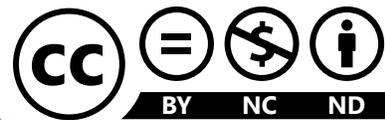


NINTENDO BLAST

www.nintendoblast.com.br

EDIÇÃO Nº28 JAN/2012



TOP 10
Os mais esperados
de 2012

Uma nova esperança

Com a chegada do novo ano, e com as esperanças renovadas, estamos ansiosos pelos próximos lançamentos e, nessa edição, trouxemos os 10 jogos mais esperados de 2012. Ainda, sem tirar os olhos do futuro, não esquecemos do passado, pois 2011 foi recheado de excelentes games, Zelda que o diga, ainda estamos boquiabertos com Skyward Sword, e quem não conseguiu fechar o jogo inteiro vai poder conferir um detonado muito especial. Além disso, com o sucesso da Liga NB de Mario Kart 7, no 3DS, resolvemos ajudar aqueles que ainda não conhecem todos os "atalhos" para vencer as corridas, e criamos um Super Guia do jogo. Isso tudo e muito mais pode ser conferido nessa edição. 2012 começa agora! Boa leitura! - **Alberto Canen**

ITEM BOX

06

Goddess' Harp

PRÉVIA

Resident Evil: Revelations (3DS)

10

ANÁLISE

14

FIFA 12 (3DS)

TOP 10

Jogos Mais Esperados de 2012

19

BLASTWARE

31

Pushmo, Carmen Sandiego e Swapnote

ESPECIAL

Metroid

37

DISCUSSÃO

44

Os Gráficos a Serviço da Estética

SUPER GUIA

Mario Kart 7 (3DS)

51

POKEMON BLAST

67

Pokérestrospectiva 2011

BLAST BATTLE

Epona vs Crimson Loftwing

75

DETONADO

80

The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii)

HISTÓRIA DOS VIDEO GAMES

MSX, o Computador Console

109

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Mateus Lobô
Sérgio Oliveira
Rafael Neves
Alex Sandro
Jaime Ninice
Romero
Rodrigo Estevam
Bruno Grisci

REVISÃO

Alberto Canen
Lucas Oliveira
Jaime Ninice
Rodrigo Estevam
Rafael Neves
Bruna Lima
Leandro Freire

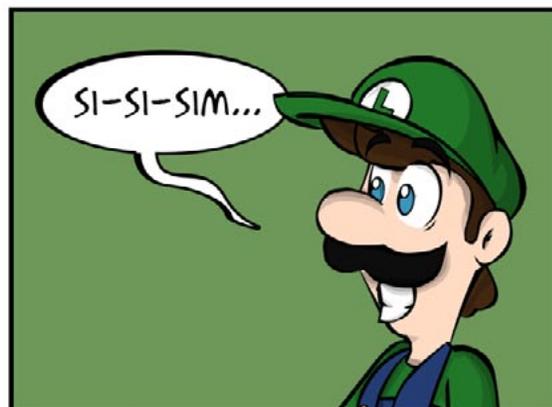
DIAGRAMAÇÃO

Tiffany Bittencourt Silva
Douglas Fernandes
Felipe de França
Guilherme Vargas
Victor Olavo

CAPA

Victor Gonçalves
Sérgio Estrella
Douglas Fernandes

É O FIM DO MUNDO! 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 pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leia, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).

***Pedrinha, por que você mudou de look?
Anônimo "Fashion" da Silva***

Porque eu precisei me atualizar. Ficar naquele visual da década (e do século) passado não tava com nada... só não gostei desse par de chifres que ganhei... quero conversar com o designer de personagens de Zelda, AGORA!



Pedra o que você faria se a Nintendo fosse a falência? (Vira essa boca pra lá) Mudaria para Sony? Para a Microsoft? ou de repente fundaria a Pedra Games? ou contudo tiraria suas merecidas férias... Afinal ninguém é de pedra... Oh Wait... AnônimosilvaXD (sim é ele!)

Se a Nintendo falir? É o fim do mundo chegando... Não, eu não iria para a Sony e nem para a Microsoft. Já pensou se Kratos quisesse me agredir? E se Master Chief visse meu olho e quisesse dar uns tiros? Tô fora... Eu fundaria a Stonintendo :) Uma empresa durona, de peso, que esmagaria qualquer concorrência. :D



Ei pedra, você já tem planos para este ano que chegou? Como protagonizar um game? Por Exemplo: The Legend of Pedra? LeonardoGRBH

Sim, esse é o ano de The Legend of Pedra. Finalmente reconheceram o meu valor. Pode aguardar que eu estou rolando, digo, chegando ^^ Olha aí uma imagem quentinha (literalmente falando) de meu futuro jogo:



Quando eu for viajar, devo deixar o meu 3DS carregando ou não?

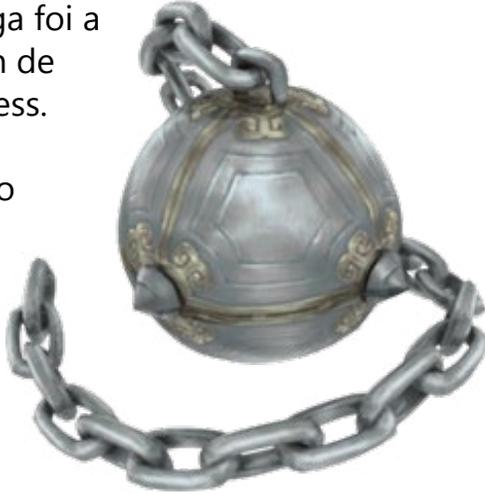
Mavagas

De forma alguma, primeiro é desnecessário, segundo só vai ficar gastando energia. Se vai deixar o 3DS em casa em vez de levá-lo, basta deixar a meia-carga e desligar da tomada. Vamos ter consciência ecológica ;D

Como aquele garoto com roupa de alface guarda tanto item?

Anônimo fashion da Silva

Esse é um dos dilemas. Eu ainda me perguntou como aquela roupa verde tem tanto espaço para item. Como será que ele faz isso? Mas na minha humilde opinião pedrística, o item que mais me surpreendeu que ele carrega foi a Ball and Chain de Twilight Princess. Como diabos aquilo cabe no bolso dele?



Pedra, gostaria de saber: Já processou o Link por bullying? E o que faria com o dinheiro que vai ganhar nesse processo?

RonaldBarreto7

Olha se eu ganhasse algum processo contra o Link, usaria as rupees pra financiar um jogo só meu :) Já pensou? Mas eu até tentei contratar um advogado, um tal de Phoenix Wright, sabe? Mas ele ficou gritando "OBJECTION" e cutucando meu olho com o dedo indicador...



Já que você é sábia diga uma frase sábia
Anônimo "Apóstolo" da Silva

"Uma frase sábia". Pronto, já disse :P



Senhora pedra, você pode me dizer se mesmo com a falência da franquia Guitar Hero é possível lançar um título para Wii U? Eu sou fã de rock (Rock n' Roll e não de pedras que nos guia) e gostaria de um guitar hero no Wii U

LeonardoGRBH

É meu caro roqueiro, parece muito difícil de essa franquia reaparecer. É importante lembrar que foi um sucesso tremendo (e também houve derivados de Guitar Hero, como Rock Band e outros), mas agora, a moda é jogo de dança. Você pode jogar com o Guilherme Vargas aqui da equipe N-Blast, ele também gosta de Guitar Hero. Mas faça um favor e a si mesmo e à humanidade: não deixe ele no vocal, senão todos vamos ficar traumatizados (e surdos) XD

Ah, e não gostei de você falar que prefere Rock'n'Roll do que a Pedra aqui. E pra sua informação eu também posso ser Rock'n'Roll, só me deixar rolar de um barranco... se bem que aí serei uma "Rolling Stone"...



por **Jaime Ninice**

Revisão: Rodrigo Estevam,
Leandro Freire, Rafael
Neves. Diagramação:
Guilherme Vargas



Um dos instrumentos mais antigos e com referências mitológicas a existir – como sua serventia aos deuses - a Harpa sempre foi bastante recorrente na série Zelda. Lembremos da música na tela de início de cada jogo e do tema da Fairy's Fountain... Com The Legend of Zelda: Skyward Sword, é explicada a origem deste item sagrado na saga de Link, em um ambiente tão intenso e propício para seu aparecimento, com poder de preencher grande parte do plano de fundo desta nova história.

O Instrumento Divino

No início de tudo, quando a Deusa Hylia lutava para proteger o mundo de todas as maldades existentes, empunhava sua Harpa, a qual lhe dava uma grande característica. Pouco antes de sua morte, Hylia, em um ato de luta e ajuda aos seres existentes na superfície, envia-os aos céus, e com eles, sua Harpa é deixada, sendo utilizada posteriormente como referência a esta grande deusa.



Muito tempo depois, agora num mundo mais estável e em paz, a Goddess Harp volta à cena em Skyloft, na Wing Ceremony - festividade realizada de forma regular em adoração à antiga Deusa Hylia, pela simulação de alguém representando-a ao tocar sua Harpa. Zelda é vista assumindo este papel logo no início da aventura, quando se acompanha ao instrumento a



música *Ballad of the Goddess*, cantada por sua bela voz. Link adquire o item após um longo tempo, quando de reencontro a Zelda, que lhe concede o artefato como única forma de revê-la novamente no futuro, em um dos momentos mais marcantes e referentes da história do jogo. De acordo com a lenda, a Goddess Harp surgiu como uma herança sagrada da Família Real de Hyrule e pode ser vista em *Ocarina of Time*, quando o instrumento é tocado pelas mãos de Sheik ao ensinar a Link as tão famosas *Warp Songs*.

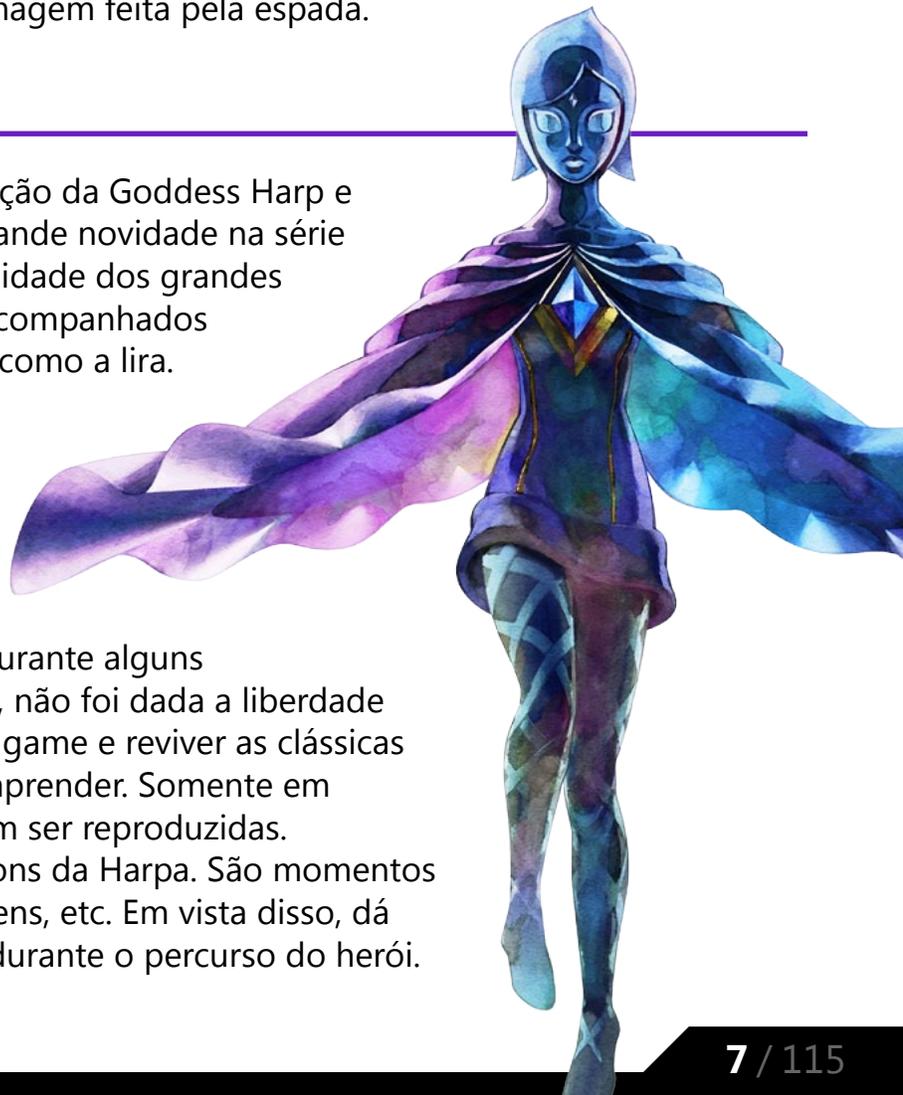
Utilidade

A Harpa possui diversas utilidades em *Skyward Sword* e é essencial para o progresso de Link na aventura. Além de abrir caminhos vitais, é utilizada para localizar as Sacred Flames, chamas que fortalecem a Goddess Sword. Também possibilita abrir os Trial Gates e ter acesso aos tão sonhados Silent Realms - locais sagrados pertencentes ao Mundo Espiritual em *Skyward Sword*. Em lugares não específicos, a Harpa também poderá ser tocada ao se avistar um grupo de Blessed Butterflies voando pelos arredores. Nestes ambientes, o simples toque livre à Harpa pode fazer surgirem Gossip Stones; que lhe ajudarão com dicas; ou as desenháveis Goddess Wall, que concedem prêmios a depender da imagem feita pela espada.



Performance Musical

A partir de *Skyward Sword*, e com a aparição da Goddess Harp e suas referências ancestrais, surge uma grande novidade na série *Zelda*: a música cantada! Como na antiguidade dos grandes teatros gregos, cantores e poetas eram acompanhados pelo som de um instrumento harmônico como a lira. Link, que antes costumava ser solista e regente nos demais jogos da série, agora assume o papel de acompanhador instrumental para as músicas cantadas principalmente por Fi, sua conselheira no jogo; com destaque também para uma música coral mais encorpada durante alguns eventos da aventura principal. Entretanto, não foi dada a liberdade de poder utilizá-la em qualquer parte do game e reviver as clássicas músicas que o jogador vai acabando de aprender. Somente em locais específicos é que as músicas podem ser reproduzidas. Todo o jogo privilegia diversamente os sons da Harpa. São momentos de resolução de enigmas, obtenção de itens, etc. Em vista disso, dá mesmo para sentir um clima mais épico durante o percurso do herói.





Detalhes técnicos

O item Goddess Harp tem total forma e aparência de uma Lira - instrumento utilizado na Grécia Antiga para acompanhamento de récitas dos poetas gregos - com seus detalhes de dois braços ligados

a uma barra, estrutura

circular e um pequeno jogo de cordas.

Sua movimentação consiste, por meio das características do Motion Plus, na condução do WiiRemote para a esquerda e para a direita, alcançando as notas graves e agudas respectivamente. Link deve seguir motivações visuais para tocá-la, através de símbolos que indicam aspectos de ritmo e altura sonora nas principais partes desta emocionante aventura. 🎮

Diferentes Harpas

Durante a saga de Link, outros instrumentos semelhantes também foram utilizados na série:

Harp of Ages

Instrumento principal de toda a história do jogo. Esta Harpa, inicialmente de posse de Naryu, concede o poder de viajar no tempo para o herói que a possui.



Medli's Harp

O item mais valioso de Medli é também o responsável pelo seu despertar como Deusa do Earth Temple, e uma das restauradoras do real poder da Master Sword nos eventos de The Wind Waker.



Jogos em que aparece:

Goddess Harp Songs

Vejamos todas as novas músicas que Link pode interpretar em sua nova saga de espadachim voador. Parte delas é representada pelas três deusas, Din, Farore e Naryu, criadoras de Hyrule, além das referências nelas sentidas, como é o caso da Ballad of the Goddess - versão invertida da tão pacífica Zelda's Lullaby.

Ballad of the Goddess

Din's Power

Farore's Courage

Naryu's Wisdom

Song of the Hero



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



TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

A promotional image for the video game Resident Evil: Revelations. It features two characters, a man and a woman, in tactical gear. The man is in the foreground, aiming a handgun to the left. The woman is behind him, also in tactical gear, looking towards the camera. The background is a dark, industrial setting with blue lighting. The title 'RESIDENT EVIL REVELATIONS' is written in a stylized, glowing blue font across the middle of the image.

por **Rodrigo Estevam**

*Revisão: Alex Sandro, Rafael
Neves. Diagramação:
Guilherme Vargas*

RESIDENT EVIL® REVELATIONS

Com a promessa de levar a série de volta às suas origens, Resident Evil: Revelations chega às prateleiras ocidentais em 07 de fevereiro. Desde seu anúncio, a CAPCOM vem reforçando que Revelations vai ser o responsável por devolver a série ao gênero survival horror, proporcionando vários momentos de tensão e diversos sustos ao longo da história. Revelations vai se passar entre os eventos vistos em Resident Evil 4 e 5, vai apresentar um novo tipo de vírus, o T-Abyss, e uma nova organização disposta a espalhar o caos: a Il Veltro, responsável pelo ataque bioterrorista à cidade de Terragrigia. Na trama, Jill Valentine e seu parceiro Parker Luciani são enviados a bordo do cruzeiro Queen Zenobia em busca de Chris Redfield e acabam descobrindo que caíram em uma cilada.

Além de novos personagens, o jogo vai contar ainda com novos itens. Um exemplo muito interessante é o Genesis Scanner, capaz de encontrar itens e pistas escondidos nos cenários. Como o jogo tem uma pegada mais *old school*, com munição limitada e ambientes claustrofóbicos, o novo item vai ser de grande ajuda quando seus suprimentos começarem a ficar escassos. Chris também vai contar com uma parceira nova em Revelations: a bela Jessica Sherawat.



Revelations vai ter seu foco na sobrevivência, tendo Jill como principal personagem a ser controlada pelo jogador na maior parte do tempo. Isso porque o jogo vai contar com um sistema de capítulos, semelhante ao visto em Resident Evil 5 (PC, PS3 e Xbox360), e por vezes o survival horror vai dar lugar à ação desenfreada. Os momentos de ação serão protagonizados por Chris, eterno herói da série e estrela de RE5.

Os novos hóspedes

Além de Chris e Jill, que dispensam apresentações, Revelations vai contar com um elenco recheado de caras novas. Os já citados Parker e Jessica, que serão os parceiros de Jill e Chris, respectivamente, trabalharam em dupla na FBC (Federal Bioterrorism Commission). Além deles, seremos apresentados à dupla Keith Lumley e Quint Cetcham - este último é o gênio por trás do desenvolvimento do Genesis Scanner. Também vamos conhecer Clint R. O'Brian, diretor da BSAA durante os acontecimentos do jogo. O misterioso Raymont Vester, outro membro da FBC, que aparece em um dos trailers emboscando Jill e Parker, também terá um papel importante na história.

O jogo vai trazer várias novas bio-armas, como os Oozes (homens infectados pelo T-Abyss), os Sea Creepers (mulheres infectadas pelo novo vírus espalhado pela Il Veltra) e os Ghiozzos (um tipo de peixe bastante feroz com dentes muito afiados, e que se movem em mortíferos cardumes). Veremos também os Fenrir, lobos contaminados pelo T-Abyss, bastante semelhantes aos Cerberus (os cães zumbis dos primeiros RE) e os Farfarello - resultado da mutação genética causada pelo T-Abyss em Hunters, sendo capazes de tornarem-se invisíveis.



Pra 3DS nenhum botar defeito

Revelations foi pensado, desde o início de sua produção, para tirar o máximo de proveito possível do hardware do 3DS. O jogo vai contar com puzzles que somente vão poder ser resolvidos com o uso da tela de toque. O efeito 3D, uma das principais características do portátil da Nintendo, recebeu uma atenção especial, tornando a experiência mais imersiva. Apesar de o 3DS contar apenas com um Circle Pad nativo, o jogo vai ter suporte ao acessório Circle Pad Pro, que vai adicionar uma segunda alavanca de controle, facilitando assim o manuseio da câmera. Mas, de qualquer forma, vai ser totalmente possível jogar com apenas um Circle Pad, exatamente como em RE: The Mercenaries 3D.

Falando em Mercenaries, Revelations vai contar com controles muito semelhantes ao do primeiro jogo da série para 3DS. Você vai correr, atirar, mirar - enfim, vai fazer praticamente tudo com os mesmos controles (ou pelo menos com a maioria deles) usados em Mercenaries 3D.

Inferno e correria

O novo RE para 3DS vai contar com dois modos extras: o Hell Mode, que nada mais vai ser do que um Hard Mode liberado após o término da campanha principal, e o RAID Mode, um modo de jogo no melhor estilo Mercenaries 3D. Como o nome já diz, o Hell Mode promete levar os jogadores à loucura, trazendo, além de toda a ambientação sombria, um nível de dificuldade bem acima do normal. Já o RAID Mode

Cruzeiro maldito

Em 1978 começava a operar o Queen Zenobia, cruzeiro que tinha como principal foco levar luxo e conforto para seus clientes. Por anos o navio serviu de meio de transporte para milhares de pessoas, até que, com a popularização dos transportes aéreos, a embarcação foi perdendo seu brilho e, aos poucos, foi caindo no esquecimento. Foi então que, na década de 1980, quando tudo indicava que o cruzeiro seria desativado, a Paraguas Line ajudou a reerguer o Queen Zenobia, colocando-o novamente em circulação. A Paraguas remodelou todo o navio, adicionando equipamentos de ponta, popularizando o cruzeiro mais uma vez como um dos mais luxuosos do Mar Mediterrâneo.

Mas parece que o destino tinha mesmo reservado um triste fim para o Zenobia, visto que em 2003 a Paraguas Line entrou em processo de falência. Mais uma vez o navio caía em desgraça, saindo de vez de circulação. Pelo menos até 2005, quando foi encontrado a deriva, pela equipe da BSAA, no meio do oceano.



Troca de informações

Revelations vai contar com o StreetPass, popular ferramenta de troca de informações entre aparelhos Nintendo 3DS. No novo Resident Evil, o Streetpass vai possibilitar a troca de itens para a campanha principal. Já para o RAID Mode vão ser liberados novos cenários e inimigos.



promete ser a principal fonte do fator Replay: possibilitando a jogatina tanto para um ou dois jogadores, este modo vai permitir o acúmulo de pontos (recebidos ao se derrotar os monstros espalhados pelos cenários) e trocá-los tanto por upgrades das armas quanto das habilidades dos personagens. Estão confirmados no RAID Mode os personagens Chris Redfield, Jill Valentine, Parker Luciani, Jessica Sherawat, Quint Cetcham, Keith Lumley, Clive R. O'Brian e Raymond Vester.

O aguardado retorno

Depois de anos esperando por um verdadeiro Resident Evil "às antigas", parece que agora os fãs poderão sorrir de alegria. Trazendo o velho clima de suspense, monstros escondidos nos cantos mais inóspitos, gráficos de tirar o fôlego e os controles melhorados de RE4 e RE5, Revelations parece conseguir inovar e, ao mesmo tempo, retornar às origens da série. Ao que tudo indica, os fãs mais saudosos e a galera que gostou das mudanças implementadas a partir de Resident Evil 4 vão poder curtir o novo jogo de igual pra igual. Pelo visto, o dia 07 de fevereiro vai entrar para a história como "o dia em que voltamos a sentir medo". 



EXPECTATIVA

5 

Resident Evil: Revelations
(Nintendo 3DS)

CAPCOM

Gênero: Survival Horror

Lançamento: 7 de Fevereiro de 2012

FIFA 12

Análise

3DS

por **Alberto Canen***Revisão: Bruna de Lima
Diagramação: Victor Olavo Roca***FIFA 12**

Os jogos de futebol nos consoles de mesa são um verdadeiro sucesso, muito bem feitos e praticamente todo mundo gosta desse esporte Bretão. Nada mais natural que os jogadores também queiram desfrutar de umas partidas no seu portátil favorito. Mas se enganam aqueles que pensam ser o Fifa 12 do 3DS um mero port da versão para consoles de 7ª geração. No portátil, a EA (Electronic Arts) buscou utilizar todas as funcionalidades que o aparelho oferece. Dessa forma, trata-se de um Fifa diferente, mas que não deixa muito a desejar em relação ao seu irmão mais robusto. Somando isso aos diversos times licenciados oficialmente, bem como várias ligas, copas e jogadores profissionais, estamos diante de um game que vale a pena se conferir de perto.



Dentro de campo

O visual do jogo ficou bonito, apesar de os personagens não serem tão bem desenhados, e apenas os mais famosos lembram os seus modelos originais com um pouco mais de fidelidade. Mas como em todo jogo para 3DS, o que logo queremos saber é como funciona o efeito 3D: se é só mais uma enrolação, com pouca diferença para a jogatina, ou uma função essencial, daquelas que precisamos aproveitar sempre ao máximo.

Quando usado no modo de câmera **Pro 3D Close**, o efeito tridimensional faz uma boa diferença e coloca você "dentro de campo". É uma visão, entretanto, que pode não agradar a todos, não pelo efeito, mas pela posição da câmera em si, que, em vez de mostrar uma visão lateral do campo, mostrando melhor onde estão os companheiros de time e adversários, fica atrás do jogador, diminuindo a amplitude do campo de visão. De qualquer forma, é uma experiência muito boa, que só o Fifa 12 do Nintendo 3DS proporciona.



Como não poderia deixar de ser, existem outras opções de visão de câmera, inclusive a lateral (Dynamic Far), que os jogadores de consoles de mesa já estão tão acostumados. Seja qual for a opção escolhida, o efeito 3D estereoscópico está lá, mas se não for no Pro 3D Close, é melhor economizar a bateria e deixar sem efeito algum.

Em câmera lenta



A velocidade dos jogadores em relação aos consoles de mesa é bem significativa. No 3DS, é tão lento, que mais parece que os jogadores estão cansados, como no segundo tempo da prorrogação do último jogo do campeonato. As arrancadas são feitas, praticamente, em "câmera lenta". Em contrapartida, os passes ficam mais precisos de serem efetuados e o jogo mais fácil de ser controlado. Levando em consideração o tamanho da tela do portátil, talvez essa seja

mesmo uma opção acertada. Se fosse possível ajustar essa velocidade, seria melhor, principalmente para os jogadores mais "hardcore" de futebol, que não são poucos.

Um toque de ajuda

Além do efeito tridimensional, o Nintendo 3DS ainda possui a tela sensível ao toque para ser usada em seu favor. Durante a partida, um radar da posição dos jogadores de ambos os times fica na tela inferior, mas quando um jogador do seu time se aproxima com a bola dominada ao gol do adversário, eis que - no lugar do radar - surge a representação do gol (sem goleiro). Primeiro aparece pequeno e quanto mais perto se fica do gol maior ele é representado, até preencher a tela tátil quase por completo. O jogador pode apertar com o dedo em qualquer parte do gol (na tela sensível ao toque), e é para lá que a bola será chutada. A força do chute depende do tempo que se manteve o dedo pressionado. Se apertar por muito tempo, pode ser que a bola seja desviada de seu destino, mas não há como negar que é muito mais preciso do que utilizar apenas o botão - opção também disponível.



A tela de toque ainda permite cobrar faltas, escanteios e até pênaltis com mais precisão e até usa-se o dedo para traçar uma curva, causando um efeito na bola. Este ainda não é tão preciso quanto poderia ser, mas já é uma bela de uma ajuda para os menos experientes.

Jogando para valer

Existem diversos modos de jogo, que contribuem para aumentar bastante a longevidade do game. Há um para cada momento. Vamos conferir:

Kick Off

Esse é o modo mais direto possível. Foi feito sob medida para aqueles que querem tão somente jogar, sem enrolação. É possível escolher jogar 11 contra 11 em um estádio normal de futebol, ou 5 contra 5, que pode ser jogado em uma quadra de futebol de salão ou em algum terreno fechado por muros, que servem para dar aquele passe esperto “por tabela”.



Career Mode

Tomar conta de um clube de futebol não é nada fácil, mas pode ser bastante divertido. Ainda mais que FIFA 12 trouxe a licença do Campeonato Brasileiro (Série A). Você pode escolher o seu time do coração e guiá-lo ao tão sonhado título do Brasileirão. Vale notar que as vozes do técnico ao lado do campo são em português brasileiro, mas a narração, infelizmente, é em inglês e não tem a opção para o nosso idioma. Vai ver eles

esqueceram qual é o País do Futebol, com 5 Copas do Mundo e presença em todas as Copas até agora (!)

Além de jogar as partidas, a parte administrativa é fundamental. Escolher o patrocinador ideal, investir na área médica para uma recuperação mais rápida dos jogadores, preparar uma escalação inteligente levando em conta o adversário. Tem muito o que fazer, mas você não vive falando que entende de futebol? Tá na hora de mostrar que não é só conversa.

Be a Pro

Diferente dos demais modos, o jogador só poderá controlar um personagem. Começando de baixo - do modo Street até os grandes estádios -, aumentar a fama e as habilidades serão fundamentais para crescer na carreira solo e despontar para o mundo dos melhores jogadores de futebol.



Tournaments

É um modo parecido com o Carreira, a diferença está no fato de se apenas jogar, não é preciso administrar coisa alguma fora de campo. Pode-se escolher uma das diversas ligas ao redor do mundo, incluindo o Campeonato Brasileiro e a Copa do Brasil. Até mesmo seleções podem ser escolhidas. Então aquele Brasil contra Argentina está a um clique de distância.

Training

É um local onde se pode treinar, mas se existissem mais tutoriais, estes seriam bem-vindos. Afinal, sempre tem aquele jogador iniciante, e ter que apelar para vídeos na internet não é tão divertido e prático quanto ter ali, diretamente no seu 3DS. Ainda assim, é um bom lugar para treinar, seja em campo aberto, contra 10, 7, 3 ou nenhum adversários (apenas o goleiro), ou no Mode Street, selecionando de zero a 4 adversários para treinar. Também é possível treinar cobranças de faltas, escanteios e pênaltis.

Jogando para valer

No modo Wireless, é possível jogar uma partida contra um amigo, seja no 11 contra 11, ou no modo Street (5 contra 5). Mas apenas a jogatina sem fio local está disponível, e não há uma opção para jogar pela internet. Não existe um bom motivo para a ausência do modo online, ainda mais com o Nintendo 3DS, que veio para utilizar ainda mais essa opção de jogatina. Foi uma falha que esperamos seja corrigida no próximo Fifa, já que hoje em dia não se pode conceber que não haja um modo para se jogar com os amigos na web.

Além da ausência do modo online, as outras funcionalidades especiais do 3DS não foram aproveitadas. Segundo o produtor do jogo, Matt Prior, "o foco na produção de FIFA 12 está em criar uma base de jogo sólida, enquanto procura inovar em algumas áreas-chave. O jogo terá imensos conteúdos e promete ser revolucionário na forma como vai usar a tela tátil. Com isso pretendem ter as bases bem trabalhadas para em futuras edições apostarem nas potencialidades extra da 3DS, tais como StreetPass e SpotPass". Só nos resta torcer. 

