NINTE BL

www.nintendo r



EDIÇÃO **Nº23** AGO/**2011**

BY NC ND



O fim de uma saga

Harry Potter tornou-se um fenômeno nos livros e no cinema, mas não podemos ignorar seu sucesso nos video-games também! Nesta edição, trazemos uma análise completa do novo jogo da série, baseado no último capítulo da saga do bruxinho para o cinema, *Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2*. Você também verá a prévia de importantes títulos como Dragon Quest Monster Joker 2 (DS) e Devil Survivor: Overclocked (3DS), além da análise de Dream Trigger (3DS). E se você estava perdido em Zelda: Ocarina of Time 3D, trazemos um detonado completíssimo desse incrível título para o 3DS, além das nossas colunas e matérias que você já conhece. Boa leitura! **– Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores 04

POKÉMON BLAST
Treinamento com EVs 07

PRÉVIA
Dragon Quest Monsters: Joker 2 14

PRÉVIA
Devil Survivor Overclocked (3DS) 18

ESPECIAL
Não é fácil ser fã! 22

ANÁLISE
Harry Potter and the Deathly Hallows Pt.2 25

ANÁLISE
Dream Trigger (3DS) 33

DISCUSSÃO
Como jogaremos com o Wii U? 37

ESPECIAL
Jogos Mágicos nos Consoles da Big N 43

BLAST FROM THE PAST
Super Smash Bros. Melee (GC) 47

DETONADO
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D 54

GAMEDEV
Finalizando o projeto "Asteroides" 101

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Rodrigo Trapp

DIRETORA DE DIAGRAMAÇÃO
Paula Travancas

REDAÇÃO

Sérgio Oliveira
Daniel Moisés
Pedro Pellicano
Jaime Ninice
Mateus Lôbo
Rodrigo Trapp
Alex Sandro
Rafael Neves
Bruno Grisci
Gustavo Assumpção
Alberto Canen

REVISÃO

Lucas Oliveira
Filipi Gustavo
Jaime Ninice
Sérgio Oliveira
Leandro Freire
Alveni Lisboa
Rodrigo Trapp
Thiago Oliveira
Alex Sandro
Bruna Lima

DIAGRAMAÇÃO

Gustavo Assumpção
Caio Domingues
Douglas Fernandes
Victor Olavo Roca
Paula Travancas
Guilherme Vargas
Felipe de França

CAPA

Douglas Fernandes
Sérgio Estrella

O SEGREDO DE HARRY POTTER *por* ***Daniel Moisés***



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu e-mail com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!



N-Blast Responde versão revista digital chegou! Um pouco diferente da coluna semanal do site, onde são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Na geração PSP/DS o DS dominou de maneira incrível (embora dominar seja relativo). Antes eu tinha certeza que o 3DS repetiria o feito , mas a situação atual tem me levado a cogitar a hipótese do PS Vita se consagrar o "campeão". O Que acha Pedra?

Anônimo da Silva



Vai ser uma briga e tanto. O PS Vita é um aparelho bem interessante também e se vier amparado por uma biblioteca forte no seu lançamento vai ficar pequeno pra Nintendo. Por isso a Big N precisa caprichar, mandar mais e mais jogos fortes para sustentar o seu portátil. E quem sai ganhando com essa briga somos nós!

• • •

Em Ocarine Of Time 3D, você só serve para dizer as horas? Ou tem algo de especial?

Anônimo da Silva



Você nunca colocou uma bomba em mim?
E nem conversou comigo usando a Mask of Truth?
Não acredito...

Me salva pedra! o Pokéwalker de Heart Gold/Soul Sivel é compatível com o Nintendo 3DS?

Anônimo da Silva

Funciona sim, até porque o Pokéwalker se comunica diretamente com o cartucho do jogo, e não com diretamente com o portátil.

• • •

Por que a Nintendo não fez uma festa de 25 anos para a série Metroid? Gosto muito e acho que a Nintendo poderia dar mais valor a série!

Anônimo da Silva

Metroid sempre foi a ovelha negra da família. Nada de cenários bucólicos e músicas felizes, Samus sempre foi diferente de seus irmãos Mario e Link.
É uma série fantástica e a Nintendo merecia dar mais valor mesmo. Uma pena que nada foi anunciado, maaas, pode ser que alguma comemoração atrasada apareça por aí.

Pra não deixar passar a data em branco, o Blast fez a sua parte. ***Clique aqui!***



Prepare-se pedra falante, pois essa será possivelmente a pergunta mais difícil de sua... er... vida de pedra? É isso mesmo? Qual é seu pokemon favorito (não vale dizer EKANS)

lucasformer

Essa é muito, muuuito fácil.
Bulbasaur. Sem mais.



Pensou que era o Onix, ou o Geodude, ou algum de pedra, né? :P

Os jogos que mais me marcaram do SNES foram DK Country, Super Mario World e Megaman X. Eu jogava aos 8 anos no computador acho que com o emulador, nem lembro como aquilo veio pro meu pc, mas da biblioteca disponivel foram os que mais gostei. E você pedra?

Anônimo da Silva

São vários Anônimo.
Posso incluir esses que você acabou de mencionar e adicionar Goof Troop, Turtles in Time, Top Gear, Super Bomberman V, Tetris Attack (curto muito esse jogo) e, não poderiam faltar, alguns dos RPGs mais fantásticos já criados: Final Fantasy VI e Chrono Trigger.

Ah SNES...

Pedroca, cadê o Episodio 2 do Sonic 4? Desistiram?

Anônimo da Silva

Boooooooa pergunta Anônimo, cadê?
Eu curti o primeiro episódio, mas parece que não fez muito sucesso, aí desistiram... Ou estão fazendo muuito silêncio. Não, acho que desistiram mesmo T.T

• • •

Ah pedra, tô com medo da Nintendo falir :(

Anônimo da Silva

Relaxa, eles estão bem melhores do que a gente xD

• • •

Super Mario 3D Land e Mario Kart 7, que nomes são esses pedra ? Ninguem merece !

Anônimo da Silva

Concordo que Mario Kart 7 não soa tãão bem assim. Pelo menos Super Mario 3D Land é um nome bem simpático.

Vamos combinar, o que importa mesmo é que os jogos sejam bons, o resto é perfumaria.



NINTENDO BLAST 3 ANOS



www.nintendoblast.com.br

Já conhece o blog do Nintendo Blast?

O Nintendo Blast é um site de games independente cujo principal foco é a Nintendo, seus consoles, portáteis e franquias. Publicamos diariamente conteúdo de qualidade, quem incluem notícias, análises, prévias, dicas e reportagens especiais. Acesse e divirta-se!

DS

por ***Mateus Lôbo***

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Victor Olavo Roca



Pokémon Blast:
Iniciando o treinamento com EVs

Olá treinadores pokémon e leitores do **Nintendo Blast!** Para os que não sabem, os EVs são pontos invisíveis que agem como bônus nos atributos dos Pokémon. Nesta edição iremos observar mais alguns detalhes sobre os EVs, pois o assunto é muito longo e deve ser visto com calma. Qual é a melhor e mais rápida maneira de treinar os seus monstrinhos? Quais itens devem ser utilizados? Essas e outras perguntas serão respondidas aqui! O **Pokémon Blast** está decolando de novo!

De acordo com o que já sabemos, cada monstrinho pode ter até 510 EVs no seu corpo, mas o máximo que um só atributo suporta é 255 EVs. Também sabemos que eles são múltiplos do número quatro, então, a cada quatro EVs, um de seus atributos irá receber +1 de bônus. Os EVs são classificados de acordo com o atributo, fazendo com que a distribuição deles seja mais organizada.

Só para deixar claro, o conteúdo que estamos vendo contém modificações que chegaram com as versões Black & White, portanto alguns fatores são diferentes dos apresentados em jogos anteriores.

Como eu ganho EVs? Você pode ganhar em lutas, ou então, utilizando itens.



Vitaminas Pokémon...

Acredito que muitos aqui já tenham visto itens como Zinc, Carbos, Calcium entre outros. É bem provável que vocês até já tenham utilizado, imaginando que isso deixaria o seu pokémon mais forte né? Pois sim, eles possuem exatamente essa função, e aplicam EVs nos seus monstrinhos, entretanto, possuem certas condições.

Item	Atributo	EV
HP Up	HP	10
Protein	ATK	10
Iron	DEF	10
Calcium	SATK	10
Zinc	SDEF	10
Carbos	Speed	10

Como vocês viram na tabela, cada vitamina aumenta 10 EVs de um determinado atributo, entretanto, só é possível utilizar a mesma vitamina até o atributo ter recebido 100 EVs.

EX: *Você possui um pokémon que está com 40 EVs em ATK. Só será possível usar Protein nele seis vezes, pois 40 + 60 = 100.*

Ou seja, caso você já tenha passado de 100 EVs, não poderá utilizar a vitamina do respectivo atributo.

Wings: Um novo conceito de itens

Um novo conjunto de itens que chegou com Black & White foram as Wings. Apesar de existirem sete Wings, somente os que são mostrados na tabela possuem influência nos EVs. As Wings tem a mesma função que as vitaminas, mas só aumentam 1 EV, entretanto, elas não possuem o mesmo limite de aumento que as vitaminas, ou seja, é possível treinar um pokémon com todos os EVs , utilizando somente Wings!

Item	Atributo	EV
Health Wing	HP	1
Muscle Wing	ATK	1
Resist Wing	DEF	1
Genius Wing	SATK	1
Clever Wing	SDEF	1
Swift Wing	Speed	1



EX: *Acabou de capturar um monstrinho e quer que ele fique com 252 EVs de HP? Basta utilizar 252 Health Wings e o serviço está completo (se fosse eu, usaria 10 HP Up e só depois começaria a utilizar as Wings).*

Vimos itens que aumentam os EVs fora da batalha, mas também existem itens que aumentam a quantidade de EVs que você ganha dentro delas.

Power Itens

A função dos Powers é bem simples. Cada pokémon que você nocauteia e que concede experiência, irá disponibilizar para o seu monstrinho pontos de EV. Um Rattata, por exemplo, fornecerá 1 EV de Speed quando for nocauteado. Quando o seu pokémon estiver com um Power e nocautear um Rattata, além de obter esse ponto em Speed, ele ganhará mais quatro pontos adicionais, respectivos ao Power que foi equipado. Confira a tabela:

Item	Atributo	EV
Power Weight	HP	4
Power Brace	ATK	4
Power Belt	DEF	4
Power Lens	SATK	4
Power Band	SDEF	4
Power Anklet	Speed	4

nintendoblast.com.br

EX: *Na situação do Rattata já citada, você ganharia 1 EV de Speed normal, e se estivesse equipado com o Power Lens, ganharia outros 4 EVs, só que para o atributo SATK.*



Macho Brace & Pokérus: Auxiliando o treinamento



Outro item que ajuda bastante no treinamento é o Macho Brace, principalmente se for combinado com Pokérus. O Macho Brace tem, como um dos efeitos, reduzir a velocidade do pokémon equipado. Mas, ao nocautear um oponente que concede EVs, ele irá ganhar o dobro de pontos do normal.

EX: *Você acaba de derrotar um Diglett, que fornece 1 EV em Speed. Caso seu pokémon esteja equipado com Macho Brace, não ganhará só 1 EV e sim 2 EVs em Speed!*

O Pokérus é um vírus Pokémon que não causa nenhum problema para o monstrinho. Pelo contrário, ele proporciona um benefício enorme! Assim como o Macho Brace, qualquer Pokémon que possuir Pokérus terá seus EVs ganhos em batalhas dobrados. Infelizmente o vírus é raro e pode sumir se não for conservado.

Observações sobre o Pokérus:



O vírus pode ser espalhado de pokémon para pokémon. Para isso, coloque o monstrinho infectado como primeiro membro no seu time. Entre em batalhas contra monstrinhos selvagens e escolha a opção Run. Depois de repetir o procedimento algumas vezes, o pokémon seguinte do seu time provavelmente terá contraído o vírus.
Nunca deixe o pokémon com o vírus no seu time por muito tempo, principalmente se você for desligar o jogo em seguida. Caso passe da meia-noite (depois de algumas vezes) o seu pokémon será curado e não poderá mais transmitir o vírus e nem ganhar o bônus. A solução é depositá-lo no Box. Sempre deixe um pokémon guardado no Box como garantia que você terá uma forma de passar o vírus adiante.

Evite colocar monstrinhos que já foram curados na sua equipe durante o treinamento. De acordo com a posição deles, é possível que os pokémon que você quer infectar não possam ser afetados pelo vírus.

Caso o pokémon esteja equipado com Macho Brace e tiver Pokérus, além de ganhar os pontos dobrados com o item, ele ganhará pelo vírus também.

EX: *Se o pokémon ganharia 1 EV normalmente, ele ganharia o dobro (2 EVs) por conta do Macho Brace, e depois o dobro (4 EVs) por conta do Pokérus.*

Caso o Pokémon esteja equipado com um Power Item, tanto o EV ganho pela luta será dobrado, quando o EV ganho pelo bônus do item.

EX: *Ao derrotar um Gastly, normalmente o seu pokémon recebe 1 EV em SATK. Equipado com o Power Anklet, você receberia 1 EV de SATK + 4 EVs de Speed. Com o mesmo item e sendo portador do Pokérus, irá ganhar 2 EVs de SATK e + 8 EVs de Speed.*

Agora vamos ver quais monstrinhos você precisa nocautear para conseguir os EVs, além de mais uma forma de facilitar o treinamento e um método que pode corrigir pontos que foram distribuídos de forma errada.

As tabelas abaixo mostra os melhores locais de treinamento.



EVs de HP

Pokémon	Quantidade de EV	Local
Palpitoad	2	Icirrus City(em todas as estações, exceto Winter)
Stunfisk	2	Icirrus City(em todas as estações, exceto Winter) ou via Surf no mesmo local
Seismitoad	3	Icirrus City (Surf)
Audino	2	Qualquer grama que balança

EVs de ATK



Pokémon	Quantidade de EV	Local
Patrat	1	Route 1
Lillipup	1	Route 1
Herdier	2	Route 1
Watchog	1	Route 1
Scraggy	1	Route 1
Farfetch'd	1	Route 1
Darumaka	1	Route 4
Sandile	1	Route 4
Tranquill	2	Route 7(todas as estações, exceto Winter)
Unfezant	3	Route 7(todas as estações, exceto Winter)
Druddigon	2	Dragonspiral Tower
Golett	1	Dragonspiral Tower

EVs de DEF

Pokémon	Quantidade de EV	Local
Yamask	1	Relic Castle
Cofagrigus	2	Relic Castle
Onix	1	Relic Castle
Sandslash	2	Relic Castle
Swadloon	2	Lostlorn Forest
Venipede	1	Lostlorn Forest
Sewaddle	1	Pinwheel Forest
Whirlipede	2	Pinwheel Forest
Klink	1	Chargestone Cave
Ferroseed	1	Chargestone Cave



EVs de SATK



Pokémon	Quantidade de EV	Local
Litwick	1	Celestical Tower
Elgyem	1	Celestical Tower
Duosion	2	Route 9 (White)
Mandibuzz	2	Route 11 (Black)
Maractus	2	Desert Resort
Sigilyph	2	Desert Resort

EVs de SDEF

Pokémon	Quantidade de EV	Local
Claydol	2	Relic Castle(em uma das salas)
Gothorita	1	Route 5 (Black)
Frillfish	1	Route 4, 17,18 (Surf)



EVs de SPD



Pokémon	Quantidade de EV	Local
Minccino	1	Route 5
Gothita	1	Route 5 (Black)
Trubbish	1	Route 5
Liepard	2	Route 5
Basculin	2	Striaton City (Surf)

Berries de diminuição de EVs:

Seria muito chato se você errasse a distribuição de EVs em um monstrinho e não tivesse como corrigir não é? Pensando nisso, essas Berries foram criadas! Cada uma delas diminui 10 EVs de um determinado atributo. Ao mesmo tempo em que reduzem os EVs, elas deixam o pokémon mais amigável.

Berry	Atributo	EV
Pomeg	HP	-10
Kelpsy	ATK	-10
Qualot	DEF	-10
Hondew	SATK	-10
Grepa	SDEF	-10
Tamato	Speed	-10

Alguns detalhes sobre os EVs:

Nas versões passadas, ao chegar no level 100, um pokémon não poderia mais ganhar EVs por meio de batalhas. Isso foi mudado com Black & White, sendo agora possível ganhar EVs até mesmo no level 100. Um dos casos mais conhecidos envolvendo monstrinhos no level 100 nos jogos passados é o do Arceus distribuído no Japão. Ele chegava no seu jogo com o level 100 e assim não poderia ter mais de 100 EVs em cada atributo, correspondentes as vitaminas.

Outro fator importante é a aquisição de EVs com o item EXP Share. Caso um pokémon do seu time esteja usando o item, ele receberá a quantia de EVs correspondente à fornecida pelo monstrinho nocauteado. Ou seja, se você derrotar um Basculin, tanto o seu pokémon que batalhou, quanto o que estava com o item receberam 2 EVs de Speed.



Itens que são equipados no pokémon ativo (monstrinho que está batalhando) não afetam a quantia de EVs ganha pelo monstrinho com EXP Share, então nem pense que aquele Macho Brace irá ajudar o pokémon que já está com EXP Share. Entretanto, caso o seu monstrinho equipado com o EXP Share possua Pokérus, ele irá receber os EVs em dobro.

E para quem tem a curiosidade de saber quais EVs cada monstrinho fornece, basta conferir esta tabela que tem todos os detalhes.

Depois dessas lições, só resta pensar em boas estratégias para escolher qual será a distribuição de EVs que você fará nos seus pokémon.

DS

Prévia

Prévia: Dragon Quest Monsters: Joker 2

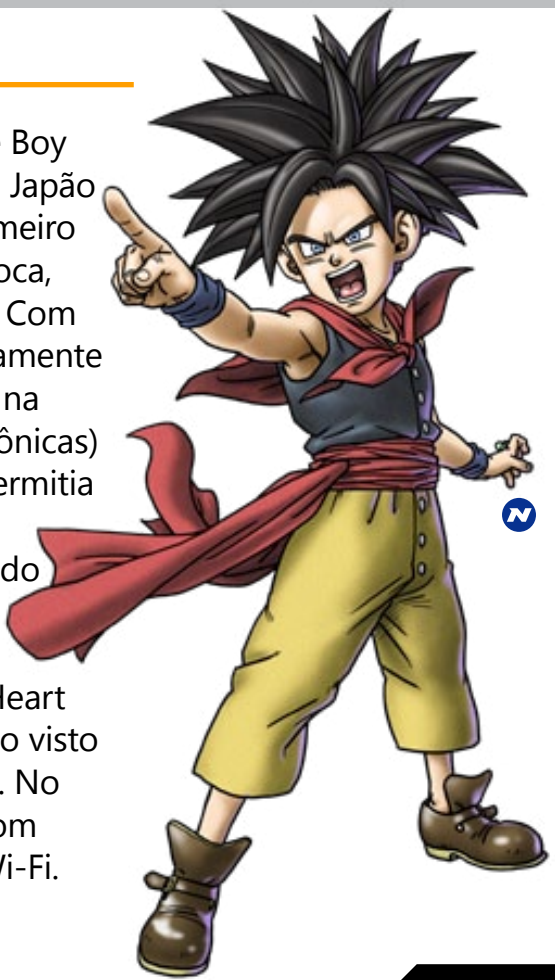
por ***Daniel Moisés***

Revisão: Filipi Gustavo
Diagramação: Caio Domingues

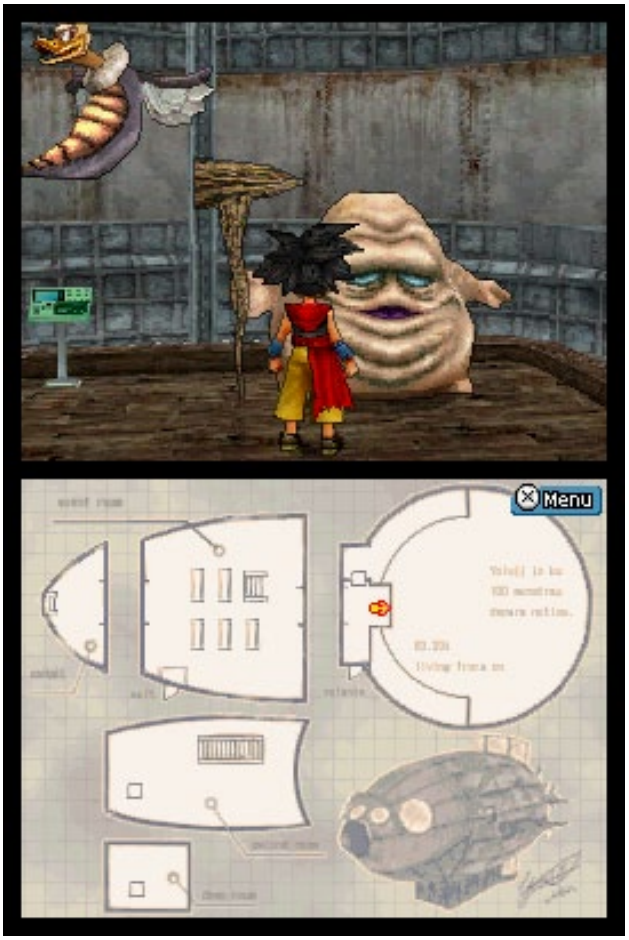
Dragon Quest Monsters: Joker 2, jogo que será lançado para o Nintendo DS, é o quinto título da série *Dragon Quest Monsters*, um spin-off da famosíssima franquia Dragon Quest da Square-Enix. O objetivo no jogo? Capturar e treinar monstros para usar em batalhas. Mesmo com muitas semelhanças a uma outra série que não preciso nem citar o nome, *Dragon Quest Monsters* conseguiu conquistar um charme próprio e, agora, *DQM: Joker 2* está a caminho para continuar os passos de *DQM: Joker*, seu antecessor, também lançado para o DS. Mas será que esta continuação traz novidades o suficiente para manter a série interessante? Ou será que ela está fadada a uma cansativa repetição? É hora de descobrir!

Uma herança monstruosa

O primeiro Dragon Quest Monsters foi lançado para o Game Boy Color, no ano 1999 (curiosamente, o jogo chegou às lojas do Japão antes do portátil, mas ele era também compatível com o primeiro Game Boy, em preto e branco) com uma fórmula que, na época, acabava de se tornar uma febre: capturar e treinar monstros. Com personagens conhecidos (já que haviam sido retirados diretamente da série de RPG de sucesso da Enix, Dragon Quest - embora na época não tivesse tanto reconhecimento além das terras nipônicas) e um complexo sistema de cruzamento dos monstros que permitia criar novas e mais fortes criaturas a partir de outras duas, o jogo conseguiu se destacar. Dragon Quest Monsters 2 (lançado para o Game Boy Color em 2001, com direito a duas versões diferentes... lembrou daquela outra série de novo?) deu continuidade à serie sem muitas novidades. DQM: Caravan Heart (Game Boy Advance, 2003) tentou inovar um pouco, mas pelo visto não deu muito certo, já que nunca foi lançado fora do Japão. No DS, entretanto, a série ganhou nova vida com DQM: Joker, com gráficos tridimensionais, maior complexidade e até uso de Wi-Fi.



DQM: Joker 2 segue de perto o estilo do anterior. Logo de cara, podemos ver que o visual continua bem parecido, tudo modelado em 3D e usando cel-shading. Apesar de parecer um pouco mais caprichado que o seu antecessor, a diferença parece ser pouca para um jogo que foi lançado há cinco anos atrás e certamente não será a coisa mais maravilhosa que você já viu na tela do seu DS. Um ponto positivo é que, como de praxe da série Dragon Quest, a arte do jogo vem das talentosas mãos do mestre Akira Toriyama, o responsável pelo anime Dragon Ball (e não, o personagem principal não é o Gohan).
Assim como no primeiro DQM:Joker, as batalhas felizmente não serão mais randômicas, o que significa que é possível ver os inimigos andando pelo cenário e escolher entre partir pra luta ou desviar dos monstros e evitar batalhas indesejadas. Já as batalhas seguem o tradicional esquema de turnos entre equipes compostas de até três monstros, sendo que o jogador ainda pode contar com mais três monstros que ficam no banco reserva.
O sistema de captura de monstros, que desde o jogo anterior passou a se chamar "scouting", permite que o jogador execute um comando no meio da batalha para tentar convencer o monstro inimigo a passar para seu lado. Diferente dos jogos antigos da série, onde se devia alimentar a criatura com as carnes mais saborosas que se pudesse encontrar e esperar o final da batalha, torcendo para que tivesse sido o suficiente para ganhar a simpatia do monstro (e também não é necessário ficar comprando pokébolas, como em... aquele outro jogo). Mas não pense que isso significa uma maior facilidade em capturar monstros... embora tecnicamente sempre exista uma chance de capturar qualquer criatura selvagem, quanto maiores forem os atributos do inimigo em relação aos da equipe do jogador menor é a chance de um comando "scout" ter resultado positivo.





E pode esperar um bom trabalho pela frente, já que a quantidade de monstros para colecionar promete ser grande, com mais de 300 confirmados. O "cruzamento" de monstros, que desde DQM: Joker passou a se chamar "synthesizing" (talvez para buscar evitar a imagem dos monstros... ahm... cruzando) continua tão complexo como sempre, permitindo juntar duas criaturas para obter uma terceira, nova, com a combinação dos atributos e habilidades dos pais. Mas atenção: no fim do processo os pais somem para sempre (o que acaba dando mais sentido ao nome "síntese"). Vale lembrar que muitos monstros só poderão ser obtidos desta forma.

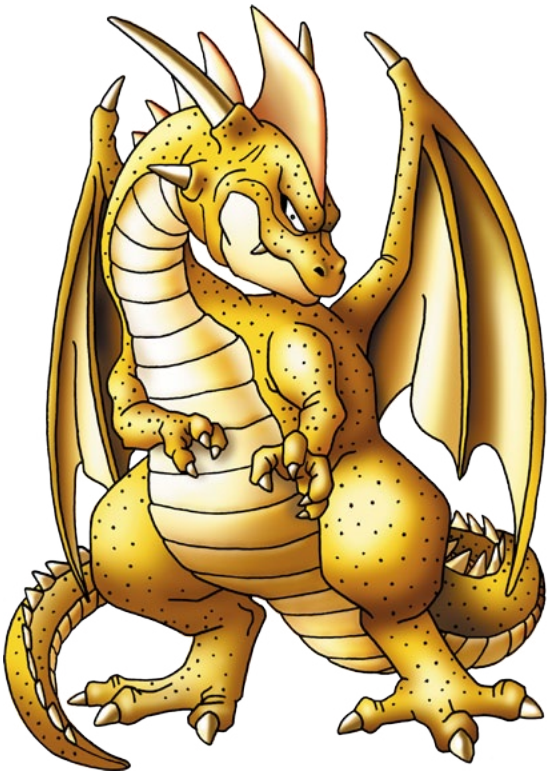






Mas... é tudo igual?

Até aqui tudo de DQM: Joker 2 parece igual, ou quase igual, ao seu antecessor. Onde é que estão as novidades, então? Nos modos online e multiplayer, principalmente. Enquanto DQM: Joker usava a conexão com a internet de maneira simples, apenas permitindo que o jogador fosse classificado dentro de um ranking e permitindo enfrentar equipes de outros jogadores com níveis próximos, DQM: Joker 2 traz muito mais possibilidades. Com o uso do Tag Mode, pode-se trocar informação e batalhar contra um amigo que também tenha o jogo, sendo até mesmo possível tentar recrutar os monstros do outro (quando isto acontece, entretanto, o amigo não perde o monstro... por um lado é uma pena, já que seria uma maneira muito divertida de irritar a outra pessoa). O jogo poderá salvar a informação de até oito "encontros" ocorridos, de modo a permitir repetir o confronto a qualquer momento. E o Tag Mode não registrará apenas outros cartuchos de DQM: Joker 2, mas também dos jogos Dragon Quest VI e Dragon Quest IX (naturalmente, a pessoa que tem um desses outros jogos não ganha nada em troca). Se você conseguir juntar mais sete pessoas com um DS e o cartucho, há a possibilidade de montar um torneio com até oito participantes; e se encontrar outras pessoas que tenham jogo e morem perto de você estiver difícil, você pode fazer tudo isso também via Wi-Fi. Mas o recurso online



mais interessante certamente será o World Monster Championship, um campeonato onde os jogadores enfrentarão adversários de qualquer parte do mundo. A cada sete dias os pontos serão contabilizados para eleger os vencedores da semana e haverá ainda uma página de Internet dedicada exclusivamente a registrar os resultados do campeonato.
Há também uma história por trás de DQM: Joker 2, mas como de costume, ela não é a prioridade. O protagonista do jogo vai parar em uma ilha distante depois de um acidente que faz o avião Albatross cair e ele deve, então, resgatar os outros passageiros, desvendar alguns mistérios e fugir da ilha (será que também terá que enfrentar um monstro de fumaça?). Tudo isso, é claro, enquanto também recrutando o maior número de monstros possível, buscando se tornar o maior treinador Pokém-... digo... o maior caçador de monstros do mundo.

Resumindo, DQM: Joker 2 parece o resultado de colocar Dragon Quest, Pokémon, Dragon Ball e Lost no liquidificador e misturar bem. Mas se os ingredientes são todos bons, o resultado deve ser bom também, não é? Falando sério agora, eu fiz várias piadas sobre o jogo se parecer com Pokémon, mas a verdade é que Dragon Quest Monsters oferece uma experiência bem diferente (e muito divertida) e quem já jogou algum dos jogos da série sabe disso. DQM: Joker 2 já foi lançado no Japão e fez um sucesso considerável. No lado das Américas, o jogo está previsto para se lançado no dia 19 de setembro e promete ser mais um digno integrante na vasta biblioteca de bons RPGs para o DS; entretanto, se você já jogou o primeiro DQM: Joker, o principal atrativo serão os recursos de jogabilidade online, já que o restante não será muito diferente do que já se conhecia.



EXPECTATIVA
3

Dragon Quest Monsters: Joker 2 (Nintendo DS)

Nintendo / Square-Enix

Gênero: RPG

Lançamento: 19 de Setembro de 2011



por ***Rafael Neves***

Revisão: Rodrigo Trapp
Diagramação: Paula Travancas

3DS

Shin Megami Tensei® Devil Survivor™ Overclocked

A renomada série de RPG **Shin Megami Tensei** da Atlus presentou o Nintendo DS com um spin-off muito bem recebido pela crítica, mas nem tanto pelas vendas. Devil Survivor coloca o jogador em uma Tóquio contemporânea, onde demônios ameaçam a vida na metrópole e mistérios recheiam a trama. No 3DS, a Atlus decidiu arriscar o game de novo. O sistema interessantíssimo de batalhas, aliado a uma trama exímia está de volta! A versão remasterizada **Devil Survivor Overlocked** chega ao 3DS no dia 23 de Agosto.

Você tem 7 dias!



Não, não é uma chamada para um filme de terror, trata-se da temática de **Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overlocked**: sobrevivência. Você (o protagonista), Atsuro (um estudante de computação) e Yuzu (que gosta muito de música) são três grandes amigos. Seu primo, Naoya, marca um encontro com vocês três, mas ele não pôde participar. Para compensar (ou pelo menos é isso o que você pensa), ele presenteia cada um dos três com um COMP (*Communication Player*), um *gadget* muito útil para comunicação.



Atsuro consegue desbloquear o aparelho (antes tinha o formato de um DS, agora é de um 3DS), o que o permite receber um estranho e-mail. A mensagem prevê três eventos sinistros que acontecerão naquele mesmo dia. Esquisito? Ficará mais estranho ainda quando os eventos começarem a virar realidade. Os três garotos têm acesso ao programa *Summoning Program*, que permite adestrar monstros. Isso mesmo, monstros! Tóquio é alvo do ataque de terríveis demônios. Alegando que houve vazamento de gás tóxico e inflamável, os militares japoneses fecham a Yamanote Line, o que deixa os três jovens presos no distrito. Começa a lutar pela sobrevivência!

