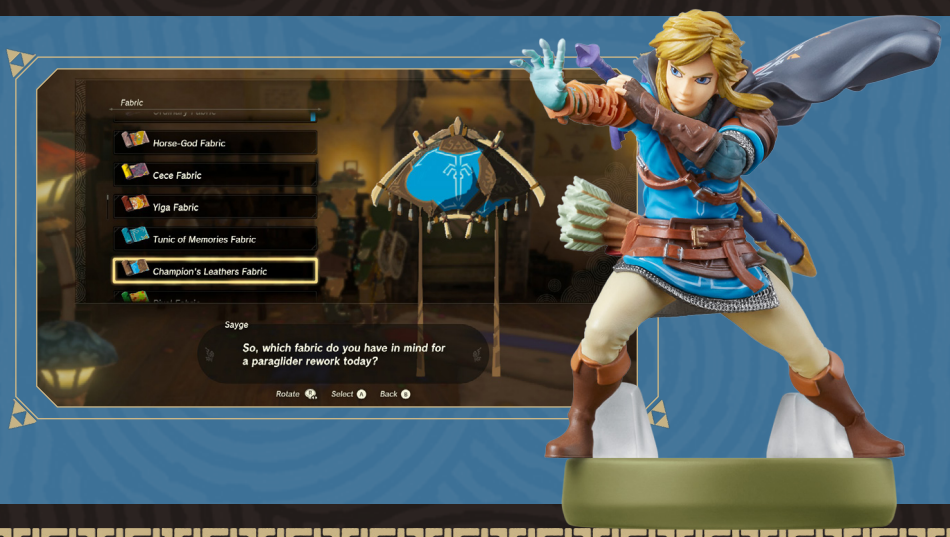


LISTA DE AMIIBO COMPATÍVEIS E RECOMPENSAS

Tears of the Kingdom é compatível com a lista de acessórios temáticos da franquia The Legend of Zelda, que atualmente é composta por 26 modelos. Cada um deles possui uma lista específica de prêmios possíveis, com chance aleatória de aparição. Também é possível escanear outros amiibo que não estejam na lista de compatibilidade. Nesse caso, você receberá itens consumíveis variados, mas não os baús de tesouro.

LINK (TEARS OF THE KINGDOM)

Baú: Champion's Leathers Fabric ou Knight's BroadSword
Outros: Brightcap, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Ironshroom, Razorshroom, Skyshroom, Stamella Shroom, Sunshroom, Zapshroom



ZELDA (TEARS OF THE KINGDOM)

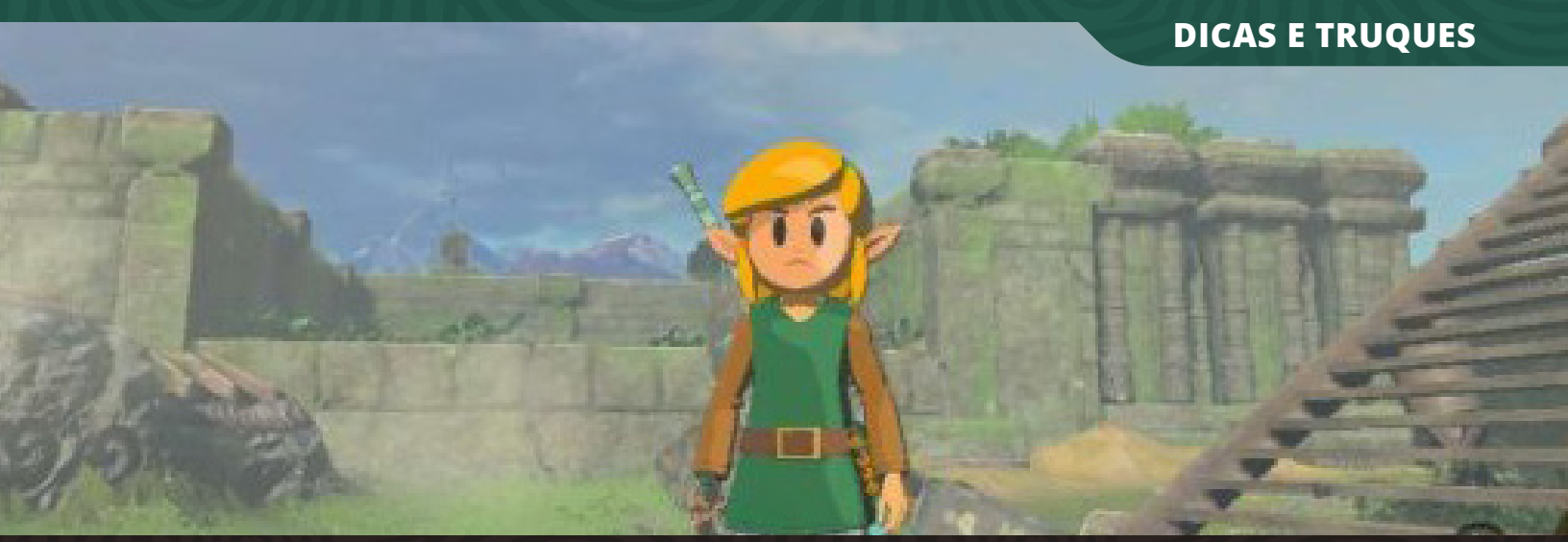
Baú: Princess Zelda Fabric, Opal, Soldier's Broadsword
Outros: Hyrule Herb, Stambulb, Mighty Thistle, Cool Saffina, Electric Saffina, Endura Carrot, Swift Violet, Fortified Pumpkin ou Big Hearty Radishes



GANONDORF (TEARS OF THE KINGDOM)

Baú: Gerudo-King Fabric, Royal Broadsword, Gloom Sword
Outros: carnes diversas





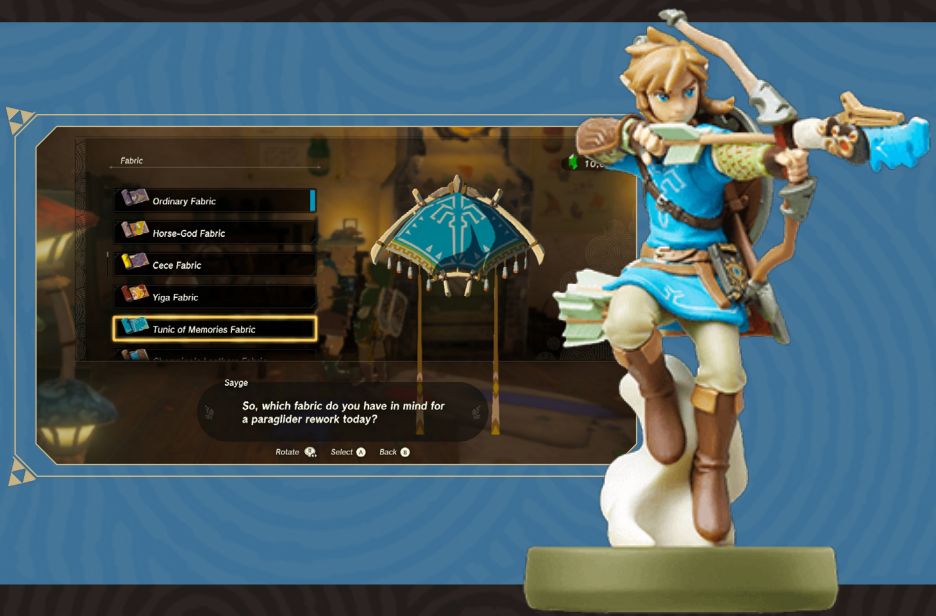
LINK (8-BIT)

Baú: Pixel Fabric, Cap of the Hero, Tunic of the Hero, Trousers of the Hero, Sword of the Hero, Knight's Broadsword, Soldier's Shield, Knight's Shield
Outros: flechas, barris explosivos ou barris com flechas ou maçãs



LINK ARCHER (BREATH OF THE WILD)

Baú: Tunic of Memories Fabric, Bows, Ancient Blade
Outros: Raw Bird Drumstick, Raw Bird Thigh, Raw Meat, Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Staminoka Bass



LINK RIDER (BREATH OF THE WILD)

Baú: Hylian-Hood Fabric, Soldier's Broadsword
Outros: Brightcap, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Ironshroom, Razorshroom, Skyshroom, Stamella Shroom, Sunshroom, Zapshroom



ZELDA (BREATH OF THE WILD)

Baú: Hyrule-Princess Fabric, Knight's Shield, Soldier's Shield
Outros: Amber, Diamond, Luminous Stone, Opal, Ruby, Sapphire, Star Fragment, Topaz, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



GUARDIAN (BREATH OF THE WILD)

Baú: Ancient-Sheikah Fabric, armas degradadas (rusty), Ancient Blade
Outros: caixas metálicas com flechas



BOKOBLIN (BREATH OF THE WILD)

Baú: Bokoblin Fabric, Boko Shield, Spiked Boko Shield, Boko Bow, Spiked Boko Bow
Outros: Bokoblin Guts, Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat



MIPHA (BREATH OF THE WILD)

Baú: Zora-Champion Fabric, Vah Ruta Divine Helm, Zora Spear
Outros: Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Staminoka Bass



URBOSA (BREATH OF THE WILD)

Baú: Gerudo-Champion Fabric, Vah Naboris Divine Helm, Gerudo Scimitar
Outros: Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat, Raw Bird Drumstick, Raw Bird Thigh, Raw Whole Bird



RIVALI (BREATH OF THE WILD)

Baú: Rito-Champion Fabric, Vah Medoh Divine Helm, Falcon Bow, Swallow Bow
Outros: flechas, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



DARUK (BREATH OF THE WILD)

Baú: Goron-Champion Fabric, Vah Rudania Divine Helm, Cobble Crusher
Outros: Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond



LINK (SUPER SMASH BROS.)

Baú: Epona, Twilight Armor, Mirror of Twilight Fabric, Knight's Broadsword, Soldier's Shield
Outros: flechas, frutas e vegetais variados



YOUNG LINK (SUPER SMASH BROS.)

Baú: Lon Lon Ranch Fabric, Cap of Time, Tunic of Time, Trousers of Time, Biggoron Sword, Soldier's Claymore
Outros: flechas,Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat



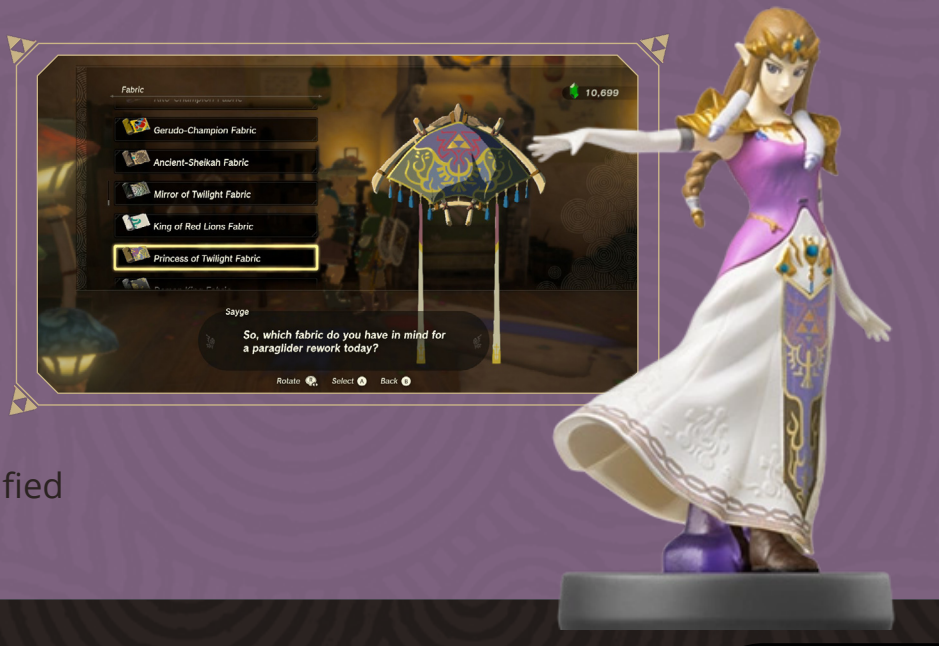
TOON LINK (SUPER SMASH BROS.)

Baú: King of Red Lions Fabric, Cap of the Wind, Tunic of the Wind, Trousers of the Wind, Sea Breeze Shield, Sea Breeze Boomerang, Boomerang, Knight's Broadsword
Outros: flechas, Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Staminoka Bass



ZELDA (SUPER SMASH BROS.)

Baú: Princess of Twilight Fabric, Dusk Bow, Soldier's Bow, Knight's Bow
Outros: Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



GANONDORF (SUPER SMASH BROS.)

Baú: Demon King Fabric, Dusk Claymore, Gerudo Claymore
Outros: Bokoblin Guts, Raw Meat, Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond





SHEIK (SUPER SMASH BROS.)