Prós

- Modo de câmera 3D que "te coloca no campo";
- Vários modos de jogo, que aumentam a longevidade do game;
- Muitas ligas, copas e jogadores oficiais licenciados;
- Bom uso da tela sensível ao toque;
- Música de qualidade, apesar de repetitivas.

Fifa 12 (3DS) nos foi gentilmente cedido para análise pela Iguana Mall.

www.iguanamall.com.br



Contras

- Ausência de um modo online, de StreetPass e SpotPass;
- Lentidão dos jogadores;
- Ausência de narração em português brasileiro;
- Jogadores mal desenhados.

NOTA FINAL

7.5

FIFA 12 (3DS)

Gráficos **7.0** | Som **7.0**
Jogabilidade **8.0** | Diversão **7.5**



por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice,
Leandro Freire. Diagramação:
Guilherme Vargas

TOP 10

MAIS ESPERADOS DE 2012

Há quem diga que o mundo chegará ao seu fim em 2012 e existe quem discorde da previsão sensacionalista, mas de uma coisa ninguém tem dúvidas: os consoles Nintendo terão um de seus melhores anos. O segundo ano da segunda década dos anos 2000 promete uma linha de jogos para 3DS muito boa, além de mais novidades sobre o Wii U e, ainda assim, alguns títulos promissores para o Wii e DS (que ainda insistem em permanecer de pé). Séries famosas voltarão com novas sequências e franquias inéditas farão suas estreias. Dessa grande mistura de incríveis títulos, quais merecem galgar o Top 10: Jogos mais esperados de 2012? É o que veremos.

Welcome to Animal Crossing™

Criar uma vida nova em uma pacata cidade e se virar para juntar seu próprio dinheiro, colher frutas, decorar sua casa e firmar laços com os vizinhos pode ser encontrado em muitas séries como Harvest Moon e jogos sociais. Mas há motivos para estabelecer Animal Crossing como o rei deste gênero de games. Além das mecânicas que nos fizeram viciar em Wild World (DS), a versão para 3DS trará interessantes adições. Seu personagem agora pode ser melhor customizado, incluindo a opção de modificar os sapatos e as calças. A parte externa da sua casa poderá ser decorada, além da possibilidade de nadar nos rios da cidade. Animal Crossing é uma das franquias que mais tem potencial para uma interação online de peso e, vendo o esforço da Nintendo em criar um sistema online maciço para Mario Kart 7 (3DS), podemos esperar por um dos melhores games para se divertir com os amigos. Quem aqui nunca sonhou com um verdadeiro mundo totalmente integrado ao dos outros jogadores em Animal Crossing? 2012, você tem tudo para nos surpreender!





Depois de Xenoblade Chronicles (Wii), é The Last Story o próximo título a suprir a carência de RPGs no Wii. O significado do nome do jogo é bem parecido com o de Final Fantasy, afinal, tanto o clássico da Square-Enix quanto The Last Story são obras Hironobu Sakaguchi. Mas a principal semelhança é simplesmente por ambos serem excelentes RPGs! No controle de Elza, você embarcará numa grandiosa aventura repleta de personagens, itens e exploração. O destaque fica para o sistema de combate, que se assemelha ao de Xenoblade, mas com adições interessantes. O jogador tem controle sobre Elza, enquanto os seus aliados são guiados pela inteligência artificial em uma mecânica de ação com elementos de batalha por turnos. O diferencial de The Last Story é a habilidade gathering, que permite que o jogador sirva de isca enquanto os demais personagens carregam devastadoras magias. Os visuais realistas estão entre os melhores do Wii e a trilha sonora é mais uma obra-prima de Nobuo Uematsu, o mesmo compositor de várias canções da série Final Fantasy. The Last Story está confirmado para os donos de consoles europeus, mas é de se esperar um lançamento americano, visto que Xenoblade já tem data de lançamento por aqui confirmada.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID[®]
 SNAKE EATER



Se você ainda não teve a chance de se inteirar no mundo de Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D pode ser a oportunidade perfeita para você mergulhar nessa brilhante série de espionagem de Hideo Kojima. Primeiro por que Snake Eater 3D se passa antes de todos os outros games da franquia e segundo por que o remake trará algumas adições interessantes mesmo para quem já jogou a versão original para PS2. Ambientado na bipolaridade mundial da época da Guerra Fria, o enredo do game colocará o jogador no papel de Naked Snake, um agente que se infiltra na União Soviética para resgatar o cientista Sokolov, mas, com o progresso do jogo, a trama torna-se mais complexa e intrigante. Os visuais podem não ser dos melhores para o 3DS, mas Snake Eater 3D promete um efeito tridimensional interessante e diversas adições. A tela de toque agirá como fácil atalho para a troca de itens (como em Ocarina of Time 3D), enquanto os giroscópios e acelerômetros testarão o equilíbrio de Snake em situações como atravessar frágeis pontes de madeira. Mas a novidade fica para o uso das câmeras 3D (isso mesmo, elas servem para alguma coisa nos games) para fotografar elementos do mundo real e usá-los para tingir os trajes de Snake, permitindo que ele camufle-se. Considerando o clima furtivo e cauteloso do jogo, é uma novidade bem legal.

レイتون教授 VS 逆転裁判

Que as séries Ace Attorney e Professor Layton sempre se assemelharam em muitos aspectos, todo mundo sempre soube, mas ninguém apostaria que a Capcom e a Level-5 iriam unir os puzzles solucionados por Layton aos tribunais vividos por Phoenix Wright. A trama que unirá o cortês professor ao atrapalhado advogado gira em torno de Labyrinth City, uma cidade medieval onde um mistério ronda a garota Mahone, acusada de ser uma das bruxas por traz dos estranhos incidentes locais. Se o enredo desse game for tão bem bolado e cheio de reviravoltas quanto os de suas séries de origem, já temos um motivo para jogá-lo. Enquanto Phoenix e sua companheira Maya Fey procurarão por contradições nos depoimentos de testemunhas (que agora agem em conjunto), Layton e seu assistente Luke investigarão a cidade a procura de respostas, mas ainda não temos detalhes concretos do papel do professor. O game contará com visuais em 3D e proporcionará mudanças grandiosas nos universos dos dois personagens – por exemplo, Phoenix e Maya serão dublados! Esperamos ansiosamente que Professor Layton VS. Ace Attorney cruze o oceano e chegue aos nossos 3DS em 2012!





Surpreendendo aqueles que aguardavam um Pokémon Gray para o 3DS, a Game Freaks e a Tecmo Koey anunciaram um cross-over dos monstros de bolsos mais famosos do mundo dos games com a série de RPGs de estratégia Nobunaga's Ambition. O game será lançado para o DS e, ao invés de trazer novos monstros, usará os Pokémons já conhecidos (aparentemente, todos 649 estão inclusos) em um game tático que nos remete à era feudal japonesa. No continente de Ranse, os Pokémons e os generais de guerra nutrem um forte laço, o que os permite lutar juntos, mas não sabemos ao certo ainda como serão essas batalhas em conjunto. Até agora diversos personagens e Pokémons foram revelados, mas o herói principal obrigatoriamente iniciará o jogo com um Eevee, o que pode dar bastante liberdade ao jogador, uma vez que o monstro esconde 7 evoluções. Pokémon Plus Nobunaga's Ambition pode ser exatamente o que a franquia Pokémon precisava: um pouco mais de variedade. Esperamos que o esquema tático funcione muito bem e que todo o universo dos monstros de bolso combine com a temática de guerra de Nobunaga's Ambition... E o principal: que esse game venha para o ocidente!



KINGDOM HEARTS

3D

Dream Drop Distance

FINAL FANTASY



Um novo capítulo da série Kingdom Hearts é sempre motivo de empolgação por parte dos fãs. Depois de passar a 7ª geração jogando spin-offs como 358/2 Days (DS) e Re:coded (DS), donos de um 3DS poderão finalmente voltar a uma aventura principal da franquia na pele de Sora e Riku com Dream Drop Distance. Como parte do cross-over, temos os mundos e personagens do universo Disney, mas eles não estarão mais intercalados com figuras dos jogos Final Fantasy, mas, sim, com o elenco do game The World Ends With You (DS). A ação traz um sistema de batalhas semelhante ao de Birth by Sleep (PSP), mas com a adição de alguns mini-games para não cair na mesmice e o implemento de movimentos acrobáticos planejados na touchscreen. Além dessas adições, o jogador poderá cuidar de seus mascotes Dream Eather usando o recurso de realidade aumentada. Essas criaturas são parte integrante do enredo do game, que usará apenas ambientações Disney inéditas, como Tron Legacy e Os Três Mosqueteiros, uma grata novidade para quem já cansou dos tradicionais mundos dos outros games. Sora e Riku desbravarão um mundo de sonhos que parece balançar o enredo da série Kingdom Hearts de uma forma nunca antes vista! Simplesmente obrigatório na sua coleção!

PAPER MARIO 3

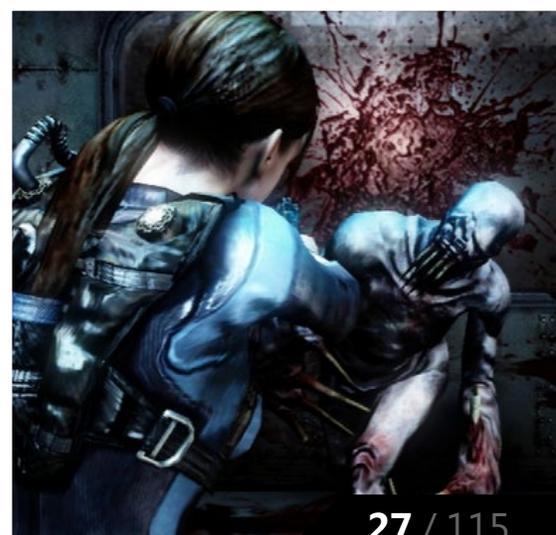
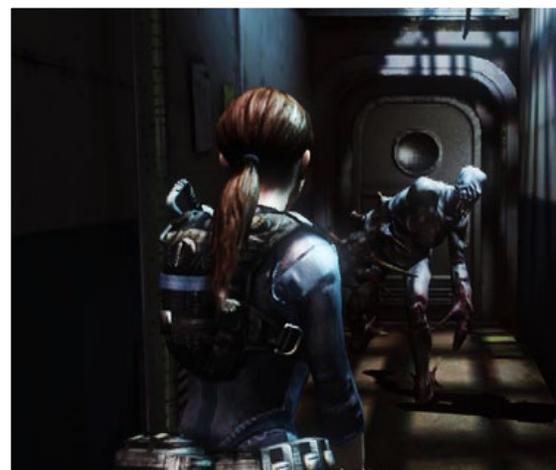
Mesmo que tenhamos poucas informações acerca de Paper Mario para 3DS, este já é um dos mais esperados games para 2012. Por incrível que pareça, lançar Mario no mundo dos RPGs deu certo no N64, brilhou no GC e rendeu grandes aventuras no GBA e DS. No portátil 3D, o título não será da série Mario & Luigi, mas uma autêntica aventura de papel. Os gráficos seguem a mesma engine de Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC), mas trazendo ambientações novas e inspiradas, como um labirinto de cartas e uma chuva de Bomb-ombs que ficou bem legal em 3D. Não sabemos se o game utilizará parceiros nas batalhas como nos demais games da franquia, mas este novo Paper Mario explorará o fator "papel" em mecânicas como ventiladores e nos sistema de adesivos – este último promete ser o verdadeiro diferencial do game. Ao contrário do estilo plataforma de Super Paper Mario (Wii), a versão 3D da série é um certo retorno às origens, com clássicas batalhas em turnos, compra de itens e exploração de cenários. Depois de ver como a Intelligent Systems (produtora) conseguiu quebrar a mesmice do enredo de um Mario em The Thousand-Year Door e em como Bowser's Inside Story (DS) trouxe um conceito de jogo absolutamente divertido, é de esperar que o novo Paper Mario não decepcione. Não é por nada que o aguardamos ansiosamente desde E3 de 2010!





RESIDENT EVIL® REVELATIONS

Desde Resident Evil 4 (GC), a franquia da Capcom tem seguido por um caminho muito mais voltado para a ação e agilidade com os controles. Como forma de voltar às raízes de um legítimo Resident Evil, Revelations promete trazer mais uma vez a sensação de suspense e terror que nos fez molhar as calças enquanto jogávamos os primeiros títulos da série. Com opções de jogar em primeira e terceira pessoa (com possibilidade de utilizar o acessório Circle Pad Pro), este novo game focará na exploração de cenários e nos puzzles. Os ambientes são mais fechados e obscuros, aspectos em que o efeito 3D promete enfatizar, dando uma sensação de medo e insegurança. Embelezando cada centímetro das horripilantes criaturas estão gráficos de tirar o fôlego e que nos mostram os verdadeiros limites do 3DS, além de um modo multiplayer local e online que fará The Mercenaries 3D (3DS) descartável para donos de Revelations. O enredo se passa entre os episódios 4 e 5 e trará personagens tradicionais como Jill e Chris, além de novas figuras como Parker Luciani e Jessica Sherawat. Pra quem gosta de se aprofundar na história da franquia, a trama de Revelations promete não ser apenas um spin-off, mas um motivo a mais para comprar este cartucho de 4GB.





Luigi's Mansion foi o primeiro grande game estrelado pelo Luigi - que sempre ficou na sombra do irmão Mario - mas mesmo este excelente jogo foi esquecido por muitos devido à popularidade do GC. Agora, com a rápida ascensão do 3DS (para se ter uma ideia, em um ano o portátil no Japão ultrapassou as vendas totais do GC na região), é o momento certo para lançar uma continuação do ludicamente assustador game do Luigi. O irmão de Mario é enviado pelo Professor E. Gadd a várias mansões mal-assombradas para aspirar fantasmas usando a Poltergust 5000. Apesar do roteiro ser bem semelhante ao do primeiro game, Luigi's Mansion 2 trará um enfoque maior em puzzles, enquanto novos personagens como o Toad contrastarão com antigos como o King Boo. A jogabilidade também lembra muito o primeiro episódio, mas com alterações para adequar-se aos controles do 3DS (como no uso do giroscópio e acelerômetro) e para trazer novidades na caça aos fantasmas. Esperamos que o clima de suspense e os cenários muito bem detalhados sejam amplificados pelo efeito 3D, que tem tudo para fazer de Luigi's Mansion um dos melhores títulos de 2012.



Kid Icarus™

UPRISING

Anunciado desde 2010, Kid Icarus Uprising é a mais nova obra prima de Masahiro Sakurai, uma das mais brilhantes mentes da Nintendo, responsável por séries como Kirby e Super Smash Bros. Uprising é a ascensão da franquia Kid Icarus, que permaneceu por anos esquecida, além de ser o título mais aguardado para o 3DS desde que foi anunciado. Alterando a jogabilidade side-scrolling para transformar-se num shooter em trilhos - como Star Fox 64 - Uprising traz ação do início ao fim. Mas não é sempre que você terá progressão automática pelos cenários, pois, nas batalhas em terra firme, o jogador controlará Pit livremente. Para derrotar o exército de temerosas criaturas da Medusa, o anjo terá ao seu dispor um arsenal imenso de armas de diferentes tipos. É claro que este elemento típico de RPGs adicionará muita estratégia principalmente ao modo multiplayer online e local, que parece ser um divertido deathmatch. Com um visual muito bonito, movimentos de câmera imersivos, dublagens do início ao fim do jogo e a promessa de utilizar sabiamente o efeito 3D, Kid Icarus Uprising é o jogo mais esperado para 2012! 





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!

PUSHMO



por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice

Lucas Oliveira

Rodrigo Estevam

Diagramação: Tiffany Silva

Após tanta espera, o primeiro título obrigatório do eShop é lançado. Pushmo é um divertidíssimo puzzle que traz um conceito de jogo original banhado por visuais muito acima do normal nos jogos para download. A trama fala de crianças que brincavam alegres no parque, mas acabam presas dentro dos Pushmos. É sua a missão de resgatar cada uma delas. Mas o que diabos são Pushmos? Tratam-se de brinquedos bem grandes e coloridos, quase como quebra-cabeças tridimensionais. No entanto, todos os Pushmos ficaram bidimensionais, prendendo as crianças que brincavam lá dentro. No papel de Mallo, você terá de puxar e empurrar as peças dos Pushmos para alcançar cada uma das mais de 250 crianças trancafiadas.

Ao selecionar um estágio, você estará diante de uma imagem bidimensional na parede. Algumas são temáticas (como animais, frutas e até sprites 8-bits), mas outras são arquitetadas livremente. Seu objetivo é ir até elas e puxá-las para frente ou empurrá-las de volta. A ideia é que você consiga estruturar para que consiga chegar até o seu topo, onde a criança está presa. Obviamente, cada uma das crianças funciona como a bandeira ao fim das fases de Mario: pegá-las significa vencer o estágio.



Há três níveis de profundidade para você puxar ou empurrar cada parte do Pushmo. É aí que o efeito 3D do 3DS brilha. Assim como em Super Mario 3D Land (3DS), Pushmo mostra como a tecnologia estereoscópica pode sim influenciar no gameplay. As camadas de profundidade tornam se mais evidentes e executar os saltos fica ainda mais fácil. Mesmo assim, discernir os níveis de profundidade não é problema em 2D, visto que você pode medir as distâncias pelas cores da parte interna dos Pushmos (cada uma representa um nível) e pelas animações e sons dos movimentos que Mallo faz ao puxar/empurrar blocos. Ainda assim, acredite: você não vai querer desligar o 3D. Ele é agradável aos olhos e muito útil!

Pushmo esconde uma centena de quebra-cabeças que instigarão a inteligência dos mais veteranos. Não menospreze este game pelos seus gráficos bonitinhos e músicas serenas, pois Pushmo traz enigmas com nível de dificuldade bem elevados. O jogo consegue cumprir sua função portátil (servir como passatempo prático e rápido) e, ao mesmo tempo, oferta toneladas de enigmas que o farão quebrar a cabeça. As soluções nem sempre vêm de primeira e o interessante de Pushmo é que ele traz um tipo diferente de enigma. Você terá de ir tentando, arriscando jogadas, até encontrar o raciocínio correto. Fez besteira? Segure L para voltar alguns segundos no passado e tentar outra vez sem precisar reiniciar o estágio inteiro – embora esta opção esteja disponível.

Depois de Freakyforms (outra pérola do eShop), é Pushmo quem trará outra mania de criação e compartilhamento de suas obras. Aqui o jogador poderá construir seus próprios Pushmos usando a tela de toque para desenhá-los. Funciona muito bem e há ferramentas de criação que não decepcionarão aqueles que realmente quiserem mergulhar neste universo. No entanto, não é possível receber enigmas pelo SpotPass, muito menos por StreetPass, o que torna o jogador escravo dos QR Codes para compartilhamento das criações.



Mesmo assim, Pushmo é um game simplesmente incrível que vale cada centavo dos R\$11,99 que você terá de pagar para jogá-lo.



por **Jaime Ninice**

Revisão: Jaime Ninice

Lucas Oliveira

Rodrigo Estevam

Diagramação: Tiffany Silva

CARMEN SANDIEGO

ADVENTURES IN MATH: THE LADY LIBERTY LARCENY

Um dos mais novos games a embarcar no serviço online do seu Wii é um jogo que envolve espionagem e enigmas com a maior espã do mundo dos games. Trata-se de Carmen Sandiego: Adventures in Math: The Lady Liberty Larceny - o primeiro capítulo da nova série de jogos de matemática de sua querida vilã. Quem aí não se lembra das aventuras de Carmen Sandiego em plataformas antigas, como no Master System, e sua incessante procura pelos mapas por diversas regiões do planeta mundo afora? A fórmula se reinventa, agora com diversos puzzles, mas que mantém ainda a antiga estrutura de conversas e buscas em países famosos, com desafios mais que instigantes.



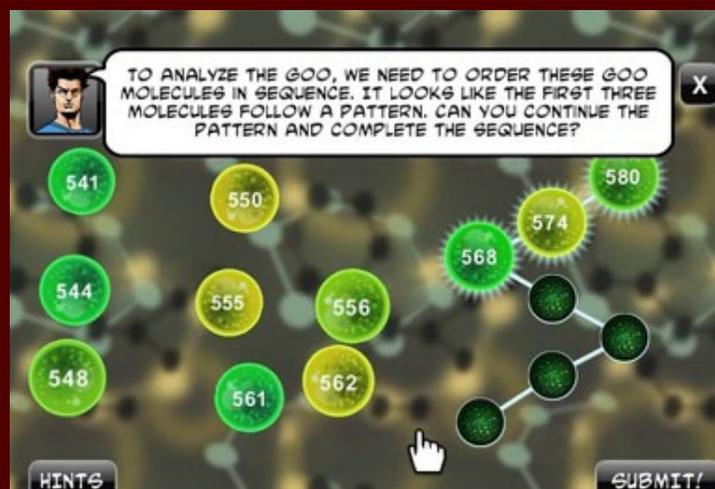
Enredo

A história gira em torno do roubo da Estátua da Liberdade na grande Nova Iorque, possivelmente comandada pelos audaciosos criminosos da V.I.L.E. - uma liga internacional de vilões liderada por Carmen - mas que garantirá, através de informações e resolução de problemas, viagens a variados locais do globo terrestre, como cidades da China e da Alemanha.

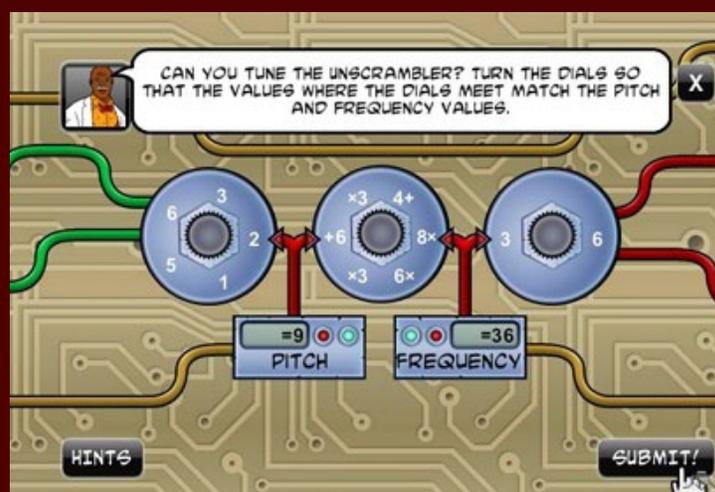
Você será selecionado pela ACME, como agente detetive da instituição, para resolver o caso citado. Ao decorrer desta aventura point-and-click, o personagem principal irá desvendar mistérios, coletados ao conversar com diversas pessoas nas cidades, e por vezes ajudando-as a resolverem enigmas.

Ponto da Matemática

A partir de desafios sugeridos ao longo do jogo, você, com o passar de sua caminhada, irá se deparar com diversos puzzles que envolvem temáticas de raciocínio lógico, progressões, ângulos etc. Um prato cheio para quem gosta de minigames inteligentes e desafiadores com a utilização da matemática. Ao completá-los, você receberá pontuações, de acordo com o desempenho, e Ranks com estrelas, que lhe garantirão os visados pontos de reputação exigidos no game.



Carmen Sandiego - Adventures in Math: The Lady Liberty Larceny apresenta gráficos em tons de quadrinhos e HQs; vozes dubladas, que por vezes utilizam os alto-falantes do Wii Remote e diversas histórias e dicas de onde avançar, cada qual com uma boa compreensão do mundo ao redor do personagem.



O jogo vai se tornando uma busca em troca de informações com pessoas, itens, lugares, além de conselhos vindos de fora (Carmen é uma delas). Seus comparsas deixarão pistas de quem são. Você receberá telefonemas explicando a real situação e como resolvê-las, na busca por mais aventuras e desafios ao redor do globo.



O jogo é publicado pela The Learning Company, grande empresa de software educativo, e desenvolvido pela finlandesa Gamelion Studios, experiente em plataformas mobile e jogos casuais. Este novo Carmen Sandiego tem tudo para ser um sucesso através de seus próximos capítulos a serem lançados para o WiiWare.

Se você adora matemática e raciocínio lógico ou apenas possui interesse em saber como é esse novo episódio da franquia Carmen Sandiego, não deixe de experimentá-lo, o jogo possui muitos traços de qualidade e, apesar de curto, é uma ótima ideia para se passar um tempo rentável na companhia de um bom videogame. Use o poder da matemática para combater o crime!

por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice

Lucas Oliveira

Rodrigo Estevam

Diagramação: Tiffany Silva

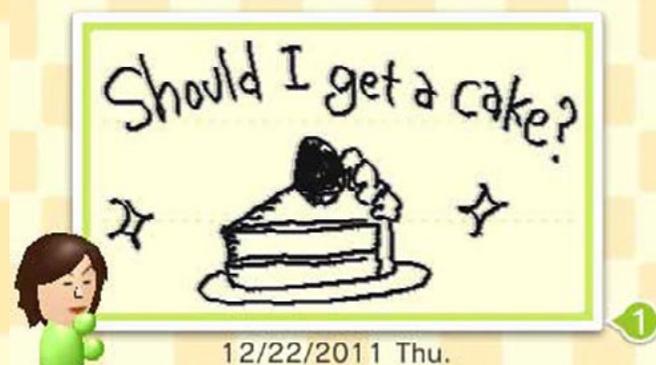
SWAPNOTE

Depois de muita espera, finalmente a lista de amigos do 3DS mostra um pouco de utilidade com o Troca-Cartas (ou SwapNote), o aplicativo gratuito da Nintendo que permite aos usuários de 3DS mandar mensagens desenhadas, anexar sons e compartilhar fotos. É absolutamente recomendado você baixá-lo (afinal, é de graça), mas ele está longe de ser um aplicativo perfeito para conversar com seus amigos e organizar partidas online. Ao invés de simplesmente jogar o usuário numa lista de amigos com a opção de escrever mensagens (assim como na maioria dos programas mensagens), a Big N criou uma interface interativa, bem colorida, simples e com opções divertidas. É como se fosse um aplicativo de chat mesmo, mas com uma série de aspectos que o fazem se sentir num videogame.

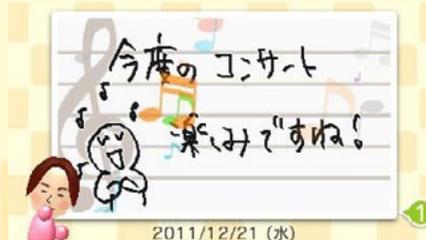
Você não “escreverá” mensagens, mas irá desenhá-las manualmente com a stylus. A touchscreen responde muito bem aos gestos feitos com a canetinha, e logo você estará desenhando mais do que escrevendo. Infelizmente, há um limite de “tinta” que você pode usar em suas mensagens, mas, considerando o tamanho da telinha, você dificilmente precisará ultrapassar o máximo permitido – há também um limite de páginas por mensagem. Outro ponto negativo é justamente não haver um teclado virtual para escrever mensagens, o que dificulta mensagens com textos grandes. Quando a carta estiver pronta, é possível mandá-la a seus amigos por SpotPass ou para os donos de 3DS que encontrar pela rua pelo StreetPass.



É possível escrever em 2D ou 3D, garantindo que seus desenhos possam ter dois níveis de profundidade. Além disso, o aplicativo permite anexar fotos às suas cartas, incluir efeitos sonoros (de até 5 segundos apenas) e emoldurar suas mensagens com os vários papéis de carta. Infelizmente, aqueles com muitos amigos sentirão a lista meio desorganizada, uma vez que não é possível separar as mensagens por categoria ou por remetente.



Aprender a usar as ferramentas é bem fácil. Troca-Cartas criará com você um vínculo de amizade através de Nikki, uma personagem fictícia que te ensinará a trocar mensagens com seus amigos. O Mii de Nikki vai desbloqueando novas opções para o aplicativo à medida que você envia mais e mais cartas – tudo fica mais fácil por conta do jogo ser totalmente em português brasileiro. Cada um dos amigos que lhe mandam mensagens também têm uma representação através de seu Mii, que fica fazendo caretas à medida que você lê a mensagem.



É claro que, apesar de todo o aspecto "fofo" de Troca-Cartas, ele tem seus problemas. Além de não ser integrado à Lista de Amigos (o que exige fechar o jogo para abrir o aplicativo), ele é lento e não permite discussões com seus amigos pelas limitações de respostas às cartas recebidas. Outro ponto negativo (e ilógico) é o custo para anexar sons e para baixar os anexos nas cartas recebidas: 15 Play Coins!



por **Alberto Canen**

Revisão: Rodrigo Estevam

Lucas Oliveira

Diagramação: Tiffany Silva



METROID

As mais famosas franquias exclusivas da Nintendo também são aquelas que mais lhe dão força. Afinal, se algum jogador quiser jogar Mario ou The Legend of Zelda terá que ser em um console da Big N. Além dessas duas poderosas séries, podemos contabilizar Donkey Kong e Metroid. Esta última, entretanto, sofre de uma "maldição". Sim, uma maldição, pois apesar de seus jogos terem uma qualidade equivalente às criações de Miyamoto, isso não se reflete em suas vendas. São mais de 25 anos de história, Metroid já não é mais uma adolescente e já passou por muitas situações e equipes, dentro e fora da Nintendo. Até cogitou-se terminar a série, pois a maldição que a persegue é muito forte e desencoraja os mais bravos produtores. Entretanto, a Big N não é grande à toa, e a série está aí até hoje, com muito a ser contado.

No hoje distante ano de 1986, um "tal" de Shigeru Miyamoto havia criado dois jogos de muito sucesso: Super Mario Bros. (NES, 13 de setembro de 1985) e The Legend of Zelda (NES, 21 de fevereiro de 1986). As vendas foram incríveis e as críticas foram todas favoráveis. O antigo mentor de Miyamoto, chamado Gunpei Yokoi, junto com o seu time, o Research and Development 1 (R&D1), aproveitaram o que tinha de melhor nos dois jogos citados e tentaram melhorar. Dessa forma, eles juntaram o estilo plataforma de Mario, a exploração não-linear de Zelda e acrescentaram elementos de jogos de tiro (que estavam fazendo sucesso nos arcades da época). O tema, por outro lado, não seguiu nenhum desses jogos, que são coloridos e alegres, mas um mais sombrio e melancólico, com um senso de isolamento marcante.

Nascia, dessa forma, a Série Metroid.

No jogo, a caçadora de recompensas Samus Aran deve se infiltrar sozinha na base dos Space Pirates e sua líder, Mother Brain, no Planeta Zebes para impedir que os mesmos utilizem os Metroids (seres parecidos com águas-vivas e que têm o poder de sugar a energia vital dos seres vivos) para a dominação da galáxia.