Sobreviva!

A trama já começa de forma intrigante. Ela não é clichê, usa um cenário contemporâneo que mistura tecnologia à surrealidade e conta com uma atmosfera mais adulta. Há muitos mistérios, e estes vão sendo revelados ao desenrolar do enredo, assim como a introdução de novos personagens como Haru e Keisuke. Não é uma história que vem mastigada, ela precisa ser interpretada e conta com a dedicação do jogador. Assim como em outros RPGs, há muito texto, então é bom que você tenha o mínimo de domínio sobre a língua inglesa.

Enquanto você não estiver nas batalhas (leia mais adiante), há muita exploração para ser feita no chamado *Map Mode*. Há vários eventos acontecendo, e com hora marcada. Cada um o leva para uma cenade diálogo com outros personagens (veja imagem ao lado). O interessante é que você pode visualizar o *Death Clock* em cima da cabeça dos outros personagens, que mostra quantos dias de vida ainda lhes restam. Também é possível, eventualmente, responder às perguntas feitas ao protagonista, o que dá um ar pessoal ao rumo da história. Não é a toa que **Overlocked** conta com 5 finais diferentes para o jogador explorar, façanha que apenas sucessos como **Chrono Trigger** (SNES) conseguiram fazer!

The World Ends With... Devil Survivor?

Devil Survivor Overlocked se passa numa metrópole japonesa contemporânea, o limite de sete dias é marcante, o cenário apocalíptico marca presença, a presença de monstros é grande... Alguém ai lembrou de The World Ends With You (DS)? Sim, há muitas relações entre os dois games. Até mesmo o design dos personagens se assemelha.

Para tornar o diálogo menos maçante, **Overlocked** trará dublagens. Diferentemente da versão de DS, este remake para 3DS contará com a dublagem completa. A pequena demonstração que tivemos da versão japonesa mostra uma interpretação convincente e boas vozes.

Tático e em turnos

Para sobreviver aos ataques de monstros, o jogador terá de comandar seus heróis num sistema de batalha que mistura RPGs táticos (como **Final Fantasy Tactics**) com lutas em turnos (como em **Dragon Quest**). Os personagens se movimentam na grade quadriculada e, quando entram em conflito com os demônios, o game passa para outro plano. Ao invés dos ataques serem desferidos no próprio mapa como na maioria dos games táticos, neste o jogador é transportado para a clássica batalha em turnos em primeira pessoa. Há muitas mecânicas de ataque, defesa, magias e até de turnos extras. Se você jogou a primeira versão de Devil Survivor, sabe que o game requer muita estratégia e planejamento. Em **Overlocked** não será diferente!



Mas o que três jovens podem fazer contra criaturas monstruosas? Pedir ajuda a outras criaturas monstruosas, provavelmente. Em **Devil Survivor Overlocked**, você pode montar um time de 4 personagens, com 2 monstros aliados a cada um deles através do COMP. Existem várias mecânicas de customização dos monstros e personagens. E quando digo muitas, são muitas mesmo! Não espere por um RPG simples. Se você quiser superar a impiedade das batalhas, melhor planejar com cuidado cada passo! Há muitos menus, números e mecânicas que podem assustar à primeira vista, mas que abrem um leque de possibilidades quando você se aperfeiçoa nelas.

A inclusão dos demônios na sua equipe é um grande diferencial em **Devil Survivor**, embora este não seja o primeiro RPG a possuir essa função – Pokémon é o maior expoente neste aspecto. É necessário comprar monstros através de um leilão que é acessado pelo COMP. Logo, é necessário racionar o uso da moeda do jogo (Macca). Para os mais comprometidos, há ainda a opção de combinar diferentes monstros para criar um demônio ainda mais poderoso. Você provavelmente passará algum tempo usando as opções do COMP até arriscar aquela batalha que já lhe fez sofrer várias vezes. Sim, é um jogo bem desafiador



O oitavo dia!

Quem já jogou a versão para DS provavelmente não se interessaria tanto por um remake que mais parece um port. Dublagens e gráficos novos são apenas mudanças estéticas, mas e que tal conteúdo extra? Se for esse o motivo para você não comprar **Zelda: Ocarina of Time 3D**, saiba que **Devil Survivor Overlocked** tem sim conteúdo que a versão original não tinha. Para começar, há 150 monstros a mais na versão 3D. Mas o verdadeiro extra não é este.



Trata-se do 8º dia. Convencionalmente, o game tem 7 dias de sobrevivência, então o que será que a Atlus preparou para este dia extra? Ele não estava na versão DS do game, então provavelmente é o diferencial colocado para os gamers comprarem a versão de 3DS também. Só esperamos que não seja um extra curto como os "9 minutos extras do filme Avatar", certo?

Eu preferia que o **Devil Survivor 2** fosse um jogo de 3DS ao invés de um futuro lançamento para DS. Uma continuação faria muito mais pelo novo portátil do que um remake, mas, para os que ainda não curtiram no DS, a versão 3DS do primeiro **Devil Survivor** é uma excelente pedida!

EXPECTATIVA
3

Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked (Nintendo 3DS)

Atlus

Gênero: RPG Tático

Lançamento: 23 de agosto de 2011



Não é fácil ser fã!

por **Pedro Pelicanno**

Revisão: Sérgio Oliveira.
Diagramação: Douglas Fernandes



Em algum momento ao longo da relação entre ídolos e admiradores ocorrem tropeços de ambos os lados, alguns deles capazes de estremecer para sempre a confiança que parecia eterna.

Mais difícil ainda é buscar explicações para ser fã. Talvez você concorde com o ponto de vista alheio; talvez tenha apenas uma atração física ou comportamental; ou, quem sabe, seja apenas uma admiração egoísta (no bom sentido) por aquela que é uma fonte de prazer e bons momentos ao longo de sua vida.

Defensores ferrenhos e sem muita racionalidade são comuns pelo mundo e quem sou eu (ou você) para culpá-los? Julgá-los? Cada um sabe o que é mais importante para si.



Seja um fã radical ou apenas um admirador, você certamente sente algo pela Nintendo. Memórias de infância, bons momentos junto ao encanador mais famoso do mundo ou segundos perdidos no passado, mas que parecem mais reais do que essa própria revista tamanho o impacto que tiveram em sua vida.

De alguma forma a Nintendo marcou você e criou, aí dentro, um sentimento complicado de explicar e justificar; um sentimento que ao mesmo tempo torce e odeia cada novidade e cada tropeço da empresa. Seria oportunista ignorar falhas cometidas há décadas e se focar apenas no presente. Alguns podem ser fãs mais

nintendoblast.com.br

novos (bem vindos!), outros vêm de longa data. Por isso vale lembrar que já sofremos com a aparente falta de atenção da Nintendo. Entretanto, a globalização e expansão do mercado de games nas últimas décadas deveria, em tese, amolecer um pouco o coração da Big N. Nos anos 80 (e até 90) era difícil justificar a localização de jogos obscuros – tanto pelo tamanho do público consumidor como pelos custos envolvidos.

Ainda hoje é um tanto egoísta apontar o dedo e literalmente exigir que uma empresa faça algo. Devemos lembrar que elas não são ONGs: estamos falando do maior mercado de entretenimento do mundo.



Porém, sendo um segmento tão importante, não é prudente que as companhias cuidem com muito carinho dos fãs? Dos advogados da marca que espalham as novidades e defendem a empresa sem ganhar nada em troca, só por prazer?



A chegada do Wii trouxe novo fôlego à Nintendo. O console conseguiu ampliar a base de consumidores ao mesmo tempo em que reconquistou muitos dos que haviam abandonado os games. O que talvez chame mais a atenção quando olhamos para trás é a mensagem dita à época pela Nintendo. A forma humilde e honesta de promover mudanças no mercado, de valorizar a essência que faz um bom jogo. Wii Sports é, sem dúvida, uma das experiências mais inclusivas e acessíveis desde Tetris.

Então o que aconteceu? Em que momento o foco foi mudado, perdido, desviado? Em sua ânsia por vender títulos a um público menos especialista a Big N se esqueceu dos fãs? E digo 'esqueceu' de forma bem parcial já que, cá entre nós, o que vem à mente é *'resolveu não se importar tanto'*.

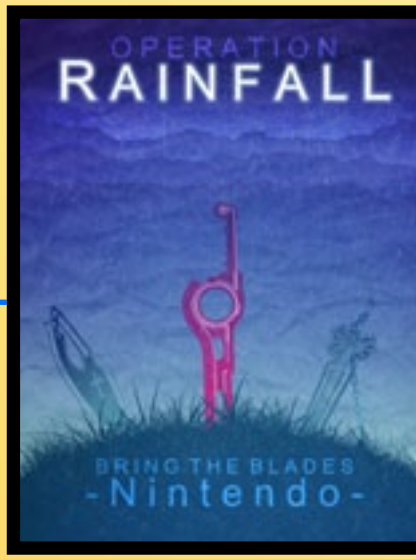


Claro que o Wii teve ótimos jogos, isso é inegável. Porém a grande maioria das jóias raras no console foram apreciadas pela menor parcela de consumidores, por aqueles que se dedicam, que vão atrás.

Então de um lado temos o grosso do mercado, fonte de enorme receita, e de outro o nicho tradicional de fãs. Qual deles é mais importante? A resposta é simples: ambos têm a mesma importância. O dinheiro que um traz é

igual ao valor emocional de marca que o outro promove. O lucro rápido e passageiro não compensa a perda de confiança (para sempre).

Empresas erram. Os serviços online do Wii ficaram muito aquém do prometido assim como a Sony apostou errado no preço do PS3. Todos têm o direito de errar. Assustador é quando um padrão começa a ser identificado. Com o 3DS veio a esperança de um mundo digital efetivo. Infelizmente isso não ocorreu, e mesmo que a Nintendo fale sobre atualizações no futuro e planos de melhorias, eu fico pensando: mas já não ouvimos isso antes? Ouvimos. Pior ainda, estamos ouvindo algo agora, neste momento: o próximo console será feito para quem é fã tradicional, que gosta de jogos mais maduros e com potencial gráfico superior.



Eu acredito no ideal, mas não nas ações.

A Nintendo pagou pelo desenvolvimento de 3 jogos (2 deles massivos) no Japão: Last Story, Pandora's Tower e Xenoblade. Os jogos estão a caminho da Europa. Os fãs fizeram um movimento inédito para demonstrar sua vontade de tê-los nos EUA. Não me interessa se a resposta negativa veio da 'Nintendo of America'. Uma empresa global deve manter a mesma posição, a mesma face, o mesmo tom no mundo inteiro. E foi dado, literalmente, um tapa na cara das pessoas que mais jogam Wii. São as que trazem mais dinheiro? Não, mas são o público alvo do novo console, são os defensores que irão convencer amigos e familiares que o Wii U vale a pena, que ele é melhor que o PS3 e X360. Advogados da marca, Nintendo, jamais devem ser desprezados. Entendo os argumentos de custo, de que não há público que justifique o lançamento dos games nos EUA, etc. Entendo e não me importo – olha eu sendo parcial de novo.

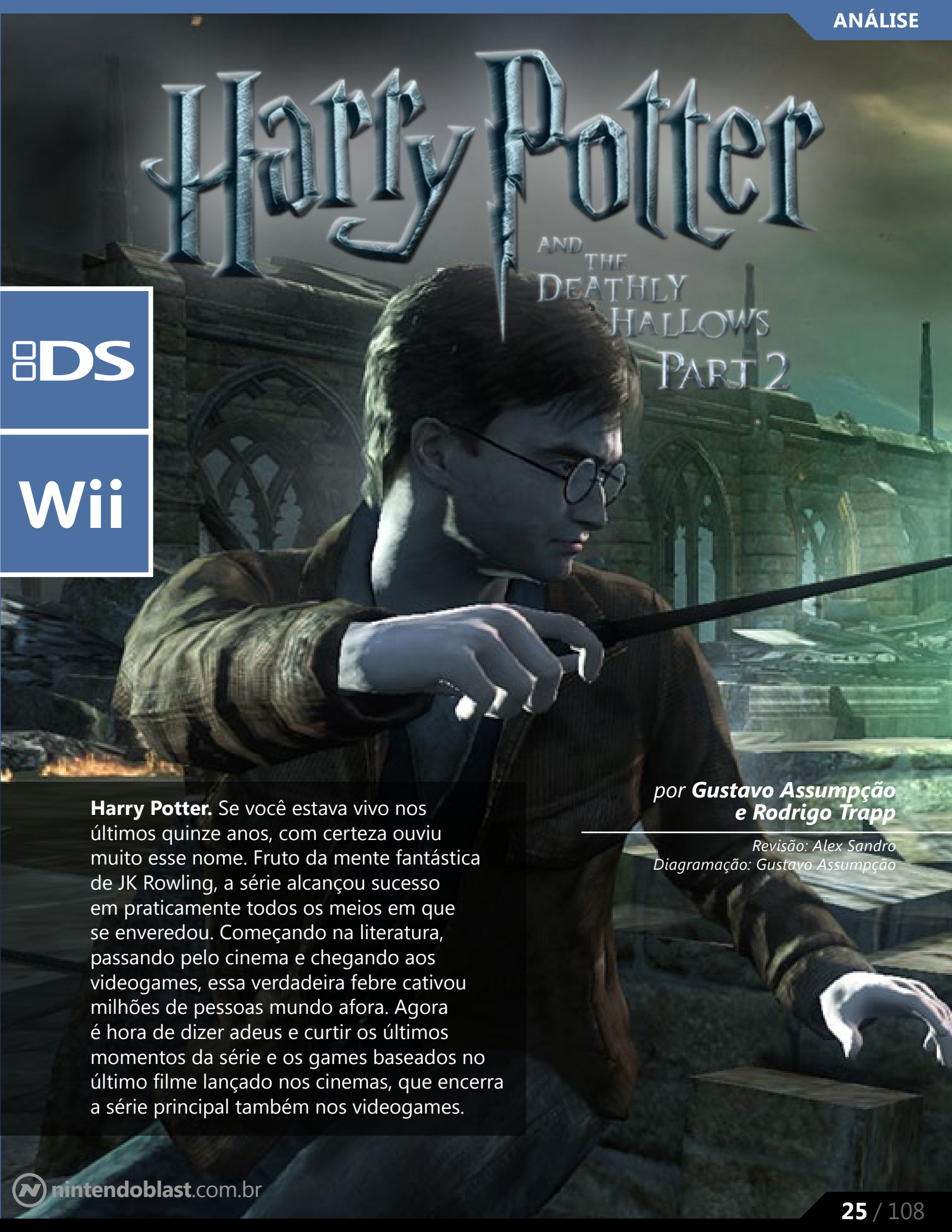
Ao ver XSEED, Atlus e outras arriscando uma perna quando trazem jogos do Japão fica muito difícil aceitar que a Nintendo não possa fazer o mesmo. Some a isso o poderio de marketing da empresa e você teria, certamente, vendas decentes e consumidores mais felizes.



E o futuro?

Pode ser que ao ler essa revista você esteja comemorando o anúncio dos games nos EUA. Tomara! Porém isso não conserta (ria) o dano já feito. Enquanto as mídias digitais e sociais aproximam empresas dos consumidores, possibilitam uma troca jamais pensada há poucos anos, a Nintendo está dando passos para trás.

Fechada em sua fortaleza, ela continua emanando estratégias, conceitos e visões para o futuro. Planejar é ótimo. Mas seria melhor olhar aqui para baixo e ver nós, pobres mortais fanáticos, pedindo um pouco mais de atenção. É. Não é nada fácil ser fã.



DS

Wii

por ***Gustavo Assumpção e Rodrigo Trapp***

Revisão: Alex Sandro
Diagramação: Gustavo Assumpção

Harry Potter. Se você estava vivo nos últimos quinze anos, com certeza ouviu muito esse nome. Fruto da mente fantástica de JK Rowling, a série alcançou sucesso em praticamente todos os meios em que se enveredou. Começando na literatura, passando pelo cinema e chegando aos videogames, essa verdadeira febre cativou milhões de pessoas mundo afora. Agora é hora de dizer adeus e curtir os últimos momentos da série e os games baseados no último filme lançado nos cinemas, que encerra a série principal também nos videogames.

Wii

Apenas duas coisas são certas nessa vida: a morte e um novo jogo ruim da franquia Harry Potter acompanhando o lançamento do filme, correto? Bem, geralmente sim. Mas dessa vez, indo contra todas as probabilidades, temos um jogo que, se não é lá grande coisa, também ajuda a tirar a franquia um pouquinho do fundo do poço, que foi atingido com o game anterior. Se deixarmos de lado aquelas máximas preconceituosas, como por exemplo: "Ele até que é bom, pra um jogo baseado em filme", ou então "Ele até que é bom, pra um jogo de Wii", veremos que Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 é bem melhor do que seu antecessor e pode divertir os fãs da série.



Acabou! Fim! Zé Fini! Chega!

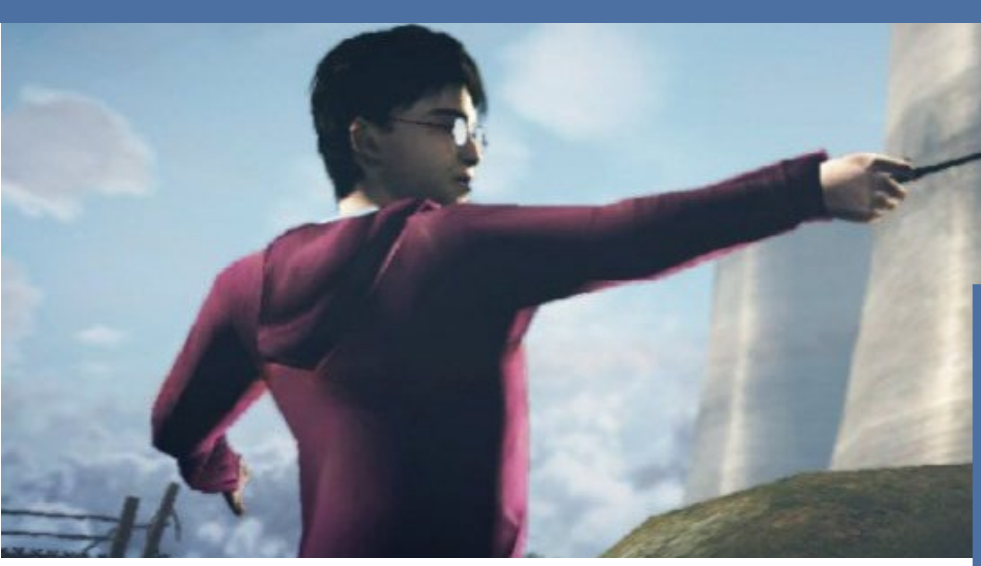
O confronto entre as forças mágicas do bem e do mal atinge o mundo dos trouxas. Ninguém mais está seguro e o perigo é constante. Harry Potter é o escolhido para o sacrifício, em um confronto épico com Lord Voldemort. A saga do bruxo chega ao seu final nos cinemas e, como era de se esperar, a EA lança ao mesmo tempo o jogo homônimo. A fórmula é batida, o enredo é conhecido de todos e a qualidade de seus antecessores, sempre foi duvidosa. Será que ainda podemos cair na ilusão de um jogo realmente bom de Harry Potter, nem que seja só para fechar com chave de ouro? Não foi dessa vez.

Você não joga somente com Harry. Vários outros personagens, como Hermione, Rony e Neville são necessários em determinadas partes para cumprir as missões. O que estraga boa parte do jogo, é que a maior parte do tempo, tudo é muito repetitivo. Ande com seu personagem até determinado ponto da fase matando tudo o que encontra pela frente, proteja algum amigo enquanto ele abre uma porta ou derruba uma estante de livros e corra desesperadamente até a saída.

Os controles

O jogo segue a linha de sempre: ação em terceira pessoa. Primeiramente, vamos aos comandos:

Alavanca do Nunchuk: controla o personagem
Botão C: Escudo "Protego"
Botão Z: Mira
Wii Mote: Apontado para a tela, controla a câmera e a mira
Botão B: Atira
D-Pad: Seleciona a magia a ser usada. Todas as mais famosas continuam lá: "Stupefy", "Expelliarmus", "Cofringo" e "Expulso", por exemplo.
Botão "-": "Aparatar", ou seja, desaparecer em um lugar e aparecer em outro (você só ganha essa habilidade mais a frente no game).



Isso é tudo o que você vai fazer, passando por vários cenários diferentes. Nas poucas vezes que vemos algo diferente disso, a coisa fica bastante interessante, como na fase onde controlamos Saemus para plantar diversas bombas ao longo de uma ponte e, na volta, devemos garantir a segurança do mesmo Saemus, porém controlando Neville. Nessa parte, o jogo se transforma em uma espécie de shooter, onde você deve se esconder atrás das janelas de Hogwarts e mandar ver nos inimigos lá embaixo.

Subindo a ladeira tarde demais

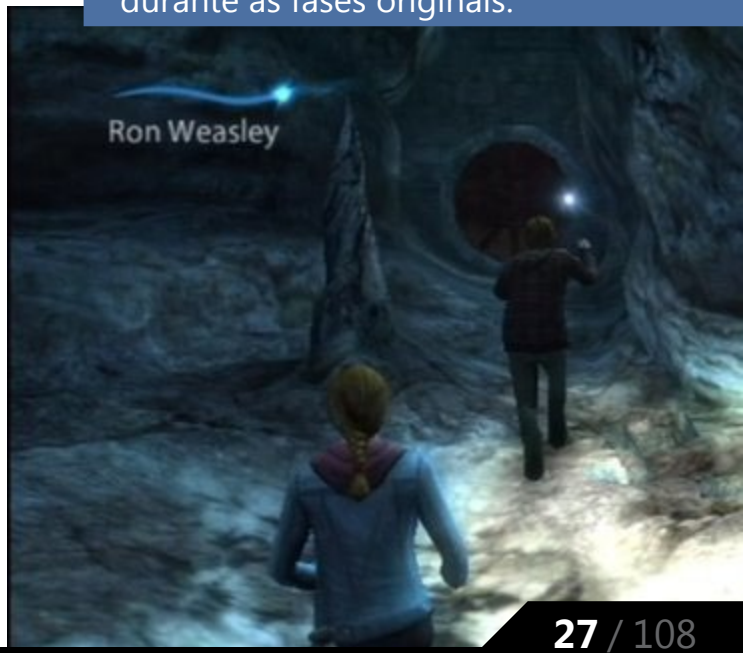
Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 é bem melhor que o jogo anterior, que contava a primeira parte do capítulo final. Não que isso seja grande coisa, pois o game era uma bela porcaria. Mas, de certa forma, o que foi melhorado contribuiu muito para a evolução do game. Os gráficos estão mais bonitos e com uma textura melhor, não parecendo desta vez que tudo foi feito às pressas e colocado de qualquer jeito nas lojas, só para aproveitar o momento do lançamento do filme nos cinemas. Realmente parece ter havido um cuidado um pouco maior aqui, mesmo que isso não signifique que tudo está bom como merecia. As cutscenes entre as fases estão belíssimas e bastante fiéis ao que vemos nas telonas. O som também melhorou muito.

Modos de jogo

Story Mode: É o principal, que segue a história como contada no livro ou no filme;

Challenges: exatamente as mesmas fases da história principal, mas que precisam ser liberadas conforme você encontra itens no modo história. Sinceramente, depois que você já terminou o game e passou por essas fases, por que motivo jogaria tudo de novo? E ainda tendo que catar itens por aí pra isso? Não, obrigado.

Extras: uma galeria, onde você tem uma ficha e uma imagem tridimensional de cada um dos personagens da aventura, além de ter acesso a todas as músicas do game. Tudo isso, claro, vai sendo liberado aos poucos, conforme você encontra alguns itens (nem tão) escondidos durante as fases originais.



Só o fato de não ouvirmos Harry e sua gangue gritando "Stupefy", ou seja lá qual for a magia que você estiver usando no momento de cinco em cinco segundos, já pode ser considerado uma vitória e tanto. Fora isso, as músicas também dão um clima bem bacana, mostrando-se tensas momentos antes das batalhas, para que você se sinta realmente envolvido.

O sistema de mira também foi melhorado. Com o botão "Z" você tem uma espécie de lockdown, que prende a mira em um mesmo inimigo, para que você consiga acertá-lo melhor, mais ou menos como funciona a mira em Zelda OoT e semelhantes. Uma inovação nesse quesito, que pode ser interessante e ao mesmo tempo um entrave gigantesco, é o fato de que, ao ficar atirando compulsivamente nos inimigos, sua mira vai perdendo precisão aos poucos, sendo quase impossível de acertá-los depois de alguns segundos. A mira só volta a ficar precisa depois que você fica alguns momentos sem atirar. Uma solução rápida e fácil para isso é alternar as magias constantemente. Ao ver que a mira de uma delas já está muito ruim, troque para outra magia de ataque qualquer e continue atirando sem parar.





Ah, a preguiça...

Talvez o maior pecado de Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 seja mesmo o conteúdo. O gameplay é ridiculamente curto e extremamente fácil. Não é nada espantoso você terminar o game com 3 ou 4 horas de jogo e morrendo duas ou três vezes, no máximo. Ao iniciar o jogo, você pode escolher a dificuldade, mas mesmo a mais elevada não vai trazer tantos problemas assim para terminá-lo novamente em poucas horas. Fora isso, os extras são vergonhosos. Em Deathly Hallows – Part 1, tínhamos alguns extras que também eram fáceis, mas que podiam dar um fôlego um pouquinho maior ao game, pois consistiam em missões originais de sobrevivência ou time trial.



Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 é um jogo extremamente simples e sem nada que faça realmente a diferença. Porém, é bem consistente no que se propõe e chega a ser uma surpresa, se levarmos em conta o caminhão de jogos ruins baseados em filmes que andam saindo para Wii. Para quem é fã mais Hardcore dos escritos de J. K. Rowling, vale a pena conferir. Se não for o seu caso, pode passar longe sem arrependimentos.

Prós

- Evoluiu em relação ao seu antecessor
- Cutscenes muito bonitas.
- Cuidadosamente fiel ao filme

Contras

- Fácil e curto demais
- Repetitivo demais
- Não faz jus ao nome de peso que carrega

NOTA FINAL **6.5**

Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2 (Wii)

Gráficos **7.0** | Som **7.0**
Jogabilidade **7.0** | Diversão **5.0**

DS

Não tem como começar essa análise de maneira diferente, sem ir direto ao ponto: a série Harry Potter merecia uma despedida melhor nos videogames. Desenvolvido mais uma vez pela EA Bright Light, Deathly Hallows Part 2 continua a história do ponto onde o último terminou, alternando alguns elementos da jogabilidade e levemente melhorando a experiência do antecessor. Mas, será mesmo que isso é suficiente?



Todos contra Voldemort

O game começa com Harry, Rony e Hermione sendo aprisionados na mansão dos Malfoy por Bellatrix. Seguindo à risca a história do filme, era esperado que a progressão conseguisse prender o jogador, o que não acontece. Os principais motivos para isso são a simplificação de partes importantes do roteiro e a pouca presença de diálogos.

A sensação é que a equipe de desenvolvimento praticamente abriu mão de toda a fantástica história que ilustra esse capítulo final simplesmente por preguiça (ou então para tornar a progressão mais dinâmica, não temos como saber).



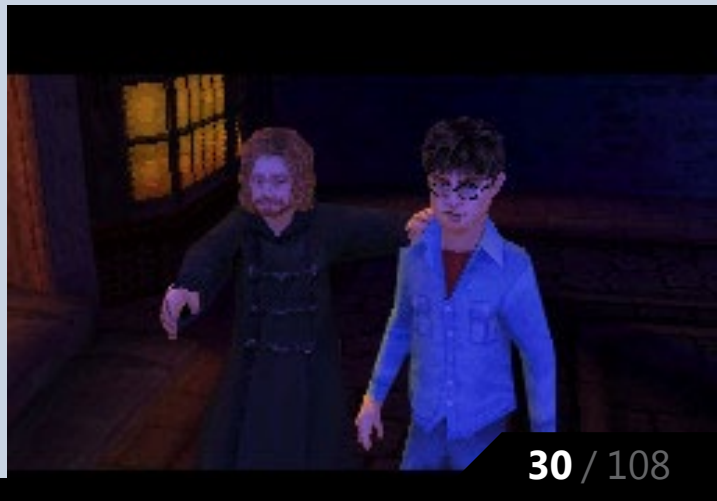
Logo nos primeiros momentos, fica claro o tom da aventura: muita exploração e combates simplificados. É preciso enfrentar um tutorial, que mostra que o jogador precisará de muita paciência pra não desistir logo nos primeiros momentos. É nesse início que você ficará sabendo que a movimentação é feita com a Stylus na tela de toque e que a jogabilidade está francamente baseada na utilização das magias que podem ser desenhadas na tela inferior ou não. Cada personagem tem magias específicas – e a quantidade de personagens que podem ser utilizadas durante a jornada é bem grande: Rony, Gina, Simas, Neville, Molly e Minerva serão jogáveis em determinado momento.



Há algumas decisões acertadas, como a utilização do feitiço de defesa com o botão R ou L e os auto-saves, uma mão na roda em momentos de maior dificuldade. Outro elemento bem utilizado é o mapa, que apesar de visualmente feio, é de grande utilidade nos momentos de resolução de puzzles. Esse foco na exploração seria bem positivo se nesses momentos o game se tornasse variado e cheio de objetivos, o que nem de perto acontece na realidade.



Durante o tempo todo a aventura principal é uma repetição de ações sem sentido e puzzles nada inteligentes: utilize Wingardium Leviosa para colocar barris em cima de botões que abrem portas, utilize magias contra os inimigos de forma totalmente aleatória e automática, reconstrua objetos com a magia Reparo e coisas do tipo. Durante todo o jogo a exploração pouco muda: é necessário coletar itens e mais itens, derrotar inimigos com inteligência artificial praticamente inexistente e se frustrar em meio a uma porca representação dos cenários vistos no filme.



Abaixo da média



Se o design de Deathly Hallows Part 2 não é eficiente, pelo menos a equipe caprichou na parte técnica, certo? Errado. O visual e a trilha sonora do game estão muito abaixo da média do próprio DS. Os gráficos, mais especificamente, são inexpressivos e mal acabados, com um visual desagradável e, não há outro adjetivo melhor, feio. Os modelos dos personagens são mal animados e sem grandes atrativos, assim como os modelos dos inimigos, que não apresentam qualquer detalhamento. Os cenários também são repetitivos e sem vida, assim como as cenas que ilustram a história, que sempre parecem pouco trabalhadas.



Já a trilha sonora é praticamente a mesma durante todo o game – e olha que a aventura não é das mais curtas. A sensação é de que faltou empenho e capricho na introdução de mais elementos sonoros, como efeitos e vozes, que contribuiriam para o aumento da imersão do jogador.

De maneira bastante resumida, Deathly Hallows Part 2 é um game que sofre dos mesmos problemas de seus antecessores. Nem mesmo o modo cooperativo para dois jogadores consegue deixar o título com cara de novo ou ser uma experiência recompensadora para os jogadores. É fato que agora não há mais filme no qual se basear: se a EA quiser se aventurar no universo da série futuramente, será interessante repensar tudo do zero, afinal nada realmente funciona aqui. É um encerramento que a série HP não merecia



Prós

- Boa utilização dos mapas na tela superior
- Modo cooperativo

Contras

- Visual péssimo, com modelos dos personagens mal acabados
- Cenários inexpressivos e repetitivos
- Combates sem grandes atrativos
- Progressão da história ineficiente
- Trilha sonora terrível
- Efeitos e vozes deixam muito à desejar.

NOTA FINAL

4.5

Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2 (DS)

Gráficos **4.0** | Som **3.0**
Jogabilidade **5.0** | Diversão **5.0**



Nintendo Blast

no **Prêmio Top Blog 2011!**

O **Nintendo Blast** está concorrendo pela primeira vez ao **Prêmio Top Blog**, maior prêmio em reconhecimento aos blogs mais populares do Brasil.