Baú: Sheik Fabric, Sheik's Mask, Eightfold Blade, Shield of the Mind's Eye, Phrenic Bow
Outros: flechas, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Zapshroom, Stamella Shroom, Skyshroom, Ironshroom, Sunshroom, Brightcap, Razorshroom





LINK (OCARINA OF TIME)

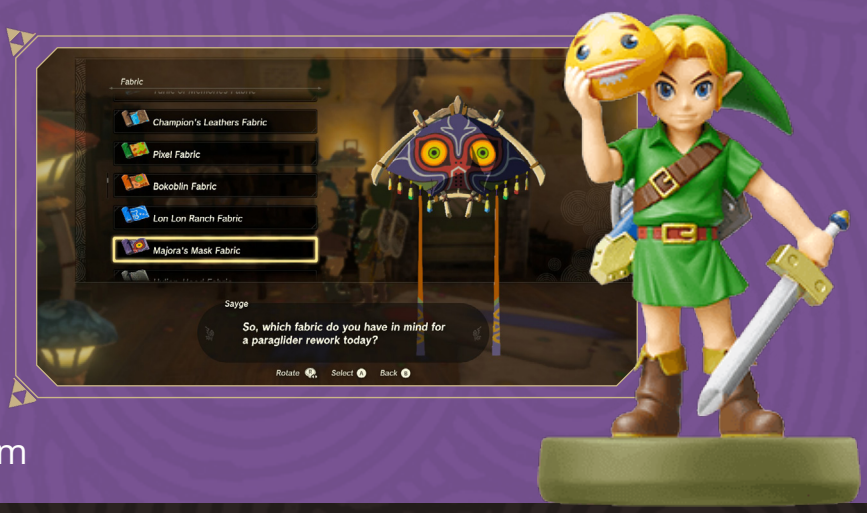
Baú: Lon Lon Ranch Fabric, Cap of Time, Tunic of Time, Trousers of Time, Biggoron Sword, Soldier's Claymore
Outros: flechas, Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat





LINK (MAJORA'S MASK)

Baú: Majora's Mask Fabric, Fierce Deity Mask, Fierce Deity Armor, Fierce Deity Boots, Fierce Deity Sword, Knight's Broadsword
Outros: Brightcap, Chillshroom, Hearty Truffle, Hylian Shroom, Rushroom, Ironshroom, Razorshroom, Skyshroom, Stamella Shroom, Sunshroom, Zapshroom



TOON LINK (WIND WAKER)

Baú: King of Red Lions Fabric, Cap of the Wind, Tunic of the Wind, Trousers of the Wind, Sea Breeze Shield, Sea Breeze Boomerang, Boomerang, Knight's Broadsword
Outros: flechas, Armored Carp, Mighty Cap, Chillfin Trout, Hyrule Bass, Mighty Porgy, Staminoka Bass



ZELDA (WIND WAKER)

Baú: Bygone-Royal Fabric, Sea Breeze Shield, Soldier's Shield, Knight's Shield
Outros: Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



LINK (LINK'S AWAKENING)

Baú: Egg Fabric, Mask of Awakening, Tunic of Awakening, Trousers of Awakening, Soldier's Broadsword
Outros: barris explosivos, barris com flechas ou maçãs



LINK (SKYWARD SWORD)

Baú: Sword-Spirit Fabric, Cap of the Sky, Tunic of the Sky, Trousers of the Sky, White Sword of the Sky, Knight's Broadsword, Knight's Shield, Soldier's Shield
Outros: flechas e caixas de madeira com flechas



LINK (TWINLIGHT PRINCESS HD)

Baú: Epona, Cap of Twilight, Tunic of Twilight, Trousers of Twilight, Mirror of Twilight Fabric, Knight's Broadsword, Soldier's Shield
Outros: flechas, Wildberry, Voltfruit, Apple, Mighty Bananas, Hydromelon, Palm Fruit, Spicy Pepper, Chickaloo Tree Nut, Acorn



WOLF LINK (TWINLIGHT PRINCESS HD)

Baú: Mirror of Twilight Fabric
Outros: Raw Meat, Raw Prime Meat, Raw Gourmet Meat, Raw Whole Bird, Seared Gourmet Meat, Roasted Whole Bird



ZELDA E LOFTWING (SKYWARD SWORD)

Baú: Goddess Fabric, Soldier's Bow, Knight's Bow
Outros: Amber, Opal, Luminous Stone, Star Fragment, Sapphire, Ruby, Topaz, Diamond, Silent Princess, Electric Safflina, Swift Carrot, Mighty Thistle, Blue Nightshade, Hyrule Herb, Fortified Pumpkin, Armoranth, Swift Violet



COMO CONSEGUIR OS ITENS SEM AMIIBO

Algumas das recompensas da lista acima também podem ser compradas em jogo, caso você não possua o amiibo correspondente. Isso é feito com a Bargainer Statue, um tipo especial de vendedor presente nos subterrâneos.

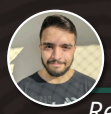
Algumas das recompensas da lista acima também podem ser compradas em jogo, caso você não possua o amiibo correspondente. Isso é feito com a Bargainer Statue, um tipo especial de vendedor presente nos subterrâneos.



BELOS E ÚTEIS

Em uma jornada tão longa e cheia de obstáculos como a de **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**, é muito bom poder contar com uma ajuda extra. Os belos colecionáveis que enfeitam seu cantinho de jogos podem fazer muita diferença na mais nova aventura de Link. Espero que este guia seja útil para você decidir qual amiibo usar ou comprar!





Guilherme Lima
Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves









GUIA DE COMO ENCONTRAR E MELHORAR AS ROUPAS DE THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM.

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch), assim como seu antecessor, possui uma leva enorme de peças de roupa que afetam os stats de Link e até mesmo podem fornecer efeitos especiais de auxílio. Neste guia, preparamos uma lista completa de conjuntos e roupas presentes no jogo, como você pode encontrá-las, seus efeitos e quais materiais são necessários para realizar seus upgrades.

INFORMAÇÕES DO GUIA

As informações a respeito dos conjuntos de roupas de Tears of the Kingdom que serão detalhadas neste guia são:

Efeitos: muitos sets possuem efeitos extras que podem dar algum tipo de vantagem a Link, seja de ataque até mesmo a movimentação, como melhorias na escalada ou velocidade do personagem. Detalhamos no guia cada efeito extra aos sets que os possuem.
Locais: descrevemos também em qual local do mapa você pode encontrar as roupas. Vale lembrar que algumas podem ser adquiridas ao escanear certos amiibo, mas todas as roupas estão presentes em algum lugar do jogo.
Upgrades: ao desbloquear todas as fadas de Hyrule, você poderá realizar o upgrade da maioria das roupas ao custo de Rupees e materiais específicos. Aqui detalhamos quais materiais são necessários por conjunto e por nível de melhoria. Essas melhorias são responsáveis por ativar completamente os efeitos especiais dos sets e trazer um aumento de stats ao Link.

Ancient Hero Set



É um conjunto de roupas especial adquirível após o término de várias missões principais. Provê o efeito especial de um **aumento do dano do ataque carregado da Master Sword**. O set contém:



1. Ancient Hero's Aspect – é a única peça do conjunto. Obtível quando o jogador completa todos as Shrines e finaliza a missão **The Shrine Explorer**. Ao cumprir esses requisitos, é só visitar o Temple of Time para obtê-la.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

- **Nível 1:** 9 Hinox Guts, 9 Silver Bokoblin Horns e 15 Zonaites.
- **Nível 2:** 9 Frox Guts, 9 Silver Moblin Horns e 10 Large Zonaites.
- **Nível 3:** 9 Molduga Guts, 9 Silver Lizalfos Horns e 15 Large Zonaites.
- **Nível 4:** 9 Silver Lynel Mace Horns, 9 Silver Lynel Saber Horns e 9 Gleeok Guts.

Archaic Set

É o conjunto inicial de aventura, composto pelas roupas que foram destaque nos trailers e imagens promocionais do jogo. O set contém:



Archaic Tunic – localizada em um baú na parte ao sul da Great Sky Island, próximo à Pondside Cave.
Archaic Legwear – localizada em um baú próximo à saída da Room of Awakening, a primeira sala do jogo.
Archaic Warm Greaves – localizadas próximo à saída do Gutanbac Shrine, a Shrine de neve da Great Sky Island. Basta utilizar a habilidade Ascend em uma área à esquerda para adentrar o vazio de uma árvore em que o baú está.

Não pode receber nenhum tipo de upgrade das fadas.

Awakening Set



É o conjunto de roupas que fazem homenagem a The Legend of Zelda: Link's Awakening do Nintendo Switch. Provê o efeito especial de um aumento de ataque e também é possível conseguí-lo ao escanear o amiibo de Link's Awakening. O set contém:

1. **Mask of Awakening –** localizada no Thundra Plateau, pode ser resgatada a partir de um puzzle envolvendo as sombras de algumas colunas do local.
2. **Tunic of Awakening –** localizada próximo à Ancient Columns Cave na Tabantha Frontier, está escondida em uma passagem secreta que pode ser liberada ao pressionar um botão de uma das colunas.
3. **Trousers of Awakening –** localizadas no subterrâneo das Coliseum Ruins ao sul de Hyrule Field, escondida atrás de uma passagem secreta que pode ser aberta ao colocar uma estátua em seu local devido.



Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 10 Luminous Stones e 1 Star Fragment.
Nível 2: 15 Luminous Stones e 1 Star Fragment.
Nível 3: 20 Luminous Stones e 1 Star Fragment.
Nível 4: 30 Luminous Stones e 1 Star Fragment.

Barbarian Set









É o conjunto de roupas que provê o efeito especial de um **aumento de ataque e a diminuição da quantidade de energia necessária para ataques carregados**. O set contém:

1. **Barbarian Helm –** inicie a sidequest Misko's Treasure para ter a localização deste item marcada em seu mapa. Está dentro de um baú na caverna Robred Dropoff.
2. **Barbarian Armor –** este item também fica marcado em seu mapa a partir da mesma sidequest. Está em um baú na caverna Crenel Hills.
3. **Barbarian Wraps –** assim como os outros, também têm sua localização marcada no mapa por meio da sidequest Misko's Treasure. Está em baú na caverna Walnot Mountain.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 1 Lynel Horn.
Nível 2: 3 Lynel Horn e 2 Lynel Hoof.
Nível 3: 4 Lynel Hoof e 1 Lynel Guts.
Nível 4: 2 Lynel Guts e 1 Shard of Dinraal's Horn.





Charged Set



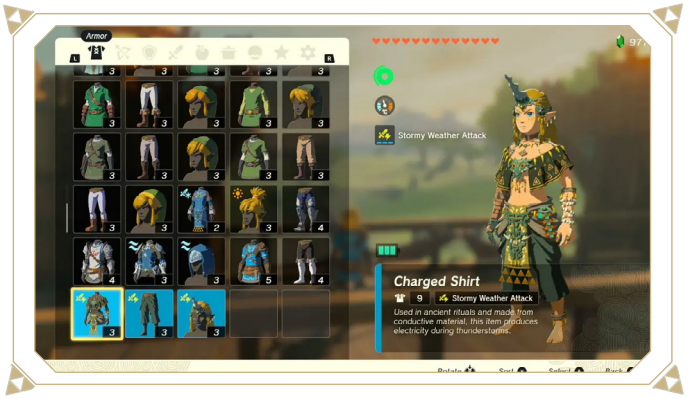


É o conjunto de roupas perfeito para se utilizar durante uma tempestade, pois provê o efeito especial de um **aumento de ataque e um movimento especial carregado durante tempestades**. O set contém:

1. **Charged Headdress –** localizada em um baú próximo de uma caverna no Dracozu River. É parte da sidequest Secret of the Ring Ruins.
2. **Charged Shirt –** está dentro de um baú no topo do rio do Dracozu Lake. Também faz parte da mesma sidequest.
3. **Charged Trousers –** localizadas na Damel Forest, dentro de um baú escondido atrás de uma entrada bloqueada por pedras. Assim como as outras roupas, também é parte da sidequest Secret of the Ring Ruins.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Shock Fruits.
Nível 2: 3 Thunderwing Butterflies e 5 Electric Lizalfos Horns.
Nível 3: 3 Large Zonai Charges, 5 Shock Like Stones e 5 Electric Darnerst.
Nível 4: 10 Voltfin Trouts, 5 Large Zonai Charges e 5 Gleeok Thunder Horns.





Climbing Set

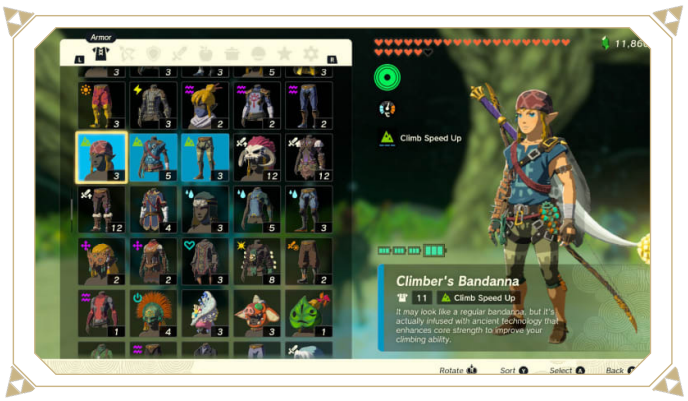


É o conjunto de roupas adequado aos que gostam de escalar por todos os cantos de Hyrule, pois provê o efeito especial de um **aumento da velocidade para escalada e diminuição de stamina utilizada ao se impulsionar durante escaladas**. O set contém:

1. **Climber's Bandana –** localizada em um baú na Ploymus Mountain Cave.
2. **Climbing Gear –** localizada em um baú na North Hyrule Plain Cave.
3. **Climbing Boots –** localizadas em um baú na Upland Zorana Byroad.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Keese Wings e 3 Rushrooms.
Nível 2: 5 Electric Keese Wings e 5 Hightail Lizards.
Nível 3: 8 Ice Keese Wings e 10 Hot-Footed Frogs.
Nível 4: 10 Fire Keese Wings e 20 Swift Violets.