A sensação de liberdade no jogo era enorme, podia-se ir para a direita, como na maioria dos jogos, mas também era possível ir para a esquerda, o que não havia sido bem explorado até então. Dessa forma, não era necessário seguir

simplesmente do ponto A ao ponto B, mas sim explorar o mapa por completo, como bem entendesse.

Com toda essa liberdade de ir e voltar, o game ficou muito grande e, como era de se esperar, não dava para terminar jogando apenas uma vez. Por isso, decidiram utilizar um sistema que permitisse salvar a partida. Quando o game foi portado para o NES, o cartucho não oferecia um meio de salvar o jogo, por isso os

produtores criaram a opção de utilizar senhas (que o jogador receberia ao passar de fase) que o fariam começar do ponto onde parou, e pudesse voltar daquele ponto.

Os jogadores, ao zerar Metroid, tiveram uma das maiores surpresas de todos os tempos no mundo dos videogames. O protagonista, que

todos pensavam ser homem, era na verdade uma garota. Para a época, em que as garotas não apareciam como heroínas, mas tão somente como ajudantes ou princesas a serem resgatadas, certamente foi algo bem chocante.



A "maldição" de Metroid

O jogo tinha uma jogabilidade incrível e inovadora, e revolucionou o mundo dos videogames. Mas não vendeu bem. Como pode? Simples, é a velha história de estar no "lugar errado, na hora errada", mesmo que o game fosse o mais certo possível. Metroid foi criado para o Famicom Disk System (FDS), um acessório para o console principal. Como o FDS não vingou, o jogo seguiu o mesmo destino. Felizmente, Metroid foi para os Estados Unidos em cartucho, para o NES, e vendeu bem melhor por lá, salvando a franquia de um fim prematuro. Essa foi apenas a primeira vez que a série Metroid se deparou com essa terrível maldição.



Um longo período de espera



Yokoi e a sua equipe criaram o Game Boy, um verdadeiro sucesso de vendas. Era natural que eles quisessem que o próximo Metroid fosse para o portátil. Dessa forma, em 1991, 5 anos inteiros após o primeiro jogo da série, surgiu o Metroid II: Return of Samus. O jogo era bem mais linear que o seu predecessor e houveram algumas críticas por isso. Mas um legado foi deixado pelo game: o novo design do traje utilizado por Samus se transformou em referência para os demais jogos da franquia.

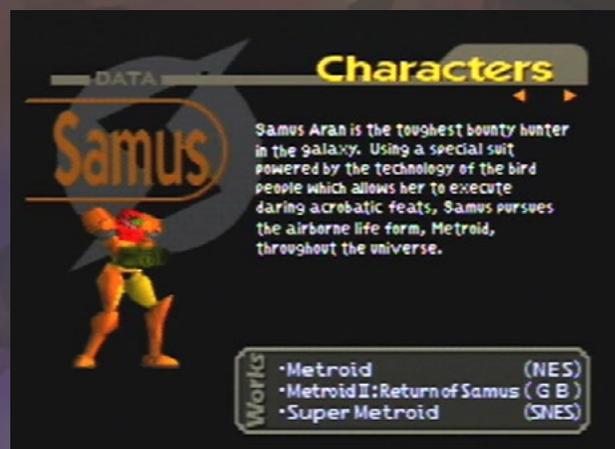
Um Super Jogo

Yoshio Sakamoto, um dos principais integrantes do primeiro Metroid, não participou de sua sequência para o Game Boy, mas não sem motivo, pois ele deu início à criação de um dos melhores jogos para um dos melhores consoles de todos os tempos: Super Metroid foi lançado para o Super Nintendo em 1994. O game era incrível e fez tudo que o primeiro Metroid havia feito, só que melhor em todos os sentidos. A crítica especializada adorou, os fãs sabiam que estavam diante de algo excepcional, e o sucesso de vendas... não veio! Lembra da "maldição"? Apesar de o jogo ser excelente, demorou muito tempo na sua criação, e quando foi lançado, o Super Nintendo já estava no seu último fôlego. No Japão, já estavam para ser lançados o Sega Saturn e o Sony PlayStation, e os gamers ainda estavam esperando pelo lançamento do Nintendo 64, tudo isso fez com que o jogo vendesse muito menos do que merecia.



Metroidvania

Em 1996, Gunpei Yokoi saiu da Nintendo, tendo falecido um ano depois em um acidente de carro, e a franquia foi deixada de molho. No novo console da Nintendo, o 64, a única forma de jogar com a Samus era no Super Smash Bros. Durante esse tempo, a Konami aproveitou a fórmula de Metroid e a levou à perfeição, lançando aquele que é considerado o melhor jogo da série Castlevania, o excelente Symphony of The Night (PS, 1997). Esse novo estilo de jogar foi para sempre batizado de "Metroidvania" ou "Castleroid" - junção do nome das duas franquias.



"Justin Bailey" é uma famosa senha que permite jogar com quase todos os power-ups e com a Samus usando um maiô rosa, no lugar do seu traje.



O nome Metroid veio da combinação Metro e Android. A primeira parte foi porque os movimentos rápidos da heroína pelo subterrâneo eram como pegar o metrô; a segunda parte é porque a armadura deixa o personagem parecido com um androide.



A Retro Studios e a quebra da "maldição"

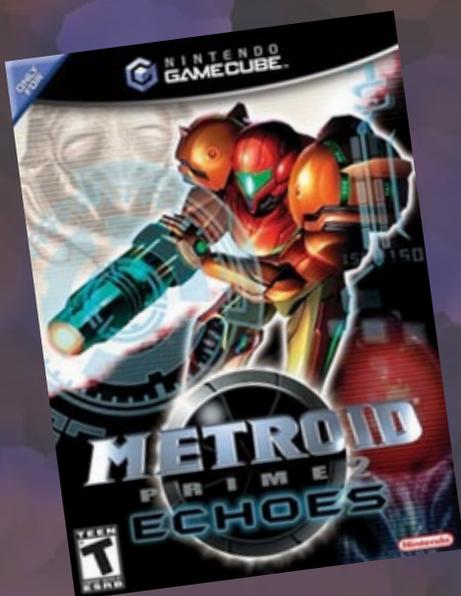
A Nintendo comprou a Retro Studios e entregou a franquia Metroid para ela criar um jogo para o GameCube. O resultado foi um jogo de tiro em primeira pessoa com exploração não linear, em um mapa gigante, com gráficos 3D: uma verdadeira obra-prima, lançada em 2002, chamada Metroid Prime. As vendas finalmente fizeram jus ao nível de qualidade da série, sendo o segundo jogo mais vendido do GameCube na época, atrás somente do Super Smash Bros. Melee (2001). Será que Metroid estaria livre para sempre da terrível maldição que lhe assolara até então?



Equipe Original

Na mesma data do lançamento de Metroid Prime, em 17 de novembro de 2002, a equipe original, dirigida por Yoshio Sakamoto, lançou Metroid Fusion, para o Game Boy Advance. Uma bem-vinda novidade era a possibilidade de desbloquear conteúdo extra para ambos os games, caso o jogador ligasse o GBA no GameCube. O jogo em si, não foi tão bom quanto Prime, mas foi uma ótima adição à franquia, principalmente em termos de história.

Em 2004, Sakamoto e a R&D1 lançaram Metroid: Zero Mission (GBA), o seu último/primeiro jogo. Explicando melhor, o game se trata de uma recriação do Metroid original, com gráficos melhorados e áreas novas e, após esse último lançamento, a Big N passou por uma reestruturação que levou a equipe a ser desfeita (ninguém foi despedido).



A volta por cima da "maldição"

Metroid Prime 2: Echoes foi lançado em 2004 e seguiu a mesma fórmula de seu primeiro título. A grande novidade era o multiplayer, modo inédito na franquia até então. A ideia era competir com jogos como Halo: Combat Evolved (Xbox), lançado apenas um ano antes do Metroid Prime, que provaria que o multiplayer forte influenciava diretamente nas vendas. Apesar da boa intenção, Prime 2 pecou por trazer apenas o modo "deathmatch" e sem opção para jogar online.

Para piorar a situação, Halo 2 (Xbox) e Half-Life 2 (PC) foram lançados

no mesmo mês. O jogo da Microsoft possuía um multiplayer muito forte e o game da Valve era um excelente FPS. Mesmo com grande aceitação da crítica, 3 jogos do mesmo estilo, de ficção científica, para dividir a atenção dos jogadores fizeram Metroid Prime 2 vender muito menos do que a Nintendo esperava. A maldição estava de volta!

A personagem principal, Samus Aran, herdou o seu sobrenome graças a um fã de futebol que fazia parte da equipe de produção, e usou o sobrenome de "um tal" de Edson "Arantes", mais conhecido como Pelé.



No embalo de Metroid

Apesar dos problemas, a série estava embalada, e em 2005 fez a sua estreia no Nintendo DS com um jogo diferente, Metroid Prime Pinball, que como o próprio nome indica, trata-se de um game de pinball, feito por uma empresa third-party, a Fuse Games. Logo em seguida, em 2006, o DS ganha mais um jogo da franquia, Metroid Prime Hunters. Este tratava-se de um jogo de aventura e FPS. A crítica adorou, mais uma vez.



Em 2007, a série chega ao Nintendo Wii com Metroid Prime 3: Corruption. Mais um jogo com notas altas, mas que, como reza a maldição, não vendeu tão bem como se poderia esperar. De fato, gamers mais hardcore preferiram jogos como Halo 3 (X360) e o multiplataforma Call of Duty 4: Modern Warfare. Junto aos jogadores mais casuais, dentro do próprio Wii já havia uma concorrência bem acirrada. Chegava ao fim a participação da Retro Studios na franquia.

Yoshio Sakamoto e os Ninjas

A Nintendo ainda não desistira de Metroid e encarregou um de seus criadores, Yoshio Sakamoto, para tomar a frente de um novo projeto. O produtor resolveu levar o desafio para um third-party, o Team Ninja, conhecido pelas séries Dead or Alive e Ninja Gaiden. As cutscenes, por outro lado, ficaram a cargo de outra third-party, a D-Rockets.



Metroid foi baseado no filme Alien, de Ridley Scott, e daí vem o nome de um dos chefões mais famosos da franquia, o Ridley.

O resultado foi um jogo de ação e plataforma com tiro em terceira pessoa. Havia muitos diálogos e narrativa com toneladas de excelentes cutscenes. Além disso, pela primeira vez, Samus teria uma voz. Vários fãs da franquia não gostaram da ideia e o resultado foi percebido nas vendas, que não chegaram a 1 milhão de cópias vendidas. Ou talvez fosse apenas a maldição, que assolara a franquia desde o seu lançamento.

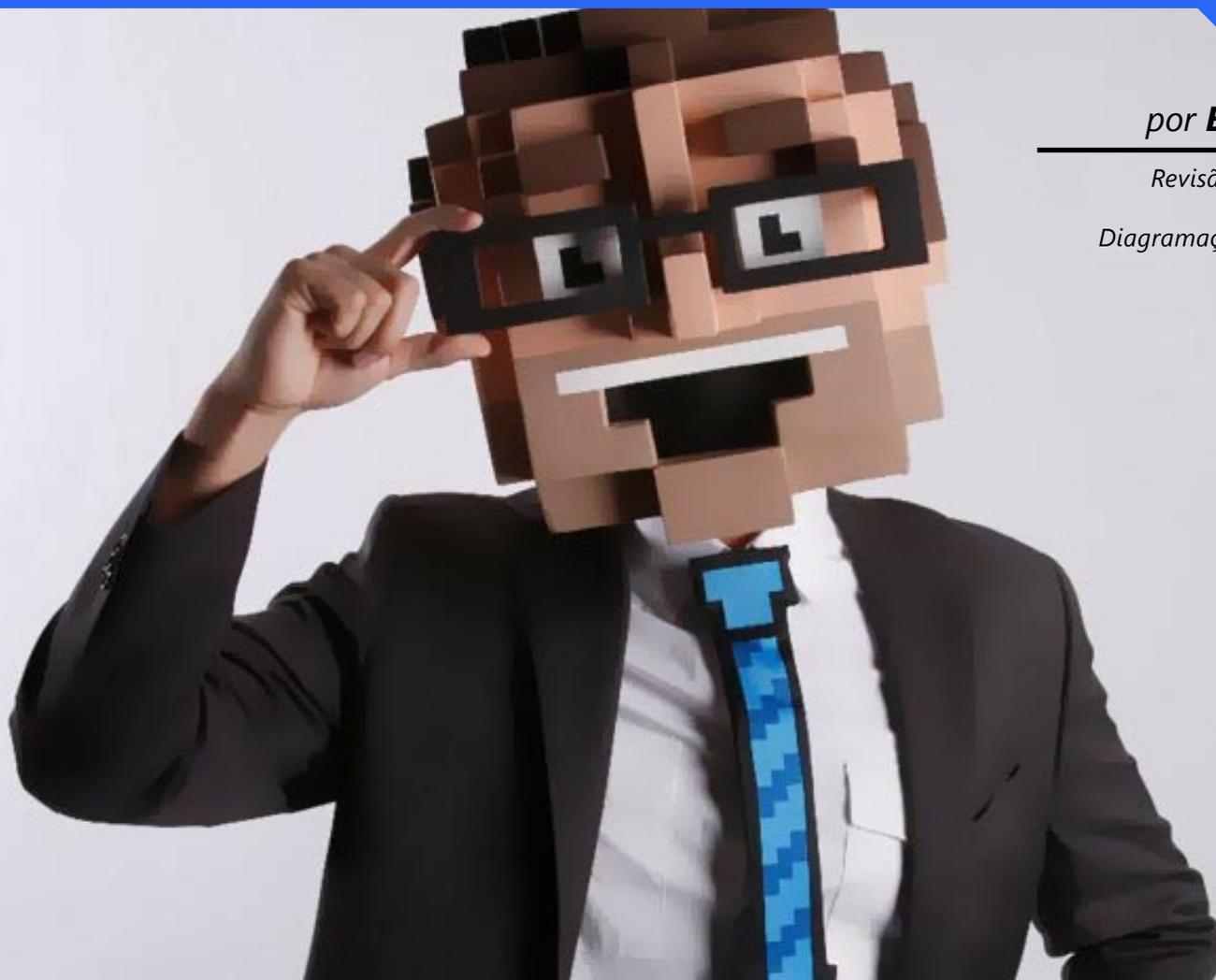
25 Anos de Vida

Ao lado de The Legend of Zelda e Mario, podemos colocar Metroid como uma das melhores franquias da Nintendo, talvez não em relação ao número de vendas, mas certamente à qualidade de seus jogos, esta sim, inquestionável. Dito isso, Metroid fez 25 anos em 6 de agosto de 2011 e a Nintendo deixou passar em branco. O motivo: não se sabe ao certo. Talvez seja pelo baixo número de vendas. Mas nós preferimos acreditar que seja uma espécie de contra-feitiço para tentar quebrar a maldição. Torcemos para que funcione e, mais uma vez, sejamos presenteados com um novo e incrível Metroid. 



por **Bruno Grisci**

Revisão: Lucas Oliveira
Rodrigo Estevan
Diagramação: Tiffany silva



Os Gráficos a Serviço da Estética

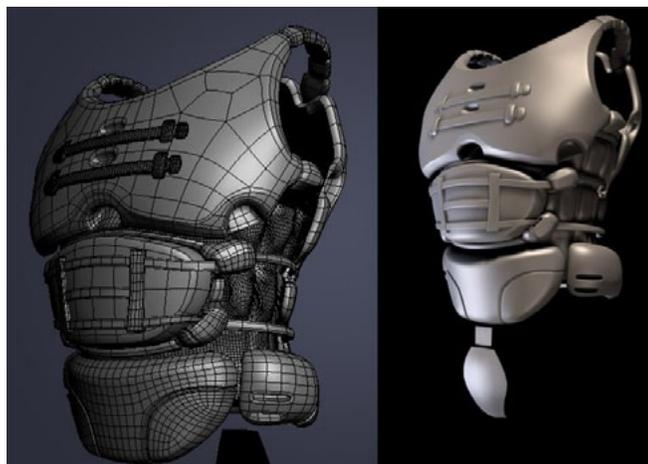
Então chegamos à sétima geração de videogames, e se existia uma razão para determinar a hora de trocar de console, grande parte dela devia-se à evolução dos gráficos. Uns cinco anos após seu lançamento, a tecnologia já havia avançado e era necessário dar um update. Nessa geração, entretanto, dois certos aparelhos de videogame de uma certa empresa não seguiram exatamente esse caminho, e isso foi ótimo. Calma, não vou defender aqui se tal console é melhor que o outro ou se essa decisão foi certa ou não.

O motivo pelo qual Wii e DS não possuem gráficos HD ser ótimo é outro: a discussão que isso causou. Independente de brigas na internet e trolls, todos os membros da indústria e jogadores pararam para pensar em algo que já havia tornado-se norma: afinal, o quão importante são os gráficos?

O que são gráficos?

Os gráficos nada mais são que dados e informações representando imagens. São a parte técnica do visual dos jogos. Quanto mais avançado o hardware, melhores eles serão, possibilitando a criação de mais polígonos, melhores texturas, maior fluidez nos movimentos, capacidade de exibir um número maior de elementos na tela, físicas mais avançadas, etc.

Os gráficos são os responsáveis por tornar os jogos mais realísticos, mais semelhantes ao que aconteceria se a ação da tela ocorresse na vida real, e também por aumentar a qualidade da imagem.



O que é estética?

1. Estudo acerca da beleza. Quais qualidades dos objetos os tornam belos e como a cognição humana reconhece isto.
2. Noções de beleza de um certo grupo ou pessoa.
3. Princípios de beleza aplicados a uma obra. - *Wikcionário*



A estética em um videogame é o que define a utilização dos gráficos, por assim dizer. Mais que isso, ela é o estilo artístico adotado pelos game designers, a ambientação, a arquitetura das construções virtuais, o desenho das armas, dos objetos, os cenários, as cores, o figurino dos personagens, os personagens em si.

A estética é reguladora de todos os elementos audiovisuais de um game.

Dois conceitos inseparáveis

A estética e os gráficos, em videogames, são interdependentes. Não há como criar um templo perdido no meio de uma selva se você não dispõem das técnicas para representá-lo, e da mesma forma não existe utilidade para um console superpoderoso sem que haja algo interessante para ele exibir. A situação que temos, portanto, é que ambos são igualmente importantes. Precisamos dos gráficos bem

desenvolvidos para que não tenhamos limites impostos à criatividade. Afinal, o conceito de um jogo pode muito bem variar de um cenário de 8-bits até um universo inteiro tridimensional livre para ser explorado. Tudo depende da vontade e da mensagem que o criador do game deseja passar. Portanto, considerando que a estética pode se manifestar de inúmeras formas,

os gráficos devem ser poderosos para termos liberdade. Ao mesmo tempo, precisamos fazer bom uso dessa liberdade, explorando ela de forma atraente, criativa, interessante, original. De nada serve criar uma lâmina de espada virtual capaz de refletir nitidamente a luz da lua num campo coberto de vegetação ondulando com o vento se não conseguimos transformar isso em algo mais. Se tudo que o dono da espada fizer for andar por aí decepando monstros genéricos em lugares genéricos por motivos genéricos, então temos poder gráfico desperdiçado.



Gráficos são os meios, não os fins

Se é para fazer mais um desses textos dizendo que gráficos não são importantes e mimimi me avise que não quero gastar meu tempo.

- Leitor que fica irritado por ler novamente sobre esse assunto

Antes de você que comprou uma nova TV Led e tem uma coleção de blurays na gaveta acender tochas e rumar à minha casa, saiba que concordo. A qualidade visual é sim muito importante. Ninguém quer ser incomodado com objetos

serrilhados e imagens de baixa resolução durante uma agradável partida. Mais que isso, o poder de processamento, como disse acima, é fundamental, afinal ele permite que novos elementos sejam explorados e novos conceitos colocados em prática. Nada nos impede

de imaginarmos um jogo com mil explosões simultâneas na tela, então é bom que possamos passar a ideia para um projeto concreto.

E era praticamente isso que acontecia quando a indústria dos videogames surgiu. Com recursos técnicos limitados os profissionais precisavam buscar alternativas criativas e bem elaboradas para que os jogos fossem atraentes. E como era uma mídia recém surgida, podiam ser mais ousados, tinham mais liberdade. Eventualmente, as possibilidades se esgotavam e era necessário evoluir o hardware para que os novos projetos fossem realizados.



Podemos colocar dessa forma: os gráficos são o material de um artista, o pincel, as tintas, a tela, e a estética a obra em si, o que foi pintado. Esse é o caminho natural, usamos a nossa tecnologia para produzir resultados interessantes.

Subvertendo a fórmula



Continuando a nossa pequena história, a indústria de games se desenvolveu, cresceu e, como toda indústria onde isso ocorre, estratificou-se. Depois que se tem alguns milhões nos bolsos não se pode arriscá-los em qualquer aposta, e as empresas precisavam de um porto seguro, algo no que elas pudessem investir e melhorar, mas ao mesmo tempo não ameaçasse a enorme base de fãs. E ela fez uma escolha: os gráficos.

Parando para pensar, essa era uma possibilidade extremamente óbvia. Investir principalmente em gráficos garante que as pessoas notarão diferenças, mesmo que não exista exatamente

algo de muito diferente para ser notado. Na prática, isso significa que podemos pegar um jogo de corrida de algum tempo atrás, melhorar a qualidade do carro e lançar um novo game, em vez de desenhar um novo veículo propriamente.

Todo esse investimento seria ótimo, não tivéssemos nos acomodado. O visual dos jogos foi se aproximando, convergindo para um ponto comum. De repente, a aparência daquele shooter lembrava muito a daquele outro shooter, e o mundo fantástico daquele RPG não era tão mais fantástico que o daquele outro. E por que parecia que mesmo com todo esse poderio gráfico uns jogos estavam economizando na paleta de cores?

Ah tá, falando assim até parece que jogos criativos e originais desapareceram...

- Leitor que sabe o que diz

Realmente, os jogos com estética diferente nunca deixaram de existir, mas no meio dessa bagunça toda acabaram ficando um pouco fora de foco. Não eram mais o comum, eram assim por serem indies (e aparentemente

jogos indies possuem liberdades que os outros não tem...), ou então eram alguma experiência do estúdio. Se era colorido e simplista, então só podia ser jogo de criança. Muitos jogos desse jeito foram lançados e conquistaram extremo sucesso, justamente por serem assim. E o interessante é que os jogadores ficavam surpresos com esses jogos, por fugirem à regra, quando o normal seria ser esse o "padrão".

A estética ainda é o principal

Na E3 de 2010, o site Gametrailers realizou, como de costume, diversos "tops" com os jogos da feira e selecionou um vencedor. Na categoria melhores gráficos, competiam Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360), Gears of War 3 (Xbox 360), Killzone 3 (PS3), Rage (PC, PS3, Xbox 360) e Kirby's Epic Yarn (Wii). Algumas considerações interessantes:

1. A maioria dos jogos eram sequências;
2. A maioria dos jogos eram FPSs;
3. A maioria dos jogos eram para consoles de alta definição.

Deu zebra e Kirby's Epic Yarn levou o prêmio, para surpresa de muitos. Mas como pode um jogo todo colorido e projetado para parecer feito de tecido, para um console que todos sabem ser tecnicamente inferior à concorrência, ter gráficos melhores que alguns dos games mais realistas que o HD pode proporcionar?

Não pode.

Kirby's Epic Yarn não possuía gráficos melhores que Crysis 2, por exemplo, e na verdade provar isso é uma questão de física. Mesmo assim, a estética de Epic Yarn, o design dos cenários que realmente pareciam se dobrar como um pedaço de pano, é algo diferente, é algo que as pessoas admiram. Kirby não ganhou pelos gráficos, ganhou por ser mais bonito e surpreendente que os seus adversários.



X

A mesma coisa acontece com quaisquer outros jogos. Okami, por exemplo. Foi lançado originalmente para PlayStation 2 e até hoje as pessoas o comparam com uma obra de arte, mesmo os gráficos já estando ultrapassados. Aí está uma pequena grande diferença. Jogos que apostam seu visual em gráficos são sensacionais no momento, mas passa o tempo e as pessoas começam a olhar com cara feia. Por outro lado, a beleza de um game como Okami não envelhece, porque ela está atrelada a princípios estéticos do ser humano.

Podemos aproveitar esse argumento para muitos outros jogos. Nessa geração tivemos vários games em 2D lindos que são ótimos exemplos. Muramasa: The Demon Blade (Wii), A Boy and His Blob (Wii), Braid (PC, X360) são apenas alguns nomes para reavivar a memória. Jogos bidimensionais, naturalmente, não possuem mais poderio gráfico que suas contrapartes em três dimensões, mas isso não impede a criação de obras valiosas. E já que os gráficos são mais simples, por que não os compensamos com sprites desenhados à mão ou um design totalmente inovador? É por aí...



Para cada jogo que apareceu nesse texto, existem muitos outros nas mesmas condições mundo afora. Um outro caso, o incrivelmente bem sucedido Minecraft (PC). Caso não conheça, o único objetivo que existe nele é editar, construir e destruir o cenário virtual. Acontece que, para os padrões atuais, os gráficos são extremamente toscos: tudo é formado por cubos, e as texturas não são das melhores. Mas analisando com mais profundidade, somos obrigados a questionar se a jogabilidade e proposta de Minecraft seriam atendidas por visuais de extrema qualidade. Aparentemente, a falta deles não fez os jogadores terem dificuldades em criar coisas incríveis.



Sair do lugar comum, entretanto, não é tarefa fácil, e isso vale para a nossa discussão aqui. Nos anos 2000, a Nintendo anunciou o que seria seu novo console, o GameCube, e com ele um vídeo de demonstração com Link e Ganondorf extremamente realísticos e muito bem feitos (para a época, é claro), numa intensa luta de espadas. Os fãs de The Legend of Zelda, que já haviam se aventurado em uma Hyrule tridimensional em Ocarina of Time e Majora's Mask, foram a loucura. Quando na E3 seguinte, a Nintendo revelou o verdadeiro Zelda para GameCube, a plateia ficou atônita, a maioria no mal sentido.

Como? Mas como os incríveis gráficos do vídeo do duelo de espadas transformaram-se num jogo cartunesco em cel shading? Como aquela seria a aparência de The Legend of Zelda: The Wind Waker? Pois é, a Nintendo preferiu "sacrificar" um pouco todo aquele realismo e potência e oferecer uma experiência diferenciada. Deu certo: The Wind Waker é considerado um dos melhores jogos da série, e, embora ainda existam críticos do Toon Link, o visual foi tão popular que Four Swords Adventures, The Minish Cap, Phantom Hourglass e Spirit Tracks seguiram o mesmo caminho.



Estamos novamente em um período crítico da indústria de jogos: mais uma vez novas plataformas estão chegando, sempre prometendo trazer consigo muitas novidades. O que podemos esperar para os gráficos e a estética na oitava geração de videogames? 



por **Rafael Neves**
e **Alex Sandro**

Revisão: Bruna Lima.
Diagramação: Douglas
Fernandes

O sétimo game de corrida da turma do encanador bigodudo e amigos chegou ao 3DS. Na última edição, você curtiu a nossa análise e, agora, preparamos esse Super Guia, com todas as dicas e truques pra você se dar bem nas pistas. Você irá de Rubinho Barrichello a Sebastian Vettel em segundos. É só acelerar e pisar fundo na leitura!



Dicas básicas: Confira os truques que todo corredor precisa saber!

Saia na frente: Quando estiver na contagem regressiva para o início da corrida, segure o botão para acelerar mais ou menos quando o número 2 for começar a escurecer e se aproximar da tela (o efeito 3D ajuda neste aspecto). Se o timing for preciso, você iniciará a partida com um turbo, mas se começar a acelerar cedo demais, seu motor soltará fumaça e você ficará alguns segundos parado.

Cavalo-de-pau: Quando estiver passando por curvas, não esqueça de segurar o botão R para dar uma rabeada. Além de facilitar a direção nas curvas, as faíscas ao redor do seu kart vão mudando de cor quanto mais tempo você mantiver a manobra. Quando chegar à cor vermelha, você pode soltar o R para ganhar um pequeno turbo.

Dirija com estilo: Quando você passar por rampas, lombadas ou outras partes do circuito que façam seu carro dar algum tipo de salto, aperte o botão R para dar uma comemoração no ar e, quando voltar à pista, ganhar um turbo extra. Há um momento certo para apertar o botão R, então pratique um pouco.

Valendo cada centavo: Depois de caírem no desuso, as moedas voltam em Mario Kart 7 e dessa vez ajudam a aumentar a velocidade do seu kart. Cada moeda obtida concede um pequeno turbo, então não deixe de pegar nenhuma!

Na cola do adversário: Quando o outro corredor estiver em sua frente e próximo a você, experimente segui-lo mantendo uma distância pequena do fundo do kart dele. Se você conseguir por alguns segundos, ganhará um impulso por conta do vácuo que o fará disparar na frente de seu adversário.

Para se mostrar: Ao fim de um Grand Prix no single player, você recebe estrelas a depender da sua performance. Tudo é levado em conta: sua colocação, tempo de corrida, etc. Dê tudo de si para conseguir três estrelas em todas as competições, pois elas ficarão à mostra ao lado do seu nome em partidas online e locais, então é uma boa maneira de esbanjar habilidade frente a seus amigos.

Deixe sua marca: No single player, selecione o Time Trials e escolha um circuito para ter uma lista dos melhores corredores dele. Você pode disputar contra o "ghost" das outras pessoas até que consiga superá-las e, assim, aparecer na lista de melhores também. Não esqueça de sempre praticar, especialmente contra os ghosts que o 3DS baixa automaticamente por SpotPass.

A volta dos que não foram: ao cair no buraco e ser resgatado pelo Lakitu, acelere seu kart na hora que ele tocar o chão para ganhar um turbo.



Itens: Embora todo item seja acionado com o botão L, há sempre as melhores maneiras de se usar cada um de seu arsenal.

Banana: Experimente manter as cascas de banana no fundo de seu kart segurando o botão L. Dessa forma, você consegue bloquear cascos de seus adversários e fazer os corredores que se aproximarem derraparem na hora. Talvez incomode um pouco ficar pressionando o L por muito tempo, então preste atenção no mapa para ativá-lo na hora certa.



Triple Banana: O combo de três bananas é perfeito para isso, pois você não precisa manter o L pressionado para que elas fiquem no fundo do kart. Você também pode atirar bananas para frente pressionando o direcional para frente seguido do botão L, mas isso exige muita precisão, pois é difícil calcular o lugar onde a casca cairá. Se você quiser usar o item convencionalmente, deixe as bananas em lugares estreitos, em saídas de túneis e após sair de canhões, onde há mais chance de alguém escorregar nelas.



Green Shell: Utilize-o defensivamente da mesma forma que as cascas de bananas. Se quiser, pode tentar atirá-los, mas é melhor escolher adversários próximos, pois ele não é perseguidor como seu irmão vermelho. Além disso, o casco verde fica "rebatendo" nas laterais e há chances de acertar alguém - incluindo você mesmo.