Há 3 anos o **Nintendo Blast** produz conteúdo diário e de qualidade para manter você, leitor, informado sobre tudo o que acontece no universo Nintendo. Somos apaixonados por vídeo games, do mesmo jeito que vocês são, e fazemos isso porque amamos.

Se você acha que o nosso trabalho é legal, se merecemos o seu reconhecimento, dê um pulinho lá e vote em nós! E se não for pedir demais, nos indique aos seus amigos também. Caso não possa nos ajudar, saiba que continuaremos dando o nosso melhor para que na próxima edição do **Prêmio Top Blog** tenhamos conquistado seu voto.

Clique aqui para votar no Nintendo Blast para o Prêmio Top Blog 2011!

Obrigado!

3DS

Análise Dream Trigger 3D

por ***Rodrigo Trapp***

Diagramação: Paula Travancas

Dream Trigger 3D é um jogo diferente. Dream Trigger 3D é um jogo incomum. Tá bom! Dream Trigger 3D é um jogo estranho pra caramba, ao menos em um primeiro momento. Quando peguei o game para jogar a primeira vez, fiquei trancado um bom tempo na primeira fase (leia-se: morrendo continuamente por mais de meia hora) sem ter muita noção do que fazer. Um tutorial aparece logo de início, mas também não serve pra muita coisa. Porém, depois que a coisa anda e você pega o jeito, o jogo acaba se tornando um passatempo descompromissado bem divertido. Pena que por pouco tempo. Quer saber o motivo? Então continue lendo e acompanhe a gente em mais uma análise para o 3DS.



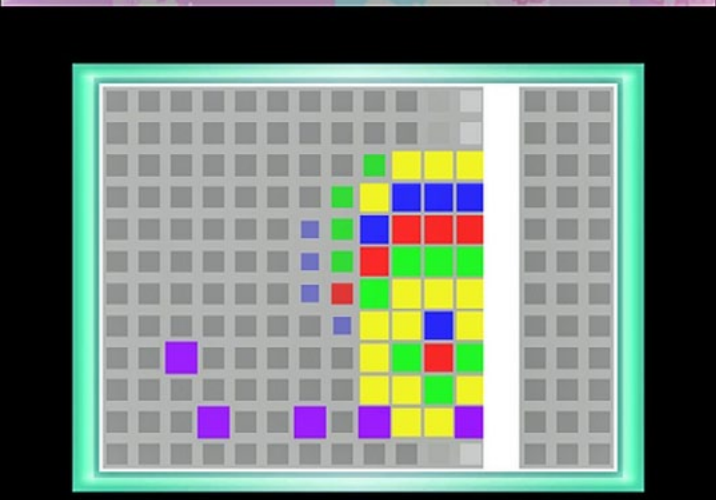
Mas como se joga isso, afinal?

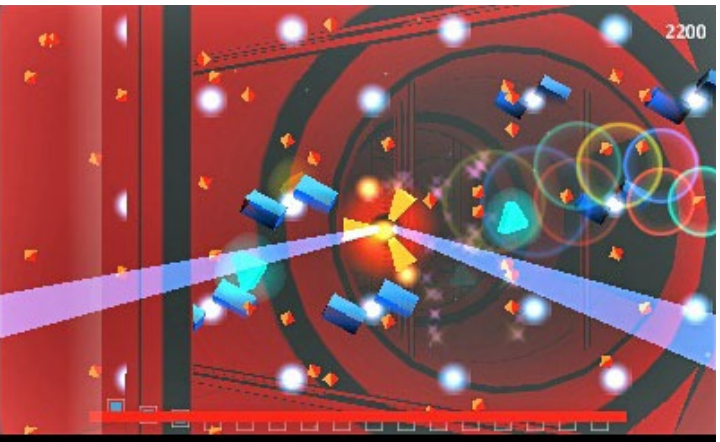
De uma forma bem básica, Dream Trigger 3D é uma espécie de puzzle-shooter, em que o gameplay se resume a encontrar seus inimigos, atirar até destruí-los e permanecer vivo, custe o que custar. Mas isso é só a cereja do bolo. O buraco mesmo é um pouco mais embaixo, visto que encontrar os inimigos não é uma tarefa tão fácil assim.

Vou tentar explicar um pouco melhor com o auxílio das duas imagens abaixo. Sua nave fica na tela, aparecendo de diferentes formas ao longo do jogo, como borboletas (foto 1) ou até mesmo uma simples mira (foto 2). Para controla-la é muito simples: use o analógico para a movimentação e o botão "L" para atirar.

Já a touch screen do seu 3DS é o Sonar, que mostra o tempo todo onde os seus inimigos (os pontinhos roxos das imagens) estão. Porém, para que você possa efetivamente destrui-los, deve fazer com que os mesmos apareçam também na tela de cima. Para isso, é necessário que você espalhe Sonar Pings com a caneta pela Touch Screen (representados por todos os outros pontos coloridos). Em cada ponto da tela que você tocar com a caneta, um Sonar Ping será depositado. Paralelo a isso, a barra branca (chamada Rhythm Bar) vai "varrendo" a tela de baixo no ritmo da música da fase. Cada sonar ping que ela encontrar pelo caminho, irá gerar uma explosão que, caso acerte algum inimigo que esteja passando pelo local, faz com que ele seja exposto na tela de cima e aí (e somente aí) você poderá destruí-lo com os tiros de sua nave.









Parece complexo? Até pode ser, mas o problema todo é só no início e desaparece ao longo do tempo. Depois que você pega o jeito, a coisa fica bem automática e o jogo se torna extremamente divertido.

A grande dificuldade está em prestar atenção nas duas telas ao mesmo tempo. Você não pode em nenhum momento se descuidar da tela 3D, para que sua nave não fique levando tiros, mas também não pode deixar de olhar a tela de baixo, onde os inimigos estão visíveis, pois você precisa colocar continuamente os Sonar Pings. Uma coisa importantíssima de saber quando se está jogando (e eu demorei um pouco até me dar conta disso) é que enquanto você estiver segurando o botão de tiro ("L", por padrão), você fica invencível. Caso esteja em cima de algum inimigo visível, você irá acertá-lo. Caso acidentalmente passe por cima de algum tiro, irá acertá-lo também e sua nave não sofrerá nenhum dano. Só muito cuidado com a barra de tiro que aparece na parte de baixo da tela, pois ela vai acabando conforme você atira. Para recarregá-la, você deve continuar localizando inimigos, utilizando Sonar Pings.

Quatro em um?

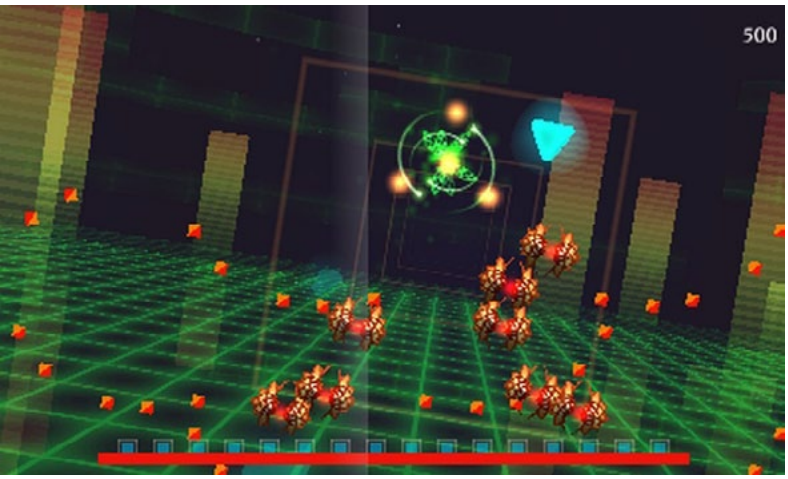
São 4 modos de jogo no total. A proposta, que devia ser de variar as coisas entre esses modos, acaba se tornando um tanto quanto enfadonha depois de certo tempo, pois em todas as modalidades as fases e o estilo de jogo são sempre os mesmos. Nenhum gameplay novo ou alguma ideia diferente foi acrescentada. Uma pena. Os modos são estes:

World Map Mode: É o principal. Conforme você vai passando as fases, novos pontos e conexões aparecem no mapa, com novos estágios e chefes. São 55 no total. De acordo com sua pontuação em cada fase, você recebe uma quantidade de Dream Points, que são usados para movimentar-se no mapa e atingir pontos mais remotos.



O grande problema é que, apesar de a dificuldade e o número de inimigos aumentarem gradativamente, a trajetória e os objetivos não mudam nada ao longo das 55 fases, o que pode se tornar um pouco cansativo depois de um tempo.

Free Play Mode: Escolha alguma fase que já foi vencida no World Map Mode e jogue-a quantas vezes quiser, tentando alcançar o maior número de pontos possível.



Time Attack Mode: Novamente usa as fases já concluídas no World Map Mode. Dessa vez, porém, tente terminar o mais rápido que puder.

Versus Mode: Multiplayer utilizando wireless local.

A parte mais bacana de Dream Trigger 3D depois de um certo tempo é a oportunidade de colecionar os Challenges, diversos prêmios que você recebe por cumprir determinados objetivos ao longo do jogo. São 117 no total (sem contar os secretos), que variam desde um premio por passar uma fase inteira sem sofrer dano, até liberar todos os 55 estágios no World Map Mode, passando por coisas mais bizarras, como durar pelo menos dois minutos em uma batalha contra um chefe. Alguns challenges só podem ser adquiridos jogando batalhas on-line, ou seja, para completar 100% do game, você irá depender de algum amigo que também possua o jogo.

Uma beleza

Apesar de não fazer uso de grande parte do potencial de hardware do 3DS, visto que tanto sua nave quanto os inimigos não são nada muito trabalhados, Dream Trigger 3D nos presenteia com cenários espetaculares, que por muitas vezes acabam distraindo sua atenção, tamanha sua beleza. Já que você irá fazer sempre a mesma coisa durante o jogo todo, ao menos que seja em vários lugares diferentes (e bonitos), não é mesmo? Estações espaciais, florestas, castelos, fundo do mar ou simplesmente polígonos soltos pelo espaço são alguns dos locais pelos quais você irá passar. Os chefes também cumprem o seu papel. Grandalhões, ocupando grande parte da tela na maioria das vezes e com designs bem interessantes, são um capítulo a parte.



Aliado a isso, temos uma trilha sonora bem legal. Uma mistura na dose certa de música eletrônica com alguns toques do bom e velho Rock N' Roll fazem bonito no áudio, que se apresenta de uma forma bem peculiar: em partes mais calmas das fases, enquanto você está somente localizando inimigos ou desviando dos tiros, a música fica bem calma, com o volume baixo, praticamente nulo, fazendo com que você ouça somente os efeitos do local. Porém, enquanto você segura o botão de tiro e vai destruindo os inimigos, o volume sobe e a trilha fica extremamente intensa, dando aquele clima de ação e inquietude.

Dream Trigger 3D pode agradar os fãs de shooter que estejam procurando algo diferente do habitual, pois sua originalidade surpreende. Uma pena que isso não tenha sido melhor trabalhado pela desenvolvedora D3, pois suas limitações de conteúdo acabam diminuindo bastante a vida útil e o replay do jogo.

Prós

- Cenários muito bem trabalhados
- Musicas empolgantes que garantem o clima de ação
- Uma gama imensa de Challenges para colecionar
- Gameplay completamente original

Contras

- Um pouco confuso no início, com um tutorial inútil
- Modo principal com objetivos repetitivos demais
- Nenhuma variação válida entre os diferentes modos de jogo

Dream Trigger 3D nos foi gentilmente cedido para análise pela IguanaMall.
www.iguanamall.com.br

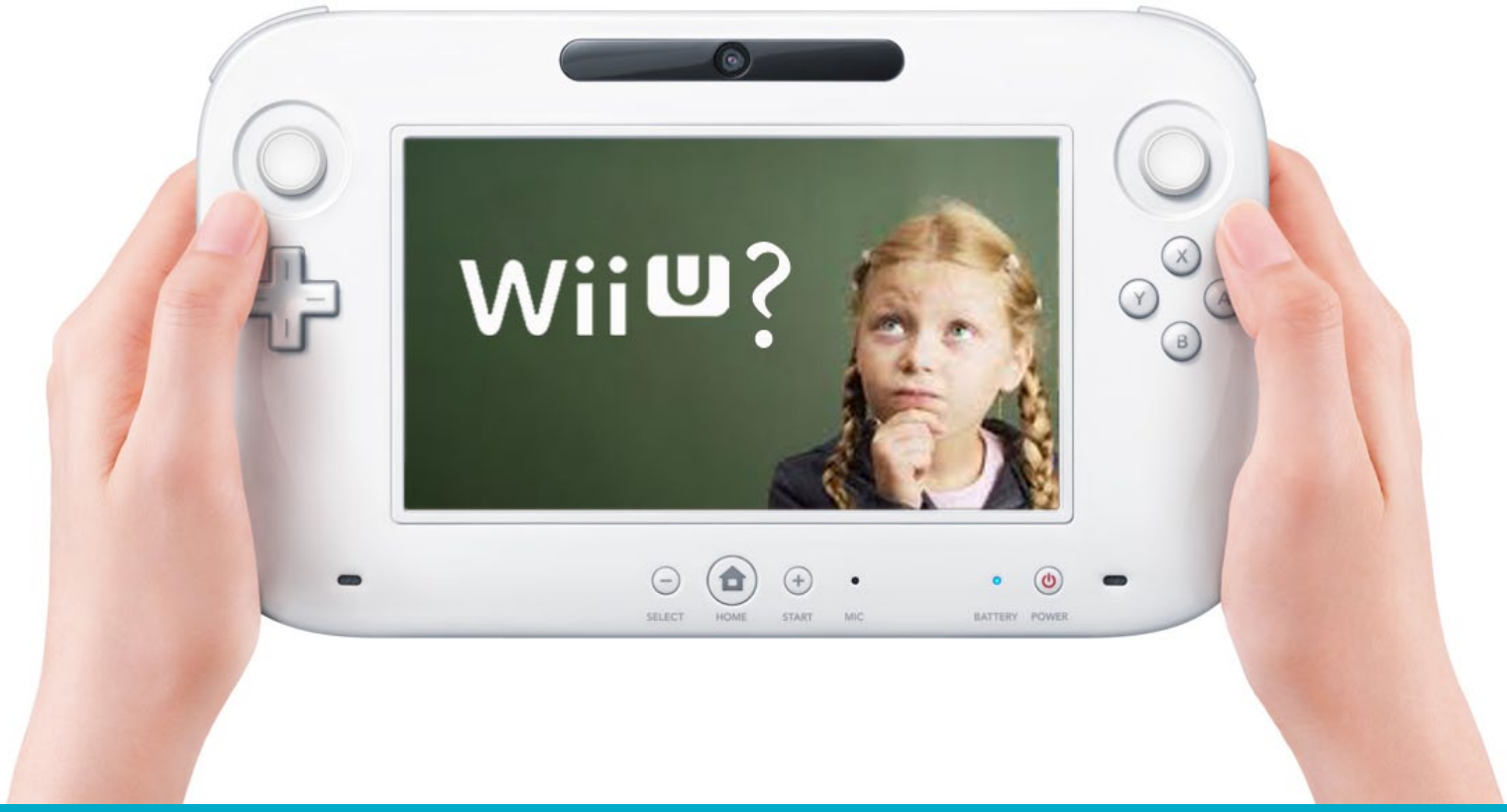
NOTA FINAL
6.5

Dream Trigger 3D (Nintendo 3DS)

Gráficos **7.5** | Som **7.0**
Jogabilidade **7.0** | Diversão **4.5**

por ***Bruno Grisci***

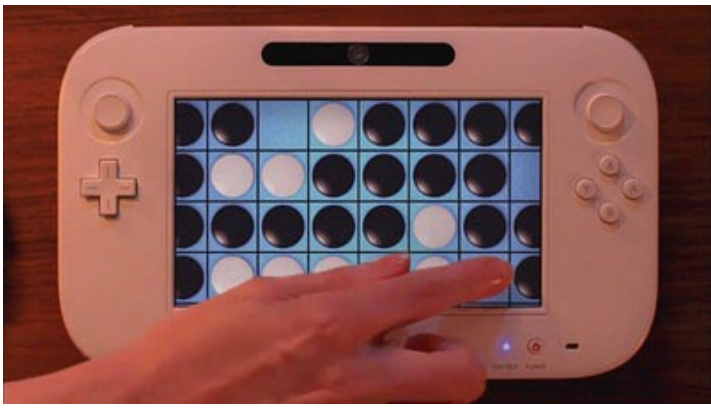
Revisão: Thiago Oliveira
Diagramação: Victor Olavo Roca



Como jogaremos com o WiiU?

Você viu a apresentação da Nintendo na E3. Acompanhou todas as notícias, leu todas as entrevistas, assistiu a todos os vídeos. Mesmo assim, ainda está difícil de visualizar o que um controle com touchscreen, câmera fotográfica e acelerômetros pode oferecer de interessante? Para sanar essas dúvidas, busquei comentários, vídeos e imagens e, num grande exercício de imaginação e futurologia, trago para vocês as mais incríveis possibilidades de uso do novo controle do WiiU.

Console de mesa portátil



A primeira função do WiiU que vem à cabeça é a possibilidade de liberar a TV para outra pessoa usá-la e continuar a jogatina no controle, e assim todos ficam felizes. Vi muita gente reclamar que não quer deixar de usufruir de seu belo aparelho televisor fullHD para jogar em míseras 6 polegadas, o que faz muito sentido. Mas, embora essa utilização tenha recebido bastante atenção durante e pós a E3, provavelmente será a mais básica e não tão importante.

Explico: transferir todo o jogo para a tela do controle deverá ser uma medida "emergencial" para os momentos de guerra pelo controle remoto, quando você gentilmente cederia e passaria um tempo jogando na telinha. Muito dificilmente seremos obrigados a jogar exclusivamente como um portátil, até porque, como a Nintendo já disse, precisaremos manter o console por perto. A exceção seriam games bem mais simples, como um jogo "go" (jogo de tabuleiro asiático) usando o controle como tabuleiro, o que foi mostrado no trailer do novo console.

Dando novos limites à sua televisão



Uma característica do WiiU que foi bastante usada, mas talvez não tenha recebido a merecida atenção, é a possibilidade de mostrar partes do cenário na TV e outras no controle. Imagine estar andando por um ambiente amplo, com o que está na sua frente sendo exibido na televisão. Sem mover a câmera, será possível visualizar o que está à direita, esquerda, atrás, acima e abaixo, apenas segurando o controle em diferentes direções.

As utilidades são inúmeras, de meros detalhes como exibir a bola de golfe na areia aos seus pés até ajudar em games que valorizam a exploração, tendo que olhar ao redor para encontrar itens e lugares. A demonstração na E3, em que era necessário desviar das flechas que os piratas atiravam, é um exemplo interessante, pois a imagem da TV era fixa no barco, e as flechas deveriam ser encontradas justamente com esse recurso de olhar ao redor. Além disso, elementos como a lua e um outro navio só apareciam quando usávamos essa técnica. Não seria muito legal um jogo no qual, durante uma fase noturna, apenas olhássemos para cima com o controle sobre nossas cabeças e víssemos um céu estrelado?
Na animação do passarinho em uma paisagem japonesa, mais uma possibilidade: ver a mesma cena de duas perspectivas diferentes simultaneamente. Enquanto o pássaro voava na televisão, era possível visualizar o resto do cenário apenas virando o controle. Resumindo, em vez de reduzir o espaço de exibição para uma tela de 6 polegadas como alguns disseram, o WiiU está ampliando a nossa TV.

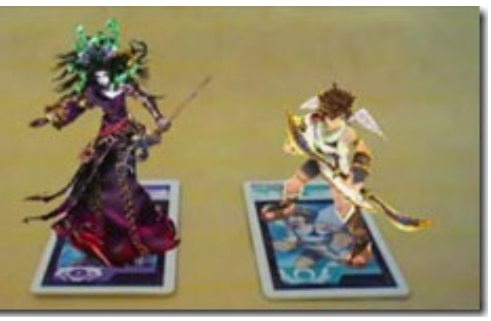
Mais espaço na sua tela



Você só quer poder sentar e admirar a beleza de um jogo no seu televisor gigante. Ótimo, não é mesmo? Mas quanto da tela realmente é a ação do jogo, e quanto está sendo ocupado por mapas, radares, menus e afins? E além de ocupar precioso espaço, navegar por eles nem sempre é uma tarefa das mais simples. Não seria tudo mais fácil se pudéssemos manipular esses elementos apenas clicando sobre eles, sem precisar pausar o jogo ou perder visibilidade?

Pois é exatamente isso que o controle do WiiU oferece. Enquanto um menu de itens, por exemplo, aparece na tela de 6 polegadas, e você os seleciona com o sensor de toque, o game continua na sua televisão sem interrupções. Mais prático, fácil e organizado. Talvez até mesmo os jogos de estratégia, mais comuns em computadores por causa causa de sua jogabilidade, apareçam mais.

Aumentando a realidade



O que a Nintendo iniciou em suas plataformas com o 3DS, provavelmente continuará e evoluirá com o WiiU: realidade aumentada. Como o novo controle possui uma câmera, será possível utilizar a realidade aumentada, aquela tecnologia que sobrepõe imagens virtuais sobre um cenário real. Talvez possamos esperar inclusive compatibilidade com os AR Cards do 3DS. O maior obstáculo, contudo, seria a posição da lente, logo acima da tela de toque, o que não é nada prático, já que possivelmente colocaríamos o cartão sobre uma mesa e apontaríamos com o controle, ou seja, ele precisaria ser virado de costas para o jogador, impedindo a utilização da tela e dos botões.



Para aplicações que colocam o jogador no game, como Wario Ware Snapped! (DSi), entretanto, esse é o formato ideal, pois a câmera estará sempre mirando seu rosto. No quesito realidade aumentada, é torcer para que mesmo com a posição desfavorável da lente, ainda seja possível oferecer mecânicas interessantes como o jogo Eye of Judgement (PS3).

Caça e caçador

Um problema que sempre existiu no multiplayer local é que seu adversário poderia ver suas jogadas, graças à tela dividida. A Sony está tentando resolver isso com a sua nova TV 3D, e a Nintendo com o WiiU. Uma das "experiências" mostradas na E3, a "Chase Mii", ilustra muito bem isso. Funcionando como uma brincadeira de esconde-esconde, um jogador fica com o novo controle e usa a tela do mesmo, procurando um lugar para se esconder, enquanto seus companheiros usam wiimotes e a tela da TV para procurá-lo. Sem duas telas "independentes", isso não seria possível.

A Ubisoft também fez uma demonstração interessante dessa nova característica no jogo exclusivo para WiiU, Killer Freaks From Outer Space. Um competidor organizava estratégias de ataque dos pequenos alienígenas na touchscreen, enquanto outro jogava como o personagem principal com o wiimote e precisava se defender dos planos do adversário.

Qualquer game com multiplayer local competitivo se beneficiará muito disso, de algo relativamente simples como batalha naval até jogos de ação mais robustos. E se não for para competir, também existe a opção de se divertir importunando os seus amigos. Em Ju-On: The Grudge (Wii), alguém poderia usar um segundo wiimote para ativar armadilhas e sustos, algo bem fácil de se imaginar para o novo controle do WiiU.

Fala que eu escuto

Uma "novidade" que o Kinect está tentando popularizar nessa geração são comandos por voz para jogos e aplicativos. Como o novo controle do WiiU terá um microfone, e até mesmo fará vídeo chamadas, não é muito difícil supor que também será possível implementar controle de voz nos softwares da nova plataforma. A partir desse ponto, o limite é a criatividade dos desenvolvedores. De navegação por menus e seleção de opções até realmente conversar com personagens. Antes que você pense que isso já é algo muito avançado, lembre-se que vários jogos já contam com essa jogabilidade, inclusive o futuro lançamento da Capcom para o 3DS: Nazo Waku Yakata.



E Nazo Waku Yakata é um game que preza pela experiência sonora, usando a tecnologia "Optophonics", ou "som 3D", que simula a intensidade, distância e direção dos efeitos sonoros, tornando eles muito realísticos, como se você estivesse no meio da cena (confira no vídeo acima). O problema é que para aproveitá-lo, é necessário o uso de um fone de ouvido, por mais simples que seja. Como o novo controle do WiiU terá entrada para fones de ouvido, nada impede que o "Optophonics" seja implementado em alguns jogos (lembrando que sem os fones, o áudio fica normal, ou seja, ninguém seria obrigado a jogar sempre com eles).

Seja o artista



Uma das funções mais óbvias e que todos devem ter pensado logo que viram o novo videogame é como ele será perfeito para qualquer mecânica que envolva desenhar ou outros movimentos que exijam essa precisão. O Wii e o DS já eram bons para essas aplicações, mas o WiiU promete ser ainda melhor.

Começando pelo mais básico, podemos contar com editores de imagem como o que aparece no trailer de lançamento do console, com uma pessoa desenhando Link na tela. Considerando o passado da Nintendo, é quase certo um editor de fotografias, então preparem-se para receber bigodes do Mario e ter suas bochechas rasbicadas. Além disso, os Miis possivelmente poderão receber mais detalhes graças a isso.



Já nos games, os mais óbvios seriam os que seguem a linha de todos aqueles lançados para o uDraw. Para quem não se lembra, esse foi um acessório desenvolvido pela THQ para as plataformas da última geração, que nada mais era que uma tablet para desenhos. Ou seja, todos os jogos para ela são perfeitamente adaptáveis para WiiU, e isso envolve games no estilo Imagem & Ação e a série Drawn to Life.

A primeira coisa que pensei quando vi o novo controle foi como eu gostaria de jogar Okami nele. Tivemos uma versão para Wii e a continuação no DS (Okamiden), ambos se aproveitando dos controles para melhorar a jogabilidade, que consiste em desenhar na tela para manipular o mundo. No WiiU, teríamos a junção do melhor de cada sistema, mas como as vendas da série não foram muito boas dificilmente poderemos testar (mas que seria incrível, seria). De qualquer forma, qualquer jogo que explore direta ou indiretamente desenhos, como Epic Mickey (Wii) e Max and the Magic Marker (WiiWare), terá na nova plataforma da Nintendo um lar.

E não só rabiscos, séries como Trauma Center, que exigem uma maior precisão na manipulação de instrumentos cirúrgicos, também se encaixam aqui. E recordam das marcações nos mapas de The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS)? Certamente podemos esperar por esse tipo de uso da tela de toque do console.

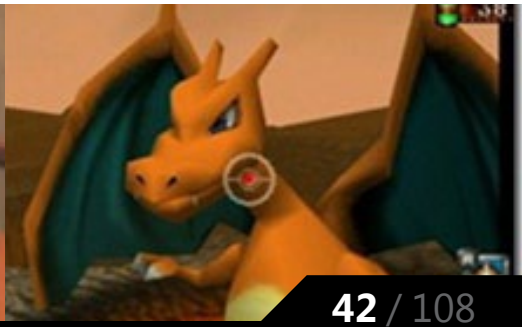
Ideias randômicas

Nada disso o convenceu? Quer ver mais aplicações? Ótimo, abaixo listo algumas ideias interessantes e divertidas (ou nem tanto) que saíram de conversas com amigos sobre o WiiU. São apenas devaneios imaginativos, então não me culpe se alguns deles não forem utilizadas ou mesmo não sejam possíveis de serem implementadas.

• Mirar o controle em um objeto do cenário, puxando o item, que sairia da TV e iria parar em um inventário na telinha. Depois, poderíamos recolocar o objeto em outro local.
• Que tal? - Como Jogaremos com o WiiU Nintendo BlastUma "raspadinha virtual": aparece uma imagem na tela e você precisa esfregá-la para descobrir o que está por trás. Pode ser usado em puzzles ou mesmo como algum prêmio que você ganhou.
• Um emulador de controles antigos: na tela do controle do WiiU aparece um controle de NES, por exemplo, que pode ser utilizado apertando os botões através do touchscreen. Pode não ser tão fiel ao original, mas seria uma opção bacana para o Virtual Console.
• Usar a tela de toque para "scroll down".
• Transformar o controle em máquina fotográfica, para jogos como Pokémon Snap (N64) e Fatal Frame.
• Em um game como Paper Mario, virar o controle trocaria o mundo entre as versões 2D e 3D.
• Tornar fotos e talvez até mesmo imagens da TV em partes de jogos, seja em um outdoor em um game de corrida a transformar seus amigos em lutadores como em Photo Dojo (DSi).
• Misturar controles de movimento do wiimote e nunchuck com o novo controle.
• Usar o novo controle como volante.
• Usar a tela de toque como controle alternativo para games como Rock Band (as notas passariam na pequena tela).
• Posicionar o controle em frente a uma parede no jogo e desenhar sobre ela. Por exemplo, criar uma porta para acessar uma nova área.
• Customizar personagens a mão livre.
• Detector de digitais para abrir passagens trancadas.
• Escrever letras em jogos como em Super Scribblenauts (DS).
• Usar a câmera para reconhecimento facial, algo que já está sendo implementado no 3DS e games como Nintendogs+cats e Love Plus 3D.

Enfim, quais dessas ideias se tornarão realidade? Não sabemos, essas são apenas suposições baseadas no que já vimos do console e experiências passadas. A Nintendo já disse que não deseja limitar as desenvolvedoras, dando total liberdade para que elas criem o que quiserem para o WiiU, então podemos esperar novos, criativos e ousados usos para o novo controle. E você, gostou dessas possibilidades? Achou elas legais, ruins? Como será que jogaremos no novo console da Nintendo?





É MAGIA PURA!

Jogos mágicos não faltam nos consoles da Big N

por ***Ricardo Syozi***

Com a chegada do último game baseado nos filmes do bruxinho às lojas, não há nada mais correto do que celebrarmos toda essa magia com games mágicos nos nossos consoles mágicos enquanto comemos aquele lanche mágico por um preço não tão mágico assim... Deixe a magia entrar na sua casa!



DISNEY EPIC MICKEY (Wii)

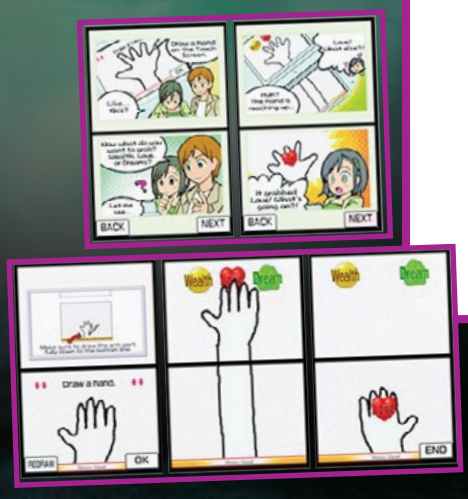


Salvar um mundo que já havia sido largado ao esquecimento não é tarefa fácil para qualquer um. Por esse motivo que o camundongo mais bacaninha do mundo fará esse trabalho. Está na hora de modificar o clima de Wasteland de uma vez por todas com todo o poder de um pincel mágico.

É MÁGICO PORQUE:
Dominar um pincel capaz de afetar tudo ao seu redor enquanto você faz "arte" (entendeu a piada? Não? Que pena...) é fantástico!



MASTER OF ILLUSION (DS)



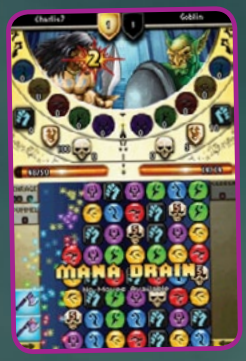
Você sempre quis ser um mago? Uma pessoa com games na manga? Quer mostrar aos seus amigos que tudo o que Harry Houdini, um dos ilusionistas mais famosos da história, precisava era de um Nintendo nas mãos? Então é óbvio que *Master of Illusion* foi feito para você. Com um pouco de treino você conseguirá realizar o feito de tirar um Yoshi de sua cartola... quero dizer, do seu DS.

É MÁGICO PORQUE:
Ok, não é bem um game, mas te ensina a fazer... tchan tchan tchan... mágica!