Dark Set





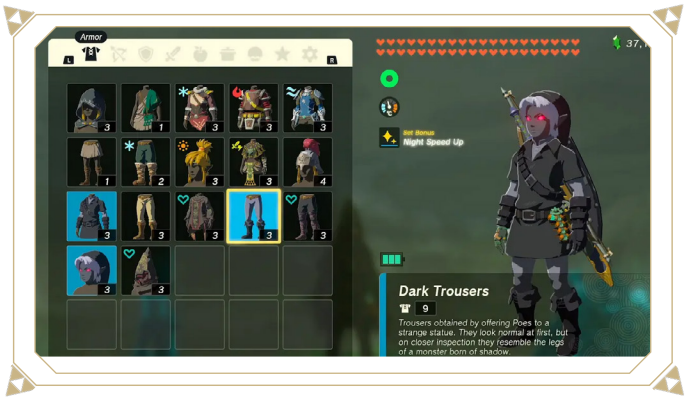


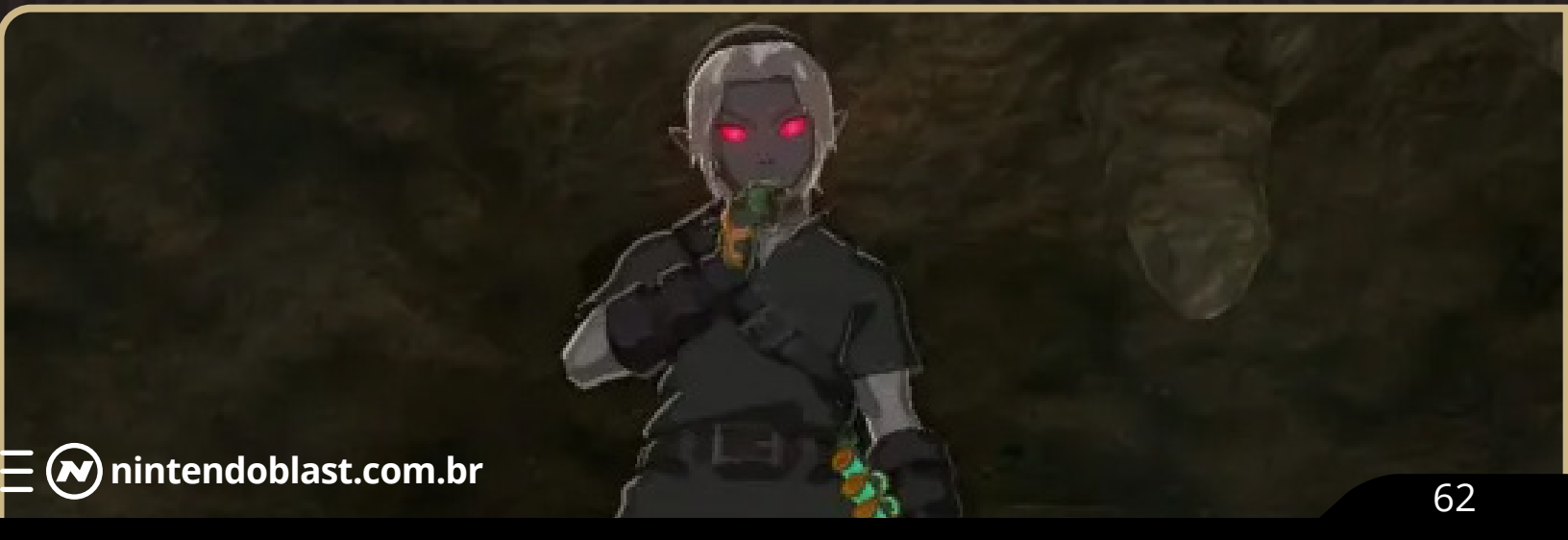


É o conjunto de roupas inspiradas no design de Dark Link. Provê o efeito especial de um **aumento da velocidade ao andar pela noite**. O set contém:

1. **Dark Hood –** encontre a primeira estátua das profundezas para desbloquear este item em sua loja. Tem o custo total de 150 Poes.
2. **Dark Tunic –** encontre a segunda estátua das profundezas para desbloquear este item em sua loja. Tem o custo total de 200 Poes.
3. **Dark Trousers –** encontre a quarta estátua das profundezas para desbloquear este item em sua loja. Tem o custo total de 300 Poes.

Não pode receber nenhum tipo de upgrade das fadas.





Depths Set

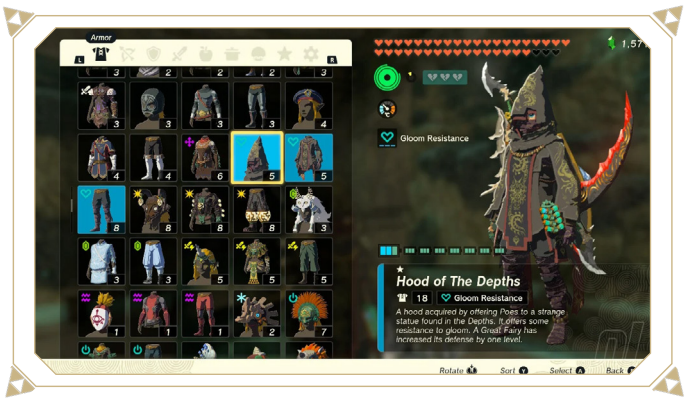




É o conjunto de roupas vindas das estátuas que estão nas profundezas. Provê o efeito especial de **resistência ao Gloom**. O set contém:

1. **Hood of the Depths –** encontre duas estátuas das Profundezas para desbloquear esse item na loja da Bargainer Statue, localizada no Lookout Landing. Tem o custo total de 150 Poes.
2. **Tunic of the Depths –** encontre quatro estátuas das Profundezas para desbloquear esse item na mesma loja. Custo total de 200 Poes.
3. **Gaiters of the Depths –** encontre seis estátuas das Profundezas para desbloquear esse item na mesma loja. Custo total de 300 Poes.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):



Nível 1: 3 Deep Fireflies.
Nível 2: 5 Dark Clumps e 3 Frox Fangs.
Nível 3: 20 Zonaites, 3 Frox Fingernails e 3 Obsidian Frox Fangs.
Nível 4: 10 Large Zonaites, 5 Blue-White Frox Fangs e 3 Frox Guts.



Desert Voe Set







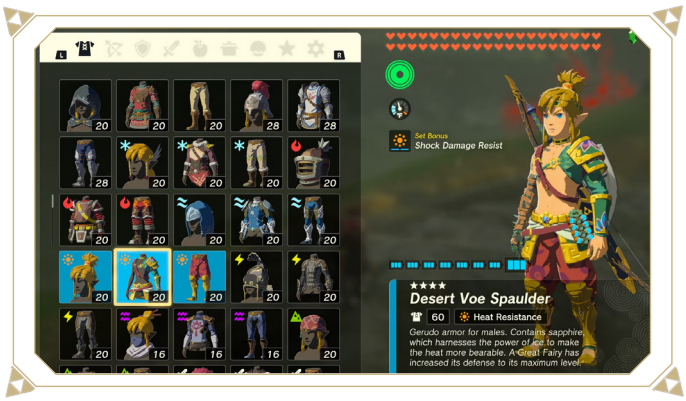


É o conjunto de roupas dos Gerudos que provê o efeito especial de **resistência ao calor e uma redução nos danos recebidos por ataques elétricos**. O set contém:

1. **Desert Voe Headband –** é vendida no Secret Club em Gerudo Town. Tem o custo total de 450 Rupees.
2. **Desert Voe Spaulder –** é também vendida no Secret Club em Gerudo Town. Tem o custo total de 1300 Rupees.
3. **Desert Voe Trousers –** são vendidas no Kara Kara Bazaar em um ponto do Gerudo Desert. Tem o custo total de 650 Rupees.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 White ChuChu Jellies.
Nível 2: 5 White ChuChu Jellies e 3 Cool Safflinas.
Nível 3: 5 Chillshrooms, 5 Icy Keese Wings e 3 Icy Lazalfos Tails.
Nível 4: 5 Sapphires, 5 Ice-Breath Lizalfos Horns e 10 Ice-Breath Lizalfos Tails.





Ember Set



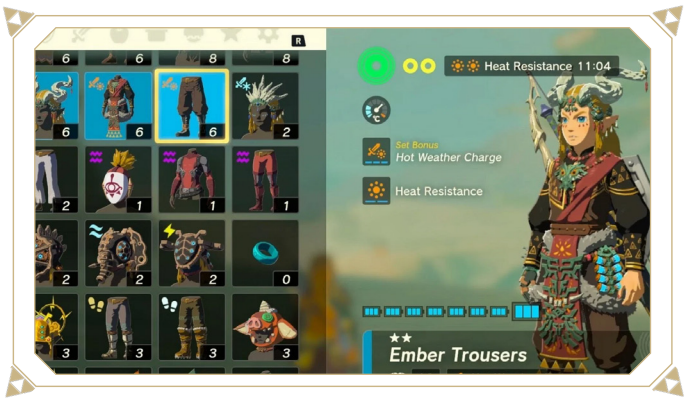


É o conjunto de roupas dos Gorons que provê o efeito especial de **resistência ao calor vulcânico, assim como aumento de ataque e uma habilidade de carregamento especial nesse mesmo calor**. O set contém:

1. **Ember Headdress –** está em um baú na YunoboCo HQ South Cave, local que é parte de um evento da história principal.
2. **Ember Shirt –** localizada dentro de um baú na Goronbi River Cave.
3. **Ember Trousers –** estão em um baú na Cephla Lake Cave.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Fire Fruits.
Nível 2: 5 Summerwing Butterflies e 5 Fire-Breath Lizalfos Horns.
Nível 3: 5 Large Zonai Charges, 5 Fire Like Stones e 5 Warm Darners.
Nível 4: 10 Sizzlefin Trouts, 10 Large Zonai Charges e 5 Gleeok Flame Horns.





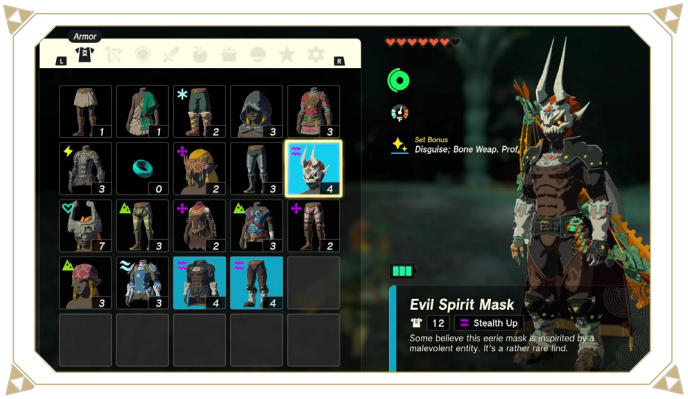
Evil Spirit Set



É um conjunto de roupas que provê o efeito especial de **aumentar a furtividade de Link, aumentar o dano causado por armas feitas com osso e impedir que inimigos esqueléticos te ataquem**. Este set contém:

1. **Evil Spirit Mask –** é recompensa pela South Lomei Prophecy Quest.
2. **Evil Spirit Armor –** é recompensa por atravessar o Lomei Labyrinth na Lomei Labyrinth Island Prophecy Quest.
3. **Evil Spirit Greaves –** são recompensas pela North Lomei Prophecy Quest.

Não pode receber nenhum tipo de upgrade das fadas.





Fierce Deity Set







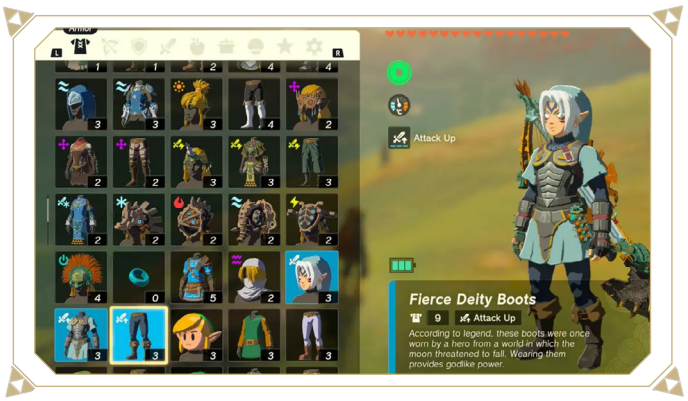


É um conjunto de roupas inspirado em The Legend of Zelda: Majora's Mask do Nintendo 64. Provê o efeito especial de **aumentar o ataque e diminuir a quantidade de stamina usada para movimentos carregados** e também é possível consegui-lo ao escanear o amiibo de Majora's Mask. Este set contém:

1. **Fierce Deity's Mask –** pode ser encontrada dentro da Skull Lake Cave.
2. **Fierce Deity's Armor –** localizada na Citadel Ruins Summit Cave.
3. **Fierce Deity's Boots –** estão em um baú na Ancient Tree Stump.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 5 Hinox Toenails e 1 Dinrall's Scale.
Nível 2: 5 Hinox Tooth e 1 Dinrall's Claw.
Nível 3: 2 Hinox Guts e 1 Shard of Dinraal's Fang.
Nível 4: 2 Lynel Guts e 1 Dinraal's Horn.