Triple Green Shell: Os três cascos verdes são excelentes para usar principalmente como proteção. Eles giram ao redor do seu kart e só arremesse em adversários se estiver exatamente atrás deles.



Red Shell: Embora seja um casco teleguiado, obstáculos podem destruí-lo (ele é mais frágil que o casco verde), então lance-o quando o seu alvo estiver à vista e em pistas livres de curvas e obstáculos. Preste atenção também se o seu adversário não carrega algum item que possa bloquear o casco vermelho (como bananas, cascos, rabo de guaxinim), lembrando



que, se o corredor já tiver ativado o item e mantivé-lo no fundo do kart, o ícone desse item não aparecerá na lista de corredores mapa, então mantenha o alvo no seu campo de visão, de preferência.

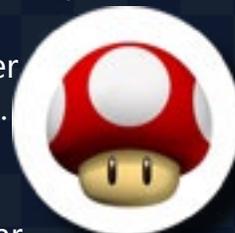
Triple Red Shell: Os três cascos vermelhos, se usados sabiamente, garantem a você ultrapassagens. Não arremesse-os sequencialmente. Arremesse um, aguarde um pouco e depois arremesse o outro. Também é bom para proteção.



Spiny Shell: O terror do líder. As chances de escapar do casco azul são mínimas: só se você estiver com uma Star ou se estiver com turbos e ativá-lo no momento em que o casco parar sobre sua cabeça. Se você vir algum jogador com o casco azul e estiver com o segundo colocado próximo, diminua a velocidade para explodi-lo junto ou deixe-o te ultrapassar para ele levar o casco (Dica: o casco azul "marca" o primeiro colocado. Portanto, se o adversário lançá-lo quando você estiver em primeiro, não adiantará ceder a primeira colocação ao adversário mais próximo. O casco irá em você). A diferença em relação à versão do Wii é que o casco vai pelo chão. Portanto, se estiver no caminho, fique nos cantos da pista.



Mushroom: Apesar do turbo concedido por este item ser ótimo em qualquer momento, há lugares e instantes onde ele pode ser decisivo para sua vitória. Grande parte dos atalhos nas fases exigem um turbo, pois o caminho até eles é feito de materiais que desaceleram o kart (como lama ou areia). Você também pode improvisar cortes de caminho usando o cogumelo para passar rapidamente por trechos de grama ou areia quando é mais vantajoso do que usar a pista.



Triple Mushroom: os três cogumelos podem ser usados eficientemente com o glider (asa-delta). Assim, você poderá sobrevoar boa parte do caminho e inclusive cortar vários deles. Use-os sabiamente, ative um, aguarde um pouco e use o seguinte.



Golden Mushroom: As mesmas dicas do cogumelo valem para sua versão dourada. Não fique apertando o botão L infinitamente, mas vá pressionando-o gradualmente, de forma a deixar cada turbo ir até o fim para depois ativar outro.



Super Star: A super estrela te deixará imune a outros itens e significativamente mais veloz, mas ainda poderá cair em buracos. Em fases repletas de curvas fechadas (como a Rainbow Road do SNES), o aumento de velocidade pode atrapalhá-lo e fazê-lo sair da pista. Em fases abertas, aproveite para trombar impiedosamente em seus adversários.



Super Leaf: Ganhar uma cauda de texugo a la Super Mario Bros. 3 é legal, mas ative-a no momento certo. Quando você aperta L, a cauda aparecerá e cada pressionar do mesmo botão fará ela acertar adversários bem próximos. Como há limite de tempo de 10 segundos (enquanto ele não acabar, você não poderá pegar novos itens), só use a super folha quando seus inimigos estiverem próximos ou quando precisar se defender de cascos vermelhos e verde. Você também pode usar a cauda para destruir bananas e inimigos no seu caminho (caranguejos, Tiki, e outros).



Fire Flower: A flor de fogo é um dos itens estreados. Você pode disparar várias bolas de fogo, tanto para frente quanto para trás. Mas use-a quando tiver um adversário na mesma linha que você. Lugares fechados são indicados para arremessar as bolas de fogo, pois elas "rebatem" nas laterais e queimam cascos e bananas que algum jogador está segurando na traseira do kart, além de queimar o rabo de guaxinim.



Bullet Bill: Seu Kart se transforma em um Bullet Bill, deixando-o invencível e não precisa guiá-lo, pois ele segue o caminho automaticamente. Ele também te protege de disparos adversários, até mesmo do Lightning. Se ouvir o ruído do mesmo se aproximando, saia do caminho.



Lightning: O raio, quando ativado, deixa os outros corredores minúsculos. Você pode atropelá-los, deixando-os amassados. Para quem possui o raio, o indicado é ativá-lo antes de passar pelos Item Box, pois assim você será o único corredor em tamanho normal e com item. Caso veja algum adversário com o raio, use seus itens, pois ao tomar o choque, você perde todos. Só escapa do raio se estiver com a Super Star ou com o Bullet Bill.



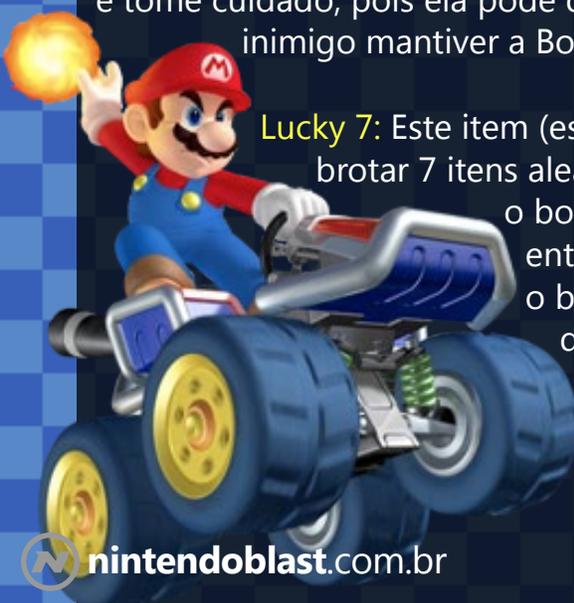
Blopper: Em Mario Kart 7, a tinta espirrada por este polvo realmente atrapalha a visão, então não hesite em sujar a tela de seus amigos. Quando o alvo for você, use o mapa da tela de baixo para se guiar pela pista (coloque-o na visão com zoom maior, pois permite ver mais detalhes do mapa). Se você passar por um impulsor (aqueles coloridos que te dão mais velocidade), a tinta sumirá.



Bob-omb: Preste bastante atenção com essa bomba ou poderá virar picadinho – mesmo que seja você que a possua. Lembre-se que a Bomb-omb não explode de primeira, ela (ao cair no chão) andar um pouco até o adversário e estourará depois alguns segundos ou se for tocada por algum corredor. Acostume-se com o tempo de explosão, o raio de destruição e tome cuidado, pois ela pode quicar nas paredes e voltar contra você mesmo! Se um inimigo mantiver a Bomb-omb no fundo do kart (segurando L), se afaste!



Lucky 7: Este item (especialmente criado para Mario Kart 7) fará brotar 7 itens aleatórios que irão girar ao seu redor. Apertar o botão L ativará o que estiver na sua frente, então preste atenção nisso antes de pressionar o botão. Se aproximar de um corredor com o 7 da Sorte ativado é sempre uma incerteza, pois você pode ser acertado por cascos e bananas, mas também pode receber os benefícios de uma super estrela ou cogumelo. Tudo depende do item no qual você irá encostar.



Dicas nas pistas

Destacamos em cada uma das pistas as principais dicas e caminhos para você se dar bem e sempre chegar na frente:



Mushroom Cup



Toad Circuit



▶ Ao sair do túnel, há uma rampa do lado direito. Se tiver turbo, aproveite-a;

▶ Na segunda e terceira volta, haverá um impulsor que faz você abrir o glider (asa-delta).



Daisy Hills



▶ Salte pelos pequenos troncos e pressione R para ganhar turbo ao tocar o chão. Se tiver algum turbo, do lado esquerdo há uma rampa;

▶ Antes de saltar pelos impulsadores, há um caminho à esquerda, pela grama. Tenha algum item que lhe dê turbo para cortar por ali. Você poderá andar sobre os telhados das casas.



Cheap Cheap Lagoon



▶ Ao saltar na ponte de madeira ao entrar na lagoa, caia à direita. Há um caminho de pedra. Se preferir seguir pelo caminho normal, pressione R nas elevações;

▶ Entrando na caverna, o melhor caminho a seguir é o da esquerda, pois ao saltar você abrirá o glider.



Shy Guy Bazaar



▶ Após entrar na área das barracas, à direita há um impulsor que faz você andar na parte superior. Se for pelo caminho de baixo, siga pelo canto direito;

▶ Ao passar pelos vasos, há um caminho à esquerda com impulsor.



Flower Cup



Wuhu Loop



▶ Ao chegar à área rochosa, há um caminho pela caverna à esquerda e você usará o glider;

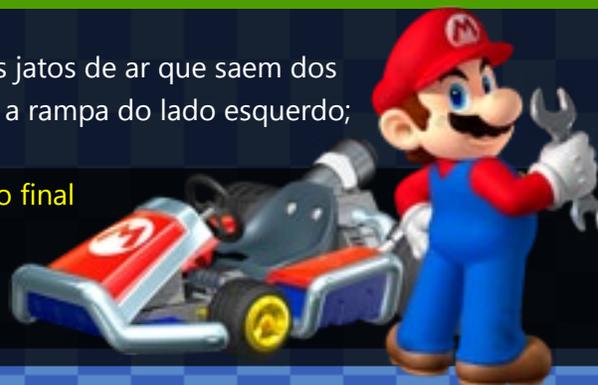
▶ Na sequência você pode saltar entre as pilastras. É arriscado, então, veja se vale a pena;

▶ Na terceira volta, à direita da árvore há um caminho que leva próximo ao farol. Siga por lá e use o glider.

Mario Circuit



- ▶ Ao saltar com glider, aproveite os jatos de ar que saem dos canos para ganhar altitude ou use a rampa do lado esquerdo;
- ▶ No túnel-cano, fique na lateral no final e pressione R para saltar e ganhar turbo. À frente, há uma elevação no asfalto, faça o mesmo.



Music Park



- ▶ Logo que descer pelo teclado, há impulsadores do lado direito;
- ▶ Ao saltar pelos tambores, pressione R para ganhar turbo. Faça o mesmo na área das notas musicais que saltam;



Próximo ao final da volta há um tambor do lado direito. Você pode cortar por ali. ▶

Rock Rock Mountain



- ▶ Ao largar, você pode saltar pela rampa do lado esquerdo;
- ▶ Ao saltar pela segunda vez com o glider, se tiver um Mushroom, siga pela grama e salte pela rampa;
- ▶ Na segunda e terceira volta ao sair da caverna com o glider, aproveite os jatos de ar que sai do cano à direita.



Star Cup



Piranha Plant Slide



- ▶ Siga sempre pela água, ela te dará mais velocidade;
- ▶ Ao entrar no cano, siga pelo lado direito para usar o impulsor;

Ao saltar com o glider, se tiver Mushroom ou Star, corte através das moitas. Elas são feitas de madeira e você pode quebrá-las. ▶



Wario Shipyard



- ▶ Evite ficar na beirada ao sair do túnel, pois os jatos de ar podem te empurrar no precipício;
- ▶ Ao saltar com o glider, caia à esquerda para ganhar turbos e aproveite a rampa do lado direito na curva.

Neo Bowser City

- ▶ Use o drift, pois há várias curvas na pista;
- ▶ Saltando com o glider, passe pelo jato de ar à esquerda para cortar caminho.

Maka Wuhu



- ▶ Pule pelas madeiras para ganhar turbos. Depois, corte pelo caminho no gramado;
- ▶ Ao entrar na segunda volta, antes da caverna, se você saltar do lado direito e cair na água (sem tocar nas pedras), sairá na terceira volta. É uma falha do jogo, que quase todos usam no modo online.
- ▶ Se seguir o caminho normal,

ao sair da caverna, caia à esquerda na água para cortar caminho;

Na sequência, há uma entrada à direita para cortar pelo castelo. ▶





Special Cup



DK Jungle



▶ Na descida, após passar pela ponte, há um caminho na pedra que faz com que você use o glider.

Rosalina's Ice World



▶ Se você usar o drift, você pode pular pelo abismo onde você desce fazendo curva para a direita;

▶ Após a segunda e terceira volta, o indicado é ir por cima, pelo gelo e não pela água. Um item que lhe cede turbo é bom para saltar ali;

▶ Próximo do final, se seguir pelo caminho da direita, passará por impulsionadores. É mais curto e mais arriscado que o caminho da esquerda.

Bowser Castle



▶ Ao passar pelo primeiro Thwomp (o inimigo de pedra), há um caminho à esquerda para cortar.

Rainbow Road



▶ Antes da segunda volta, salte pelas elevações para ganhar turbos;

▶ Ao descer na lua, pule sobre as elevações para ganhar velocidade;

▶ No túnel, passe sobre os impulsionadores azuis, pois eles farão você abrir o glider. Aproveite e passe por entre as estrelas.



Shell Cup



Luigi Raceway (N64)



▶ Ao largar e ao sair do túnel, do lado direito, há um caminho com impulsionadores;

▶ No final, pressione R na elevação no asfalto.



Bowser Castle 1 (GBA)



▶ Faça as curvas usando drift;

▶ Na segunda e terceira volta, há um impulsionador azul que faz com que você abra o glider. À esquerda, no meio da lava, há uma rampa. Aproveite-a.

Mushroom Gorge (Wii)



▶ Aproveite os cogumelos vermelhos. Pressione R ao pular por eles para ganhar turbo ao tocar o chão;

▶ Ao chegar na área dos cogumelos, siga pela esquerda. Ao saltar no cogumelo azul, você abrirá o glider. Se tiver um item de turbo, você pode cortar sobrevoando.

Luigi's Mansion (DS)



▶ Ao sair da mansão, no gramado à esquerda há uma rampa que faz com que você abra o glider;

Na sequência, à direita da área com lama, há outro caminho e, ao saltar, você usa o glider novamente. ▶





Banana Cup



Koopa Beach (N64)



- ▶ Se tiver algum item de velocidade, use-o na rampa para saltar acima e usar o glider para cortar caminho;
- ▶ Próximo à chegada, você pode cortar pela água e pegar moedas.

Super Mario Circuit 2 (SNES)



- ▶ Após a largada, há uma rampa à esquerda;
- ▶ Saltando com o glider, você pode cortar à esquerda, sobre a parte com grama.

Coconut Mall (Wii)



- ▶ Suba pela escada rolante azul e pressione R ao saltar;
- ▶ Siga à direita e, se tiver um item de velocidade, corte pela loja. Você ainda pode seguir pelo caminho e descer próximo à escada rolante.

Waluigi Pinball (DS)



- ▶ Essa pista não tem segredo: use o drift nas curvas, pois elas são fechadas. No final evite bater, pois os objetos do Pinball te empurram para trás.



Leaf Cup



Kalimari Desert (N64)



▶ Ao largar, à esquerda há um caminho que faz você usar o glider;

Após passar pela primeira linha do trem, à direita há uma rampa. É preciso usar um turbo para chegar nela. ▶



DK Pass (DS)



▶ Se tiver turbo, corte pelo caminho com neve;

▶ Aproveite passe pelas inúmeras rampas para ganhar turbos.

Daisy Cruiser (GCN)



▶ Ao passar pelo salão, caia na parte com água. Você usa impulsadores e pode pressionar R ao saltar.

Maple Treeway (Wii)



▶ Ao largar, à direita há um caminho para cortar;

Ao saltar e usar o glider, próximo ao final da volta, em ambos os lados, há caixa de itens e impulsadores. ▶





Lightning Cup



Koopa Cape (Wii)



- ▶ Siga pela água, pois a correnteza faz com que seu kart ganhe velocidade;
- ▶ Se tiver algum item de velocidade, corte pelo gramado.



Dino Dino Jungle (GCN)



- ▶ Na caverna, à direita, há uma rampa após a lama. Corte ali pra usar o glider;
- ▶ Ao saltar sobre o dinossauro, você pode cortar o caminho por cima da grade.



Airship Fortress (DS)

- ▶ Ao largar, pressione R ao cair para ganhar turbos. Use bastante o drift, pois lhe rende turbos.



Rainbow Road (SNES)



- ▶ Salte pelas ondulações que os Thwomps fazem na pista para ganhar turbos.
- ▶ Há uma rampa à esquerda, antes do Thwomp. É arriscado e só é aconselhável saltar ali com turbos.
- ▶ Há uma rampa no centro, entre dois Thwomps. Só salte ali se estiver com Mushrooms.

Extras (porque Mario Kart é diversão infinita!)

- ▶ **Mirror Mode:** Termine todas as Cups do 150cc em primeiro lugar ou com rank Gold para liberar o modo espelhado.
- ▶ **Desbloqueando personagens:**
 - ▶ **Daisy:** termine em primeiro lugar na Mushroom Cup (150cc);
 - ▶ **Wario:** termine em primeiro lugar na Flower Cup (150cc);
 - ▶ **Rosalina:** termine em primeiro lugar na Star Cup (150cc);
 - ▶ **Metal Mario:** termine em primeiro lugar na Special Cup (150cc);
 - ▶ **Shy Guy:** termine em primeiro lugar na Shell Cup (150cc);
 - ▶ **Honey Queen:** termine em primeiro lugar na Banana Cup (150cc);
 - ▶ **Wiggler:** termine em primeiro lugar na Leaf Cup (150cc);
 - ▶ **Lakitu:** termine em primeiro lugar na Lightning Cup (150cc);

Equipe seu Kart: há diversos "bodies", pneus e gliders para liberar em Mario Kart 7 para deixar seu carro mais estiloso. A forma com que eles são liberados é aleatória e é preciso recolher as Coins espalhadas pelas pistas. Confira abaixo:

- ▶ Parte 1: 50 coins
- ▶ Parte 2: 100 coins
- ▶ Parte 3: 150 coins
- ▶ Parte 4: 200 coins
- ▶ Parte 5: 250 coins
- ▶ Parte 6: 300 coins
- ▶ Parte 7: 400 coins
- ▶ Parte 8: 500 coins
- ▶ Parte 9: 600 coins
- ▶ Parte 10: 700 coins
- ▶ Parte 11: 800 coins
- ▶ Parte 12: 900 coins
- ▶ Parte 13: 1.000 coins
- ▶ Parte 14: 1.200 coins
- ▶ Parte 15: 1.400 coins
- ▶ Parte 16: 1.900 coins
- ▶ Parte 17: 1.800 coins
- ▶ Parte 18: 2.000 coins
- ▶ Parte 19: 2.500 coins
- ▶ Parte 20: 3.000 coins
- ▶ Parte 21: 3.500 coins
- ▶ Parte 22: 4.000 coins
- ▶ Parte 23: 4.500 coins
- ▶ Parte 24: 5.000 coins

Partes douradas do Kart:

Para desbloquear as partes douradas do Kart, complete os requisitos a seguir:

- ▶ **Gold Glider:** conecte-se com 100 pessoas através do StreetPass ou obtenha 10.000 coins;
- ▶ **Gold Standard Body:** consiga um VR (pontuação no modo online) de 10.000 pontos ou recolha 20.000 coins;
- ▶ **Gold Steering Wheel:** corra 100 corridas e use a visão em primeira pessoa (usando o giroscópio do 3DS) em 80% do tempo;
- ▶ **Gold Wheels:** vença todas as cups em todos os níveis (50cc, 100cc, 150cc e Mirror Mode) com rank de uma estrela ou mais. 



Quer ganhar uma camiseta como essas?

PROMOÇÃO

NINTENDO BLAST + **FICTION**

Para concorrer a **6 camisetas**, basta seguir no Twitter o **@nintendoblast** e o **@fictionbr** e tweetar a seguinte frase:

Sigo o @nintendoblast e a @fictionbr e quero ganhar uma camiseta da promoção! <http://kingo.to/YGo>

E pronto, já está participando!

REGULAMENTO: A promoção "Nintendo Blast + Fiction" é aberta a todos os residentes em território nacional. Para participar da promoção, basta ao participante ser leitor regular da revista Nintendo Blast, e tweetar a mensagem acima. O sorteio será realizado pelo sorteie.me. O prêmio é pessoal e intransferível. A promoção é vetada aos editores, redatores e colaboradores do Nintendo Blast. Os vencedores terão que ceder suas imagens (fotografia) para que seja veiculada nos canais do Nintendo Blast e da Fiction. Os participantes concordam com todas as regras acima e se comprometem a não contestar o resultado final. Serão aceitas os tweets com data entre 31 de janeiro de 2011 e 19 de fevereiro de 2011. A divulgação dos vencedores será feita no Twitter e no Nintendo Blast. Os vencedores receberão o prêmio em até 90 dias após a data de divulgação do resultado.

POKÉMON BLAST

Pokéretrospectiva 2011

por **Mateus Lôbo**

Revisão: Jaime Ninice

Lucas Oliveira

Rodrigo Estevan

Diagramação: Tiffany silva

O ano de 2011 foi bem agitado para os monstrinhos mais famosos do mundo. A série Pokémon completou 15 anos, as versões ocidentais dos primeiros jogos da quinta geração foram lançadas, um brasileiro foi campeão mundial de Pokémon Trading Card Game, e acredite se quiser, até mesmo um crossover com a franquia Nobunaga's Ambition foi anunciado para o Nintendo DS.

Venha recapitular os acontecimentos mais importantes do universo Pokémon em 2011 no Brasil e no mundo!



Janeiro

Para começar o ano com boas expectativas, nada melhor que um bom boato, não é? Durante a Consumer Electronics Show (CES), famosa feira norte-americana de tecnologia, surgiu um boato de que um novo jogo dos monstrinhos seria lançado para o Wii, seguindo os moldes de Pokémon XD: Gale Of Darkness (GC). A situação ficou ainda mais séria quando duas semanas depois, Satoru Iwata, presidente da Nintendo, afirmou em uma reunião para investidores que novos jogos da série estavam sendo desenvolvidos para Wii e 3DS.

Outro destaque do mês foi a curiosidade dos treinadores deste lado do globo, que estavam aos poucos recebendo informações sobre as versões ocidentais de Pokémon Black & White (DS).

Fevereiro

Finalmente chegou a hora de comemorar os 15 anos de uma das mais bem sucedidas franquias de video game do mundo! Fevereiro foi um mês de festa para todos os jogadores.

Entre os dias 7 e 27 de fevereiro, os cães lendários Raikou, Entei e Suicune estiveram disponíveis para download nas versões Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold e SoulSilver (DS). Um cão lendário a cada semana! Além de estarem em sua forma shiny, eles liberavam um evento especial do Zoroark nas versões Black & White se transferidos via Relocator.

Achou que o mês foi recheado de lendários? Calma, ainda tem mais! Vários países, incluindo o Brasil, receberam o evento de distribuição oficial do Celebi. Do dia 21 de fevereiro até 6 de março,

jogadores do Rio de Janeiro e São Paulo tiveram a oportunidade de conseguir um Celebi especial que liberava dois eventos: uma viagem no tempo em HeartGold & SoulSilver e um Zorua em Black & White.

Apesar de tudo isso, alguns fãs ficaram decepcionados depois de uma entrevista de Junichi Masuda, diretor de alguns jogos da série e um dos principais nomes do mundo Pokémon, ao site IGN. Masuda deixou claro que eles não possuem intenções de criar um jogo da série principal fora dos portáteis, pois isso não combina com o objetivo de Pokémon, que foi feito para ser um jogo portátil.

Março

Março sem dúvida alguma foi o mês que todos os treinadores esperavam que chegasse. Nossos amigos norte-americanos e ingleses tiveram a sorte de aproveitar um pré-lançamento especial, cada qual em seu país e com atrações distintas, como a presença de Junichi Masuda e Ken Sugimori



(Ilustrador responsável pelas artworks de Pokémon), uma área para o download do item que dá acesso ao Pokémon lendário Victini e a chance de conseguir o jogo um dia antes de todos os outros jogadores. O mesmo item foi disponibilizado via Wi-Fi em seguida por um tempo limitado.



Infelizmente, este mês não foi só de comemoração. Pouco antes do meio de março, o Japão sofreu desastres naturais causados por um terremoto e uma tsunami, e obviamente, isso afetou o mercado de games. O Pokémon Global Link, site que engloba vários recursos online das novas versões de Pokémon, teve o seu lançamento mundial adiado mais de uma vez. Apesar desse problema, o primeiro evento do Global Link foi disponibilizado em forma de mini-game. Ao completar o desafio, o jogador receberia uma das evoluções do Eevee assim que o Global Link estivesse disponível.



Durante os dias 26 e 27 de fevereiro, jogadores de todo o país se juntaram com a Liga Oficial Pokémon do Brasil (LOP-BR) no Twitter para comemorar o aniversário de 15 anos da série, promovendo a hashtag #pokemon15th enquanto conversavam sobre os monstros.

Nos dias 12 e 13 de março, jogadores de todo o Brasil tiveram a oportunidade de participar do maior torneio de Pokémon do país, o Desafio à Elite dos Quatro Brasileira, organizado pela LOP-BR no evento GameWorld 2011. Os dois ganhadores receberam um Nintendo DSI (vencedor do sábado) e um Nintendo Wii (vencedor do domingo). Muitos aproveitaram a oportunidade para fazer trocas e testar suas habilidades nos mais recentes jogos da série.



Abril

Depois de muita espera, os jogadores finalmente podem acessar o Pokémon Global Link e aproveitar todas as suas funções! Um jogo destinado para as crianças, Battle & Get! Pokémon Typing DS (DS) foi lançado no Japão. O seu objetivo é utilizar os monstros para auxiliar as crianças japonesas no aprendizado do alfabeto romano. O cartucho deste jogo é especial, com um dispositivo bluetooth que realiza conexão com um teclado, aparelho necessário para utilização do jogo.



O mês terminou com fortes rumores apontando a divulgação de um novo jogo da franquia em maio.

Maio

Maio não foi um mês muito animado para a franquia. Tivemos algumas skins de C-Gear disponíveis para download e pequenas atualizações no Global Link. O suposto jogo que seria anunciado neste mês não foi divulgado e suas informações seriam anunciadas em junho, segundo a revista CoroCoro. Entretanto, foi o mês de lançamento da campanha Pokémon With You, que visa ajudar crianças vítimas do terremoto que afetou bastante a região de Tohoku. Várias ações foram feitas para ajudar, como visitas do Pikachu em escolas, eventos Pokémon e doação de parte dos lucros dos Centros Pokémon para ajudar as vítimas. Além disso, meses depois, um novo Centro Pokémon foi inaugurado na área do desastre para arrecadar ainda mais fundos e servir como sede para eventos.

Junho

Os donos de 3DS fãs de Pokémon ficaram super felizes com o anúncio e o rápido lançamento do aplicativo Pokédex 3D, disponível gratuitamente no eShop do Nintendo 3DS. Pela primeira vez os monstros de Unova poderão ser vistos em 3D, apresentando vários detalhes. Infelizmente, só os Pokémon de Unova dão as caras por aqui, mas não custa nada sonhar e esperar por futuras atualizações, não é?



Poucos dias depois, os fãs receberam a notícia que o tão falado jogo de Pokémon para o 3DS, alvo de boatos desde janeiro de 2011, é nada menos que uma continuação do jogo de WiiWare, Pokémon Rumble. Super Pokémon Scramble (que por este lado do globo foi chamado de Pokémon Rumble Blast) não agradou muitos fãs de cara, principalmente pelos que estavam esperando alguma adaptação de Black & White para 3DS.



Além de maiores detalhes para o jogo de 3DS, o Dream World sofreu algumas atualizações em conjunto com o Global Link e um novo jogo de Trading Card Game (TCG) foi anunciado para o Nintendo DS. Entretanto, o jogo é praticamente um tutorial que ensina as regras do TCG aos jogadores e só é vendido em conjunto com decks especiais no Japão.

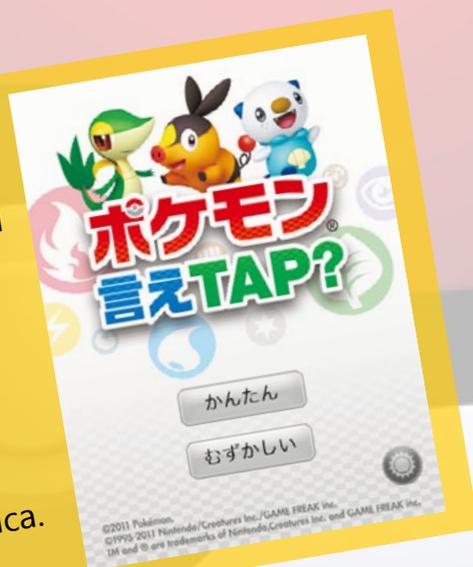
Julho

Pokémon Rumble Blast teve sua data de lançamento americana confirmada para o final de outubro, enquanto a versão japonesa foi adiada para agosto.

Os jogadores com versões japonesas de Black & White receberam um evento Wi-Fi com dois Pokémon shiny: Hydreigon para Black, e Golurk para White. Os dois Pokémon são baseados em monstros de personagens que aparecem nos novos filmes da série, Victini & The Black Hero: Zekrom e Victini & The White Hero: Reshiram.



No dia 15 de julho foi lançado um aplicativo oficial para iOS, Android e PC: Pokémon Say Tap?, um pequeno jogo que consiste em apertar o Pokémon correto no momento em que seu nome é mencionado na música.



Agosto

Finalmente a versão japonesa de Pokémon Rumble Blast foi lançada, mas não é o acontecimento mais importante de agosto, mesmo sendo o primeiro jogo de Pokémon para o Nintendo 3DS. Durante os dias 12, 13 e 14, foi realizada nos EUA a edição de 2011 do Pokémon World Championships, campeonato mundial de Pokémon que reúne jogadores de várias partes do mundo. Este torneio é dividido em TCG e video game (Nintendo DS) e separado em três categorias: junior, senior e master, de acordo com a idade dos participantes. Para a alegria dos brasileiros, Gustavo Wada, um garoto paulista de 10 anos, foi campeão mundial da categoria junior de TCG.

O grande destaque do campeonato foi Ray Rizzo, que se consagrou como bicampeão mundial consecutivo, desta vez na categoria master, já que antes ela não existia. Durante o grande evento, os jogadores puderam comprar vários itens colecionáveis e fazer muitas trocas. Figuras importantes como Junichi Masuda também participaram das festividades. Uma área da campanha Pokémon With You presente no local permitia que os jogadores enviassem mensagens de apoio aos japoneses para demonstração de solidariedade. Quem esteve por lá pôde até mesmo conferir uma bela exposição da arte conceitual de Black & White.



Poucos dias após o campeonato mundial, um torneio oficial online foi anunciado para o Japão, chamado Japan Cup. Somente os portadores das versões japonesas de Black & White poderiam participar. Os treinadores tiveram aproximadamente um mês para se preparar. Ao final deste, sairá o resultado da enquete de popularidade realizada na Coreia do Sul e o vencedor foi Rayquaza. Assim como na enquete japonesa de 2010, o Pokémon vencedor foi distribuído no Global Link coreano.