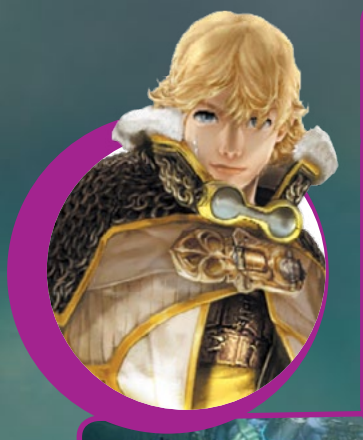
PUZZLE QUEST 2 (DS)





Às vezes, a magia se mistura com a fantasia. Muitas vezes a magia acaba se resumindo ao poder do nosso cérebro. *Puzzle Quest 2* consegue trazer ambos os mundos na tela de toque de seu DS. Você deve confrontar monstros mágicos e outros vilões enquanto resolve um quebra-cabeça no maior estilo *Bejeweled*.

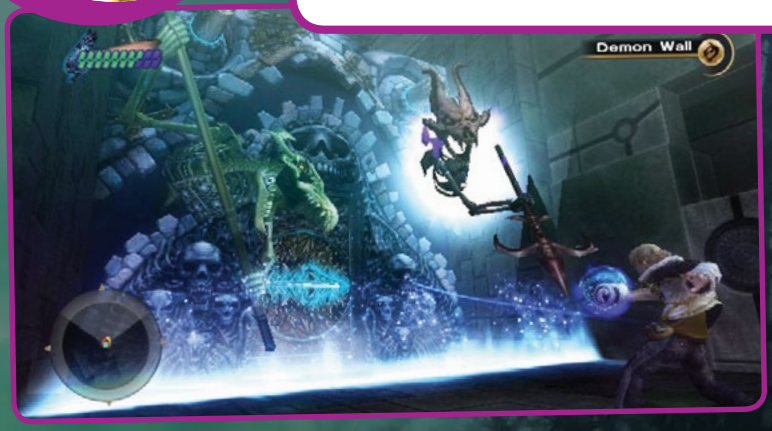
É MÁGICO PORQUE:
Você pode derrotar ogros e goblins apenas com as habilidades de seu cérebro. Toma essa, Professor Xavier!



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS (Wii)

Não podemos falar de magia sem mencionar a série *Final Fantasy*. Não faltam Chocobos, invocações e White Mages morrendo na hora errada. O mundo inteiro do game é mágico e belo. Você joga como um personagem que consegue controlar qualquer corpo físico e deve se aventurar em vários lugares diferentes para salvar o mundo. A história pode ser clichê, mas vale uma hora "mágica". Ai ai...

É MÁGICO PORQUE:
É *Final Fantasy*, ué!





MAX AND THE MAGIC MARKER (WiiWARE)



Se Mickey tem o poder de controlar um pincel mágico, aqui Max possui um super-mega-mágico marcador... Bom, pode não parecer tãão mágico assim, mas ele consegue desenhar e construir plataformas e outras coisas para salvar o mundo do monstro que ele mesmo criou.

É MÁGICO PORQUE:
Quem nunca quis controlar tudo com apenas o poder de seus desenhos e de sua criatividade?



LOST IN SHADOW (Wii)

Você se perdeu nas sombras, não porque apagou as luzes, mas porque está preso a uma maldição. Deve passar por obstáculos, resolver enigmas, derrotar monstros. Neste game, a magia pode ser assustadora, mas você deve enfrentá-la com todas as forças. O mais importante é não ter medo da própria sombra. Rá!

É MÁGICO PORQUE:
Desvendar um mundo apenas com sua sombra é uma ideia tão original que se torna uma fábula.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)

Toda a trajetória de Link por Hyrule é tão deslumbrante a ponto de ser reverenciada até hoje. Zoras, Gorons, Sheikahs, fadas, uma ocarina capaz de viajar no tempo. Com tudo isso, o game podia até ser chamado de "The Legend of Zelda: a ocarina mais mágica e bacaninha de todos os tempos".

É MÁGICO PORQUE:
Tem uma fadinha chata que fica ao seu redor o tempo todo dizendo "Hey, listen!" e mesmo assim amamos esse game. Isso só pode ser magia da Nintendo.









PETZ FANTASY 3D (3DS)

Games no estilo de *nintendogs + cats* fazem um sucesso bacana entre as crianças e marmanjos que gostam de coisas fofas. Mas com *Petz Fantasy 3D* parece que a Ubisoft se superou. No game cuidamos de UNICÓRNIOS! Tem coisa mais mágica e fofa do que cuidar desses adoráveis bichinhos.

É MÁGICO PORQUE:
Mais uma vez vou ressaltar:
U-N-I-C-Ó-R-N-I-O-S.



www.nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

@redacao_nw

Tambor

Super Smash Bros. Melee (GC)

por ***Alberto Canen***

Revisão: Bruna Lima. Diagramação: Guilherme Vargas



A série Super Smash Bros., que hoje conta com 3 jogos, já é uma grande conhecida dos fãs da Big N, bem como um grande sucesso de vendas. A versão para GameCube, sozinha, teve mais de 7 milhões de unidades vendidas, o maior número para o console. E não é para menos, pois o game é sensacional. O título já nos diz muito do que se pode esperar dele: briga. E não é uma qualquer, mas sim entre os melhores personagens da Nintendo, aos quais nos apegamos tanto ao longo dos anos. Desde bravos guerreiros aos mais gentis e alegres heróis, todos disputam pelo título de melhor lutador. Quem não foge de uma bola luta está desafiado a apreciar um verdadeiro clássico da pancadaria.

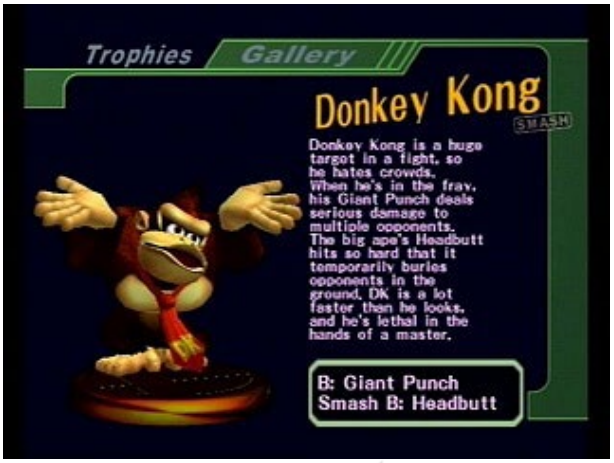
O jogo não tem uma história propriamente dita, o que acontece é um encontro para lutarem. Existe sim, uma abertura muito bem feita e apropriada, onde os personagens são apresentados. Vale a pena vermos:

Abertura

Aqueles que ainda não tiveram o primeiro contato com os jogos da franquia Smash Bros. podem ficar um tanto quanto incrédulos pela diversidade de personagens, afinal, colocar Link, Ness, Princesa Peach e Kirby juntos parece bastante destoante. Porém, após os primeiros momentos da partida, qualquer impressão negativa, que se pudesse ter, é devidamente apagada.

Apesar dos golpes dos personagens serem típicos dos seus jogos originais respectivos, o equilíbrio entre eles é marcante. A vitória ou derrota será decidida tão somente pela habilidade de cada jogador. Então a questão é escolher o seu favorito, sem se preocupar em ficar na desvantagem.







Replay Eterno

O replay de um jogo está relacionado com a vontade de o jogarmos novamente. E nesse quesito Super Smash Bros. Melee se destaca com louvor, pois possui uma enorme quantidade de personagens e cenários para jogar, e desbloquear; muitos itens para serem utilizados; uma boa quantidade de modos diferentes; e, ainda, quase 300 troféus para adquirir. Fora isso, tem um multiplayer forte, de até 4 jogadores lutando ao mesmo tempo.

Outro aspecto que convida a uma nova partida é a facilidade em controlar os personagens. Além da resposta dos botões ser muito rápida, todos têm a mesma sequência de golpes, e não há a necessidade de se procurar uma lista em algum lugar.

Não devemos esquecer da dificuldade variada, desde um nível muito fácil até um um muito difícil, que contribui bastante para a longevidade do game. Claro que jogar contra amigos é o mais interessante, mas o single-player não foi esquecido. Existe o Adventure Mode, que recria fases de jogos famosos da Nintendo, como Super Mario e F-Zero (à pé). Lembrando que qualquer personagem pode ser usado, então é possível usar o Pikachu para acabar com Goombas, sem problemas.

Os cenários são baseados nos jogos de cada personagem, o que só deixa tudo ainda mais divertido. Todas os estágios são únicos e interagem nas lutas, o que significa que até ficar parado "enrolando" é complicado e pode levar à derrota. Mushoroom Kingdom aparece 4 vezes, o que é bem natural, considerando que no jogo existem mais jogadores provenientes da série Mario Bros.: a Princesa Peach, o Bowser, o Luigi e o próprio Mario. Claro que o Yoshi também faz parte da festa, mas tem 3 estágios próprios, baseados em Yoshi's Island.

Ainda merecem destaque duas fases inspiradas na Donkey Kong Island, do gorila favorito da Big N (e nosso também), o próprio Donkey Kong; interessante que o jogo EarthBound tenha recebido, também, duas fases, o que demonstra como esse RPG, do garoto Ness, ainda tem espaço em nossas mentes. Ambas são situadas em Eagleland: Onett e Fourside.

A série Zelda do herói Link, da Princesa Zelda e do vilão Ganondorf, todos jogáveis, foi lembrada duas vezes, com um estágio de Majora's Mask - The Great Bay - e The Temple, em Hyrule.

O divertido Kirby não poderia ser esquecido – e não foi mesmo. Tem dois cenários retirados da Dream Land: Fountain of Dreams e Green Greens.

Dificilmente um game com tantas referências da Nintendo deixaria Pokémon de lado, e nada melhor do que o Pokémon Stadium para uma boa disputa, ainda mais que ele alterna entre os terrenos, seja água, fogo, pedra e grama; o Poké Floats é a outra opção, e leva a briga para os céus de Kanto, para lutar nas costas de enormes balões-pokémon.

As séries F-Zero e Star Fox também têm dois cenários cada. A primeira com Mute City e Big Blue; a segunda tem lugar nos céus de Corneria e Venom.

Lutadores



Cenários



Trilha Sonora

Os diversos cenários remetem aos vários jogos dos quais os personagens foram retirados. E a música segue o mesmo caminho, também usando a trilha sonora dos respectivos games. Alguns têm, entretanto, uma música alternativa, que não faz, necessariamente, referência ao jogo do cenário a que pertence.

Um álbum chamado "Smashing...Live! Live Orchestra Music" que contém varias músicas do jogo, tocadas por uma orquestra, foi lançado em janeiro de 2003. Foi um brinde para quem assinasse as revistas Nintendo Power, na América do Norte, e a British Official Nintendo Magazine, no Reino Unido. Eis a Play List:

01. 2:05 - Planet Corneria
02. 2:57 - Jungle Garden
03. 4:15 - Great Bay Shrine
04. 4:05 - Dr. Mario
05. 5:00 - Original Medley
06. 3:35 - Fountain of Dreams
07. 5:42 - Pokémon Medley
08. 2:40 - Opening
09. 2:19 - Planet Venom
10. 2:43 - Yoshi's Story
11. 3:41 - Brinstar Depths
12. 14:18 - Smash Bros. Great Medley
13. 3:52 - Fire Emblem
14. 1:53 - Green Greens
15. 2:49 - Rainbow Cruise



O bom de briga

É verdade que existe um equilíbrio entre os diversos personagens. Porém temos um com o qual nos identificamos mais, seja o Mario, que é mais equilibrado nos seus atributos, seja os Ice Climbers, que são dois ao mesmo tempo, ou ainda o Bowser, que, apesar de ser lento, é forte e difícil de ser jogado para fora da arena. Pode ser que o atrativo seja o seu poder especial, diferente para cada um, ou somente o fato de nos identificarmos com o seu jogo de origem. Mas, certamente, existe um para cada gosto e jogador diferentes.



Caro leitor, nessa briga, qual o seu personagem predileto?

A História dos Vídeo Games #6

O Fairchild Channel F e a segunda geração

Em nossos últimos encontros conversamos sobre a primeira geração de vídeogames, seus principais consoles e características que os marcaram. Paralelamente ao desenrolar de toda essa história, surgia um console que fugia ao padrão apresentado até o momento e que marcou o início da segunda geração dos vídeogames. Mas como foi que isso aconteceu? O que realmente era diferente?

A primeira geração dos vídeogames foi marcada pelos famosos consoles PONG, que vinham com os jogos embarcados diretamente no hardware, isto é, não haviam cartuchos, já vinha tudo na "memória". Apesar do Magnavox Odyssey 100 contar com uma espécie de cartucho, esses não eram verdadeiramente cartuchos, eram apenas jumpers que ativavam os jogos já instalados no hardware (mais especificamente em um chip) do console.

Essa forma de produzir os vídeogames limitava a quantidade de jogos disponíveis para o jogador e também a quantidade de empresas atuando no ramo de produção de jogos – se você quisesse produzir jogos, das duas uma: ou estabelecia um contrato absurdo de distribuição dos jogos com as fabricantes do console, ou desenvolvia seu próprio console. Não havia uma forma de distribuição apenas dos jogos.

Com o passar do tempo os consoles começaram a ser produzidos de forma diferente. Não mais baseados em chips, mas sim em CPUs, os consoles exigiam que os jogos possuíssem suas instruções baseadas em microprocessadores e que fossem gravados em chips de memória ROM.



por ***Sérgio Oliveira***

Revisão: Lucas Oliveira
Diagramação: Gustavo Assumpção

A partir de então os jogos passaram a ser distribuídos em cartuchos de plástico que continham uma pequena placa com circuito e um chip de memória ROM onde o jogo era gravado. Ao ser "espetado" no console, o microprocessador do aparelho lia as instruções contidas na memória, as interpretava e exibia na tela.



Curiosamente os fabricantes da primeira geração já sabiam dessa possibilidade, mas ninguém se arriscou a largar o osso que em 1976 já começava a ficar insosso. Como o mercado de consoles PONG já estava muitíssimo bem delimitado e fechado o suficiente para uma nova empresa se aventurar, eis que a fabricante de circuitos integrados Fairchild aparece repentinamente com o seu console, o Fairchild Channel F.

O Fairchild Channel F e o novo modelo de mercado

Lançado em agosto de 1976, o Fairchild Channel F foi pioneiro na utilização de CPU e cartuchos com memória ROM para executar seus jogos. Em suas especificações constavam jogos com até 8 cores simultâneas em tela (era muito, visto que nos PONGs da vida o máximo eram 4 e olhe lá) e resolução de 128x64 pixels. Sua CPU, a Fairchild F8, era poderosa o bastante para produzir IA (percebam que IA não é algo de hoje) suficiente para promover uma jogatina desafiadora homem x máquina (aliás, foi o primeiro a fazer isso, pois PONG sempre exigia um segundo jogador).



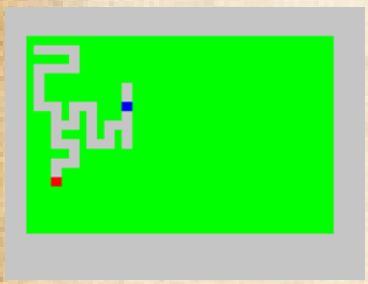


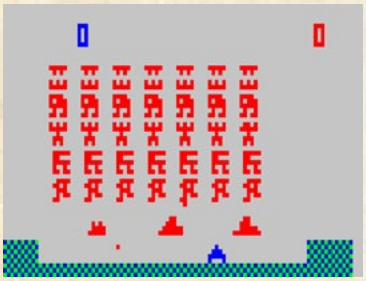
Com design sombrio e quadradão, o Fairchild possuía controles no estilo "hand grip", pois não tinha uma base e o enorme direcional retangular no topo não só servia para movimentação, mas também era o botão de disparo, podendo ser apertado ou puxado. O console ainda possuía um alto-falante interno que reproduzia os sons dos jogos e dispensava o uso dos alto-falantes da TV.

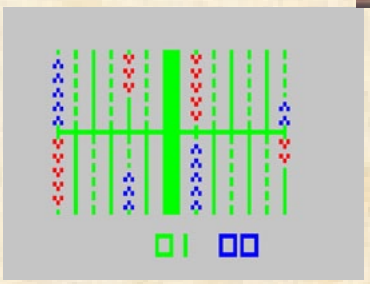
Cerca de 26 jogos foram lançados para o Fairchild, o que conferiu uma certa popularidade ao sistema que aos poucos começava a incomodar a já gigante Atari. Na realidade o incômodo foi tanto, que a Atari "se borrou" toda e decidiu acelerar o desenvolvimento do projeto "Stella", seu vídeogame de segunda geração, temendo a inundação do mercado com outros consoles que não fossem o seu.
Apesar do seu relativo sucesso, que ficou evidente com o lançamento do Channel F System II em 1979, o maior legado do Fairchild original não foram os jogos, nem o console em si, mas sim o novo modelo de negócios que ele trouxe ao mercado.



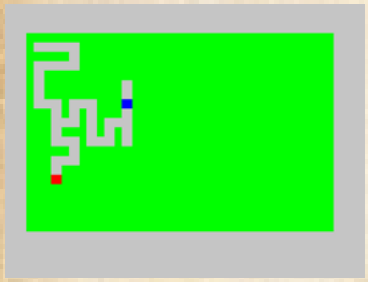
Com a possibilidade de fabricação e distribuição de jogos em cartuchos para praticamente "qualquer" console, cada vez mais empresas começaram a investir na indústria, o que foi gerando maior concorrência e, consequentemente, maior qualidade. Inconscientemente, naquele exato momento surgia o modelo de distribuição em "caixinha", que é dominante até hoje.

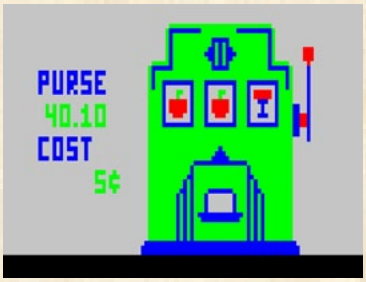


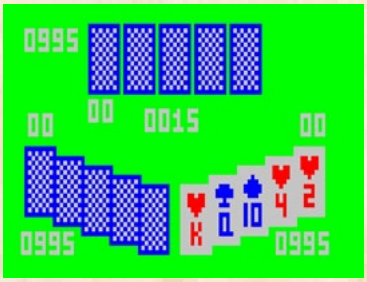


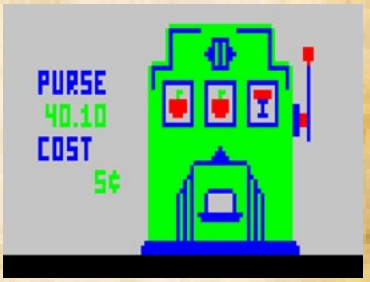












Não fosse o medo gerado à Atari, talvez o Fairchild pudesse ter tido uma vida um pouco mais longa e não tivesse que apelar para comerciais em que instigavam o consumidor a completar a coleção de jogos, uma vez que seus cartuchos vinham todos numerados em sequência. Um ano após seu lançamento, a Atari colocou o "Stella" à venda e finalmente a popularidade do Fairchild começou a declinar devido a superioridade gráfica do console da Atari. Mas o "Stella" e a história de seu surgimento são assuntos para o próximo artigo da coluna A História dos Vídeogames aqui, na revista Nintendo Blast. Até lá!

DETONADO

3DS

por ***Alex Sandro, Rodrigo Trapp e Alveni Lisboa.***

Revisão: Jaime Ninice.
Diagramação: Douglas Fernandes

THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME™ 3D

Ocarina of Time é atemporal e incrível mesmo sendo relançado treze anos após o original. Mas se você está mais empacado do que Epona, nosso detonado está completíssimo: como progredir na história, como passar por dungeons e chefes, todas as localizações dos Pieces of Hearts e Gold Skulltulas, como obter todos os upgrades e itens, além das sidequests. Então, hora de empunhar sua espada e seu escudo e desbravar Hyrule. Boa leitura e aventura!



Kokiri Forest

Ao tomar o controle de Link, saia da casa e fale com Saria. Suba pelo caminho à esquerda da casa e entre pelo pequeno buraco.



Espere a grande pedra redonda passar, entre no primeiro corredor à direita, depois à esquerda e à direita para encontrar um baú com a Kokiri Sword. Para equipá-la, vá em Gear na tela inferior e selecione a espada. Agora retorne, entre nas casas e abra os baús. Comece a arremessar pedras e a cortar as plantas até conseguir 40 rupees. Aproxime-se da loja (Kokiri Shop), o local em que há uma garota no alto, pressione o botão 'L' para travar a mira nela (Navi ficará rodeando-a) e pressione 'A' para falar com ela. Entre na loja e compre o Deku Shield. Você deverá utilizá-lo pressionando o botão 'R' para se defender. Saia da loja, vá para a esquerda e fale com Mido. Após ele te deixar passar, mate as Deku Babas e pegue o Deku Stick. Aproxime-se da grande árvore. Após a cena, entre pela passagem que se abriu.

Inside the Deku Tree

Mate as Deku Babas e ganhará Deku Nuts. Ele será utilizado para congelar os inimigos por um pequeno período de tempo. Suba pela escada, salte para o caminho à frente (basta manter o circle-pad para a direção desejada que Link pula automaticamente) e avance.

Abra o baú, pegue o Dungeon Map, salte para o caminho adiante e entre pela porta. Pressione o botão 'L' para travar a mira nele e use o escudo para rebater o nut que ele cospe em você. Quando ele sair pulando do buraco, vá atrás dele e acerte uma espadada.



Saia pela porta, corra e pule na plataforma, seguindo o local com o baú. Se cair, suba pela trepadeira na parede. Pegue o Fairy Slingshot. Equipe-o, mova o 3DS para mirar e dispare na escada do lado oposto. Na parede à esquerda do baú, suba pela trepadeira e abra o baú com um Recovery Heart. Retorne até o local do baú onde conseguiu o Dungeon Map, dispare contra as aranhas no alto, escale a parede e caia à direita. Procure por uma porta e entre. Pise no botão para elevar plataformas e pule sobre elas até o canto esquerdo. Haverá um baú com um Recovery Heart e uma Gold Skulltula atrás. Mate-a e pegue o token. Caia, suba pela direita, pise no botão novamente pulando em direção ao fundo onde está o grande baú com a bússola. Retorne até onde está o botão, aproxime-se da tocha, pegue um Deku Stick, encoste-o na chama e acenda a tocha que está apagada. Saia pela porta, mate a Big Skulltula (acerte-a somente quando ela estiver de costas) e salte daí para cair na teia para estourá-la descendo até o andar B1. Mate a Deku Baba e note a Gold Skulltula no alto. Mate-a com o estilingue e escale a parede para pegar o token. Na grade, próximo ao botão, há outra Gold Skulltula. Mate-a, suba na elevação ao lado e salte na direção do token para pegá-lo. Pise no botão para acender a tocha e abra

o baú atrás dela. Agora, pegue um Deku Stick e leve-o com chama até a porta com a teia de aranha para queimá-la (note que na água há partes rasas pelo qual você pode andar). Entre na porta, use o escudo para rebater o Nut que o Deku arremessa e aproxime-se dele. Ele lhe dirá o número da ordem: 2, 3 e 1. Use o estilingue no olho sobre a porta e avance. Vá pela água e, no canto esquerdo da área, note o botão no fundo da água. Mergulhe e acerte-o para ativá-lo, retorne a elevação, volte na plataforma que se move e vá para a outra área. Mate a aranha, empurre a caixa para a direita, suba nela e prossiga. Na nova área, use o Deku Stick para acender as duas tochas e avance. Mate a Big Skulltula e os Gohma Larvas. Use o Deku Stick e queime as duas teias. Note que, em uma delas, há uma Deku Baba e uma parede. Guarde bem este local, será preciso voltar se quiser matar todas as Skulltulas. Entre pela pequena passagem, empurre o bloco, pule para o lado oposto, com o Deku Stick para pegar a chama e leve até o local com a teia no chão e mova-a para queimá-la.



Caia. Lembra-se do número da ordem que aquele Deku te disse? Pois bem: 2, 3 e 1. Então, rebata o nut que o Deku do centro cuspir, depois o que está à direita e por último o que está a esquerda. Ele começará a pular, aproxime-se dele e tente dar uma espadada e ele irá falar com você. Entre pela porta.

Boss: Parasitic Armored Arachnid Gohma

Use a visão de primeira pessoa e olhe no teto do local. Após a cena, a batalha começará. Quando o olho dele ficar vermelho, dispare com o estilingue e na sequência acerte quantas espadadas puder. Gohma subirá pela parede. Se você não acertar o olho dele, ele invocará filhotes para atacá-lo. Quando ele estiver no teto, use o estilingue para acertar o olho do chefe e dê quantas espadadas puder. Repita o processo até matá-lo. Após destruí-lo, pegue o Heart Container e entre no local com a luz azul.



Após a cena e ao receber a Kokiri's Emerald, fale com Mido e saia pela passagem do lado oposto para outra cena.
Você ganhará a Fairy Ocarina de Saria. Avance e falará com a coruja Kaepora Gaebora.
Siga em direção ao castelo (caso anoiteça, você enfrentará caveiras e terá que esperar até amanhecer para poder entrar nele).
Siga para a esquerda e estará em Hyrule Market.
Siga ao lado oposto e chegará em Hyrule Castle.

Hyrule Castle

Você irá falar com a coruja. Note que o guarda não deixará você passar. Na parede do lado direito, há uma trepadeira para você escalar. Suba, caia pelo buraco e saia pela porta. Avance pelo morro, mas não suba. Você terá que passar pelos guardas sem ser notado. Suba à esquerda dos dois guardas que ficam no caminho de terra e siga pelo centro da área até a parede do lado esquerdo.



Escale-a, salte na água e suba pela elevação próxima a arvore. Siga para a esquerda e haverá um homem dormindo, impedindo você de empurrar as caixas. Retorne, aproxime-se de um guarda para ser retirado do castelo. Aproxime-se da trepadeira e encontrará Malon. Fale com ela para receber um Weird Egg. Equipe-o na tela inferior e volte até onde está o homem dormindo. Você terá que esperar amanhecer para o ovo chocar. Aproxime-se do homem dormindo, use a galinha para acordá-lo e após a cena, empurre as caixas para o canto inferior esquerdo, suba nelas e salte adiante para entrar na pequena passagem.

Castle Courtyard



Dentro do jardim do castelo, você precisará passar pelos guardas sem ser visto. O esquema é simples: é só esperar eles se posicionarem de um lado e passar pelo outro. Uma dica é manter certa distância deles, pois assim eles não te notarão. Passando pelas cinco áreas, entre a esquerda e fale com Zelda. Após o papo, receberá a Zelda's Letter. Fale com Impa e aprenderá Zelda's Lullaby. Não vá para Kakariko Village. Antes disso, siga para Lon Lon Ranch, o local que fica mais ao centro de Hyrule Field.

Lon Lon Ranch

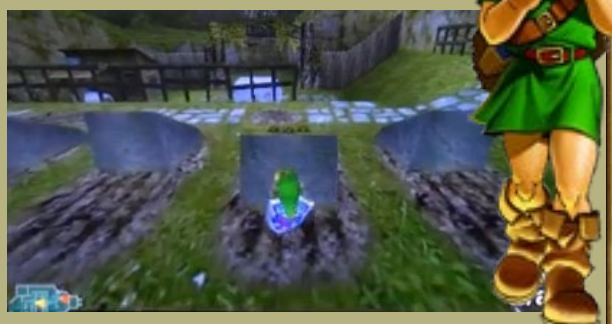
Siga ao centro do rancho, onde está Malon. Fale com ela três vezes e após a terceira fala dela, toque na Ocarina na tela inferior para ela te ensinar Epona's Song. Por enquanto, este som não terá utilidade (mas você pode tocá-lo perto de uma vaca e se tiver um bottle vazio, ganhará leite). Agora, vá para Kakariko Village.



Kakariko Village



Vá para o Graveyard (o cemitério que fica ao fundo da vila).



Puxe o segundo túmulo da esquerda para a direita da sequência que fica atrás do grande túmulo, caia no buraco e pegue o Hylian Shield. Saia pelo feixe de luz, siga ao fundo, onde está a grande tumba e toque Zelda's Lullaby com a Ocarina sobre o símbolo da Triforce e, após a cena, caia pelo buraco.



Royal Family's Tomb

Avance pela primeira porta. Mate os quatro morcegos com o estilingue. Prossiga e evite os ReDeads. Se eles gritarem, Link ficará paralisado. Fique apertando o botão 'A' e siga até o caminho ao fundo. Aproxime-se da parede, leia o que está escrito para aprender Sun's Song. Retorne de onde você veio para sair (você pode tocar Sun's Song para paralisar os ReDeads e também perto dos crânio, onde Navi fica verde, para recuperar corações).



Vá para a Kakariko Village, siga até o portão fechado e fale com o guarda. Mostre para ele o Zelda's Letter e ele te deixará passar.

Death Mountain Trail

Suba a montanha e mate os inimigos. Fale com os Gorons. Continue subindo até encontrar a entrada para Goron City e entre.



Goron City

Desça pelo caminho conversando com os Gorons e vá até o andar mais embaixo, onde há uma grande estátua. Aproxime-se da passagem trancada e toque Zelda's Lullaby. Avance, fale com Darunia, use um Deku Stick, pegue a chama da tocha e retorne para acender as tochas apagadas na área onde está a grande estátua. Ao acender todas, ela se moverá. Se quiser, pegue um Deku Stick com chamas, aproxime-se da bomba na parede para fazê-las pegar fogo e explodir, revelando uma loja. Pegue outro Deku Stick com chamas, suba as escadas, vire à direita e acenda as duas tochas próximas ao Goron. Note o caminho fechado com pedras ao fundo com uma música diferente. Pegue um Deku Stick com chamas, aproxime-se das bombas próximas às essas pedras para fazê-las explodirem. Entre pela passagem.



Lost Woods

Após falar com a coruja, terá que achar o caminho até Sacred Forest Meadow. Para isso, aproxime-se de uma das passagens, mas não avance. Se for o caminho correto, a música de fundo ficará mais forte. O caminho correto a seguir é este: esquerda, esquerda, reto, esquerda e direita.



Sacred Forest Meadow

Aproxime-se do portão para enfrentar Wolfos. Proteja-se com o Hylian Shield e após ele te golpear, ataque-o com a espada.



Repita o processo até o fim da luta e avance pelos corredores. Equipe o Kokiri Shield para rebater os nuts que os Dekus arremessam contra você. Avance até encontrar uma escadaria. Suba, enfrente mais dois inimigos e suba as escadas para encontrar Saria. Aceite tocar a Ocarina com ela e você aprenderá Saria's Song. Retorne descendo as escadas, suba pela escada na parede e caia no buraco se precisar recuperar sua vida na fonte. Siga até a saída para Lost Woods.

Lost Woods

Você encontrará a coruja novamente. Após a cena, retorne para Goron City. Para isso, siga pelas passagens a seguir: esquerda, direita, reto, direita e direita.

Goron City

Desça até onde Darunia está e toque Saria's Song para ele dançar. Após a cena, receberá o Goron's Bracelet. Agora você consegue erguer as bombas do chão e as plantas. Saia e vá para Death Mountain Trail. Ao sair de Goron City, vire-se à direita, pegue a bomba e arremesse para baixo com o botão A para destruir a grande pedra.



Desça e entre na caverna. Pegue uma bomba ao lado e coloque-a perto da parede para destruí-la.