Flamebreaker Set







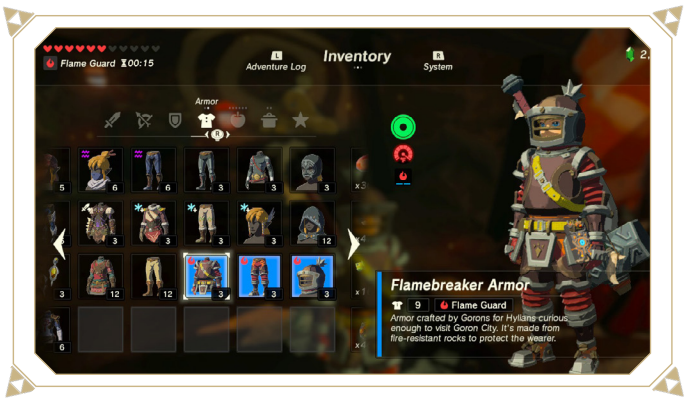


É o conjunto de roupas ideal para evitar pegar fogo ao caminhar pelas áreas próximas a Goron City. Provê o efeito especial de **resistência ao fogo**. Este set contém:

1. **Flamebreaker Helm –** pode ser comprada na loja de armas de Goron City. Seu custo total é de 1400 Rupees.
2. **Flamebreaker Armor –** pode ser comprada na loja de armas de Goron City. Seu custo total é de 700 Rupees.
3. **Flamebreaker Boots –** podem ser compradas na loja de armas de Goron City. Seu custo total é de 1200 Rupees.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Moblin Horns.
Nível 2: 5 Moblin Fangs e 5 Fireproof Lizards.
Nível 3: 5 Blue Moblin Horns, 15 Flints e 3 Smotherwing Butterflies.
Nível 4: 5 Black Moblin Horns, 30 Flints e 5 Smotherwing Butterflies.





Froggy Set

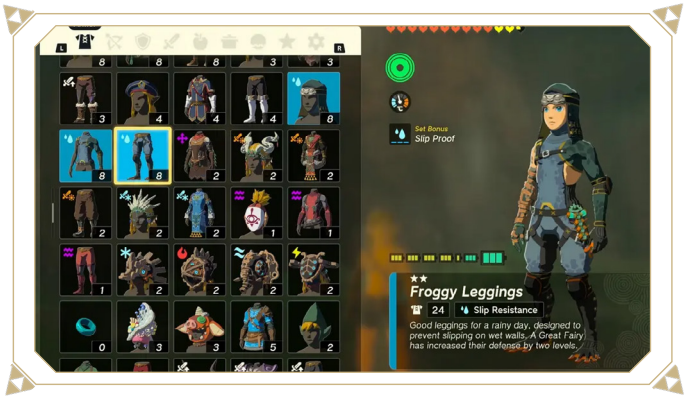


Odeia chuvas? Este é o conjunto de roupas perfeito para conseguir escalar durante elas, pois provê o efeito especial de r**esistência a deslizamentos de chuva**. O set contém:

1. **Froggy Hood –** recompensa pela sidequest de Penn's Side Adventures, envolve uma lista de missões pelos estábulos de Hyrule.
2. **Froggy Sleeve –** recompensa pela sidequest de Penn's Side Adventures, envolve uma lista de missões pelos estábulos de Hyrule.
3. **Froggy Leggings –** recompensas pela sidequest de Penn's Side Adventures, envolve uma lista de missões pelos estábulos de Hyrule.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Sticky Lizards.
Nível 2: 5 Sticky Lizards e 5 Horriblin Horns.
Nível 3: 5 Blue Horriblin Horns e 5 Sticky Frogs.
Nível 4: 10 Opals, 5 Black Horriblin Horns e 10 Horriblin Guts.





Frostbite Set



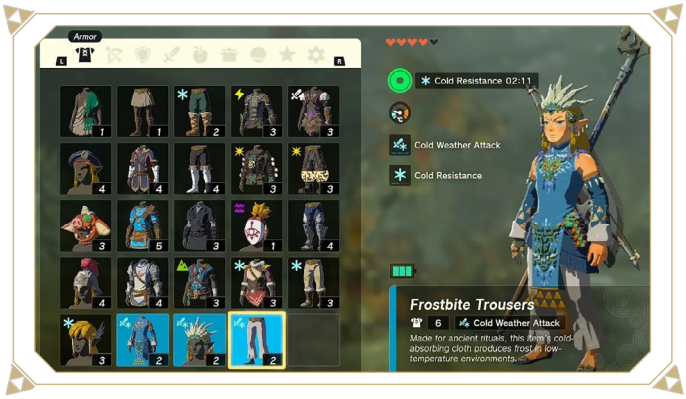


É o conjunto de roupas ideal para travar batalhas na neve, especialmente contra o Gleeok de gelo. Provê o efeito especial de **aumento do ataque em clima frio e um movimento carregado especial mais rápido e poderoso**. Este set contém:

1. **Frostbite Headdress –** está em um baú na Lake Kilsie Cave.
2. **Frostbite Shirt –** pode ser encontrada em um baú na Brightcap Cave.
3. **Frostbite Trousers –** localizadas em um baú nos interiores da Hebra Headspring Cave.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Ice Fruits.
Nível 2: 5 Ice-Breath Lizalfos Horns e 5 Winterwing Butterflies.
Nível 3: 5 Large Zonai Charges, 5 Ice Like Stones e 5 Cold Darners.
Nível 4: 10 Chillfin Trouts, 10 Large Zonai Charges e 5 Gleeok Frost Horns.





Glide Set

É o conjunto de roupas perfeito para sobrevoar por Hyrule, pois provê o efeito especial de aumento na mobilidade aérea e **resistência à dano por queda**. Este set contém:





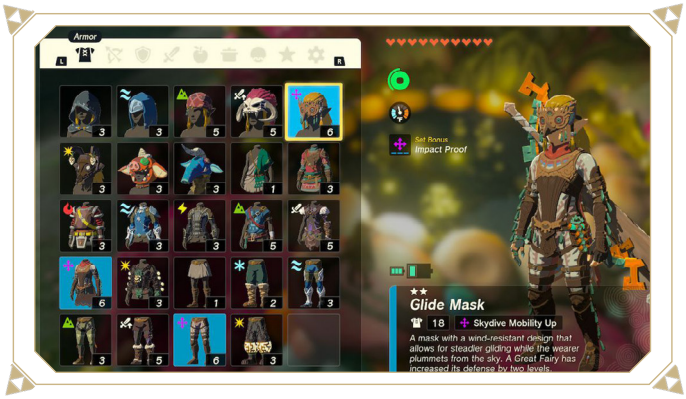




1. **Glide Mask –** recompensa pelo minigame de mergulho aéreo (Dive **Ceremony) da Bravery Island.**
2. **Glide Shirt –** recompensa pelo mesmo **minigame, mas na Courage Island.**
3. **Glide Tights –** assim como as duas outras peças, também são uma recompensa pela Dive Ceremony, edição Valor Island.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Keese Wings.
Nível 2: 6 Aerocuda Eyeballs e 5 Keese Wings.
Nível 3: 6 Aerocuda Wings e 8 Aerocuda Eyeballs.
Nível 4: 12 Gleeok Wings, 10 Aerocuda Wings e 8 Gibdo Wings.





Hero Set



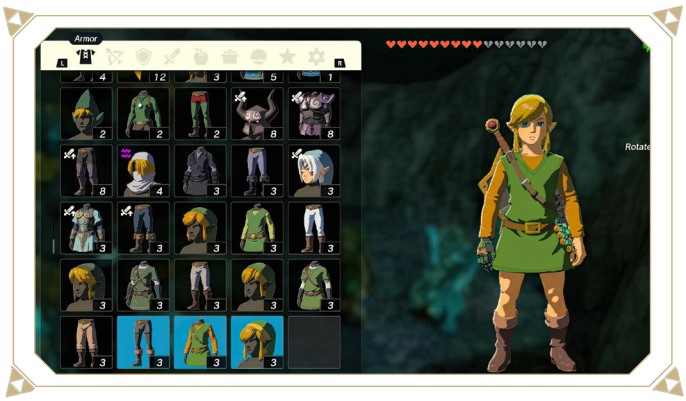


É o conjunto de roupas inspirado no visual de um amiibo do Link 8-bits. Provê o efeito especial de **aumento do ataque e também é possível consegui-lo ao escanear o amiibo do Link 8-bits**. Este set contém:

1. **Cap of the Hero –** obtida em um baú na Abandoned Lurelin Mine, nas profundezas.
2. **Tunic of the Hero –** localizada em um baú na Abandoned Kakariko Mine, profundezas.
3. **Trousers of the Hero –** assim como as outras duas peças, presentes em baú nas profundezas, especificamente na Corvash Canyon Mine.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 1 Ruby e 1 Star Fragment.
Nível 2: 4 Rubies e 1 Star Fragment.
Nível 3: 6 Rubies e 1 Star Fragment.
Nível 4: 10 Rubies e 1 Star Fragment.





Hylian Set







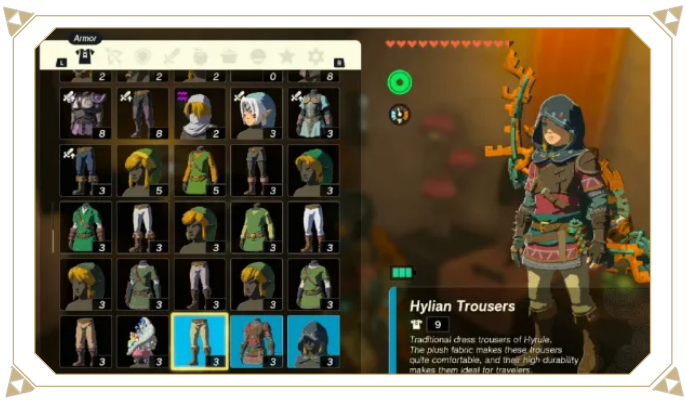


É um dos primeiros conjuntos de roupa que você encontrará pelo jogo. Este set contém:

1. **Hylian Hood –** comprável na loja geral do Lookout Landing. Valor total de 70 Rupees.
2. **Hylian Tunic –** comprável na loja geral do Lookout Landing. Valor total de 130 Rupees.
3. **Hylian Trousers –** comprável na loja geral do Lookout Landing. Valor total de 120 Rupees.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 5 Bokoblin Horns.
Nível 2: 5 Blue Bokoblin Horns e 3 Bokoblin Fangs.
Nível 3: 20 Ambers, 3 Bokoblin Guts e 5 Black Bokoblin Horns.
Nível 4: 30 Ambers, 5 Bokoblin Guts e 5 Silver Bokoblin Horns.





Miner Set



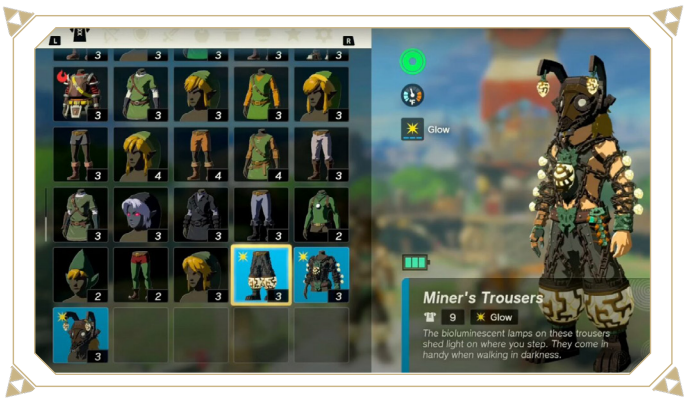


É o conjunto de roupas que provê o efeito especial de **iluminação em volta de Link**, útil para caminhar pela escuridão das profundezas. Este set contém:

1. **Miner's Mask –** está em um baú na Abandoned Kara Kara Mine, nas profundezas.
2. **Miner's Top –** também nas profundezas, localizada em um baú na Daphnes Canyon Mine.
3. **Miner's Trousers –** localizadas dentro de um baú na Hylia Canyon Mine, profundezas.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 10 Brightbloom Seeds.
Nível 2: 20 Brightbloom Seeds e 5 Brightcaps.
Nível 3: 15 Giant Brightbloom Seeds, 5 Glowing Cave Fishes e 10 Deep Fireflies.
Nível 4: 20 Giant Brightbloom Seeds, 3 Diamonds e 10 Large Zonaites.





Mystic Set







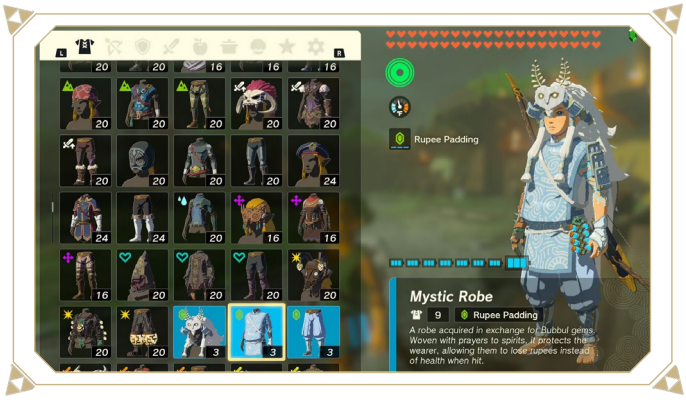


É um conjunto de roupas adquirido a partir da loja de monstros. Provê o efeito especial de **fazer o jogador perder Rupees ao levar dano, ao invés de corações**. Este set contém:

1. **Mystic Headpiece –** obtível pela loja de partes de monstro do Kotlin. Custo total de 5 Bubbul Gems (item que pode ser adquirido como drop dos Bubbulfrogs, os sapos mágicos das cavernas).
2. **Mystic Robe –** obtível pela loja de partes de monstro do Kotlin. Custo total de 3 Bubbul Gems.
3. **Mystic Trousers –** obtíveis pela loja de partes de monstro do Kotlin. Custo total de 4 Bubbul Gems.