Setembro

O mês começou com o lançamento da versão beta oficial de um simulador de TCG online para PC. O intuito do software é permitir que os treinadores treinem mesmo enquanto estiverem em casa.



Durante quatro dias os japoneses aproveitaram um torneio wi-fi realizado pela The Pokémon Company, mas que infelizmente não fornecia nenhum prêmio material.

Mais uma vez, surgem rumores de que um jogo do Wii seria divulgado e, para a surpresa dos fãs, é mais um PokéPark. Muitos reclamaram, pois até agora não é possível travar batalhas com seus monstrinhos de Black & White nas telonas. No final do mês, foi iniciada a distribuição Wi-Fi de um Mewtwo especial para as versões da quinta geração, comemorando o lançamento de um novo set de TCG no Japão e uma nova expansão do Dream World.



Outubro

O mesmo torneio Wi-Fi do Japão foi anunciado para o Ocidente no começo do mês, com o nome de Pokémon Autumn Friendly Tournament. Desta vez os jogadores tiveram menos tempo para se preparar, pois o torneio seria realizado alguns dias depois do período de divulgação.



Um set de Pokémon TCG foi lançado para comemorar os 15 anos das cartas dos monstros de bolso. Capricharam bastante no visual para que ele realmente fosse um item digno de qualquer colecionador.

Maiores informações sobre o novo PokéPark foram divulgadas, mostrando vídeos com partes da jogabilidade, que agora conta com mais três personagens: Oshawott, Tepig e Snivy.

Poucos dias depois de criar um Twitter, Junichi Masuda revela que possui interesse em fazer remakes de Pokémon Ruby & Sapphire (GBA). Os fãs começam a cogitar a possibilidade de uma boa surpresa em breve.

Novembro

O ranking com o resultado do Pokémon Autumn Friendly Tournament é divulgado, mostrando que mais de 10 mil jogadores foram listados (muitos foram desclassificados e não apareceram na lista). A Espanha levou a melhor com a vitória do jogador Ruben, que conquistou o primeiro lugar, seguido por David Romero, segundo colocado, também da Espanha.

A mesma enquete de popularidade feita no Japão e na Coreia do Sul veio para o Ocidente. Todos os fãs puderam votar até o último dia de novembro em qualquer um dos 493 primeiros Pokémon, ou seja, todos menos os de Unova.

Além de novas skins do C-Gear e monstrinhos promocionais, em novembro



tivemos mais uma atualização do Dream World, trazendo a área Rugged Mountain.

Alguns eventos Wi-Fi utilizando as versões japonesas foram anunciados para dezembro e uma votação de popularidade entre os Pokémon que estamparam as capas dos jogos que a série principal teve foi iniciada no Japão. O Pokémon vencedor será distribuído neste ano.

Novembro também foi marcado pela grande quantidade de boatos sobre a revelação que seria feita durante a Jump Festa, pois a The Pokémon Company estaria participando pela primeira vez do evento, que ocorreu em dezembro.

Lançado na Terra do Sol Nascente no dia 12 de novembro, PokéPark 2: Wonders Beyond (nome ocidental) marca a estreia dos monstros de Unova no Nintendo Wii. O jogo será lançado nos EUA no dia 27 de fevereiro de 2012, dia em que a série Pokémon completa 16 anos.



Dezembro

Os donos das versões Black & White americanas iniciaram o mês em comemoração! Quem não conseguiu no início do ano o item necessário para ir até a ilha em que Victini se encontra, ganhou uma nova oportunidade de obter o Pokémon. Desta vez, via distribuição Wi-Fi do dia 3 até 31 de dezembro.

Material promocional e trailer do 15º filme da franquia são revelados e com isso, muitos jogadores acreditam que Keldeo (quarto Pokémon espadachim lendário) será divulgado oficialmente neste ano.

No dia 13 saiu o resultado da enquete de popularidade realizada no mês de novembro e o Pokémon vencedor foi Arceus, que será distribuído durante fevereiro de 2012 via Global Link.



Poucos dias antes da Jump Festa, a CoroCoro anuncia que fará uma revelação bombástica na sua próxima edição, no dia 14 de janeiro. Os boatos aumentam ainda mais e vários jogadores ficam ansiosos esperando o tão cogitado Pokémon Gray. No dia 16 de dezembro, surgem informações com fotos de um crossover de Pokémon com a série Nobunaga's Ambition. O novo jogo será lançado esse ano que vem para o Nintendo DS no mercado japonês e mostra um lado bem diferente de Pokémon. Horas depois, o primeiro vídeo de Pokémon Plus Nobunaga's Ambition é liberado, mostrando que o jogo seguirá o estilo tactics. Uma semana depois, mais informações sobre o jogo são reveladas.



No dia 27 de dezembro o Pokémon Global Link sofreu uma atualização que irá afetar diretamente os jogos Black & White. O sistema das Random Matchups sofreu uma pequena atualização que proporciona um identificador mais eficaz na busca de monstros com características ilegais, além de ter banido o golpe Dark Void das disputas.

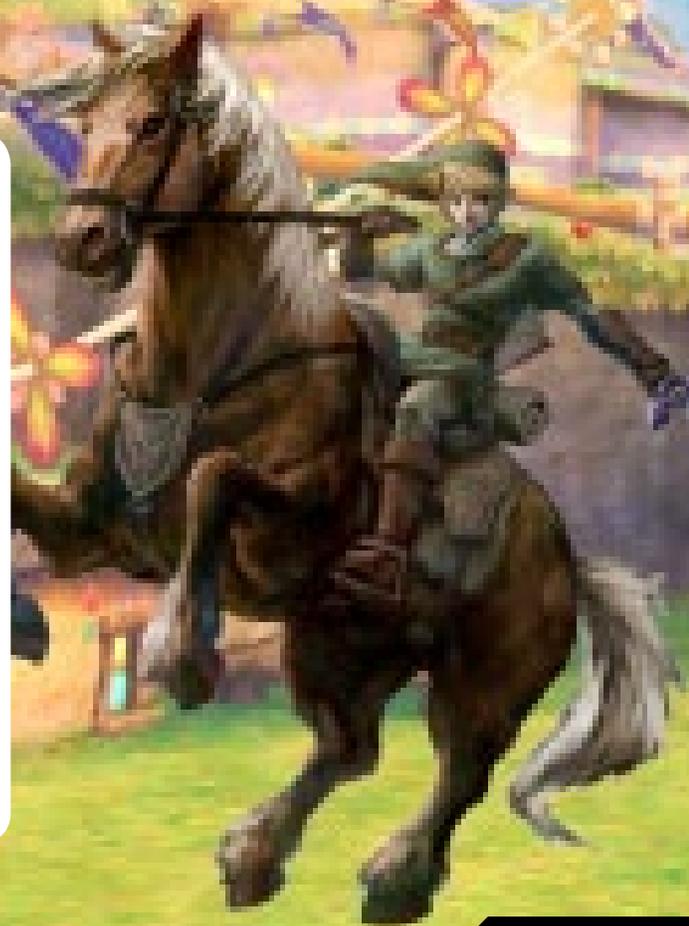
E chega ao fim a nossa Pokéretrospectiva 2011! Foi difícil selecionar os fatos mais importantes, por isso não achem esquisito se notarem que algo ficou de fora. 🐾

por *Rafael Neves*

Revisão: *Rodrigo Estevam,
Alberto Canen e Alex Sandro*
Diagramação: *Victor Olavo Roca*

Blast Battle: Epona vs. Crimson Loftwing

Hyrule é um mundo muito vasto e grandioso para ser desbravado a pé. Como nosso herói Link constantemente precisa ir de norte a sul por suas paisagens para resgatar a princesa Zelda, era de se esperar que precisasse de algum meio de transporte. Não falo de carros nem metrô, mas de dois em especial: a égua Epona e o Crimson Loftwing, um pássaro capaz de carregar, em suas costas, seres humanos. Qualquer fã da série The Legend of Zelda conhece a montaria de Epona e os que jogaram o recente Zelda: Skyward Sword (Wii) sabem o quão épico é voar com o Crimson Loftwing pelas nuvens. Mas afinal, qual desses dois é o mais querido e eficiente quando a tarefa é permitir a Link se locomover por Hyrule?



Popularidade

Desde Ocarina of Time, Epona figurou como principal companheiro de Link na tarefa de ajudá-lo a desbravar Hyrule rapidamente. O laço com a égua começa quando o herói ainda é uma criança, momento em que Link aprende a tocar a Epona's Song. Quando volta ao Lon Lon Ranch como adulto, Link toca a canção mais uma vez e consegue libertar Epona da tirania de Ingo. O equino tem destaque em Majora's Mask (N64), quando é sequestrado pelo Skullkid, e posteriormente em Twilight Princess (GC, Wii), quando participa ativamente nas lutas de espadas entre Link e os Bulbins, que usam javalis Bulbos como montaria. Quem não se lembra da épica cavalgada por Bridge of Eldin? Além de tudo isso, Epona é companheira fiel de Malon em Minish Cap (GBA), montaria para os vários Links em Four Swords Adventure (GC) e Crossbow Training (Wii), além de ser o possível cavalo mostrado na abertura de Oracle of Ages/Season (GBC). Contra uma égua que já é tão marcante na imagem da série Zelda, o Crimson Loftwing não tem muita chance em questão de popularidade. O Crimson Loftwing pode até ser mais popular do que os demais de sua espécie, pois sua cor é rara, mas não chega perto do carisma alcançado por Epona – afinal, o coitado nem mesmo nome próprio recebeu.

Vitória de Epona!



Meio de transporte

Enquanto Epona esforça suas quatro patinhas para levar Link da Death Mountain até o Lake Hylia em alguns minutos, o Crimson Loftwing desbrava os céus trazendo Link nas costas. Tudo bem que a égua esteja muito acima do potencial da maioria de sua espécie, mas é possível fazer a maior parte do trajeto por Hyrule sem precisar de um cavalo. Já no caso de Skward Sword, Link viraria omelete se tentasse alcançar a superfície simplesmente saltando sobre as nuvens. O Crimson Loftwing pode chegar bem pertinho do sol e descer a qualquer uma das 3 áreas do jogo ou qualquer outra ilha flutuante rapidamente. Dessa forma, Epona (apesar de todo o seu carisma) é um meio de transporte muitas vezes opcional, enquanto o Loftwing é imprescindível – não é a toa que todos os guerreiros de Skyloft o utilizam. Navegar entre as ilhas flutuantes seria completamente inviável sem esses fiéis pássaros, que, ao soar do assobio, estarão prontos para voar... Menos à noite, pois os Loftwings não enxergam bem no escuro, assim, somente grandes guerreiros cujos pássaros são equipados com capacetes especiais podem voar sob a luz do luar.



Vitória do Crimson Loftwing!

Versatilidade

Mesmo sendo uma égua, Epona tem diversas funções nos games da série Zelda. A primeira tarefa desempenhada por ela é a de cavalgar com Link por Hyrule e Termina, respectivamente em Ocarina of Time e Majora's Mask, mas podemos também citar a sua missão de puxar a carroça de Malon em Minish Cap e sua capacidade de fundir Kingstones com Link neste mesmo game. Mas é em Twilight Princess que Epona tem um papel ainda mais versátil. Neste game para GC e Wii, Link não usa apenas o arco e flecha enquanto monta na égua, mas também sua espada e vários outros itens, o que faz dela uma fiel companheira para batalhas – até mesmo no combate final com Ganondorf ela marca presença. O Crimson Loftwing é de uma espécie quase em extinção e que cria um laço com Link imediatamente, mas não traz nada de mais: ele voa como qualquer outro. Mas essa característica é usada de diversas maneiras, desde salvar o mundo até participar de rituais da Academia de Cavaleiros de Skyloft – os guerreiros da ilha flutuante também o utilizam o pássaro para resgatar cidadãos que acidentalmente caíam dela.



Vitória de Epona!

Referências e inspirações

Não ache que a ideia para uma égua chamada Epona e um pássaro vermelho gigante saíram por acaso das cabeças dos desenvolvedores. Ambas as criaturas têm referências a mitologias, ao mundo real e até mesmo à própria série Zelda. O nome "Epona" nos remete ao deus céltico dos cavalos e da fertilidade, além de ser muito comum heróis medievais possuírem cavalos. Além disso, a inspiração para utilizarem um cavalo vem do gosto de Miyamoto por filmes de Velho-Oeste e caubóis. Já os Loftwings trazem uma semelhança muito clara com os pássaros Shoebill do Sudão, além de ser comum os habitantes de Skyloft trazerem nomes e referências a aves do mundo real. Adentrando um pouco na mitologia da série Zelda, podemos ver que o desenho do Hylian Shield traz o desenho de uma ave vermelha muito semelhante ao Crimson Loftwing.

EMPATE.

E o resultado é...

3x2 para Epona! Carregando em suas costas toda uma adoração dos fãs, a égua mais famosa dos vídeo-games consagra-se como o melhor meio de transporte da série Zelda. Não temos dúvida de que Skyward Sword é um game tão bom (e talvez até melhor) do que Ocarina of Time e os demais jogos que trazem Epona, mas o Crimson Loftwing não tem o carisma e a versatilidade do equino. Nos vemos no próximo Blast Battle! 



*A mesma qualidade da Nintendo Blast.
Em uma nova plataforma.*



**PLAYSTATION
BLAST**

www.playstationblast.com.br

PS VITA
O PORTÁTIL DO
LANÇAMENTO
E O FUTURO

PROMESSAS DO PS3 PARA
2012

Conheça a **Revista PlayStation Blast**.

DETONADO

The image shows the title screen for 'The Legend of Zelda: Skyward Sword'. At the top, the Triforce is shown with a small green sprout growing from it. Below it, the title 'THE LEGEND OF ZELDA' is written in a large, stylized red font with a metallic, winged appearance. Underneath that, 'Skyward Sword' is written in a smaller, blue, stylized font. In the center, Link is depicted in a dynamic pose, holding his sword high in his right hand and his shield in his left. He is wearing his signature green tunic and blue tights. The background is a golden-yellow color with intricate, glowing patterns that resemble ancient Zelda symbols and designs.

por **Alex Sandro**

Revisão: Alberto Canen, Leandro Freire, Rafael Neves, Bruna Lima.
Diagramação: Guilherme Vargas

O brilhante Skyward Sword demonstrou que a Nintendo é mestre em fazer obras-primas e comprovou que, mesmo após 25 anos, a série Zelda continua impressionando fãs e sendo referência no mundo gamer. Na edição passada da Revista Nintendo Blast, você leu a análise da aventura de Link. Mas está aí mais parado do que a Gossip Stone e não sabe o que fazer? Então siga o nosso detonado que, além de indicar como progredir, resolver puzzles e dar dicas de batalhas contra chefes, lista como obter todos os Pieces of Hearts, Gratitude Crystal, a localização de cada Goddess Cubes, we como resolver sidequests da aventura. Então, empunhe a sua espada e seu escudo e boa leitura!

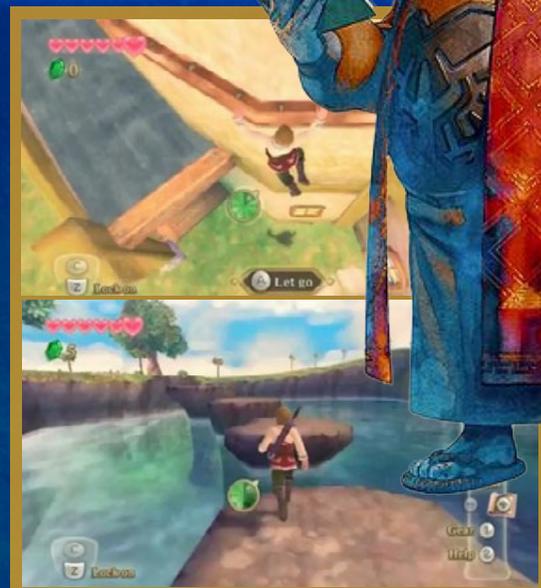
Knight Academy

Abra o guarda-roupa para ganhar rupees. Saia do quarto, fale com Fledge, que está tentando levantar o barril, e leve-o até a velha na cozinha para ganhar mais dinheiro. Saia pela porta.

Skyloft

Fale com o Instructor Horwell acima da academia. Suba pelas caixas e fale com ele. Pendure-se na madeira logo atrás, siga ao lado, suba pela trepadeira, empurre a caixa, suba e pegue o gato. Leve para o homem. Suba as escadas para se encontrar com Zelda.

Volte e fale com o Instructor Horwell. Desça pelas escadas e um menino chamará por você. Role e acerte a árvore. Vá até a praça. Siga para Sparring Hall e fale com Pipit e Fledge. Ele lhe contará que Goose prendeu seu Loftwing próximo à cachoeira. Entre em Sparring Hall, fale com o Knight Commander, entre na porta ao lado e pegue a Practice Sword. Fale com ele e corte as madeiras, seguindo as instruções. Tente sair do local. Ele te deixará sair com a espada. Siga pelo caminho e aparecerá uma Sheikah Stone. Ela é utilizada para dar dicas (hints) caso você esteja perdido em como avançar no game. Salve o jogo na Bird Statue. Desça e vá para o lago. Haverá pedras para você pular e alcançar o outro lado. Suba e aproxime-se da grade de madeira que impede a entrada, corte-a e entre.



Waterfall

Desça e à direita haverá um espaço entre a cerca, no qual você pode pular e pegar rupees no baú. Enfrente inimigos, escale a trepadeira à esquerda para achar mais um baú. Ao lado da saída, corte o mato, entre na pequena passagem para ganhar 40 rupees e saia da caverna. Desça pelo caminho, quebre os barris e corte as cordas para libertar o seu pássaro.

Pressione para baixo no direcional digital para chamar o seu pássaro e siga as instruções de Zelda.



Wing Ceremony

Você vai precisar se aproximar do pássaro amarelo. Quando estiver perto dele, aparecerá na parte inferior da tela para pressionar o botão A. Na primeira vez, Goose irá te atrapalhar e você precisará se aproximar do Loftwing amarelo novamente. Esquive-se dos objetos que os parceiros de Goose arremessam e pegue a Bird Statuette.

Após a cena, você precisará pular da Statue of Goddess e cair no centro do círculo dourado. Incline o Wii Remote durante a queda e aperte B para abrir a Sailcloth. Depois da longa cena, saia do seu quarto e siga Fi, enfrente o gato e abra o baú com rupees. Pendure-se na parede para alcançar o outro lado e siga-a até a Statue of Goddess. Retire a espada mantendo o Remote apontado para o chão e levante-o. Aponte ele para cima e quando carregar uma luz, movimente para acertar o símbolo e coloque o Emerald Tablet.

Após colocar o Green Uniform, fale com Fledge para receber



a Adventure Pouch, que permite que você carregue 4 objetos. Saia e fale com o Instrutor Owan para ganhar o Wooden Shield (ou compre-o no Bazaar). Siga até o Bazaar. Converse com o homem com a bola de cristal e com a mulher vendendo potions para ganhar um bottle. Pague 20 rupees pela Heart Potion. Saia, salte de Skyloft, chame o seu pássaro, siga para a coluna de luz verde e salte.

Sealed Grounds

Desça enfrentando as Deku Babas e faça o movimento com a espada de acordo com a abertura das mandíbulas. Após a cena, desça até o final e acerte um Skyward Strike (levante a espada para o alto e movimente-a). Você aprenderá a técnica Dowsing, que apontará para o portão. Para subir, fique sobre os jatos de ar e usar o Sailcloth. Entre.

Sealed Temple

No canto direito, há um baú com o Revitalizing Potion. Fale com a velha sentada e saia pela porta. Enfrente os Bokoblins para salvar o Goron (se quiser ir para Skyloft, interaja com a Bird Statue e clique em "To the Sky"). Avance, empurre o tronco e suba.

Faron Woods

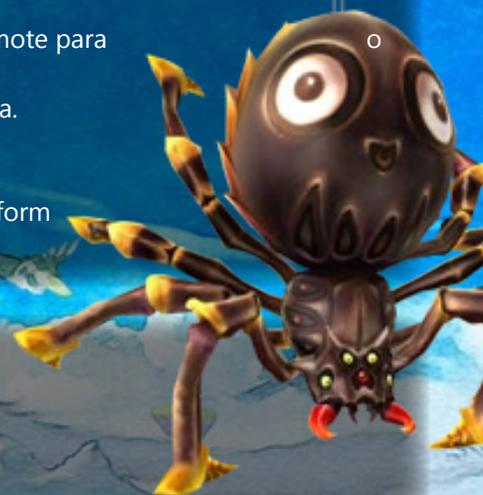
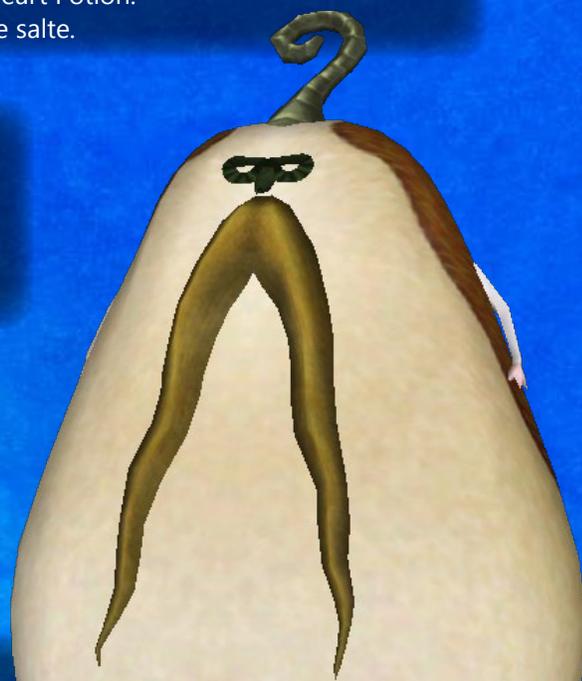
Salte para o outro lado pela corda (movimente o Remote), corte as madeiras e enfrente os inimigos. Suba a rampa usando o dash. Se empurrar o tronco à frente, achará uma Amber Relic. Procure pelo pequeno animal usando o Dowsing e quando ele se esconder, acerte os cogumelos com a espada. Fale com ele próximo à árvore. Selecione Zelda no Dowsing, suba pela rampa e empurre o tronco.

Suba, corte a corda e fale com Bucha, o líder Kikwi. Use o Dowsing, selecionando o ícone do Kikwi para encontrar os três restantes. A partir do líder, entre no buraco na árvore, atravesse a corda e role para derrubá-lo de cima da árvore. Deste, suba no corda, salte à frente, atravesse a área e suba na elevação. Escale a trepadeira, pule para a que está à esquerda (mova o Remote para lado) e o Kikwi está entre os matos. Após o segundo, entre agachado pela passagem na parede. Siga em frente, suba na elevação e siga para a direita. Entre os matos há um buraco. Caia e avance até encontrar o último.

Volte e fale com o líder para ganhar o estilingue. Siga até a Viewing Platform (a construção branca no mapa), use o estilingue no cipó e salte.

Deep Woods

Atire na colmeia para as abelhas ataquem o inimigo. Atravesse a corda (no caminho da esquerda, empurre o tronco) e siga. Próximo do buraco, pendure-se na parede do lado direito, atravesse a corda, pule pela outra e fale com o Goron. Acerte um Skyward Strike no cubo. Siga em direção ao templo. Acima do portão de entrada, use o estilingue na Gemstone.



Skyview Temple

Desça. Use o estilingue na Deku Baba no alto e acerte o cristal atrás dela. Entre na porta, fique no centro da área e faça movimentos circulares com a espada para atordoar o olho e abrir a porta. Você pode escalar a parede com aranhas e quebrar a madeira acima. Use o estilingue no cristal acima da porta à direita e entre. Para matar a Skulltula, dê um golpe horizontal para ela girar e acerte o ponto lilás. Leia a pedra, desça, entre na passagem na parede onde há água rasa. Acerte o cristal, escale a trepadeira e volte para a área anterior. Abaixo da outra porta, há um cristal. Acerte-o e entre. À direita da teia, acerte o cipó com o estilingue. Pule para a esquerda, acerte o cristal na parede à direita, salte para o outro cipó e avance. Pegue o mapa no baú. Pule no tronco ao lado, suba pela trepadeira, entre na porta e mate a aranha. Fique no centro, movimente a espada para atordoar os olhos e pegue a chave no baú. Volte para a área anterior, abra a porta trancada, acerte a Gemstone no alto e entre. Para enfrentar Stalfos, note a movimentação das espadas dele, pois sempre haverá um espaço entre elas. Se ele segurá-las verticalmente, acerte um golpe vertical. Se segurar horizontalmente, acerte na horizontal. Movimente o escudo no momento em que ele for te atacar para desarmá-lo. Pegue o Beetle no baú. Lance-o no buraco com teia, mova-o à direita e acerte o cristal. Saia, use o Beetle na passagem acima da Bird Statue e acerte outro cristal.



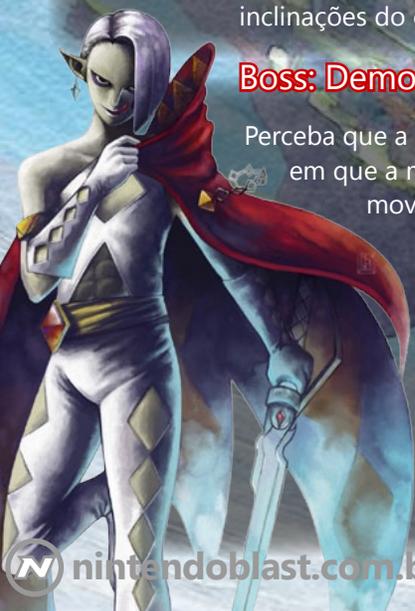
Entre, avance e enfrentará outra aranha. Acerte um golpe vertical, de baixo para cima para virá-la e finalize. Suba ao lado, use o Beetle na teia para a caixa cair e empurre-a até o centro da área. Mova a espada para atordoar todos os olhos, pegue a chave e saia. Use o Beetle para acertar a gemstone atrás da aranha e volte para a área circular. Do lado oposto, use o Beetle para acabar com as Deku Babas no teto e entre pela porta trancada. Para matar Staladra, destrua as três cabeças com apenas uma espadada. Espere os olhos ficarem vermelhos, movimente o escudo para atordoá-la e acerte um golpe horizontal. Derrube a aranha com o Beetle, pule usando o dash e acerte o cristal acima da grade. Atravesse a corda. Do lado esquerdo há um baú e do direito uma trepadeira. Suba por ela, corta a corda e use-a para pular para frente, acerte os dois cipós e pule por eles para pegar a Golden Carving no baú.

Suba pela trepadeira, siga até a porta dourada e gire o objeto com inclinações do controle para encaixar no buraco.

Boss: Demon Lord Ghirahim

Perceba que a mão dele segue a movimentação de sua espada. Fique movimentando-a até o momento em que a mão dele parar. Se estiver no alto, dê golpes baixos ou vice-versa. Se ele pegar sua espada, mova o escudo na hora em que ele for te acertar e pegue-a no chão. Ele usará uma espada e passará a atacar com dash. Nesses momentos, acerte golpes horizontais. Caso ele use magia, rebata os projéteis de acordo com a linha que eles formam. Se ele aparecer atrás de você, note como ele segura a espada. Se ele segurar na vertical, acerte golpes verticais. Se segurar na horizontal, dê golpes horizontais. Há corações nos vasos na sala.

Ao fim da luta, pegue o Heart Container, entre na porta e acerte um Skyward Strike no símbolo para ganhar o Ruby Tablet. Volte para Skyloft e vá ao Bazaar. Fale com o vendedor e compre o Iron Shield. Vá até a Statue of the Goddess e coloque o Tablet. Siga até a coluna de luz vermelha.



Eldin Volcano

Desça e use o Dowsing. Pule sobre as pedras na lava e fale com o Mogma Ledd. Desça, entre na caverna dos Mogmas. Use as bombas para destruir as pedras. À esquerda de onde você veio, há uma parede rachada (bata com a espada e ouvirá um som diferente). Use a bomba e abra o baú. Avance, jogue a bomba no buraco que o inimigo se esconde. Enfrente os Bokoblins e, quando descer, arremesse a bomba pelo alto para matar os inimigos. Atravesse a ponte sobre a lava usando o dash. Fale com o Mogma, volte e arremesse uma bomba rasteiramente pela ponte até ela explodir a rachadura. Entre no local.



Fale com o Mogma e enfrente os inimigos. Concentre-se no que tem uma touca, pois ele chama outros Bokoblins. Um deles está no alto, à direita. Volte e fale com o Mogma para receber a Digging Mitts. Ao lado dele, cave no buraco e suba pelo jato de ar. Na bifurcação, siga pelo caminho da esquerda. Cave, suba as escadas e desça pela passagem do centro para cair onde está o baú. Na bifurcação, siga pela direita, arremesse bombas nos buracos para acabar com os inimigos. Ao norte, há uma parede rachada com um baú com 100 rupees. Avance, cave e suba. Atravesse a ponte, jogue uma bomba atrás das madeiras para encontrar um baú. Destrua as pedras, entre na caverna, suba usando o dash e acabe com os inimigos. Use o estilingue para acertar o Bokobin que está acima. Suba, arremesse uma bomba na estrutura de madeira para derrubá-la e avance. Escale a trepadeira, suba a ladeira e cuidado com as pedras. Você precisará encontrar as cinco peças da chave. Use o Dowsing para encontrá-las. A primeira está no chão, à esquerda, apenas cave; À direita há duas bombas. Arremesse-as para elas explodirem a parede na descida onde está a peça.

Ao lado, arremesse uma bomba na ladeira para destruir a estrutura e cave no chão. Suba, mate o Bokoblin, prossiga e note que a ponte não está completa. Siga pendurado à esquerda, suba e contorne a parede pela trepadeira. Pise no botão. Fi lhe avisará que a área é quente demais. Entre correndo e desça pela direita. Desça até o jato de ar e desça novamente. Haverá dois jatos consecutivos. Pule no primeiro em direção ao segundo e cave no buraco. Desça. Haverá uma pequena caverna com uma bomba. Jogue a bomba atrás, onde a lava escorre, próximo à parede. A lava do local diminuirá. Pegue a bomba, arremesse-a rasteiramente para cima, de forma que ele role e pare na parede rachada. Volte até o templo e entre.

Earth Temple

Pule pelas pedras, cave à direita e suba pelo jato até o baú com rupees. Pule pelas pedras que são elevadas pela lava, corte a corda dos dois mecanismos e use o Beetle à direita da porta para descer a plataforma.