Dodongo's Cavern

Note que há plataformas que surgem da lava. Lembre-se de usar o Hylian Shield contra os inimigos de fogo. Salte para a área circular e de lá para a esquerda. Pegue a bomba e arremesse contra Beamos (o inimigo de um olho). Depois, pegue outra bomba e destrua a parede rachada para encontrar um baú com o mapa. Vá para o lado oposto, mate o inimigo com a bomba e depois destrua a parede e avance pela passagem. Os Baby Dodongos surgirão do chão e após acerta-los com a espada, eles explodirão, portanto, se afaste. Note que, do lado direito, há uma parede que pode ser destruída. Atraia um Baby Dodongo perto desta parede, mate-o, espere explodir e entre pela porta. Mate os morcegos e a Gold Skulltula. Saia e note que Navi fica sobrevoando o lado esquerdo. Há uma Gold Skulltula lá, mas você só poderá pega-la quando estiver adulto. Siga até a porta, empurre a estátua sobre o botão azul e entre nela.

Mate os morcegos no corredor e passe por outra porta. Você enfrentará dois Lizalfos. Acerte uma espadada nele, defenda-se com o escudo e ataque-o novamente. Repita o esquema

até acabar com a luta. Saia pela porta, note a parede destrutível do lado direito e use a bomba nela. Lá dentro, você pode comprar Sticks do Deku. Enfrente os Dodongos. Trave a mira nele, esquive-se movendo o Circle Pad para o lado, aperte 'A' e acerte espadadas no rabo dele. Mate os outros, use o Deku Stick para acender as três tochas. Saia pela porta que se abriu, pise no botão para destrancar a porta e entre nela. Pegue a bomba, destrua a parede rachada e entre. A estátua do centro é um inimigo. Encoste-se nele e ele começará a pular na sua direção. Use um Deku Nut para paralisá-lo, pegue a bomba e arremesse nele. Abra o baú para pegar a bússola. Retorne na sala anterior, pegue a bomba e coloque-a próxima às outras para criar uma escada.



Suba, dê a volta, mate a aranha e a Gold Skulltula no alto e escale para pegar o token. Ao fundo há uma outra que você não consegue pegar ainda. Ignore-a, saia pela porta, mate os morcegos de fogo e evite encostar nas estátuas. A única que não é um inimigo é a que está à frente da escada. Puxe-a, suba, pise no botão e avance. Passe pela ponte, prossiga, cuidado com os espinhos que se movem e desça. Haverá uma caixa abaixo da escada. Puxe-a e pegue o Recovery Heart no buraco. Suba na caixa, pule ao lado onde está o baú com rupees e a bomba, pegue-a e arremesse na parede rachada à frente.



Prossiga, na área seguinte dispare com o estilingue no olho acima e avance. Mate os Lizalfos (se precisar, há dois corações no final da plataforma mais estreita) e saia.

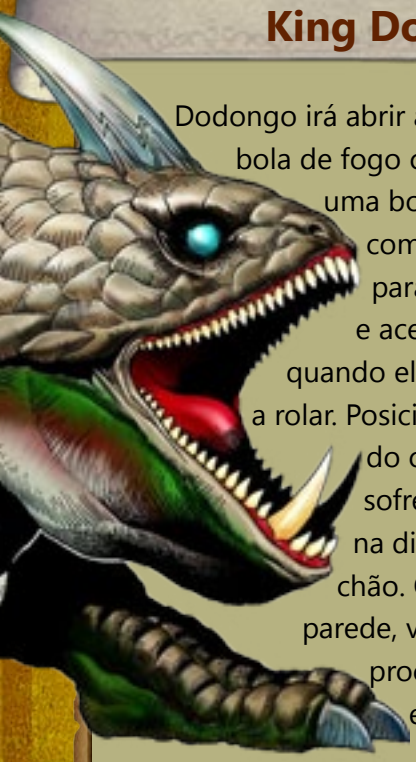
Na área seguinte, use o estilingue no olho ao alto pule sobre a plataforma que está sem chamas. Dispare no outro olho do lado esquerdo e avance. Pule para o outro lado e abra o baú com o Bomb Bag. Agora você possui as próprias bombas, basta equipá-las na tela inferior (nesta área, há uma parede rachada. Lá há Dekus que vendem Nuts e munição para o estilingue). Avance e pise no botão para a plataforma elevar-se. Siga pela ponte até o outro lado, use uma bomba para destruir a parede e pegue rupees no baú. Agora, caia no buraco que há no meio da ponte para ficar sobre a grande cabeça de osso. Coloque uma bomba em cada olho da cabeça para revelar uma porta.



Entre nela, mate os morcegos, siga pelo caminho à direita, mate outros morcegos de fogo. Destrua a parede com a bomba, entre, mate a estátua e a Gold Skulltula.

Volte, suba pelas caixas, siga pela plataforma estreita até o outro lado. Avance pelo corredor, empurre a caixa para cair e puxe-a sobre o buraco com o botão no centro da área. Entre na porta, abra o baú com bombas, exploda o chão rachado e caia.

Boss: Infernal Dinossaur King Dodongo



Dodongo irá abrir a boca para cuspir uma bola de fogo contra você. Pegue uma bomba, trave a mira com o 'L', e arremesse-a para fazer o chefe engolir e acerte-o com a espada quando ele cair. Ele começará a rolar. Posicione-se em um canto do cenário para evitar sofrer danos ou fique na divisa entre a lava e o chão. Quando ele bater na parede, vá até ele e repita o processo com as bombas e espadadas até matá-lo.



Pegue o Heart Container e vá à luz azul. Após a cena, você receberá a Goron's Ruby. Darunia dirá que há uma fada no topo da montanha. Então, suba pelo caminho e ao invés de seguir para Goron City, suba pelo caminho à esquerda, destruindo as pedras que bloqueiam a passagem com as bombas. Avance e cairá pedras da montanha. Use o Hylian Shield e espere até parar para prosseguir. Escale a parede até o topo e destrua a parede atrás da coruja. Entre na caverna revelada, toque Zelda's Lullaby sobre o símbolo da Triforce e receberá o Spin Attack. Se você pressionar e segurar o 'B', Link irá realizar um ataque giratório, mas note que gasta Magic Power (a barra verde na tela inferior). Saia, fale com a coruja e não se mova para ser levado à Kakariko Village. Vá para Hyrule Field e caminhe para a esquerda até encontrar a passagem que leva à Zora's River.

Zora's River

Fale com a coruja e destrua as pedras com as bombas. Salte para o outro lado e avance. Siga pelo gramado, passe pela ponte até encontrar a cachoeira. Fique sobre o símbolo da Triforce e toque Zelda's Lullaby para revelar uma passagem. Entre.



Zora's Domain

Siga pelo caminho, suba as escadas e fale com o King Zora. Ele dirá que está preocupado com o sumiço de sua filha, a Princesa Ruto. Vá pela passagem à esquerda e fale com a Zora. Aceite o desafio dela. Você tem que pegar os rupees que ela jogar antes de acabar o tempo. Basta pressionar e segurar o 'A' para Link imergir. Ao conseguir, volte a falar com a Zora para receber a



Silver Scale, que permite que você fique até seis segundos embaixo da água. Note que, no fundo da água há um buraco. Mergulhe e entre lá para sair em Lake Hylia.



Lake Hylia

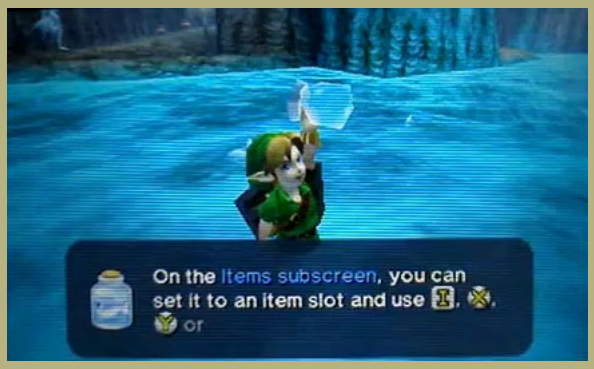
Note que há um bottle no fundo do lago, próximo às pilastras. Mergulhe e encoste nele para pegá-lo. Equipe-o e em terra firme, veja do que se trata. É uma carta da Princesa Ruto. Volte pela passagem para ir à Zora's Domain.



Zora's Domain

Mostre a carta para o King Zora e ele te deixará passar para ir à Zora's Fountain, onde está Lord Jabu-Jabu. Para abrir a boca dele, é preciso ter um peixe. Aproveite o bottle vazio e pegue um peixe (aperte o botão do bottle para Link pegar o peixe) próximo ao círculo de pedras em Zora's Domain, ao lado da loja Zora.





Leve-o até Jabu-Jabu e pressione o botão do pote na frente dele para ser engolido.

Scarecrow's Song

Em Lake Hylia, note que há dois espantalhos. Com Link criança, fale com o que está mais a frente e após a conversa, pegue a Ocarina. Ele lhe pedirá para tocar um som. Este som você pode escolher como será, mas tente fazer uma sequência fácil para não esquecer depois. Ao tocar, esse som será o Scarecrow's Song.



Com Link adulto, volte até Lake Hylia e fale com o espantalho. Pegue a Ocarina of Time e toque o Scarecrow's Song para ele. Este som é útil em dungeons. Em determinadas áreas nos templos, Navi fica verde e rodeando algumas áreas que Link não alcança. Quando isso acontecer, aproxime-se o quanto puder de onde Navi está e toque Scarecrow's Song para o espantalho aparecer. Muitas vezes, te ajudará a encontrar rupees e Gold Skulltulas.

Inside Jabu-Jabu's Belly

Use o Kokiri Shield e rebata as pedras que os Octoroks cospem. Dê espadadas nas bolhas e use o estilingue para acertar o dispositivo no alto. Avance, mas cuidado com o Biri (o inimigo que parece uma água-viva), pois ele pode te eletrocutar. Desvie dele, avance pela passagem ao fundo e encontrará Ruto. Ela cairá pelo buraco, então caia atrás dela. Fale com ela duas vezes e Ruto se sentará no chão. Aproxime-se dela e aperte 'A' para carregá-la. Aproxime-se da porta, entre, dê espadadas nas bolhas, carregue ela e desça na água. NÃO pise no botão ainda. Arremesse Ruto para o outro lado, para depois pisar no botão (Se você pisar no botão carregando a princesa, você irá perdê-la. Se isso acontecer, retorne pela passagem anterior para pegá-la). Dispare com o estilingue na Gold Skulltula no lado direito, pise no botão e escale a parede para pegar o token. Avance com Ruto pelo corredor, acerte as bolhas e o dispositivo no teto e entre pela porta.



Use o escudo para rebater a pedra no Octorok (se quiser, mergulhe próximo à parede para encontrar uma passagem com um Deku vendendo Deku Nuts). Espere a plataforma descer e pule nela carregando Ruto. Ao subir, salte à frente, entre pela passagem ao fundo, evite cair nos buracos e entre na porta ao fundo. Cuidado com os inimigos que eletrocutam. Siga pelo caminho à direita, pise no botão e entre na porta. Aproxime-se dos Stingers e dê uma espadada para eles voarem. Em seguida, trave a mira e dispare com o estilingue. Mate os três para aparecer um baú com o Boomerang. Saia, use o novo item para acabar com os inimigos elétricos, siga para o lado oposto até onde está o botão azul. Fique sobre ele, deixe Ruto em cima do botão e entre pela porta.



Você enfrentará Parasitic Tentacle. Trave a mira nele e use o bumerangue. Ele irá se encolher. Aproxime-se do centro da sala, esquive-se da investida do tentáculo e use o bumerangue. Repita o processo até matá-lo e pegue o mapa. Saia, vire-se à esquerda, entre na porta e use o bumerangue nas bolhas (você terá 40 segundos para terminar com todas) para receber a bússola. Saia, siga para o último corredor à esquerda e entre. Enfrente novamente outro Parasitic Tentacle. Mate-o, saia e siga pelo corredor central que agora está com a passagem livre. Entre, mate os Biris e o Parasitic Tentacle com o bumerangue. Saia, siga reto, e entre e caia no buraco mais à direita com Ruto, onde havia um tentáculo.



Use o estilingue para matar as duas Gold Skulltulas (se quiser, desça e entre na porta à esquerda. Mate os Octoroks, use o bumerangue no inimigo que se move, pule para o lado oposto com vasos com rupees. Retorne para

a sala anterior e escale a parede à direita para reencontrar Ruto). Entre pela porta a frente e você encontrará a pedra. Arremesse Ruto para ela pegar a pedra. Após a cena, você enfrentará o mini-chefe Bigocto. Corra para atacá-lo por trás. Quando Navi sobrevoar o inimigo, use o bumerangue para paralisá-lo e então, acerte-o com a espada. Corra e repita o processo até matá-lo. Dica: sempre corra na direção contrária que a plataforma central girar.



Máscaras

Após o guarda abrir o portão para Death Mountain Trail, ele irá te falar sobre o **Mask Shop** em Hyrule Market. Lá, você pode pegar máscaras e vender. Elas não têm muita utilidade (com exceção da Mask of Truth, que permite que você fale com as Gossip Stones e leia a mente das pessoas e animais, e da Skull Mask, que ajuda a obter upgrades), mas é divertido ver o que cada pessoa diz da máscara. Você pode vendê-las e ganhar rupees com isso. Saiba quando e para quem vender as máscaras (Dica: esteja com poucos rupees quando vender as máscaras, pois assim você não perde dinheiro com as vendas):



Keaton Mask: você deve vendê-la para o guarda que abre o portão para Death Mountain Trail por 10 rupees. Após a venda, volte para a loja e fale com o vendedor.

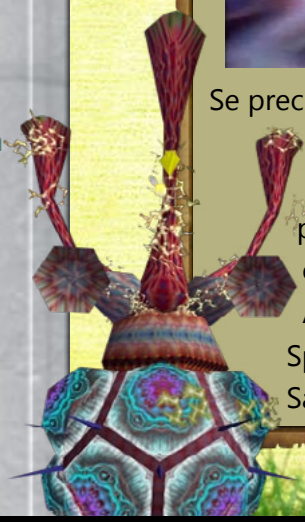
Suba na plataforma para ela elevar-se. Mate os inimigos, entre pela porta e você verá dois inimigos retangulares. Use o bumerangue para paralisá-los e utilize-os como plataformas para alcançar o outro lado e entre pela porta. Pule na plataforma à frente e ela descerá. Note que há um botão azul que precisa de um peso para você poder entrar na porta. Pegue uma caixa que está atrás de você, coloque-a sobre o botão e entre. Mate os inimigos com o bumerangue, a Gold Skulltula na parede direita que pode ser escalada e suba até o topo. Trave a mira e use o bumerangue para acertar o dispositivo e entre na porta.

Boss: Bio Eletric Anemone Barinade

Trave a mira com Navi e use o bumerangue nos tentáculos. Corra dos disparos de choque de Barinade. Ele começará a girar com águas-vivas. Fique um pouco distante dele, trave a mira e use o bumerangue para paralisá-lo. Use o bumerangue nas águas-vivas e acabe com todas. Ao fazer isso, corra e escape dos disparos de Barinade. Com o bumerangue, acerte-o para paralisá-lo e acerte quantas espadadas puder.



Se precisar recuperar a energia, destrua os vasos na área. Afaste-se dele, desvie dos choques, trave a mira e repita o processo até o fim da luta. Pegue o Heart Container e fale com Ruto. Após a cena, responda "I want that Spiritual Stone" e receberá a Zora's Sapphire. Retorne para Hyrule Castle.





Skull Mask: entre em Lost Woods por Kokiri Forest e vire à esquerda. Suba sobre o pequeno tronco, coloque a máscara e fale com a Skull Kid.



Spooky Mask: vá para o cemitério de Kakariko Village durante o dia. Haverá um menino caminhando. Fale com ele usando a máscara para vendê-la.



Bunny Hood: em Hyrule Field, há um homem (Running Man) que fica correndo. Acompanhe-o até ele sentar para descansar (toque Sun's Song). Fale com ele usando a máscara para vender. Nota: ele só aparecerá após você ter conseguido as três Spiritual Stones.

Graveyard

Puxe o primeiro túmulo do canto esquerdo, que tem flores amarelas à frente e caia no buraco.



Fale com o fantasma Dampé e aceite o desafio. Você deve segui-lo, desviando das chamas que ele lança. Se chegar até o final do percurso, fale com ele para ganhar o baú com o Hookshot. É uma corrente que agarra em determinados alvos e em tudo o que é de madeira. Saia pela passagem ao fundo. Pare próximo ao bloco e toque Song of Time para ele desaparecer. Suba as escadas e fale com o homem da caixa de música. A seguir, toque na Ocarina na tela inferior e ele te ensinará Song of Storms. Agora vá para Lon Lon Ranch.



Hyrule Castle

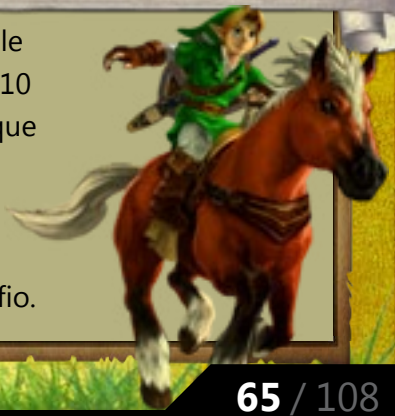
Aproxime-se do portão que estará fechado. Após a cena, pule na água e pegue a Ocarina of Time que Zelda jogou e para aprender Song of Time.



Vá para o Temple of Time, que fica a nordeste de Hyrule Market (o caminho à direita da loja de máscaras). Lá, toque Song of Time, entre pela porta e retire a Master Sword do pedestal. Após a cena, vá para o cemitério de Kakariko Village.

Lon Lon Ranch

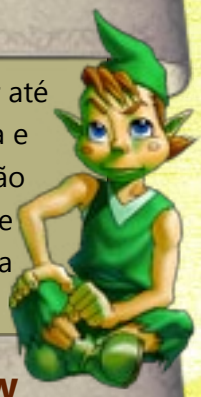
Siga até a porteira e fale com o homem. Pague 10 rupees para entrar. Toque Epona's Song, suba na égua e fale com Ingo novamente. Pague 50 rupees e aceite o desafio.





Você deve ganhar a corrida dele. É somente uma volta e você pode apertar 'A' para Epona cavalgar rapidamente, mas lembre-se que tem um limite (marcado pelas cenouras na tela inferior). Vença-o e ele te desafiará novamente. Ganhe dele mais uma vez e ele não te deixará sair. Use Epona para pular sobre o portão ou sobre o muro. Vá para Kokiri Forest e entre em Lost Woods.

Lost Woods



Siga pelo seguinte caminho para chegar até Sacred Forest Meadow: direita, esquerda e direita. Mido estará no seu caminho e não deixará você passar. Fale com ele e toque Saria's Song. Siga reto, esquerda e direita para chegar à Sacred Forest Meadow.

Sacred Forest Meadow

Avance pelos corredores e cuidado com os Moblins. Espere-os passar e acerte-os com o Hookshot pelas costas. Ao subir as escadas, encontrará outro Moblin. Ele baterá no chão, criando uma onda de terra. Esquive-se e evite andar em linha reta. Passe pelo lado dele e mate-o pelas costas. Suba as escadas, veja a cena e aprenderá Minuet of Forest. Sempre que precisar vir à Sacred Forest Meadow, basta tocar esse som para ser "transportado" para cá. Use o Hookshot no galho da árvore ao alto e entre pela passagem.



Forest Temple

Aproxime-se da porta e enfrente Wolfos. Escale a parede do lado direito, suba na árvore, mate a Gold Skulltula no alto usando o Hookshot e use-o no baú para o item grudar nele e você ser "levado" até lá. Abra o baú com a chave, avance pela porta, mate a aranha e entre.



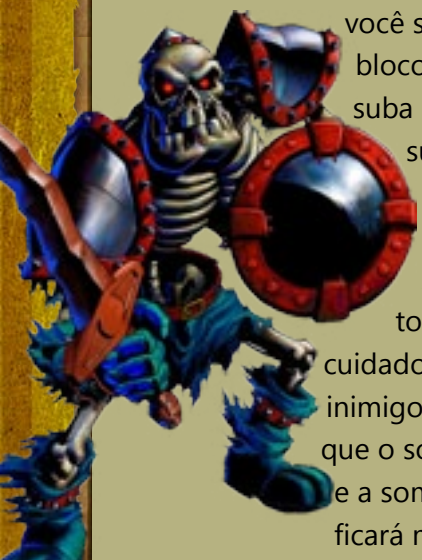
Após a cena, siga para a porta à frente, mate a Gold Skulltula na parede à direita com o Hookshot e entre na porta. Há um inimigo, o Blue Bubble. Use o escudo para tirar a chama dele e acerte-o com a espada. Entre pela porta e enfrentará dois Stalfos. Trave a mira e no momento em que o inimigo te atacar, esquive-se e acerte-o com a espada. Após matá-los, abra o baú com a chave e retorne para a área das quatro tochas. À direita haverá uma passagem bloqueada por um bloco preto. Toque Song of Time e entre pela porta. Mate a Deku Baba, aproxime-se da parede à direita e use o Hookshot nas aranhas. Escale-a, entre na porta, mate o inimigo e pegue o mapa no baú. Saia pela outra porta, mate a Deku Baba e use o Hookshot no alvo preto

com um círculo branco no alto à esquerda.



Pise no botão, caia na água, mate os inimigos, use o Hookshot no baú para ser puxado até ele, abra-o para pegar o Recovery Heart e mate a Gold Skulltula na parede à esquerda. Desça pelo poço, avance até o final do corredor, pegue outra chave no baú, escale a parede e entre pela porta para voltar à área com as quatro tochas.

Use a chave na porta trancada à direita e entre nela. Mate a aranha, entre por outra porta, mate o inimigo, suba a escada à frente e chegará a um corredor com marcações douradas no chão. Entre na passagem à esquerda no final, vire à esquerda novamente e empurre o bloco, mas não o encoste na parede ao fundo. Na parede à direita de onde começou a empurrar o bloco, há uma escada. Suba, siga pelo corredor, vire-se à direita, empurre o bloco vermelho até a parede, volte e caia à esquerda para voltar ao andar debaixo. Agora, empurre o bloco até encostar na parede ao fundo, contorne a parede e empurre o bloco para o fundo para você subir por ele. Empurre o bloco vermelho até o final, suba por ele, vire à direita, suba as escadas, mate os inimigos e entre pela porta trancada.



Avance pelo corredor torto, e na área seguinte, cuidado com a Wallmaster (o inimigo que é uma mão). Note que o som vai aumentando e a sombra de Link também ficará maior. Isso indica que o inimigo vai cair do teto, portanto, fique em movimento, pois se ela te agarrar terá que começar do início do templo. Entre pela porta trancada, desça as escadas, entre pela porta e enfrente Stalfos. Após matá-los, abra o baú para ganhar o Fairy Bow (arco e flecha). Funciona semelhantemente ao estilingue. Retorne para a sala anterior, suba somente a primeira escada, pegue o arco e flecha e dispare no quadro com a imagem do Poe (fantasma).



Ele queimará e irá para outro quadro. Acerte-o nos outros dois quadros, desça e enfrente Joelle. Trave a mira nela, use o escudo e quando ela aparecer, use a espada. Após a luta, abra o baú com a chave. Note que a tocha acenderá. Entre pela porta, avance por outra e chegará a uma nova área com escadas. Repita o processo e dispare flechas nos quadros onde está o fantasma. Enfrente-a e abra o baú com a bússola. Retorne até a porta antes do corredor torto. Note que acima dela, há um olho. Dispare uma flechada, entre pela porta e note que o corredor estará normal. Avance, abra o baú dourado, pegue a Boss Key e caia pelo buraco. Salte na pilastra branca e use o Hookshot para matar a Gold Skulltula.

Mate a Deku Baba e entre na porta à direita. Mate a Wallmaster (ela se dividirá) e abra o baú com a chave. Saia, entre pela porta à direita e estará novamente na área em que você empurrou as pedras. Suba pelas escadas, (no andar onde empurrou um bloco, há um olho. Dispare nele para aparecer um baú com flechas), vá até a porta com o olho acima e dispare uma flechada novamente para entortar o corredor. Entre, avance, desça

as escadas, prossiga, suba a outra escadaria e abra a porta trancada. Suba as escadas à direita, entre no corredor e abra a porta no fundo. Suba sobre uma das pilastras que se movem, use o arco, espere passar por trás da tocha acesa e dispare uma flecha para ela passar pelo fogo e acertar o olho congelado.



Saia pela porta, avance pelo corredor torto e caia no buraco. Agora cuidado: utilize as cores do chão para ficar em lugares onde o teto não te esmaga. Pise no botão à direita (no baú ao fundo há flechas) e entre pela porta. Dispare no quadro e terá 50 segundos para montar a imagem. O segredo é retirar o bloco azul do centro – este é o bloco intruso – e juntar as quatro restantes. Enfrente Amy (não a Winehouse... mas é um fantasma... será que é ela!?), entre pela porta, avance pelo corredor e voltará para a área das tochas. Aproxime-se do centro onde está a última fantasma e ela se dividirá em quatro fantasmas. A verdadeira Meg dá um giro quando aparece, portanto dispare uma flechada nela (use Navi para travar a mira). Repita o processo até matá-la e o elevador aparecerá no centro da sala. Desça por ele, aproxime-se da parede e empurre-a no sentido anti-horário. Após movê-la, procure a passagem e pise no botão. Mova-a novamente, procure outra abertura e pise em outro botão. Mova a parede outra vez, mate a aranha, abra o baú com flechas e mate a Gold Skulltula no alto. Mova-a de novo, entre na abertura, pise no último botão, siga pelo corredor e entre pelo grande portão. Suba as escadas, entre na área circular e tente voltar.



Boss: Evil Spirit from Beyond Phantom Ganon

Posicione-se em um canto da área e selecione o arco e flecha. Phantom Ganon irá sair de um dos quadros, portanto, mire no quadro e quando uma luz lilás aparecer (indicando que ele está saindo do quadro) e dispare. Repita o processo até ele ficar sem o cavalo.



A partir de agora, ele irá arremessar poder contra você. Trave a mira nele e rebata o poder com espada. Se ele rebater, rebata no momento certo. Ao atingí-lo, ele cairá no chão. Acerte-o com espadadas. Repita o processo até matá-lo. Pegue o Heart Container, entre na luz e após a cena, receberá o Forest Medallion. Vá para o Temple of Time. Lá fale com Sheik para aprender Prelude of Light. Você pode usar este som para voltar para o Temple of Time. Agora vá até Goron City.

Goron City

Em um dos andares há um Goron rolando. Fique próximo de uma das plantas-bombas no canto da área, espere o Goron se aproximar

e atire com uma flecha na bomba para ela explodir e para parar o Goron. Fale com ele e receberá a Goron Tunic. Você pode equipá-la e resistir às altas temperaturas, como dentro da Death Mountain Crater. Desça, entre pela porta que o Goron abriu, aproxime-se da estátua, puxe-a e entre na passagem.



Death Mountain Crater

Veja que há uma ponte destruída. Use o Hookshot na madeira acima para ser levado até o outro lado.



Sheik aparecerá e você irá aprender Bolero of Fire. Sempre que quiser voltar à Death Mountain Crater, basta tocar está canção. Vá pela esquerda, entre na passagem e desça as escadas.

Fire Temple

Mate os morcegos de fogo, suba a escada e entre na porta à esquerda. Depois da cena com Darunia, pule pelas pilastras até o canto esquerdo, pise no botão, liberte o Goron e abra o baú com a chave. Saia e entre pela porta trancada do lado oposto. Na grande área, pule da ponte para a pedra do lado esquerdo e salte pelas pilastras até a porta. Entre, pise no botão, liberte o Goron e pegue a chave no baú. Saia, toque Song of Time, suba no bloco e entre na porta acima.



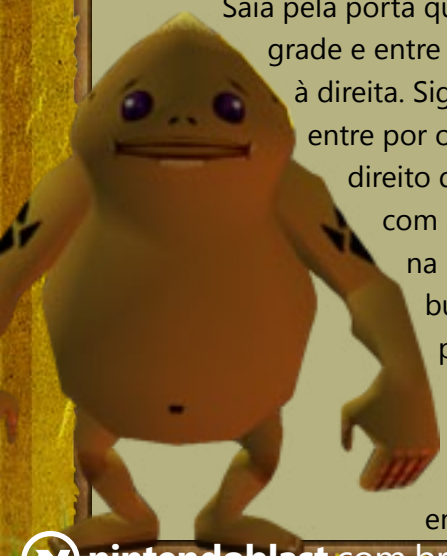
Use o escudo para se proteger dos pisos voadores, use a flecha para matar Like Like e mate a Gold Skulltula. Saia e vá para o lado direito da área, aproxime-se da pequena parede retangular e use uma bomba para revelar uma porta. Entre, pise no botão, pegue a chave no baú e saia. Entre na porta trancada à direita. Mire o Hookshot na grade, suba, ande pelas bordas até o lado direito. Mate os morcegos, caia na plataforma à esquerda com o bloco, empurre-o e quando cair, suba nele. Espere-o subir e entre na porta trancada. Suba pelo lado esquerdo, mate o inimigo com a espada, pule para o outro lado, empurre o bloco até cair. Desça e coloque ele sobre a marca no chão. Suba nele e escale a grade, posicione-se na beirada, dispare uma flecha no cristal e suba a grade que antes estava com fogo. Entre pela porta, siga pelo canto esquerdo, pise no botão e abra o baú com a chave. Siga pelo lado direito da área até encontrar uma porta. Entre, pise no botão, abra o baú com a chave e saia. Se andar pela esquerda, ouvirá o



som da Gold Skulltula. Aproxime-se da parede, use uma bomba para destruí-la e mate a aranha. Siga até a porta trancada e entre. Cuidado para não cair. Atire no olho no alto e entre pela porta para pegar o mapa no baú. Saia e entre na porta trancada à direita. Ande pela pilastra, pule na grade, siga até o final e entre na porta. Toque Scarecrow's Song (a canção dos espantalhos). Use o Hookshot nele para ser alçado até a plataforma e use-o no alvo à frente.



Espere a plataforma subir, entre na porta, suba a grade, mate a Gold Skulltula, suba pela outra grade e entre na porta. Mate a Gold Skulltula na parede à esquerda da porta (use o Hookshot) e pise no botão para retirar as chamas do baú. Vá até ele e pegue os 200 rupees e volte. Pule na área com o chão rachado e use uma bomba. Desça, pise no botão e abra o baú com a chave. Volte, suba pela grade, pule pelas pilastras e pise no botão a frente. Continue indo por cima e vá até o outro Goron e abra o baú com a chave.



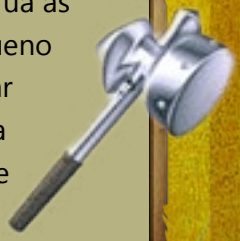
Saia pela porta que você veio, pule na grade e entre na porta trancada à direita. Siga pelo corredor e entre por outra. Siga ao lado direito da área (cuidado com as chamas) e entre na porta para pegar a bússola no baú. Siga para o lado esquerdo da área, passe entre as pilastras com chamas e entre na porta trancada. Toque Song of Time e saia pela outra porta. Vá até o botão próximo a parede, pise nele para as chamas apagarem e corra até a porta. Aproxime-se dela e coloque uma bomba (ela é um inimigo).



Entre pela verdadeira porta e enfrentará Flare Dancer. Trave a mira, use o Hookshot nele e, após tirá-lo, acerte espadadas. Quando ele começar a correr, dispare flechas. Repita o processo até terminar, suba no bloco ao centro, espere-o subir e entre na porta. Suba pela parede, fique na beirada e use o Hookshot no cristal. Suba a grade que agora está sem chamas e entre pela porta. Pise no botão e note que as chamas no baú sumirão. Suba pelos pequenos degraus até o baú e pegue o Megaton Hammer. Caia a esquerda do baú e bata no quadrado com o martelo, desça e use o martelo na estátua perto da parede para encontrar uma porta.



Entre, mate os morcegos, NÃO destrua as caixas e bata com o martelo no pequeno quadrado entre as tochas para revelar uma descida. Pegue uma caixa, desça e coloque-a sobre o botão azul. Entre pela porta, bata no quadrado e caia.