Não pode receber nenhum tipo de upgrade das fadas.







Phantom Set

Um conjunto de roupas para os guerreiros das sombras. Provê o efeito especial de **aumento do ataque**. Este set contém:

1. **Phantom Helmet –** localizada em um baú na Puffer Beach Overhead Cave.
2. **Phantom Armor –** está dentro de um baú na Tamio River Downstream Cave.
3. **Phantom Greaves –** localizadas dentro de uma das Ancient Altar Ruins, no Gerudo Desert.

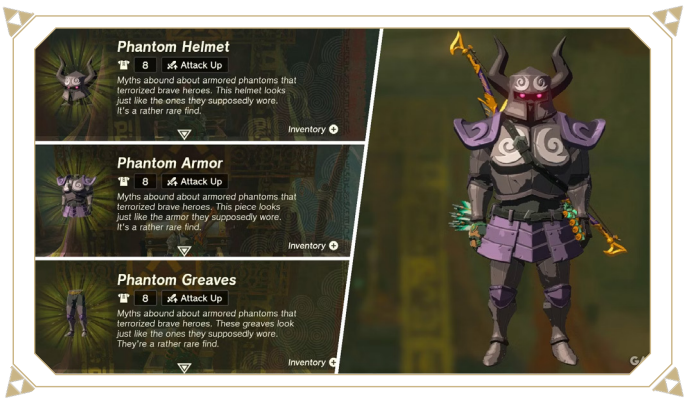


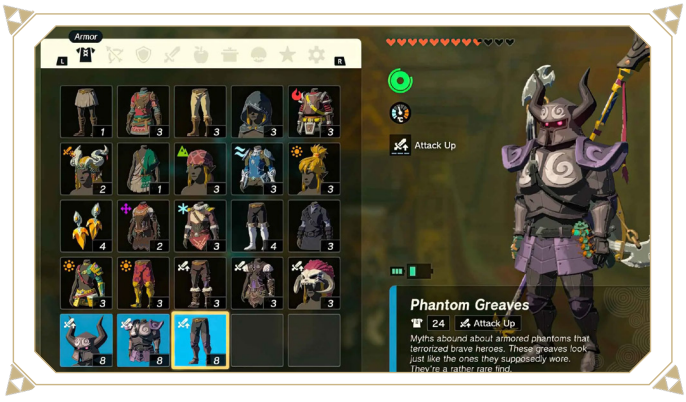






Não pode receber nenhum tipo de upgrade das fadas.







Radiant Set



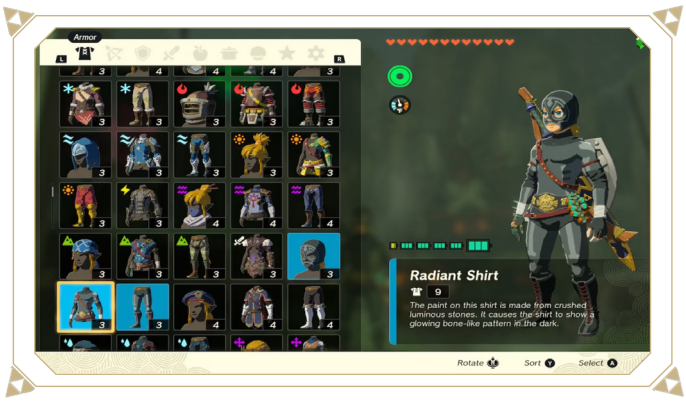


É um conjunto de roupas vendido em Kakariko Village. Provê o efeito especial de **aumentar o dano causado por armas feitas com osso e impedir que inimigos esqueléticos te ataquem**. Este set contém:

1. **Radiant Mask –** é vendida por 5000 Rupees em Kakariko. No entanto, se finalizar a sidequest Gloom-Borne Illness, o preço é diminuído para 800 Rupees.
2. **Radiant Shirt –** é vendida por 5000 Rupees em Kakariko ou 800 Rupees caso tenha finalizado a mesma sidequest.
3. **Radiant Tights –** assim como as outras duas peças, seu preço na loja de Kakariko é de 5000 Rupees inicialmente e 800 Rupees caso realize a missão Gloom-Borne Illness.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 10 Luminous Stones e 1 Bokoblin Guts.
Nível 2: 15 Luminous Stones e 2 Moblin Guts.
Nível 3: 20 Luminous Stones, 10 Gibdo Bones e 3 Horriblin Guts.
Nível 4: 30 Luminous Stones, 10 Molduga Jaws e 3 Lynel Guts.





Royal Guard Set





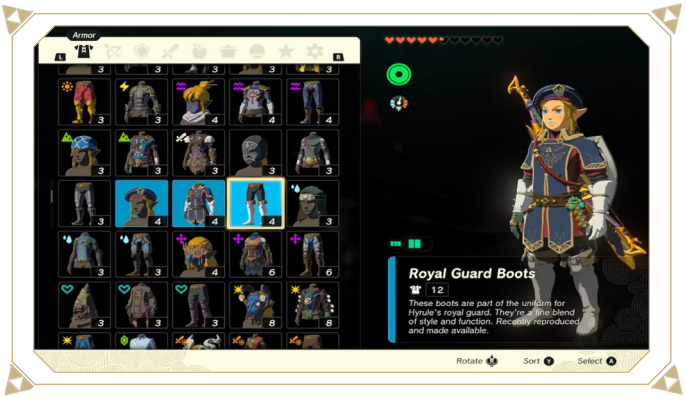




É um conjunto de roupas que lembram a vestimenta da guarda do castelo de Hyrule. Provê o efeito especial de **diminuir a quantidade necessária de stamina para utilizar ataques carregados**. Este set contém:

1. **Royal Guard Cap –** pode ser encontrada no Hyrule Castle. Mais especificamente, está dentro de um baú no quarto de Zelda.
2. **Royal Guard Uniform –** também pode ser encontrada no Hyrule Castle. O baú com a peça de roupa está na sala dos guardas. Outra maneira é comprando-a na loja da Cece em Hateno Village, após a finalização da missão Mayoral Election, pelo custo total de 2200 Rupees.
3. **Royal Guard Boots –** a roupa está dentro de um baú na sala de estudo do rei de Hyrule, também no Hyrule Castle.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):



Nível 1: 3 Boss Bokoblin Horns e 3 Bokoblin Guts.
Nível 2: 3 Blue Boss Bokoblin Horns e 3 Boss Bokoblin Guts.
Nível 3: 3 Black Boss Bokoblin Horns e 3 Hinox Guts.
Nível 4: 3 Silver Boss Bokoblin Horns, 3 Molduga Guts e 3 Gleeok Guts.



Rubber Set



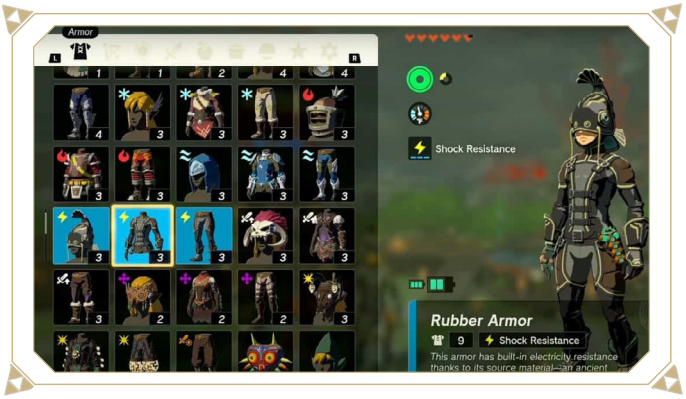


É um conjunto de roupas para aqueles que têm medo dos raios das tempestades hyrulianas, pois provê o efeito especial de **imunidade a raios elétricos**. Este set contém:

1. **Rubber Helm –** pode ser encontrada em um baú em uma caverna, especificamente a Sarjon Woods Cave.
2. **Rubber Armor –** também dentro de um baú em uma caverna, a Whistling Hill Cave.
3. **Rubber Tights –** assim como as outras duas peças, também escondidas em uma caverna, a Horon Lagoon Cave.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

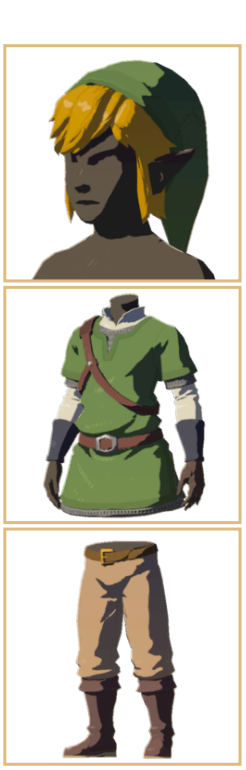
Nível 1: 3 Yellow ChuChu Jellies e 1 Electric Lizalfos Horns.
Nível 2: 8 Yellow ChuChu Jellies e 5 Voltfruits.
Nível 3: 5 Zapshrooms, 8 Electric Saffinas e 5 Electric Lizalfos Tails.
Nível 4: 5 Topaz, 5 Electric Lizalfos Horns e 8 Electric Lizalfos Tails.





Sky Set

É o conjunto de roupas inspirado no visual do amiibo de The Legend of Zelda: Skyward Sword. Provê o efeito especial de **aumento de ataque** e também é possível consegui-lo ao escanear o amiibo de Skyward Sword. Este set contém:

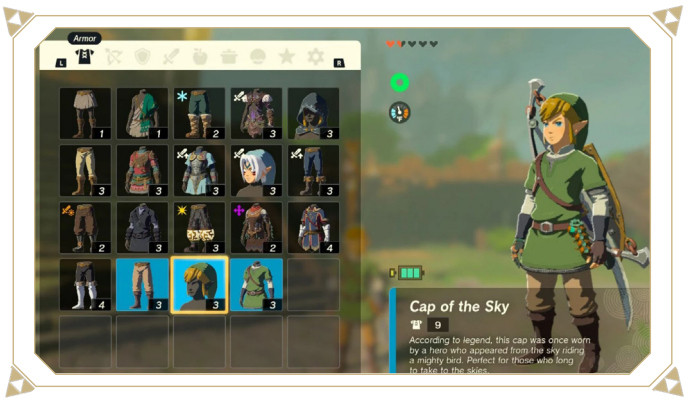




1. **Cap of the Sky –** está em um baú na Retsom Grove das profundezas.
2. **Tunic of the Sky –** em um baú na Minishi Grove das profundezas.
3. **Trousers of the Sky –** localizadas em um baú no Crenel Canyon Mine, local das profundezas.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 1 Sapphire e 1 Star Fragment.
Nível 2: 4 Sapphires e 1 Star Fragment.
Nível 3: 6 Sapphires e 1 Star Fragment.
Nível 4: 10 Sapphires e 1 Star Fragment.





Soldier's Set







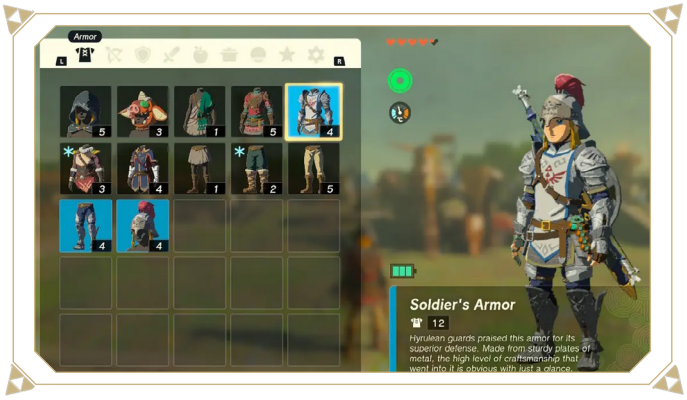


É o conjunto de roupas dos soldados da época da velha Hyrule. Este set contém:

1. **Soldier's Helm –** localizada dentro da Royal Hidden Passage, uma passagem que é acessível a partir do abrigo de Lookout Landing.
2. **Soldier's Armor –** também localizada dentro da Royal Hidden Passage.
3. **Soldier's Greaves –** assim como as outras duas peças, também localizadas na Royal Hidden Passage.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 5 ChuChu Jellies e 3 Bokoblin Guts.
Nível 2: 5 Keese Eyeballs e 3 Moblin Guts.
Nível 3: 30 Flints, 3 Lizalfos Tails e 3 Hinox Guts.
Nível 4: 30 Ambers, 5 Lynel Hoofs e 5 Lynel Guts.





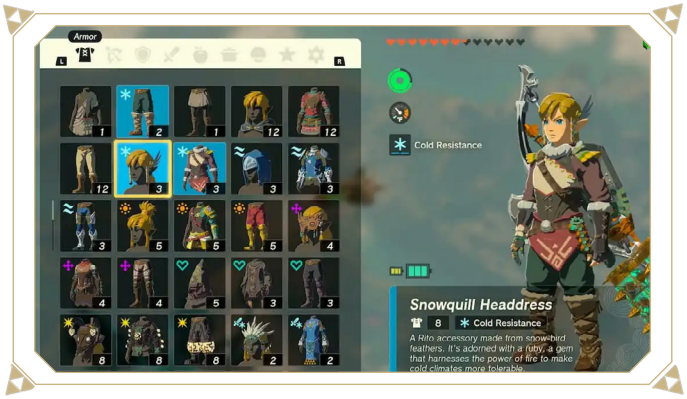
Snowquill Set



É um conjunto de roupas extremamente necessário para explorar as áreas mais frias de Hyrule, pois provê o efeito especial de **resistência ao frio e imunidade a congelamentos de ataques**. Este set contém:

1. **Snowquill Headdress –** pode ser comprada na loja de armas de Rito Village. Seu custo total é de 650 Rupees.
2. **Snowquill Tunic –** pode ser comprada na loja de armas de Rito Village. Seu custo total é de 500 Rupees.
3. **Snowquill Trousers –** podem ser compradas na loja de armas de Rito Village. Seu custo total é de 1000 Rupees.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):



Nível 1: 3 Red ChuChu Jellies.
Nível 2: 5 Red ChuChu Jellies.
Nível 3: 5 Fire Keese Wings, 3 Fire-Breath Lizalfos Tails e 5 Sunshrooms.
Nível 4: 5 Fire-Breath Lizalfos Horns, 10 Fire-Breath Lizalfos Tails e 5 Rubies.