Enfrente os Lizalfos. Use golpes diagonais. Procure se defender e quando ele agachar, ataque do lado em que não há proteção. Use o estilingue nas bombas na pedra no meio da lava. Suba na bola, role para a esquerda, pegue uma bomba, pule na pedra e arremesse-a na direção da parede para explodi-la. Abra o baú com Golden Skull. Role para o lado e abra o baú com a Blue Bird Feather. À frente, empurre



a alavanca que está na lava rolando sobre a bola. Vá até o outro lado e fale com o Mogma. Entre agachado no local onde há bombas e o Bokoblin. Pegue uma bomba, jogue-a rasteiramente pelo buraco por onde passou agachado, para destruir as pedras. Entre na porta, enfrente os Lizalfos e pegue a Bomb Bag no baú. Volte e fale com o Mogma. Ele lhe dará a Bomb Bag. Na área central, arremesse uma bomba sobre a rocha para estourá-la, pule, mate o Lizalfo e entre na porta. Pule pelas pedras, suba na que é elevada pela lava e mate os inimigos e pegue o mapa no baú. Volte, pule sobre a bola e do lado direito há uma parte rachada na parede.



Arremesse uma bomba para abrir uma passagem e avance até não conseguir mais avançar. Arremesse duas bombas à frente da segunda estátua que cospe fogo e avance até o portão vermelho. Use o Beetle para estourar a corda acima. Lance o Beetle pelo corredor, contorne à direita e estoure outra corda acima do portão. Prossiga, à esquerda de onde está o Lizalfo, há um baú com rupees. Empurre a alavanca que está na lava para elevar a plataforma e entre na porta. Suba a ladeira correndo e pare no buraco na parede à esquerda para recuperar energia e evitar as pedras que rolam. Ao subir, passe pela passagem, prossiga, cave no chão e suba pelo jato de ar. Siga até o final da plataforma, arremesse uma bomba de forma que estoure as pedras na parede.

Volte e suba a ladeira. Suba as escadas e a ladeira para abrir o baú com a Dragon Sculpture. Corra da pedra que rola. Coloque a peça na porta.

Boss: Pyroclastic Fiend Scaldera

Se Scaldera estiver sem chamas, arremesse uma bomba nele ou suba correndo e Scaldera pisará nas bombas e rolará para baixo. Corra até ele, espere-o abrir a boca e arremesse uma bomba. Após explodir, acerte o olho dele com espadadas. Se ele cuspir bolas de fogo, esquive-se. Chacoalhe o controle para não perder corações, caso seja atingido. Repita o esquema. Quando ele esticar as patas e subir, passe por baixo dele e fique no canto para não ser atingido quando ele descer rolando. Faça-o engolir a bomba e acerte espadadas. Repita mais uma vez até a luta acabar.

Volte à Statue of the Goddess, em Skyloft, e coloque o Tablet. Vá ao Bazaar e compre o Small Bomb Bag. Siga para a coluna de luz amarela.

Lanayru Mine

Prossiga, empurre o carrinho de mina, encoste-o na parede e suba. Cuidado com o Yellow Chuchu, acerte-os somente quando estiverem sem eletricidade. Na área aberta, acerte o cristal com a espada. Entre no vagão, abra o baú com rupees e entre no outro vagão. Ele irá parar. Estoure a pedra com uma bomba e acerte o cristal com a espada. Arremesse uma bomba na espécie de cesta na porta. Prossiga arremessando bombas nas cestas nas paredes e para andar na areia movediça, use o Dash.

Passe pela área com areia movediça e avance. Quando chegar a um corredor com areia, arremesse a bomba rasteiramente para destruir as pedras e revelar o cristal azul. Acerte-o com a bomba, entre à esquerda e abra o baú com Goddess Plume. Empurre e entre no vagão.



Lanayru Desert



Coloque uma bomba próxima à pedra e acerte o cristal azul. Suba pela trepadeira, pendure-se na parede e siga pela esquerda para encontrar um baú com a Blue Bird Feather. Cuidado com os inimigos com casco. Esquive-se deles e faça-os bater na parede para atordoá-los e finalize com espadadas. Há um baú próximo às gaiolas. Fique sobre a estrutura e arremesse uma bomba sobre a gaiola com um buraco na parte superior para destruir a pedra e acerte o cristal azul.

Contra os Bokoblins com armas de choque, atordoe-os com o estilingue e ataque com a espada. Fale com o robô e ele irá fazer um upgrade no seu Beetle. Agora, com o Hook Beetle, pegue a bomba sobre a árvore, pressione Z e jogue-a nas cestas na parede. Atravesse a areia movediça e faça o mesmo contra os Ampilus. Ao acertar a bomba neles, o casco ficará sobre a areia e você pode parar sobre elas para recuperar stamina ao atravessar.

Atravesse para o outro lado e use novamente o casco dos inimigos para conseguir chegar ao local ao fundo.

Temple of Time

Use o Hook Beetle e acerte o cristal azul sobre o penhasco. Entre no carrinho. Use o Beetle, pegue a bomba sobre o cacto, voe até sobre o tronco seco e solte a bomba no cristal. Entre no carrinho, use o estilingue no cristal rosa para abrir a grade. Fale com o Gorko. Pegue o Beetle, carregue uma bomba sobre o cacto e destrua as pedras no alto para revelar um cristal. Acerte-o. Fale com o robô próximo ao carrinho e ele marcará o seu mapa. Entre no carrinho e siga até a passagem. Mate o pássaro com a bomba. Fi te dirá que há partes na areia em que você não afunda. Use as marcações no mapa, pois as partes brancas indicam o caminho que você não afunda. Siga para o local indicado. Estoure as pedras e acerte o cristal. Fale com o robô. Use o Dowsing para encontrar as peças. Use os Beacons para andar pela areia. À direita de onde você veio, destrua a parede rachada e arremesse a bomba nos cestos. Acerte o cristal e mova o mecanismo com a espada.

Logo à frente do mecanismo principal, há uma parede rachada. Estoure com uma bomba e entre. Use a bomba nas rochas para revelar o cristal azul. Acerte-o e tudo voltará ao normal. Os Ampilus se formarão em ovos e aparecerão dois baús com rupees. Carregue um ovo com o Hook Beetle e solte-os no mecanismo ao fundo. Aproxime-se e jogue o ovo no buraco (se não quiser tomar choque, dê uma espadada). Gire o mecanismo.

O outro mecanismo está na construção a sudeste do mapa. Ao lado dele, há uma alavanca. Corra para a parede para Link se agarrar e abrir o portão. Entre, estoure a rocha com a bomba e acerte o cristal azul. Abra os dois baús na área e fique do lado esquerdo sobre o bloco próximo ao baú. Acerte o cristal.





Mate os Ampilus e suba nele para ser levado pela areia até o outro lado. Suba no bloco, fique na beirada e acerte o cristal. Use o Hook Beetle para levar o ovo até o outro lado da sala. Coloque-o no buraco, abra o baú com o Monster Horn. Gire o mecanismo e volte até o gerador principal. Agora mova e coloque o símbolo azul no penúltimo traço à esquerda, o de fogo no último da direita e o amarelo no centro. Siga para o local que surgiu da areia.

Lanayru Mining Facility

Use o Beetle, carregue a bomba e jogue-a no cesto. Pule e puxe a alavanca. Faça o mesmo do outro lado, puxe a alavanca e abra o baú. Avance, empurre a caixa para perto do local onde a escadaria está quebrada e suba. Arremesse uma bomba nas caixas à direita, pule e abra o baú com a Key.

Volte para a área anterior e abra a porta trancada. Mate o Froak com o estilingue e suba pela trepadeira. Use o Beetle, pegue a bomba acima da entrada e jogue-a na caixa após a escada que impede que você suba. Suba, fique sobre o botão e use o Beetle para acertar o cristal. Para matar os Beamos, dê um golpe horizontal na linha azul do corpo dele e movimento o Remote para frente para acertar o olho. Atravesse pela esteira para o outro lado. Desça, suba pelas escadas e atravesse. Você precisará correr para o outro lado pela esteira. Use o dash e pegue a stamina durante o caminho, desviando das máquinas. Suba a escada à esquerda e abra o baú com rupees. Siga para a outra esteira, atravesse-a, puxe a alavanca e entre na porta. Estoure as pedras (use o inimigo Froak para isso), siga pulando sobre os cubos até chegar ao lado oposto.

Empurre a caixa, desça e pegue a Blue Bird Feather no baú. Ao norte da área, suba as escadas e abra o baú com o Gust Bellows. Sopre a areia do local com o novo item. Suba as escadas, retire a areia que protege a porta e avance. Empurre a caixa, entre na porta e à direita da escadaria quebrada use o Gust Bellows na areia para revelar um botão. Empurre a caixa sobre ele. Entre pela porta que se abriu, atravesse pela areia movediça parando sobre as plataformas. No canto esquerdo, sobre a areia e acerte o cristal. Agora suba na plataforma. Utilize o Gust Bellows para movê-la. Soprando o lado direito, você avança. Soprando a cor azul, ela retorna. Pegue o baú com a Monster Horn. Acima da porta trancada, sobre a hélice com o Gust Bellows e avance. Contra o inimigo com hélice, movimento o escudo quando ele lançar o míssil para voltar nele. Sobre a plataforma, suba, sobre ela de volta até encostá-la na parede. Suba as escadas, sobre o cata-vento ao lado da porta e entre. Enfrente os inimigos, sobre a areia ao redor da caixa e empurre-a, de forma que você consiga subir nela para alcançar acima. Aproxime-se da grade, use o Gust Bellows e use o estilingue no cristal.

Para enfrentar Armos, sobre a objeto na cabeça dele para





revelar uma pedra azul. Acerte-a com a espada. Repita o esquema, pegue o mapa no baú e avance pela porta. Sobre a areia e pise no botão. Olhe o mapa. Ele marcará os caminhos brancos pelos quais você não afunda na areia. À esquerda, sobre a areia, entre na passagem na parede e pegue a Goddess Plume no baú. Avance, entre pela outra passagem na parede. Use o Gust Bellows na areia para revelar o caminho entre as lanças que saem do chão. Há um baú com rupees e um botão. Pise nele e prossiga. Sobre a areia e aparecerá um vagão. Acerte Timeshift Stone no meio das pedras sobre o vagão e acompanhe-o. Sobre o cata-vento na porta, use o vagão como escudo para evitar o ataque dos Beamos e sobre outro cata-vento. Sobre a areia ao lado para revelar outro vagão. Acompanhe-o, mate o Beamos e sobre o cata-vento no lado direito para abrir a porta. Faça o vagão voltar, acerte o cristal para voltar como estava e acerte-o novamente. Entre pela porta, cuidado com o jato de ar, suba pela parede e siga pela direita. Arremesse bombas nos cestos na parede para fazê-las de plataformas, sobre a areia e acerte o cristal. Atravesse a esteira correndo e puxe a alavanca. Sobre a plataforma, arremesse bombas nos cestos na parede e sobre as faces dos robôs nos blocos. Sobre a plataforma para a direita e atravesse com ela. Empurre a caixa, suba na plataforma, sobre-a, arremesse bombas nas três cestas para revelar cristais rosa.

Você precisará acertar a ordem de acordo com os blocos na parede atrás de você. Primeiro, acerte o da esquerda, depois o da direita e por último o que está no centro. Entre na passagem que se abriu, enfrente os Armos e pegue o Ancient Circuit. Desça, atravesse a esteira, entre pela porta, suba as escadas à esquerda e abra o baú com rupees. Siga para o outro lado, acerte o cristal no vagão, suba na plataforma e sobre-a com o Gust Bellows. Acompanhe o vagão para o vento não te empurrar e abra a porta.

Boss: Thousand-Year Arachnid Moldarach

Note as garras de Moldarach. Há olhos e você precisa acertá-los. Se ele abri-la horizontalmente, dê golpes verticais ou vice-versa. Se ele abri-la na diagonal, golpeie na diagonal. Se ele ficar com os olhos vermelhos, afaste-se. Repita até destruir as duas garras. Ele começará a se esconder na areia. Use o Gust Bellows na parte de areia que se move, pois é onde o chefe está. Sobre até ele aparecer, movimento o Remote para frente, para acertar o olho. Caso ele tente te acertar com a cauda, movimento o escudo na hora certa para atordoá-lo. Pegue o Heart Container e avance. Use o Beetle no cristal no centro ao alto e entre no vagão.

Após a cena, você estará com a Goddess's Harp. Sobre a areia para ganhar rupees e bugs. Vá para os céus e desça na coluna de luz verde. Após a cena, fale com Gorko. Entre no Sealed Temple. Toque a Harpa movimentando o Remote acompanhando o movimento do círculo que a velha move. Em seguida, você precisará tocar de acordo com a movimentação da luz no chão. Quando ele se abrir, mova o controle para a direita. Quando a luz se fechar, mova-o para a esquerda. Você aprenderá a Ballad of the Goddess. Após a cena, desça.



The Imprisoned

Concentre-se em acertar espadadas nos dedos dele. Ao destruir todos, o monstro cairá. Acerte a pedra sobre a cabeça dele. Dê golpes verticais, de baixo para cima com a espada. Repita o processo duas vezes antes do monstro se aproximar do Sealed Temple. Após a luta, desça e acerte um Skyward Strike para aprisioná-lo. Fale com o Goron, toque a harpa próxima às borboletas para revelar a Gossip Stone. Voe para Skyloft.

Vá até a Knight Academy e fale com Gaebora. Vá ao Bazaar e compre o Sacred Shield. Vá para o sudeste do local e fale com Jakamar. Vá ao Bazaar e fale com





Gondo. Dê a ele uma Ancient Flower.
Desça em Eldin Volcano e escolha Temple Entrance. Use o dowsing, desça e pegue o cata-vento. Volte para Skyloft.

Entre pela passagem e acerte o símbolo com um Skyward Strike. Vá para Faron Woods e desça na Viewing Platform. À frente, há borboletas. Toque a harpa acompanhando o movimento da luz.



Inside the Thunderhead

Siga para a Isle of Song. Para resolver o enigma é preciso alinhar as três pedras que você move ao girar o mecanismo no centro no sentido horário para formar uma ponte. De início, faça o seguinte: gire o mecanismo 7 vezes, dê uma espadada no cristal azul da direita e gire o mecanismo 6 vezes, alinhando todas as pedras. Acerte o cristal azul no centro e gire o mecanismo uma vez. Acerte o cristal no lado direito e gire até deixá-los alinhando para a estrutura, formando uma ponte.

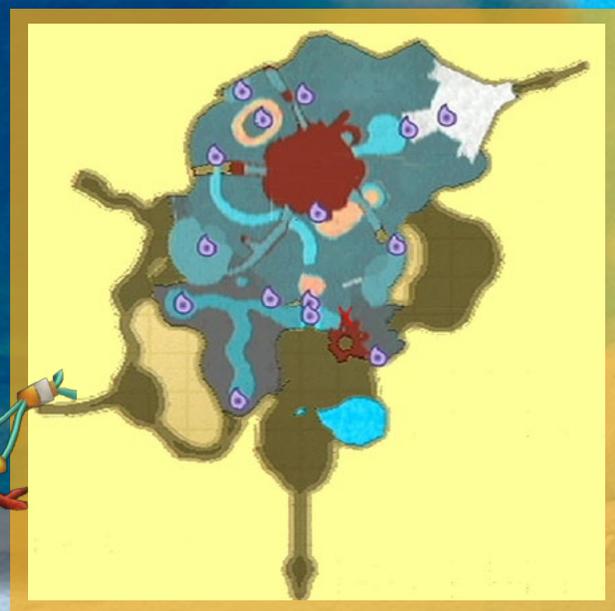
Entre pela passagem e acerte o símbolo com um Skyward Strike. Vá para Faron Woods e desça na Viewing Platform. À frente, há borboletas. Toque a harpa acompanhando o movimento da luz.



Farore's Silent Realm

Você precisa encontrar os 15 Tears. O primeiro está à frente. Outro está sobre a Viewing Platform. Siga pela direita, o seguinte está do lado do guardião. Subindo a elevação e escalando a trepadeira há outro. Na área cercada pelo líquido, há um Tear e uma Dusk Relic. Outro está no buraco na parede logo atrás. Suba a elevação e há outro próximo à árvore. Do outro lado, após atravessar a corda também tem um Tear. O seguinte está à frente, do lado do guardião e à esquerda, há um Tear (empurre o tronco) e outro logo à direita, na descida. À esquerda, suba a ladeira correndo e pegue o Tear. Logo à frente, há outro. Desça até o local onde encontrou o primeiro Kikwi e pegue outro. O último está próximo à árvore com o líquido. Volte até o círculo inicial e receberá a Water Dragon's Scale.

Fale com o líder Kikwi. À esquerda, afunde na água, pegue a Goddess Plume e entre na passagem da árvore. Encoste nas bolhas para recuperar o ar.





Inside The Great Tree

Escale a trepadeira. Use o Gust Bellows na parede para movimentar a plataforma. Pule na área verde à esquerda e contorne-a. Entre no corredor próximo aos morcegos à esquerda e pegue 300 rupees no baú. Pule sobre as plataformas e saia. Suba, escale a trepadeira, use o estilingue nas aranhas e na colmeia, e entre.



Há um Wooden Shield Moblin. Corra, pule sobre o escudo dele e acerte-o pelas costas. Saia e suba até Fi te alertar sobre um ruído estranho. Continue subindo até o topo e use o Beetle para acerte o Kikwi acima. Ele marcará no seu mapa e vá até lá. Siga até o sul da floresta, onde há uma parede com símbolo de duas luas. Fique próximo dela, aponte a espada para o céu. Desenhe um círculo e pule.

Lake Floria

Siga o Parella. Destrua a madeira que bloqueia o caminho chacoalhando o Nunchuk. Use o Spin para destruir a parede rachada. Use os inimigos que explodem e avance.

Pule o portão com o spin. Depois use o spin e fique na parte elevada. Há uma Bird Statue. Antes da estátua há uma Goddess Plume. Siga o Parella até chegar ao local com o peixe. Acerte dois spins nele e avance. Fale com a Water Dragon. De cada lado da área há um baú. Na direita, um Evil Cristal e na esquerda um Silver Rupee. Vá até o Skyview Temple.



Skyview Temple

Desça até encontrar o Mogma. Entre no buraco à direita e entre na porta à direita. Fale com o Mogma outra vez, desça na água e passe pelo buraco na parede à esquerda. Suba pela trepadeira e cave próximo à passagem para encontrar a Key. Saia, abra a porta trancada, siga ao norte. Haverá dois Bokoblins com arco e flecha. Fique atrás do cogumelo, lance o Beetle, pegue a bomba acima, na árvore, e solte nos inimigos.

Entre na porta. Você enfrentará três Stalfos. Pegue uma bomba e arremesse. Movimente-se de forma que deixe as três caveiras próximas à bomba para explodi-las e desarmá-las. Acerte-as com a espada e repita o processo até o fim da luta. Avance, use o dowsing até o local ao fundo. Pegue a água (é preciso ter um Bottle vazio). Volte até Lake Floria e fale com Water Dragon. Siga ao fundo e use o spin para entrar na próxima dungeon.



Ancient Cistern

Comece a olhar as marcações submersas na água. Passe sobre as mãos da estátua usando o spin para descobrir mais duas marcações. À direita puxe a alavanca e entre na porta. Passe pelas teias e acerte as espadadas na seguinte ordem no enigma na porta (de acordo com as marcações da área anterior): de cima para baixo, baixo para cima, da direita para a esquerda e da esquerda para a direita. Entre, escale a trepadeira e salte sobre uma vitória-régia para virá-la.

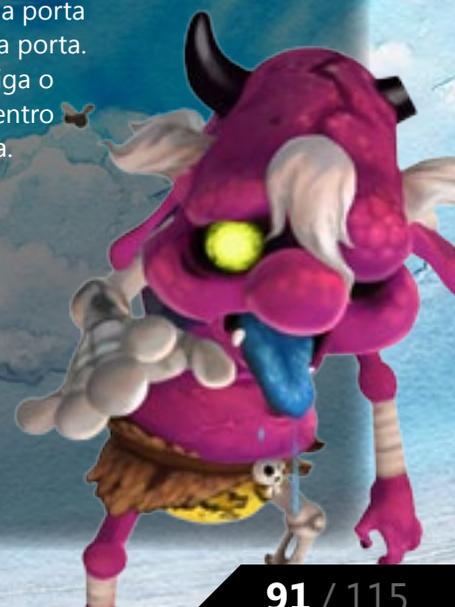
Haverá um caminho na água. Avance e destrua as madeiras com o spin. Suba e abra o baú com a Key. Volte para a área inicial e abra a porta central. Caia e enfrente a caveira. Use tática igual ao Stalfos comum. Quando ele ficar com quatro braços, acerte espadadas na parte desprotegida. Use o escudo no momento do ataque para desarmá-lo e aproveite para atacar. Abra o baú e pegue o Whip. Volte e gire o mecanismo. Suba pelo jato de água, suba novamente e entre na porta. Caia, siga pelas plataformas e use o chicote nos galhos verdes. Pegue o mapa no baú. À esquerda na cachoeira, fique sobre a vitória-régia e use o chicote para girar a vitória-régia ao lado. Suba nela e use o chicote para puxar a alavanca.



Entre na boca do peixe. Ao sair, atrás há um baú com rupees. Mate a aranha, aproxime-se da grade, pressione Z e use o Whip na alavanca. Mate o inimigo que usa o arco e flecha, pendure-se no galho e escale a trepadeira. Segure-se na trepadeira, use o chicote no galho e pule na alavanca para puxá-la. Entre na área com Deku Babas e puxe o dispositivo com o Whip. Há borboletas nessa área. Toque a Harpa para aparecer uma parede das Deusas. Carregue um Skyward Strike e desenhe algo para ganhar em troca (coração, rupee ou bomba). Caia na água. Use o Beetle nas aranhas para caírem e virarem as vitórias-régias. Avance, aproxime-se da grade, pressione Z no Bokoblin e use o Whip para roubar a chave e abrir a porta. Caia na água e a tubulação te levará. À esquerda, vire a vitória-régia com o chicote, escale a parede, caia na vitória-régia na água pra virá-la. Entre na passagem abaixo dela, avance pela água e puxe o mecanismo com o chicote. Suba novamente pela trepadeira, vire a vitória-régia com o Whip, suba as escadas e puxe a alavanca. Mate o Furvix (espere-o mostrar a cauda, use o chicote, puxe-o e finalize com a espada). Desça a trepadeira e pegue o baú. Vá para a esquerda na trepadeira e use o chicote no mecanismo. À frente, use o chicote na alavanca e puxe-o para baixo. Entre na porta da área central, desça e entre na outra porta.

Para matar os Cursed Bokoblins, você precisa derrubá-los no chão e fincar a espada neles. Siga o caminho, pule pelas vitórias-régias (vire a última com o chicote), pegue o Beetle e lance-o dentro do buraco no olho da imagem acima da cachoeira de veneno. Dentro dele há um cristal rosa.

Ao parar a cachoeira, siga até lá, use o Beetle para pegar a bomba e jogue-a na rocha rachada. Atravesse o local com o chicote, escale a parede, salte para a outra, desça, salte e escale outra trepadeira. Use o chicote para girar a alavanca. Desça, suba pelo caminho, agarre-se na trepadeira na plataforma giratória, suba e mova a alavanca novamente. Volte e pule no trampolim. Avance, gire o mecanismo com o Whip e suba pela corda branca (os Bokoblins não param de surgir). Pule na parede para puxar a alavanca e o chicote no mecanismo. Desça pela corda, caia à esquerda e pegue a Blessed Idol no baú. Corra para não ser esmagado. Entre na porta, suba pelos jatos de água e coloque a peça. Suba e use o chicote nos mecanismos.



Boss: Ancient Automaton Koloktos

Trave a mira no chefe e esquive-se para o lado apertando A. Quando ele prender o braço no chão, trave a mira e use o chicote para arrancar o braço dele. Faça isso até arrancar o quarto braço dele. Acerte espadadas no ponto vermelho, no tronco de Koloktos. Ele irá recuperar os braços. Repita o esquema. Evite ficar distante, pois ele lança uma espécie de bumerangue em você.

Ele se levantará do chão e estará com 6 espadas. Esquive do ataque dele e puxe um braço. Note que a espada dele ficará no chão. Pegue-a. Aproxime-se dele e acerte uma espadada na horizontal para cortar as pernas dele. Acerte o tronco dele para destruir a proteção do ponto vermelho e acerte-o. Repita o esquema até o fim da luta.

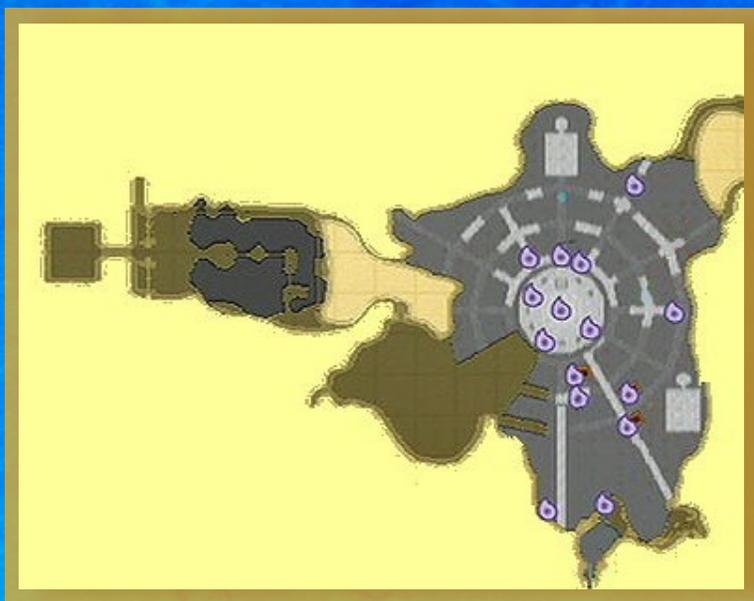
Siga para a Isle of Song e toque a harpa. Desça na coluna amarela, que aparecerá no céu. Você aterrissará na Bird Statue de North Desert. Use o Dowsing e toque a harpa onde estão as borboletas.



Nayru's Silent Realm

Evite as plumas de algodão, elas diminuem seu tempo. O primeiro Tear está à esquerda. Há um na escada que leva à Lanayru Mining Facility. Outro está à frente do mecanismo que você girou. Três Tears estão ao redor da dungeon e um no topo. Escale a trepadeira. Por trás da Mining Facility, avance, empurre o vagão, suba para pegar o Tear. O seguinte está entre os fantasmas com lamparinas à direita. Suba pela pedra e cabeceie a árvore para derrubar outro Tear. À esquerda da dungeon estão os Tears restantes. Suba a pedra e pegue-a. Puxe o vagão para pegar o Tear flutuante. Suba no vagão e na parede para pegá-lo e o último está entre os fantasmas. Volte até o círculo inicial.

Você ganhará os Clawshots. Siga ao lado até a cachoeira de areia. Use os Clawshots nos alvos e entre.



Lanayru Caves

Fale com o Goron e receberá a chave. Use o Clawshot no alvo e abra a porta.

Lanayru Sand Sea

Use os Clawshots para atravessar pelas pilastras. Siga até a beirada e acerte o cristal. Fale com Skipper. Siga até o local com o 'X' no mapa usando o navio. Dispare com o canhão do barco para acabar com os inimigos durante o percurso.

Skipper's Retreat

Prossiga subindo, usando os Clawshots nos alvos. Estoure a parede com a bomba. Após o Moblin, puxe a planta com o chicote e use os Clawshots nela para se pendurar.

Suba pelas outras até o topo, entre no local e use o Gust Bellows. Abra o baú com o Ancient Sea Chart. Desça pela corda e fale com Skipper. Siga até a nova marcação.



Shipyards

Enfrente Lizalfos e fale com o Goron. Entre no vagão e incline o Remote na direção da curva para impedir que Link caia. Ao entrar no segundo vagão, haverá caminhos que te levam para o abismo. Para chegar ao final, em cada bifurcação siga a ordem: direita, direita, esquerda, direita e esquerda. Entre na porta, use o Gust Bellows na areia para revelar Moldarach. Use as mesmas táticas que usou contra ele em Lanayru Mining Facility. Após a luta, fale com o robô e siga até a nova marca.



Pirate Stronghold

À direita, há uma porta. Entre, enfrente os Lizalfos e entre por outra. Você encontrará uma Timeshift Orb. Carregue-a e avance. Abra o baú com o Silver Rupee. Na área com areia movediça, carregue a Orb para transformar o chão em gramado. Suba à esquerda e pule pelas elevações que aparecerão. Avance, deixe a pedra distante da grade, vá pela esquerda e puxe a alavanca.

Na outra área com areia, para pegar o baú, deixe a Orb um pouco distante e atravesse correndo. Avance pela passagem no canto esquerdo e siga pelo corredor. Entre na área, no canto superior esquerdo, puxe a caixa sobre o botão e entre na porta carregando a Orb. Pegue o baú com o Evil Cristal, entre com a Orb à esquerda e mate o Beamos. Coloque a Orb no canto esquerdo da sala (no local onde estava o Beamos), contorne a área e puxe a alavanca. Deixe a Orb perto das estátuas e mate-as. Coloque a Orb no dispositivo e saia. Fale com o robô.

Você precisará usar o Dowsing para encontrar o navio fantasma. Quando o som do Dowsing apitar fortemente, dispare. Ao acertar três vezes, aparecerá o navio.

SandShip

Entre na porta à esquerda. Desça as escadas e toque a harpa próxima às borboletas para revelar uma Wall Goddess. Siga à direita, entre na porta, atravesse a areia movediça e entre na outra porta. Avance, mate os inimigos, siga pelo caminho. Use o Gust Bellows para encontrar a marca no chão. Na porta, acerte na seguinte sequência, de acordo com as marcações no chão: baixo pra cima, cima pra baixo, baixo pra cima e direita pra esquerda. Entre na porta e pegue a Key. Volte ao início do navio e destranque a porta. Você enfrentará LB Scervo. Quando ele atacar, movimente o escudo para desarmá-lo e acerte espadadas. Você precisará levá-lo até a ponta. Repita o processo três vezes até ele cair. Abra o baú com o arco e flecha. Volte pela porta. Acerte o alvo azul com uma flechada e outra na Timeshift Stone.

Acerte os inimigos, mate todos os Bokoblins para que Skipper suba no navio e marque no seu mapa. Entre na porta, desça as escadas e siga pelo corredor da esquerda. Mate os Bokoblins e entre na área à esquerda. Atire uma flecha na Timeshift Stone. Abra o baú com o mapa.





Puxe a alavanca e siga pelo corredor. Haverá um duto de ventilação. Pegue a flecha e atire no olho ao fundo.

Entre na porta que se abriu. Empurre a caixa, fique sobre o botão e dispare uma flecha no alvo. Volte e dispare na Timeshift Stone. Agora, com tudo em cores, entre na primeira porta à direita e mova o mecanismo com a espada. Saia, entre na porta que está à esquerda, mate os Bokoblins e empurre a caixa sobre o botão.

Volte até o deck, suba as escadas à esquerda, atire uma flecha no cristal e desça pelo barco, disparando no alvo. Entre na área ao lado, acerte o cristal, gire o mecanismo com a espada e puxe a alavanca. Saia, entre na sala ao lado e desça as escadas da janela. Entre na porta. Atravesse o corredor sem ser esmagado. Use o Whip no galho (no chão há uma Goddess Plume), pule à direita e abra os cinco baús. Volte, salte à frente e atravesse o corredor. Use o chicote em outro galho, suba sobre o bloco que se move, salte à frente, puxe a alavanca e entre na pequena passagem na parede. O robô te dará a chave e marcará no seu mapa. Volte, suba as escadas, suba pelo barco, atire no cristal roxo e entre na porta. Desça as escadas, entre na área e dispare uma flecha na Timeshift Stone pelo teto.

Acabe com os inimigos. Fique sobre o botão e dispare uma flecha no alvo. Entre na porta, mate os três Beamos e pegue a Squid Carving no baú. Volte e saia. Desça pelo barco e desça as escadas. Coloque a Squid Carving na porta. Você precisará voltar até o início. Use o Skyward Strike nos tentáculos que bloqueiam o seu caminho, desvie dos barris e continue subindo.

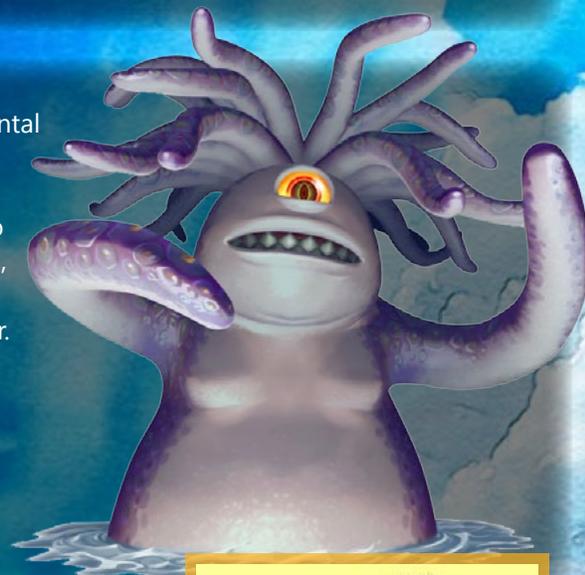
Boss: Abyssal Leviathan Tentalus

Esse chefe não tem segredo: carregue um Skyward Strike e lance-os na horizontal ou acerte flechadas nos tentáculos. Se algum deles te agarrar, chacoalhe os controles. Acerte os tentáculos até Tentalus sair da água. Esquive-se do golpe dele e acerte uma flecha no olho. Aproxime-se da face dele e golpeie o olho o máximo que puder. Repita o esquema. Quando ele quebrar as partes do navio, suba pelo bloco. Acerte uma flechada no olho e depois espadadas. Não fique próximo da beirada. Ataque os tentáculos e repita o processo até a luta acabar.

Pegue o Heart Container e acerte um Skyward Strike no símbolo. Volte para Isle of Songs e acerte um Skyward Strike no símbolo para aprender Din's Power. Vá para Eldin Volcano. Desça em Volcano Entry e fale com o Goron. A partir de agora, Fi ajudará a encontrar os Goddess Cubes usando o Dowsing. Siga até Volcano Ascent e toque a harpa.

Din's Silent Realm

Siga pela caverna à frente e pegue o primeiro Tear. Suba a ladeira e pegue outro. Desça, e caia à direita ao lado do guardião. Volte, siga à direita de onde começou e pegue outro. Entre na caverna, suba pelo jato de ar e pegue o Tear próximo do caminho fechado. Desça escorregando, desvie das águas, suba à elevação e salte nos jatos para pegar outro. À esquerda, suba usando o dash para pegar mais um. Ao cair, pegue-o à direita e na trepadeira descendo à frente. Desça o caminho, caia na pedra sobre a lava, atravesse e pegue à direita mais um Tear. Atravesse outra ponte, siga à esquerda pelas pedras e pegue-o na cabeça da caveira. Suba pela elevação, suba na corda e pegue outro. Siga à frente e pegue mais um.



Avance, desça pelo caminho da esquerda para pegar outro. Siga e entre no buraco e suba pela corda. Volte até a luz azul. Você receberá o Fireshield Earrings. Siga até o Nordeste da área, na pequena caverna e entre.

Volcano Summit

Suba a ladeira à esquerda e salte entre as pedras. Entre na caverna à direita e fale com o Goron. Saia e siga à direita. Com um bottle vazio pegue a água. Volte, aproxime-se da língua do sapo, selecione o bottle e aperte A. Na área seguinte, estoure a parede com a bomba, use os Clawshots na trepadeira, salte à frente, fique na ponta e use o bottle com água.

Avance e fale com o Goron. Volte na cachoeira onde você pegou água e fale com o Mogma. Vá para o céu, desça em Floria Waterfall, entre e fale com a Water Dragon. Chame o robô. Vá para o céu e desça em Volcano. Você precisará guiar o robô até o topo. Por isso, durante o caminho, mate todos os inimigos e evite que ele apanhe. Fique atento aos inimigos com arco e flecha. Siga até onde o Goron está.

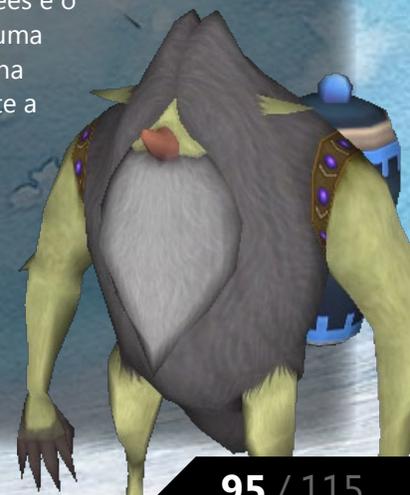


Fire Sanctuary

Use o Beetle na semente verde. Pule para o outro lado, derrube outra semente e fique sobre a pedra. Ela se moverá pela lava. Mate os inimigos com o arco e flecha, salte à esquerda, mate outro, pegue a Key no baú e destranque a porta. Você conhecerá Guld. Desça, entre pela porta, pegue o baú com rupees à esquerda. Desça, fique sobre a pedra, avance, atravesse pela trepadeira e saia pela porta. Mate Dark Lizalfos. Avance, use o Beetle para pegar a bomba na passagem acima e jogue-a na estátua ao fundo, de onde sai lava.

Acerte a semente, pule na pedra e entre na porta. Siga pelo caminho, use o Gust Bellows nos restos de lava no chão e pegue a Key no baú. Retorne e abra a porta trancada. Avance, abra o pequeno baú com 20 rupees e o Monster Horn no outro baú. No alto, dê uma espadada na Water Fruit para ela grudar na sua espada. Fique na beirada e movimente a espada para arremessar a fruta no sapo. Avance. Você enfrentará dois Magmanos. Fique sobre a pedra, pegue a Water Fruit,

desça, espere a mão aparecer e arremesse a fruta nela. Quando o inimigo se solidificar, acerte-o com espadadas. Ao fim, entre na porta, puxe a alavanca para libertar o Mogma. Você ganhará a Mogma Mitts. Aproxime-se da marca no chão próximo à porta e cave. Quebre os objetos movendo o Remote. Dê um soco na bomba para rolá-la e destruir a pedra e saia à direita. Use o Gust Bellows nas pedras de lava, cave, dê um soco no lado vermelho do mecanismo para abrir o portão. Avance e à direita pise no botão. Mate os Bokoblins e caia. Toque a harpa



próximo à parede com borboletas para aparecer uma Wall Goddess. Use os Clawshots para subir e alcançar o outro lado. Entre na porta e cave no buraco. Dê um soco no botão à direita, suba, acerte outro dispositivo e volte para sair. Siga pela passagem, pegue uma Water Fruit e arremesse no sapo. Puxe a alavanca, abra o baú e o Mogma lhe dirá que há uma passagem secreta. Do lado direito da sala, coloque uma bomba, entre e cave. Cuidado com a centopeia e saia à esquerda.

Abra o baú com a Key. Use o Clawshot na trepadeira e volte até a área com a Bird Statue. Abra a porta trancada, avance, acerte a fruta, pule para o outro lado e entre na porta. Mate os inimigos e cave na área próxima ao portão. Acerte o botão e você precisará encostar no Mogma. Após pegá-lo, ele lhe dará um baú com um Piece of Heart e abrirá o portão. Acerte a fruta, pule na pedra e alcance o lado oposto. Cave no buraco próximo à Bird Statue, avance, dê um soco na bomba para ela descer e explodir as pedras. Contorne e empurre a bomba para cima e volte antes que a lava te pegue. Pise no botão, desça, acerte a fruta e alcance o outro lado. Do lado oposto da Bird Statue, pule na direção da estátua à esquerda.

Toque a harpa próximo às borboletas. Abra a porta, enfrente dois Dark Lizalfos e escale a parede. Entre na porta e à direita há uma Wall Goddess. Suba as escadas. Use os Clawshots na trepadeira e mire à direita onde está o baú com Monster Horn. Suba as escadas. Cave no buraco. Dê um soco na bomba para quebrar a pedra. Pise no botão na seguinte ordem: o que está mais à esquerda. O segundo ao lado e acima. O terceiro é o que está à direita, no alto. O quarto é o que está no inferior direito, e o último no alto ao centro.

Mate a centopeia acertando a traseira dela. Abra o baú com a Mysterious Crystals. Saia, pise no botão e coloque a pedra no portão.



Boss: Demon Lord Ghirahim

Rebata os projéteis que ele lança e ataque-o ou acerte espadadas no vão entre os dois projéteis. O esquema é o mesmo da primeira vez: movimente a espada sem golpear Ghirahim, espere até a mão dele parar de acompanhar o seu movimento e acerte do lado oposto. Quando ele invocar quatro projéteis, destrua algum com uma espada e acerte Ghirahim. Quando ele pegar a espada, acerte um golpe no lado que está desprotegido. Se ele invocar projéteis ao seu redor, chacoalhe o Remote e o Nunchuk ao mesmo tempo para rebater todos de volta. Quando ele saltar, não fique parado. Movimente-se até ele fincar as espadas dele no chão e acerte-o.

Acerte o cristal e receberá a flama, transformando sua espada na Master Sword. Siga para Sealed Grounds. Fale com a velha e carregue um Skyward Strike em frente ao Gate of Time. Desça até abaixo.



The Imprisoned

Novamente o Imprisoned se libertará. O esquema é o mesmo da última vez: acerte os dedos dele e quando cair, o objeto na cabeça. A diferença é que cada passo que ele der, haverá uma onda de choque. Você pode usar o escudo para se proteger das ondas ou usar o arco e flecha. Em alguns momentos, Imprisoned tentará escalar a parede. Pressione o direcional para cima para alternar para Goose, mire e dispare uma bomba no monstro. Repita o esquema três vezes e faça os movimentos com a espada indicados para selá-lo.



Temple of Hylia

Após a cena, volte pelo portal. Vá para Knight Academy e fale com Gaepora. Fale com Owlán. Ele te ensinará o Spiral Charge, uma habilidade nova para o seu pássaro. Use o novo golpe para destruir os alvos. Voe para Lumpy Pumpkin e fale com Pumm. Voe até Thunderhead e desça na ilha do arco-íris.

Boss: Great Spirit of the Skies Levias

Você precisará acertar os olhos nos tentáculos. Use o Spiral Charge para isso. Cuidado para não encostar na cauda, você perde corações. Após destruir todos, salte da ave sobre a parte da cabeça do Levias.



Boss: Ocular Parasitic Bilocyte

Ele cuspirá uma gosma verde e você precisará rebatê-las com a espada. Primeiro, acerte o golpe com a espada, movimentando da direita para a esquerda e acertará o lado esquerdo. Faça o inverso para acertar o lado direito. Depois, acerte o olho maior com um Skyward Strike. Quando ele cair, acerte olho quantas vezes puder. Repita o esquema. Ele passará a se mover. Repita o processo para acertá-lo.

Desça em Faron Woods em Behind the Temple. Siga até Sealed Grounds.

The Imprisoned

Novamente o esquema é o mesmo da última vez: acerte os dedos dos pés. Mas desta vez você usará Goose com mais frequência. Acerte uma bomba nele e acerte os dedos do pé. Depois acerte o objeto na cabeça. Imprisoned voará. Acerte uma bomba com Goose e desça até onde está o bicho e acerte mais espadadas. Na terceira vez, suba pelos jatos de ar até onde está Goose e suba no lançador. Jogue-se na cabeça do inimigo e acerte mais espadadas. Volte para Sealed Temple. Saia e fale com Goose.



Faron Woods

Fale com o líder Kikwi. Desça até a base da árvore. Avance, suba e saia da água. Você precisará pegar as notas da canção. Um está logo à frente da Bird Statue. À esquerda, próximo à Viewing Platform há mais um grupo. Avance ao lado e use o dash na água para empurrar o inimigo e estourar a parede. Encoste nos esverdeados. Também há alguns abaixo da árvore. Próximo ao caminho que leva à Lake Floria é preciso pegá-los na sequência. Na área onde estava os Kikwis, pegue-os na sequência. Se demorar demais, terá que pegá-los novamente. Se restar alguns, saia da água e fale com o líder Kikwi. Fi te ajudará usando o Dowsing. Veja na imagem abaixo a localização de todos:



Volte e fale com a Water Dragon. Você aprenderá uma parte do Song of the Hero. Siga para Volcano.

Eldin Volcano

Você estará preso e precisará recuperar todos os seus itens. Aproxime-se do barril e fale com o Mogma. Cave no buraco e saia do outro lado. Entre na cabana e sente-se no banco para recuperar energia. Siga à direita e desça para falar com o Mogma. Não deixe o Bokoblin te ver, caia à esquerda e cave. Saia, desça e cave no outro buraco. Saia e pegue o Gust Bellows. Suba à direita e passe pelos dois inimigos sem ser visto. Para isso, espere-o se aproximar da tocha, esconda-se à esquerda, avance e cave.

Destrua as pedras com socos e saia à direita. Pegue os Clawshots no baú. Use nas plantas voadoras, use na trepadeira, pule na pedra na lava e espere-a avançar pra saltar à direita. Evite o Bokoblin, use os Clawshots na trepadeira, pegue uma bomba e arremesse-a rasteiramente na construção de madeira para derrubá-la. Pegue o Whip no baú. Aproxime-se da grade, puxe a planta com o Whip e use os Clawshots. Pegue a bomba à direita, destrua as rochas e suba pelo jato de ar. Desça, atravesse pela porta, use os Clawshots nas plantas voadoras e pegue o estilingue. Volte usando os Clawshots, vá à esquerda, atordoe os Bokoblins

com o estilingue. Atire no que está na plataforma para apagar a luz e cave. Destrua a pedra e dê um soco na bomba. Saia, pegue a Bomb Bag no baú, cave ao lado e suba pelo jato de ar. Destrua o local onde está o Bokoblin com a luz com uma bomba e volte. Suba até Volcano Summit e destrua a pedra com a bomba. Entre. Pegue a Master Sword. Vá à direita, pule na pedra, salte, caia à direita e pegue uma Water Fruit com a espada. Jogue-a na lava, atravesse, mate os inimigos e pegue a Pouch no baú. Escale, use uma bomba na rocha, siga pelo caminho, pule na pedra na lava novamente e entre à frente. Corte a corda ao lado e use o Beetle ou o arco e flecha para cortar as cordas de cada lado do portão.

Avance e aprenderá a segunda parte de Song of The Hero. Vá ao céu, desça em Lanayru, em Ancient Harbor. Atravesse pelas pilastras com os Clawshots, entre na porta e fale com Golo. Jogue uma bomba no buraco na parede e entre.



Lanayru Gorge

Há um cacto com uma bomba. Use o Beetle para pegá-la e jogue-a nas rochas. Salte para o outro lado. Fique na beirada e abaixo, no penhasco há algo brilhante. Lance o Beetle até lá e pegue a Key.

Entre pela porta, atravesse com os Clawshots, acerte a Timeshift Stone no centro e fale com o robô. Você precisa acompanhar o vagão. Mate os inimigos no seu caminho. Fale com o Dragão. Siga pelo caminho, atrás do robô. Atravesse a areia correndo. Use o Gust Bellows nos montes de areia e acerte o cristal. Use os Clawshots nos alvos e nas trepadeiras. Quando chegar à parte com areia, use o Whip até o vagão parar. Dê a volta pela areia e puxe a alavanca. Quando sair, use o Beetle para pegar a bomba no penhasco e jogue-a na rocha.

Fale com o Dragão. Siga pelo caminho, atrás do robô. Atravesse a areia correndo. Use o Gust Bellows nos montes de areia e acerte o cristal. Fale com o robô e pegue a planta. Vá para o céu e desça em Sealed Temple. Entre no Gate of Time e plante a semente no passado. Volte pelo portal e note que a árvore estará com frutos. Role e acerte a árvore para derrubar a Tree Fruit. Volte para Lanayru Gorge e fale com o Dragão para aprender a terceira parte da canção. Volte para Thunderhead e fale com Levias (salte sobre a cabeça dele). Você aprenderá definitivamente a Song of the Hero. Voe para Skyloft. Na praça, toque a harpa entre as borboletas.



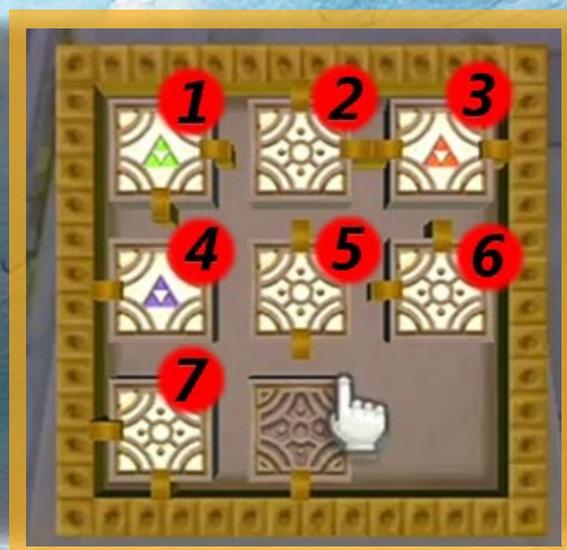
Goddess's Silent Realm

O primeiro Sacred Tear está à frente. Na Light Tower há um. No banco da praça há um Tear. À esquerda do Bazaar está um na beirada e outro no banco próximo. À frente da Knight Academy, empurre a caixa e pegue-a. Suba pela lateral da Knight Academy e pegue o Tear. Na escadaria que leva à estátua da deusa tem outro Tear. O seguinte está à direita do Bazaar e o outro próximo ao lago. No caminho de madeira, abaixo do Bazaar, evite o fantasma e pegue o Tear. Do outro lado do lago há outro. Na ponte de Skyloft tem mais um Tear. Próximo aos túmulos no cemitério há um. Entre os fantasmas onde havia uma plantação de abóbora, há outro. Volte até a luz azul. Você ganhará a Stone of Trials. Atravesse o lago, aproxime-se da estátua na beirada e coloque a Stone. Use os Clawshots nos alvos e entre.

Sky Keep

Pegue o mapa no baú. Aproxime do painel. Cada quadrado representa respectiva área no mapa. Ao movê-lo, você altera as áreas em Sky Keep. Siga as numerações indicadas na figura ao lado. Mova o número 6 para baixo e o número cinco para a direita. ficará como a imagem do mapa, na página seguinte.

Entre na porta, passe pelas Deku Babas e lance o Beetle na corda ao fundo. Use o Whip no galho ao alto, salte para a corda e para o lugar adiante. Mate o inimigo voador com uma flechada e use os Clawshots nas trepadeiras. Use-o no alvo ao fundo, lance o Beetle, pegue a bomba na parede giratória e solte-a nos inimigos que soltam fogo. Pule pelas cordas, fique na plataforma e use o Gust Bellows para alcançar a outra e de lá para frente.





Puxe a alavanca e entre na porta. Carregue a Timeshift Stone, atravesse a porta e coloque-a próximo a grade. Suba as escadas e puxe a alavanca. Desça, fique sobre o botão e arremesse a pedra no buraco. Siga ao outro lado, pise no botão e pegue a Stone. Avance, deixe-a na plataforma no centro, vá à esquerda e use o Gust Bellows para movimentá-la para o lado. Fique sobre o botão para retirar a grade e sobre a plataforma até encostá-la.

Dispare uma flecha no alvo na parede ao alto. Pegue a pedra e avance. Fique sobre o botão, arremesse a pedra, mate os Beamos e dispare flechas nos cinco alvos no alto quando a Timeshift passar (se perder algum, use o Whip na alavanca para voltá-la). Aproxime-se do painel. Siga a numeração abaixo e mova as seguintes salas: 2 para baixo, 1 para a direita, 4 para cima, 6 para cima, 7 para a esquerda, 2 para baixo e 6 para a direita.

Volte pelas portas e entre na parte de fogo. Entre no buraco na parede, saia, arremesse a bomba para destruir o bloqueio na passagem, avance e cave. Quebre as pedras e dê um soco no dispositivo vermelho. Arremesse uma bomba no cesto e acerte o cristal. Fique na pedra circular na beirada, arremesse uma bomba rasteiramente para ela rolar e cair na cesta abaixo. Ficará como a imagem do mapa abaixo

Escorregue pela areia, acerte o cristal e suba pela trepadeira. Fique na beirada e acerte um Skyward Strike na horizontal nos bambus. Lance o Beetle, pegue a bomba e jogue na cesta à esquerda. Acerte outro cristal. Volte, entre no local que abriu e cave. Dê um soco no dispositivo azul. Saia, entre na passagem e cave de novo. Mate as duas centopeias. Saia à direita, puxe a alavanca e mexa no painel. Agora, mova as salas em sentido anti-horário e coloque a sala com a Triforce verde ao lado da que você está.



Entre na porta à esquerda. Enfrente LD Dreadfuse. O esquema é o mesmo da Sandship: use o escudo para atordoá-lo e ataque-o até empurrá-lo até a beirada. Cuidado, pois a arma dele tem choque. Avance com o Clawshot, mate os Moblins, na área seguinte os Bokoblins e na próxima o Stalmaster. Arremesse uma bomba no grupo para acabar com todos. Entre na porta, finque a espada no chão e pegue Triforce of Courage. Volte para a área anterior e mova o painel no sentido anti-horário para colocar a próxima sala com a Triforce.

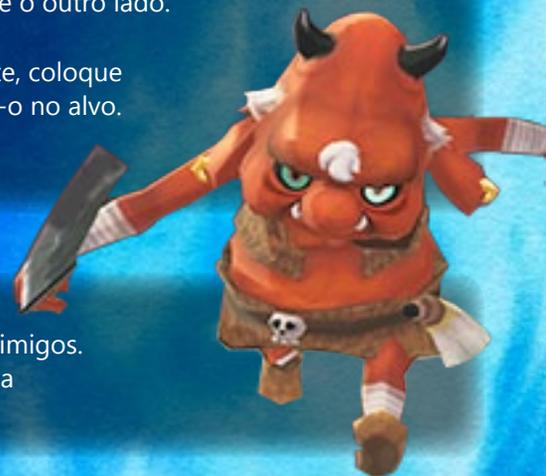
Entre, acerte a fruta, pule na pedra e dispare uma flecha no cristal rosa. Espere a pedra encostar, acerte a outra fruta e pule. Dispare no outro cristal ao alto e salte à esquerda. Puxe a alavanca. Acerte a fruta, lance o Beetle e acerte o cristal rosa à direita para a estátua cuspir fogo.

Acerte outra fruta, pule e fique sobre a pedra que é elevada pela lava. Lance o Beetle no cristal rosa que acabou de acertar para a estátua do lado oposto cuspir lava, acerte a fruta e pule. No final, use o Clawshot à esquerda, finque a espada no símbolo no chão e pegue a Triforce of Power. Volte e mova o painel. Coloque uma sala



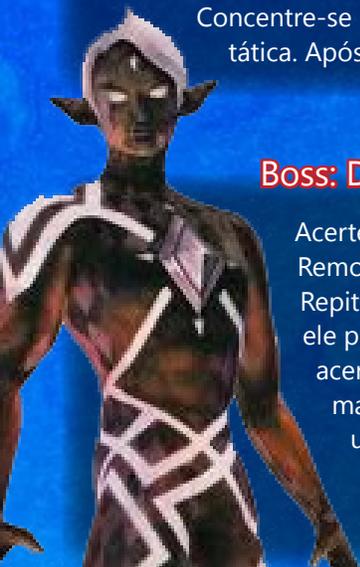
com painel próximo, vá para ela e coloque próxima a última sala com a Triforce. Para pegar a última Triforce, pegue a Timeshift Orb e mate os inimigos. Coloque-a no canto esquerdo da sala, vá ao lado oposto e dispare uma flecha no alvo ao alto. Entre na passagem, avance pelo corredor. Deixe a Orb no meio do corredor, de forma que você possa atravessar a areia movediça até o outro lado.

Pise no botão, dispare uma flecha no fundo no alvo. Volte, coloque a Orb abaixo do alvo do Clawshot, salte no penhasco e use-o no alvo. Finque a espada no símbolo e pegue a Triforce of Wisdom.



Sealed Temple

Após a cena, entre no Gate of Time e saia pelo portão. Enfrente as hordas de inimigos. Concentre-se no líder Bokoblins, que chama outros. Usar bombas é uma boa tática. Após enfrentar todos, enfrentará Ghirahim novamente.



Boss: Demon Lord Ghirahim

Acerte espadadas nele até levá-lo a beirada e derrubá-lo. Desça até onde ele está e movimente o Remote e o Nunchuk para realizar um Fatal Blow. Rebata os golpes dele movimentando o escudo. Repita o processo. Quando ele invocar o poder roxo, acerte golpes no vão das mãos dele. Quando ele pegar a espada, use o escudo para desarmá-lo e movimente o controle para frente para acertar o cristal no peito dele. Esquive-se dos golpes carregados dele. Ele pegará uma espada maior. Quando ele segurar na vertical, acerte golpes horizontais (ou vice-versa), inclusive use o spin para quebrar a espada e acertar o peito dele. Repita o esquema até o fim.

Após a cena, aproxime-se do círculo roxo no chão para a luta final. Não esqueça de trazer algumas poções e um bom escudo com você.

Final Boss: Demise

Movimente o escudo na hora do ataque para desarmá-lo e acerte espadadas. Quando ele ajoelhar no chão, acerte-o o máximo que puder. Repita o esquema.

A espada dele terá choque. Ele passará a realizar uma espécie de Skyward Strike, invocando raio e arremessando contra você. Esquive-se dos ataques dele. Quando estiver dando raios no local, levante a espada para o céu para pegar a energia também e arremesse nele. Acerte-o o máximo que puder. Repita o processo até ele cair no chão e faça o Fatal Blow. Seja rápido, senão Demise levantará.

- Após o fim do jogo, você desbloqueará o Hero's Mode, um modo mais difícil da aventura principal.



EXTRAS

Hlyian Shield

O escudo clássico é o mais forte de todos e é inquebrável. O Hlyian Shield não tem upgrade. Para obtê-lo, você precisa ajudar o Thunder Dragon em Lanayru Gorge. Fale com ele após aprender a terceira parte da Song of the Hero e aceite o Boss Rush Mode. Você precisará enfrentar chefes na sequência e não poderá usar potions. A ordem em que eles aparecem é aleatória e, após matar o oitavo chefe, clique em "Quit" para receber o Hlyian Shield.



Boss Rush Mode

Ao aceitar o desafio, você enfrentará chefes na sequência. Você pode enfrentar até 12 chefes diferentes (mas você só enfrenta todos os Bosses do jogo no Hero Mode) e no modo normal são apenas 9. Você não pode usar os itens de sua Pouch. Portanto, aceite o desafio quando estiver com todos os corações e pegue os que estão espalhados pelo cenário da luta. Após cada batalha, você pode sair para receber os seguintes prêmios:

- 1° Boss: 20 Rupees;
- 2° Boss: algum tesouro;
- 3° Boss: 100 rupees;
- 4° Boss: Piece of Heart;
- 5° Boss: 300 rupees;
- 6° Boss: algum tesouro raro;
- 7° Boss: 500 rupees;
- 8° Boss: Hlyian Shield;
- 9° Boss: 2000 rupees;
- 10° Boss: 3 tesouros raros;
- 11° Boss: 3000 rupees;
- 12° Boss: 9900 rupees.



Goddess Cubes

Na aventura, há diversos cubos das deusas espalhados no mundo inferior. Você ativá-los ao acertar um Skyward Strike neles e deve ir ao céu para abrir o respectivo baú. Indicamos a localização de cada cubo, o prêmio que você recebe ao abrir o baú e a localização do mesmo no céu (Dica: após passar a Sandship, vá para Volcano. Ao descer, fale com o Goron e ele marcará os cubos no Dowsing). Para pegar alguns, é preciso estar com a Mogma Mitts, Clawshots ou a Water Dragon Scale:

- 1- **Deep Woods:** na beirada do abismo, antes de Skyview Temple. Prêmio: Piece of Heart;
- 2- **Deep Woods:** fale com o Goron antes de

entrar em Skyview Temple. Prêmio: Adventure Pouch;

- 3- **Eldin Volcano:** logo que descer pela primeira vez em Eldin Volcano, está à esquerda. Prêmio: Silver Rupee;

4- **Eldin Volcano:** antes de atravessar a ponte sobre a lava, o Goddess Cube está do lado esquerdo, na elevação. Prêmio: Silver Rupee;

5- **Eldin Volcano:** dentro da árvore do local onde estão os Mogmas (mesmo local onde você ganha a Digging Mitts). Caia lá e pare sobre o penhasco com o Cubo. Prêmio: Gold Rupee;

6- **Eldin Volcano:** antes de entrar no Earth Temple, o cubo está no lado direito, na descida, ao lado das cabanas dos Bokoblins. Prêmio: Treasure Medal;

7- **Eldin Volcano:** na ladeira de terra ao leste de Eldin Volcano,



suba pelo jato de ar à esquerda. Salte na plataforma abaixo, onde está o cubo. Prêmio: Piece of Heart;

8- Lanayru Mine Entry: ao descer do céu, está logo atrás, no fundo. Prêmio: Silver Rupee;

9- Lanayru Desert: do lado esquerdo da área, onde você atravessa usando o casco dos Ampilus para recuperar energia. Prêmio: Heart Medal;

10- Temple of Time: fale com o robô e entre no vagão. Ele passará do lado do cubo. Prêmio: Piece of Heart;

11- Eldin Volcano: do lado esquerdo da Bird Statue, próximo ao Earth Temple, suba no jato de ar e estoure as rochas com uma bomba. Prêmio: Gold Rupee;

12- Faron Woods: ao sair da Great Tree, suba acima na beirada e salte onde está o cubo abaixo, em uma raiz. Prêmio: Silver Rupee;

13- Lake Floria: após pular sobre o portão, suba na elevação onde está a Bird Statue. Siga para o lado oposto. Prêmio: Gold Rupee;

14- Faron Woods: desça na Bird Statue em Viewing Platform e, à esquerda da Great Tree, use o Clawshot para subir na raiz com o cubo. Prêmio: Piece of Heart;

15- Floria Waterfall: use os Clawshots acima da entrada que leva à Dragon Water. Mire-os na trepadeira e acerte o cubo. Prêmio: Gold Rupee;

16- Lanayru Desert: desça na Bird Statue de Stone Cache. Estoure a parede rachada no nordeste da área, avance usando os Clawshots para chegar até o cubo (Mesmo local do Piece of Heart #23). Prêmio: Life Medal;

17- Lanayru Sand Sea: desça na Bird Statue em Ancient Harbor. Use os Clawshots no alvo à direita e o cubo estará na caverna com Arachas. Prêmio: Gold Rupee;

18- Faron Woods: no alto da Great Tree, salte da plataforma no lado norte (de frente com a Viewing Platform) e caia abaixo. Atravesse a corda até o cubo. Prêmio: Rupee Medal;

19- Skipper's Retreat: na subida até o topo do local, após passar pelo Moblin, use os Clawshot e mire na trepadeira dos penhascos até onde está o Cubo. Prêmio: Potion Medal;

20- Pirate Hideout: ao sair de Pirate Stronghold, use os Clawshots nos alvos acima da porta. Prêmio: Piece of Heart;

21- Inside the Volcano: à esquerda da Bird Statue antes da entrada do Fire Sanctuary, suba na janela e use os Clawshots nas trepadeiras até o cubo. Prêmio: Small Bomb Bag;

22- Volcano Summit: no local onde você pega água para jogar nos sapos na caverna. Pule atrás do penhasco que está à frente, onde está o cubo e volte usando os Clawshots nos penhascos. Prêmio: Piece of Heart;

23- Forest Temple: do lado de fora de Skyview Temple. Use os Clawshots na trepadeira à direita e siga até o cubo. Prêmio: Rupee Medal;



- 24- Volcano Summit:** quando estiver procurando pelo Song of the Hero (após ter recuperado todos os itens), pule na pedra e acerte um Skyward Strike no cubo. Prêmio: bottle;
- 25- Lanayru Desert:** use os Clawshots no alvo, na parede próximo às paredes que você derruba arremessando bombas nos cestos. Prêmio: Heart Medal;
- 26- Skyview Spring:** no fim de Skyview Temple, na área onde você acerta o símbolo. Está na água. Prêmio: Gold Rupee;
- 27- Lanayru Gorge:** à esquerda do local onde está o Thunder Dragon, próximo à Tree of Life. Prêmio: Small Quiver.



Gratitude Crystals

Os Gratitude Crystals são obtidos após ajudar as pessoas que moram no céu. Em Skyloft, há um morador amaldiçoado. Seu nome é Batreaux. Você só vai achá-lo se começar a primeira sidequest. Você começará a recolher os cristais após terminar o Earth Temple e voltar para Skyloft. No total são 80 Gratitude Crystals e após obter as Flames para sua espada, Fi te ajudará marcando os cristais no Dowsing. Do total, 65 são obtidos completando quest e os 15 restantes espalhados por Skyloft:

Lost Child: Fale com a mãe de Kukiel próximo à estátua da deusa em Skyloft. Voe para Pumpkin Landing e fale com o homem sentado. Volte para Skyloft e siga para o cemitério à noite (durma em alguma cama). Role e bata a cabeça no último túmulo ao lado da árvore e puxe-o. Desça pela escada, entre na casa e fale com Batreaux. Aceite ajudá-lo e fale com Kukiel. Volte, entre em Kukiel's House e fale com a mãe da menina. Durma até de manhã e fale com a mulher novamente para ganhar 5 Gratitude Crystals;

Missing Sister: Esta sidequest se iniciará após você terminar a Lost Child. Fale com Parrow na praça em Skyloft. Pegue seu pássaro e siga para a ilha logo acima da coluna de luz de Lanayru Desert. Fale com Orielle. O pássaro dela está machucado e você precisará trazer o medicamento para ela. Volte até Skyloft e fale com Parrow. Leve o Mushroom que ele lhe dá (esteja com um pouch vazio, se não estiver, deixe algum com Peatrice no Item Check, no Bazaar para Orielle. Você receberá 5 Gratitude Crystal e o Bottle. Volte e fale com Parrow para receber mais 5 Gratitude Crystal;

The Haunted Restroom: está sidequest iniciará após você conseguir a Harpa. Vá ao Bazaar em Skyloft e fale com Doves, o homem sentado à mesa. Vá para Knight Academy e fale com a cozinheira (Henya). Durma e acorde a noite. Aproxime-se no banheiro próximo à cozinha para ouvir alguém pedindo papel. Durma até de manhã e fale com Cawlin, próximo ao banheiro. A partir daqui você pode decidir o destino da carta;

- Dar a carta para Karane: vá à sala de aula e entregue a carta para a garota. Vá ao andar de cima e fale com Pipit. Desça e fale com Karane. Após a cena, você ganhará 5 Gratitude Crystal;
- Dar a carta para o fantasma: com a carta de Cawlin, durma e à noite aproxime-se da porta do banheiro. Durma e de manhã fale com Cawlin. Durma até a noite e vá para o quarto de Goose. O fantasma te dará 5 Gratitude Crystals.

Missing Piece's Dodoh: você precisa ter o robô que Gondo arrumou para completar. Voe para Fun Fun Island (a ilha colorida no céu). Fale com Dodoh e aceite que Fi marque em seu Dowsing. Fale com ele e desça em Desert Entry, em Lanayru Desert. Suba à direita, atravesse pela parede e aceite a ajuda do robô. Volte para Fun Fun Island e receberá 5 Gratitude Crystals;

Fledge's Workout: após passar por Lanayru Mining Facility, um novo potion aparecerá no Potion Shop, no Bazaar. É o Stamina Potion. Durante o dia, entre no quarto de Fledge, na Knight Academy e durma até a noite.



Ele pedirá que você ajude-o dando Stamina Potions. De manhã, vá ao Bazaar e compre a poção. Vá à noite no quarto dele e entregue a poção. Repita o processo duas vezes até ele estar fazendo inúmeras flexões. Durante o dia, vá até a praça e fale com ele. Encontre-o a noite no quarto dele para receber 5 Gratitude Crystals;

Item Check Crush: está quest iniciará após você ter visitado Bamboo Island e conversar bastante com Peatrice, a garota do Item Check no Bazaar. À noite, vá até a casa dela e fale com o Peater, o pai dela. Ela começará a se interessar por você. Fale com Peatrice durante o dia frequentemente até pedir para você ir visitá-la à noite na casa dela. Faça isso e fale com ela. Você pode optar em assumir que está apaixonado por ela e receberá os 5 Gratitude Crystal dela ou pode escolher em terminar a "relação" e falar com o pai dela para receber dele os 5 cristais;



Missing Baby Rattle: durante à noite, vá à casa de Bertie, o homem do Potion Shop. O bebê não o deixa dormir à noite. Aceite ajudá-lo. Próximo à entrada na caverna ao lado da Waterfall, use os Clawshots nas trepadeiras para subir no alto da cachoeira. Aproxime-se da beirada, salte e caia sobre o ninho, na coluna de madeira. Use o Gust Bellows para tirar a areia, pegue o Rattle e leve à noite para o homem. Você ganhará 5 Gratitude Crystals;



Plow Needed: em Lumpy Pumpkin, na Pumpkin Landing, esta quest começará após você ter quebrado o lustre do local. Fale com Pumm, leve a sopa para o homem na Sparring Hall, em Skyloft e volte.

Fale com a filha dele do lado de fora do local e carregue as abóboras e leve até o canto esquerdo. Após completar, durma à noite na cama e fale com Pumm e aceite tocar a harpa com Kina cantando. Você deve movimentar o controle acompanhando a movimentação dos braços dos dois homens. Para continuar a quest, é preciso ter passado pelo Fire Sanctuary. Volte a falar com Kina durante o dia, próximo às plantações da abóbora na ilha e ela precisará de alguém para ajudá-la. Aceite o Dowsing de Fi, desça em Volcano, siga até o local onde ganhou a Digging Mitts e salte. Caia sobre o penhasco e fale com o Mogma. Leve-o até Kina para receber 5 Gratitude Crystals;



Cleaning Pipit's House: após conseguir o Gust Bellows, vá à noite à Pipit's House, em Skyloft. Fale com a mãe dele e aceite limpar o local. Use o Gust Bellows e limpe tudo, janelas, porta, cama e o chão. Se deixar tudo limpo, receberá os 5 Gratitude Crystals da mulher;

Strange Plant Wanted: após matar o monstro que estava em Levias, volte até a Knight Academy e fale com o Instructor Owlán no quarto dele. Aceite ajudá-lo e o Dowsing de Fi. Desça na coluna verde, na estátua em Viewing Plataform. Siga à esquerda, fale com o Kikwi, leve-o até a Knight Academy, fale com Owlán e receberá 5 Gratitude Crystals;

Missing Crystal Ball: após enfrentar The Imprisoned pela segunda vez, vá ao Bazaar e fale com Croo, o homem sentado à mesa. Ele te dirá que o vidente sumiu. Vá ao leste de Skyloft, no caminho à direita da plantação de abóbora e entre na casa do vidente. Fale com ele, aceite o Dowsing de Fi e desça em Volcano, na estátua em Temple Entrance. Use o Clawshot no alvo do lado esquerdo e pegue a bola de cristal acima da entrada do templo e leve até o vidente para receber 5 Gratitude Crystals;

Beedle's Missing Beetle: após ter ajudado Levias, volte até Skyloft e fale com o homem perto da Light Tower. Vá para Thunderhead e desça na ilha mais à oeste, a Bug Island. Fale com Strich. Volté para o Beedle's Air Shop e durma na cama até a noite. Na ilha dele, fale com Beedle. Aceite ajudá-lo. Durma até de manhã e voe para a Bug Island. Fale com Strich e aceite o desafio: pegar os 10 insetos que ele indica em até 3 minutos. Complete o desafio e ele te entregará o inseto de Beedle. Volte à Skyloft, durma na loja de Beedle até a noite e entregue o inseto para ele. Você receberá 5 Gratitude Crystals e poderá comprar qualquer coisa na loja dele pela metade do preço;



Alguns cristais podem ser encontrados somente à noite em certos locais de Skyloft:

- No alto, na beirada da cachoeira;
- No quarto de Link;
- No oeste da ilha, ao lado da árvore entre as abóboras;
- Na Light Tower;
- Dentro da Orielle and Parrow's House, após terminar a quest Missing Sister;
- No quarto de Zelda (use os Clawshots no alvo no teto da Knight Academy);
- Na Knight Academy, ao lado do vaso de flor próximo à porta;
- Dentro da Sparring Hall. Use o Beetle e pegue o cristal no teto;
- No Oeste do Bazaar, na descida para o lago;
- Na saída da caverna ao lado da cachoeira;
- No local onde seu Loftwing estava preso;
- No Sudeste de Skyloft, caia e pegue-o abaixo;
- No segundo andar de Lumpy Pumpkin, em Pumpkin Landing;
- No barracão em Pumpkin Landing;
- Na Beedle's Island. Durma até a noite na loja de Beedle

e na ilha dele e lance o Beetle para pegar o cristal no alto.

Conforme você vai recolhendo os cristais, volte a falar com Batreaux para receber prêmios por eles: **5 Gratitude Crystals:** Medium Wallet (carrega até 500 rupees); **10 Gratitude Crystals:** Piece of Heart; **30 Gratitude Crystals:** Big Wallet (carrega até 1000 rupees); **40 Gratitude Crystals:** Gold Rupee; **50 Gratitude Crystals:** Giant Wallet (carrega até 5000 rupees); **70 Gratitude Crystals:** 2 Gold Rupees; **80 Gratitude Crystals:** Tycoon Wallet (carrega até 9000 rupees).



Pieces of Heart

Em Skyward Sword, você inicia sua jornada com 6 corações. Você pode obter no total 20 deles. Seis Heart Container são obtidos ao terminar as dungeons. Dois corações são as duas Life Medals, uma que pode ser comprada de Beedle e outra que é encontrada em um baú no céu, após encontrar o Goddess Cube (é preciso carregá-las no Pouch para contar os corações). Os seis corações restantes equivalem aos 24 Pieces of Hearts espalhados pelo jogo. A cada 4 Pieces of Heart, você obtém um coração:

- 1- Faron Woods:** ao invés de descer pelo buraco que leva ao Kikwi, siga pelo lado oposto e ande na corda;
- 2- Deep Woods:** ao falar com o Goron antes de entrar em Skyview Temple, acerte um Skyward Strike no Goddess Cube abaixo, perto do abismo (Goddess Cube #1). Vá para o céu e abra o baú com o Piece of Heart em Pumpkin Landing;
- 3- Pumpkin Landing:** na ilha, entre no local, suba as escadas, role e bata a cabeça duas vezes próximo ao lustre para derrubá-lo;
- 4- Skyview Temple:** na área circular, lance o Beetle para o alto. Há um cristal na ponta da construção do centro. Acerte-o para liberar a grade com o coração abaixo;
- 5- Volcano East:** ao encontrar dois Pyruks, escale ao lado e salte à direita. Siga pelo caminho, desça e pegue-o na beirada;
- 6- Temple of Time:** o vagão passará por um Goddess Cube. Acerte-o com um Skyward Strike e pegue o coração no baú na Beedle's Island;
- 7- Skyloft:** recolha 10 Gratitude Crystals e fale com Batreaux. Ele te dará o Piece of Heart;
- 8- Faron Woods:** no local onde você procura pelo Kikwi, há uma





parede destrutível. Use uma Bomb e pegue o Piece of Heart;
9- Eldin Volcano: suba até o topo de Eldin Volcano. Na área onde há um calor intenso, desça pela ladeira à direita. Durante a descida, suba pelo jato de ar à esquerda. Salte onde está o cubo (Goddess Cube #7) e acerte-o com a espada. O baú está em Skyloft, em um local trancado. Você precisará entrar pela passagem submersa no lago (precisará da Water Dragon's Scale);
10- Faron Woods: Próximo à Viewing Platform, use o Clawshot à esquerda da árvore e acerte o cubo (Goddess Cube #14). O baú com o coração está na ilha à direita da coluna de luz de Lanayru Mine;
11- Skyloft: o Piece of Heart está no quarto da Zelda, dentro do armário. Para entrar lá, suba no telhado da Knight Academy. Use o Clawshot no alvo que tem na chaminé e desça;
12- Pirate Hideout: Ao sair de Pirate Stronghold, use os Clawshots no alvo acima da porta e acerte o cubo (Goddess Cube #20). O baú com o Piece of Heart está na ilha flutuante, acima da cachoeira. Use os Clawshots na trepadeira para subir;
13- Sandship: suba nos mastros usando os mecanismos nas cordas. Quando chegar ao outro lado, use os Clawshots acima no mastro e desça. O Piece of Heart está no baú;

14- Fun Fun Island: após encontrar o objeto perdido para o homem na ilha, participe do mini-game. Consiga 500 rupees (passe por todas as argolas, obtendo um multiplicador 'x10' e caia no local colorido) para receber o Piece of Heart de prêmio;

15- Pumpkin Landing: após destruir o lustre, fale com Pumm. Você precisará de um bottle vazio e a quest começará.

Você precisa levar a sopa para o Commander Eagus, na Sparring Hall em Skyloft antes de 5 minutos. Após ter passado pelo Earth Temple, fale com Pumm novamente.

Do lado de fora, fale com Kina e leve as abóboras até o canto sem derrubá-las. Após estar com a Harpa, volte até aqui e durma até a noite na cama. Fale com Pumm e toque a Harpa de acordo com a movimentação dos braços dos clientes e se tocar direito, receberá o Piece of Heart;

16- Skyloft: compre de Beedle por 1600 rupees.

Você pode comprá-lo por 800 rupees após resgatar o inseto dele perdido na Bug Island;

17- Fire Sanctuary: Ao pegar o Mogma, no subterrâneo. Este você ganhará obrigatoriamente na dungeon;

18- Volcano Summit: Na caverna onde você joga água nos sapos, toque a harpa próxima às borboletas para revelar uma Gossip Stone. Fale com ela e cave no chão perto dela, saia e pegue o coração;

19- Volcano Summit: na área onde você pega água na cachoeira, pule com Link e caia atrás do penhasco à frente. Acerte o cubo (Goddess Cube #22) e abra o baú na ilha em Thunderhead;

20- Faron Woods: fale com o Goron ao sair de Sealed Temple, após enfrentar The Imprisoned pela segunda vez. Desenhe o que o Goron na parede das Deusas para receber um Piece of Heart;

21- Skyloft: Após ajudar Fledge a ficar forte e depois de você terminar a Sandship, vá para ao lado da Knight Academy. Fale com Fledge e acerte flechadas nas abóboras na sequência. Se fizer mais de 600 pontos, receberá o coração. DICA: mesmo se você optar por não disparar uma flechada em alguma abóbora, o seu multiplicador continuará o mesmo. Portanto, não arrisque perder a sequência de acertos por uma abóbora difícil de acertar;

22- Shipyard: Fale com o Goron e aceite o desafio dos trilhos. Chegue ao



final antes do tempo 1:05:00 para receber o Piece of Heart;

23- Lanayru Desert: À direita de Lanayru Mining Facility, há uma parede rachada.

Exploda-a com uma bomba, entre na caverna e abra o baú com o coração;

24: Lanayru Gorge: Após aprender a parte da canção de Thunder Dragon, fale com ele e vença quatro chefes consecutivos. Escolha 'Quit' após a quarta luta e receberá o último Piece of Heart.

Bottles



Bottle 1: Este você ganhará após o tornado sugar Zelda. Vá ao Bazaar e fale com a mulher do Potion Shop para ganhar de graça;

Bottle 2: Quando estiver em Sealed Temple, abra o baú ao lado do local onde está a velha para ganhar o bottle;

Bottle 3: Completando a sidequest "Missing Sister", além de receber os Gratitude Crystals, receberá o bottle;

Bottle 4: no Fire Sanctuary, na área oeste do mapa (na sala onde você encontra inimigo Magmanos (mão de lava), há um local para cavar com a Mogma Mitts próximo à porta. Cave, siga à direita, dê um soco no botão e saia. Avance pela passagem, pise no botão, pegue uma Water Fruit e mate a mão de lava. Siga pelo caminho que está sem lava agora e pegue o bottle no baú.

Bottle 5: em Volcano Summit, acerte um Skyward Strike no cubo (Goddess Cube #24), siga para a ilha em Thunderhead, cave no buraco e pegue o bottle no baú.



Wall Goddess

As paredes das Deusas podem ser encontradas em diversos locais, onde há borboletas. Basta tocar a harpa que elas aparecerão (ou pode ser que apareça a Gossip Stone, que te dá um tesouro e conta algum segredo do jogo). Carregue um Skyward Strike para poder desenhar algo com a espada e receber o presente:



Heart: desenhe um coração e ganhará 10 Hearts



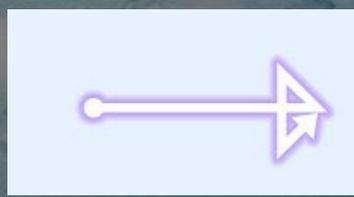
Rupee: desenhe um hexágono na vertical e ganhará vários rupees



Fairies: desenhe a Triforce para aparecer 3 fadas



Bomb: desenhe um círculo para ganhar 30 bombs



Arrow: desenhe uma flecha para receber 30 flechas

MSX, o computador mais console de todos os tempos (1983)

Na última edição de nossa coluna conversamos sobre a grande crise que assolou toda a indústria gamística nos anos de 1983 e 1984. Vimos que, devido ao desespero da Atari para continuar dominando o mercado, os consumidores foram inundados a quantidades pornográficas de jogos medíocres. E.T. the Extra-Terrestrial foi a gota d'água e marcou o péssimo momento da indústria, que começou a perder espaço para a iminente indústria dos computadores pessoais.

por **Sérgio Oliveira**

Revisão: Lucas Oliveira.
Diagramação: Douglas Fernandes



Ao término da segunda geração de vídeo games, a indústria encontrava-se saturada de consoles e jogos de qualidade para lá de duvidosa. O cenário norte-americano não era nada animador – várias empresas, que outrora fizeram sucesso fabricando e vendendo consoles e jogos, decidiram fechar suas portas. O motivo, mais que óbvio, era a desvalorização dos vídeo games.

Muita gente decidiu que, ao invés de comprar um vídeo game, agora compraria um computador – afinal de contas, dava para fazer a mesma coisa que se fazia nos vídeo games: jogar! Exatamente nessa época, na “lacuna” histórica existente entre a segunda e terceira gerações, os computadores pessoais começaram a se popularizar nos Estados Unidos. As iniciativas e incentivos vindos das gigantes IBM e Commodore pareciam estar surtindo efeito diante de tal situação. No entanto, foi com uma jogada ousada de uma pequena empresa em particular que o jogo, definitivamente, começou a virar.



Localizada na desértica cidade de Albuquerque, no Novo México, a então pequena Microsoft do jovem e ousado Bill Gates começava a expandir seus negócios no início da década de 1980. Em sua primeira expansão, a Microsoft firmou acordo com a japonesa ASCII e fundou seu primeiro escritório internacional em Tóquio. O objetivo era bem claro: estabelecer um padrão de hardware para os computadores. Dessa forma seria possível reduzir os custos de produção e, finalmente, tornar os PCs acessíveis a todo público. Assim, em 1983, numa conferência para a imprensa, surgiu o padrão aberto MSX.

O computador mais divertido de todos os tempos

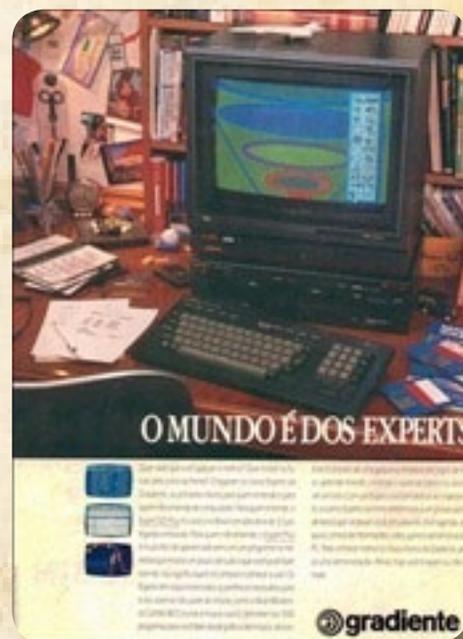


Notoriamente, o hardware do MSX era bastante inferior ao da concorrência. Contudo, isso não prejudicava a reputação do MSX que era conhecido, sobretudo, por seu bom desempenho. O que mais chamava atenção nele eram seus recursos gráficos – enquanto os demais computadores da época apresentavam telas P&B ou com no máximo 4 variações

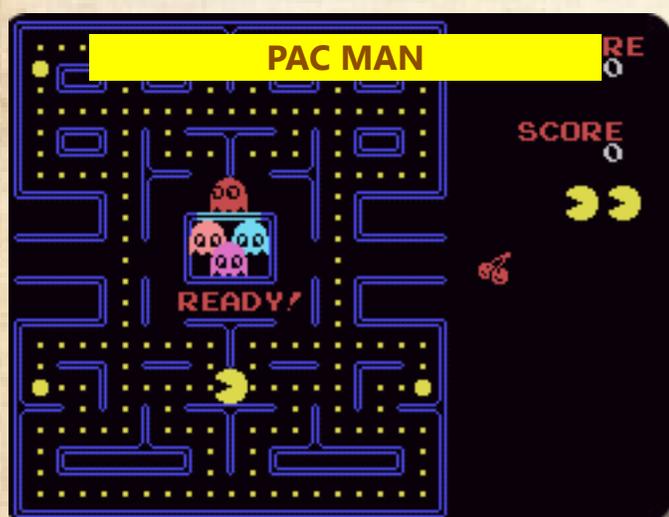
de tonalidades, o MSX apresentava até 16 cores simultâneas na tela: um arraso!

Então, todos devem estar se perguntando: na história dos vídeo games, o que faz um computador? Ora, o problema é que o MSX foi o computador mais console de todos os tempos! Os gamers desamparados com o crash da indústria rapidamente encontraram aonde se refugiar. Várias gigantes resolveram investir no MSX devido a sua arquitetura aberta: Sony, Yamaha, Panasonic, Toshiba, Pioneer e várias outras produziram inúmeras versões do popular computador-console. Aqui no Brasil, o computador chegou às nossas casas pelas mãos da Gradiente, Sharp e Dynacom.

O que antes parecia uma aposta sem rumo e sem prumo da pequena Microsoft, de repente tornou-se um sucesso estrondoso. A enorme quantidade de empresas investindo no padrão fez com que produzir e vender um MSX fosse muitíssimo barato em relação aos gigantes computadores vendidos pela IBM e pela Commodore. Percebendo o enorme potencial da máquina que estava no mercado, antigas softhouses, que outrora produziram para o Atari 2600 e tantos outros consoles, decidiram apostar no MSX. Graças a isso, o que antes era apenas um computador pessoal, se tornou uma verdadeira central de entretenimento.

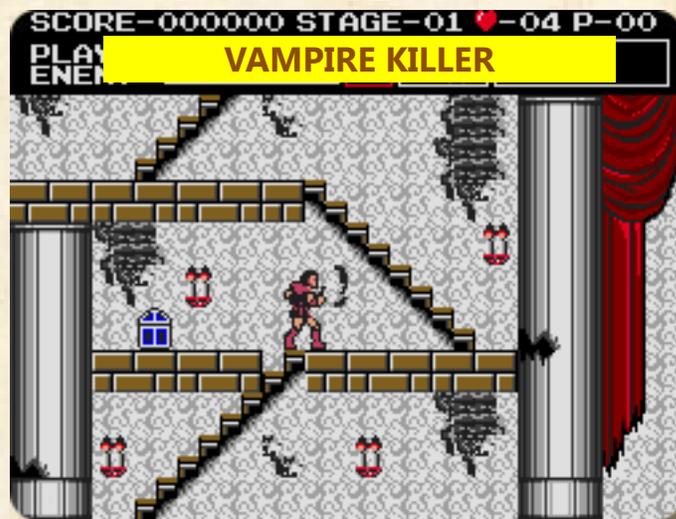


Não demorou muito tempo para que o computador super popular ganhasse jogos exclusivos e ports de fazer inveja a qualquer console. Jogos como King's Valley, **Rally-X**, **Konami's Boxing**, **F-1 Spirit**, **Road Fighter** (mais porreta ainda) –, **Pac Man** e até **Mario**!



Percebendo o potencial da plataforma, logo as empresas responsáveis por ela lançaram o seu primeiro upgrade. O MSX 2.0 surgiu em 1985 e consigo trouxe mais memória RAM, VRAM, relógio interno, upgrade do seu software embarcado (Microsoft Basic 2.0) e a incrível capacidade de processar 256 cores simultâneas na tela! Mesmo com tantas novidades, o novo padrão era compatível com o padrão antigo também – ou seja, compre um e leve dois. E não foi surpresa ver as softhouses continuarem a fazer jogos.

Podemos destacar aqui King's Valley 2, Vampire Killer (depois chamado de Castlevania), Metal Gear 1 e 2, dentre outros.



Legado do MSX

O MSX continuou popular por muito tempo e foi produzido até meados de 1995, quando teve sua produção descontinuada pelas empresas sócias detentoras do padrão. Mesmo “falecido” há muito tempo, o MSX continua sendo o computador mais console que já existiu, tendo sua bandeira levada por inúmeros fãs espalhados por todo o mundo. No Brasil, foi uma das poucas opções de entretenimento eletrônico existentes, já que o país não podia importar nada devido a reserva de mercado. Para se ter uma ideia, o computador era importado para cá como um vídeo game – sem teclado, apenas com slots para cartuchos e joysticks. Uma vez aqui, a galerinha adicionava um teclado e ficava tudo certo.

Sem dúvidas o MSX foi responsável por fazer a indústria dos games ressurgir de uma maneira ou de outra. Com uma legião enorme de fãs até hoje, foi o MSX o responsável pelo lançamento de grandes franquias que existem por aí até hoje, como Castlevania, Metal Gear e Bomberman, além de ter recebido outras famosas como Final Fantasy, Contra, Dragon Quest, Dragon Slayer, Gadius entre outras. Uma jóia que cumpriu com o seu papel de computador pessoal e de centro de entretenimento gamer. Feliz de quem o teve!

Para obter o máximo que o HOTBIT pode oferecer à você, o grande programa de acesso direto ao Nucleo de Apoio ao Usuário Ligue para 211-9463 - 30

Com o seu HOTBIT hoje mesmo. É só ligar na TV que você tem em casa. Depois, ele cresce com você e sua família: a cada cidade de expansão esta garantia, através de programas e sistemas especiais, em discos, impressoras, modems e outros periféricos.

VENHA LIGAR E USAR O MICRO QUE FUNCIONA PRA TODO MUNDO.

Com HOTBIT ligado, a informática fica acessível à todos. Em casa, nas escolas e no trabalho. HOTBIT é compatível com a tecnologia MSX, que já está funcionando pra milhões de pessoas no mundo inteiro. E oferece uma biblioteca de software que cresce o tempo todo, com lançamentos feitos sob medida para todas as atividades. HOTBIT espera você nos revendedores. Coloque sua família na era da informática: pegue um HOTBIT e leve pra casa. É o melhor jeito de começar as coisas.



O MSX foi elemento decisivo tanto para a popularização dos computadores pessoais, quanto para a reestruturação da indústria dos vídeo games. Foi nele que as então órfãs softhouses encontraram porto seguro para se reerguerem e continuarem a fazer o que sempre souberam – desenvolver jogos. A grande crise pela qual passou fez a indústria, finalmente, tomar um gole de moderação e bom senso. Aos poucos tudo ia voltando ao normal, a terceira geração ia chegando e uma empresa em particular se destacava no meio disso tudo. Com seu jeito singular de fazer negócios, uma empresa de Kyoto invadiu a indústria e determinou regras que são seguidas até hoje. Porém, isso é assunto para o nosso próximo encontro. Até lá! 

QUER MAIS **BLAST**?

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

BLAST BATTLE

Portáteis VS Smartphones



SELECT STAGE

Rainbow Road (Mario Kart)



ANÁLISE

Mighty Switch Force (3DS)



DISCUSSÃO

Nintendo Deverá Abandonar a Exclusividade?



PERFIL

Marth (Fire Emblem)



ESPECIAL

Entrevista de Charles Matinet em SP



ANALÓGICO

Fio da Aranha e inspirações nos video games



PRÉVIA

Rhythm Thief & The Emperor's Treasure (3DS)



PERFIL

Ness (EarthBound)



ANÁLISE

Cooking Mama 4: Kitchen Magic (3DS)



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br