Suba, use o martelo no botão e entre na porta. Pule para o outro lado e use o martelo no outro botão. Libere o Goron e abra o baú com a chave. Saia pela porta que você entrou, pule a frente e bata no bloco com o martelo. Você voltará ao andar 1F novamente. Entre na porta à frente, vá à direita da escada e use o martelo na estatua próxima à parede para encontrar uma porta. Entre nela, mate todos os inimigos e entre pela porta à frente. Proteja-se dos azulejos, use a flecha no Like Like e mate a Gold Skulltula. Entre na porta à esquerda, enfrente Flare Dancer e após matá-lo, abra o baú com a Boss Key. Saia pela porta. Suba a escada, entre na porta à esquerda e entre na porta do chefão.



Boss: Subterran Lava Dragon Volvagia

O dragão sairá dos buracos no chão, portanto, quando ele aparecer, acerte-o com o martelo. Ele começará a sobrevoar o local, acerte flechadas nele. Se ele começar a derrubar rochas do teto, use o escudo para se defender.



Repita o processo usando o martelo até terminar com ele. Pegue o Heart Container, entre na luz azul e receberá o Fire Medallion. Ao sair, use o Hookshot para voltar pela ponte quebrada. Atravesse a outra ponte, destrua as pedras que bloqueiam a caverna com o martelo e entre. É uma Great Fairy's Fountain. Você ganhará mais Magic Power (sua barra dobrará de tamanho). Vá para Zora's Domain. Lembre-se que você precisará tocar Zelda's Lullaby para entrar pela cachoeira.

Zora's Domain

Note que o lugar está todo congelado. Vá até Zora's Fountain e pule pelas geleiras até o lado esquerdo. Haverá uma caverna. Entre nela.



Ice Cavern

Dica: tenha pelo menos 2 bottles antes de entrar na caverna. Avance pelo corredor até chegar em uma área com inimigos de gelo. Fique distante de seus sopros e use o Hookshot para ser levado até eles e acerte-os com a espada. Ignore por enquanto os gelos vermelhos. Avance pelo corredor, quebre os gelos com a espada e chegará numa área com um mecanismo prateado que fica girando. Para não sofrer dano, pressione 'R' para agachar. Pegue todos os cristais prateados. Três estão no chão e visíveis, um está no alto (suba nas plataformas para pegá-lo) e um está atrás dos gelos que você destrói com a espada. Acima há uma Gold Skulltula. Use o Hookshot. Suba pela plataforma, siga pelo corredor, mate o inimigo de gelo e avance.





Mate os morcegos de gelo e os inimigos. Com o bottle, pegue o Blue Fire (fogo azul), vá até o gelo vermelho e use o Blue Fire para descongelá-lo. Abra o baú e pegue o mapa. Pegue mais Blue Fire com os bottles e volte para a sala do mecanismo que gira. Aproxime-se da parede com o gelo vermelho à esquerda e use o fogo azul. Avance pelo corredor, destrua os gelos e os morcegos à direita e abra o baú com a bússola. Do lado esquerdo, use o Blue Fire no gelo vermelho e pegue o Piece of Heart e a Gold Skulltula acima. Pegue o Blue Fire ao centro. Volte para a área do mecanismo giratório, use o fogo azul na parede de gelo vermelho do lado oposto e avance pelo corredor.

Mate os morcegos de gelo, a Gold Skulltula na parede à esquerda e você terá que pegar todos os cristais prateados. Note o bloco de gelo. Empurre-o para frente e para a direita. Suba nele para alcançar a parte acima, use o Blue Fire no gelo vermelho e pegue um cristal. Empurre o bloco no buraco e outro surgirá. Empurre-o para a esquerda (pegue um cristal sobre o gelo), para frente (toque Song of Time para aparecer os blocos, suba nele e pegue o Blue Fire), empurre o bloco para a direita, para frente (pegue outro cristal) e empurre-o para a direita para poder subir sobre o bloco e avançar pelo corredor.



Acabe com os inimigos de gelo, use o Blue Fire nos gelos vermelhos e entre pela porta. Enfrente White Wolfos e no fim da luta, abra o baú com as Iron Boots. Sheik irá aparecer e você aprenderá Serenade of Water. Caia no buraco usando a Iron Boots para afundar e ande. Ao sair da água, tire as botas e, antes de sair da caverna, leve com você dois bottles com Blue Fire. Saia da caverna e vá para Zora's Domain.

Zora's Domain

Em Zora's Domain, use o Blue Fire no King Zora e fale com ele para receber a Zora Tunic. Desça e descongele o Zora's Shop com o fogo azul. Toque Serenade of Water para ir até Lake Hylia.

Lake Hylia

Caia à esquerda na água e note que entre as duas pilastras há uma passagem no fundo do lago. Use a Zora Tunic e as botas de ferro para afundar, use o Hookshot no alvo acima da grade e entre.





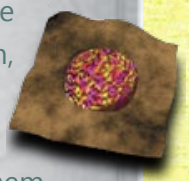
Biggoron's Sword

Além da Master Sword, quando adulto, Link pode obter a **Biggoron's Sword**. Esta espada é maior e causa mais dano, porém, é mais pesada e com isso Link a carrega com as duas mãos, impedindo-o de usar o escudo. Para conseguir essa espada, é preciso completar uma sequência de missões:

Quando estiver com Link adulto, fale com a mulher das galinhas em Kakariko Village. Ela lhe dará um ovo. Espere o dia amanhecer (ou toque Sun's Song) para a galinha nascer. Vá para a casa à esquerda de Shooting Gallery e acorde Talon com a galinha. Mostre a galinha para a mulher que lhe deu o ovo e responda 'Yes' para receber **Cojiro**.



Vá para Lost Woods, entre por Kokiri Forest e vire à esquerda (é o mesmo local onde estava a Skull Kid) e mostre a galinha para o homem. Ele lhe dará **Odd Mushroom**. Você terá três minutos para levá-lo até Kakariko Village. Use Epona para ser rápido. Ao chegar em Kakariko, se for noite, use Sun's Song para amanhecer, pois é o horário que o Potion Shop está aberto. Então, entre nele, passe pela passagem à esquerda do vendedor, suba as escadas e entre no outro Potion Shop. Mostre o item, responda 'Yes' e ele te dará **Odd Poultice**.



Vá para Lost Woods para entregar ao homem, porém, ele não estará lá. Entregue-o para a

Water Temple

Tire as botas para emergir. Na grande área (esta aqui é a área principal da dungeon) use as botas para ir até o fundo, entre na passagem à direita (há duas tochas na entrada) e fale com Ruto.



Ela lhe dirá que há três lugares no templo que você pode alterar o nível de água. Após a cena, tire as botas para subir, entre na porta e mate os Spikes com o Hookshot. Pegue o mapa no baú, saia pela porta, aproxime-se do símbolo da Triforce na parede e toque Zelda's Lullaby. Caia e note as duas tochas apagadas ao lado da porta. Use o Din's Fire para acendê-las ou posicione-se nos cantos da área e dispare flechas para passar sobre a chama da tocha que está no centro, para acender as apagadas. Entre na porta, mate os Shell Blades (use o Hookshot quando o inimigo abrir a boca) e pegue a chave no baú. Retorne para a área principal.



Em uma das passagens, há uma pedra bloqueando o caminho. Empurre-a, desça usando as Iron Boots, avance e tire-as para emergir. Acerte o cristal, pule no jato de água para alcançar o lado oposto



garotinha e responda 'Yes'. Ela lhe entregará a **Poacher's Saw**. Vá para Gerudo Valley (Epona pula a ponte quebrada) e entregue a serra para o homem no lado de fora da cabana. Responda 'Yes' e ele te dará a **Broken Goron Sword**. Vá para o topo de Death Mountain (se tiver Bolero of Time, toque com a Ocarina para encurtar o caminho). Do lado direito da caverna, há um Goron Gigante. Mostre para ele a espada quebrada e responda 'Yes' para receber a **Prescription**. Leve-a para o King Zora em Zora's Domain e mostre à ele. Você receberá **Eyeball Frog**. Leve-o até Lake Hylia, no laboratório antes do término do tempo (use Epona).

Mostre o sapo para o homem do laboratório. Ele lhe dará **World's Finest Eyedrops**. Você precisa levá-lo até o Goron gigante no topo de Death Mountain antes de terminar os 4 minutos. Dica: entre por Goron City, passe pela passagem atrás de onde Darunia ficava e entre em Death Mountain Crater com a Túnica Verde. O tempo da quest irá parar e o contador será substituído por outro que marca o tempo que você pode ficar dentro da cratera. Assim que o tempo estiver acabando, troque para a túnica vermelha para não perder tempo e retornar a contagem. O Goron dará a **Clain Check**. Você terá que esperar 3 dias para receber o prêmio. Para recebê-lo mais rápido, toque Sun's Song cinco vezes e mostre o Clain Check para receber a **Biggoron's Sword**.

e entre pela porta. Use as botas para afundar e acerte o hookshot no cristal que está na boca da estátua de dragão para abrir o portão.



Mate os inimigos e tire as botas para subir. Abra o baú com a chave, acerte o cristal para abrir o portão e volte para a área principal. Siga à esquerda, entre na passagem e use uma bomba para destruir o chão. Desça, mate o inimigo, avance pelo corredor, tire as botas para subir e pise no botão. Use o Hookshot no alvo à frente, mate os inimigos, acerte o cristal atrás da estátua e mate a Gold Skulltula na parede. Retorne para a área principal e entre na porta trancada no centro. Use o Hookshot no alvo acima e toque Zelda's Lullaby para o nível de água aumentar. Caia na água, use as botas de ferro para afundar e entre em uma passagem.



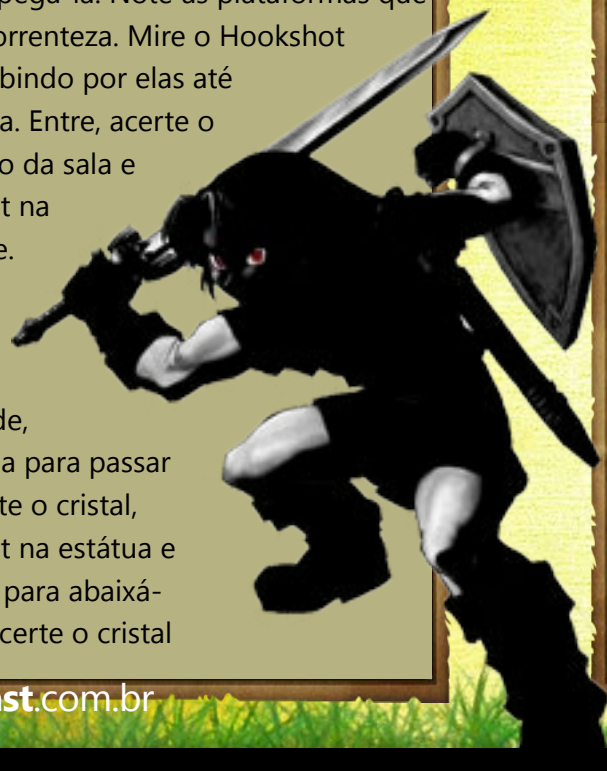
Avance pelo corredor, use o Hookshot no cristal e mate os inimigos. Vá para o canto, tire as botas para subir e pegue a chave no baú. Volte, suba e saia pela porta. Você estará no andar 2F. Vá pela direita e entre na passagem onde há dois vasos na beirada. Avance, use o Hookshot para subir, aproxime-se do baú com jato de água bloqueando ele, dispare uma flechada no cristal e abra-o para pegar a bússola.

Volte para a área central, afunde na água com as botas de ferro e entre na passagem com duas tochas na entrada (o mesmo local onde você encontrou Ruto). Tire as botas para subir, destrua a parede rachada com uma bomba e abra o baú com a chave.



Volte para a área principal, tire as botas para subir e entre na porta trancada. Fique sobre o jato de água e dispare uma flecha no cristal para subir. Entre na porta e toque Zelda's Lullaby para subir o nível de água.

Procure por uma passagem comum nesse andar e avance. Desça na água com as botas de ferro e puxe o bloco. Volte para a área principal e entre na porta trancada. Mate os morcegos e desça para parar sobre uma plataforma. Há uma Gold Skulltula do lado direito, mas você ainda não consegue pegá-la. Note as plataformas que descem pela correnteza. Mire o Hookshot no alvo e vá subindo por elas até alcançar a porta. Entre, acerte o cristal no centro da sala e use o Hookshot na estátua à frente. Acerte o cristal outra vez, mire o alvo na parede, suba a a estátua para passar sobre ela. Acerte o cristal, use o Hookshot na estátua e acerte o cristal para abaixá-la. Suba nela, acerte o cristal para subir e alcançar o caminho acima. Mate os inimigos (use flechas em Like Like), dispare o Hookshot no alvo do teto e avance pela porta. Você enfrentará Dark Link. Para começar a luta, aproxime-se da porta trancada, volte até a árvore, e verá uma sombra. Trave a mira para a batalha começar. Se tiver a Biggoron's Sword a luta será mais fácil. Se não tiver, você terá que acertar espadadas horizontais no inimigo. Para isso, trave a mira nele, segure o Circle Pad para a direita e aperte 'B' para acertá-lo. Quando ele ficar com uma cor mais escura, começará a te atacar. Proteja-se usando o escudo e, após ele te golpear, aperte 'A' para acertar uma espadada. Repita o processo até o fim da luta, entre pela porta, pegue o Longshot no baú e toque Song of Time para os blocos no chão desaparecerem. Caia por ele e use as Iron Boots na água para não ser levado pela correnteza. Avance pelo caminho e cuidado para não cair nos redemoinhos. Na parede haverá uma Gold Skulltula. No final do caminho, haverá um olho no alto. Suba na plataforma à frente do olho, dispare uma flecha e use o Longshot no baú para ser levado até ele. Abra-o para pegar a chave. Avance, use o Longshot no alvo ao lado da porta, entre e avance até voltar para a área principal.

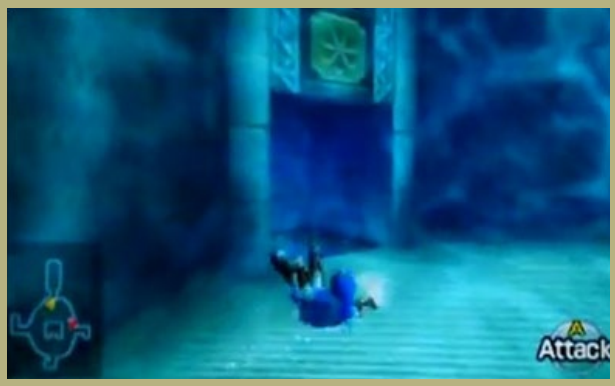


Afunde, vá até o local onde encontrou Ruto, suba e use a Ocarina para diminuir o nível de água. Caia, vá para a área principal e entre na porta ao centro. Suba, aumente o nível de água, use o Longshot no alvo do teto e depois use-o novamente para matar e pegar o token da Gold Skulltula. Saia pela porta, contorne o andar e encontre uma passagem com um portão fechado com um

olho abaixo. Dispare uma flecha no olho e depois use o Longshot no alvo do fundo.



Siga pelo corredor, empurre a pedra e abra o baú à direita. Retorne para a área principal, use as botas para afundar e entre na passagem que há um símbolo acima.



Use o Longshot para sair da água e alcançar a outra porta.

Dispare flechadas nos inimigos e use as Iron Boots para alcançar o outro lado. Cuidado com os redemoinhos e com as pedras. Entre na porta, mate os Stingers e destrua a parede com uma bomba. Faça o mesmo com a parede do outro lado. Empurre a pedra até encostar na parede, vá para o outro lado e puxe-a. Dê a volta, empurre-a para cair sobre o botão no fundo da água e entre pela porta.

Espere a pedra passar e siga pela direita. Mate a Gold Skulltula com o Longshot e use as Iron Boots para afundar. Avance pela passagem, mate o inimigo, tire as botas para subir, entre na porta trancada e pegue a Boss Key. Volte até a área principal. Tire as botas, suba e entre na porta que te leva até o símbolo da Triforce. Toque Zelda's Lullaby para aumentar o nível de água. Entre na porta à esquerda (a área das plataformas que descem a correnteza) e use o Longshot para matar a Gold Skulltula na parede. Volte, mire a estátua com o alvo e entre na porta. Suba pelo caminho desviando dos inimigos que se movem e entre na porta. Pule em uma das plataformas no centro para ver uma cena.

Boss: Giant Aquatic Amoeba Morpha

Não caia na água. Fique no chão e espere até Morpha aparecer. Mova-se para ele não te pegar e, quando ele atacar, trave a mira no núcleo dele. Puxe-o com o Longshot e acerte quantas espadadas puder. Repita o processo e ele começará a te atacar com dois tentáculos. Em um deles estará o núcleo. Use o Longshot e acerte-o com a espada. Repita o processo até o fim da luta. Pegue o Heart Container, entre na luz azul e receberá o Water Medallion.



Após a cena com Sheik, dispare uma flechada no sol e pegue o Fire Arrow. Siga para Kakariko Village. Após a cena, você aprenderá Nocturne of Shadow. Siga ao Temple of Time e volte pequeno para a vila.



Upgrades

Ao longo da aventura, o arsenal de Link pode aumentar. Mas não é somente os itens, o número dos Deku Nuts, Bombs e flechas também. Saiba quais são, onde e como encontrá-los:

» **20 Deku Stick**: entre em Lost Woods pela Kokiri Forest. Vire à esquerda e vá para o caminho à esquerda. Desça as escadas, e siga ao fundo onde há um Deku. Rebata o nut que ele cospe e fale com ele. Compre dele os Sticks por 40 rupees e você poderá carregar 20 deles;



» **30 Deku Stick**: com Link criança, vá em Lost Woods por Kokiri Forest. Siga pelo seguinte caminho: Direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda. Ao fundo, no mato, há borboletas voando. Ande próximo a elas para cair no buraco. Usando a Skull Mask, fique sobre a elevação e após a cena, fale com o Deku do lado direito para poder carregar até 30 Sticks;

» **Pick up 30 Deku Nuts**: em Lost Woods, antes de entrar em Sacred Forest Meadow, há uma pedra no canto. Destrua-a com uma bomba, caia no buraco e compre do Deku por 40 rupees;



» **Pick up 40 Deku Nuts**: com Link criança, vá em Lost Woods por Kokiri Forest. Siga pelo seguinte caminho: Direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda. Ao fundo, no mato, há borboletas voando. Ande próximo a elas para cair no buraco. Usando a Mask of Truth, fique sobre a elevação e após a cena, fale com o Deku do lado direito para poder carregar até 40 Nuts;

É no poço que você encontrará a Lens of Truth (lentes da verdade). Para entrar, toque a Song of Storms em frente ao músico que está dentro do moinho na Kakariko Village. O poço irá secar e estará livre para você explorá-lo.



Bottom of The Well

Caindo no poço, siga em frente e note que a parede atrás do esqueleto é falsa, permitindo que você passe por ela normalmente. Do outro lado está o salão principal. Siga pelo curso da água, até encontrar a fonte que está jorrando. Toque a Zelda's Lullaby em cima do símbolo da Triforce que está no chão para que a água seja drenada. Volte para a entrada do salão e note que agora existe um buraco sem água. Caia, abra o baú e siga pelo único caminho possível. Suba, após matar a Skulltula, e entre na sala. Para matar o subchefe, é necessário deixar que uma das quatro mãos que saem do chão o peguem. Quando o monstro aparecer e você conseguir se soltar, espere até que ele baixe a cabeça e ataque-o com a espada. Repita o processo até derrotá-lo. Abra o baú e pegue a Lens of Truth. Com estas lentes equipadas, você conseguirá ver diversas coisas que ficam escondidas a olho nu, como passagens, baús e inimigos. Faça o teste nesta sala e veja o que encontrará. Retorne, passe pela passagem. Ao lado das madeiras caídas no chão, há uma espécie de pedra. Use uma bomba para encontrar uma descida e abra o baú com Bombchu.



» **Big Deku Seed Bullet Bag**: entre em Lost Woods pela Kokiri Forest. Entre pela passagem à direita e você verá uma árvore com uma espécie de alvo pendurado por uma corda. Atire três vezes no centro com o estilingue para fazer 100 pontos em cada disparo e receberá o upgrade para carregar até 40 seeds do estilingue;



» **Biggest Deku Seed Bullet Bag**: em Shooting Gallery, em Hyrule Market, aceite o desafio e use o estilingue. Acerte todos os rupees que aparecerem para poder carregar até 50 de munição do estilingue;

» **Big Bomb Bag**: em Bowlchu Bowling Alley, em Hyrule Market. Você precisará acertar os Bombchu nos alvos. Você pode ganhar diversos prêmios neste game. A sequência de prêmios é essa: Bombs, Big Bomb Bag, 50 rupees, Bombchu e Piece of Heart;



» **Biggest Bomb Bag:** com Link criança, vá para Goron City. Note o grande Goron que fica rolando em um dos andares. Use uma bomba para explodi-la próximo dele para Pará-lo. Fale com ele e poderá carregar até 40 bombas.

» **Big Quiver**: Em Kakariko Village, vá em Shooting Galllery. Lá, pague 20 rupees e acerte todos os rupees no minigame para carregar até 40 flechas;

» **Biggest Quiver**: Em Gerudo Fortress, consiga 1500 pontos no minigame Horseback Archery Ranger para conseguir carregar até 50 flechas;



» **Golden Scale**: para ganhar, é preciso pescar um peixe de 15 pounds ou maior em Fishing Pond, em Lake Hylia. Com ele, você pode ficar até 9 segundos embaixo da água.





Use as Lens of Truth na parede no caminho à esquerda para encontrar um baú com chave e uma passagem para chegar até o baú com a bússola. Caia no buraco para ir ao subsolo. Procure por uma passagem com pedras bloqueando o caminho e use uma bomba. Toque Sun's Song para paralisar o ReDead e, ao fundo, encontrará o mapa. Retorne, pegue todos os rupees pratas, suba as escadas e entre pela porta.



Na área do lado direito há outra passagem secreta com um baú com chave. Agora você pode abrir as duas portas trancadas na área ao centro. Na da esquerda, mate a Deku Baba e a Gold Skulltula. Na porta que está à direita, use a chave para entrar, mate os morcegos, use a Lens of Truth para encontrar um caminho que é invisível a olho nu e mate outra Gold Skulltula.





No local onde você tocou Zelda's Lullaby, há uma descida. Siga por ela, abra o baú com Recovery Heart, escale a parede e entre na porta. Você precisará usar um Deku Stick para acender as tochas apagadas e matar os Gibdos (múmias) e os morcegos. Para os Gibdos, toque Sun's Song para paralisá-los e acerte-os com a espada. Dentro de um dos túmulos há uma chave. Pegue-a e saia.

À esquerda de onde tocou Zelda's Lullaby há uma passagem. Entre por ela e use a chave na porta. Mate os inimigos e use as Lens of Truth para não cair nos buracos. Entre na porta, mate o Like Like e a Gold Skulltula na parede. Agora que pegou tudo, volte ao Temple of Time para voltar aqui adulto. Toque Nocturne of Shadow



para se teletransportar, desça pelas escadas e utilize o Din's Fire para acender todas as tochas.

Shadow Temple

Passe pelo primeiro buraco utilizando o LongShot. Atravesse a parede falsa (as aberturas nas paredes falsas podem sempre ser vistas com as Lentes da Verdade) e use as lentes para encontrar a única caveira verdadeira acima dos pilares. Gire a águia que está no centro para que ela fique de frente com esta caveira. Cuidado, se você girar até qualquer outro ponto que não seja esse, irá cair e voltar ao início do templo de novo.

Use as lentes da verdade à esquerda da entrada por onde você veio, para encontrar uma passagem. Atravesse-a e vire à direita. Use novamente as lentes para encontrar outra passagem falsa e entre na porta. Mate todos os inimigos e pegue o mapa do templo. Ao sair da sala, vire à direita e passe por mais duas paredes falsas.



Encontre outra parede falsa nessa sala e entre na porta. Mate o mini-chefe e pegue as Hover Boots (Botas Flutuantes). Volte até a sala onde você empurrou a águia, equipe as botas e atravesse o fosso para chegar à porta do outro lado.



Você entrará em uma sala com uma porta ao centro (que necessita de uma bomba para ser descoberta) e duas paredes falsas, uma de cada lado. Entre na parede falsa à direita, mate todos os inimigos e pegue a bússola no baú. Volte à sala anterior e entre na parede falsa que estará bem à sua frente. Pegue todas as rupees prateadas (a que está mais acima pode ser alcançada com o uso do Longshot) e pegue a chave pequena no baú. Volte à sala anterior e destrua a parede com uma bomba, para encontrar outra porta.



Desça pelo corredor (cuidado com as Skulltulas). Ao chegar no salão com as guilhotinas, siga sempre reto, até atingir a plataforma com um Stalfos. Siga pelo caminho à esquerda, usando as Lens of Truth. Entre na porta e use as lentes para desviar das lanças invisíveis e acabe com todos os inimigos da área. Uma porta irá se abrir. Entre nela, mate a Gold Skulltula no alto, abra o baú com rupees e use as lentes para ver outro baú ao lado.

Volte e enfrentará Stalfos novamente. Mate-o e siga pelo caminho da direita, onde existe uma plataforma que fica subindo e descendo. Siga pelo caminho onde estão as rupees prateadas, pegue todas e entre na porta que se abriu.

Use as lentes da verdade para encontrar um bloco à direita dos espinhos que caem. Puxe e posicione-o embaixo dos dois espinhos, de modo que nenhum bloco alcance o chão e você consiga caminhar livremente por baixo deles.



Dê a volta e continue puxando o bloco, para que você consiga tirá-lo de baixo dos espinhos, mas do lado oposto ao que você entrou na sala. Em uma das jaulas está uma Gold Skulltula. Suba no bloco e atravesse a sala

pela parte de cima até alcançar o interruptor. Pise nele e pegue a chave dentro do baú que aparecer. Volte para a sala anterior.

Siga em frente e use as lentes da verdade para passar pelos blocos e chegar até a próxima sala. Novamente use as lentes, desta vez para não cair nos espinhos. Pegue todas as rupees prateadas (para alcançar as que estão em cima, mire com o Longshot em um alvo que existe no teto e só pode ser visto com as lentes) e siga pela porta que se abriu. Mate os inimigos e jogue uma bomba dentro do pote. Pegue a chave, mate a Gold Skulltula que está na parede atrás do pote com cara de caveira e volte. Use o Longshot para encontrar o alvo no teto, suba e entre na porta.

Atravesse o corredor com os ventiladores (recomendo usar as Iron Boots aqui, para que o vento não carregue Link) até chegar à outra sala, com vários ventiladores nas laterais. Siga até quase o final da plataforma e vire-se para a esquerda. Use as lentes da verdade para encontrar uma passagem com uma porta. Equipe as Hover Boots e utilize a força do vento para chegar até o outro lado. Entre na porta.



Coloque uma bomba no monte de entulho que tem no canto da sala e use as lentes da verdade para enxergar o baú. Pegue a chave e siga em frente.

Puxe o bloco até o buraco para que você consiga alcançar a escada. Suba e no alto, note que Navi irá rodear um lugar no lado oposto. Toque Scarecrow's Song, use o Longshot no espantalho e mate a Gold Skulltula. Suba no

Bottles

No game, há quatro bottles que Link pode carregar. Descubra como obter todos:

1- Lon Lon Ranch: com Link criança, entre na casa à esquerda do rancho. Talon estará deitado. Fale com ele e aceite o desafio dos Super Cuccos. Você deve pegar e trazer para ele as galinhas que ele arremessou antes do término do tempo para receber o bottle;

2- Kakariko Village: com Link criança, fale com Anju (a mulher que fica atrás da casa de Impa). Ela te pedirá para recolher as sete galinhas espalhadas pela vila e colocá-las dentro do cercado. Veja onde estão elas:



»**1** Próximo de Anju;
»**2** Logo na entrada da vila, perto da árvore;
»**3** Dentro da caixa próximo à escada e da casa dos ferreiros;
»**4** Próximo ao portão que leva à Death Mountain Trail;
»**5** Ao lado da House of Skulltula. Você pode usar uma galinha e pular até lá ou dispare com o estilingue para fazê-la cair do local;
»**6** Pegue uma galinha e suba as escadas próximas ao moinho de vento. Corra e salte o cercado à frente. Pegue a galinha próxima ao buraco, suba as escadas e arremesse-a do outro lado;
»**7** Após arremessar a galinha anterior, suba a escada na parede, pegue a galinha acima e salte com ela. Fale com a mulher para receber o bottle.

3- Lake Hylia: esse bottle você pegará obrigatoriamente ao seguir a história. Fica na água e dentro dele está a carta de Ruto;

navio e toque a Zelda's Lullaby em cima do símbolo da Triforce, para que o barco comece a se mover. Quando Navi avisar, pule para a plataforma que fica à esquerda do curso do navio, antes que ele afunde. Entre na única porta que existe do lado que você se encontra.

Enquanto estiver nesta sala, use as lentes para poder enxergar o caminho real e também os inimigos. Dê uma olhada no mapa e entre na porta que fica exatamente ao norte da porta que você entrou. Use o Din's Fire para torrar as engenhocas de madeira que tentam te esmagar. Pegue a chave da porta do chefe e volte. Agora vá até a porta a leste de onde você está. Use as lentes para ver o inimigo, mate-o e pegue a chave no baú. Saia e entre na outra porta. Destrua os vasos com as bombas e mate a Gold Skulltula na parede. Volte para o salão onde o barco caiu e siga até a parte onde existem dois potes. Vire à direita e atire flechas nas bombas do outro lado, para que a estátua caia e forme uma uma ponte.



Entre na porta. Use as lentes para chegar até a porta do chefe.

Boss: Phantom Shadow Beast – Bongo Bongo



Primeiramente, use o arco ou o Longshot em cada uma de suas mãos, para que elas fiquem azuis. Após isso, use as lentes da verdade para encontrar o olho que fica no centro. Use o arco ou o Longshot no olho também e, quando ele cair, corra para desferir golpes com a espada. Repita o processo até matá-lo. Siga para Gerudo Valley

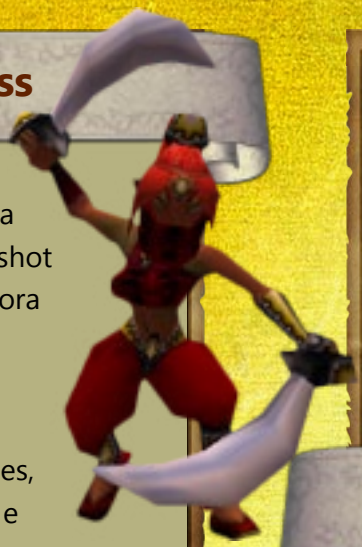
4- Hyrule Market: com Link adulto, note que antes de entrar em Market, há um local com um vendedor fantasma. Fale com ele e você precisará encontrar e matar os 10 Big Poes espalhados por Hyrule Field e trazer os espíritos para ele. Para pegar os espíritos, você precisar ter bottles vazios. Use Epona para facilitar a procura e o arco e flecha. Basta acertar duas flechadas e encostar no espírito para guardar no bottle. Veja a localização de todos eles:



Gerudo Valley

Aqui você só precisa usar o Longshot para atravessar para o outro lado da ponte. Siga seu caminho até Gerudo Fortress.

Gerudo Fortress



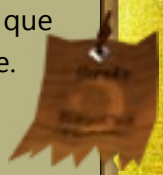
Deixe que um guarda o prenda, para que você seja jogado em uma cela. Olhe para cima e use o Longshot na parte de madeira da janela. Agora olhe para baixo e veja uma porta com uma guarda. Espere até ela se afastar, caia e entre na porta. Fale com o homem atrás das grades, vença a Gerudo que irá lhe atacar e liberte o carpinteiro com a chave que você receber. Continue pela única passagem existente e você estará na rua novamente. Entre na porta à esquerda. Vire à direita, espere até a guarda se afastar e entre na subida à direita, neste mesmo corredor. Esquive-se da guarda ou acerte-a com o Longshot e entre na porta mais próxima de você. Fale com o homem preso e repita o processo anterior para salvá-lo também. Agora saia pela outra porta (diferente da que você chegou). Você verá algumas plantas em que Link pode se pendurar. Desça-as e entre na porta.