Stealth Set



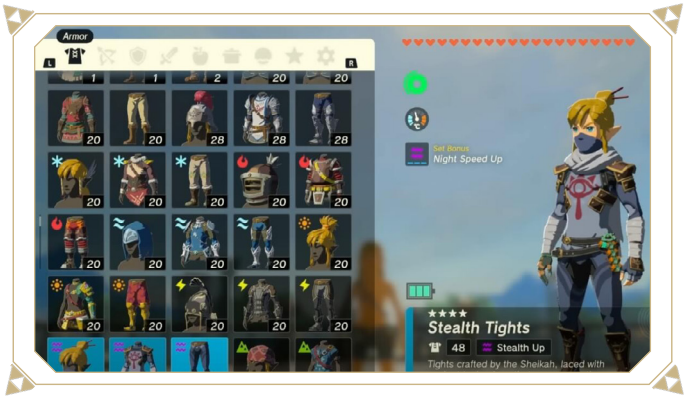


É um conjunto de roupas ideal para os jogadores mais furtivos. Provê o efeito especial de **aumento da furtividade e aumento de velocidade ao caminhar durante a noite**. Este set contém:

1. **Stealth Mask –** é vendida por 5000 Rupees em Kakariko. No entanto, se finalizar a sidequest "Gloom-Borne Illness", o preço é diminuído para 500 Rupees.
2. **Stealth Chest Guard –** é vendida por 5000 Rupees em Kakariko ou 700 Rupees caso tenha finalizado a mesma sidequest.
3. **Stealth Tights –** assim como as outras duas peças, seu preço na loja de Kakariko é de 5000 Rupees inicialmente e 600 Rupees caso realize a missão Gloom-Borne Illness.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 3 Blue Nightshades.
Nível 2: 5 Blue Nightshades e 5 Sunset Fireflies.
Nível 3: 8 Slient Shrooms, 5 Sneaky River Snails e 5 Sticky Frogs.
Nível 4: 10 Sundelions, 10 Stealthfin Trouts e 5 Silent Princesses.





Time Set

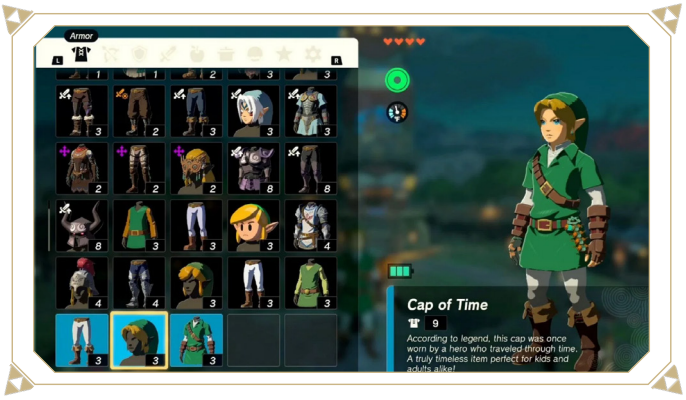




É o conjunto de roupas inspirado no visual de Link em Ocarina of Time. provê o efeito especial de **aumento de ataque** e também é possível consegui-lo ao escanear o amiibo de Ocarina of Time ou Young Link de Super Smash Bros. Ultimate. Este set contém:

1. **Cap of Time –** pode ser encontrada também em Sturnida Lavafalls (profundezas).
2. **Tunic of Time –** também está localizada em um baú na Lindor Canyon Mine, local das profundezas.
3. **Trousers of Time –** também localizadas nas profundezas em um baú na Gerudo Canyon Mine.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):



Nível 1: 10 Ambers e 1 Star Fragment.
Nível 2: 20 Ambers e 1 Star Fragment.
Nível 3: 30 Ambers e 1 Star Fragment.
Nível 4: 40 Ambers e 1 Star Fragment.



Tingle Set

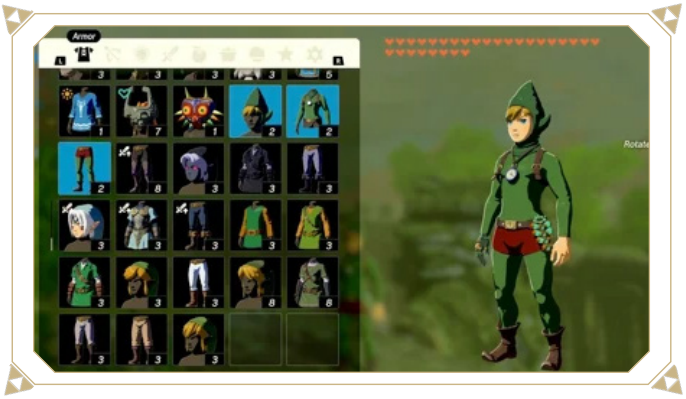
É um conjunto de roupas inspirado no Tingle, um dos personagens mais queridos da franquia. Provê o efeito especial de **aumento de velocidade ao caminhar à noite**. Este set contém:





1. **Tingle's Hood –** a peça está na caverna Eighth Heroine Cave.
2. **Tingle's Shirt –** também localizada em uma caverna, a Dueling Peaks South Cave.
3. **Tingle's Tights –** podem ser encontradas em um baú na Cape Cales Cliffbase Cave.

Não há upgrades para esse conjunto.





Twilight Set



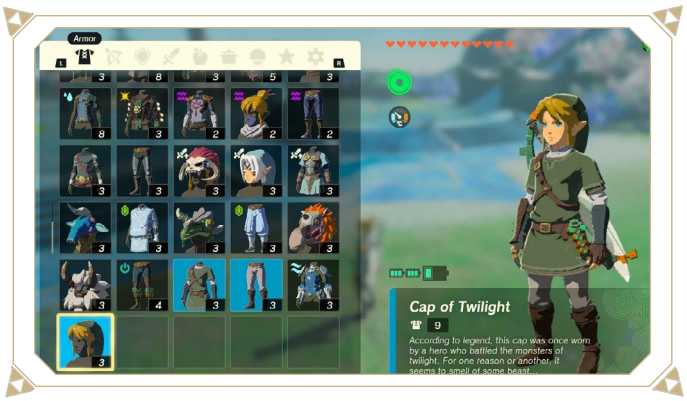


É um conjunto de roupas inspirado no visual de Link em Twilight Princess. Provê o efeito especial de **aumento de ataque** e também é possível consegui-lo ao escanear o amiibo de Twilight Princess ou Link de Super Smash Bros. Este set contém:

1. **Cap of Twilight –** adquirível em um baú na Gleeok Den (profundezas).
2. **Tunic of Twilight –** pode ser encontrada em um baú nas Rist Mines (profundezas).
3. **Trousers of Twilight –** localizadas em um baú na Ancient Underground Fortress (profundezas).

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 1 Topaz e 1 Star Fragment.
Nível 2: 4 Topaz e 1 Star Fragment.
Nível 3: 6 Topaz e 1 Star Fragment.
Nível 4: 10 Topaz e 1 Star Fragment.





Wind Set



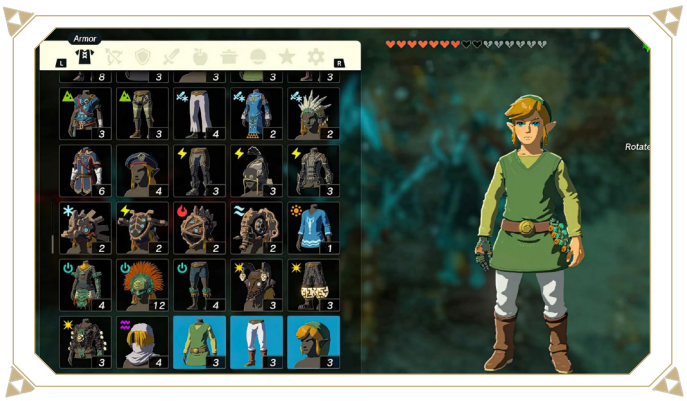


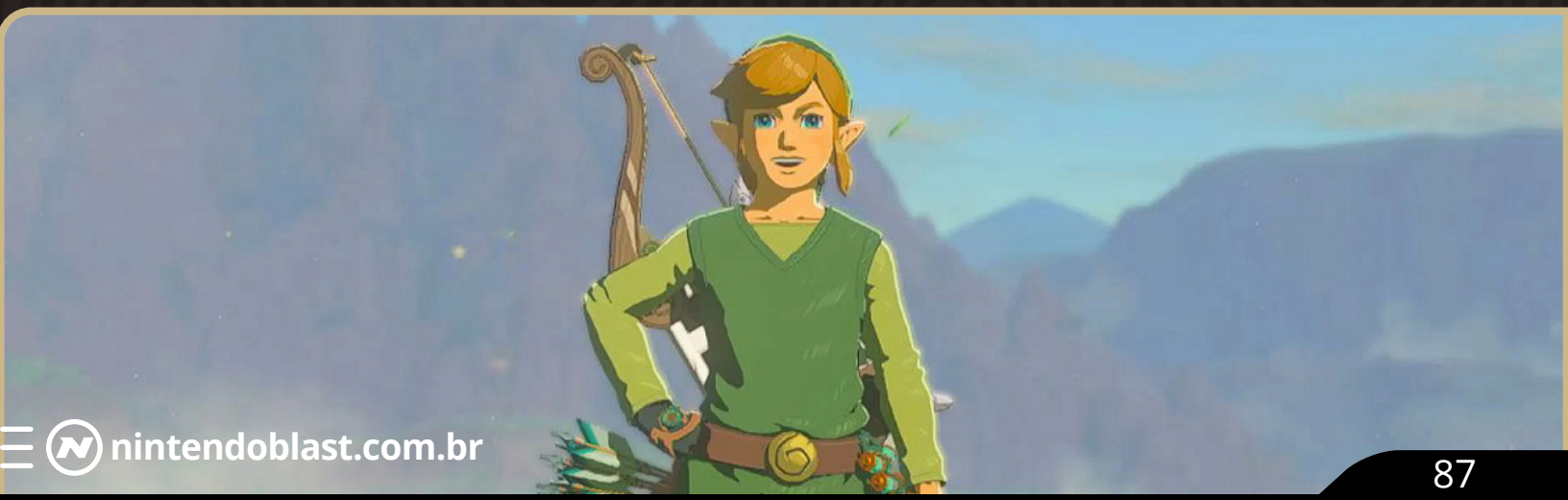
É um conjunto de roupas inspirado no visual de Link em Wind Waker. Provê o efeito especial de **aumento de ataque** e também é possível consegui-lo ao escanear o amiibo de Wind Waker. Este set contém:

1. **Cap of the Wind –** adquirível em um baú na Abandoned Lanayru Mine (profundezas).
2. **Tunic of the Wind –** pode ser encontrada em um baú na Cuho Canyon Mine (profundezas).
3. **Trousers of the Wind –** obtidas em um baú na Cresia Pit Mine (profundezas).

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 5 Opals e 1 Star Fragment.
Nível 2: 10 Opals e 1 Star Fragment.
Nível 3: 15 Opals e 1 Star Fragment.
Nível 4: 25 Opals e 1 Star Fragment.





Wild Set



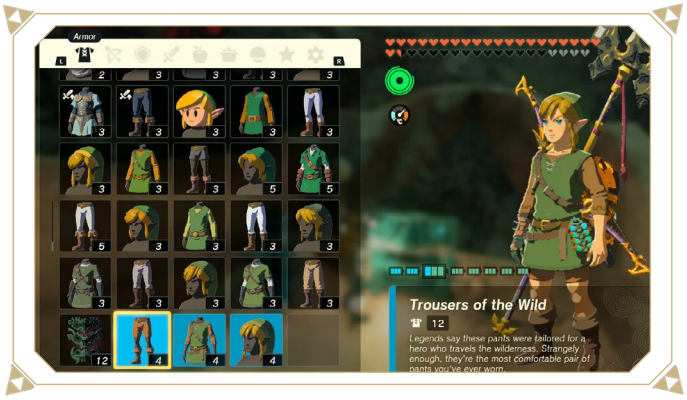


É o conjunto de roupas que lembram o visual clássico de Link. Provê o efeito especial de **aumento de ataque**. O set contém:

1. **Cap of the Wild –** localizada em um baú próximo a uma estrutura esquelética nas profundezas, mais especificamente a Hebra Dark Skeleton.
2. **Tunic of the Wild –** localizada próximo a outra estrutura esquelética das profundezas, a Gerudo Dark Skeleton.
3. **Trousers of the Wild –** também localizadas próximo a uma estrutura esquelética das profundezas, a Eldin Dark Skeleton.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):

Nível 1: 10 Acorns e 2 Farosh's Scales.
Nível 2: 5 Courser Bee Honeys e 2 Farosh's Claws.
Nível 3: 5 Shards of Farosh's Spike, 3 Electric Rhino Beetles e 2 Shards of Farosh's Fang.
Nível 4: 10 Shards of Farosh's Spike, 3 Star Fragments e 2 Farosh's Horns.





Yiga Set





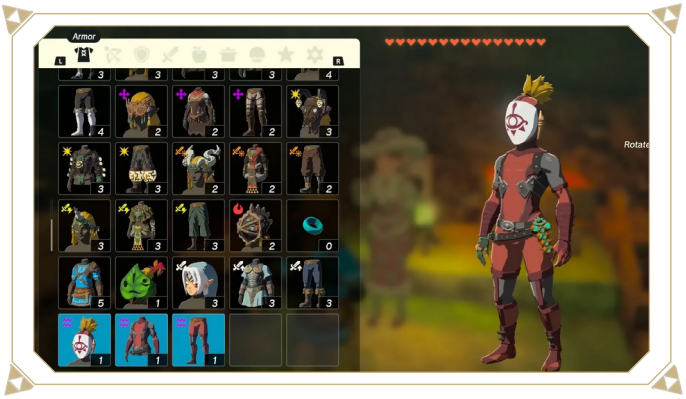




É o mesmo conjunto de roupas utilizado pelo clã Yiga! Provê o efeito especial de aumento da furtividade e **aumento de velocidade ao caminhar à noite**. Este set contém:

1. **Yiga Mask –** derrote os membros do clã Yiga em seu esconderijo no Great Plateau para resgatar essa peça.
2. **Yiga Armor –** encontre o esconderijo Yiga no Akkala Ancient Tech Lab e derrote os membros do clã presentes no local. A peça de roupa poderá ser resgatada após isso.
3. **Yiga Tights –** também localizadas em um outro esconderijo Yiga, em Maritta Branch. Derrote todos os membros do local para resgatar a peça.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):



Nível 1: 2 Octorok Eyeballs.
Nível 2: 3 Puffshrooms e 3 Fire-Breath Lizalfos Tails.
Nível 3: 5 Keese Eyeballs e 5 Ice-Breath Lizalfos Tails.
Nível 4: 10 Mighty Bananas, 3 Black Hinox Horns e 5 Electric Lizalfos Tails.



Zonaite Set









É um conjunto de roupas remanescentes dos Zonai e de sua tecnologia. Provê o efeito especial de **aumento da eficácia de energia dos aparatos Zonai e um recarregamento duplamente mais rápido das baterias Zonai**. Este set contém:

1. **Zonaite Helm –** está em um baú na Lightcast Island, nos céus.
2. **Zonaite Waistguard –** também nos céus, especificamente em um baú próximo à Yansamin Shrine.
3. **Zonaite Shin Guards –** em um baú próximo da Sky Mine, outro local dos ares.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):



Nível 1: 5 Soldier Construct Horns.
Nível 2: 5 Soldier Construct II Horns e 5 Captain Construct I Horns.
Nível 3: 5 Large Zonaites, 5 Soldier Construct III Horns e 5 Captain Construct II Horns.
Nível 4: 10 Large Zonaites, 5 Soldier Construct IV Horns e 5 Captain Construct III Horns.



Zora Set





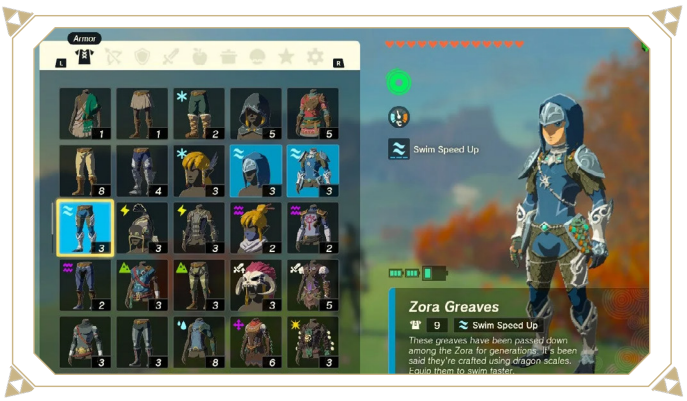




É um conjunto de roupas feito pelos Zoras que provê o efeito especial de **aumento de velocidade ao nadar e habilidade de escalar cachoeiras**. Este set contém:

1. **Zora Helm –** está localizada em um baú na Floating Scales Island, nos céus. Uma dica de sua localização exata pode ser obtida ao finalizar a missão The Never-Ending Lecture.
2. **Zora Armor –** pode ser obtida ao finalizar a sidequest "Restoring the Zora Armor", no Zora's Domain.
3. **Zora Greaves –** localizadas no Ancient Zora Waterworks, porém o local em que se encontra é acessível após finalizar o Water Temple. É parte da sidequest A Token of Friendship.

Para realizar o upgrade de todas as roupas com as fadas, você precisará dos materiais abaixo (valores por peça de roupa):



Nível 1: 3 Lizalfos Horns.
Nível 2: 5 Lizalfos Horns e 5 Hyrule Bass.
Nível 3: 5 Blue Lizalfos Horns, 3 Lizalfos Tails e 3 Hearty Bass.
Nível 4: 5 Black Lizalfos Horns, 5 Blue Lizalfos Tails e 20 Opals.



PEÇAS DE ROUPA QUE NÃO FAZEM PARTE DE ALGUM CONJUNTO

Além dos sets de roupas citados, temos peças extras que não necessariamente fazem parte de um conjunto. A lista delas você confere abaixo:

Amber Earrings



Par de brincos que pode ser comprado na loja Cara's Starlight Memories, em Gerudo Town, pelo preço de 400 Rupees. Não possui efeitos especiais.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 10 Ambers e 5 Flints.
Nível 2: 20 Ambers e 10 Flints.
Nível 3: 35 Ambers e 15 Flints.
Nível 4: 60 Ambers e 25 Flints.

Bokoblin Mask



Máscara de Bokoblin que lhe dá o efeito especial de se misturar com os **Bokoblins**. Pode ser adquirida na loja de monstros de Kotlin por uma Bubbul Gem.

Não há upgrades para este item de roupa.

Cece Hat



É um chapéu exótico de uma das candidatas à eleição em Hateno. É recompensa pela missão The Mayoral Election.

Não possui efeitos especiais e não há upgrades para este item de roupa.

Champion's Leathers



É uma peça de roupa que você pode encontrar na sala do santuário no Hyrule Castle. Possui o efeito especial de **permitir utilizar os raios da Master Sword sem precisar da vida cheia**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 3 Slient Princesses e 2 Light Dragon's Scales.
Nível 2: 3 Slient Princesses, 2 Light Dragon's Talons e 10 Sundelions.
Nível 3: 5 Slient Princesses, 2 Light Dragon's Fangs e 15 Sundelions.
Nível 4: 10 Slient Princesses, 2 Light Dragon's Horns e 20 Sundelions.

Diamond Circlet



Um anel que pode ser comprado na loja Cara's Starlight Memories, em Gerudo Town, pelo preço de 2400 Rupees. Possui o efeito especial de **aumento de ataque**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 2 Diamonds e 3 Flints.
Nível 2: 3 Diamonds e 5 Flints.
Nível 3: 5 Diamonds e 1 Star Fragment.
Nível 4: 8 Diamonds e 2 Star Fragments.

Horriblin Mask



Máscara de Horriblin que lhe dá o efeito especial de **se misturar com os Horriblins**. Pode ser adquirida na loja de monstros de Kotlin por 28 Bubbul Gems.

Não há upgrades para este item de roupa.

Island Lobster Shirt



É uma peça de roupa que pode ser encontrada a partir da missão Dad's Blue Shirt. Possui o efeito especial de **resistência ao calor**.

Não há upgrades para este item de roupa.

Korok Mask



É uma peça de roupa que pode ser conquistada ao derrotar um Black Gloom Hinox no Forest Coliseum, nas profundezas. Possui o efeito especial de **avisar quando há um Korok Seed próximo**.

Não há upgrades para este item de roupa.

Lightning Helm



É um capacete que é uma recompensa por completar os desafios do Yiga Clan Hideout das Gerudo Highlands. Possui o efeito especial de **imunidade a raios**.

Não há upgrades para este item de roupa.

Lizalfos Mask



Máscara de Lizalfos que lhe dá o efeito especial de **se misturar com os Lizalfos**. Pode ser adquirida na loja de monstros de Kotlin por 14 Bubbul Gems.

Não há upgrades para este item de roupa.

Lynel Mask



Máscara de Lynel que lhe dá o efeito especial de **se misturar com os Lynels**. Pode ser adquirida na loja de monstros de Kotlin por 37 Bubbul Gems.

Não há upgrades para este item de roupa.

Majora's Mask



É uma das peças mais difíceis de conseguir no jogo, pois envolve superar o desafio do Floating Coliseum, que inclui uma série de batalhas contra vários Lynels. A clássica máscara de Majora possui o efeito especial de **garantir invisibilidade contra certos inimigos**.

Não há upgrades para este item de roupa.

Midna's Helmet



O capacete clássico da personagem de Twilight Princess pode ser conquistado ao completar o desafio do Lone Island Coliseum. Esta peça possui o efeito especial de **resistência a Gloom**.

Não há upgrades para este item de roupa.

Moblin Mask



Máscara de Moblin que lhe dá o efeito especial de **se misturar com os Moblins**. Pode ser adquirida na loja de monstros de Kotlin por 3 Bubbul Gems.

Não há upgrades para este item de roupa.

Opal Earrings



Par de brincos que pode ser comprado na loja Cara's Starlight Memories, em Gerudo Town, pelo preço de 700 Rupees. Possui o efeito especial de **aumentar a velocidade do nado**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 6 Opals e 5 Flints.
Nível 2: 12 Opals e 10 Flints.
Nível 3: 18 Opals e 15 Flints.
Nível 4: 30 Opals e 25 Flints.

Ravio's Hood



A touca de Ravio pode ser conquistada ao completar o desafio do Secluded Coliseum. Esta peça possui o efeito especial de **aumentar a velocidade de escalada**.

Não há upgrades para este item de roupa.

Ruby Circlet



Um anel que pode ser comprado na loja Cara's Starlight Memories, em Gerudo Town, pelo preço de 1300 Rupees. Possui o efeito especial de **resistência ao frio**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 2 Rubies e 3 Flints.
Nível 2: 4 Rubies e 5 Flints.
Nível 3: 6 Rubies e 1 Star Fragment.
Nível 4: 10 Rubies e 2 Star Fragments.

Sand Boots



Botas para andar na areia que são vendidas no Gerudo Secret Club, Gerudo Desert, pelo preço de 1200 Rupees. Possui o efeito especial de **aumentar a velocidade ao caminhar pelo deserto**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 3 Hightail Lizards.
Nível 2: 20 Gibdo Bones e 5 Swift Carrots.
Nível 3: 5 Gibdo Guts, 10 Rushrooms e 5 Molduga Fins.
Nível 4: 5 Molduga Guts, 10 Swift Violets e 5 Hearty Lizards.

Sapphire Circlet



Um anel que pode ser comprado na loja Cara's Starlight Memories, em Gerudo Town, pelo preço de 1400 Rupees. Possui o efeito especial de **resistência ao calor**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 2 Sapphires e 3 Flints.
Nível 2: 4 Sapphires e 5 Flints.
Nível 3: 6 Sapphires e 1 Star Fragment.
Nível 4: 10 Sapphires e 2 Star Fragments.

Sheik's Mask



A máscara de Sheik pode ser conquistada ao completar o desafio do Desert Coliseum ou ao escanear o amiibo de Sheik de Super Smash Bros. Esta peça possui o efeito especial de **aumentar a furtividade**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 1 Silent Princess e 1 Star Fragment.
Nível 2: 2 Silent Princesses e 2 Star Fragments.
Nível 3: 4 Silent Princesses e 3 Star Fragments.
Nível 4: 8 Silent Princesses e 4 Star Fragments.

Snow Boots



Botas para andar na neve que são vendidas no Gerudo Secret Club, Gerudo Desert, pelo preço de 1200 Rupees. Possui o efeito especial de **aumentar a velocidade ao caminhar pela neve**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 3 Hightail Lizards.
Nível 2: 5 Octorok Tentacles e 5 Swift Carrots.
Nível 3: 5 Octorok Balloons e 20 Rushrooms.
Nível 4: 2 Naydra's Scales e 20 Swift Violets.

Topaz Earrings



Par de brincos que pode ser comprado na loja Cara's Starlight Memories, em Gerudo Town, pelo preço de 1200 Rupees. Possui o efeito especial de **resistência à eletricidade**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 2 Topaz e 3 Flints.
Nível 2: 4 Topaz e 5 Flints.
Nível 3: 6 Topaz e 1 Star Fragment.
Nível 4: 10 Topaz e 2 Star Fragments.

Tunic of Memories



A clássica roupa de Breath of the Wild pode ser comprada com alguma das estátuas de oração das profundezas, após você ter encontrado todas elas. A peça é vendida por 400 Poes. Não possui nenhum efeito especial.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 3 Silent Princesses e 1 Light Dragon's Scale.
Nível 2: 3 Silent Princesses, 1 Light Dragon's Scale e 2 Farosh's Horns.
Nível 3: 5 Silent Princesses, 1 Shard of the Light Dragon's Fang e 2 Naydra's Horns.
Nível 4: 10 Silent Princesses, 2 Dinraal's Horns e 1 Light Dragon's Horn.