Salve o carpinteiro e volte pelo mesmo local. Agora suba as plantas e entre na porta à esquerda. Passe pelas guardas utilizando o Longshot e saia pela outra porta. Caia e entre na porta à direita.



Não deixe que a guarda o veja e salve o último carpinteiro. Com isso, você ganhará o Gerudo Membership Card, um item que faz com que as guardas lhe deixem em paz finalmente.



Saia deste prédio e vá até o portão do forte. Suba na torre e fale com o guarda. Ele irá abrir o portão para você prosseguir até Haunted Wasteland.

Haunted Wasteland

Atravesse a areia movediça com as Hover Boots e siga as bandeiras até encontrar uma construção. Suba nela e use as lentes da verdade para enxergar um fantasma. Ele será seu guia até Desert Colossus, onde fica o Spirit Temple. Portanto, siga-o.

Spirit Temple - Criança

Entre no Templo e logo saia de novo, para encontrar Sheik. Aprenda a Requiem of Spirits e retorne até o Temple of Time. Volte a ser criança e só aí retorne ao Temple of Spirits. Ao fazer isso, fale com Nabooru, selecione a terceira opção (que diz que você não tem nada para fazer) e aceite fazer o favor que ela lhe pedir. Passe pelo buraco, mate todos os inimigos e jogue uma bomba no Armos que está no centro para abrir as portas. Entre na porta da esquerda, mate o inimigo e use o bumerangue para atingir o cristal atrás da placa de metal, fazendo com que ela caia e se transforme em uma ponte. Abra o baú e siga pela porta.



Você encontrará Anúbis, um inimigo que copia seus movimentos, mas de forma espelhada e que é vulnerável somente ao fogo. Vá até o lado esquerdo da sala e use o estilingue no cristal para acionar o fogo e queimá-lo. Após isso, siga pela porta.



Pegue todas as rupees prateadas, siga pela ponte, acenda todas as tochas e pegue a chave no baú. Mate a Gold Skulltula na grade. Volte até a sala onde você destruiu o Armos. Entre no buraco entre as duas portas. Abra a porta, mate as Skulltulas e escale a parede. Mate a Gold Skulltula com o estilingue e use o bumerangue para pegar o token. Use um bombchu para abrir um buraco na parede e iluminar a sala. Prossiga, empurre a estátua à sua esquerda e suba as escadas. Acenda um Deku Stick na tocha e pule para a parte de baixo da sala. Acenda as duas tochas e pegue o mapa no baú que irá aparecer; Volte, suba novamente as escadas e entre na porta. Destrua os Beamos com bombas e colete as rupees prateadas até que uma tocha se acenda. Acenda as outras tochas usando o Deku Stick e pegue a chave no baú que irá cair. Arraste o bloco que tem um sol até que ele fique embaixo da luz, para que a porta se abra. Avance e acima da próxima porta, mate a Gold Skulltula.

Enfrente o Iron Knuckle e pegue as Silver Gauntlets no baú. Volte até o Temple of Time para ficar adulto e retorne ao Spirit Temple.

Gerudo Training Ground

Após resgatar os carpinteiros presos em Gerudo Fortress, você poderá andar livremente por Gerudo. Há um portão com uma Gerudo bloqueando a passagem. Fale com ela e pague 10 rupees para entrar. Mas lembre-se: será preciso ter todos os itens do jogo (Silver Gauntlets, Lens of Truth, Hover Boots, etc). Se chegar ao final do desafio, você receberá um prêmio. Então, nós vamos dar uma mãozinha para te ajudar: Logo que entrar, toque Song of Storms no local onde Navi ficar verde e dispare uma flecha no olho sobre a porta. Abra os dois baús. Note que há três portas:

Porta da esquerda: na primeira área, mate os dois Stalfos antes do término do tempo. Pegue a chave no baú e avance. Na segunda área, você precisará pegar cinco rupees pratas antes do término do tempo. Dois estão no alto do corredor por onde você entrou; dois estão no corredor da esquerda, onde uma pedra rola (um próximo ao buraco e o outro abaixo de onde a pedra aparece); o último está do lado direito, próximo ao fogo. Avance pela porta. Mate os quatro inimigos e abra o baú com flechas. A porta é um inimigo. Use as Lens of Truth e olhe acima da porta. Use o Longshot, pise no botão e entre na porta.



Siga até a outra porta, entre e pegue a chave. Volte para a área anterior, empurre a pedra (é preciso ter a Silver Gauntlets). Entre na porta,

Spirit Temple – Adulto

Entre no templo e siga para a direita, onde agora você pode empurrar o bloco cinza. Acerte o cristal acima do Beamos para abrir as portas e entre na da esquerda. Toque a Zelda's Lullaby no símbolo da Triforce e use o longshot no baú para alcançá-lo e encontrar a bússola. Volte, entre na porta da direita e colete todas as Rupees prateadas. Toque Song of Time perto de um bloco para fazê-lo desaparecer, mate a Gold Skulltula e prossiga. Mate o inimigo e pegue a chave no baú. Volte até a sala do Beamos e entre na porta do meio. Mate o inimigo e escale as paredes. Use as lentes da verdade para encontrar outro inimigo e matá-lo. Gire o espelho até iluminar os sóis nas paredes, para que a porta se abra. Não abra os baús que caírem, pois podem ser armadilhas. Siga pela porta que se abriu. Suba as escadas e pule na mão da estátua que tem o símbolo da Triforce. Toque a Zelda's Lullaby e pegue a chave no baú que caiu. Do lado esquerdo da área, no alto, há uma Gold Skulltula. Navi fica verde em um ponto onde você não alcança. Você pode atravessar usando a Hover Boots ou toque Scarecrow's Song e use o Longshot no espantalho que aparecer.



Do lado direito, no alto, há um baú com um botão. Você pode alcançá-los usando as botas de levitação ou o Longshot no baú. Use o martelo no botão para abrir a porta central. Entre nela e empurre as pedras e use o Megaton Hammer no botão para ativar um elevador que desce no início do templo. Volte para a área anterior. Volte para as mate os inimigos e abra os baús (use as Lens of Truth para encontrar o baú que tem a chave);

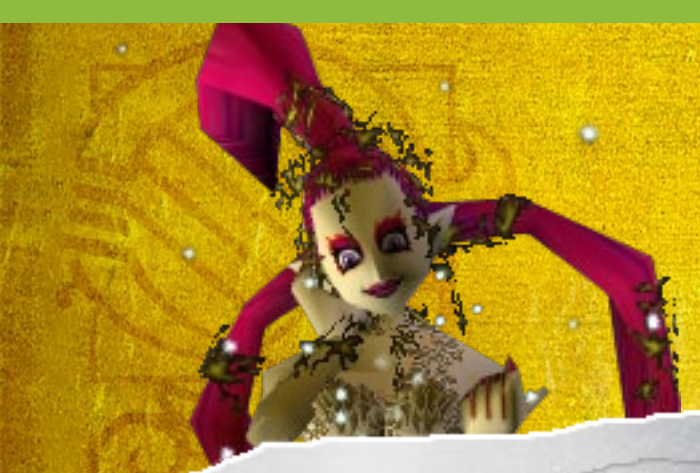
Porta da direita: Mate os inimigos antes do término do tempo. Abra o baú com a chave e avance. Na segunda área, pegue todos os cristais. Ter a Hover Boots ajuda bastante. O rupee prata que mais vai lhe causar problemas é o que está entre as chamas. Toque Song of Time próximo ao local onde Navi fica verde para aparecer um bloco. Suba nele e toque a canção novamente. Suba, pegue a chave no chão. Pise no botão para que as chamas desapareçam temporariamente e pegue o cristal. Entre na porta, toque Song of Time para os blocos sumirem. Use as Iron Boots e Zora's Tunic e pegue os cristais embaixo da água. Quase todos os rupees pratas você pode pegar usando o Longshot, com exceção do que está no teto, que você pode pegá-lo tirando as botas de ferro. Abra o baú com a chave e volte para a área de fogo. Entre na porta à direita. Mate os inimigos, abra o baú com a chave e use o Megaton Hammer nas estátuas. Ao lado direito do baú há um olho.

Dispare uma flecha nele para abrir a porta. Ao lado há um botão. Pise nele e abra o baú com outra chave. Avance pela porta e dispare no olho de cada estátua no centro da sala. Abra o baú e pegue a chave. Use o Longshot para voltar e retorne para a área de fogo. Suba pelos blocos e avance pela passagem para abrir dois baús: um com flechas e outro com Bombchu.

Porta do centro: se você pegou todas as chaves, entre nela. Abra a porta da esquerda e olhe com as Lens of Truth para o teto à esquerda. Escale a grade e suba para pegar a chave no baú.



Agora é só seguir abrindo as portas até chegar ao grande baú com o **Ice Arrow**.



Magias

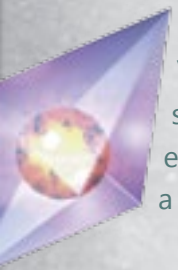
Bem no topo da Death Mountain, antes da entrada da cratera existe uma parede rachada, próxima à placa onde fica a coruja. Exploda a parede com as bombas e encontre a fada que irá lhe dar a Barra de Magia e o Spin Attack.

Para dobrar a capacidade de magia, quando você estiver com o Megaton Hammer (logo depois de terminar o Templo do Fogo), atravesse a ponte perto da entrada de Darunia, quebre as rochas vermelhas pelo caminho e entre.

Farore's Wind

Em Zora's Fountain, bem à direita e embaixo, no mapa, existe uma ilha. Vá até lá e procure uma parede para destruir, entrar e ganhar a magia.





Din's Fire

Vá para Hyrule Castle, passe o portão e siga reto até onde existe uma placa e uma entrada bloqueada por rochas. Destrua a rocha e entre para receber a magia.

Nayru's Love

Ao chegar à Desert Colossus (com o fantasma guia), localize duas palmeiras e uma parede rachada, próxima a elas. Lá dentro, você receberá a magia.



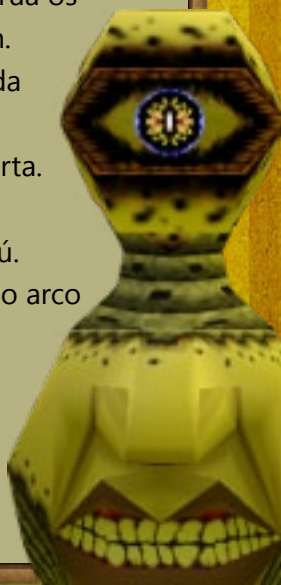
escadas de onde você veio (existe um alvo para utilizar o Hookshot e subir), suba as escadas e entre na porta. Destrua todos os inimigos (utilizando a mesma tática da outra vez com os Anúbis) e a porta irá se abrir. Nesta sala, você deve fazer com que algum Armos pise em cima do botão enquanto você estiver em frente à porta da direita, para que possa passar. Para isso, ao posicionar-se em frente à porta, use uma flecha para "acordar" o Armos mais acima e mais à direita.



Entre na porta e use as lentes da verdade para enxergar os baús. Prossiga, mate o Iron Knuckles. Já na parte de fora do templo e encontre o Mirror Shield. Volte até a sala com o interruptor e atravesse para o outro lado.



Pare onde está a luz do sol e use o botão "R" para refleti-la no sol que está na parede. Siga pela porta que se abriu e pegue a chave no baú. Volte para a sala anterior à sala do interruptor (por onde você veio da primeira vez) e abra a porta trancada. Destrua os Beamos e suba onde eles estavam. Use o Longshot na parede rachada e entre na porta. Toque a Zelda's Lullaby e, novamente, entre na porta. Use o martelo ou as bombas para destruir a porta à esquerda do baú. Atire no olho que se revelou com o arco e flecha e use o LongShot no teto para chegar à plataforma. Pise no interruptor e pegue a chave do chefe dentro do baú. Volte uma sala e entre na porta à esquerda.



Acerte o cristal atrás das barras e entre na porta. Destrua a parede do lado esquerdo do espelho com uma bomba. Empurre o espelho até apontá-lo para o buraco que você fez e empurre o outro espelho de modo a um iluminar o primeiro. Volte para a sala anterior, desça e ilumine o sol na parede para que a plataforma desça. Ilumine o rosto da estátua e ela irá se quebrar. Use o Longshot na grade e entre na sala do chefe. (Antes do chefe de verdade, você terá que enfrentar outro Iron Knuckle).

Boss: Sorceress Sisters Twinrova



Cada uma das gêmeas tem um ataque. Enquanto uma utiliza o fogo, a outra utiliza o gelo. O único modo de derrotá-las é com o Mirror Shield. Quando uma delas lhe atacar, utilize o botão "R" para refletir o ataque até acertar a outra irmã. Repita isso até que elas se unam. Quando isso acontecer, você deverá absorver três ataques de um mesmo elemento antes de conseguir rebatê-lo. Ao conseguir, ela irá cair. Nesse momento, é só correr até ela e desferir vários golpes de espada. Repita isso até derrotá-la. Siga para o Temple of Time para ganhar o Light Arrow. Após a cena, siga para o castelo de Ganon



Ganon's Castle

Ao entrar no castelo, você primeiro precisará passar por todas as portas do salão principal, cada uma representando um dos templos anteriores pelos quais você passou, para aí sim liberar a batalha final contra Ganondorf. A ordem não precisa ser seguida exatamente como apresentaremos aqui (exceto em dois casos), mas achamos que esta forma é a mais simples.

Forest Barrier

Mate o lobo, acenda as quatro tochas do chão com o Din's Fire e a que está acima da porta com uma Fire Arrow. Siga pela porta, olhe para a direita e toque a Song Of Time. Um bloco irá aparecer. Aguarde até o ventilador desligar para pegar a rupee e aproveite o embalo quando ele religar para chegar à plataforma abaixo. Destrua o Beamos e passe para a parte de baixo, onde existe um botão. Pise nele para que um alvo de HookShot apareça. Use-o para alcançar a rupee e parar onde estava o Beamos que você destruiu. Colete todas as rupees e passe para a próxima sala, onde você deve atirar com a Light Arrow na barreira verde. Saria aparecerá e você irá voltar para o salão principal, agora com a barreira verde desativada e a luz no símbolo acima da porta apagado.



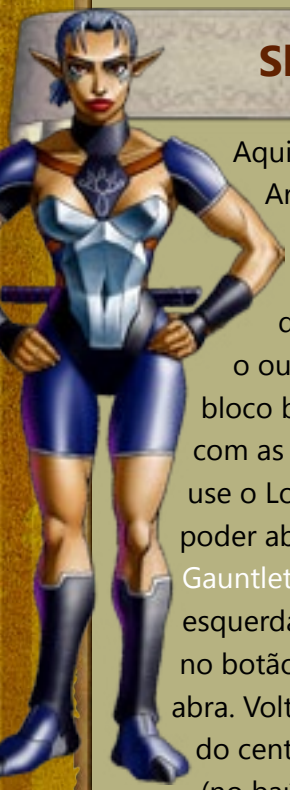
Water Barrier

Destrua as estalagmites que protegem o fogo azul e carregue dois potes com ele. Use o primeiro na parede vermelha ao fundo e passe para a próxima sala. Você precisará empurrar corretamente os dois blocos para poder subir até a próxima parede vermelha. Empurre o que estiver mais afastado de você para a direita e depois em direção ao buraco, para que ele encaixe. Empurre o bloco que restou para a direita, para cima e depois para o lado da parede que você não consegue alcançar, para que ele



sirva como plataforma. Descongele a parede vermelha e prossiga utilizando o martelo para quebrar as pedras. Use novamente a Light Arrow, desta vez na barreira azul, para fazer Ruto aparecer. Você retornará ao salão principal.

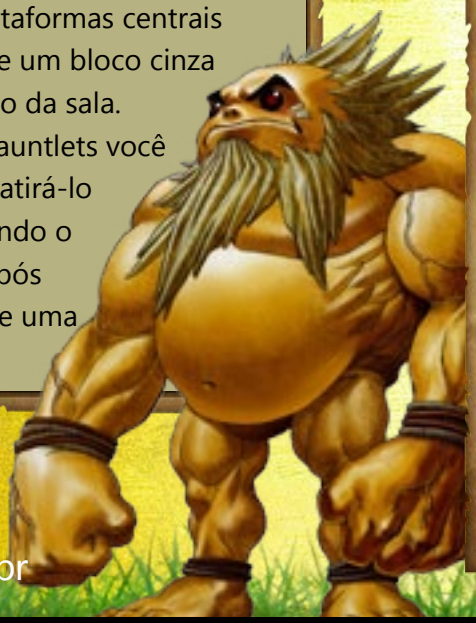
Shadow Barrier



Aqui você pode usar uma Fire Arrow na tocha para que as plataformas apareçam, ou pode usar o HookShot na tocha e depois no baú, para passar para o outro lado. Note que existe um bloco branco com um botão. Pule com as Hover Boots para alcançá-lo e use o LongShot no baú que caiu para poder abri-lo e encontrar as Golden Gauntlets. Vá até a plataforma da esquerda e acerte uma marretada no botão para que a porta se abra. Volte até a plataforma do centro com o Longshot (no baú) e use as Lentes da Verdade (de novo elas) para seguir o caminho até a porta. Use a Light Arrow na barreira. Impa irá aparecer e você retornará até o salão principal.

Fire Barrier

Aqui é só coletar todas as rupees prateadas. Usando as Hover Boots você pode caminhar tranquilamente pelas plataformas centrais sem que elas caiam. Note um bloco cinza enorme do lado esquerdo da sala. Agora, com as Golden Gauntlets você pode levantá-lo. Link irá atirá-lo até o outro lado, permitindo o acesso à última rupee. Após isso, siga pela porta e use uma Light Arrow na barreira.



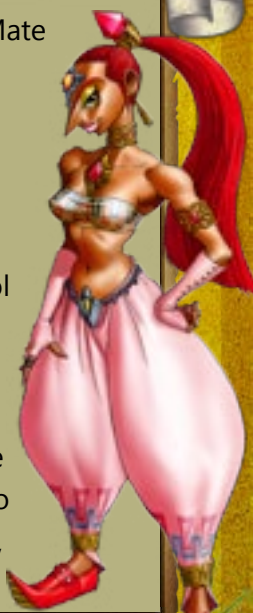
Proteção: Quando conseguir as **Golden Gauntlets**, saia do Ganon's Castle. Siga para o caminho à direita, onde há uma grande pedra que Link pode levantar. Tire-a de lá e entre na passagem para receber a proteção. Agora, o herói perde menos vida quando sofre algum dano.

Light Barrier



No salão principal do castelo, levante a pedra enorme (igual à que apareceu na sala da Fire Barrier) para liberar a porta. Mate todos os inimigos usando as lentes e pegue a chave no baú do centro. Siga pela porta, toque a Zelda's Lullaby e, na sala seguinte, pegue todas as rupees prateadas. Use o Longshot para alcançar a que está na parte de cima. Atravesse a parede falsa e use a Light Arrow na barreira.

Spirit Barrier



Pegue todas as rupees e prossiga. Mate os inimigos e acerte o cristal. Para acertar o cristal que está além das grades, você precisará utilizar um Bombchu. Ao chegar à outra sala, use uma Fire Arrow nas teias de aranha do teto, para que a luz do sol chegue até você. Ilumine o sol da esquerda para que a porta se abra. Use uma Light Arrow na barreira. Agora é só seguir pelo caminho que se abriu no salão principal, passando pelas portas e matando os inimigos, você chegará até Ganondorf.

Boss: Great King of Thieves Ganondorf

Mais fácil do que parece, para derrotar Ganondorf, você precisará rebater as magias que ele jogar em você. Para isso, use a espada quantas vezes for necessário, até que a magia o acerte. Quando isso acontecer, use uma Light Arrow para derrubá-lo e vá para cima dele desferindo diversas espadadas. Repita o processo até matá-lo. Caso ele utilize um ataque onde tenta lhe acertar com múltiplas magias, use o Spin Attack (Segure 'B' até carregar e solte) para devolvê-las todas de uma vez. Após matá-lo, siga Zelda pelo caminho para fora do castelo.

Boss: Ganon

É amigo, mas não é só isso. Ganondorf agora volta em sua forma demônio, Ganon. E pra completar, ainda consegue tirar a Master Sword de suas mãos. Use uma Light Arrow para deixá-lo tonto, passe para o outro lado e acerte sua cauda com o Martelo. Repita isso algumas vezes, até que o fogo que impede que você chegue até a espada suma. Quando isso ocorrer, pegue-a e continue com o processo anterior até matá-lo. Parabéns! Você acaba de completar a mais importante saga da série Zelda, considerado o melhor game de todos os tempos! Relaxe e curta o final merecido.



As "vidas" de Link

Como Link é uma pessoa muito bondosa, ele não tem apenas um coração, e sim 20 no total. Nove deles estão despedaçados e espalhados pelo mundo. É preciso juntar 4 de cada pedaço para formar um novo coração. Alguns estão disponíveis logo no início do jogo, mas a imensa maioria depende de algum acontecimento para ser alcançado. O restante é obtido após matar os chefes de cada dungeon. Você não precisa coletar todos, já que é perfeitamente possível zerar o game mesmo com míseros 3 corações iniciais. Porém, caso você não seja o Chuck Norris, é altamente recomendável que pegue o máximo que conseguir. Veja a localização de cada um dos pedaços de coração:

Criança Adulto

#01 Hyrule Market

» À noite, leve o cachorro branco, localizado próximo ao Baazar, até casa da senhora gordinha, que fica atrás do Market, em BackAlley.

#02,#03 Lost Woods

» Vire à direita e desça as escadas. Suba no toco de madeira e toque a sequência proposta pelos Skull Kids três vezes seguidas.

» Após aprender a Saria's Song, entre em Lost Woods, vire à esquerda e toque-a para o Skull Kid em cima da árvore.

#04 Lon Lon Ranch

» Dentro da torre em Lon Lon Ranch. Empurre os caixotes para ver uma passagem escondida.

#05,#06 Graveyard

» À noite, peça para Dampé cavar nos locais de terra até encontrar. Precisará de sorte e muito dinheiro.

» Puxe a lápide localizada próxima à tumba da Família Real. Entre e mate o zumbi.Toque a Sun's Song e surgirá um baú com o coração.

#07 Goron City

» Vá até a sala de Darunia, coloque fogo num Deku Stick e acenda todas as tochas para o vaso girar. Suba as escadas e vá jogando bombas dentro do vaso até o coração aparecer.

#08 Death Mountain Crater

» Siga em frente, se dependure na parede e escale-a para encontrar uma pequena entrada com o coração.

#09 Death Mountain Trail

» Suba no pé de feijão e pule até ele.

#10 Death Mountain Trail

» Após aumentar a magia no topo da Death Mountain, pegue uma carona com a coruja até Kakariko Village. Pule para a plataforma em cima de onde ficam as galinhas e entre pelo buraco.Como adulto, use o Hook Shot.

#11, #12 Zora's River

» Pegue a galinha no começo e carregue-a até antes da ponte de madeira.Volte e vá pela esquerda. Salte com a galinha até o pedaço de terra com escada.Pegue a outra galinha lá em cima e salte até a plataforma com o coração.

» Suba no pilar na metade do caminho. Você pode usar a galinha para chegar até a plataforma antes do pilar.

#13 Zora's Domain

» Acenda oDeku Stick na sala do Rei Zora, desça as escadas e vá acendendo todas as tochas. Seja rápido antes que alguma delas apague.O coração estará dentro do baú atrás da cachoeira.

#14 Lake Hylia

» Vá ao Fishing Pound e pesque um peixe com 10 ou mais libras. Dica: na parte de trás do lago há uns troncos de madeira. Os maiores peixes ficam ali.

#15 Hyrule Field

» Coloque uma bomba no meio das grades antes da entrada para Lake Hylia. Se você tiver a Shard of Agony ela irá avisá-lo.

#16,#17 Gerudo Valley

» Antes da ponte quebrada, vire à direita e salte em direção à cachoeira. Siga por trás, suba as escadas e pegue o pedaço de coração.

» Pegue a galinha, vire à esquerda e pule para a plataforma onde tem um caixote premiado.

#18 Hyrule Market

» Ganhe o jogo do Bombchu. Na terceira tentativa, a mulher vai te dar um coração como recompensa.

#19,#20, #21 Graveyard

» Suba no pé de feijão e destrua o caixote.

» Puxe a tumba decorada com flores ao lado da terra fofa. Siga Dampé até o final do percurso. Siga em frente após remover os blocos e use o Hookshot para pegar o coração.

» Complete o mesmo percurso em menos de 1 minuto para conseguir o coração.

#22 Kakariko Village

» Vá até a House of Skulltulas após coletar 50 Gold Skulltulas.

#23, #24 Zora's Fountain



» Suba no bloco de gelo e siga em frente até encontrar o pedaço de coração no final das plataformas.

» Após pegar as Iron Boots, equipe-as para alcançar o fundo de Zora's Fountain e achar o pedaço de coração.

#25 Ice Cavern

» Na sala à direita do primeiro grande salão,use o fogo azul no gelo vermelho para derretê-lo.

#26, #27 Lake Hylia

» Suba no pé-de-feijão ao lado do laboratório, pule para o telhado e suba as escadas.

» Após pegar a Golden Scale no Fishing Pound, entre no labolatório e mergulhe até tocar o fundo. Fale com o professor para ganhar o coração.

#28 Hyrule Field

» Saindo do Market, vire a direita e procure por uma árvore solitária, próxima a um pequeno riacho (a Shard of Agony vai te alertar). Ponha uma bomba e abrirá um buraco. Mergulhe ou use a Iron Boots para pegar o pedaço de coração.

#29 Kakariko Village

» Suba no mirante e mire no homem em cima da casa. Utilize o Longshotno telhado próximo, fale com ele e pegue o pedaço de coração.

#30,#31 Zora's River

» Após voltar a ser criança, vá até o pedaço de madeira na metade de Zora's River. Suba nele e Navi irá lhe avisar sobre "sapos olhando para você". Toque a Song of Storms para ganhar esse pedaço de coração. Continue tocando todas as melodias (menos as de teletransporte) para ir ganhando prêmios. Ao final, toque as notas correspondentes à borboleta em cima da cabeça de cada sapo para conseguir outro pedaço de coração. Seja rápido e não erre, caso contrário terá de reiniciar o processo.

Os sapos de trás representam o R e o L. Os da frente são o Y, X e A.



#32 Hyrule Market

» Após pegar a Lens of Truth, entre no Treasure Box Shop (só abre a noite). Ative-a e vá abrindo os baús com a chave. O último terá o baú. Tá, eu sei que é roubo, mas é melhor isso do que gastar seus preciosos rupees tentando achar a chave correta! hehe

#33 Death Mountain Crater

» Suba no pé-de-feijão e salte para pegar o coração no topo do vulcão.

#34,#35 Gerudo Fortress

» Assim que sair da cela após ser preso, procure no telhado das casas por um baú. Se preferir, procure a casa mais alta e use a canção do espantalho.

» Faça 1000 pontos ou mais no Archery Range para ganhar esse pedaço de coração.

#36 Desert Colossus

» Suba no pé-de-feijão para conseguir pegar esse pedaço de coração.

As 100 aranhas douradas

As **Gold Skulltulas** são aquelas aranhas douradas que você encontra no decorrer do jogo. Há 100 delas espalhadas pelo gigantesco mundo de Hyrule – desde paredes e caixotes até os locais mais escondidos que você possa imaginar. Você irá receber um emblema cada vez que matar uma delas.



Na Vila Kakariko, há uma família que foi amaldiçoada. Todos os 6 integrantes da casa foram afetados pela praga, que só pode ser quebrada se você juntar todas as Skulltulas existentes. A cada 10 adquiridas, uma pessoa volta ao normal e lhe dá uma recompensa. Como você é um cara legal, fará o possível para juntar tudo e salvar esta família, não é? Achá-las não é nada fácil. Além de escondidas,várias aranhas só podem ser encontradas à noite. Outras só podem ser achadas apenas com o Link Adulto. As dicas são: atenção, Sun's Song (caso esteja de dia) e volume no máximo (as Gold Skulltulas emitem um ruído característico).

E o que eu ganho com isso?

Você que nunca jogou Ocarina of Time deve estar pensando: "Mas por que eu vou perder tempo matando essas aranhas nojentas?". Como em todo bom jogo, sempre há uma bela recompensa por trás de tanto esforço. Para receber seus prêmios, vá até a casa amaldiçoada em Kakariko Village e fale com os moradores. Veja o que você ganha ao obter os emblemas:

10 Skulltulas: Carteira de Adulto (Adult´s Wallet) – Permite carregar 200 rupees
20 Skulltulas: Pedra da Agonia (Shard of Agony) – Mostra onde há segredos
30 Skulltulas: Carteirade Gigante (Giant´s Wallet) – Permite carregar 500 rupees
40 Skulltulas: 20 Bombchus – Bomba capaz de se mover (inspirada em Pikachu).
50 Skulltulas: Pedaço de Coração (Piece of Heart) – Junte 4 e ganhe uma vida
100 Skulltulas: Rupee Dourado(Gold Rupee) - 200 rupees





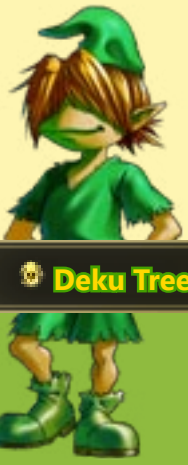
Tenho 99 Skulltulas, e agora?

Tá, eu tenho quase todas, mas não sei quais eu esqueci de pegar. Como eu faço? Na tela de toque, selecione "Map" e observe um ícone ao lado do nome do local. Se tiver o emblema das Gold Skulltulas: parabéns você pegou todas daquele local. Se não, você precisa ir à caça para completar a sua coleção.

A tarefa é difícil, mas o **Nintendo Blast** facilita as coisas e traz a localização detalhada de todas as malditas aranhas douradas. O ícone da **Ocarina** significa que a Skulltula só aparecerá a noite (toque a Sun's Song e seja feliz!), **Deku Shield** significa Link criança e **Hylian Shield**, adulto. Veja:

Koriri Forest

- Na parte de trás da casa dos Know-it-all-brothers.
- Próximo ao Shop. Coloque insetos no Soft Soil e a Skulltula sairá.
- Telhado da House of Twins. Precisa do Hookshot.



Deku Tree



- Atrás do baú pequeno, na sala onde pega o Compass.
- Na sala principal do subterrâneo, na trepadeira.
- Na sala principal do subterrâneo, na grade.
- Numa sala com três saídas e teias de aranha. Queime um delas e coloque uma bomba na parede falsa. A Skulltula está no alto: use o Boomerang.

Lost Woods

- Siga o caminho: esquerda, esquerda. Coloque os insetos no Soft Soil.
- Siga o caminho: direita, esquerda, direita, esquerda, esquerda. Coloque os insetos no Soft Soil.
- Suba no feijão plantado e pule na plataforma.
- Logo na entrada, suba a escada, vire à esquerda. Ela está na parede.

Hyrule Field

- Coloque uma bomba na árvore próxima à Kakariko Village. Entre no buraco e mate-a
- Próximo à entrada de Gerudo's Valley. Precisa do Din's Fire para queimar as teias. Coloque uma bomba no meio do círculo de pedra.

Hyrule Castle

- Ao adentrar o castelo, entre na salinha ao lado, antes do Market. Destrua as caixas e a achará.
- Na árvore perto do portão do Castelo. Acerte a árvore rolando e a aranha cairá.
- Toque a Song of Storm's na árvore próxima onde você acordou Talon pela primeira vez.



Lon Lon Ranch

- Na janela do segundo andar da casa.
- Role e acerte a árvore ao lado da casa.
- Atrás de uma parte de madeira, próximo aos cavalos.
- Na parede próxima à torre.

Kakariko Village

- Role na árvore logo na entrada da Vila.
- Ao lado da House of Skulltulas.
- Atrás dos tijolos da casa em construção.
- No telhado da casa de Impa.
- Na escada da torre. Mire lá de baixo e suba para pegar.
- Ao lado da casa próxima à entrada para a Death Mountain.
- No Graveyard (cemitério), coloque insetos no Soft Soil.
- No Graveyard (cemitério), olhe à direita do túmulo da Royal Family. Use o Boomerang ou o Hookshot.



Death Mountain

- Coloque uma bomba na parede à direita, logo no início.
- Ao lado da bomba usada para abrir a Dodongo's Cavern. Use o martelo para quebrar a pedra.
- Dentro de uma pedra no caminho para Death Montain Crater (naquele local onde caem pedras do céu). Precisa do martelo.
- Inseto no Soft Soil em frente à Dodongo's Cavern.



Death Mountain Crater

» Na caixa logo na entrada. Quebre-a para encontrar.

» Inseto no Soft Soil perto da lava.

Dodongo's Cavern

» Na sala repleta de bombas, onde uma escada se forma ao estourá-las. Ela está nas trepadeira.

» Na sala logo após enfrentar os Baby Lizalfos. Coloque uma bomba na parede de pedra para encontrar.

» Na sala onde há vários pilares e um bloco com uma lua desenhada. Coloque uma bomba na parede de pedra. Ela está atrás da estátua que se move ao ser tocada.

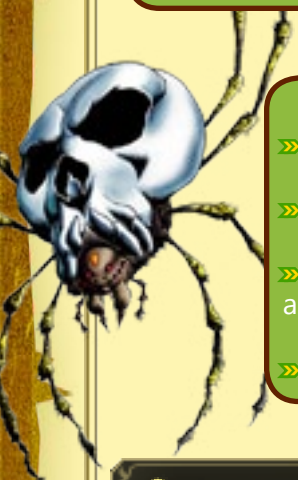
» No salão principal, suba a plataforma que te leva ao andar mais alto. Siga reto toda vida e passe pela ponte quebrada (aquela do salão principal). Continue reto e entre na porta,pise no botão e siga. Você está na sala repleta de bombas, onde tem a escadaria. Siga pela esquerda ou direita e suba na trepadeira.

» Na mesma sala dos Baby Lizalfos, observe uma plataforma alta. Toque a Scarecrow's Song e use o Hookshot.

Goron City

» Estoure as pedras logo à esquerda da entrada. A Skulltula está escondida dentro da caixa na sala.

» Equilibre-se na corda e vá até a plataforma no centro de Goron City. Lá, olhe atrás da pedra. Use o Hookshot para pegá-la



Zora's River

» Role na árvore logo na entrada.

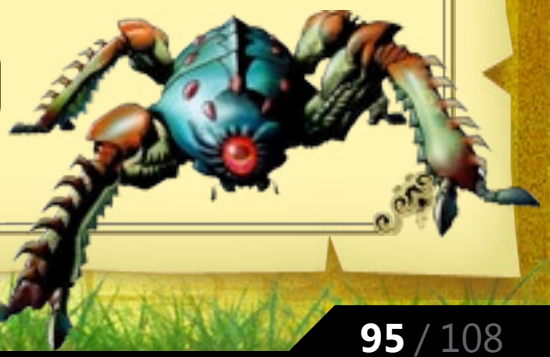
» Na escada próxima à primeira queda d'água.

» Pegue a galinha e leve até a primeira queda d'água. Pule dali até a plataforma com a escada. Suba e pule para o pedaço de chão ao lado. A aranha estará ali na parede

» Na parede após a ponte de madeira.

Zora's Domain

» Quando a cachoeira congelar, chegue na beirada e mate-a.



Zora's Fountain

- No tronco aquático à direita de Jabu-Jabu.
- Role na árvore que fica no pedaço de terra à direita de Zora's Fountain.
- No mesmo local da anterior, porém, levante a pedra (precisa da Silver Gauntlets) e entre no buraco.



Jabu-Jabu's Belly

- Na sala que tem um botão no centro onde você eleva o nível de água. A aranha está na trepadeira
- Após matar todos os tentáculos, desça com Ruto pelo buraco. As duas estão na parede próximas.
- Na sala antes do chefe. Ela está na trepadeira.



Lake Hylia

- Na parede externa do laboratório.
- Inseto no Soft Soil atrás do laboratório.
- Dentro do laboratório. Use a Iron Boots e destrua as caixas no tanque de água.
- No lugar onde você pega a Fire Arrow.
- Na árvore localizada ao centro de Lake Hylia. Precisa do Longshot.

Gerudo Valley

- Atrás da tenda dos carpinteiros, logo na entrada.
- Na ponte, olhe para a direita. Ela está na parede.
- Inseto no Soft Soil próximo à vaca.
- Atrás do arco de pedra.



Forest Temple

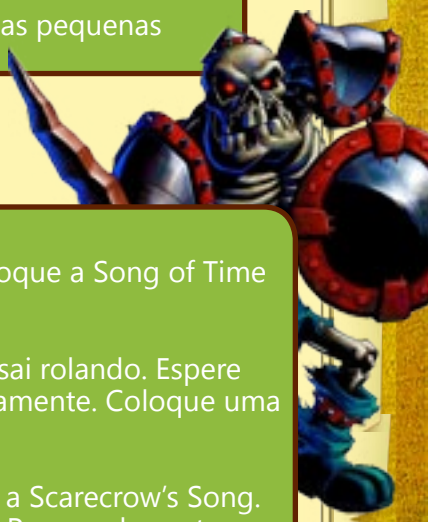
» Na entrada, suba a trepadeira à direita e vá até o topo da árvore. Use o Hookshot nela.

» Na sala principal, do lado direito da escada oposta à entrada.

» Numa das salas de floresta, use o Hookshot em um baú localizado numa plataforma em cima. Ou saia pela porta da sala com pisos quadriculados e caia na plataforma.

» Na outra sala de floresta, vá para o nível superior, vire à esquerda e pule para plataforma dos pilares. A Skulltula está na parede.

» Na sala antes do chefe, aquela onde você empurra as paredes. Ela está em uma das pequenas salas.



Fire Temple

» Na sala de lava, vire para o lado esquerdo e siga até a plataforma com blocos. Toque a Song of Time para removê-lo. Ela está na parede da sala.

» Na sala onde a visão é por cima de Link, procure por um local onde uma pedra sai rolando. Espere ela rolar e vá para o local de onde ela saiu. A visão mudará para atrás de Link novamente. Coloque uma bomba na parede falsa.

» Quando estiver em cima da sala das pedras que rolam, vá para a direita e toque a Scarecrow's Song. Use o Hookshot no espantalho. Prenda o gancho no local e a plataforma irá subir. Passe pela porta e continue em frente até encontrá-la.

» Após pegar a anterior, suba e entre na próxima sala. Siga em frente e vire à esquerda.

» Em uma das salas onde você procura pela chave do chefe,os ladrilhos são arremessados contra você e ela está na parede.



Ice Cavern

» Na sala principal, onde tem aquela lâmina girando, ela está no alto do canto superior esquerdo.

» Próximo ao local onde você pega o pedaço de coração no gelo vermelho.

» Na sala onde você empurra o bloco de gelo, ela está na parede do lado esquerdo de quem entra.

Water Temple

» No último andar do subsolo, quando a água estiver drenada, procure um corredor com o chão rachado. Siga até a próxima sala e acerte o cristal com a espada.

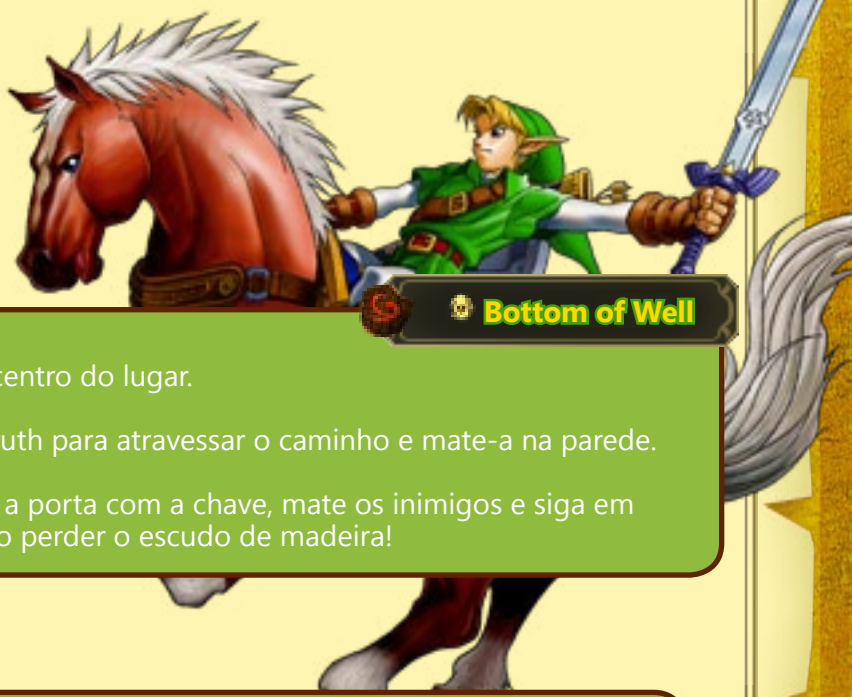
» Após conseguir o Longshot, caia na caverna com um rio. Siga em frente para encontrá-la.

» Na sala em que as plataformas vão descendo pela cachoeira.

» Dentro da sala central, a Skulltula está no topo.

» Quando você cair numa sala com pedras rolando e uma cachoeira, siga na direção desta e mate a Skulltula atrás. A sala fica após você matar o Stinger (uma espécie de arraia).





Bottom of Well

» Numa das salas trancadas que fica no centro do lugar.

» Na outra sala trancada, use a Lens of Truth para atravessar o caminho e mate-a na parede.

» Engatinhe pelo buraco na parede, abra a porta com a chave, mate os inimigos e siga em frente para encontrá-la. Cuidado para não perder o escudo de madeira!

Shadow Temple

» No local onde há uma guilhotina, use a Lens of Truth para enxergar o caminho e achar uma sala. Mate todos os inimigos para a porta se abrir.

» Na sala com espinhos no teto, a aranha está dentro de uma das celas.

» Atrás de um crânio gigante. Jogue uma bomba para vê-la na parede.

» No local onde tem um barco, fique na parte da frente dele. Toque a Scarecrow's Song e use o Longshot para chegar até a plataforma.

» Na parede atrás dos três crânios que giram.

Spirit Temple

- Numa sala com vários Keese, onde há uma grade.
- Após usar os bombchus numa sala para revelar a luz,suba na parede e olhe para trás.
- No corredor que leva ao Iron Knuckle, olhe para trás e para cima antes de entrar pela porta com chave.
- Na sala cheia de pedras rolando, procure pelo bloco e toque a Song of Time para removê-lo.
- Na sala principal, suba numa plataforma ao sul da sala e toque a Scarecrow's Song.

Gerudo's Fortress

- Nos telhados das casas, procure por uma parede próxima ao topo da fortaleza.
- Na parte de trás do alvo.



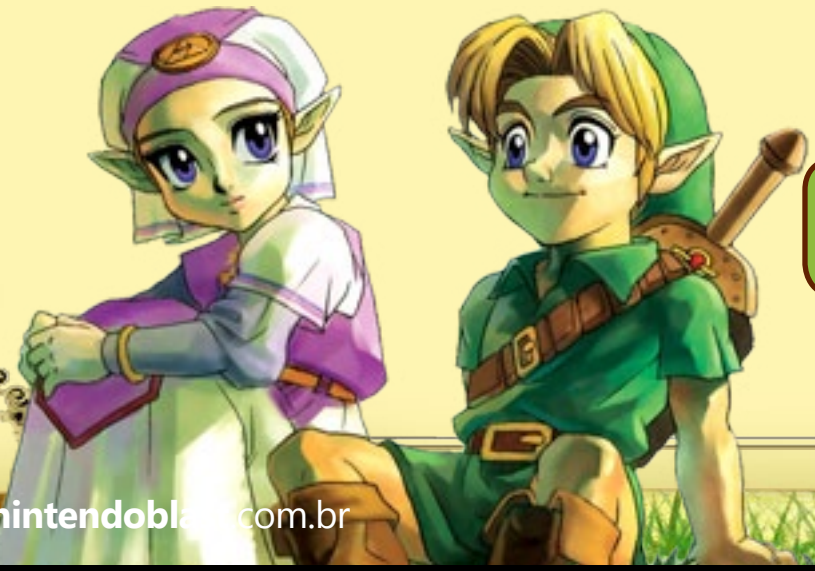


Haunted Wasteland

- Dentro de uma estrutura de pedra no meio do deserto.

Desert Colossus

- Inseto no Soft Soil.
- Role na árvore próximo ao laguinho.
- Suba no pé-de-feijão mágico e salte em cima da pedra próxima a entrada da Great Fairy.



Ganon's Castle

- Atrás do arco de pedra destruído, onde antes ficava o portal de Hyrule Castle.

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

OUTUBRO 2011 - RIO DE JANEIRO

www.brasilgameshow.com.br

Conferência: 5, 6 e 7 – Feira: 7, 8 e 9

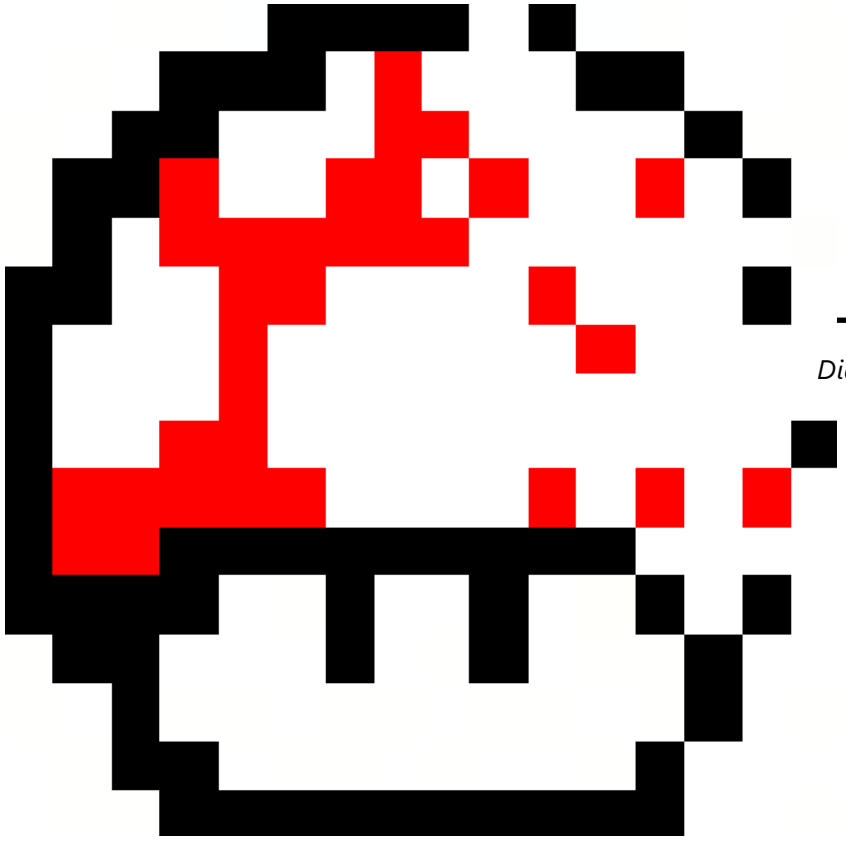


BGS
BRASIL GAME SHOW

Patrocinadores Evento:
SONY make.believe
SEVEN
NC games DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES
MENTEZ

Patrocínio Conferência:
M·COIN mobile payments

Parceiros:
PS3W X360 PlayStation



por ***Sérgio Oliveira***
Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Caio Domingues

GameDev

PARTE 14:
Finalizando o projeto "Asteroides"

Nos últimos encontros aqui na coluna ***GameDev***, nós iniciamos um projeto simples de jogo para aplicarmos todos os conhecimentos que adquirimos nos 11 primeiros artigos. O projeto de jogo, chamado "Asteroides", consiste em uma nave intergaláctica que se encontra em meio a uma chuva de asteroides. Para passar por essa chuva, ela deve desviar de todos eles, algo semelhante a Space Invaders .

Até aqui, o projeto já se encontra jogável. É possível controlar a nave por toda a tela e, à medida que o tempo vai passando, novos asteroides vão surgindo. Inclusive foi isso que fizemos no nosso último encontro. No entanto, o jogo ainda não apresenta duas coisas essenciais aos jogos de hoje (até mesmo para um tão simples quanto "Asteroides"): áudio e placar.

É sempre importante lembrar que para acompanhar a coluna GameDev você precisa ter instalado no seu computador o Microsoft Visual C# Express Edition e o XNA Game Studio, ambos gratuitos e disponíveis no pacote XNA Game Studio 4.0 da sessão downloads do App Hub. Para fazer o download, acesse: http://links.nintendoblast.com.br/apphub

A última versão do projeto "Asteroides" também está disponível. Acesse http://links.nintendoblast.com.br/gamedev13 para realizar o download do código-fonte.

Adicionando sons e efeitos sonoros ao projeto

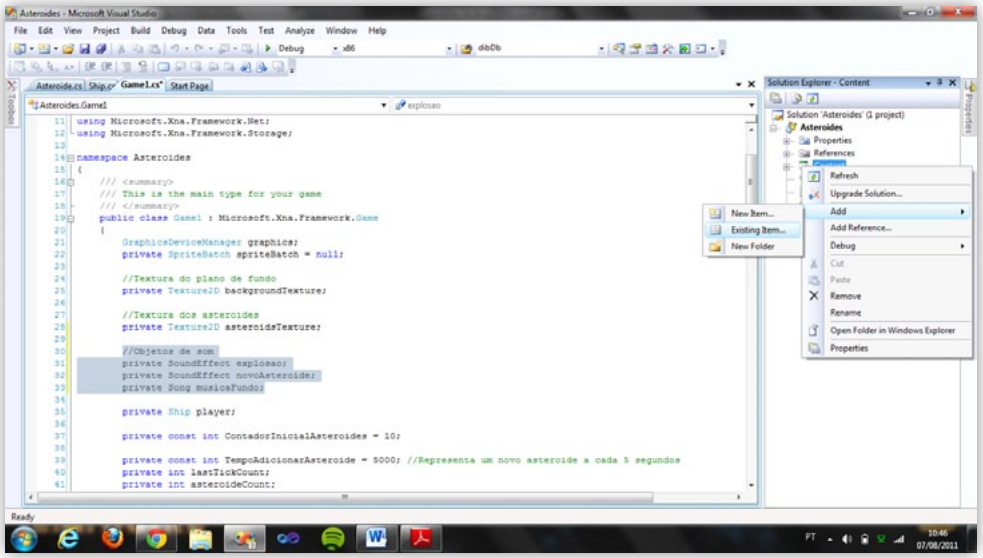
Já vimos anteriormente como é fácil e simples adicionar sons e efeitos sonoros a um jogo feito com XNA. Em "Asteroides", usaremos dois arquivos WAV para os efeitos sonoros e um arquivo MP3 para a música de fundo do jogo.

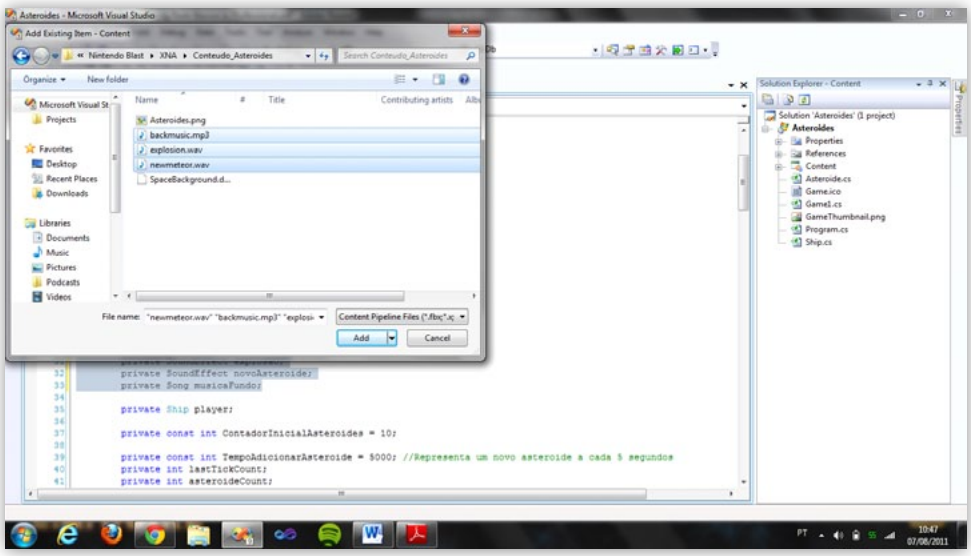


Os arquivos a seguir podem ser encontrados fazendo o download da pasta "Conteudo_ Asteroides.rar" em *http://links.nintendoblast.com.br/asteroides_content* :
Explosion.wav é um som de explosão que será tocado
quando o jogador colidir com um asteroide;
Newmeteor.wav tocará quando um novo asteroide for adicionado à tela do jogo;
Backmusic.mp3 é a música de fundo do jogo.
Antes de qualquer coisa, precisaremos declarar os objetos de som na classe Game1 do projeto:

```
//Objetos de som
private SoundEffect explosao;
private SoundEffect novoAsteroide;
private Song musicaFundo;
```

E antes de inicializar os objetos, precisaremos adicionar os arquivos de sons no content pipeline do projeto. Isso é feito clicando com o botão direito na pasta "Content" na "Solution Explorer" e selecionando a opção "Add Existing Item". Procure pelo local onde você descompactou os arquivos e adicione-os:





Com os arquivos devidamente adicionados ao projeto, agora vamos inicializar os objetos que criamos no primeiro passo. Para isso, adicione o seguinte bloco de código no método "LoadContent()":

```
//Inicializa os elementos de audio
explosao = Content.Load<SoundEffect>("explosion");
novoAsteroide = Content.Load<SoundEffect>("newmeteor");
musicaFundo = Content.Load<Song>("backmusic");
```

Para fazer que a música de fundo do jogo tenha inicio, basta adicionar a seguinte linha de código logo após a inicialização dos objetos:

```
//Inicia o som de fundo
MediaPlayer.Play(musicaFundo);
```

No método "DoLogicaJogo", adicione o seguinte bloco de código dentro da verificação condicional que diz se houve colisão ou não, assim o som de explosão será tocado quando houver uma:

```
//Se houver colisão, então o som de explosão é tocado
explosao.Play();
```

Finalmente, no método "ChecarNovoAsteroide", adicione o bloco de código a seguir logo imediatamente depois da linha que contem "asteroideCount++":

```
novoAsteroide.Play();
```

Isso fará com que o som de um novo asteroide da tela seja tocado quando um novo aparecer. Agora, rode o jogo apertando F5 e veja que, sem dificuldades, adicionamos sons ao nosso jogo e agora ele até parece mais emocionante.

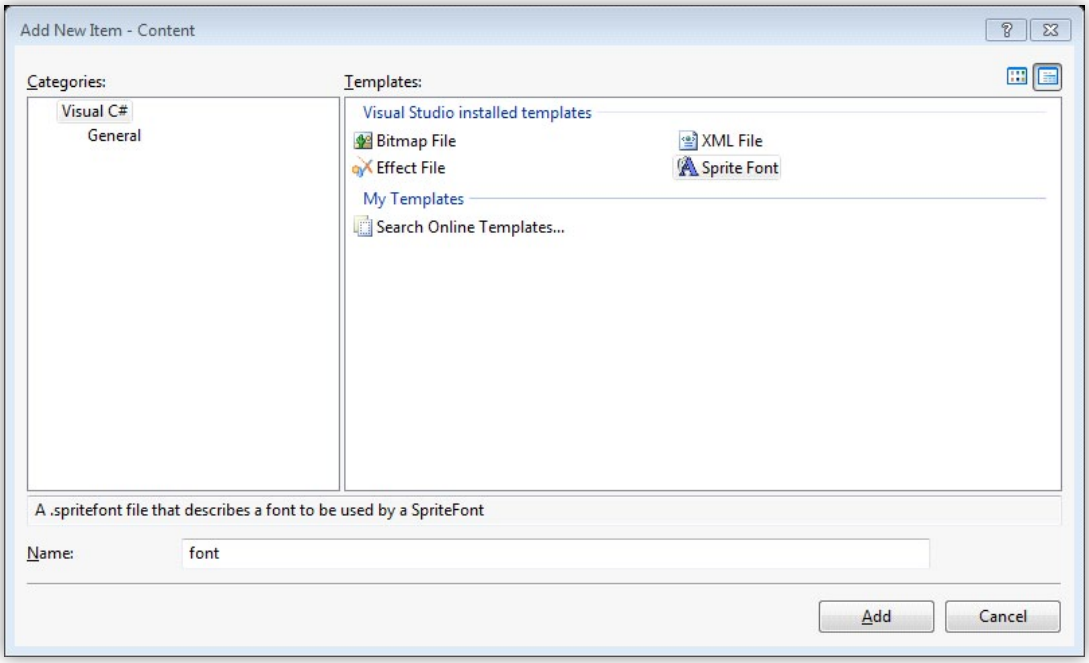
Adicionando um placar ao projeto

Agora que o nosso jogo tem sons e uma boa música tocando ao fundo enquanto desviamos dos asteroides, precisamos criar um placar que indique a nossa pontuação. Para os fins didáticos propostos pelo projeto, este placar será bastante simples e apenas mostrará a quantidade atual de asteroides que estão na tela.
Faremos isso utilizando o objeto "SpriteFont" que nos permite escrever e desenhar o que foi escrito na tela. Declare o objeto na classe "Game1" logo após a declaração dos objetos dos sons:

```
//Declaração do spritefont para o placar
private SpriteFont gameFonte;
```

```
//Inicializa a fonte do jogo
gameFonte = Content.Load<SpriteFont>("font");
```

Se percebermos, não existe esse arquivo "font" na pasta "Content" do nosso projeto. Isso é porque as fontes num projeto XNA são tratadas como um "GameComponent" e nós precisamos adicioná-las clicando com o direito, e selecionando "Add New Item". Na janela que abrir, selecione "Sprite Font":

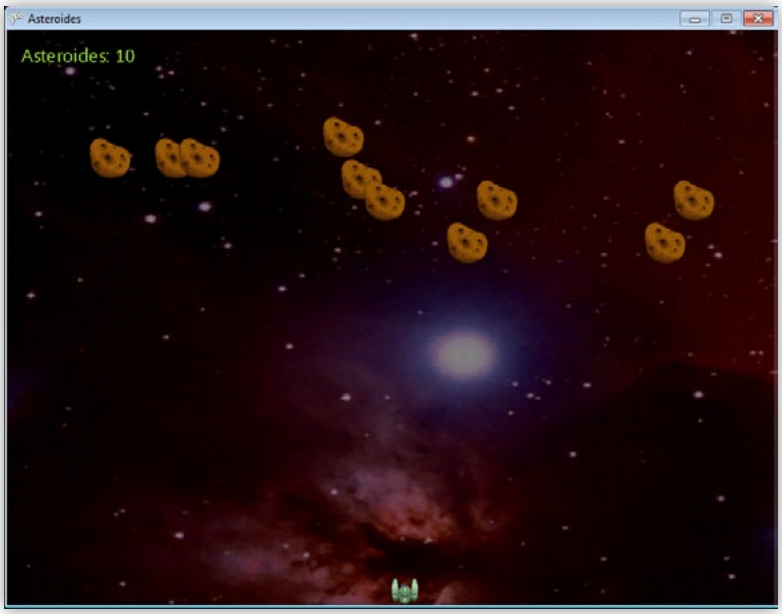


Assim que criar o arquivo, o XNA o abre para edição. Nesse arquivo você poderá explicitar qual a família da fonte que deseja utilizar, seu tamanho e outras propriedades numa linguagem de marcação semelhante ao XML. Fique a vontade para explorá-lo e alterar o que achar interessante.
O placar é um típico "GameComponent", mas para mostrar que você não precisa criar um componente para ele, vamos desenhá-lo diretamente do método "Draw". Você pode adicioná-lo imediatamente depois de desenhar os sprites do jogo com o seguinte código:

```
//Desenha o placar
spriteBatch.Begin();
spriteBatch.DrawString(gameFonte, "Asteroides: " + asteroideCount.
ToString(), new Vector2(15, 15), Color.GreenYellow);
   spriteBatch.End();
```

Perceba que nós utilizamos objetos "spriteBatch" separados para desenhar o placar. Dessa forma nós "modularizamos" o desenho do jogo em plano de fundo, sprites e placar na placa de vídeo, que também passa a trata-los como processos separados. Essa é uma forma de evitar alguma confusão na renderização dos objetos quando o projeto ficar maior.

Agora execute o jogo e perceba que ele possui um placar e, finalmente, está completo.



Ao longo dos últimos 4 encontros, aprendemos o básico da criação de jogos 2D utilizando o XNA. Planejamos um pequeno jogo e focamos nos itens que programadores e designers de jogos deveriam ter em mente antes de começar a escrever qualquer linha de código para tornar um jogo realidade. Também aprendemos como utilizar os componentes de jogo do XNA e a criar uma lógica, modificando e testando o estado desses componentes dentro do loop do jogo. Vimos que podemos implementar sprites simples utilizando os objetos "GameComponent" e tirar vantagem de todas as classes que o XNA oferece (aliás, já parou para ver quantas delas utilizamos nesse pequeno projeto?). Por fim, vimos como é fácil trabalhar com sons no XNA. Não precisamos de nenhuma ferramenta adicional para manipular e/ou compilar o áudio – tudo foi feito em tempo de execução pelo XNA Framework. Nossa única preocupação foi achar uma boa música de fundo e bons efeitos sonoros.

Com o término desse 14º artigo, fechamos mais um ciclo da nossa coluna GameDev. Agora que já conhecemos o básico da concepção de jogos 2D, podemos seguir adiante para melhorar esse projeto e adicionar mais funcionalidades interessantes a ele. Nos próximos encontros, aprenderemos a criar uma tela inicial para o jogo, telas de ajuda e cenas de ação para o até agora simples "Asteroides". Até lá, programe bastante e tente fazer o desafio que propomos no box ao lado. E se tiver dúvidas, envie-nos um email para sergioliveira@nintendoblast.com.br.

Desafio Nintendo Blast

Agora que terminamos mais um ciclo na coluna GameDev e aprendemos a trabalhar os componentes essenciais ao desenvolvimento de um jogo em 2D, temos uma proposta de desafio para você. A nossa pobre nave intergaláctica apenas desvia dos asteroides. Como uma nave desbravadora de galáxias, essa nave deveria ter um canhão que dispare tiros de laser. Que tal tentar implementar essa nova funcionalidade ao jogo? Ao atingir um asteroide, este seria destruído e um som de destruição seria tocado. Se conseguir implementar essa nova função, não será difícil alterar o tipo de placar do jogo. Ao invés de contar a quantidade de asteroides na tela, planeje um placar que dê uma pontuação baseada na quantidade de asteroides destruídos por sua nave.

Você pode dar uma espiadinha no que foi feito na coluna de hoje fazendo o download do projeto em http://links.nintendoblast.com.br/gamedev14 .

QUER MAIS BLAST?

Continue conosco acessando **nintendoblast.com.br** ou clicando nas matérias abaixo:

ENQUANTO ISSO
A situação dos games no Brasil

PERFIL
Kirby

PRÉVIA
Pokémon Rumble Blast (3DS)

BLAST FROM THE PAST
Mario Power Tennis (GC)

TOP 10
As armaduras de Samus Aran (Metroid)

TOP 10
Armas da série Metroid

BLAST FROM THE PAST
The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA)

DISCUSSÃO
O Wii U e os novos desafios da Nintendo

ESPECIAL
Rio de Janeiro: Hyrule por um dia

BLAST FROM THE PAST
Kirby and the Amazing Mirror (GBA)

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br