Vah Medoh Divine Helm



A máscara que lembra a aparência da Divine Beast Vah Medoh pode ser encontrada dentro da North Biron Snowshelf Cave ou escaneando o amiibo de Revali. Seu efeito especial é de prover **resistência ao gelo e aumentar o poder do espírito de Tulin**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 1 Sapphire e 5 Zonaite.
Nível 2: 4 Sapphires e 10 Zonaites.
Nível 3: 6 Sapphires, 5 Large Zonaites e 5 Dazzlefruits.
Nível 4: 10 Sapphires, 10 Large Zonaites e 10 Dazzlefruits.

Vah Naboris Divine Helm



A máscara que lembra a aparência da Divine Beast Vah Naboris pode ser encontrada dentro das West Gerudo Underground Ruins ou escaneando o amiibo de Urbosa. Seu efeito especial é de prover **resistência à eletricidade e aumentar o poder do espírito de Riju**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 1 Topaz e 5 Zonaite.
Nível 2: 4 Topaz e 10 Zonaites.
Nível 3: 6 Topaz, 5 Large Zonaites e 5 Dazzlefruits.
Nível 4: 10 Topaz, 10 Large Zonaites e 10 Dazzlefruits.

Vah Rudania Divine Helm



A máscara que lembra a aparência da Divine Beast Vah Rudania pode ser encontrada dentro da Lizard's Burrow Cave ou escaneando o amiibo de Daruk. Seu efeito especial é de prover **resistência a fogo e aumentar o poder do espírito de Yunobo**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 1 Ruby e 5 Zonaite.
Nível 2: 4 Rubies e 10 Zonaites.
Nível 3: 6 Rubies, 5 Large Zonaites e 5 Dazzlefruits.
Nível 4: 10 Rubies, 10 Large Zonaites e 10 Dazzlefruits.

Vah Ruta Divine Helm



A máscara que lembra a aparência da Divine Beast Vah Rudania pode ser encontrada dentro da Cave Under Zora's Domain ou escaneando o amiibo de Sidon. Seu efeito especial é de prover um **aumento de velocidade ao nadar e aumentar o poder do espírito de Sidon**.

Materiais para upgrade com as fadas:

Nível 1: 5 Opals e 5 Zonaite.
Nível 2: 10 Opals e 10 Zonaites.
Nível 3: 15 Opals, 5 Large Zonaites e 5 Dazzlefruits.
Nível 4: 25 Opals, 10 Large Zonaites e 10 Dazzlefruits.

Well-Worn Hair Band



É uma peça puramente visual que permite a Link voltar ao seu estilo de cabelo de Breath of the Wild. Você pode encontrá-la no Zelda's Secret Well, em Hateno Village.

Não possui efeitos especiais e não há upgrades para este item de roupa.

Zant's Helmet



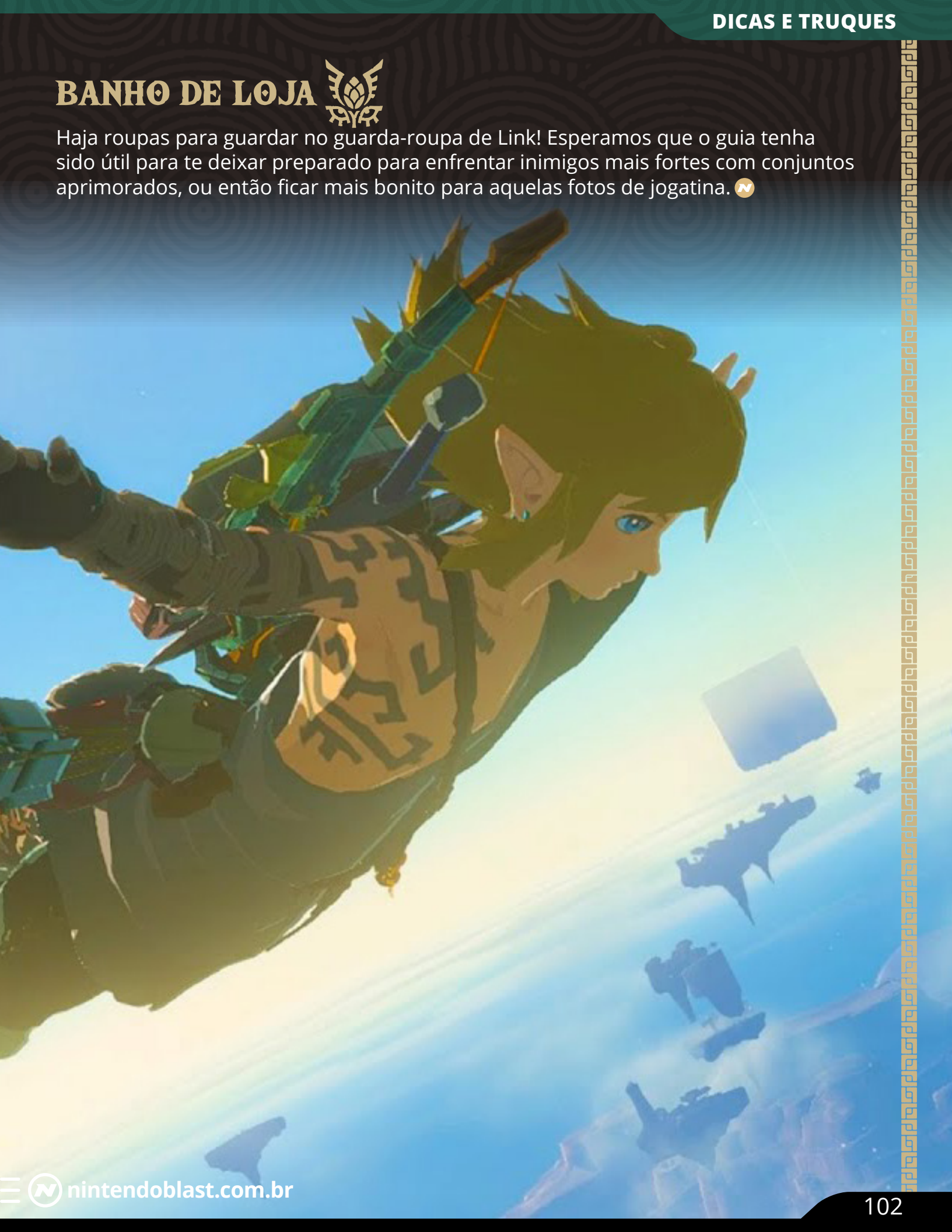
O capacete do vilão de Twilight Princess pode ser conquistado ao completar o desafio do Scorching Coliseum. Essa peça possui o efeito especial de **imunidade a congelamento**.

Não há upgrades para este item de roupa.



BANHO DE LOJA

Haja roupas para guardar no guarda-roupa de Link! Esperamos que o guia tenha sido útil para te deixar preparado para enfrentar inimigos mais fortes com conjuntos aprimorados, ou então ficar mais bonito para aquelas fotos de jogatina.



Revista GameBlast 72

Neste mês, a revista GameBlast chega contando tudo sobre Dragon's Dogma II!



Nesta edição, trouxemos o perfil do protagonista de Alan Wake II, comemoramos o trigéssimo aniversário de Phantasy Star II falamos tudo que sabemos sobre Rise of Ronin e mais!

Baixe já a sua!



Por Vinícius Veloso
Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

COMO AUMENTAR A BATERIA DE LINK



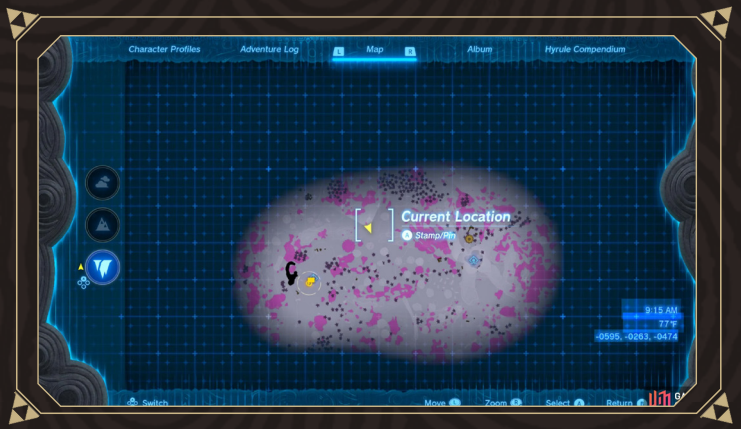
A tecnologia Zonai é abastecida pelas misteriosas pedras **zonaite**. Esse minério, existente em locais diferentes de **Tears of the Kingdom**, também é a matéria-prima para aumentar a capacidade da bateria de Link. Conheça os melhores pontos para adquirir esse recurso.

BEM-VINDO ÀS PROFUNDEZAS

Embora Tears of the Kingdom tenha destacado — desde os seus primeiros trailers — as ilhas flutuantes nos céus, o lançamento do game revelou que o verdadeiro enigma mora nas terras ocultas sob a superfície de Hyrule. Esse vasto espaço subterrâneo, conhecido como **Depths**, reúne o que há de mais hostil no reino após o renascimento de Ganondorf e conta com dezenas de ameaçadores abismos que precisam ser explorados por Link.



Quando o herói dá os primeiros passos nessa área misteriosa, tudo está envolto por uma densa escuridão. Assim, sua tarefa inicial consiste em buscar os grandes aglomerados de raízes com brilho alaranjado que devem ser ativados para trazer luz para as profundezas. Além disso, essas estruturas funcionam como fast travel, facilitando a investigação dos ambientes. Caso esteja com dificuldade em encontrá-las, uma dica é observar o mapa da superfície, pois essas raízes estão localizadas nos pontos exatamente abaixo dos shrines.



Com as Depths iluminado, fica bem mais fácil de perceber que o subterrâneo abriga muito mais do que ameaças e perigos. O local também é o lar de diversos recursos capazes de facilitar a jornada de Link, com destaque para o minério que abastece a tecnologia zonai.



CONHECENDO O ZONAITE



De textura escura e com brilho esverdeado, o minério zonaite é um dos mais importantes itens que estreiam em Tears of the Kingdom. Utilizado para atualizar alguns equipamentos de Link, o material também permite o recarregamento das células de energia usadas pelo herói e possibilita que as baterias tenham a capacidade aumentada, a fim de possibilitar que os dispositivos zonai funcionem por mais tempo. Com diversas aplicações, fica muito claro que o jogador precisará coletar centenas de pedras do tipo durante suas aventuras.





Vale destacar que o zonaite não está restrito às Depths, podendo também ser encontrado nas minas localizadas nas ilhas flutuantes, mas é nas profundezas onde o minério existe em maiores quantidades. Outro ponto de atenção é que os depósitos de zonaite sempre são reabastecidos após cada Blood Moon, podendo assim serem novamente explorados.



Melhores locais para minerar zonaite

Confira alguns dos principais locais das Depths para minerar zonaite.

Great Abandoned Central Mine

A Great Abandoned Central Mine é um local de fácil acesso e um dos melhores locais para encontrar numerosas reservas do mineral. Não se esqueça de estar equipado com martelos e explosivos para conseguir destruir os depósitos e coletar todas as pedras.
Coordenadas: -0728, -1860, -0503



Lindor Canyon Mine

Depois de terminar o trabalho na Great Abandoned Central Mine, o próximo local que pode ser visitado é a Lindor Canyon Mine, que também está carregada com zonaite. Há uma abundância de depósitos de minério neste ponto, que vão de reservatórios individuais a coleções maiores que devem ser exploradas com o uso das bombas.
Coordenadas: -2004, 1310, -0715



Korok Grove Encampments

Outra ótima área fica na região das Depths a noroeste do bosque Korok. Este é um ponto mais amplo em oposição a um único local, pois existem dois acampamentos inimigos bastante próximos entre si por aqui — que estão repletos de depósitos do minério zonaite.
Coordenadas: 0006, 2521, -0623



Prepare as armas

Além desses três locais, fique bastante atento aos inimigos que existem nas Depths — principalmente os Bokoblins coletores que têm uma cesta cheia de zonaite em suas costas. Derrotar essas criaturas é certeza de coletar boas quantidades desse mineral. Entretanto, tenha em mente que serão necessárias armas mais poderosas e um bom número de corações. Por isso, não tente executar essa tarefa logo no início do jogo.



Inimigos que também derrubam muitos zonaite são os minichefes, como o **Obsidian Frox**.

Coletei muito zonaite, e agora?

Com seu inventário cheio de zonaite, chegou o momento de visitar uma das forjas de Hyrule e transformar o minério em **Crystallized Charges**. Cada Crystallized Charge custa três zonaite, além disso, existem os **Large Crystallized Charges**, que equivalem a 20 dos itens normais e que podem ser trocados por três Large Zonaite (um pedaço maior da pedra que pode ser encontrado ao derrotar os inimigos **Frox**, **Obsidian Frox** e **Blue-White Frox**).





As forjas estão localizadas nas minas das profundezas, ou então, na Great Sky Island. Com produção restrita de Crystallized Charges, o estoque desses pontos de troca é reposto diariamente no jogo (cerca de 10 minutos na vida real). No entanto, o jogador precisa entrar em qualquer tela de loading para que voltem a aparecer nas prateleiras.





Com os Crystalized Charges em mãos, use a viagem rápida para a ***shrine*** **Nachoya**h, que fica na Great Sky Island. Assim, você estará bem de frente com o construto zonai que pode transformar 100 Crystalized Charges em um aumento na capacidade da bateria de Link. No total, estão disponíveis 21 atualizações para se obter as oito baterias completas.





Isso significa que será preciso um total de 2.100 Crystalized Charges, obtidos a partir de cerca de 6.300 peças de zonaite. Logo, prepare as bombas e esteja pronto para minerar.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista