



365 dias de Nintendo

2013 foi certamente um ano muito proveitoso para donos de plataformas Nintendo. Tivemos grandes sucessos (e insucessos) para 3DS e Wii U, o que dá um prato cheio para uma premiação anual dos melhores jogos desses últimos 365 dias. Além do nosso Nintendo Blast Awards com todos os prêmios (e um aguardado Top 10 dos melhores), você ainda confere Análises de grandes jogos como Mario Party: Island Tour e Assassin's Creed IV. Se estiver precisando de ajuda para melhor aproveitar seus consoles nessas férias, nosso Especial de férias e o Detonado de Zelda: Wind Waker HD terão prazer em ajudá-lo. – **Rafael Neves**

04	N-BLAST RESPONDE Perguntas dos Leitores	ESPECIAL Nintendo Blast Awards - 2013	44
07	BLAST FROM THE PAST Mario 64 (DS)	ESPECIAL e-Blast	57
14	ANÁLISE SteamWorld Dig: A Fistful of Dirt (3DS)	DISCUSSÃO 1 ano de vida do Wii U	68
18	ANÁLISE Mario Party Island Tour (3DS)	DETONADO The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (Wii U)	79
29	ANÁLISE Assassins Creed IV (Wii U)	BLAST UP Espaço do leitor	159
37	ESPECIAL O que jogar nessas férias?	POKÉMON BLAST Pokémon Stadium (N64) e seus sucessores	MAIS ONLINE! 

And The Blastawards goes to... por Fernando Souza

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Eidy Tasaka

REDAÇÃO

- Alberto Canen
- Alex Sandro
- André Perez
- Farley Santos
- Gabriel Toschi
- Gabriel Vlatkovic
- Hugo Henriques
- Jaime Ninice
- Luciana Anselmo

REVISÃO

- Alberto Canen
- Bruna Lima
- Jaime Ninice
- José Carlos Alves
- Ramon Souza
- Samuel Coelho
- Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

- Agatha Christine
- Breno Madureira
- Eidy Tasaka
- Gabriel Leles
- Guilherme Vargas
- Ítalo Lourenço
- Ricardo Ronda

CAPA

Douglas Fernandes



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!



Diagramação: Eidy Tasaka

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](#).



Carta do mês



Pedra, você como uma grande gamer do gênero feminino, como se sente sobre o grande machismo na indústria dos games? Como a falta de protagonistas femininas sem fanservice e de mulheres serem resgatadas o tempo todo? Tem algum game com mulheres fortes além de Metroid pra me indicar?

Anônimo "Feminista" da Silva



Esses desenvolvedores de games são todos tarados, só querem saber das nossas curvas ¬¬'. Quando sair o meu jogo, não quero saber deles tentando se aproveitar, ou então vai rolar pedrality para todo lado ¬¬'.

Mas dá para entender porque isso acontece. A indústria de games, como qualquer outra indústria comercial, procura atender ao seu público, pois quer vender muito. Quem, na grande maioria, costuma jogar videogames? Rapazes! Eles querem um personagem do sexo masculino para poderem se identificar, o que fica mais difícil no

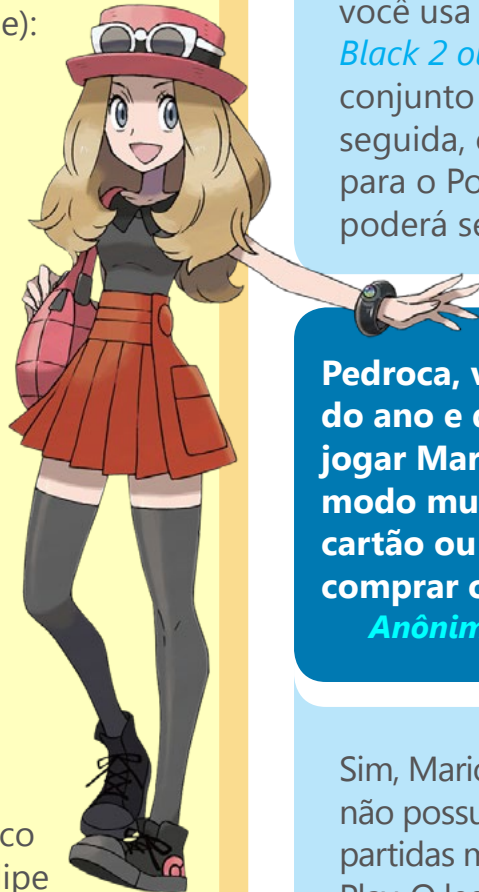
caso de uma personagem — não que não aconteça, claro, temos bons exemplos no mercado, como *Metroid* e *Beyond Two Souls*. Quanto ao fanservice, garotos gostam mesmo e isso não irá mudar, o problema são os exageros — Sorceress, de *Dragon's Crown*, estou olhando para você.



As garotas, por outro lado, têm cada vez mais jogado videogames. A indústria já está de olho nessa mudança e irá lançar mais jogos com mulheres protagonistas. Uma boa solução já vem sendo implementada em muitos jogos: o jogador poder escolher o sexo do personagem, bem como diversas outras características para deixá-lo único. Ainda assim, personagens com aparência fixa do sexo feminino merecem destaque. Veja uma lista de bons jogos ou franquias (não está em ordem de qualidade):

- Tomb Raider;
- Beyond: Two Souls;
- Mirror's Edge;
- Shantae;
- Remember Me;
- Perfect Dark;
- Portal;
- Parasite Eve;
- Final Fantasy XIII (antes de Lightning Returns);
- Beyond Good & Evil;
- Resident Evil (Jill Valentine e Claire Redfield);

Quem quiser saber um pouco mais sobre o assunto, o Fellipe Camarãozzi fez um boa matéria sobre o assunto, intitulada *"A objetificação sexual na indústria gamer; quando o machismo e o feminismo vão longe demais"*. Vale e muito essa leitura, uma pedraindicação! ;)



Dona pedra, para usar o Pokémon Bank e necessário que o Black 2 esteja cadastrado no PGL? É que eu meio que só adquirir ele a 2 meses e não deu para registrar.

Anônimo "Bancário" da Silva



Não, caro desconhecido bancário. Não será necessário criar uma conta no PGL. Além disso, quem faz a transferência de Pokémon é o Poké Transporter, que vem junto com o Pokémon Bank. Funciona assim: você usa seu cartucho *Black, White, Black 2 ou White 2* no 3DS, em conjunto com o Poké Transporter. Em seguida, o Pokémon é encaminhado para o Pokémon Bank. De lá, poderá ser enviado para X ou Y.

Pedroca, vou ganhar um 3DS no final do ano e queria saber se eu posso jogar Mario Party: Island Tour no modo multiplayer local só com um cartão ou meu irmão vai ter que comprar outra cópia do game?

Anônimo "#PartiuMarioParty" da Silva



Sim, Mario Party: Island Tour, apesar de não possuir modo online, trará suporte a partidas multiplayer local via Download Play. O legal é que esse Download Play é completíssimo, sendo que todos os tabuleiros e minigames, inclusive os especiais, poderão ser jogados através de apenas um cartucho. Basta seu irmão ligar o 3DS e entrar na brincadeira (ou na briga, sabemos que Mario Party é um jogo que causa discórdia!) xD

Pedrinha linda do meu coração, você curte The Rolling STONES ??? :3
Anônimo "Rolando Pedras" da Silva



Claro que gosto de Rolling STONES. Adoro ROCK n' Roll xD. Por sinal, a revista Rolling STONE (o melhor nome de revista que já vi com esse meu pequenino olhinho), em comemoração aos 50 anos da banda britânica, [perguntou via Twitter e Facebook](#), qual é a maior canção do grupo. Confira as dez mais votadas. Todas merecem o selo Pedra de qualidade xD:

- 10º – "As Tears Go By";
- 9º – "Street Fighting Man";
- 8º – "Miss You";
- 7º – "Wild Horses";
- 6º – "Paint It, Black";
- 5º – "Jumpin' Jack Flash";
- 4º – "Angie";
- 3º – "(I Can't Get No) Satisfaction";
- 2º – "Sympathy for The Devil";
- 1º – "Gimme Shelter"




Pedra querida, estou pensando em substituir o cartão SD do meu Nintendo 3DS por um com mais memória, por acaso tem como eu passar todos os dados de um cartão para o outro?

Alberto Luigi Venciguerra



Tem sim. É bem simples. Veja um passo a passo da própria Nintendo: Insira o cartão SD com os dados do Nintendo 3DS na entrada de cartão de memória do computador ou no dispositivo/leitor para cartão SD; Abra o Windows Explorer (para PC) ou Finder (para Mac) e acesse o cartão SD; Selecione os dados e arraste-o para o desktop; Remova o primeiro cartão SD; Insira o segundo cartão SD na entrada do computador ou dispositivo/leitor; Usando o Windows Explorer ou Finder, localize e acesse o cartão SD novamente; Arraste os dados do desktop para o segundo cartão SD.

Mais fácil que dar pedrality no Bowser. xD 





por **André Perez Segato**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Eidy Tasaka

Quatro cabeças coletam mais estrelas do que uma só em Super Mario 64 DS

Há nove anos, a Nintendo lançava o sucessor da família Game Boy que prometia revolucionar a linhagem de portáteis da empresa. Entitulado de Nintendo DS (**tanto de Dual Screen como de Developers' System**), o console possuía, entre outras funcionalidades avançadas, duas telas, sendo uma de toque e, principalmente, processamento de gráficos completamente tridimensionais, equiparando-se com a concorrência do PlayStation Portable da rival Sony.

Um dos maiores desafios da Big N, no entanto, seria mostrar ao seu público não só como novos jogos poderiam ser jogados em duas telas simultaneamente mas como jogos tradicionais seriam transpostos para essa nova tecnologia. Considerando que o Nintendo DS produzia gráficos próximos aos do Nintendo 64, a aposta da empresa foi um remake do clássico **Super Mario 64**, que estreou justamente como o pioneiro da tecnologia tridimensional nos consoles de mesa da Nintendo, na forma portátil e remasterizada de **Super Mario 64 DS**.

Telas em dobro, diversão quadruplicada

Super Mario 64 DS não foi apenas um port do clássico que definiu o gênero plataforma no ambiente 3D. Mais do que isso, com o intuito de também agradar os fãs de longa data ao passo que convida a nova geração a conhecer um jogo de mais de (na época) oito anos de idade, a Nintendo revitalizou a aventura adicionando novos modos, desafios, personagens e inimigos. Até mesmo a premissa original foi levemente alterada, e então o jogador começava a aventura na pele de **Yoshi**, que decide verificar o que aconteceu com o sumiço da **Princesa Peach** e do resto da turma convidada para saborear um bolo.



Alguma coisa aconteceu com os heróis do Reino do Cogumelo...

E as novidades não pararam por aí. Além de um novo modo multiplayer, minigames inéditos e gráficos retrabalhados, o remake contava com algumas missões novas para impedir o resgate de **Mario**, seu irmão **Luigi** e o ganancioso Wario, que podiam ser selecionados depois de salvos! Assim

como Yoshi, todos mantinham uma certa similaridade com os controles originais, porém cada um recebia alguns ajustes que dirigiam as forças e fraquezas de cada personagem. **Luigi** era mais leve que o resto e podia cobrir distâncias maiores com seu pulo, **Wario** compensava em sua força o que lhe faltava em agilidade e **Yoshi** compensava a falta de socos com o uso de seus ovos teleguiados. **Mario** era, contudo, honrando seu título de “mestre dos pulos” do Reino do Cogumelo, o único capaz de realizar o wallkick — a técnica que consiste em pular ricocheteando nas paredes — para acessar pontos exclusivos do mapa. Para quem já conhecia o jogo original isso representava uma enorme diferença, já que muitas missões exigiam a habilidade, e para manter o balanço novas missões de acesso exclusivo às habilidades únicas dos outros personagens foram criadas, totalizando 30 estrelas totalmente inéditas.



A atualização dos designs dos personagens para o estilo GameCube era um dos grandes atrativos do remake de duas telas

De se tirar o boné

Junto à adição de três novos personagens, outra novidade que Super Mario 64 DS trazia eram os bonés de transformação. Uma vez que você resgatava um dos heróis em apuros, seu respectivo boné aparecia em algum ponto de todos os mundos e, ao invés de obrigar o jogador a sair da fase e trocar de personagem em uma das salas do Castelo da Princesa Peach, ele simplesmente permitia lhe transformar em uma versão instantânea e disfarçada do dono do boné. Com exceção de Yoshi, que por si só não possui nenhum acessório, Mario, Luigi e Wario podiam ter suas habilidades “copiadas” e usados de maneira prática e ágil. É claro que isso causava um dos efeitos mais engraçados no jogo, já que a transformação não mudava a voz do personagem original!

Algumas vezes, era necessário derrotar um inimigo para poder pegar o boné de transformação dele



Também vale notar que não existiam bonés transformadores fora do mundo dos quadros, e em áreas do castelo onde a entrada era restrita a um deles como, por exemplo, a exigência de **Bowser** em lutar apenas com seu arquirival Mario, se fazia necessário comparecer à sala de troca de personagens para trazer o herói certo. Em outras ocasiões dentro do mundo das pinturas, entretanto, como nas corridas contra Koopa the Quick, era possível se passar por outro personagem usando apenas o disfarce.



Antes de liberar os outros três heróis bigodudos, Yoshi precisava derrotar chefes e recuperar as chaves de suas portas

A união faz os poderes

Ainda na onda das novidades, outra mudança significativa que Super Mario 64 DS trazia era a distinção dos poderes de bonés que existiam em Super Mario 64. No original, Mario podia obter o boné de asas, de metal e de invisibilidade de três diferentes caixas que eram habilitadas conforme o encanador progredia. Dessa vez, apenas uma caixa restou, e dentro dela agora era armazenada uma **Power Flower** — uma espécie de Fire Flower que tem efeitos diferentes em heróis diferentes. Com essa mudança, a possibilidade de combinação de dois poderes de bonés diferentes

que era necessária para algumas missões do original deixou de existir, fazendo com que mais fases fossem remodeladas e repensadas, trazendo mais estrelas e conteúdo exclusivo para o remake.

Já o poder do boné de asas foi transferido para uma pena branca, que podia ser encontrada apenas por Mario nos mesmo lugares que uma Power Flower, ou por qualquer personagem através de um bloco amarelo durante uma partida multiplayer. E como Yoshi era o único herói que não possui um boné, seu poder de asas crescia em suas próprias costas!

Confira os diferentes efeitos que a Power Flower causava em cada um dos heróis do quarteto:

Mario era capaz de se tornar um balão de ar gorducho da mesma forma que o P-Balloon fazia em Super Mario World. Diferente do boné de asas, **Balloon Mario** tinha uma ascensão vertical bem grande e podia alcançar lugares altos que nenhum personagem conseguiria. Além disso, Mario era o único herói na aventura principal a poder encontrar ocasionalmente uma pena branca no lugar de uma Power Flower, garantindo a ele o poder do boné de asas na forma de **Winged Mario**.



Luigi, caracterizando toda sua timidez e sua "familiaridade" com fantasmas, adquiria o poder da invisibilidade através da Power Flower. Dessa forma, o **Vanish Luigi** era o único herói capaz de desbravar todos os desafios e segredos escondidos na fase Big Boo's Haunt.



Com toda sua força (e peso!) abismal, Wario herdou o poder de forma metálica da Power Flower, o que lhe permitia pressionar botões rígidos, quebrar estruturas frágeis ou ainda andar debaixo d'água. Sendo o personagem mais lento tanto fora quanto dentro d'água, as tarefas de **Metal Wario** se tornaram ainda mais desafiadoras do que as originais do Nintendo 64, uma vez que Mario tinha mais agilidade enquanto submerso.



Através do poder da Power Flower, Yoshi garantia uma habilidade já bastante conhecida: cuspir fogo, de uma forma bem similar a como ele fazia com melancias vermelhas em Super Mario World 2: Yoshi's Island. Com o **Fire Power**, o jogo brincava que essa era a resposta para a azia que Yoshi tinha de engolir tantos inimigos, e era só através dessa habilidade que algumas estrelas inéditas de mundos congelados podiam ser coletadas, com novos desafios que envolviam derreter cubos de gelo gigantes, nunca vistos na versão original.



Uma festa fora de época

Para acompanhar a aventura principal e ajudar a destacar as novidades do console, Super Mario 64 DS também contava com vários minigames que eram desbloqueados através do modo principal, fazendo inveja para a série Mario Party! O coelho que antes era apenas encontrado no porão do castelo se multiplicou e se espalhou, recompensando o jogador, agora, com chaves das gavetas da sala de recreação da princesa que guardavam os vários minigames. Cada herói era capaz de encontrar apenas sua cor correspondente de coelho, que se escondiam em diversas partes do Castelo de Peach: Mario podia encontrar os vermelhos, Luigi, os verdes, Wario, os laranjas, e Yoshi, os amarelos (originais).

Para alguém que cuida da sala de recreação, era de se esperar esse sorriso de ponta a ponta do **Toad!**



A seção de minigames era dividida em quatro tipos de minigames distintos. Os minigames de ação ficavam na seção de Mario, os minigames de azar na de Luigi, os passatempos na de Wario e os minigames de puzzle ficavam na seção de Yoshi.

Se três é demais, imagine quatro!

Outra grande novidade que atraia os fãs do original de 1996 era a adição de um modo multiplayer totalmente novo. Apesar de não ser a promessa que a Nintendo prometia de um modo cooperativo de quatro jogadores, utilizando apenas um cartão de jogo, era possível chamar mais três amigos para disputar e apostar quem conseguia coletar mais estrelas dentro do limite de tempo em uma das quatro arenas do modo Versus. Aqui, todos os jogadores começavam como uma cor de Yoshi e, num clima de dança das cadeiras, todas as fases contavam com um boné de transformação de cada herói, sendo que no final alguém sempre sobriaria de Yoshi. Mesmo assim, ele era capaz de engolir os outros jogadores como se fossem inimigos, além de Wario, que possuía uma técnica exclusiva do multiplayer de girar os oponentes como se fossem o Bowser.



Super Mario 64 DS estava longe de ser um dos melhores jogos para demonstrar o diferencial que duas telas, sendo uma de toque, trariam para uma nova linha de portáteis que, se pararmos para reparar, permanece no mesmo padrão até hoje. Mas como uma adição para a line-up de um console tão inovador como o Nintendo DS, a revitalização do clássico para uma nova geração de jogadores representava um título de peso e recheado de conteúdo tanto para os fãs que viveram a época de ouro do Nintendo 64 quanto para os novos jogadores que buscavam uma experiência mais completa do que de títulos de lançamento como Ridge Racer DS, Pokémon Dash ou a demo Metroid Prime Hunters: First Hunt. Com 30 novas estrelas, um modo multiplayer inédito e um montão de minigames extras que faziam jus às novidades do console, **Super Mario 64 DS** era a escolha perfeita para quem queria adquirir o Nintendo DS em seu lançamento. 🍄

3DS

por *Farley Santos**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Agatha Christine*

Foi por acaso que eu soube da existência de SteamWorld Dig: A Fistful of Dirt. Lembro de ter visto algumas imagens há muito tempo e me pareceu bonito e bem acabado, mas a ausência de informações e o fato de ser produzido por uma desenvolvedora desconhecida fizeram com que eu me esquecesse rapidamente dele. Meses depois, do nada, o jogo foi lançado no eShop e rapidamente tornou-se o título mais vendido da loja virtual da Nintendo. A mecânica do game, que utiliza alguns conceitos de séries consagradas como Mr. Driller e Metroid, me convenceu e decidi arriscar. E depois de começar a jogar, eu não conseguia mais largar o 3DS.

Cavando, cavando e cavando

SteamWorld Dig tem uma premissa bem simples: você controla um robô movido à vapor chamado Rusty, que explora uma mina deixada como herança por seu tio Joe. Para avançar, é necessário cavar a terra com uma picareta, construindo túneis e passagens, sempre descendo mais e mais fundo. Pelo caminho, estão escondidos minérios e outros vários tesouros, que são guardados na mochila. Acontece que a bolsa tem espaço bem limitado e uma vez completamente preenchida é hora de voltar à vila para vender todos os itens de valor. É nesse momento que as coisas começam a ficar interessantes: é necessário escalar pela mina para voltar à superfície, passando pelos túneis construídos anteriormente. Por conta disso, é importante ter cuidado ao cavar para não ficar preso na mina.



No pequeno vilarejo de Tumbletown, moram alguns poucos habitantes, que oferecem serviços diversos. Uma personagem compra os minérios coletados no subterrâneo, já outro robô vende itens e melhorias. Conforme Rusty vende itens, mais e mais andróides se mudam para a vila. Uma vez reabastecido, é hora de continuar a exploração. Este ciclo de explorar a mina e vender os itens na vila dura entre oito e dez minutos e se repete inúmeras vezes durante a aventura.

Uma mina cheia de surpresas

Explorar a mina não é fácil. Além de se preocupar com os túneis feitos a fim de não ficar preso no subterrâneo, Rusty tem que prestar atenção a outros detalhes. Um deles é a sua tocha: ela ilumina a área em volta do robô, mas conforme o tempo passa, sua luz vai diminuindo até apagar. E acredite, você não vai querer que isso aconteça, já que sem luz é muito difícil identificar minérios e perigos. Sim, as cavernas são habitadas por criaturas bizarras e vários obstáculos, como espinhos, que você vai querer evitar a todo custo devido à pouca resistência de Rusty. Caso o robô seja destruído no subterrâneo, ele é transportado de volta à superfície ao custo da metade de seu dinheiro. Já os itens que se encontravam na mochila no momento da morte ficam exatamente no local do acidente, sendo possível recuperá-los posteriormente

Pelo caminho, aparecem também algumas cavernas. Estes locais, que costumam estar infestados de monstros, contêm puzzles simples e sessões de plataforma que exigem saltos precisos. A recompensa por explorar as cavernas são minérios de maior valor, além de novas habilidades. São equipamentos como um propulsor hidráulico para um salto mais alto e uma broca, que facilitam muito a exploração do subterrâneo. Para ativar estes movimentos avançados, Rusty precisa ter água disponível em seu reservatório. O líquido pode ser recolhido em pequenos lagos espalhados pela mina, mas a frequência deles é pequena, logo é importante usar com sabedoria as reservas de água.



Isolação em um mundo de robôs

A melhor característica de SteamWorld Dig é sua ambientação, que causa uma forte sensação de isolamento. Rusty explora a sombria mina sozinho e conta com pouquíssimas dicas de onde deve ir. Essa atmosfera é reforçada pela trilha sonora: a quantidade de composições é limitada, mas elas são sérias e angustiantes, acentuando o clima de isolação. Mesmo com a jogabilidade meio repetitiva, é difícil largar a aventura. A todo momento, algo novo aparece, seja na forma de uma nova habilidade, uma melhoria ou uma caverna cheia de desafios. Como não existem muitas dicas do que vem pela frente, a vontade é sempre explorar mais e mais. Os belos gráficos só tornam a experiência mais prazerosa.

Mas nem tudo é perfeito nas profundezas de Tumbletown. Em alguns momentos, a jogabilidade se torna repetitiva e o universo do título é pouco explorado. Existe sim uma trama por trás: o mundo é habitado por robôs e os humanos só existem em histórias antigas, mas pouquíssimos detalhes do que aconteceu são explicitados. A vila de Tumbletown, cujos habitantes são vários robôs de traço interessante,



é sem vida. Os personagens até conversam um pouco, mas seria muito mais legal se o vilarejo tivesse locais para visitar, personagens para conhecer e detalhes da história do mundo para descobrir. Outro problema é a ausência de extras: uma vez terminada a aventura, são poucos os incentivos de explorar novamente o subterrâneo. Ao menos o formato da mina é diferente a cada aventura, o que pode animar quem gosta de fazer speedruns.



Um subterrâneo viciante

SteamWorld Dig é uma experiência única e viciante. O título, que mistura a escavação de Mr. Driller e a exploração e isolamento de Metroid, conta com produção caprichada. A aventura, que dura por volta de cinco horas, é repleta de segredos e desafios interessantes. A jogabilidade centrada em cavar é simples e pode ser repetitiva em algumas ocasiões, mas a intercalação entre momentos de escavação e de plataforma ajuda a quebrar o ritmo. Infelizmente o universo do game é subdesenvolvido e o fator replay é reduzido. Mas acredite: uma vez que você entre na mina, é difícil largar a aventura sem explorar todos os segredos.



Prós

- Ambientação envolvente, com forte sensação de isolamento;
- Belos gráficos e direção de arte;
- Mecânica de jogo simples e competente;
- Ritmo excelente, que incentiva a exploração.



Contras

- Universo e personagens subdesenvolvidos;
- Baixo fator replay.



NOTA

8.5

Steamworld Dig: A Fistful of Dirt

Developer: Image & Form

Preço: R\$19,99

3DS

MARIO PARTY ISLAND TOUR

por **André Segato**

Revisão: Ramon Oliveira
Diagramação: Gabriel Leles

Comemore o verão tropical do Reino do Cogumelo em Mario Party: Island Tour

Depois de tantas confusões e aventuras, já era hora de Mario e sua turma do Reino do Cogumelo merecerem seu devido descanso. Voltando com a décima-terceira festa da turma depois de [Mario Party 9](#) para Wii, **Mario Party: Island Tour** promete reunir os amigos para partidas divertidas e descontraídas e também para disputar o sonhado título de “melhor opção multiplayer” para Nintendo 3DS contra títulos como [Mario Kart 7](#) e [Kid Icarus: Uprising](#). Mas será que existe chance desse título dos “sonhos” na verdade se tornar um pesadelo? Descubra em nossa análise.



Diversão ilhada

Dessa vez, sem muitas premissas, Mario e toda a sua turma foram simplesmente convidados a festejar nas ilhas flutuantes conhecidas como **Party Islands**. Mais nenhum aspecto de história é incluso a partir daí, e o jogo não conta com um modo "Story".

As Party Islands oferecem algumas atrações conhecidas pelos fãs, como o modo Party com algumas opções de tabuleiros, o modo Minigames para jogatina livre e indiscriminada dos minigames e uma Gallery, onde é possível comprar e colecionar uma pequena variedade de "bolhas" de recordação com faixas de áudio do jogo. Além disso, no modo singleplayer, é possível enfrentar uma série de minigames na Bowser's Tower e, novo para a série em Island Tour, há também um modo de competição de recordes de minigames entre outros jogadores recebidos via Streetpass.



Será que teria sido melhor recusar o convite?

Os gráficos estão excepcionalmente bonitos e bem polidos para o Nintendo 3DS e o áudio inclui tanto faixas novas como remixes nostálgicos. O efeito 3D da tela superior desaparece em alguns minigames de acelerômetro, mas, enquanto ele está disponível, funciona muito bem nos tabuleiros, apesar de não fazer praticamente nenhuma diferença visual durante os minigames.



Que comecem as festividades



Não aguarde uma grande variedade entre os tabuleiros

envolvem “ir do ponto A ao ponto B” realizando algum tipo diferente de objetivo no intervalo desse caminho, o que já limita muito a variação esperada de estilos de jogo entre os tabuleiros diferentes.

É interessante notar que essa “regra implícita” existe desde *Wii Party*, também desenvolvido pela Nd Cube e do qual muito foi herdado para a franquia *Mario Party* quando a subdivisão passou a ser responsável pela série em *Mario Party 9*. Diferente de *Wii Party*, contudo, todos os tabuleiros de *Mario Party: Island Tour* desnecessariamente envolvem os fatores de sorte de dados, cartas e casas, e não existe nenhum modo diferente de tabuleiro como, por exemplo, o tabuleiro *Globe Trot* ou o modo *Bingo*, presentes em *Wii Party*.

É arriscado dizer que o modo *Party* de *Mario Party: Island Tour* é “o que os fãs já imaginam que seja” porque, ao contrário dos outros jogos portáteis da franquia (que eram desenvolvidos pela Hudson Soft), *Island Tour* decide seguir os trilhos de *Mario Party 9*, a primeira experiência da série sob supervisão da subdivisão da Nintendo, a Nd Cube, também responsável por esta nova versão para 3DS.

Por esse mesmo motivo é que todos os tabuleiros de *Mario Party: Island Tour* são, para começar, invariavelmente em linha reta. Excedendo alguns casos onde você é transportado para o começo do jogo ou tem alguma opção simples de bifurcação, todos eles



Apesar de limitados em seu aspecto geral, os tabuleiros de Mario Party: Island Tour têm seus objetivos e regras particulares, que dão um toque um pouco diferente para cada cenário. Confira as mudanças e desafios oferecidos por cada um:



- **Perilous Palace Path** carrega as regras mais tradicionais da série em um tabuleiro de 50 casas. Minigames são jogados a cada turno para premiar os ganhadores com dados extras, o que agiliza a corrida até o final. Além disso, esse é o único tabuleiro que conta com a presença de itens para ajudar no seu progresso ou atrapalhar o dos adversários. O primeiro jogador a chegar à última casa e superar o desafio final antes dos outros vence o tabuleiro.



- **Banzai Bill's Mad Mountain** é um curto tabuleiro que troca o número 6 do dado por um ícone de Banzai Bill. Quando alguém rola esse ícone, um Banzai Bill é disparado pelo caminho, lançando todos que estiverem em sua trajetória de volta ao começo. É possível optar por se abrigar da linha de fogo durante sua corrida até a última casa. Além disso, a metade do tabuleiro serve como checkpoint ao ser alcançada e os minigames são apenas competidos a cada 3 turnos, recompensando o vencedor com o avanço de algumas casas.



- **Star-Crossed Skyway** é onde o jogador que mais obter Mini Stars se torna o campeão independentemente de quem chegar ao final primeiro, de forma similar aos tabuleiros de Mario Party 9. Mesmo assim, o tabuleiro é dividido em algumas seções, e quem chegar primeiro ao fim dessas seções leva a melhor (ou a pior, dependendo de quem estiver o esperando para presentear). Minigames são disputados apenas ao cair em casas "VS" e concedem Mini Stars adicionais para os vencedores.



• **Rocket Road** é o tabuleiro mais curto do jogo, baseado em Super Mario Galaxy, que consiste em uma corrida em linha reta até o final de um tabuleiro de 25 casas, contando com o auxílio de propulsores, que multiplicam os números do dado. A cada três turnos, um minigame é disputado para premiar os vencedores com propulsores adicionais. Esses propulsores podem ser usados de uma só vez em até cinco unidades para quintuplicar os números do dado.



• **Kamek's Carpet Ride** é um tabuleiro dividido por partes que só acaba quando algum jogador cair perfeitamente na casa final. Caso passe dessa casa, ele é trazido de volta para o começo da sessão do tabuleiro. Aqui, os jogadores usam cartas mágicas para decidir quantas casas irão andar. A cada turno, um minigame é disputado para definir a ordem de escolha das outras cartas mágicas que repõem as três cartas obrigatórias que cada jogador deve carregar consigo.



• **Shy Guy's Shuffle City** é um tabuleiro médio, exclusivo para três ou quatro jogadores "humanos" no modo multiplayer. Nele, cartas também são usadas para definir sua movimentação até o final, que classifica a vitória. A diferença é que, dentre as cartas distribuídas, uma é a carta do Bowser, que, depois de três turnos, irá ativar um efeito ruim para seu portador. Por esse motivo, os jogadores roubam cartas um dos outros no final de cada turno com o intuito de repassar a carta do Bowser e não

sofrer a penalidade. A cada turno, um minigame também é disputado para decidir a ordem em que os jogadores escolherão novas cartas para repôr suas mãos.



● **Bowser's Peculiar Peak** é o último (e único tabuleiro secreto) do jogo. Nele, os últimos serão os primeiros, já que o objetivo é ficar o mais distante possível da última casa, onde Bowser aguarda o azarado que chegar antes que os adversários. Minigames são disputados todo fim de turno para premiar os perdedores com dados extras. Rolar dois números iguais concede a sorte de ficar parado no lugar. O jogador que estiver mais distante da última casa quando o mais próximo dela perder o desafio de Bowser é o vencedor.



Mesmo com uma certa variação das regras, fica evidente que Island Tour oferece tabuleiros simplificados demais. Todos sempre consistem em uma linha reta e, dependendo do caso, a ordem de turnos, sempre definida no começo da partida, quase sempre influencia na vitória, já que a maioria delas envolve alcançar a última casa o mais rápido possível. Alguns outros tabuleiros, como Rocket Road, podem ser facilmente concluídos depois de jogar apenas um minigame, devido ao desequilíbrio que a recompensa de vencê-lo causa na partida.



O tabuleiro Rocket Road, além de ser completamente linear, também facilmente é concluído em três turnos

Segundo as estimativas do próprio jogo, nenhum dos tabuleiros demora mais de 40 minutos para serem encerrados. Talvez pior que isso seja mesmo o fato que alguns deles tenham a duvidosa situação de sortear minigames, que são as principais atrações de qualquer Mario Party, apenas a cada três turnos. E falando em minigames...



A alma da festa

Não é novidade que os minigames sejam o grande destaque de qualquer jogo da série Mario Party. Desde sua estreia no Nintendo 64, a série sempre foi conhecida por recriar situações divertidas e irreverentes a cada novo jogo, seja com os controles primitivos do Nintendo 64, os novos gatilhos e analógicos do GameCube, o sensor de movimento do Wii ou as telas do Nintendo DS. Com um novo Circle Pad, uma tela exclusivamente estereoscópica, microfone imbutido, câmeras externas e internas e mais opções de acelerômetro, era de se esperar que Island Tour oferecesse uma das melhores variedades que a série poderia ter no Nintendo 3DS, certo? ...Não exatamente.

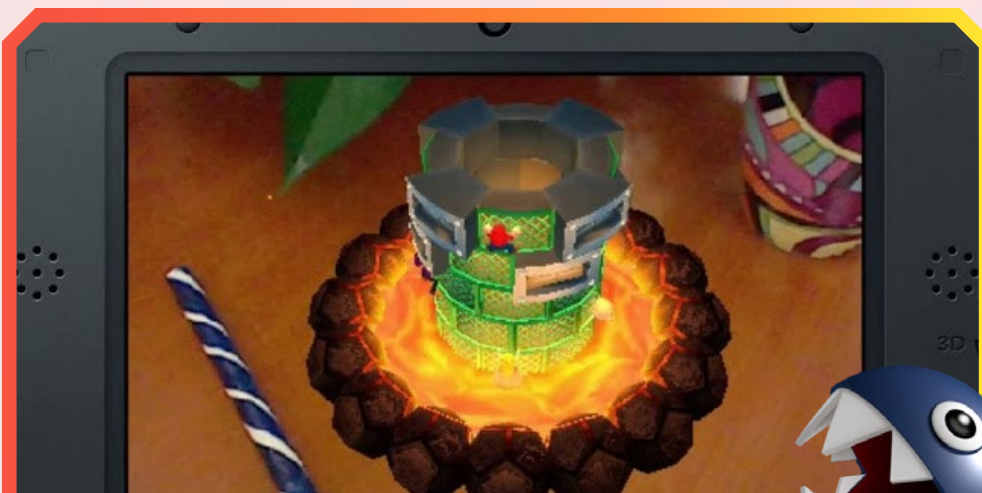
Mesmo com vários artifícios e tecnologias à disposição, a coleção de minigames incluída em Island Tour dificilmente atende as expectativas de quem gostaria de aproveitar todas as funções de seu portátil igualmente. Tirando quase metade dos minigames que envolvem controles simplórios como botões ou a combinação de Circle Pad com botões, os outros minigames fazem uso simples de decisão ou reflexos rápidos com a tela de toque, e alguns outros poucos usam o acelerômetro do sistema para controlar a câmera em jogos de perspectiva em primeira pessoa ou equilibrar o personagem sobre bolas.



Um dos piores tipos de minigames são os que usam a tela de toque como um simples bloco de anotações



Os tão-divulgados minigames de Realidade Aumentada somam apenas dois minigames à mais na coleção, e não respondem adequadamente à imagem do cartão AR. Já o microfone também é utilizado em apenas dois minigames, sendo um deles apenas acessível no modo multiplayer, para outros jogadores "de verdade". Vale notar que esses últimos tipos de minigames não fazem parte do pacote normal de variedades, isto é, você nunca poderá vê-los em nenhum outro modo, como em uma partida de tabuleiro ou no modo Bowser's Tower. Outros três minigames de puzzle exclusivos para o Free Play do modo Minigames também completam a pobre variedade de minigames do jogo juntamente com mais cinco minigames de "chefões" que podem ser habilitados durante sua escalada singleplayer à Bowser's Tower.



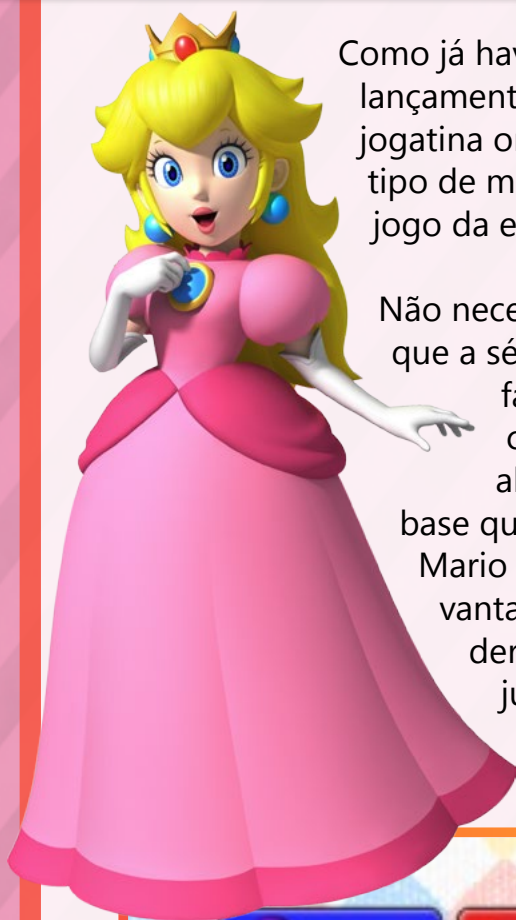
É provável que você tenha alguns problemas para fazer os minigames de realidade aumentada funcionarem devidamente



Não é difícil dizer que a biblioteca de minigames de Mario Party: Island Tour perde feio até mesmo para a do seu antecessor portátil, Mario Party DS, não apenas por não incluir minigames 3 vs 1 ou 2 vs 2 (outra herança ruim de Mario Party 9) mas por não fazer usos criativos do microfone, das capacidades de toque da tela inferior e da dinâmica entre as duas telas do portátil.



Levando a festa a um novo nível



Como já havia sido divulgado há muito tempo antes de seu lançamento, Mario Party: Island Tour não oferece um modo de jogatina online para outros três jogadores ou amigos em nenhum tipo de modo de jogo. Mas, se pararmos para pensar, será que um jogo da espécie Mario Party se adequaria em um ambiente assim?

Não necessariamente, na verdade. Mesmo com os menores tabuleiros que a série já teve, jogos online tem a característica de serem facilmente evasivos (isto é, você pode desistir e desligar o console sem ter que confrontar seus amigos, já que nem ao seu alcance eles estão). Isso se torna visível se tomarmos por base que, em Mario Party, diferente de jogos mais esportivos como Mario Kart, as reviravoltas são difíceis de se alcançar e qualquer vantagem já seria motivo para desistência do que esperar a derrota inevitável por mais 20 minutos. Apesar de tudo isso, é justificável que o jogo não inclua sequer a função SpotPass?

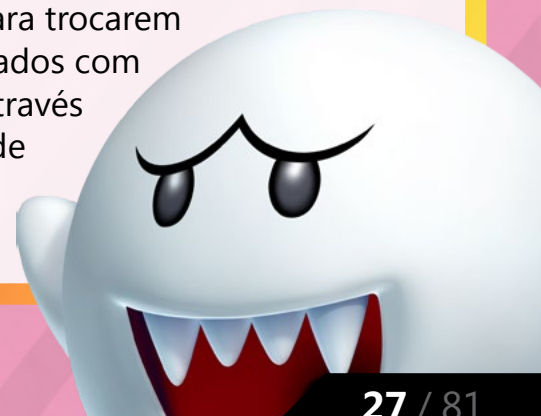


O jogo oferece funcionalidade simples com StreetPass, mas isso é o bastante para esquecer do SpotPass?





Também não. Em plena era da conectividade, ficar sequer sem uma conexão com a internet já torna o produto obsoleto e atrasado. E os jogadores de Nintendo 3DS já estão bem acostumados com essa conectividade, com a lista de amigos constantemente atualizada, a rede social Miiverse e outras funcionalidades instantâneas que as facilidades da internet podem oferecer. Mario Kart 7 já usava essa função brevemente ao distribuir dados de Ghost Data aos jogadores, e Kid Icarus: Uprising ofereceu Weapon Gems diariamente aos jogadores por mais de um ano. Até mesmo a última versão de Pokémon se deu ao luxo de manter os jogadores conectados o tempo todo para trocaram informações e dados com outros amigos através dessa capacidade do portátil.





Seguindo a moda da “simplificação portátil” que aflige títulos como **Mario Tennis Open** e **Paper Mario: Sticker Star**, **Mario Party: Island Tour** dificilmente consegue competir entre as melhores alternativas de multiplayer no 3DS por oferecer pouca variedade de minigames, tabuleiros e modos de jogo, enquanto insiste em seguir as piores decisões do antecessor **Mario Party 9**. Você ainda pode encontrar alguns curtos momentos de diversão nas poucas horas de jogo que **Mario Party: Island Tour** oferece, mas esteja ciente de chamar seus amigos para não sucumbir à inevitável aleatoriedade do modo singleplayer. **N**

Prós

- Gráficos e áudio no nível da era GameCube;
- Remixes de temas e músicas clássicas da série principal de Mario;
- Compartilhamento de multiplayer completo apenas com um cartão de jogo;
- Uso criativo da função StreetPass para competição de minigames.



Contras

- Minigames e tabuleiros pouco variados, curtos e altamente dependentes de sorte;
- Poucos modos de jogo tanto no singleplayer quanto no multiplayer;
- Modos restritos à dois ou mais jogadores “humanos” limitam ainda mais o pouco conteúdo;
- Os jogos de Realidade Aumentada e de microfone costumam a funcionar corretamente.

NOTA

6.0

Mario Party: Island Tour (3DS)

Desenvolvimento: Nd Cube

Gênero: Festa

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Samuel Coelho.
Diagramação: Guilherme Vargas.

A franquia Assassin's Creed adentrou o mundo nintendista aos trancos e barrancos. Por intermédio de um port realizado às pressas, a versão de Assassin's Creed III, lançada para o Wii U, apresentou uma série de imperfeições se comparada às lançadas para os consoles concorrentes. Um ano se passou e o console da Nintendo ainda não encontrou o seu lugar ao sol, apesar de já começar a mostrar uma evolução em relação ao início de sua vida. A Ubisoft, sempre fiel parceira da Big N, nem cogita deixar o console de lado e para provar suas boas intenções trouxe não só um port de Assassin's Creed IV: Black Flag, mas uma das melhores versões do título!

Vida de pirata

Assassin's Creed IV conta a história de Edward Kenway, avô de Connor, protagonista do título anterior da franquia. Ao contrário do que estamos acostumados, o jogo deixa de se passar predominantemente em cidades com belíssimas construções em favor de uma fantástica jornada pelos mares e suas ilhas inexploradas. Outra novidade é que Kenway, inicialmente, não tem grandes motivações que o levam à Ordem dos Assassinos. Na verdade, o rapaz é um pirata oportunista capaz de qualquer coisa para conseguir um bom tesouro que possa ser gasto em bebida e outras luxúrias. Tal dinâmica dá um ar de novidade à série, já que estamos acostumados a histórias dramáticas, que levam ao inevitável conflito milenar entre templários e assassinos. Só o fato de controlarmos um pirata sem escrúpulos já torna tudo mais interessante e deveras divertido.



E a Abstergo?

Do outro lado da moeda, temos os momentos do jogo que se passam nos dias de hoje. Com o surpreendente final do capítulo anterior da aventura e a impossibilidade de controlarmos Desmond, a Ubisoft decidiu transformar a gigante e mal intencionada Abstergo em uma

empresa de entretenimento que busca divertir a população fazendo-a reviver momentos épicos da história da humanidade. Neste contexto, controlamos um novo funcionário da companhia, que deve pesquisar memórias interessantes para que

A dinâmica da aventura nos dias de hoje mudou completamente



elas possam ser comercializadas. É claro que nada do que aprendemos nos cinco jogos anteriores ficou para trás. Não é coincidência nenhuma estarmos pesquisando justamente as memórias de um antepassado de Desmond, e as intenções da megacorporação podem ser reveladas caso os jogadores decidam investir seu tempo explorando a sede da empresa.

Apesar da clara mudança de foco da Ubisoft, que ocorreu graças ao desinteresse de muitos jogadores em acompanhar toda a mitologia que permeia a série, a empresa não se esqueceu dos que se importam com toda a teoria da conspiração que sempre serviu como plano de fundo da franquia e tratou de encher o título de referências incríveis sobre os jogos passados, que podem, por que não, criar novos arcos para as futuras e certas sequências que serão lançadas nos próximos anos. Na verdade, a única diferença é que desta vez, ao invés de obrigatórias, as seções podem ser jogadas apenas pelos que realmente desejarem descobrir mais sobre a Abstergo e todas as conspirações que a cercam.

O mais ágil assassino

Apesar das boas intenções da Ubisoft com todas as novidades apresentadas em *Assassin's Creed III*, é inegável que a jogabilidade do título ficou devendo em muitos aspectos. Com diversos bugs e movimentos travados, os controles do jogo acabaram deixando muito a desejar. Contudo, a desenvolvedora parece finalmente ter aprendido a utilizar sua nova engine e nos entregou nada menos que a melhor experiência de *Assassin's Creed* já vista. Edward se move com uma fluidez invejável e seus movimentos, mesmo os mais complexos, podem ser executados com muita facilidade, até por jogadores menos habilidosos, o que torna tudo muito mais divertido. Por ser segmentado em pequenas ilhas e pouquíssimas cidades maiores, os colecionáveis são mais divertidos de serem coletados, já que o jogador é estimulado o tempo todo a buscar localidades novas e a descobrir os segredos que aquele novo lugar pode esconder. Com os excelentes controles de Edward, a atividade se torna ainda



Nunca foi tão divertido matar templários como em *Black Flag*!

O jogo conta com diversas missões paralelas

melhor, e este é um dos únicos jogos da franquia em que explorar o universo do jogo realmente vale a pena.

Para melhorar ainda mais a experiência, o GamePad apresenta um mapa extremamente detalhado que

ajuda demais durante as passagens de exploração. Para se jogar o título da forma mais agradável, recomendo a combinação Pro Controller e GamePad, já que o controle mais tradicional é melhor para controlar Edward enquanto que o GamePad pode servir perfeitamente como um guia para a aventura.



Explorando os oceanos

Os combates navais também foram aprimorados, até porque boa parte da aventura se passa em alto mar. Mais leve e simples, o controle das grandes embarcações melhorou muito em relação a Assassin's Creed III, jogo que debutou as interessantes passagens marítimas, mas com sérios problemas de ritmo e jogabilidade. Em Black Flag, navegar é um verdadeiro deleite. Com diversas ilhas, segredos e tesouros espalhados pelo gigantesco mapa da aventura, é impossível sentir-se entediado com a quantidade de coisas para fazer. Certos

elementos que estamos acostumados a encarar apenas em terra firme foram



Boa parte da aventura se passa em alto mar

transportados com maestria aos mares, tal como as áreas restritas e dominadas por templários, em que o jogador deve se locomover com cautela para não ser detectado e para evitar conflitos, só que dessa vez saem os soldados e entram as imponentes embarcações.

Em alto mar ainda é possível salvar sobreviventes de naufrágios para que eles se tornem membros de sua tripulação, caçar baleias, destruir fortalezas de inimigos e até mesmo saquear embarcações de mercadores, tudo embalado por excelentes e divertidas músicas cantadas por sua tripulação, que pode ter seu repertório enriquecido caso Edward encontre novas canções espalhadas pelo mundo do jogo.

O poder do Wii U



Black Flag é certamente o primeiro multiplataforma lançado para o Wii U que leva em consideração as capacidades do robusto hardware do console. Com gráficos superiores aos apresentados no Xbox 360 e PlayStation 3, o jogo dá um verdadeiro show de beleza no console da Nintendo. Com texturas bem definidas, efeitos de luz magníficos e com a água mais bela que já vi em um

jogo de videogame, Black Flag não cansa de surpreender os jogadores com seus cenários incrivelmente detalhados e bem construídos. Se todas as desenvolvedoras criassem jogos para o Wii U desta forma, o console seria muito mais respeitado e considerado por jogadores ainda relutantes em adquiri-lo.

Infelizmente, não podemos dizer o mesmo sobre o trabalho realizado pela Ubisoft

transportados com maestria aos mares, tal como as áreas restritas e dominadas por templários, em que o jogador deve se locomover com cautela para não ser detectado e para evitar conflitos, só que dessa vez saem os soldados e entram as imponentes embarcações.

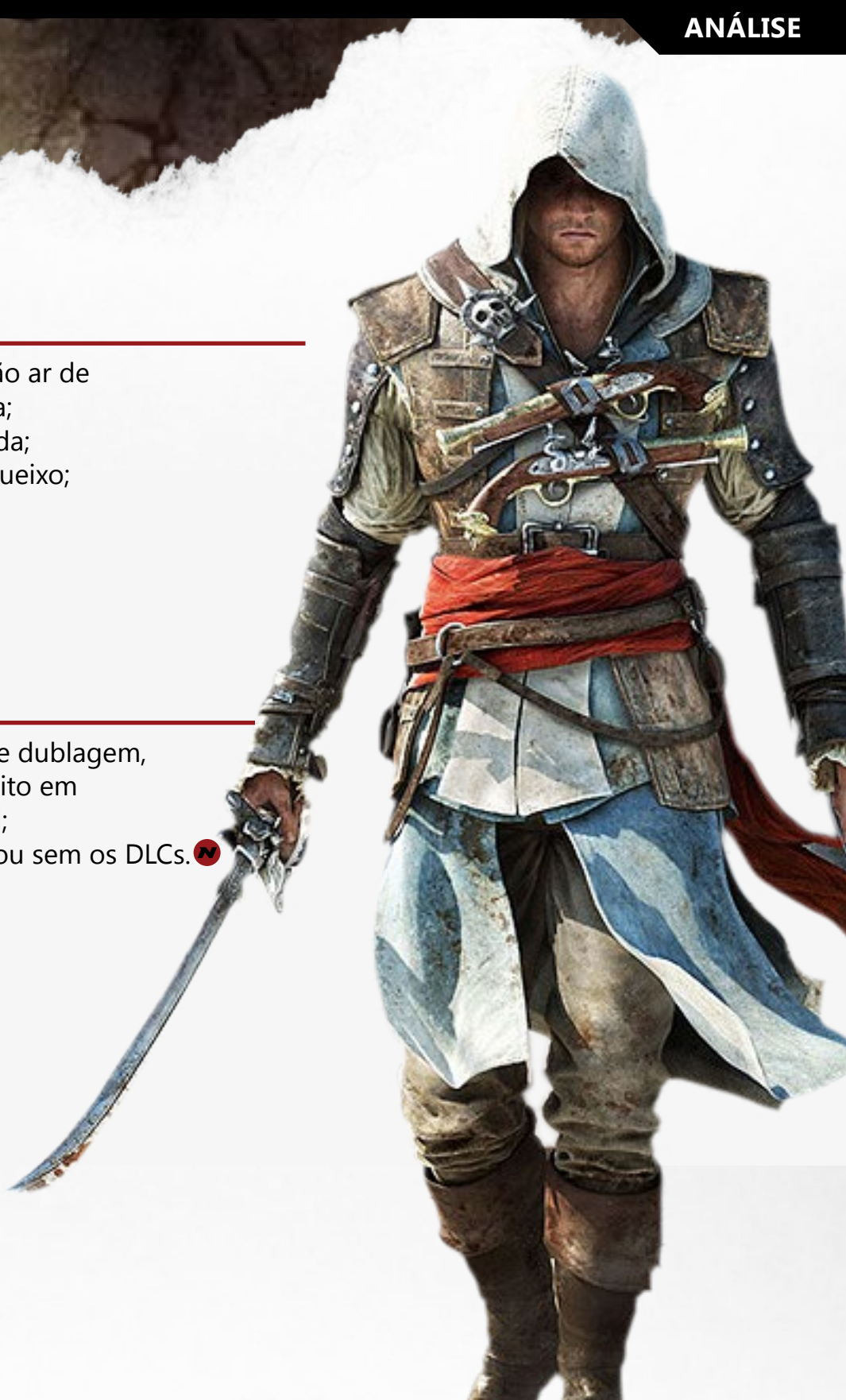
Em alto mar ainda é possível salvar sobreviventes de naufrágios para que eles se tornem membros de sua tripulação, caçar baleias, destruir fortalezas de inimigos e até mesmo saquear embarcações de mercadores, tudo embalado por excelentes e divertidas músicas cantadas por sua tripulação, que pode ter seu repertório enriquecido caso Edward encontre novas canções espalhadas pelo mundo do jogo.

O poder do Wii U

Black Flag é certamente o primeiro multiplataforma lançado para o Wii U que leva em consideração as capacidades do robusto hardware do console. Com gráficos superiores aos apresentados no Xbox 360 e PlayStation 3, o jogo dá um verdadeiro show de beleza no console da Nintendo. Com texturas bem definidas, efeitos de luz magníficos e com a água mais bela que já vi em um jogo de videogame, Black Flag não cansa de surpreender os jogadores com seus cenários incrivelmente detalhados e bem construídos. Se todas as desenvolvedoras criassem jogos para o Wii U desta forma, o console seria muito mais respeitado e considerado por jogadores ainda relutantes em adquiri-lo.

Infelizmente, não podemos dizer o mesmo sobre o trabalho realizado pela Ubisoft.






Prós

- Novas premissas dão ar de novidade à franquia;
- Jogabilidade refinada;
- Gráficos de cair o queixo;
- Piratas!



Contras

- Péssimo trabalho de dublagem, principalmente o feito em português do Brasil;
- Versão de Wii U ficou sem os DLCs. 

NOTA

9

**Assassin's Creed IV:
Black Flag (Wii U)**Desenvolvedora: Ubisoft Montreal
Publicadora: Ubisoft



Revista Nintendo Blast chega aos smartphones e tablets; baixe o aplicativo oficial para **Android!**

DOWNLOAD



Google play

O QUE JOGAR NESSAS FÉRIAS

por **Hugo Henriques**

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Ítalo Lourenço



Ah, as férias... aquela época do ano em que aproveitamos o nosso tempo livre pra torrar na praia, viajar e até ficar passando trote para aquele professor que nos deixou de recuperação. Mas acima de tudo isso, férias é aquela época em que nada nos impede de gastar tempo com os nossos hobbies e prazeres favoritos sem se sentir culpado por outras coisas que deveríamos estar fazendo. E se você está lendo essa edição da Revista Nintendo Blast, creio que compartilhamos um grande prazer: jogar video game! Por isso, como bons samaritanos que somos, resolvemos poupá-los do trabalho de pensar o que jogar nessas férias e compilamos uma lista que os manterá ocupado até que o dever volte a lhes chamar.



ICE CREAM

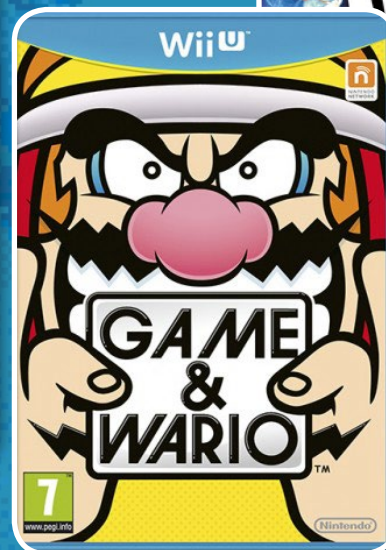


Farra Generalizada

Uma das melhores partes de estar de férias é que você não é o único sem obrigações, então por quê não reunir a galera para se divertir ainda mais com algumas competições amigáveis (ou nem tanto, se for competitivo como eu). Não tem como deixar de esta matéria com o recém-lançado **Super Mario 3D World**, para Wii U. Se o jogo já é excelente para um jogador, no multiplayer ele brilha mais que as estrelas que você tem que coletar. Junte a galera na corrida frenética até o final da fase e se divirta com a perfeita mistura de confusão e cooperação. Se estiver numa pegada mais "2D", por que não contar com a ajuda de alguns colegas pra vencer aquelas fases quase impossíveis de **New Super Luigi U**?

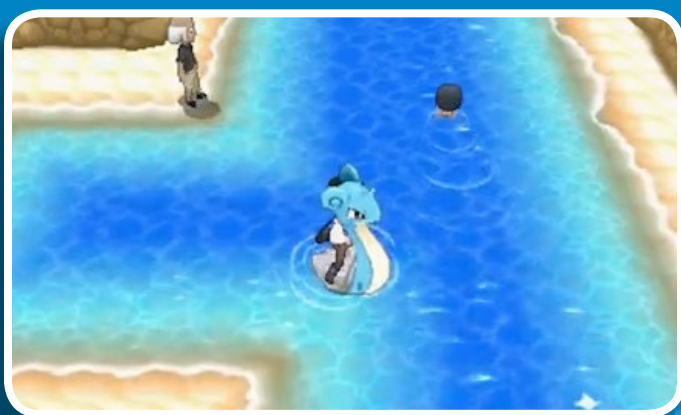


Agora se é farra mesmo o que você procura, a melhor pedida são aqueles jogos mais agitados que deixarão você e seus amigos à flor da pele. **Just Dance** sempre foi uma ótima escolha para os momentos em que a galera estiver reunida, pois até mesmo aqueles que não se dão com video games acabam caindo às suas graças. E agora com a edição 2014, o novo modo online permite que a sua diversão se estenda até quando seus amigos não possam comparecer fisicamente. Os clássicos minigames de **Game & Wario**, embora não promovam a frenesi dos rápidos micro-games das versões anteriores, divertem bastante quando em grupo. Já na falta de um **Mario Party**, temos o **Wii Party U**, além de **Mario & Sonic at the Winter Olympic Games**, ambos lançados há pouco tempo e que também são diversão garantida.



Diversão onde quer que esteja

Mas vamos concordar que nem sempre as férias vão de acordo com nossos planos e, às vezes, somos obrigados a viajar para aquele casamento da tia que finalmente desencilhou, visitar aquela avó que há tempos não vemos ou então somos sequestrados para aquela casa de veraneio que não queríamos ir. Nessas horas é que ficamos agradecidos pela Nintendo ter nos abençoado com o 3DS e sua extensa biblioteca.



Esse ano ela não parou de crescer e, cada vez, com títulos mais longevos. **Animal Crossing New Leaf**, simulando o hemisfério norte, está em pleno inverno, o que é uma ótima escapatória de quando estivermos derretendo no calor do nosso verão. Sem contar que seu vilareijo sente falta de você; ou vai fingir que não deixou de jogar Animal Crossing depois de ter pego sua cópia de **Pokémon X/Y**? Outra grande pedida são os diversos títulos que foram lançados ao longo do ano e que possuem excelentes oportunidades multiplayer, como o viciante modo Scarescraper de **Luigi's Mansion: Dark Moon**. Outros jogos como o memorável **Fire Emblem: Awakening** e **Mario Party: Island Tour** adicionam ainda mais peso à lista de opções - ainda que somente via Local Play.



Jogos para fechar antes que as férias acabem

Temos que concordar que multiplayer uma hora cansa! Felizmente, em 2013, fomos agraciados com diversos títulos que prezam pelo modo de um jogador com histórias riquíssimas ou gameplay inovador, mas, por consumirem muito tempo, acabaram ficando de lado nas nossas listas de compras ou empoeirando em algum lugar de nossa estante.

Ace Attorney 5: Dual Destinies para 3DS veio pra mostrar que a série sabe fazer viradas nas tramas como ninguém e o capítulo extra via DLC pago consegue estender a longevidade do título. **Rayman Legends**, apesar de toda a comoção por não ser mais exclusivo, continua tendo sua melhor forma quando rodado no Wii U e digo que foi o melhor e mais criativo jogo de plataforma 2D lançado esse ano. Além das fases do próprio jogo, incluindo as retiradas de Origins, e o minigame de futebol, o viciante modo challenges proporciona desafios novos constantemente, fazendo com que aqueles momentos de "não tenho nada pra fazer" se transformem em incessantes corridas por uma medalha de ouro.

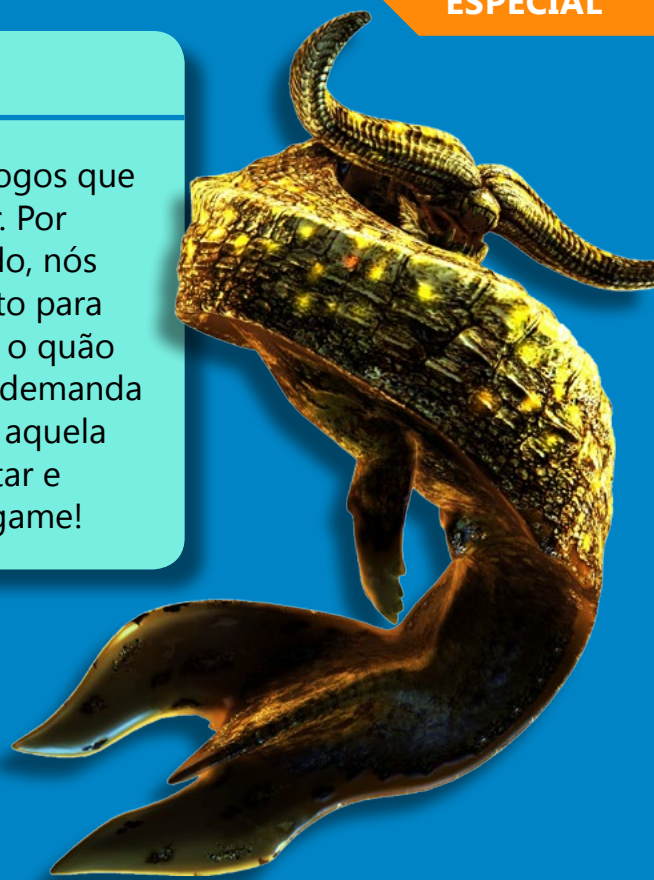


Grandes títulos como **Pikmin 3** e **The Wonderful 101** deram as caras no Wii U durante esse segundo semestre e sua qualidades ímpares fizeram com que eles se tornassem imprescindíveis em sua coleção. De forma mais portátil, temos também o extenso crossover da Capcom, Namco e Sega, o **Project X Zone**, que garantirá horas de diversão, sem contar as inúmeras referências a jogos, personagens e franquias das empresas envolvidas. **Sonic Lost World**, tanto pra Wii U quanto para 3DS, marca um dos três títulos do ouriço que serão exclusivos para plataformas nintendo e mostra o "borrão azul" se movimentando em um universo 3D como nunca. A diferença entre ambas as versões - cada uma com level design únicos - é suficiente para que os fãs do porco espinho não pensem duas vezes antes de comprar ambas.



Aproveitando para upar

As férias são o momento perfeito para se dedicar àqueles jogos que exigem muito investimento de tempo por parte do jogador. Por mais que MMOs não sejam o foco das plataformas Nintendo, nós temos **Monster Hunter 3 Ultimate**, tanto para Wii U quanto para 3DS, e qualquer um que já se aventurou pela franquia sabe o quão viciante o jogo pode ser e, ao mesmo tempo, o quanto ele demanda do jogador. Aproveite essas férias para finalmente terminar aquela armadura G Rank do Ceadeus que você tanto quer completar e suba seu HR como nunca pôde antes, desde que pegou o game!



Óbvio que, num tópico desses, não poderia faltar a menção a Pokémon X/Y. Seja caçando Pokémon shiny através de safaris, pescas ou cruzamento com Dittos japoneses ou simplesmente **tentando breedar aquele pokémon perfeito**. Pokémon é aquele tipo de jogo que demanda atenção de uma forma sutil. Você o abre diariamente para fazer "só uma coisinha" e, quando vê, já se passaram três horas. Nas férias você pode fazer isso e não se sentir culpado. Melhor ainda, pode transformar essas três em seis ou sete horas! E com o nosso grupo no facebook **Pokémon Blast** bombando e os torneios de ginásio correndo solto um atrás do outro, essa época de dezembro a fevereiro é o melhor momento pra montar aquele seu time competitivo que tanto sonhou (ou esperar o pokemon bank chegar e apelar com os times antigos).



Tirando a poeira da geração passada


Pense bem, seu cansado Wii e o idoso DS ainda dão pro gasto e merecem um pouco de amor, não é? É como dizem: "a velhice é a melhor idade". E no mundo dos videogames isso é a mais pura verdade. Com a biblioteca praticamente fechada, podemos selecionar apenas os melhores dos melhores e reviver grandes momentos da geração que se encerrou. Com as pelejas no **Super Smash Bros Brawl** (ou Melee para os mais puristas) ou as loucuras através dos doze competidores na mesma pista em **Mario Kart Wii**, o Wii ainda diverte muito no multiplayer. Os Just Dances antigos agregam mais variedade ao repertório do seu camarote (pois vamos concordar que não há dança melhor que Rasputin, no Just Dance 2) e as loucuras de **Wario Ware: Smooth Moves**, com seu multiplayer para até 8 pessoas, arrancam risadas não só de quem joga mas também de quem observa. Além de tudo isso, títulos que tiveram seu lançamento tardio em solo americano, como **Xenoblade**, **The Last Story** e **Pandora's Tower**, garantem entretenimento de alta qualidade para quem curte um bom JRPG.

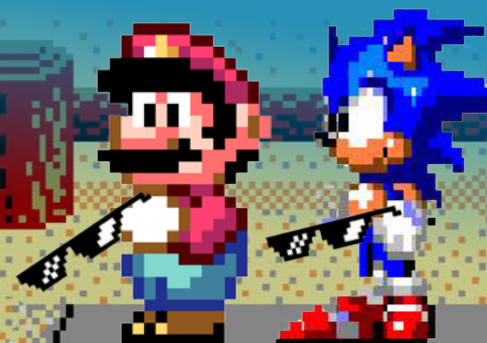


Mario Party DS compensa as falhas consecutivas das versões de console e seu sucessor de 3DS, promovendo minigames e tabuleiros divertidos e com o melhor de tudo: Download Play completo. Enquanto pokémon bank não chega, é válido se despedir de unova com mais algumas batalhas na liga ou online e gastar aqueles últimos shards para que o seu Honchkrow aprenda Superpower antes que seja tarde demais. E caso sinta falta de exercício cerebral, desenterre aquele seu Brain Age ou aquela cópia há tanto esquecida do primeiro jogo do gentleman inglês, **Professor Layton and the Curious Village**, e coloque a sua massa cinzenta para funcionar.



O bom das férias é ter momento para tudo... e poder fazer nada!

Jogue seus multiplayer, chame os amigos para fazer aquela farra na casa, consiga fazer aquele filhote de pokémon shiny e com IVs perfeitos, ressuscite seu SNES e zere **Super Mario RPG** novamente... tudo isso pode ser feito nas férias. De grandes jogos em edição de colecionador àquele indie baratinho que você viu na e-shop, a variedade de títulos é imensa e a diversão é (quase sempre) garantida. Aproveite essas férias para tirar da sua lista aquelas pendências, como eu estou fazendo com Rayman Legends e **The Wonderful 101**, ambos jogos que não pude pegar no lançamento, mas não se esqueça que, por mais incríveis que eles sejam, videogames não são a sua única opção de lazer durante esse período de férias! Às vezes é preciso largar o controle e somente descansar. E se você só jogar videogame corre o risco de ficar enjoado e não aproveitar o jogo como aproveitaria se o jogasse esporadicamente. Assim, escolha as suas opções de lazer favoritas e alterne entre elas para que sempre tenha aquela sensação de novidade e consiga aproveitar suas férias ao máximo. As minhas escolhas foram jogar, comer e dormir, quais serão as suas? 



por **Gabriel Toschi**
e **Gossip Stone**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira

NINTENDO BLAST AWARDS 2013



2013 foi um ano muito especial para todos os amantes de bons jogos. Desde os novos consoles que chegaram para fazer companhia ao Wii U até os verdadeiros clássicos que chegaram às duas telas do 3DS, passamos 365 dias de altas aventuras entre os botões e direcionais de nossos videogames. Porém, mesmo entre tantas coisas boas nos consoles da Big N, tivemos que escolher os melhores e precisamos da ajuda da nossa querida Pedra, estrela do N-Blast Responde. Ladies and gentlemen, bem-vindos à premiação do Nintendo BlastAwards 2013, começando pelos prêmios por categorias!

Gossip Stone: Sim, galere! Cá estou em forma esbelta e parada para fofocar sobre o que tivemos de melhor (e pior) neste ano. É claro que essa equipe não sabe fazer nada sem mim, então deixarei minhas observações (in)úteis sobre as premiações. Simbora!



Melhor jogo de ação: The Wonderful 101 e Batman: Arkham Origins (Wii U)

Nesta categoria, tivemos um empate técnico de dois ótimos jogos que, sem sombra de dúvidas, merecem o prêmio de "melhor jogo de ação": de um lado, The Wonderful 101, uma excêntrica aventura criada por Hideki Kamiya trazendo à tona o tema dos super-heróis coloridos e cheios de poderes; do outro, Batman: Arkham Origins, o jogo que fecha a trilogia Arkham do morcego mais famoso da DC e que desempenhou muito bem como um jogo maduro no Wii U.

Gossip Stone: Santa ação, Bátima! Qual é? Essa categoria só é dedicada a heróis mascarados? ㄟㄟ'



Melhor jogo de aventura: The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)

É bem difícil de imaginar que Zelda estaria fora da premiação desta categoria, não é? A Link Between Worlds não inovou apenas na falta de linearidade dos calabouços ou em visitar a magia trazida por A Link to the Past no SNES, mas também manteve o "selo de qualidade Zelda", com um gameplay impecável, uma história envolvente e dois mundos lindos, inclusive em 3D. Hyrule e Lorule se orgulham de levar o prêmio de "melhor jogo de aventura"!

Gossip Stone: Tão previsível do que o jogo da MINHA série ser o melhor quanto o Alfacinho só dizer "HIIIIYAAH EIE ARRRRR!". Mas ainda quero saber por que não estou no jogo...





Melhor jogo de plataforma:

Rayman Legends (Wii U)

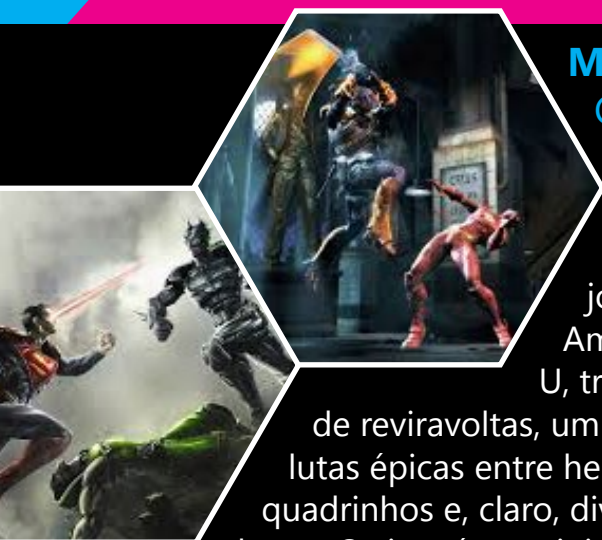
Rayman Origins já foi considerado uma verdadeira obra-prima quando foi lançado. Mas a Ubisoft conseguiu repetir a dose e ainda melhorá-lo ao ponto de conseguir fazer um game digno do prêmio de "melhor jogo de plataforma" deste ano! Rayman Legends é, de longe, uma das melhores opções para o Wii U atualmente, trazendo uma experiência quase impecável em todos os momentos.

Gossip Stone: Peraê! Como um jogo de um personagem sem braços, sem pernas e nem pescoço consegue ser o melhor? Também não tenho braços, pernas e pescoço e ainda não tenho meu jogo... ㄉ_ㄉ. Mas ok, Legends é um jogação, só o Rayman que não tem o mesmo carisma que eu... :P

Melhor RPG: Fire Emblem: Awakening (3DS)

Não teve pra ninguém depois do lançamento do episódio tridimensional da série Fire Emblem. Com uma jogabilidade polida e muito bem executada, gráficos incríveis — mesmo que os personagens não tenham pés — e uma história digna de Fire Emblem, Awakening conseguiu se destacar, com muito louvor, como o melhor RPG de 2013 nas plataformas Nintendo!

Gossip Stone: Acho que Fire Emblem: Awakening também merecia vencer a categoria "Jogo do ano em que os personagens não possuem pés". Hahahaha, não têm pés, onde já se viu iss.. Oh, wait, eu também não tenho pés... Próxima categoria! ㄉ_ㄉ

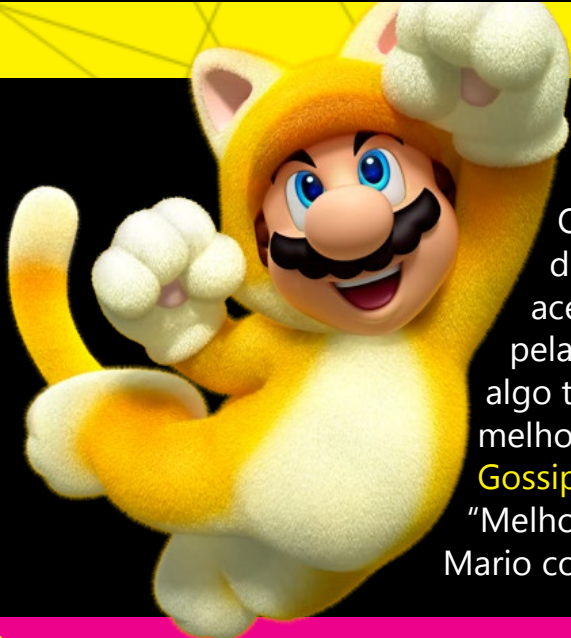


Melhor jogo de luta: Injustice: Gods Among Us (Wii U)

Os personagens da DC mostraram para o que vieram: receber o prêmio de "melhor jogo de luta"! Injustice: Gods Among Us, lançado para Wii U, trouxe uma história cheia de reviravoltas, um gameplay que permitiu lutas épicas entre heróis e vilões clássicos dos quadrinhos e, claro, diversão garantida por muitas horas. Seria até uma injustiça (sacaram?) não dar o prêmio de pancadaria para Injustice!

Gossip Stone: Injustice é ter que ler esse trocadilho infame! :P





Melhor jogo multiplayer: Super Mario 3D World (Wii U)

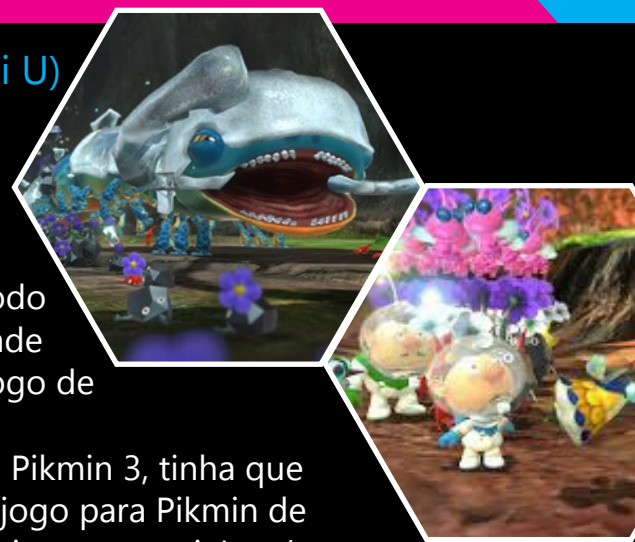
Os modos multiplayer dos jogos tentam trazer sempre a diversão ou a competitividade entre seus jogadores. E vamos aceitar que controlar Mario, Luigi, Peach e Toad andando pelas perfeitas fases de 3D World, todos ao mesmo tempo, é algo tão divertido ao ponto de levar o nosso cobiçado prêmio de melhor multiplayer do ano!

Gossip Stone: Deveria mudar o nome dessa categoria para "Melhor jogo de discórdia multiplayer", afinal jogos multiplayer do Mario continuam divertidos (e causando brigas).

Melhor jogo de puzzle/estratégia: Pikmin 3 (Wii U)

A primeira vez que conhecemos Olimar e seus Pikmin foi no GameCube e, depois de um longo hiato com apenas remakes para o Wii, finalmente pudemos ver esta saga se tornar uma trilogia no Wii U. Pikmin 3 trouxe novos Pikmin, novos modos de jogo, DLCs e até mesmo um modo cooperativo para a tela do GamePad, tudo com a qualidade que já conhecemos e alcançando o prêmio de "melhor jogo de puzzle/estratégia" do nosso BlastAwards!

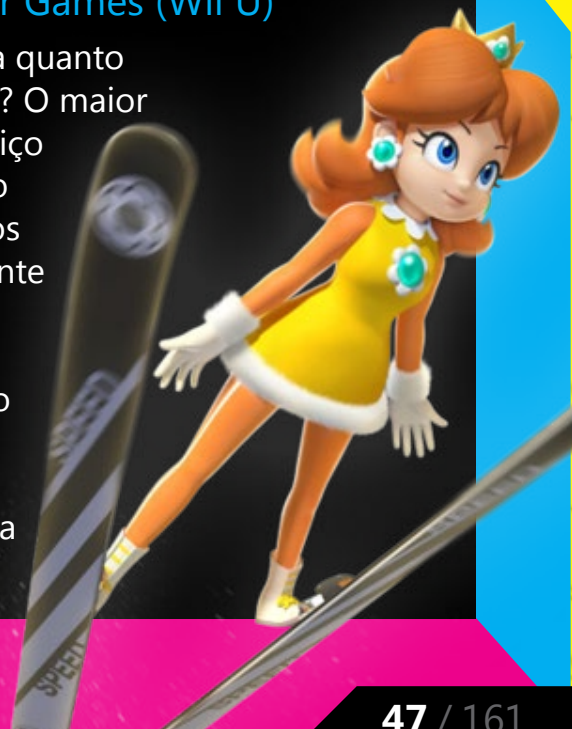
Gossip Stone: Também, depois de sete anos prometendo Pikmin 3, tinha que ser o melhor, né? E ainda acho uma injustiça criarem um jogo para Pikmin de Pedra. Por que não me convidaram? ¬¬' tenho pés... Próxima categoria! ¬¬'



Melhor jogo de esporte: Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games (Wii U)

Alguém tinha alguma dúvida quanto a nossa premiação esportiva? O maior encanador do mundo e o ouriço mais veloz do universo, quando se unem, só protagonizam ótimos jogos e isto não poderia ser diferente com Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games. Jogabilidade competente, gráficos bonitos, muita diversão e um frio de lascar marcam o nosso campeão desta categoria.

Gossip Stone: Vou fofocar um segredo: o Sonic só participa dos jogos Olímpicos com o Mario porque é a única forma dele vencer o encanador da Nintendo! :P





Melhor jogo de ritmo: Just Dance 2014 (Wii/Wii U)

A Ubisoft sabe mesmo como fazer um jogo de dança. Just Dance 2014 leva o nosso prêmio de "melhor jogo de ritmo" com vários hits novos (incluindo "Dançando", de Ivete Sangalo, a participação brasileira desta versão), novos modos de jogo, como o "Party Master", que usa o GamePad, e a pontuação pelo karaokê, em que cantar também vale pontos e muita diversão em grupo, como sempre foi.

Gossip Stone: "Ritmoooo, é ritmo de festaaaaaaa..."

Melhor jogo para download: Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies (3DS)

Eu falei que deixaríamos Ace Attorney de fora da premiação, mas o único grito que eu ouvi nesta hora foi um belo "Objection!". A volta de Phoenix Wright aos tribunais em Dual Destinies se torna o "melhor jogo para download" de 2013 trazendo uma história digna da série, uma belíssima adição à jogabilidade com o modo Mood Matrix e gráficos tridimensionais que só o 3DS pode trazer.

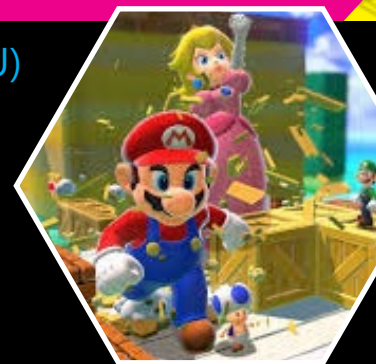
Gossip Stone: Sem objeções, Phoenix Wright continua ótimo (e usando dois potes de gel para manter o cabelo intacto).



Melhor trilha sonora (original): Super Mario 3D World (Wii U)

Todos sabemos que 3D World é um jogo lindo, divertido, engraçado e com um ótimo multiplayer; só esquecemos de falar que sua trilha sonora é excepcional. Uma verdadeira obra de arte, em todos os seus aspectos. Só tome cuidado para não parar de jogar só para ouvir as belíssimas canções do título.

Gossip Stone: Ouvir as canções de Super Mario 3D World faz qualquer ouvido com cera se limpar sozinho (comentário nojento esse, hein?!)



Melhor trilha sonora (licenciada): Just Dance 2014 (Wii/Wii U)

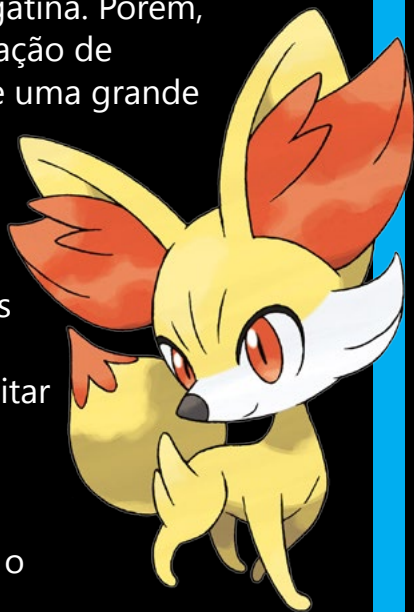
Just Dance 2014 está fazendo dobradinha aqui no BlastAwards! Trazendo músicas do momento como Get Lucky (Daft Punk) e Gentleman (PSY), até verdadeiros clássicos da balada, como I Will Survive (Gloria Gaynor) e Y.M.C.A. (Village People), e até mesmo do cinema, como Prince Ali (do filme Aladdin) e o tema do filme Ghostbusters, o jogo da Ubisoft recebe o prêmio de "melhor trilha sonora licenciada" com muito louvor!

Gossip Stone: Muito louvor e suor. Essa categoria já pode ser nomeada Melhor Just Dance.

Melhor final: Pokémon X/Y (3DS)

Até os fãs têm que concordar: Pokémon X/Y não tem a história como foco principal da sua jogatina. Porém, o final da nova geração de monstros trouxe uma grande reviravolta, digna de uma ótima cara de surpresa e até mesmo algumas lágrimas masculinas de emoção. Quer saber como aproveitar o "melhor final de 2013"? Vá jogar Pokémon então!

Gossip Stone: Olha o Spoiler! ㄉㄉ'



Decepção do ano: Third-parties no Wii U

Por mais que a Nintendo tenha tido um belíssimo trabalho no Wii U, com vários jogos que, com certeza, serão clássicos, mas as third-parties não fizeram um trabalho tão bom. Claro que muitas empresas não entram nesta história, como a Ubisoft, a SEGA e muitas outras thirds e indies, mas muitas desenvolvedoras se configuram como decepção neste ano por muitos jogos que podiam ter chegado ao Wii U e não vieram. Sim, estou falando de você, EA, principalmente.

Gossip Stone: Podemos incluir aí o vergonhoso anúncio de Reggie Fils-Aime na VGX 2013. Perdi meus momentos de fofocas pra ver Cranky como personagem, tsc, tsc, tsc...

Personagem do ano: Luigi

Este prêmio não foi dado por nós, mas pela própria Nintendo. Afinal, se 2013 foi o "Ano do Luigi", quem mais seria o personagem deste ano? O eterno jogador nº 2 ganhou um grande destaque este ano com vários jogos (Luigi's Mansion: Dark Moon, New Super Luigi U e Mario & Luigi: Dream Team são exemplos), um 3DS XL tematizado e até mesmo um Direct só para o nosso Mario verde favorito. Esperamos que este destaque não pare e que continue também nos outros anos!

Gossip Stone: Você jamais imaginou que o Player Two, o Mario verde, o medroso, teria um ano só dele, não é? Eu também não. Bem que 2014 poderia ser o ano da Pedra...





Fato do ano: Lançamento oficial do Wii U no Brasil

Demorou, mas chegou. Sem dúvidas, o fato do ano para os amantes da Nintendo foi o lançamento oficial do Wii U aqui em terras brasileiras, depois de um ano de seu lançamento. E tudo com muito estilo durante o Brasil Nintendo Showcase, um grande evento com a presença de Charles Martinet. Ainda falta muito apoio da Big N no Brasil, mas já é um começo e esperamos que fatos como este se tornem cada vez mais recorrentes. **Gossip Stone:** Mais atrasado que aquele seu amigo ruim de Mario Kart, mas ao menos o Wii U está entre nós. Mas ainda sem eShop nacional... eita, Nintendo...

Mico do ano: Vendas do Wii U

O Wii U chegou ao Brasil, recebeu vários jogos, muita propaganda, muito hype, enfim: muita coisa. O console de mesa da Nintendo tentou e tentou muito (e até andou conseguindo), mas não conseguiu vender o que precisa para cair na graça dos jogadores pelo mundo. Maior que um mico desses é o medo de ter um novo Virtual Boy (esperamos que não!).

Gossip Stone: Gossip Stone: Já falei: pra vender milhões de Wii U é só lançar um jogo meu! Mas esse final de ano, o Wii U se saiu bem melhor.

Jogo mais esperado de 2014: Super Smash Bros. for 3DS/Wii U

Podem vir Mario, Zelda, Pokémon ou qualquer outro jogo para o ano que vem: a pancadaria sempre é a mais esperada. Super Smash Bros. ganha nosso prêmio de "mais esperado de 2014" por trazer aquela expectativa de sempre: quais batalhas poderemos montar? Quais estágios teremos para apreciar? E o melhor: como SSB ficará em um portátil? Isto é só ano que vem, mas já podemos começar a imaginar, não é?

Gossip Stone: Gossip Stone: Nada disso, o jogo mais esperado de 2014 é o meu! ⇄⇄'



Categorias extras

Melhor modo "pato": Gunman Clive (3DS)

Melhor psicopata: Villager em Super Smash Bros. for 3DS/Wii U

Melhor lugar com furacão, emoção, corrida e avião: DuckTales Remastered (Wii U)

Melhor jogo 3D sem 3D: Pokémon X/Y (3DS)

Melhor jogo-propaganda do The Pirate Bay: Assassin's Creed IV: Black Flag (Wii U)

Melhor destruidor de amizades: Mario Party: Island Tour (3DS)

Pior anúncio do ano: Reggie na VGX (Cranky Kong em DKCR Tropical Freeze)

Top 10: Melhores jogos de 2013

E agora, é hora de se emocionar com a premiação mais esperada da noite: vamos decidir os 10 melhores jogos deste ano de 2013! A competição está bem acirrada, mas conhecer as aventuras e jornadas que mais nos emocionaram não é lá um trabalho tão difícil, não é?



10. The Wonderful 101 (Wii U)

Injustice trouxe alguns dos super-heróis mais conhecidos da história para lutarem entre si. Entretanto, quem inicia o nosso Top 10 são outros super-heróis. Mais uma excêntrica criação de Hideki Kamiya, The Wonderful 101 trouxe um gameplay inovador ao fazer pequenos heróis se juntarem para lutarem contra robôs gigantes, no melhor estilo Megazord de super-heróis americanos. Está pronto para ser o 101º herói?

9. Animal Crossing: New Leaf (3DS)/Shin Megami Tensei IV (3DS)

O nosso nono lugar ficou dividido em dois universos completamente diferentes que chegaram ao Nintendo 3DS, mas que são ótimos, cada um de seu jeito! De um lado, Animal Crossing: New Leaf, com sua proposta viciante e que te põe na função de prefeito da sua própria cidade, em meio aos fofos e lindos cenários da série, e de outro, Shin Megami Tensei IV, com a sua história bem mais madura e uma jogabilidade dragon crawler digna da série MegaTen. Qual lado você escolhe?





8. Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies (3DS)

Dual Destinies não é só o melhor jogo para download como o oitavo melhor jogo do ano! A volta de Phoenix aos tribunais não poderia ter sido melhor com este título, que trouxe tudo o que já gostávamos na série, além de gráficos totalmente tridimensionais, CGs que só o 3DS pode mostrar e o novo modo Mood Matrix, habilidade especial da nova parceira Athena Cykes. Seria uma objeção ele estar fora da lista.

7. Mario & Luigi: Dream Team (3DS)

Já pensou em ter o jogo dos seus sonhos? O Luigi conseguiu isto, e com muito louvor! Dream Team coloca o Mario verde em primeiro plano, sendo o responsável por toda a história em meio aos seus sonhos e pesadelos. A jogabilidade do "Mundo dos Sonhos" com Luigi se incorporando ao cenário e se modificando durante as batalhas foi uma adição muito bem-vinda à série e digno de 7º lugar!



6. Pikmin 3 (Wii U)

O melhor jogo de puzzle aparece de novo na nossa premiação! Pikmin 3 é realmente uma obra-prima e um dos melhores jogos do Wii U, com uma jogabilidade única, um mundo realmente lindo, DLCs nada abusivos, o multiplayer definitivo da série e o selo Miyamoto de diversão garantida: precisa de algo mais?



5. Fire Emblem: Awakening (3DS)

O despertar da franquia Fire Emblem no console 3D da Nintendo fez muito sucesso, fazendo jus a um ótimo RPG tático que só a série pode levar. Awakening levou o nosso prêmio de “melhor RPG” e também vai levar horas e horas da sua vida em uma aventura envolvente, um gameplay equilibrado e desafiador e cenas de batalha em 3D de cair o queixo!

4. Luigi's Mansion: Dark Moon (3DS)

Quando o GameCube foi lançado, não tivemos nenhum jogo do Mario. Pelo contrário, foi Luigi's Mansion que veio para agradar a todos os públicos e mostrar que Luigi tinha potencial, carisma e, claro, muito medo! Agora, no 3DS, ele teve que enfrentar várias mansões em Dark Moon e não fez feio, tendo um dos melhores jogos do ano. Premiação digna do “Ano do Luigi”, não é?



3. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS)

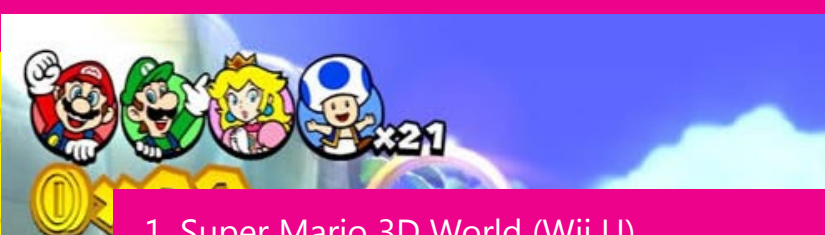
Desde Ocarina of Time 3D, todos esperavam um Zelda novo para o portátil. Alguns queriam (e ainda querem) um remake de Majora's Mask, mas o que ganhamos foi A Link to the Past. Não um remake, mas uma “continuação”. A Link Between Worlds abre o nosso Top 3 do ano com uma aventura impecável entre Hyrule e Lorule, o genial poder de entrar nas paredes e não-linearidade dos calabouços — as maiores inovações de gameplay do título — e história e visual impecáveis.





2. Pokémon X/Y (3DS)


Gráficos tridimensionais, um novo tipo, as Mega Evoluções, batalhas com múltiplos monstros simultaneamente, dois iniciais (um deles de Kanto) e até mesmo montar em Pokémon e andar nas oito direções: Pokémon X/Y foi um divisor de águas e um centro de inovações para a franquia, mesmo sem perder a essência da série. Está pronto para sua jornada por Kalos: completar sua Pokédex? Vencer a Elite Four? Conseguir todas as insígnias? Boa sorte, treinador!



1. Super Mario 3D World (Wii U)

3D Land foi largamente elogiado pela mistura entre os jogos 3D e 2D do Mario. 3D World é o ápice da perfeição desta mistura: uma fusão tão natural que nos perguntamos como isto nunca tinha existido ainda. O jogo é lindo, a trilha sonora é perfeita, o multiplayer é sólido e divertido e o jogo é, definitivamente, o que fará muitos comprarem o seu Wii U para viver uma nova aventura com Mario, Luigi, Peach e Toad. Com folga e sem sombra de dúvidas, Super Mario 3D World é o melhor jogo do ano nas plataformas Nintendo! *palmas*



2013 foi um ano maravilhoso para o mundo dos jogos Nintendo, com jogos que vão ficar para sempre em nossas memórias e em nossos consoles. Esperamos que 2014 seja um ano tão bom quanto esse — e até melhor, é claro! Qual premiação você achou justa? E qual seria diferente na sua opinião? 

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 SEGA demonstra ser uma ótima parceira para a Nintendo! Esta frase seria inimaginável na época do Master System e Mega Drive, quando as duas empresas japonesas disputavam a dominação do mercado mundial de videogames. Outra lembrança daqueles tempos foi a famosa propaganda: "Genesis does what Nintendon't", algo como "Mega Drive faz o que a Nintendo não". Bom, a SEGA fez o que os fãs há tempos esperavam da Big N: trazer seus jogos das gerações 8 e 16 bits para a eShop do 3DS, de preferência como *3D Classics*. Dois deles, muito famosos em suas respectivas gerações, vamos conferir nesta edição: **Space Harrier**, nascido nos arcades e portado para o Master System, e **Sonic The Hedgehog**, do Mega Drive, que dispensa apresentações.



por **Alberto Canen**
e **Jaime Ninice**

Revisão: Bruna Lima
Diagramação: Eidy Tasaka

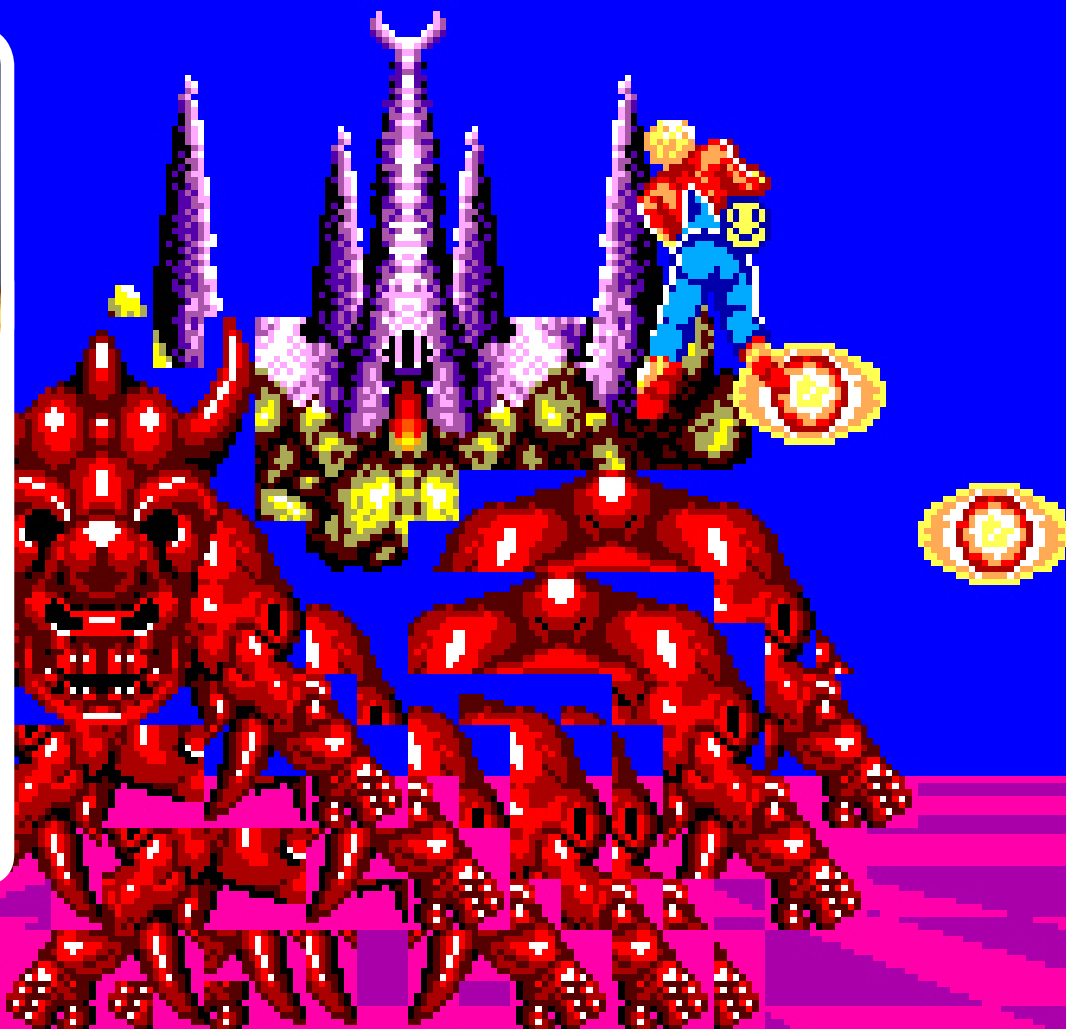
Aventure-se pela Fantasy Zone disparando contra inimigos em 3D Space Harrier (eShop/3DS)

Em 1985, a SEGA mandava nos arcades (fliperamas), construindo diversas máquinas de sucesso. Foi nesse ano que surgiu **Space Harrier**. Mesmo hoje em dia, qualquer gamer que se deparasse com ele reservaria algum tempo para gastar suas preciosas fichas — ou créditos, melhor dizendo. Ao invés de controles digitais, era usado um manche (tipo os de caças) e a cabine se movia conforme você virasse para os lados. Só essa já seria uma boa razão para encarar o desafio, mas o jogo também era ótimo, garantindo o sucesso de Space Harrier e diversos ports para consoles de mesa.

O criador de Space Harrier é o famoso desenvolvedor **Yu Suzuki**. Talvez você não o conheça pelo nome, mas certamente lembrará de títulos seus, como *Hang-On*, *Out Run*, *After Burner*, *Virtua Racing*, *Virtua Fighter*, *Virtua Cop* e *Shenmue*. Ele é considerado um dos melhores e mais influentes game designers de todos os tempos.



O desenvolvedor do game, **Yu Suzuki** foi apontado na época como “a resposta da SEGA a Shigeru Miyamoto” (não precisa se contorcer pela comparação, os tempos eram outros, sabemos hoje que Miyamoto é o maior de todos).



Progredindo e atirando

Space Harrier é um jogo estilo *rail shoot 'em up* em terceira pessoa. Traduzindo, o personagem progride sem necessidade de acelerar enquanto você atira nos inimigos. O protagonista é um Harrier, o sujeito sem nome que usa uma bazuca especial e propulsores nos pés para voar, sendo possível movê-lo em qualquer canto da tela. A câmera fica atrás do personagem, que progride para frente e não nas laterais. Dessa forma, durante a jogatina você sempre o verá pelas costas, nunca de frente.

Alguns inimigos também disparam somente em direção ao Harrier. Por isso, é importante manter-se em movimento circular constante sem retroceder. Seguindo essa dica, basta ter paciência e ficar esperto quando a tela estiver congestionada por diferentes tipos de adversários, misturando os que atiram com aqueles que vão de encontro ao personagem, além dos objetos fixos que não podem ser destruídos, apenas desviados.



A criatura voadora das fases de bônus é muito parecida com **Falkor**, o cachorro-dragão-voador do filme "A História Sem Fim", de 1984.

Bem-vindo à Fantasy Zone

Não há enredo de fato no game. Você simplesmente aparece em um local bizarro conhecido como "Fantasy Zone", habitado por todo tipo de criaturas diferentes sem qualquer relação entre si, como mamutes ciclopes, robôs mechas e dragões voadores, e deve progredir ao longo de 18 fases. Terminando cada uma, você deve derrotar um chefe para seguir adiante. Há também duas fases bônus, nas quais o personagem segue montado em uma criatura voadora. Ela é muito difícil de guiar, mas indestrutível, e seu objetivo é eliminar tudo que estiver pelo caminho para alcançar maiores pontuações.

A versão do 3DS é a mais próxima daquela dos arcades. A forma da jogatina é perfeita para os efeitos tridimensionais, na medida que o personagem vai avançando para "dentro da tela" e os inimigos vêm do horizonte, não das laterais. Tanto é verdade, que já no *port* para Master System foi feita uma versão "3-D", sendo utilizada com os óculos que a SEGA vendia separadamente. Funcionava mesmo e dava certa impressão de profundidade, mas não tanto quanto no 3DS, que ficou bom. Esperava mais, mesmo assim agradei.




A versão do Master System mostrou um inimigo final diferente, chamado **Haya-Oh** em homenagem ao Presidente da SEGA na época, Hayao Nakayama.



Outras características marcantes de **3D Space Harrier** são as diversas opções de tela, incluindo até uma que emula a versão dos arcades, com direito aos sons da máquina se movendo. Vale muito a pena testar. Também dá para salvar a qualquer momento, o que facilita bastante as coisas, e os continues são infinitos; apenas a pontuação é reiniciada. Além disso, é possível utilizar a tela sensível ao toque para controlar o Harrier.

Um verdadeiro clássico 3D

A SEGA mandou muito bem ao trazer seus games clássicos para o 3DS e incluindo algumas melhorias pontuais. Talvez a Nintendo aprenda com sua antiga rival como agradar aos fãs. Gostaria que jogos do Super Nintendo aparecessem entre os *3D Classics*. Seriam muito bem-vindos. Space Harrier envelheceu bem e ainda proporciona uma jogatina divertida. Caiu como uma luva para o portátil da Big N, parecendo ter sido criado especialmente para ele. 



Reviva os gloriosos tempos da SEGA com Sonic 3D Classics

Ultimamente os títulos do ouriço mais famoso do mundo não têm obtido muito sucesso entre o público. Mas diversos jogadores de hoje foram influenciados pelos loopings e corridas velozes em outros tempos com o mascote mais ágil e descolado da **SEGA: Sonic the Hedgehog**. As primeiras aventuras de Sonic marcaram a infância de muita gente e representaram o que as pessoas conhecem como sinal de qualidade nesta série. Seu retorno, agora nos portáteis, acompanhou também uma longa espera dos fãs mais ardorosos.



Tudo novo e em 3D

O jogo em questão é **Sonic the Hedgehog**, lançado para o **Mega Drive** no longínquo ano de 1991, fazendo a alegria de muitas pessoas, seguitas ou não, que aprovaram a novidade veloz em plataformas. Agora, com a linha 3D classics, podemos reviver estes momentos nostálgicos em qualquer lugar.

Com Sonic the Hedgehog você faz tudo o que uma alguém nos anos 90 poderia querer em um jogo de plataforma 2D. Coletar argolas, pular (pois ninguém é de ferro), passar por loopings e salvar animaizinhos da natureza, derrotando inimigos até chegar ao ato três: a batalha contra as **invenções do terrível Dr. Robotnik**. Está tudo intacto, desde as passagens secretas entre paredes até aquela velocidade absurda que atingíamos em alguns momentos de sorte com os itens e determinados trechos das fases.

Quanto aos gráficos, nota-se uma melhora significativa, ainda mais quando se ativa o **efeito 3D**, e é aí que as coisas começam a acontecer. Dá para usar o 3D de profundidade, característico do 3DS, como também o 3D fora da tela. Você me pergunta se isso funciona: sim e, com muita pompa, fica até bonito de se ver. Uma pena que a variedade de cores dos cenários não torne esta característica tão aparente o tempo todo.



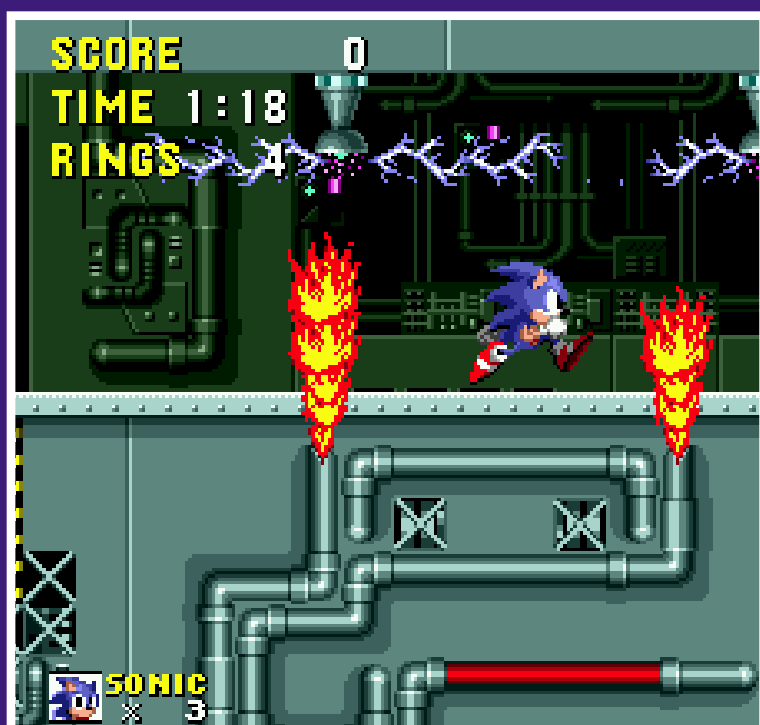
Como se faz um bom jogo

A jogabilidade de Sonic the Hedgehog na série 3D classics permanece igual às versões antigas, trazendo o Spin Dash e o controle direcional analógico como adições opcionais. A regra de desenvolver um título nos moldes tradicionais dá aquela preenchida ainda mais forte na biblioteca de jogos do 3DS, que está indo de vento em popa.

Para os mais afoitos, o título permite, após acessar a tela de carregamento de um game salvo, escolher o estágio onde se quer jogar, mesmo sem ainda ter passado por eles. Seria uma regalia aos mais íntimos da saga ou apenas uma facilidade para quem quiser descobrir mais do mundo de Sonic sem esperar muito?




Seja como for, o game está aí, pelo preço de R\$ 11,90 (ou \$5.99), e promete muitos outros títulos da Sega para esta linha, caso o sucesso se confirme. Caso você seja fã de carteirinha do ouriço ou ainda não conhece o jogo, aproveite para viver estas belas aventuras em um mundo onde a engenharia das fases era mais voltada às inovações e quebra-cabeças do que os muitos estilos de ação atuais. Boa Green Hill Zone! 🌀



Aplicativo do mês



O mês passado foi mais que especial. Além das **atualizações para o 3DS e da rede MiiVerse** chegando finalmente no portátil da Nintendo, contamos também com a volta dos aplicativos na loja virtual conhecidíssima entre os fãs da Big N. E desta vez ela trouxe nada mais nada menos que o **YouTube**. Afinal, já estava na hora de podermos assistir nossos vídeos favoritos entre uma seção de jogatina e outra, não é mesmo?

Uma das novidades é a possibilidade de controlar o YouTube da TV ou a mesma conectada no Wii ou Wii U, fazendo você se sentir o rei do controle remoto. Não obstante a qualidade limitada permitida para o portátil e mesmo para a TV, só o fato de termos outra opção de aplicativo similar aos smartphones já é motivo de comemoração. Aproveitem a gratuidade e curtam muito mais vídeos com o **YouTube!** 

Nintendo eShop

eShop (Wii U)

por **Alex Sandro**

Diagramação: Eidy Tasaka

Virtual Console: Double Dragon

Esse beat'em up nasceu nos arcades e em 1988 foi portado para o NES. Um grupo chamado Black Warrior sequestrou a namorada de Billy Lee e, em troca da garota, os bandidos exigem as técnicas de luta de Lee. Mas ele vai resolver tudo na base da porrada! Você pode jogar cooperativamente com um amigo e usar itens do cenário a seu favor nas lutas.



Preço: \$4.99 (eShop americana)

Virtual Console: Castlevania

Castlevania foi lançado originalmente para o NES em 1987. Enfrente morcegos, fantasmas, zumbis e outras criaturas macabras usando seu chicote Vampire Killer até encontrar e acabar com Drácula. Um dos grandes clássicos dos videogames.



Preço: \$4.99 (eShop americana)

eShop (3DS)


3D Altered Beast

Você foi chamado dos mortos por Zeus e sua missão é enfrentar hordas de demônios para resgatar Athena das mãos de Neff. Você pode se transformar em diferentes tipos de feras para acabar com os enviados de Neff. Além do efeito 3D, há a adição de um modo multiplayer local e o Random Transformation Mode.



Preço: R\$ 11,90 (ou \$5.99 na eShop americana)

3D Streets of Rage

O último título da linha 3D Classics da SEGA disponível este ano no eShop do 3DS reúne três policiais que vão bater em tudo e em todos na sua frente para colocar ordem na cidade e acabar com a violência (?). Além do efeito 3D, o jogo possui um novo modo multiplayer local e o modo Single Hit KO para adicionar mais poder aos seus golpes. 



Preço: R\$ 11,90 (ou \$5.99 na eShop americana)

Wii U

1 ano de vida do Wii U

altos e baixos, lições e dilemas para o futuro de um console que ainda procura seu lugar ao sol

por **Alex Sandro**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ricardo Ronda

Há pouco mais de um ano, em 18 de novembro de 2012, o **Wii U** chegava às lojas norte-americanas e estreava, até então, sozinho uma nova geração de consoles domésticos com a promessa da Nintendo em inovar — mais uma vez — a forma de se jogar videogame. Após um bom início, o Wii U não emplacou como o esperado, não seguiu os passos do seu antecessor, sofreu com baixas vendas, poucos lançamentos e falta de apoio de third parties.



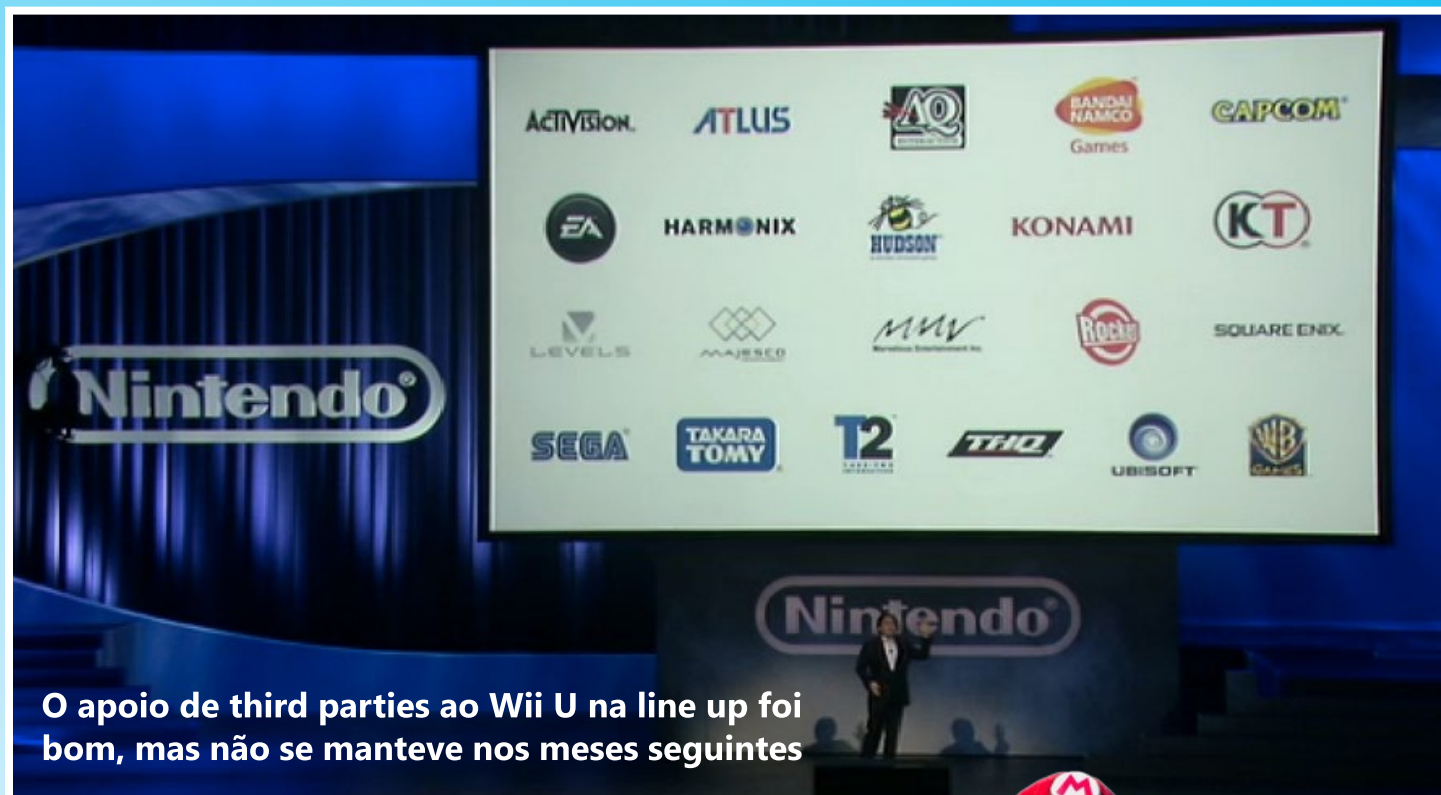
Após um período ruim, o console tem mostrado sinais de recuperação. Com títulos excelentes, aliado ao corte de preço e uma campanha ativa da Nintendo para promovê-lo com bundles especiais, esse final de ano será crucial para o futuro do Wii U. O que a Nintendo tem a aprender com esse primeiro ano de vida de seu pupilo e quais fatores devem ser observados para os próximos meses.

How U will play next?

Antes do lançamento do Wii U, a Nintendo já havia confirmado que venderia o **novo console com prejuízo**, algo que nunca havia acontecido na história da empresa. Mas antes mesmo de chegar às lojas, as **vendas de jogos do Wii U já superavam as do Wii** no período de pré-venda nas redes da GameStop.



Uma das estratégias da Nintendo para o Wii U era trazer de volta os jogadores considerados “hardcore” que abandonaram as plataformas da empresa devido à proposta mais casual adotada durante a era Wii. Para isso, a empresa fez acordos com empresas third parties para lançarem títulos renomados e expressivos logo no lançamento do novo console para agradar a esse público. EA, Ubisoft, Tecmo Koei, THQ, Activision, Namco Bandai, SEGA, Warner Bros. e outras anunciaram seus títulos, mas os fãs da Nintendo também não



O apoio de third parties ao Wii U na line up foi bom, mas não se manteve nos meses seguintes

foram esquecidos. O Wii U teria um jogo do Mario no lançamento do console, fato que não acontecia desde o lançamento do Nintendo 64, e **Nintendo Land**, que reunia as principais franquias da empresa em jogo de minigames, mostrava apenas algumas ideias do potencial do GamePad, a principal inovação do Wii U.

A Nintendo lançou então o console primeiro em território norte-americano. Só na primeira semana nos Estados Unidos, 400 mil Wii U foram vendidos e só não vendeu mais porque as quantidades disponibilizadas eram limitadas. Até Michael Pachter, o estimado analista que sempre fazia previsões nem um pouco positivas sobre a Big N, **previa que o Wii U venderia 3 milhões** de unidades até o fim de 2012. Será que a maré de baixas vendas do Wii U se deve a previsão otimista de Pachter?

Mas eis que os “problemas” começaram a aparecer. Os usuários que compraram o Wii U precisavam fazer



uma grande atualização, que demorava entre uma e duas horas para terminá-la. Oras, por que a Nintendo já não disponibilizou os consoles atualizados nas lojas ao invés de obrigar os usuários a fazerem e esperarem o update? E essa atualização foi a principal responsável por bricks em algumas unidades, já que quedas de energia ou o desligamento do console durante a instalação da atualização os deixavam inutilizáveis. Quem atualizou o console provavelmente ficou com mais medo que o Luigi explorando mansões mal-assombradas.

Além disso, alguns proprietários relatavam que havia momentos em que o console simplesmente congelava, travava, obrigando-os a desligá-lo diretamente na tomada. A reclamação mais comum era a **demora no carregamento do sistema**. Sair ou entrar em algum aplicativo ou jogo demorava 20 segundos ou até mesmo mais do que isso. Loading pra que te quero! Muitos problemas para a Nintendo resolver.



Iwata está rezando por o Wii U decolar de vez

No Japão, a terra onde a Nintendo reina, o Wii U **vendeu no mês de dezembro** pouco mais de 638 mil unidades, número que Iwata, o presidente da Nintendo, considerou estável e não ruim, e a Nintendo ainda mantinha a previsão de vender 5,5 milhões de Wii U até março de 2013. A partir de então, iniciou-se o ceticismo e comparações de capacidades gráficas. Para alguns, o Wii U era um console da sétima geração que chegou atrasado, já que os gráficos eram equiparáveis aos do Xbox 360 e PlayStation 3. Para outros, o novo console da Big N era sim da nova geração graças a sua inovação e seria um meio termo entre os que vemos nos concorrentes atuais e nos próximos consoles da Microsoft e Sony.

A sombra que assombra

Mas os maus tempos atingiram a Nintendo. Apesar de possuir uma boa line up, os meses seguintes foram difíceis. Títulos-chave para o console como **Pikmin 3**, **Game & Wario** e **Rayman Legends**, este último até então exclusivo, foram adiados. E se a Nintendo esperava vender 5,5 milhões de consoles até março, sem novos jogos isso se tornaria impossível. A preocupação excessiva com o lançamento fez com que, entre a line up do Wii U até março de 2013, a plataforma ficasse sem nenhum lançamento expressivo.





Isso mesmo, nenhum. Nesse período, a Nintendo ficou lançando esporadicamente jogos no Virtual Console e um ou outro indie no eShop. Resultado: pouco mais de 3 milhões de unidades vendidas até março de 2013, bem abaixo do esperado.

E mesmo entre março e setembro, período em que o Wii U recebeu novos títulos, o console não vendeu bem e teve impacto negativo nos resultados financeiros da empresa. E nesse período, o console da Nintendo recebeu títulos third parties na mesma data de outras plataformas, como **Splinter Cell: Blacklist**, **Resident Evil: Revelations HD**, **Injustice: Gods Among Us**, **The Walking Dead: Survival Instinct** e outros. Nem **Pikmin 3** nem **The Wonderful 101**, exclusivos do console, conseguiram elevar as vendas de hardware.

É claro que comparações não faltaram. O fraco desempenho do Wii U logo lembrou o GameCube, o console da Nintendo que ficou atrás de Sony e Microsoft na sexta geração. E não só pela situação das vendas, mas pelas similaridades de possuir pouquíssimo apoio third party e, curiosamente, jogos que foram lançados para o cubo dando as caras no Wii U. Tínhamos por exemplo, **Pikmin 3** no Wii U, série que estreou no GameCube, **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, que foi o primeiro Zelda do cubo, recebendo melhorias e chegando em alta definição, e **The Wonderful 101**, que não conseguiu evitar comparações com **Viewtiful Joe**, inclusive são jogos do mesmo produtor Hideki Kamiya.

Em relação ao GameCube e Wii, o Wii U foi a plataforma que vendeu menos unidades durante os primeiros nove meses. E entre março e setembro, o novo console vendeu menos que o seu antecessor. Possivelmente a Nintendo demorou para anunciar o fim do Wii e até segurou demais lançamento do Wii U, visto que o Wii não recebia títulos expressivos desde 2011. E no momento em que o Wii U precisava de destaque, a Big N parecia ainda querer se dedicar ao Wii com o lançamento da versão Mini.



Wii U: um retrato da própria Nintendo

O Wii U é um retrato físico da própria Nintendo: repleto de ideias e inovações, mas ainda despreparado. Se a Nintendo se preocupou com a line up, esqueceu-se dos meses pós-lançamento, deixando o console sem títulos expressivos. E o adiamento de jogos first party expõe o desconhecimento da empresa com o desenvolvimento HD, revelado pelo próprio Miyamoto em entrevista, pelo fato do Wii U ser o primeiro console da Big N em alta definição. Por exemplo, é óbvio que **The Legend of Zelda: The Wind Waker HD** não é o Zelda definitivo do console. Ele é como um quebra-galho: um jogo de uma série renomada que chegou para vender hardware e usado para permitir o conhecimento do desenvolvimento em HD para a Nintendo. E o resultado, diga-se de passagem, é incrível e mostra que a Nintendo está no caminho certo.



O Link da direita está impressionado com o salto gráfico em HD

A principal inovação do Wii U ainda não mostrou a que veio. O GamePad ainda não se justificou e é evidente que o potencial dele ainda foi pouco explorado. A Nintendo tentou seguir os passos do Wii com o Wii U, mas as inovações de ambos são distintas. Ver um videogame com controles que reproduz seus movimentos nos jogos sete, oito anos atrás era uma grande inovação e um excelente atrativo para não-jogadores. O apelo de **Wii Sports** era muito maior na época do que é Nintendo Land hoje. Atualmente jogar em um "tablet" é algo muito comum e a Nintendo precisa vender



a ideia do diferencial do GamePad para evitar essa comparação.

O uso do GamePad tem se resumido a apenas como uma tela que exibe menus e mapas ou suporte ao recurso Off-TV Play em inúmeros jogos. A Nintendo precisa mostrar que ela não criou uma segunda tela apenas para substituir um menu de pausa ou a televisão. Claro, é importante ressaltar que a facilidade proporcionada pelo GamePad torna tudo mais acessível, mas ele pode fazer muito mais do que isso. A jogabilidade assimétrica, tão comentada pela Nintendo antes do lançamento do Wii U, apareceu em pouquíssimos jogos. São raros os títulos que utilizam o GamePad de maneiras criativas e variadas. Nintendo Land, Game & Wario, **Wii Party U**, Rayman Legends e **ZombiU** são os poucos títulos que exploram o potencial do controle.



“Vou matar essa barata na minha garagem! Cadê você!?”

Então, obrigar o uso do GamePad nos jogos seria o ideal. Na era Wii, você não conseguia jogar **Super Mario Galaxy**, **Metroid Prime 3: Corruption** e **Zelda: Skyward Sword** sem usar Wii Remote e Nunchuk, com movimentos, inclinações e apontando para a tela. A Nintendo tentou agradar a gregos e troianos com o Wii U e o GamePad ficou no meio-termo. São raros os jogos que obrigam o uso do GamePad, praticamente todos os títulos possuem suporte a outro tipo de controle, principalmente ao Pro Controller. Então qual é o sentido de desenvolver e trabalhar ideias para o GamePad se ele não é obrigatório? Onde está a nova experiência do console? Da mesma forma que diversos títulos do Wii se resumiam a chacoalhões, temos o GamePad exibindo mapas e menus.



Mas vamos falar sobre o apoio de third party ao console. Excluindo Ubisoft, Warner Bros. Games e Activision, atualmente não vemos jogos de outras empresas no Wii U. Se o objetivo na line up era atrair jogadores hardcore de outras plataformas, a ideia não foi tão bem executada. Vários títulos do lançamento do Wii U eram jogos lançados há mais de um ano para outras plataformas, como Mass Effect 3, Darksiders II, Ninja Gaiden III e Batman Arkham City, ou seja, os jogadores já haviam jogado esses jogos em outros consoles, então não era nada atrativo. E a ausência de jogos multiplataforma atualmente também faz que esse público fique longe do Wii U.

E mais do que isso: os jogos de terceiros do Wii U ficaram sem vários DLCs que chegaram em outras plataformas. Os então exclusivos Rayman Legends, Deus Ex: Human Revolution — Director's Cut e Ninja Gaiden 3: Razor's Edge logo

deram as caras em outras plataformas. Grandes títulos como GTA V, Battlefield 4, Crisis 3, Castlevania: Lords of Shadow e Metal Gear Rising foram descartados no Wii U. As third parties reclamam que seus jogos não venderam bem no Wii U, mas se esquecem que o console possui uma base

instalada pequena, não disponibilizam DLCs, entregam jogos incompletos e sem diversos modos e que lançar jogos "velhos" em uma nova plataforma não é a melhor forma de se vender. Mais bizarro ainda é o caso da EA: lançou Mass Effect 3 no Wii U em outubro e logo depois anunciou a trilogia completa para outras

plataformas, deixando o console da Nintendo a ver navios. E birra com a Nintendo continua, já que o Wii U ficou sem nenhum dos novos jogos da EA este ano, apenas com Need for Speed: Most Wanted U, versão aprimorada do jogo lançado em outubro do ano passado.



O futuro pode ser brilhante (e em duas telas)

A situação do Wii U pode ser medida após a E3. Vários títulos first party de peso e poucos third parties. Até a Ubisoft, que vem apoiando o console da Nintendo, anunciou dois novos jogos para PlayStation 4 e Xbox One, excluindo o Wii U. Novos episódios das séries Metal Gear, Final Fantasy e Kingdom Hearts darão as caras nos concorrentes, menos no console da Nintendo. Na era Wii, os fãs da Nintendo não viram os principais lançamentos multiplataforma por causa da falta de capacidade gráfica do console. O Wii U possui um hardware forte, obviamente não tão potente quanto os novos concorrentes, mas com uma diferença bem menor em relação à geração anterior.



O Wii ficou sem os principais títulos third parties. Será que o Wii U sofrerá do mesmo mal?

Então, por que os jogos multiplataforma não dão as caras? Custo-benefício: trabalhar e desenvolver jogos para o console da Nintendo não geram retorno, já que a base instalada ainda é pequena e só os jogos first party vendem muito. Quem compra hardwares da Nintendo espera pelas franquias da empresa, isso acontece há anos. Mas se as third parties se esforçassem para trazer jogos com lançamentos simultâneos às outras plataformas e não deixassem sem modos e DLCs, talvez a situação melhorasse. Por exemplo, você consegue citar jogos expressivos multiplataforma que serão lançados para Wii U



em 2014? Eu me lembro apenas de Project CARS, Watch_Dogs e Child of Light. Mas as estratégias da Nintendo para contornar a situação estão começando a surtir efeito, curiosamente o mesmo caminho feito pelo 3DS. O portátil não vendia bem, teve corte de preço, o lançamento o remake de Zelda: Ocarina of Time 3D, um novo jogo Mario 3D (**Super Mario 3D Land**), **Mario Kart 7** e bundles no final de 2011. O Wii U teve seu preço reduzido, a versão HD de Wind Waker, vai receber **Super Mario 3D World**, **Mario Kart 8** e já possui bundles para a época de fim ano. Muitas semelhanças, não é mesmo?




Mario Kart 8 tornará as disputadas de cabeça para baixo no Wii U!
(Já imaginou o terror que será a Rainbow Road aqui!?)



E nas últimas semanas, os resultados começaram a aparecer. Houve um aumento nas vendas de hardware nos Estados Unidos e até no Japão. E a situação ainda promete melhorar com os recentes lançamentos de peso e a chegada do aguardado Super Mario 3D World. Além disso, a Nintendo quer repetir o sucesso do Wii com jogos voltados mais para a família com Wii Party U, Wii Fit U e Wii Sports este final de ano para dedicar 2014 aos jogadores mais experientes.

E no quesito first party, 2014 promete ser agradável aos fãs da empresa. Só para citar os principais: Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Bayonetta 2, Super Smash Bros. for Wii U, X da Monolith Soft, Shin Megami Tensei X Fire Emblem, Mario Kart 8 e Yarn Yoshi, além de aguardadas novidades sobre o Zelda U. Além disso, o Miiverse está tendo seu uso expandido e recebe atualizações e melhorias de tempos e tempos. Hoje temos a utilização da rede social para compartilhar mensagens in-game, como em New Super Mario Bros. U e Wind Waker HD, compartilhar itens em Sonic Lost World e até fases em Toki Tori 2. O Miiverse deu tão certo que chegará ao 3DS em breve e seu uso com certeza continuará a ser expandido.

É claro que ainda haverá muitas novidades que serão apresentadas durante 2014, seja por Nintendo Direct ou na E3, e esperamos surpresas com o aparecimento da franquias que estão um pouco esquecidas. Esse fim de ano será crucial para o futuro do Wii U, já que agora teremos o PlayStation 4 e Xbox One na briga, que inclusive já estão preparados para enfrentar a inovação do GamePad com o uso do Vita com segunda tela e o Smartglass, respectivamente.

A Nintendo possui uma longa história com consoles de mesa, ideias e franquias para mostrar e esperamos que o Wii U encontre seu lugar ao sol. Os sinais de recuperação estão aí para mostrar que a Big N está se esforçando e que em 2014 seja um ano melhor que 2013 para o Wii U. Mas é importante que a Nintendo continue fazendo a sua parte e "deixe a sorte para os céus". 



DETONADO

THE LEGEND OF

ZELDA™
the windwaker

HD

por **Alex Sandro**Revisão: José
Diagramação: Tiffany B. Silva

O mar de The Legend of Zelda: The Wind Waker HD é vasto e lindo. Mas você se perdeu navegando por aí? Então, nós do Nintendo Blast vamos dar um sopro e te ajudar nesse desafio. Trazemos para você o detonado do jogo completo, com todos os segredos das dungeons, localização dos Pieces of Hearts, Treasure Charts, itens, upgrades, como completar a Nintendo Gallery e muito mais. Pegue a sua Wind Waker, o GamePad e confira o guia completo da maior aventura lendária dos mares!



Outset Island



Desça as escadas, atravesse a ponte e siga até sua casa (é a que fica no canto da ilha, próximo a uma caixa de correio). No caminho, o velho Sturgeon te chamará e ensinará a usar a trava da mira. Você pode entrar na casa dele e aprender o básico lendo os papéis na parede. Na sua casa, fale com sua avó para receber a Hero's Clothes. Volte até a plataforma que você acordou e fale com Aryll para receber o **Telescope**. Ela dirá para você olhar na caixa de correio próximo à sua casa e usar o Zoom da luneta. Olhe para o céu e o pássaro voando.



Após a cena, vá até a casa de Orca (que é a mais próxima à sua casa e fica abaixo de Sturgeon), fale com ele para aprender as técnicas da espada e receberá a **Hero's Sword**. Atravesse a ponte, suba pelo caminho ao fundo, dê espadadas nas plantas que bloqueiam o seu caminho, atravesse outra ponte e entre na Forest of Fairies.



Siga pelo único caminho, suba no tronco e desça próximo da árvore na qual Tetra está presa. Acabe com os inimigos que aparecerem. Após a cena, siga até sua casa e fale com sua avó para receber o Hero's Shield. Fale com Tetra para navegar no navio pirata.



Pirate Ship

No navio entre pela porta, desça as escadas e fale com Niko. Ele irá te desafiar a chegar até o outro lado antes do término de tempo, pulando pelas plataformas e usando as cortas para se impulsionar. Você pode pressionar ZR na corda fazendo-a parar e usar o analógico para escolher a direção. Se você cair, basta subir as escadas e pisar no botão para reiniciar o contador. Chegando ao outro lado, você receberá a Spoils Bag. Volte ao convés, suba a escada e fale com Tetra.



Forsaken Fortress

Tetra irá se comunicar através do Pirate's Charm. Suba as escadas, evite as luzes, pegue um barril para entrar nele e siga até a porta. Entre pela porta à esquerda e se esconda dentro de outro barril. Passe pelos Moblins quando te darem as costas. Quebre os vasos, pise no botão para abrir a porta da jaula e pegue o Piece of Heart.

Se você for pego aqui, será levado até uma jaula. Para escapar da prisão, suba na mesa, salte sobre o armário, quebre o vaso e entre agachado pela passagem.



Siga até o lado oposto deste andar para pegar rupees em outro baú. Suba as escadas e saia pela porta. Do lado direito, suba a escada, quebre o vaso e use uma das madeiras como espada para acabar com o inimigo manipulando a luz. Desça, entre pela porta e pule na corda para alcançar o baú com Dungeon Map.



Saia pela outra porta, suba pelo caminho à esquerda e a escada. Acabe com inimigo que vigia a grande luz. Volte, entre pela outra porta e pegue a bússola no baú. Salte ao outro lado usando a corda, entre pela porta, suba pelo lado esquerdo e acabe com outro inimigo próximo à grande luz. Desça, volte, entre pela outra porta, use a corda para pular ao outro lado. Há uma caixa aqui. Você pode empurrá-la para poder subir futuramente. Entre pela outra porta, esconda-se em um barril e caminhe até a porta próxima ao Moblin. Se você não souber onde está a porta, basta olhar no seu mapa, já que haverá um 'X' marcando a localização exata.

Suba pelo caminho, esconda-se em outro barril para passar pelo Moblin e continue. Você pode descer as escadas e empurrar a caixa criar um caminho de volta. Esgueire-se pela parede (aproxime-se dela e pressione A), faça o mesmo do outro lado, suba as escadas, acabe com o inimigo e entre pela porta.



Windfall Island



Após ser resgatado pelo King of Red Lions, suba pelo caminho à esquerda próximo à árvore e entre na construção avermelhada que fica de frente com a lápide. Você encontrará Tingle. Quebre os vasos da área para encontrar um botão. Pise nele para libertar Tingle e ele te dará o Tingle Bottle. Assim que Tingle sair, entre na jaula, empurre o bloco e entre agachado na pequena passagem.

Siga pelos seguintes caminhos: direita, esquerda, reto, direita, esquerda, reto, esquerda, direita, direita, reta e direita. Você pegará rupees no caminho e chegará ao local com baú com a Picto Box. Para sair do local, basta entrar no buraco e virar à direita. Ainda em Windfall Island, aproxime-se da pequena tenda de Zunari, o vendedor com roupa de esquimó. Fale com ele e compre a Sail por 80 rupees. Volte e fale com King of Red Lions. Navegue até Dragon Roost Island (a ilha está marcada no seu mapa).





Dragon Roost Island

Você ganhará a Wind Waker de King of Red Lions. Passe pela passagem e siga até o altar ao

fundo com duas pedras. Fique próximo da que está inteira e pegue a Wind Waker para aprender Wind's Requiem e conhecer Zephus. Volte vá subindo pela ilha explodindo as pedras com as bombas no chão. Atravesse para o lado oposto esgueirando-se pela parede, exploda outra pedra para derrubar dois blocos e puxe o que está embaixo. Continue, fale com o Rito e entre na caverna.



Após receber a Delivery Bag, suba e entre na sala à esquerda e fale com Medli. Ela te dará a Father's Letter. Desça ao primeiro andar, siga pelo corredor, entre no quarto de Komali e mostre-o a carta. Fale com ele duas vezes para te mostrar a Din's Pearl. Após a conversa, saia do quarto e entre na passagem à esquerda do corredor que leva ao quarto de Komali.

Fale com Madli. Você precisará arremessá-la para o outro lado. Carregue-a, suba na pedra ao fundo e espere o vento soprar para frente e arremesse Madli. Você ganhará um Bottle dela. Pegue a água próximo à grande pedra usando o bottle. Suba pela ponte quebrada e jogue a água do bottle nas Bomb Flower no chão. Pegue a bomba e arremesse-a na grande pedra para destruí-la. Com o local cheio de água, nade até o outro lado, arremesse bombas nos cestos para derrubar as estátuas e criar caminho sobre a lava. Entre na caverna.



Dragon Roost Cavern



Puxe o bloco que está à esquerda e o que está ao centro para passar pelo caminho. Mate os inimigos, pegue a madeira que eles deixaram, aproxime-se da tocha para que a madeira fique em chamas e acenda as tochas apagadas para revelar o baú com uma Small Key. Use-a na porta, destrua as madeiras que bloqueiam seu caminho e siga à esquerda. Caia até o local onde está o bloco e puxe-o. Suba nele para alcançar a plataforma ao lado.



Pule na pilastra, atravesse a ponte, pegue a bomba e arremesse-a na pedra que bloqueia a porta para destruí-la. Entre. Pegue um dos vasos azuis com água e arremesse-o na lava para criar uma plataforma temporária. Pule nela e salte até o local com o baú com o Dungeon Map. Use a água do vaso para alcançar o outro lado.

Suba as escadas, entre na porta e acabe com o inimigo. Pegue a espada dele e use-a para destruir a madeira que bloqueia o seu caminho. Destrua outra madeira e pegue a Small Key dentro do baú. Entre pela porta, pegue uma pedra no chão e arremesse na bomba que está na parede para destruir a pedra que bloqueia o seu caminho. Siga em frente e entre na porta trancada. Acabe com inimigos, pegue a madeira que eles deixaram, faça-a pegar chamas nas tochas e queime a madeira que bloqueia o caminho. Pise no botão e abra a porta.





Do lado de fora da caverna, atravesse a ponte, suba pelas escadas e esgueire-se pela parede tomando cuidado com a lava que sai da parede. Pendure-se na madeira ao lado da pedra e vá pela esquerda. Suba na pedra, pegue a bomba e arremesse na pedra que bloqueia a porta.



Puxe dois blocos e suba. Na sala seguinte, puxe o bloco, suba e pegue o bússola no baú. Quebre os vasos para pegar uma madeira, use a tocha para deixá-la em chamas e arremesse-a (aperte B) na madeira que bloqueia o baú do lado oposto para queimá-la. Pegue a Small Key no baú e saia pela porta.



Pegue a chave dentro do ninho do inimigo e entre pela porta trancada. Pegue a madeira no vaso e use-a para acender as três tochas. Pegue o Joy Pendant no baú. Saia pela porta, pegue a bomba e coloque-a próxima ao vaso (você pode entrar nele para voltar ao início da dungeon). Atravesse a ponte e entre pela porta. Acabe com todos os inimigos (alguns se escondem dentro de vasos, portanto quebre-os e role para bater a cabeça na parede e derrubar os vasos que estão na prateleira). Pegue a madeira que eles deixaram e acenda a tocha para revelar um baú com um Treasure Chart.



Suba as escadas, entre pela porta, arremesse um vaso com água para criar uma plataforma para alcançar a seguinte e jogue outro vaso no inimigo para paralisá-lo. Espere a lava baixar e arremesse outro vaso para criar uma plataforma. Suba nela, espere a lava subir e entre pela porta.



Pegue a bomba próxima à lava e destrua as duas pedras. Entre pela porta, suba pelos degraus que caem e enfrente os inimigos para libertar Madli. Fale com ela para ganhar o Grappling Hook. Use o novo item no galho acima para alcançar a plataforma. Siga usando o novo item e desça pelo caminho até chegar a uma porta. Entre.

Acabe com os inimigos (um deles estará dentro de um vaso) para aparecer um baú. Pegue a madeira, use a chama da tocha e queime a corda que sustenta a ponte (ou cortar com a espada) para cair na plataforma abaixo. Pegue o Joy Pendant no baú e saia pela porta.





Fique no centro da gaiola, use o Spin Attack (pressione B e solte) para cortar as cordas e cair. Siga pelo caminho pulando nas plataformas suspensas. Suba a escada e use o Grappling Hook para puxar a alavanca no alto e abrir a porta. Use o Grappling Hook para alcançar o outro lado, pule pelas plataformas suspensas e use o gancho novamente para chegar até a porta. Entre e note há um baú em chamas.

Acerte espadadas no Magtail (o inimigo de lava) até ele se encolher. Carregue-o e coloque sobre o botão para parar as chamas e pegue a Big Key no baú.



Volte pelo caminho todo. Na área em que você cortou a ponte, arremesse um vaso de água na lava ao fundo, suba na plataforma e espere ser impulsionado para o alto. Saia, use o Grappling Hook nos galhos e entre na porta. Use o Grappling Hook no galho para alcançar o outro lado, abra o baú com o Knight's Crest e rupees entre na pela porta.



Agora que você possui o Grappling Hook, pode pegar o baú extra no andar 1F. Você pode usar o Warp Pot (o vaso de teletransporte) para voltar ao início da dungeon. Passando pela primeira, siga à esquerda, entre por outra e use o Grappling Hook no galho, quebre a madeira e pegue o Treasure Chart no baú.

Boss: Gohma



Esquive-se dos ataques de Gohma, use o Grappling Hook no rabo de Valoo no teto e salte para uma das plataformas. Repita o processo três vezes após o casco do chefe se quebrar completamente. Após isso, desça e trave a mira no olho do chefe e arremesse o Grappling Hook para ele cair no chão. Acerte espadadas no olho dele. Repita o processo até acabar com a luta.



Após ganhar a Din's Pearl, navegue rumo ao sul para Forest Haven (marcado em seu mapa). Você falará com Fishman e o peixe anotará o mapa do quadrante no seu Chart.

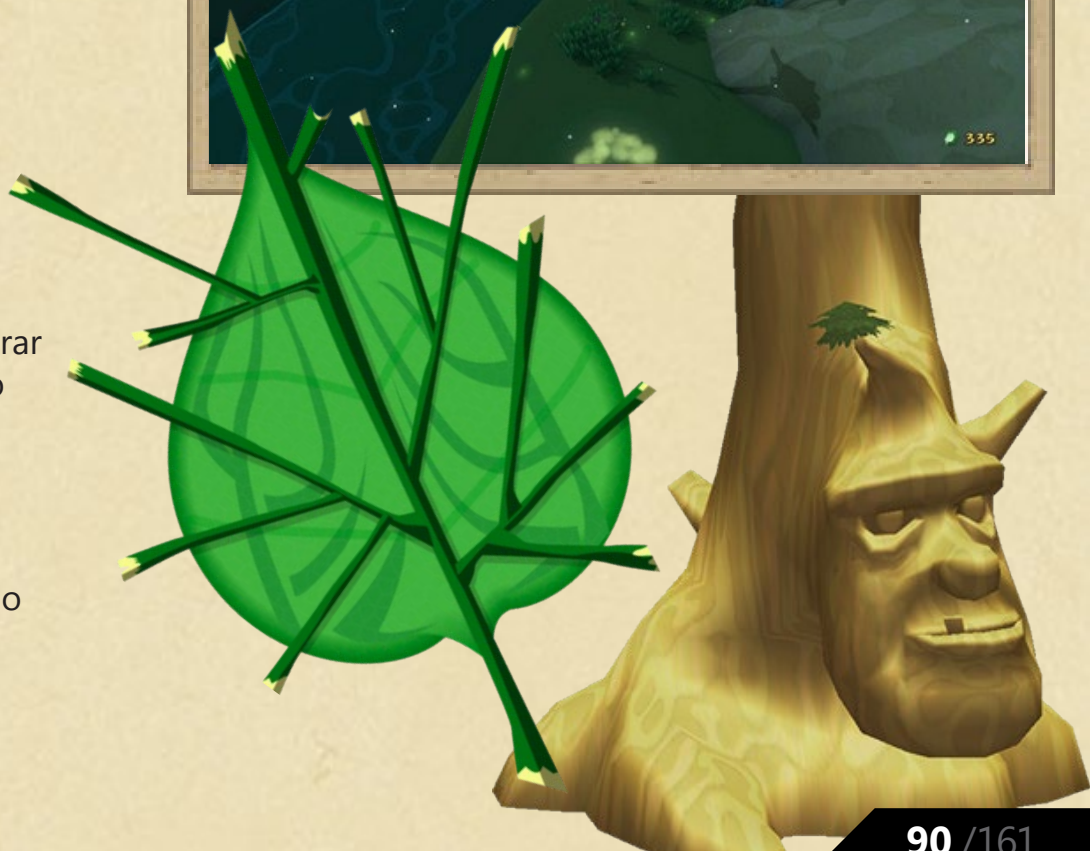


Forest Haven

Suba pela ilha e acabe com as Baba Buds. Use o Grappling Hook para alcançar a pedra ao fundo e use o escudo para rebater o disparo do Octorok. Salte na outra pedra e use o Grappling Hook novamente e entre na floresta.

Vá pelo caminho com água até encontrar Deku Tree. Role e acerte uma cabeça nela para derrubar os Chu Chus e acabe com todos. Após a conversa, entre na Baba Bud à esquerda da Deku Tree para ser impulsionado para cima. Vá pulando de uma Baba Bud para outra. Após a quarta, suba na grade folha. Use o Grappling Hook para alcançar a outra Baba Bud e vá subindo até pegar a Deku Leaf. Use a folha para planar até o local onde o pequeno Deku que te chamou está.

Do lado de fora, use a Wind Waker para fazer o vento soprar na direção da ilha próxima ao redemoinho e salte usando a Deku Leaf. Corte as gramas para recuperar a barra verde de magia, use a Wind Waker para soprar o vento na direção da ilha espinhosa ao fundo.





Espera o redemoinho se aproximar, salte, use-o para ser impulsionado para cima e plane até a ilha. Se os inimigos voadores se aproximarem de você, pressione o botão da Deku Leaf para afastá-los com o vento.



Forbidden Woods



Acabe com os Chu Chus e pegue o Dungeon Map no baú à direita. Pegue o nut (noz) à esquerda, fique de frente para a porta de modo que a planta que a bloqueia fique aberta. Arremesse o nut para matar a planta, passe pela porta e desça. Mate os inimigos, pegue a madeira deixada pela Boko Baba, acenda-a na tocha e arremesse-a na planta que está sobre o baú. Use as Baba Buds para chegar até a porta.



Pegue a bomba do lado direito, arremesse-a na porta para matar a planta que a bloqueia e entre. Use a Deku Leaf no dispositivo ao lado para mover a plataforma. Suba nela e use a Leaf na direção oposta para alcançar a porta do outro lado.



Siga pela direita, use o Grappling Hook no galho e salte nas plataformas que se movem. Pegue o nut, salte até a porta até a porta próxima às tochas e arremesse o Nut na planta que a bloqueia e entre.



Na área seguinte, acabe com todos os inimigos (use a Deku Leaf nos voadores para atordoá-los) e uma das Boko Babas se transformará em uma Baba Bud. Use-a para pegar o baú com rupees no meio do tronco e para subir. Use a Deku Leaf no dispositivo, suba na plataforma para chegar ao outro lado, quebre a madeira e pegue o nut. Coloque o nut na plataforma, suba, use a Deku Leaf para voltar até o outro lado e arremesse o nut na planta para passar pela porta.



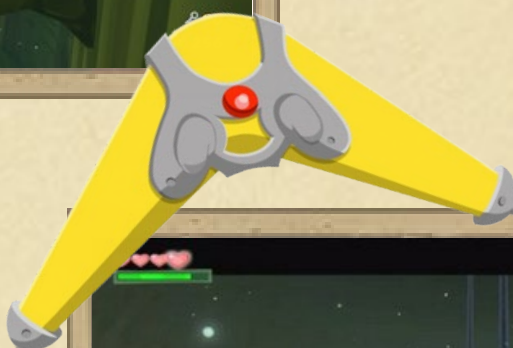
Desça no buraco para pegar rupees no baú. Na área seguinte, espinhos sairão do chão conforme você caminha formando um labirinto. Vá pela esquerda para chegar até a bomba e arremesse-a na madeira para destruí-la e pegue a Bússola no baú. Aproveite para arremessar a bomba na outra madeira que bloqueia outro baú e pegue a Small Key.



Use a Baba Bud para alcançar o baú acima com Joy Pendant e volte até a grande área circular. Use a Small Key na porta trancada. Atravesse a área pela plataforma móvel até a outra porta. Suba pela Baba Bud à outra porta. Entre na porta que está trancada, acabe com os inimigos voadores e pegue o Boomerang no baú. Use o bumerangue para mirar nos dois cristais acima da porta e saia.



Use o Grappling Hook no galho acima e pressione ZR para parar. Suba na corda para ficar sobre o galho. Use o gancho em outro galho acima e desça. Pule na plataforma móvel, depois na outra e pegue o Joy Pendant no baú atrás do mato.



Use o bumerangue nas plantas que bloqueiam a porta e entre. Use o bumerangue novamente nas vinas, use a Deku Leaf para alcançar o baú do outro lado com Joy Pendant. Passe pela porta, use o bumerangue de uma vez nos cinco tentáculos que sustentam a grande planta para derrubá-la. Desça.



Entre na porta, use o bumerangue nos inimigos e entre pela porta à direita. Use a Deku Leaf para pular sobre a flor gigante e pegar rupees no baú do outro lado. Use o bumerangue para cortar os tentáculos da flor e desça. Pegue a bomba e arremesse-na na madeira que bloqueia a porta.

Acabe com os inimigos com o bumerangue e use a Baba Bud para subir. Use a Deku Leaf no dispositivo para mover a plataforma, suba nela e vá até o outro lado. Pegue a bomba, suba na plataforma e arremesse-a dentro do tronco ao centro. Pule dentro do tronco, pegue o Treasure Chart no baú e saia agachado.



Volte à sala anterior e use a Deku Leaf para soprar e mover a flor na água até o outro lado. Entre na porta. Suba, use o bumerangue e trave a mira nos cinco cristais ao mesmo tempo para pegar a Big Key no baú. Use o Grappling Hook no galho e saia pela porta acima.



Passa pela porta, use a Deku Leaf no dispositivo, use a Baba Bud para saltar e abra a Deku Leaf no vento para subir. Use o bumerangue nas plantas que bloqueiam a porta, entre, acabe com os inimigos e pegue um Joy Pendant no baú. Prepare-se para a luta contra o chefe.





Com o bumerangue, você pode alcançar um baú no andar 3F. Volte ao andar 2F (a área com Baba Buds e espinhos na parede) e suba. Ao sul da área, há um baú com Treasure Chart.

Boss: Kalle Demon

Use o bumerangue e mire nos tentáculos. Corra pela área para evitar ser atacado pelo chefe e volte a mirar nos tentáculos até destruir todos. Assim que ele cair no chão, acerte quantas espadadas puder na planta no centro dele e saia rapidamente ou ele irá te engolir e cuspir. Repita o processo até acabar com a luta.



Após receber a Farore's Peal, siga para Greatfish Island (marcada no seu mapa). Após chegar e falar com o Postman, volte para Windfall Island. Passe esgueirado na parede à esquerda do Bomb Shop, suba pela trepadeira e entre agachado. Durante a cena, você verá a senha que os piratas usam para entra no navio.



Siga até o alto de Windfall (próximo ao túmulo) e salte para dentro do navio. Aproxime-se da porta e digite a senha para entrar. Desça e fale com Niko. Ele irá te desafiar novamente. Pise no botão e pule de corda em corda até chegar na plataforma onde ele está. Ao completar o desafio, você ganhará Bombs no baú.

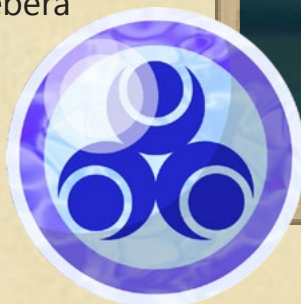


Após a conversa, saia do navio, fale com King of Red Lions e navegue até Outset Island,



Em Outset Island, na área onde você encontrou Tetra pela primeira vez, há uma Fairy Fountain. Para você chegar até lá, precisará usar a Deku Leaf, já que não há mais ponte. Para isso, suba no pedra, no ponto mais alto da ilha e conduza Wind's Requiem com a Wind Waker e faça o vento soprar na direção da caverna. Salte e use a Deku Leaf para chegar na área. Destrua a pedra que bloqueia a caverna e entre. A Great Fairy aumentará a capacidade da sua Wallet.

Navegue até a parte detrás de Outset Island e será pego por um redemoinho. Dispare bombas na pedra que bloqueia a passagem até quebrá-la. Entre e receberá a Nayru's Pearl de Jabun.



Você precisará colocar as três pérolas nas estátuas no Great Sea. São três ilhas, Northern Triangle Isle, Eastern Triangle Island e Southern Triangle Island, todas estarão marcadas no seu mapa. Após a cena, entre na torre.



Tower of the Gods

Do lado direito, espere a água baixar e entre na porta. Coloque bombas próximas às paredes rachadas para encontrar o baú com o Dungeon Map. Saia pela porta.



Do lado esquerdo, dispare bombas com King of Red Lions para destruir a parede. Suba as escadas, pegue uma madeira no vaso, faça-a pegar chamas, espere o nível de água baixar e acenda as duas tochas para pegar o Joy Pendant no baú. Entre na porta e pegue a Bússola no baú e volte para a área principal.



Suba no King of Red Lions e vá ao lado direito com uma porta ao fundo. Carregue uma estátua e coloque-a sobre o botão para abrir a porta e entre. Espere o nível de água baixar e coloque a caixa sobre o botão. Suba as escadas, espere a ponte aparecer para atravessar e carregue a estátua. Saia pela porta e coloque-a do lado esquerdo para abrir o portão.



Siga com King of Red Lions pelo novo caminho, coloque as duas estátuas sobre os botões e entre pela porta. Espere o nível de água baixar, empurre uma caixa mais ao centro formando um caminho para que você possa pular com madeira em chamas quando o nível de água aumentar até o outro lado. Acenda as tochas e pegue a Small Key no baú. Volte à área principal e destranque a porta do lado esquerdo e entre.



Acabe com os Chu Chus elétricos (use o bumerangue para atordoá-los) para aparecer uma escada. Suba, carregue-a, saia pela porta e coloque-a sobre o pedestal à esquerda (se você não for rápido, o nível de água aumentará e você precisará voltar e pegar a estátua novamente). Entre na nova passagem que se abriu.

Carregue as duas estátuas até o outro lado e coloque-as sobre os botões. Use Link para pisar sobre o terceiro. Suba nas plataformas e entre na porta. Entre na porta à direita, salte na plataforma que se move e entre na outra porta. Aproxime-se da estátua e pressione ZR para chamá-la. Ela irá te seguir. Faça a estátua te seguir até à direita da porta, carregue-a, pule e saia. Volte até a área circular com outras estátuas. Leia o pedestal e use a Wind Waker para aprender a Command Melody.



Entre na porta que se abriu. Use o Grappling Hook para alcançar o outro lado. Use-o de novo para atravessar, aproxime-se da estátua e chame-a. Faça com que Link fique sobre o botão para aparecer um caminho, conduza a Command Melody e controle a estátua até o outro lado. Use o Grappling Hook para voltar, carregue a estátua, saia pela porta e coloque-a no botão.



Use o Grappling Hook e entre pela porta destrancada. Acabe com o inimigo acertando-o pelas costas e abra o baú com o Hero's Bow. Volte e dispare uma flecha no olho para fazer as plataformas se moverem. Use o Grappling Hook, carregue a estátua e entre pela porta. Passe pela porta que se abriu.





Agora que você possui o arco, pode conseguir dois baús extras em Tower of Gods. No andar 2F, do lado direito em que há uma plataforma que se move, há um olho. Dispare uma flecha nele, pula na plataforma e entre na porta. Espere os inimigos abrirem a boca e arremesse uma bomba para explodi-los. O baú aqui possui um Joy Pendant.



O outro está no andar 1F, do lado esquerdo, na mesma sala que você obteve a bússola. Dispare uma flecha no olho e pegue o Treasure Chart no baú.

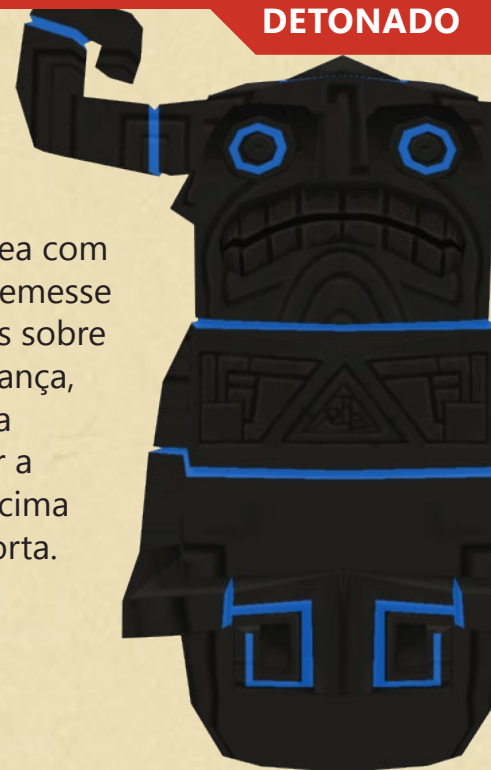
Salte na balança esquerda. Note a parede rachada. Segure uma bomba e, antes de explodir, arremesse-a para revelar uma passagem. Entre na porta, fique sobre o símbolo do vento e conduza Wind's Requiem. Acabe com os inimigos e pegue o Treasure Chart. Saia e entre na porta à frente.



Há um baú com uma Small Key. Pule nas plataformas e dispare uma flecha no olho para mover a plataforma e alcançar o baú. Há ainda mais dois olhos nesta área (o segundo sobre a porta). Ao acertá-los, aparecerá um baú com Joy Pendant.



Volte para área com balanças. Arremesse duas estátuas sobre a mesma balança, salte na outra para alcançar a plataforma acima e entre na porta.



Suba no bloco e salte usando a Deku Leaf para passar sobre os lasers. Chame a estátua apertando ZR, conduza Command Melody e controle a estátua até o botão. Carregue a estátua e saia. Arremesse esta estátua em uma das balanças e vá para o outro lado da sala. Arremesse três estátuas na outra balança para equilibrar. Salte, carregue a estátua até a área circular.



Entre na luz brilhante para ser levado ao andar 3F. Carregue duas estátuas e coloque-as sobre os botões. Fique com Link sobre o terceiro botão e pegue a Big Key no baú. Acabe com as duas estátuas e saia pela porta. Na parte externa, aproxime-se dos inimigos com lasers e arremesse bombas ou flechas neles para explodi-los. Suba as escadas.

Boss: Gohdan



Dispare flechas no olho em cada mão. Na sequência, acerte flechas nos olhos vermelhos da cabeça. Assim que acertar todos, a cabeça cairá no chão. Trave a mira no chefe e arremesse uma bomba. Você precisará repetir o processo três vezes. Cuidado com os disparos da boca e golpes com a mão. Se você ficar sem flechas, a cabeça cuspirá 10 delas. Após a luta, entre no feixe luz, suba as escadas e use o Grappling Hook no sino.

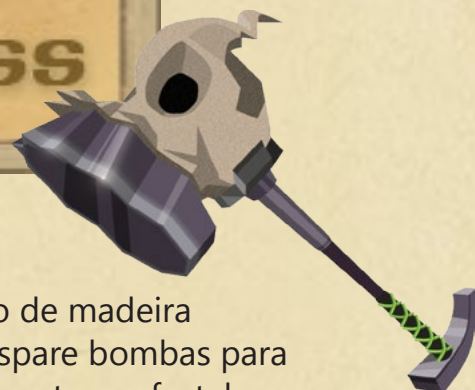
Hyrule Castle



Entre e siga até o centro do castelo. Mova os blocos triangulares para ficarem sobre as marcas da Triforce no chão. Entre pela passagem que foi revelada e aproxime-se da Master Sword. Acabe com todos os inimigos da área, fale com King of Red Lions e vá ao feixe de luz. Siga para Forsaken Fortress.



Forsaken Fortress



Procure pelo portão de madeira na ilha e dispare bombas para destruí-lo e entre na fortaleza. Suba as escadas para enfrentar Phantom Ganon. Dê espadadas para rebater o poder que ele arremessa e mantenha assim até acertá-lo. Quando ele cair no chão, acerte quantas espadadas puder. Repita o processo até acabar com a luta e pegue o Skull Hammer no baú.



Martele os pregos que bloqueiam a escada e suba. Entre na porta à esquerda e vá até andar 2F (há um "X" indicando o local exato no seu mapa). Vá subindo, martele os pregos que bloqueiam seu caminho, passe esgueirando-se na parede e use o Grappling Hook para chegar ao outro lado. Use o Skull Hammer no prego e entre na porta.



Após a cena, vá subindo e tomando cuidado com ataques de Helmaroc. Se você cair na água, suba usando o Grappling Hook nos ganchos. Quando chegar no topo, use o Skull Hammer para martelar a cabeça de Helmaroc.

Boss: Helmaroc King



Helmaroc voltará. Quando ele pousar e ficar de pé, aproxime-se dele. Após ele gritar, esquive-se rapidamente, pois ele tentará te bicar e ficará preso no chão. Use o Skull Hammer e acerte a cabeça dele. Repita o processo até quebrar o casco que protege a cabeça dele. Se Helmaroc começar a bater as asas, corra na direção dele para não perder vida nos espinhos que ficam nas laterais da arena. Ele começará a atacar dando rasantes. Corra e gire para se esquivar. Helmaroc tentará te bicar de novo, então basta repetir o processo até acabar a luta. Suba as escadas e entre na porta.

Após a cena, veja um Post Box e pague 201 rupees para receber o IN-credible Chart. Encontre por um grande redemoinho no Great Sea para ver Cyclos. Acerte flechadas nele até ele parar com a tempestade. Você aprenderá Ballad of Gales. Após o papo, conduza a nova canção com a Wind Waker e selecione o portão para Mother & Child Isles. Você receberá o Fire Arrow e Ice Arrow para sua flecha. Use Ballad of Gales para sair do local e navegue até Ice Ring Isle.

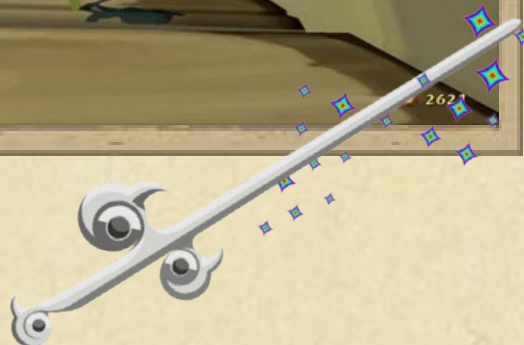


Fire Mountain



Dispare uma flecha de gelo no topo da montanha e as chamas cessarão. Você terá cinco minutos para subir até o topo da montanha, entrar e pegar o novo item. Lá dentro, pule pelas pedras sobre a lava e acabe com os Magtails. Pegue o Power Bracelets no baú, carregue a grande pedra em forma de face e tire-a do seu caminho. Volte até King of Red Lions e navegue até Headstone Island, a ilha que fica à leste de Outset Island.

Headstone Island



Retire a grande pedra que bloqueia a passagem e entre na caverna. Aproxime-se da pedra e pegue a Wind Waker para aprender Earth God's Lyric. Após a cena, vá para Dragon Roost Island, entre na caverna dos Ritos, suba até o último andar e saia. Use o Grappling Hook para alcançar o outro lado e fale com Medli. Pegue a Wind Waker e conduza Earth God's Lyric. Volte para Headstone Island e conduza Earth God's Lyric próximo à pedra.

Earth Temple

Carregue Medli e pule com ela para alcançar o outro lado e carregue-a para levá-la com você à outra sala. Acabe com os Moblins, suba as escadas e salte com ela na pilastra. Coloque-a no chão, pise com Link sobre o botão e conduza Command Melody para controlar Medli. Voe (apertando A) até a outra pilastra e pise no botão para abrir a porta. Desça, aperte ZR para voltar ao controle de Link, carregue-a e entre pela porta.

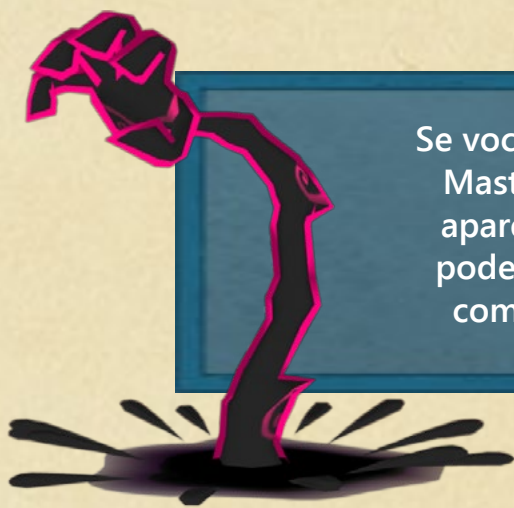


Acabe com os Chu Chus. Note que os roxos não morrem. Atraia-os para a luz para petrificá-los e acerte-os com o Skull Hammer. Você pode queimar as cortinas usando Fire Arrows e pegar um Joy Pedant e rupees. Controle Medli e fique sob a luz. Pressione A para ela usar o instrumento e reflita a luz no baú. Pegue o Dungeon Map. Passe pela porta.



Nessa área há uma fumaça que impede que Link use seus itens. Use a Deku Leaf no lado direito para afastar a fumaça e use o Skull Hammer no prego (ou reflita a luz com Medli para afastar a fumaça também). Entre pela porta que se abriu. Acabe com os inimigos, suba a escada e puxe o bloco para que entre um feixe de luz. Controle Medli e reflita a luz no baú e pegue a Small Key. Volte na sala anterior.



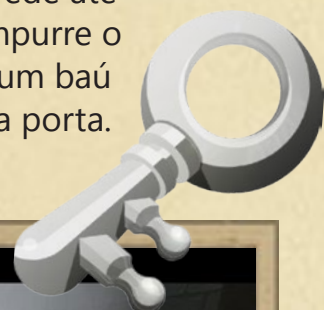


Se você ou Medli forem pegos pela Floor Master (o inimigo em forma de mão), aparecerão na área com fumaça. Você pode tocar a Command Melody e voar com Medli para ela escapar da jaula.

Acabe com todos os Chu Chus, menos com os roxos. Dispare flechas de fogo nas cortinas para que um feixe de luz ilumine a sala. Fique próximo dela e atraia os Chu Chus roxos para petrificá-los, carregue-os e coloque-os sobre os botões. Suba as escadas, empurre o bloco para abrir a porta e entre.



Mate a Floor Master e empurre o bloco à esquerda para luz iluminar o local. Controle Medli e reflita a luz nos símbolos nas paredes para destruí-las e revelar um bloco e o vaso de Warp. Reflita a luz na estátua sobre o bloco para destruí-la também. Controlando Link, puxe o bloco da parede até a marcação no chão e empurre o outro bloco para revelar um baú com a Bússola. Passe pela porta.



Acabe com os Moblins. Controle Medli e voe até o local com luz e reflita-a nos Poes (inimigos fantasmas) para aparecerem e ataque-os com Link. Com Medli, reflita a luz na estátua e pegue o baú com Joy Pendant. Entre na porta à esquerda. Desça e, ao se aproximar dos túmulos, eles abrirão. Em um deles está a chave e acabe com os ReDeads (ataque-os pelas costas) para a escada aparecer e volte. Entre pela porta trancada.



Você enfrentará três Stalfos. Trave a mira e use flechas para atordoá-los e acerte espadadas. Ele irá se desmontar. Dê espadadas na cabeça até acabar com eles. Após a luta, pegue o Mirror Shield no baú, reflita a luz no símbolo acima da porta e saia.



Controle Medli, fique na plataforma e deixe Link no chão de frente para ela. Com Medli, reflita a luz em Link e pressione ZR para mantê-la nessa posição e reflita luz usando o Mirror Shield no símbolo na parede para revelar uma passagem. Entre, reflita a luz na pedra para destruí-la e posicione Link no lugar dela. Com Medli, reflita a luz para Link e reflita com o Mirror Shield na parede ao fundo para encontrar vários rupees. Saia pela porta.



Carregue Medli e pule para o outro lado. Controle ela e reflita a luz no olho da grande estátua acima da fumaça. Com Link, use o Mirror Shield e reflita a luz no outro olho para revelar uma nova passagem. Siga por ela.

Com o Mirror Shield você poderá pegar um baú extra no andar 1F. Na mesma sala em que você conseguiu a primeira chave (e que há Floor Masters), coloque Medli sobre o botão e entre pela porta. Reflita a luz na parede e pegue o Joy Pendant no baú.





Desça as escadas, atravesse a ponte com Medli e conduza Earth God's Lyric com a Wind Waker. Entre, reflita a luz para paralisar os ReDeads e acabe com eles. Reflita a luz nos espelhos para destruir as pedras que bloqueiam as portas. Entre na que está à direita. Você precisará passar pela área com fumaça sem ser pego pelas Floor Masters. Siga pela direita, centro e direita para pegar a Small Key no baú. Acabe com as Floor Masters para aparecer um baú com Treasure Chart.



Volte na sala anterior e entre na porta do lado esquerdo. Atravesse pela fumaça (você pode dar flechadas nas Floor Masters ou pular carregando Medli), puxe o espelho até o local indicado e use o Skull Hammer no prego do chão para refletir luz. Volte na sala anterior, reflita a luz sobre a estátua acima do bloco para destruí-la, empurre o bloco, suba e passe pela porta.



Reflita a luz nos inimigos fantasmas e acabe com eles. Posicione Link de frente para a pedra que bloqueia a porta, controle Medli e replita a luz em Link. Use o Mirror Shield para refletir a luz na pedra e entre pela porta.





Passe pelo corredor com túmulos (cuidado com os inimigos que saem deles) e pegue rupees no baú. Siga pelo outro caminho, pegue a Wind Waker e conduza Earth God's Lyric. Entre pela porta. À direita, coloque uma bomba para explodir a pedra que bloqueia o vaso de Warp. Desça as escadas, salte com Medli para a escadaria abaixo e entre pela porta. Controle Medli, voe e pise no botão no centro da sala.

Use o Mirror Shield e reflita a luz para revelar um baú com ruppies. Puxe o espelho para que ele fique sob a luz. Controle Medli, suba na pilastra, reflita a luz no lado esquerdo e use Link para refletir com o escudo nos símbolos na parede revelando outro espelho. Puxe-o até a marca indicada no chão.



Reflita a luz na estátua no centro e puxe outro espelho. Vá para o lado esquerdo da sala, puxe o espelho e reflita a luz no baú para pegar um Joy Pendant e na estátua para destruí-la. Puxe o espelho até o local correto. Reflita a luz nos símbolos da parede para revelar uma passagem. Ignore-a por enquanto. Posicione Medli na plataforma e Link na pilastra com o símbolo.



Reflita a luz com Medli em Link e dele nos símbolos nas paredes para revelar o último espelho. Puxe-o até o local indicado. Próximo à escadaria há duas pilastras. Suba em uma com Medli e reflita a luz no olho acima. Com Link, suba na outra e reflita a luz usando o Mirror Shield para revelar uma passagem.

Reflita a luz com Medli em Link e dele nos símbolos nas paredes para revelar o último espelho. Puxe-o até o local indicado. Próximo à escadaria há duas pilastras. Suba em uma com Medli e reflita a luz no olho acima. Com Link, suba na outra e reflita a luz usando o Mirror Shield para revelar uma passagem.

Boss: Jalhalla



Esquive-se das chamas que ele lançar e reflita a luz com seu Mirror Shield nele até atordoá-lo. Aproxime-se dele, carregue-o e arremesse-o nos espinhos nas laterais da sala. Ataque os Poes que saem correndo. Quando Jalhalla começar a sugar o ar, corra na direção contrária. Evite encostar nele, pois isso deixará Link confuso e os controles ficarão invertidos. Repita o mesmo esquema refletindo luz nele e até acabar a luta. Após a cena, navegue até Ice Ring Isle.

Ice Ring Isle



Dispare uma flecha de fogo na boca da grande estátua para parar de nevar. Suba na ilha. Dispare uma flecha de fogo no gelo que bloqueia o baú e pegue o Treasure Chart. Você terá cinco minutos para entrar na caverna antes que volte a nevar novamente. Contorne a ilha para subir, deslize pelo caminho até se aproximar dos blocos de gelo que se movem. Espere-os ficarem próximos e pule por eles para alcançar a caverna e entre.



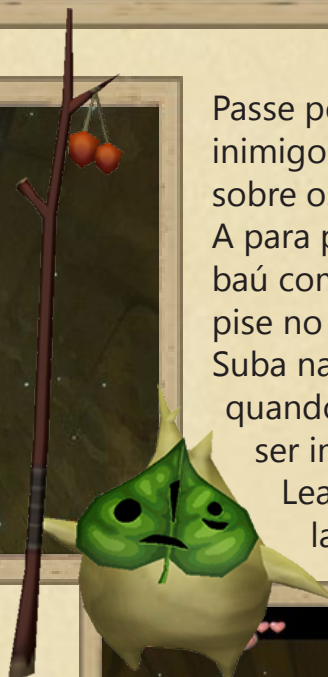
Suba no gelo e deslize para descer. Suba no outro bloco de gelo e deslize na rampa de gelo controlando Link para não cair (se cair, basta usar o Grappling Hook para subir) e chegar até o baú com as Iron Boots. Vista as botas para atravessar o vento e sair. Você pode andar contra a direção que sopra o vento e cair no buraco. Use as flechas de fogo para descongelar os inimigos, acabe com todos e pegue rupees no baú. Saia de ilha e suba em King of Red Lions e navegue até Gale Isle, a ilha à norte de Windfall Island.

Wind Temple



Passe pela porta. Acabe com os inimigos, controle Makar, fique sobre os círculos no solo e pressione A para plantar árvores e revelar um baú com rupees. Voe com Makar e pise no botão para parar o vento. Suba na mola, vista as Iron Boots e, quando a mola abaixar, tire-a para ser impulsionado. Use a Deku Leaf no ar para alcançar o outro lado e passe pela porta.

Acabe com os inimigos e use a Deku Leaf no dispositivo. Próximo à porta, controle Makar e plante duas árvores nos solos para abri-la e entre. Voe com Makar e plante as árvore nos três solos para abrir a porta. Makar será raptado. Entre na porta à direita.





Você encontrará Makar. Entre na porta à frente. No quadrado próximo à lâmina, fique sobre ele e use as Iron Boots para quebrá-lo e cair. Acabe com a Floor Master e use a Deku Leaf no dispositivo para levantar a plataforma. Vá ao outro lado e use a Deku Leaf novamente no dispositivo. Use as Iron Boots sobre a mola para alcançar o baú com o Joy Pendant. Para remover a pedra, você precisa tocar a canção com Makar. Ignore-a por enquanto e entre na porta à direita.

Salte usando a Deku Leaf e passe sobre o vento para ser impulsionado até a plataforma acima e pise no botão para abrir a grade. Suba nela e use o vento novamente para alcançar o baú ao fundo com Dungeon Map. Use a Deku Leaf e seja impulsionado pelo vento para passar pelo espaço na grade. Acabe com os inimigos usando flechas e pule até o fundo. Entre pela porta.



Quebre a madeira sobre o vaso de Warp e pise no botão com as Boots. Desça pelas plataformas e pegue a bússola no baú. Continue descendo e entre na porta. Use as Iron Boots sobre o quadrado para cair e acabe com os Chu Chus. Puxe os blocos para o fundo da sala atrás da última lâmina. Coloque o que possui mola sobre o quadrado marrom e use o outro para alcançá-lo. Suba e pegue a Small Key no baú. Quebre os outros quadrados com as Iron Boots e acabe com os inimigos para aparecer um baú com Treasure Chart.

Saia e entre pela porta trancada à frente. Acabe com os inimigos (mire principalmente no Wizzrobe, que usa magia para invocar outros) e pegue o Hookshot no baú. Mire no alvo acima do prego para ser puxado e martele-o usando o Skull Hammer. Saia.



Suba usando o Hookshot nos alvos. Pule para o outro lado usando a Deku Leaf, suba na mola e use as Iron Boots e continue subindo. Mire no alvo que está na parede no local onde Makar está preso. Coloque as Iron Boots, pegue o Hookshot e mire no alvo na pedra que bloqueia a saída de Makar para retirá-la. Abra o baú e pegue o Joy Pendant.



Controle Makar e desça até o último andar. Plante duas árvores nos solos para que o grande ventilador no centro do templo comece a girar. Voe e entre na porta à direita do local onde Makar estava preso. Aproxime-se da pedra e conduza Wind God's Aria. Entre pela porta, acabe com os inimigos e pegue a Big Key no baú. Volte para a área central.



Pule para o lado oposto. Você estará na área em que Makar foi raptado. Use o Hookshot nas árvores que ele plantou para subir e alcançar a porta. Acabe com os inimigos com fumaça e use Makar para plantar árvores. Use o Hookshot nelas e passe pela porta.



Pise nos botões com Makar e Link. Espere o vento soprar e pule à esquerda usando a Deku Leaf e pegue um Joy Pendant no baú. Entre na porta do outro lado. Acabe com todas as estátuas e pegue a Small Key no baú. Volte e desça até o último andar. Espere o vento parar de soprar e desça sob as hélices. Haverá uma porta para você destrancar.



Acabe com todos os inimigos (acabe primeiro com Wizzrobe). Suba usando o Hookshot nos alvos e nas estátuas nas paredes para chegar até o botão. Use as Iron Boots nele para abrir a porta. Se você puxar as pedras nas paredes usando as botas e o Hookshot, irá encontrar mais dois inimigos. Ao acabar com eles, um baú com Treasure Chart aparecerá. Saia pela porta.



Extermine os inimigos da área, controle Makar e voe acima do vento para alcançar o outro lado. Plante a árvore no solo e use o Hookshot para Link atravessar. Enfrente mais inimigos e saia pela porta. Empurre uma caixa usando as Iron Boots, de modo que você bloqueie as duas lâminas que se movimentam de uma vez. Empurre outra para cair sobre a vala e empurre o terceiro bloco para bloquear a outra lâmina. Carregue Makar e atravesse. Conduza Wind God's Aria com a Wind Waker e entre na sala do chefe.



Boss: Molgera



Quando o chefe emergir da areia e abrir a boca, trave a mira e use o Hookshot para puxar a língua-tentáculo e acerte espadadas. Esquive-se dos ataques dele e evite ficar próximo dele, pois a areia começará a afundar e ele irá te mastigar. Use o Hookshot para retirar os filhotes dele da areia e acabe com eles usando a espada. Repita o esquema até acabar com a luta.

Triforce Shards

A partir de agora, Link precisará encontrar os oito pedaços da Triforce da coragem espalhados pelo Great Sea. Eles estão indicados no In-credible Chart. Dos oito pedaços, cinco você obtém diretamente enquanto os os três restantes, você precisará encontrar os Charts e levar para Tingle decifrá-los:



Islet of Steel

Localização no mapa: E-2

Acabe com os navios inimigos no mar e entre na passagem da ilha. Conduza Wind's Requiem com a Wind Waker sobre o símbolo e pegue a Triforce Chart no baú. Vá até Tingle Island, fale com Tingle e pague 398 rupees para ele decifrá-lo. Navegue até Greatfish Island (a norte de Islet of Steel) e use o Grappling Hook no local brilhante na água para pegar a Triforce Shard no baú



Bird's Peak Rock

Localização no mapa: E-7

Suba na ilha e use o Grappling Hook no galho. Pressione ZR para parar de se mover e suba sobre o galho. Use o arco e flecha e acabe com alguns pássaros sobre os ninhos. Use uma Hyoi Pear (a pêsua que Beedle vende) para controlar uma gaivota. Acerte todos os cristais em cada um dos ninhos para abrir a passagem na ilha. Entre no buraco com Link e conduza Wind's Requiem para pegar a Triforce Chart no baú. Vá para Tingle Island e pague para decifrar o Chart. Navegue até Stone Watcher Island (E-3) e use o Grappling Hook no local brilhante sobre a água para pegar a Triforce Shard.



Needle Rock Isle

Localização no mapa: E-1

Próximo à ilha, há três barcos inimigos que disparam tiros de canhão. Destrua-os disparando bombas com King of Red Lions e use o Grappling Hook no local brilhante na água para retirar um baú com Triforce Chart. Leve para Tingle decifrá-lo. Navegue até Cliff Plateau Isles (F-7) e retire o baú do mar com a Triforce Shard.



Private Oasis

Localização no mapa: E-5



Para entrar na cabana na ilha, você precisará levar 20 Joy Pendant para Mrs. Marie, a professora de Windfall Island. Se você ainda não tem, a melhor forma de se conseguir é usando o Grappling Hook nos Bokoblins. Ao entrar os Pendants para ela, receberá em troca o Cabana Deed. Navegue até Private Oasis e mostre o Cabana Deed para a porta.



Ao entrar, use o Grappling Hook no teto para revelar uma passagem na fogueira. Entre. Siga à direita e desça pelas escadas. Entre agachado na passagem na parede à direita e siga as seguintes direções: esquerda, direita, reto e direita. Suba as escadas e martele o botão para abrir a porta.



Desça a escada e entre agachando na passagem à esquerda para pegar 100 rupees no baú e volte. Entre agachado pela outra passagem, avance e suba a escada. Martele o prego para abrir a grade e desça no buraco. Acabe com os ReDeads e quebre os vasos para encontrar uma passagem. Entre agachado, avance, suba a escada, fique sobre o símbolo e conduza Wind's Requiem para aparecer um baú com Triforce Shard. Martele o prego e saia.

Overlook Island

Localização no mapa: A-7

Use o Hookshot na árvore no extremo da ilha (espere a maré subir para conseguir alcançá-la). Vá avançando usando o Hookshot nas outras árvores até chegar ao local com um buraco. Desça. Entre pela porta e haverá quatro portas destrancadas. Entre em cada uma delas e acabe com todos os inimigos. Após passar pela quarta, novos inimigos aparecerão na área central. Acabe com eles, entre pela porta agora destrancada e conduza Wind's Requiem sobre o símbolo para pegar a Triforce Shard no baú.



Stone Watcher Island

Localização no mapa: E-3

Suba na ilha. Retire a grande pedra e entre no buraco. Acabe com os inimigos em cada uma das quatro portas destrancadas e, ao voltar à área central, acabe com os Darknuts. Entre pela porta e conduza Wind's Requiem para pegar a Triforce Shard no baú.



Outset Island

Localização no mapa: E-5



Suba na ilha pelo lado esquerdo e vá até o ponto mais elevado. Conduza Wind's Requiem com a Wind Waker e faça o vento soprar na direção oeste (na mesma direção da caverna). Suba na pedra e salte usando a Deku Leaf até o outro lado. Corte gramas para recuperar a barra verde e salte contornando o lado direito da ilha até o penhasco ao fundo. Retire a grande pedra e entre no buraco.



Você estará no Savage Labyrinth. Você precisará descer vários andares enfrentando vários inimigos conhecidos em sequência. Para chegar até o Treasure Chart, será preciso descer até o 30º andar. Como aqui não há itens para recuperar vida, traga fadas ou poções nos bottles.

Ghost Ship

Localização no mapa: 2222



Vá para Diamond Steppe Island (A-6). Suba na ilha usando o Hookshot na árvore e alcance o topo. Desça no buraco. Você precisará usar os vasos de Warp para chegar até o baú do tesouro. Entre pelos seguintes vasos: no primeiro; após sair, o que está na sua frente; quebre a madeira que bloqueia o vaso ao fundo do lado direito, próximo à parede e entre; ao fundo, entre no vaso atrás da tocha do lado esquerdo. Após isso, pegue o Ghost Ship Chart.



Aqui ainda há um baú com Joy Pendant. Para chegar até ele, entre pelos seguintes vasos: após sair do primeiro, siga à esquerda e acabe com a Floor Master. Entre no vaso ao fundo para chegar até o local com o baú.



Agora que você possui o Ghost Ship Chart, precisará encontrar o navio fantasma. Ele aparece aleatoriamente no mapa e apenas durante a noite. O navio aparece em determinadas ilhas de acordo com a fase da lua. Confira as ilhas em que aparece:

- 1- Crescent Moon Island (E-1) ;
- 2- Diamond Steppe Island (A-6);
- 3- Bomb Island (F-5);
- 4- Spectacle Island (C-2);
- 5- Five Stars Isles (G-7);
- 6- Star Belt Archipelago (G-3);
- 7- Greatfish Isle (B-4).



Ao encontrá-lo, aproxime-se dele até encostar para ser levado para dentro do navio. Acabe com os inimigos para a escada aparecer. Suba nela e pegue a Triforce Shard no baú. Hora de ir até Tower of Gods e descer no Hyrule Castle.



Hyrule Castle

Entre no castelo e siga até o esconderijo onde deixou Zelda da última vez. Após a cena, acabe com os inimigos e saia. Saia pela passagem atrás do castelo. Aproxime-se da onda de energia que bloqueia sua passagem e acerte uma espadada para eliminá-la. Prossiga pelo caminho eliminando os inimigos. Use o Hookshot nos alvos para atravessar o abismo e entre pela porta.



Ganon's Tower

Há cinco portas na torre e uma delas está bloqueada. Para abri-la, você precisará superar os desafios das outras quatro portas. À esquerda, entre e haverá uma área de fogo. Use o Grappling Hook no alto para alcançar a plataforma sobre a lava. Use o Grappling Hook novamente para chegar na outra mais à frente. Para a corda e fique sobre o galho. Pule e use a Deku Leaf para chegar até a porta. Você enfrentará o chefe Gohma novamente.



Após a batalha, você voltará ao centro da torre. Entre na outra porta à esquerda. Será um trecho inspirado na floresta. Use a Deku Leaf no dispositivo à esquerda e suba na plataforma. Movimente-a para aproximar da madeira que se move e pule nela. Espere-a baixar e use a Deku Leaf no dispositivo à esquerda. Suba na plataforma, salte na madeira que se move à direita. Pule na outra e salte usando a Deku Leaf para chegar à porta. Entre e enfrente o chefe Kalle Demos.



Ao voltar ao centro da torre, entre na porta à direita. Use flechas para acabar com o Wizzrobe, suba na mola usando as Iron Boots e use a Deku Leaf no ar para atravessar. Use a outra mola e passe entre os dois ventos para chegar ao fundo. Use o Hookshot no alvo ao alto e entre na porta. Você enfrentará o chefe Molgera.



Entre na outra porta à direita. Não quebre os vasos. Passe correndo pelo corredor para abrir os túmulos e acabe com os inimigos. Volte, carregue o vaso e coloque-o sobre o botão. (Se você quebrar os vasos, use o Mirror Shield e reflita a luz no Chu Chu roxo para petrificá-lo e coloque-o sobre o botão). Passe por outro corredor com túmulos e petrifique um Chu Chu roxo, volte, coloque-o sobre o botão e suba. Entre na porta e enfrente o chefe Jalhalla.



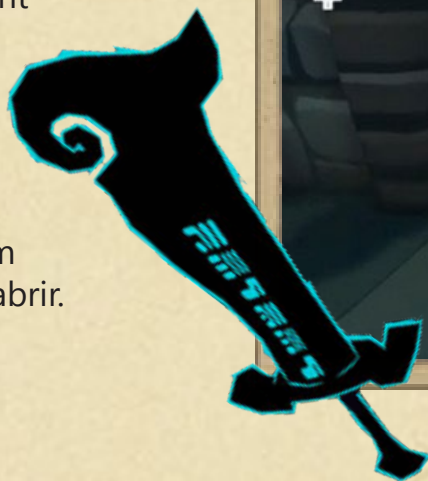
Entre pela porta que se abriu e suba a escadaria. Entre pela porta e entre na outra que está à direita. Preste atenção na sequência de velas nos lustres. Saia e entre na outra porta. Pegue o bumerangue e mire nos cristais na mesma sequência dos lustres da sala anterior para King of Red Lions e um portal aparecerem. Você pode usar o portal para voltar ao mundo acima, em Forsaken Fortress, se quiser.



Volte para a sala com as velas e caia no buraco. Você será levado para um labirinto com várias portas. Para seguir o caminho correto, entre pelas seguintes portas após cair na área: porta atrás, esquerda, frente, esquerda, direita e frente. Você enfrentará Phantom Ganon novamente. Use a mesma técnica da outra vez. Se ele carregar uma grande bola vermelha de energia, segure o botão B e solte quando os disparos estiverem próximos a você para rebatê-los. Após a luta, pegue a Light Arrow no baú. Saia pela porta.



Após você voltar, Phantom Ganon aparecerá novamente. Trave a mira nele e dispare uma Light Arrow. Pegue a espada dele e arremesse-a na parede. Entre pela passagem, suba a escadaria e enfrente os inimigos. Acabe com todos para a porta se abrir.



Boss: Puppet Ganon



Ao enfrentar a primeira forma da marionete da Ganon, use o bumerangue e use-o na corda que mantém o rabo dele para derrubá-lo. Use uma Light Arrow no orbe no rabo de Puppet Ganon. Repita o processo até acabar a luta.

A marionete terá a forma de uma aranha. Quando ela subir, fique atento no reflexo na água (mova a câmera para enxergá-lo) no chão para ela não cair sobre você. Espere ela parar de girar no teto e corra na direção do orbe. E acerte Light Arrow.

A terceira forma será como uma cobra. A marionete se arrastará pelo chão. Posicione-se em algum canto próximo à parede e acerte Light Arrows no orbe. Tome cuidado, pois ele se arrastará cada vez mais rápido e você inevitavelmente sofrerá dano. Repita o processo até acabar a luta.

Suba no quadrado ao centro e salte para agarrar a corda vermelha ao centro. Escale-a. Procure a pequena barra na qual o Grappling Hook possa grudar. Pare a corda e escale-a. Ande até o centro e procure outra barra para usar o Grappling Hook e escale-a. Aproxime-se da saída e use o Hookshot para alcançá-la.





BOSS: Ganondorf



Movimente-se a faça Ganondorf dar as costas para Zelda. Ela irá paralisá-lo. Aproveite e acerte espadadas no vilão. Repita o processo até ele desmaiar Zelda. Proteja-se dos ataques de Ganondorf e espere até o botão de ação "A" aparecer. Pressione-o e ataque o chefe pelas costas. Após Zelda se levantar, ela voltará a disparar

flechas. Mantenha Ganondorf de costas para ela. Trave a mira no chefe. Quando ela disparar a Light Arrow, reflita-o com o seu escudo. Aproxime-se de Ganondorf e pressione o botão A quando aparecer na tela para dar o golpe final. Assista a cena de final.

EXTRAS

Upgrades

Em The Legend of Zelda: Wind Waker HD há sete Great Fairies espalhadas pelo Great Sea que lhe oferecem upgrades para suas flechas, bombas e a barra verde de magia. Confira onde encontrá-las:



Bigger Quiver - Thorned Fairy Island (D-7)

Use o Skull Hammer nas estacas que bloqueiam a entrada e caia no buraco. O upgrade aqui é o Bigger Quiver, que permite que você carregue 60 flechas.

Biggest Quiver - Western Fairy Island (C-1)

Use o Skull Hammer na estaca para a chama que bloqueia a entrada ser eliminada. O upgrade é o Biggest Quiver, que permite a você carregar 99 flechas.

Bigger Bomb Bag - Southern Fairy Island (F-4)

Use bomba para explodir a madeira que bloqueia a entrada. A Great Fairy te dará a Bigger Bomb Bag, permitindo que Link carregue até 60 bombas.

Biggest Bomb Bag - Eastern Fairy Island (C-5)

Use uma bomba para explodir a pedra rachada. A Great Fairy te dará o Biggest Bomb Bag, que permite a Link carregar até 99 bombas.

Bigger Wallet - Outset Island (G-2)

Suba no alto da ilha, conduza Wind's Requiem na direção da área onde Tetra caiu no começo do jogo e salte usando a Deku Leaf. Destrua a pedra rachada no local que bloqueia a entrada. Você receberá a Bigger Wallet, podendo carregar até 1000 rupees.

Biggest Wallet - Northern Fairy Island (A-3)

Entre na concha para receber a Biggest Wallet, permitindo que você carregue até 5000 rupees.



Biggest Magic Meter - Two Eye-Reef (G-4)

Procure o local na água em que as gaviotas voam em círculos. Aproxime-se e acabe com o Big Octo. Ao acabar com ele, uma fada aparecerá e aumentará a sua barra verde de magia.

Hurricane Spin - Outset Island (G-2)

Obtenha dez Knight's Crests. Este item pode ser obtido ao acabar com Darknuts, os cavaleiros armados. Você também obtê-los ao usar o Grappling Hook quando eles estiverem sem armadura. Leve os dez Knight's Crests para Orca, o velho em Outset Island. Ele te ensinará o Hurricane Spin, um golpe giratório com a espada ao segurar o botão B.

Bottles



Há quatro potes que você pode conseguir em The Wind Waker HD. Neles, você pode guardar fadas, poções para recuperar vida e energia, e até água. O primeiro deles você consegue obrigatoriamente durante a aventura. Confira onde e como encontrar todos:

Bottle 1 – Dragon Roost Island (B-6)

Esse bottle você obterá progredindo normalmente no jogo. Medli te dará após você arremessá-la em direção à caverna em Dragon Roost Island;

Bottle 2 – Bomb Island (E-6)

Há submarino de madeira nesta área. Entre nele e acabe com todos os inimigos para ganhar o bottle;

Bottle 3 – Rock Spire Isle (C-2)

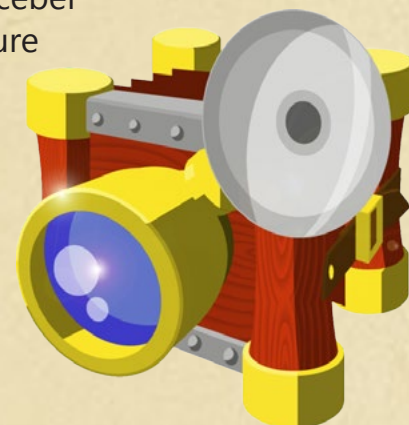
Procure pelo barco de Beedle. Entre na loja e compre o bottle por 500 rupees.

Bottle 4 – Windfall Island (B-4)

Após acabar com Helmaroc King em Forsaken Fortress, vá para Windfall. Durante a noite, procure por Mila, uma menina próxima à casa de leilão, e fale com ela. Ela dirá para você cair fora. Após andar um pouco, ela começará a andar furtivamente. Siga-a de longe (não se aproxime muito, pois se Mila te ver, terá que começar a perseguição novamente). Quando ela se aproximar do cofre da loja de Zunari, aproxime dela. Selecione a primeira opção para responder a pergunta dela e receber o quarto e último bottle.

Deluxe Picto Box

Suas fotos também podem ter cores em Wind Waker HD. As fotos coloridas, além de serem mais legais que as monocromáticas, são úteis para completar sidequests de fotografias para receber Pieces of Heart, Treasure Charts e a Nintendo Gallery. Confira o passo a passo de como conseguir a câmera colorida:



Antes de mais nada, você precisa ter a Picto Box. A câmera está na passagem dentro da jaula de Tingle em Windfall Island (vide o detonado para encontrá-la). Com a câmera em mãos, fale com Lenzo o fotógrafo, e aceite ser seu assistente.

Ele te dará três missões: fotografar algumas pessoas em ações suspeitas em Windfall Island, a lá paparazzi. A primeira é que você fotografe alguém que envie cartas de amor. Durante o dia, fique próximo à árvore, de frente para caixa de correio. Espere até um homem de roupa vermelha aparecer e fotografe-o na hora em que ele coloca a foto na caixa de correio. Leve e mostre para Lenzo.



A segunda foto da quest é a de um homem medroso. Para isso, entre no Café durante o dia e note o homem careca sentado. Role e cabeceie a mesa dele ou arremesse um vaso para que ele fique tremendo de medo. Fotografe-o e leve para Lenzo.



A terceira e última missão é fotografar um casal que troca olhares disfarçadamente em Windfall Island. Para isso, fique próximo das crianças perto da escola. Espere um homem se aproximar da mulher de vestido laranja e, no momento em que eles se olharem, fotografe-os. Leve a foto para Lenzo e receberá a câmera colorida.



Swift Sail

A nova vela de Wind Waker HD permite que King of Red Lions navegue mais rapidamente no Great Sea. Você pode obtê-lo no leilão que acontece durante a noite em Windfall Island. Uma boa estratégia para vencer o leilão é esperar os cinco segundos finais (Zunari avisa quando o tempo está acabando) e apostar um lance superior ao que os outros moradores estão oferecendo.



Hero's Charm

Essa máscara é um item opcional que, após ativada no menu, permite a Link ver a barra de vida dos inimigos e chefes (com exceção do Puppet Ganon e Ganondorf) após travar a mira. Ele é obtido em Savage Labirinth em Outset Island (o mesmo local em que você consegue uma das Triforce Shards). Para isso, supere todos 50 os andares acabando com todos os inimigos (leve poções e fadas em bottles para não morrer) e pegar o Hero's Charm no baú.



A Magic Armor e a Merchant Trade Quest

Essa armadura mágica (que lembra muito Nayru's Love de Ocarina of Time) impede Link de sofrer danos, inclusive durante a navegação, mas tem seu preço: cada vez que Link apanhar enquanto estiver usando-a, perderá rupees. A armadura é ganha durante a quest de trocas de itens entre os Traveling Merchants, os Gorons que aparecem em algumas ilhas do jogo. Os Gorons cobram taxas para a troca de itens, portanto tenha bastante rupees. Siga a sequência abaixo para conseguir realizar as trocas de maneira fácil e ágil:

- Para começar, fale com Zunari na loja em Windfall Island para receber a Town Flower;
- Navegue até Greatfish Isle e troque a Town Flower pela Sea Flower com o Merchant;
- Mostre a Sea Flower para este mesmo Merchant para trocá-la pela Exotic Flower;
- Navegue até Mother and Child Isles e troque a Exotic Flower por Pinwheel com o Merchant;
- Vá até Bomb Island e troque o Pinwheel pela Sickle Moon Flag com o Merchant;



- Volte para Mother and Child Isles e troque a Sickle Moon Flag com o Merchant pela Big Catch Flag;

- Navegue até Greatfish Isle e troque a Big Catch Flag pela Fountain Idol;

- Mostre a Fountain Idol para este mesmo Merchant em Greatfish Isle e receberá a Skull Tower Idol;

- Vá para Mother and Child Isles e troque a Skull Tower Idol pela Big Sale Flag;

- Volte para Greatfish Isle e troque a Big Sale Flag pela Hero's Flag;

- Mostre a Hero's Flag para este mesmo Merchant em Greatfish Isle para receber a Postman Statue;

- Vá para Mother and Child Isles e troque a Postman Statue pela Shop Guru Statue;

- Volte para Greatfish Isle e ofereça a Shop Guru Statue para o Merchant. Você receberá um Piece of Heart em troca.

Assim, basta você voltar para Windfall Island e falar com Zunari para receber a Magic Armor como brinde.



Treasure Charts

Em The Legend of Zelda: The Wind Waker HD é possível encontrar mapas com a localização de tesouros. São 46 Treasure Charts que podem ser obtidos no jogo. Após recebê-lo, abra-o no menu de mapa e compare com as ilhas para saber onde está o prêmio. Você precisa usar o Grappling Hook com King of Red Lions para retirar o baú com o item da água.



Confira como obter cada um deles, a localização do tesouro e o prêmio recebido:

Treasure Chart #1 – Forbidden Woods

Dentro do baú localizado no alto da segunda sala do jogo (vide o detonado para encontrá-lo). O baú do tesouro está localizado na ilha Private Oasis e o prêmio são 200 rupees.

Treasure Chart #2 – Windfall Island

Após acabar com Helmaroc King em Forsaken Fortress, fale com o pai de Maggie na casa acima do leilão. Traga para ele 20 Skull Necklaces (obtidos dos Moblins) e receberá o Treasure Chart. O baú estará em Rock Spire Isle e o prêmio é um Piece of Heart.

Treasure Chart #3 – Forest Haven

Em Forest Haven, vá subindo pelas plantas e suba até o local mais alto a ilha. Saia pela passagem. Conduza Wind's Requiem na direção da ilha ao fundo com baú e salte usando a Leaf para pegar o Treasure Chart. O tesouro estará em Eastern Fairy Island e o prêmio são 200 rupees.

Treasure Chart #4 - Rock Spire Isle

Compre por 900 rupees de Beedle no barco-loja em Rock Spire Isle. O baú estará em Southern Fairy Island e o prêmio é um Piece of Heart.

Treasure Chart #5 – Wind Temple

No andar mais baixo de Wind Temple, na área em que é preciso acabar com os inimigos (vide o detonado). O baú estará em Thorned Fairy Island e o prêmio será um Piece of Heart.

Treasure Chart #6 – Tower of Gods

Em uma sala após a área das balanças (vide o detonado). O baú estará na ilha Six-Eye Reef e o prêmio são 200 rupees.

Treasure Chart #7 – Windfall Island

Vença o minigame de Salvatore (o que parece uma batalha naval) duas vezes para receber o Treasure Chart. O baú estará em Star Island com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #8 - Horseshoe Island

Arremesse ou use a Deku Leaf nos nuts para colocá-los dentro de cada buraco próximo às bandeiras (é quase como um golfe de Zelda) até chegar ao buraco no topo. Acabe com os inimigos para pegar o Treasure Chart no baú. O baú estará em Western Fairy Island com o prêmio de 200 rupees.



Treasure Chart #9 - Crescent Moon Island

Entre no submarino próximo à ilha e acabe com os inimigos para ganhar o Treasure Chart. O baú estará em Horseshoe Island com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #10 - Crescent Moon Island

Dentro do baú na ilha protegido pelos dois Chu Chus azuis. Acabe com eles para pegar o Treasure Chart. O baú estará em Tingle Island com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #11 - Dragon Roost Cavern

Na sala no primeiro andar em que é preciso usar o Grappling Hook (vide o detonado). O baú estará em Crescent Moon Island com um Piece of Heart como prêmio.

Treasure Chart #12 - Earth Temple

Logo após acabar com os dois Floor Masters (vide o detonado). O baú estará em Five-Eye Reef com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #13 - Two-Eye Reef

Acabe com todos os navios e canhões inimigos da área e o baú aparecerá no alto ao centro. Suba pelaolado esquerdo e salte até o baú usando a Deku Leaf. O baú aparecerá em Overlook Island e o prêmio será o Secret Cave Chart.

Treasure Chart #14 - Headstone Island

Próximo à ilha, procure pelo submarino e entre nele. Acabe com todos os inimigos para receber o Treasure Chart. O baú estará próximo de Tower of the Gods com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #15 - Forbidden Woods

Atrás das madeiras que bloqueiam o baú na área em que plantas com espinhos saem do chão (vide o detonado). O baú aparecerá em Angular Isles com um Piece of Heart como prêmio.

Treasure Chart #16 - Seven-Star Isles

Nas plataformas piratas, acabe com os todos os Wizzrobes e pegue o Treasure Chart no baú. O baú estará nas águas de Shark Island com o prêmio de 200 rupees.



Treasure Chart #17 - Spectacle Island

Vença o minigame dos barris duas vezes para ganhar o Treasure Chart. O baú estará nas águas de Ice Ring Isle com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #18 - Windfall Island

Quando o Treasure Chart aparecer como prêmio no leilão à noite, vença-o. O prêmio será 50 rupees que estará na água próxima à Windfall Island.

Treasure Chart #19 - Four-Eye Reef

Acabe com todas as frotas inimigas e canhões da ilha para aparecer o baú. Suba no morro e salte usando a Deku Leaf para alcançá-lo. O baú aparecerá próximo de Flight Control Platform com o Island Hearts Chart como prêmio.

Treasure Chart #20 - Earth Temple

Na sala com três Stalfos, após a área com espelhos (vide o detonado). O baú aparecerá em Bomb Island e o prêmio é um Piece of Heart;

Treasure Chart #21 - Cyclops Reef

Acabe com todos os navios e canhões inimigos para o baú aparecer no alto. Suba o morro e salte usando a Deku Leaf. O baú aparecerá próximo de Cyclops Reef mesmo, com o Light Ring Chart como prêmio.

Treasure Chart #22 - Northern Fairy Island

Procure pelo submarino próximo à ilha e acabe com todos os inimigos dentro dele. O baú aparecerá nas águas de Spectacle Island com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #23 - Windfall Island

Vença o minigame de batalha naval de Salvatore com 20 ou menos disparos. O baú aparecerá em Diamond Steppe Island com um Piece of Heart como prêmio.

Treasure Chart #24 - Windfall Island

Em Windfall Island, durante a noite, suba a escada atrás da casa de minigames de Salvatore e pise sobre o botão. Conduza Wind's Requiem e faça o vento soprar para o norte para mover o moinho. Entre na casa de Salvatore e saia pela porta ao fundo. Salte sobre os bancos do moinho e salte usando a Deku Leaf para alcançar a porta superior da casa do fotógrafo. Agache pela passagem e avance. Fique próximo à escada e fotografe Lenzo e Minenco conversando. De dia, mostre esta foto para as fofoqueiras próximo à loja de Zunari para receber o Chart. O baú estará nas águas de Northern Fairy Island com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #25 - Cliff Plateau Isles

Suba na ilha e salte entre as pedras até chegar ao buraco. Desça, vá até o outro lado, acabe com as Boko Babas e use a planta dela para subir na árvore. Dispare uma flecha de fogo na madeira que bloqueia a saída e salte usando a Deku Leaf. O Treasure Chart estará próximo ao Korok. O baú estará em Forsaken Fortress com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #26 - Six-Eye Reef

Acabe com todos os navios e canhões da ilha e pegue o Treasure Chart no alto do morro usando a Deku Leaf. O baú aparecerá nas águas de Northern Triangle Island com o Octo Chart como prêmio.

Treasure Chart #27 - Private Oasis

Na parte mais alta da ilha. Use o Hookshot nas árvores para alcançá-lo. O baú aparecerá em Star Belt Archipelago com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #28 - Horseshoe Island

Suba na ilha arremessando os nuts nos buracos. Salte na área ao centro da ilha usando a Deku Leaf com o baú com o Treasure Chart. O baú estará em Needle Rock Isle com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #29 - Windfall Island

No segundo andar da casa do fotógrafo Lenzo. Alcance-o pulando do moinho de vento (a mesma estratégia utilizada para conseguir o Treasure Chart #24) e pegue-o no baú. O tesouro aparecerá em Mother and Child Isles com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #30 - Tower of the Gods

Na mesma sala em que você encontra a bússola (vide o detonado). O tesouro aparecerá nas águas de Pawprint Isle com um Piece of Heart como prêmio.



Treasure Chart #31 - Windfall Island

Tire uma fotografia da lua cheia. Durante o dia, mostre-a para o rapaz depressivo sentado nas escadas de Windfall para receber o Treasure Chart. O baú estará em Forest Haven com um Piece of Heart como prêmio.

Treasure Chart #32 - Three-Eye Reef

Acabe com as frotas inimigas e os canhões dentro da ilha. Pegue o Treasure Chart no alto usando a Deku Leaf. O baú aparecerá em Boating Course com um Sea Hearts Chart como prêmio.

Treasure Chart #33 - Windfall Island

Durante o dia, tire uma fotografia colorida de Minenco, a mulher próxima ao Potion Shop em Winfall Island, e mostre-a para ela mesma. O baú aparecerá em Five-Star Isles com um Piece of Heart como prêmio.

Treasure Chart #34 - Great Sea

Fale com o Salvage Corp, o grupo de mergulhadores caçadores de tesouros, para receber o Treasure Chart. Eles navegam pelo Great Sea (normalmente estão em Pawprint Isle e Eastern Triangle Island). O baú estará em Eastern Triangle Island com 200 rupees como prêmio.

Treasure Chart #35 - Wind Temple

Na área em que você enfrenta o Wizzrobe, acabe com todos os inimigos (vide o detonado). O baú estará em Islet of Steel com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #36 - Ice Ring Isle

Está dentro do baú congelado. Use a Fire Arrow para obtê-lo. O baú aparecerá em Bird's Peak Rock com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #37 - Rock Spire Isle

Destrua as pedras rachadas da ilha usando bombas. Salte até chegar ao buraco e desça. Acenda as tochas e acabe com os inimigos. O baú aparecerá próximo de Fire Mountain com 200 rupees como prêmio.

Treasure Chart #38 - Windfall Island

Vença o leilão à noite quando o Treasure Chart for o prêmio. O baú aparecerá em Three-Eye Reef com um Piece of Heart como prêmio.

Treasure Chart #39 - Dragon Roost Cavern

No segundo andar da dungeon, na sala com lava (vide o detonado). O baú estará em Dragon Roost Island com o prêmio de 200 rupees.

Treasure Chart #40 - Southern Fairy Island

Há plataformas piratas. Destrua os canhões ao redor das plataformas para o baú aparecer. Suba na plataforma e use a Deku Leaf para alcançar o baú com Treasure Chart. O baú aparecerá nas águas de Headstone Island com 200 rupees como prêmio.



Treasure Chart #41 - Five-Eye Reef

Acabe com todos os canhões e navios inimigos dentro da ilha. Pegue o Treasure Chart no baú no topo da ilha. O baú aparecerá próximo de Four-Eye Reef com o Great Fairy Chart como prêmio.

Treasure Chart #42 - Windfall Island

Dê 20 Skull Necklaces para Dampa, o homem próximo do Bomb Shop. Participe do minigame dele e pegue três porcos na ilha antes do término do tempo. O Treasure Chart será a sua recompensa. O baú aparecerá nas águas de Gale Isle com o prêmio de 100 rupees.

Treasure Chart #43 - Horseshoe Island

Há duas plataformas piratas próximas à ilha. Pise nos dois botões para aparecer o baú com Treasure Chart. O baú aparecerá nas águas de Outset Island com 100 rupees como prêmio.

Treasure Chart #44 - Star Belt Archipelago

Estará nas plataformas com Bokoblins. O baú aparecerá em Southern Triangle Island e contém 100 rupees.

Treasure Chart #45 - Windfall Island

Dê 40 Joy Pendants para Mrs. Marie, a professora de cabelo cor de rosa em Windfall Island, para receber o Treasure Chart em troca. O baú que contém 200 rupees estará em Seven-Star Isles.

Treasure Chart #46 - Pawprint Isle

Use o Hookshot nas árvores próximas à ilha e entre no buraco para encontrar o baú com Treasure Chart. O tesouro estará em Two-Eye Reef e conterá um Piece of Heart.



Piece of Hearts

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD há 44 Pieces of Heart espalhados pelo vasto mapa do jogo. A cada quatro pedaços de coração você adiciona um coração ao seu marcador de vida. Confira a localização de cada Pieces of Heart e como obtê-los:

Piece of Heart 01 – Forsaken Fortress

Logo na primeira vez que você visitar Forsaken Fortress já é possível pegá-lo. Está em um baú no mesmo andar em que está o mapa. Vá até o extremo do mapa e, próximo aos barris, pise no botão para abrir a jaula com o baú.

Piece of Heart 02 – Windfall Island

Em Windfall, converse com Mrs. Marie, a professora de cabelo cor de rosa, e aceite ajudá-la. Saia, fale com os Killer Bees, a gangue de criancinhas e aceite o desafio. As quatro crianças irão se esconder pela ilha e você precisará encontrá-los e capturá-

los. Após encontrá-las, elas correrão. Você precisa correr e se aproximar delas para pegá-las. Confira onde cada criança está:

1- Escondida atrás da moita localizada atrás da escola de Mrs. Marie à esquerda;



2- Escondida atrás do túmulo, próximo ao homem dançando no alto da ilha;



3- Escondida atrás do Bomb Shop (passe esgueirando-se do lado esquerdo da loja para chegar até onde ela está);



4- Está sobre a árvore na entrada de Windfall. Role para Link bater a cabeça na árvore e derrubar a criança. Após capturar a última criança, receberá o Piece of Heart.



Piece of Heart 03 – Windfall Island

Abaixo do grande catavento gigante há uma porta. Entre e participe do minigame Salvatore's Squid Game. É como uma batalha naval: você precisa encontrar os três inimigos no mapa usando menos de 24 disparos. Ao encontrá-los, ganhará um Piece of Heart como prêmio.



Piece of Heart 04 – Postbox

(caixa de correio) em qualquer ilha. Em Dragon Roost Island, suba no último andar do local dos Ritos para participar de um minigame de arremessar cartas com símbolos iguais para os locais corretos. Fale com o Rito e complete o desafio de guardar 25 cartas antes do término do. Após isso, volte mais tarde aqui e fale com Baito. Aceite o desafio dele de arremessar cartas novamente e vença-o. Ele te pedirá para enviar uma carta para a mãe dele. Coloque a carta em algum postbox. Após algum tempo, cheque alguma caixa de correio de se movimenta para receber o Piece of Heart.



Piece of Heart 05 – Postbox

(caixa de correio) em qualquer ilha. Após terminar Forbidden Woods, cheque alguma caixa de correio que se move para receber uma carta do Rito Chieftain com um Piece of Heart.

Piece of Heart 06 – Greatfish Isle

Há uma pequena ilha que você pode subir. Vá até o topo e use a Wind Waker e conduza o vento na direção na pequena montanha ao fundo. Salte usando a Deku Leaf e pare em uma pequena área à direita com um baú que contém o Piece of Heart.



Piece of Heart 07 – Pawprint Isle

Suba na ilha e corte a grama ao redor do genoma branco e entre agachado para encontrar um buraco. Desça. Siga pelo caminho acabando com Chu Chus até encontrar um baú com o Piece of Heart. Explodindo as pedras que bloqueiam outros caminhos, você ainda encontrará um Joy Pendant e rupees.



Piece of Heart 08 – Six-Eye Reef

Suba a bordo do pequeno submarino de madeira a sudoeste da área. Acabe com os inimigos e pegue o Piece of Heart no baú.

Piece of Heart 09 – Outset Island

Fale com o velho Orca e aceite o desafio de acertar 300 espadadas nele. Você pode usar o escudo e apanhar, no máximo, duas vezes. Após isso, aceite o novo desafio de acertar 500 golpes nele. Após superar esse número, ele te dará um Piece of Heart.

Piece of Heart 10 – Tingle Island

Próximo há ilha de Tingle, há gaivotas voando em círculos. Aproxime-se do local para encontrar um Big Octo. Trave a mira nos pontos fracos dele e use o Grappling Hook ou bumerangue ou arco e flecha para eliminar todos. No local em que ele estava, use o Grappling Hook com King of Red Lions para retirar o baú com o Piece of Heart do fundo do mar.

Piece of Heart 11 – Seven-Star Isles

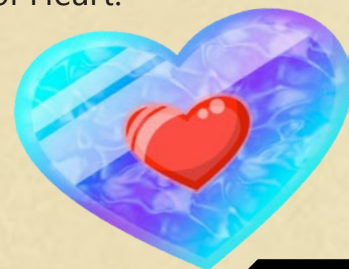
Procure pelo local em que há gaivotas rodeando para encontrar um Big Octo. Acabe com ele e retire o baú com Piece of Heart do local brilhante na água.

Piece of Heart 12 – Star Island

Destrua as rochas da ilha usando bombas para encontrar um buraco e entre nele. Acabe com todos os inimigos e pegue o Piece of Heart no baú.

Piece of Heart 13 – Windfall Island

Vença o leilão que ocorre à noite em Windfall Island no qual o prêmio é um Piece of Heart.



Piece of Heart 14 – Rock Spire Isle

Compre o Piece of Heart na loja de Beedle em Rock Spire Isle por 950 rupees.

Piece of Heart 15 – Outset Island

Há um grande porco preto dentro do cercado em Outset. Carregue-o, atravesse a ponte até o outro lado próximo à casa. Há uma espécie de lama no chão, próximo da casa. Jogue o All-Purpose Bait (se não tiver, compre de Beedle) na lama e afasta-se para o porco cavar e encontrar o Piece of Heart.

Piece of Heart 16 – Five-Star Isles

Entre no submarino na área. Acabe com todos os Bokoblins e pegue o Piece of Heart no baú.

Piece of Heart 17 – Needle Rock Island

Suba na ilha. Use uma Hyoi Pear (a pera que Beedle vende) para assumir o controle de uma gaivota. Voe até o topo da ilha (cuidado com os inimigos) e ative o cristal. Abra o baú com Piece of Heart.

Piece of Heart 18 – Greatfish Isle

Para receber esse Piece of Heart, você precisará completar a Trading Quest dos Traveling Merchants. Quando estiver em posse da Shop Guru Statue, entregue-a para o Goron Merchant em Greatfish Isle e receberá um Piece of Heart.

Piece of Heart 19 – Bomb Island

Suba na ilha e exploda a grande pedra rachada usando uma bomba. Desça no buraco. Acerte o inimigo uma vez para ele se encolher e coloque-o sobre o botão. Entre pela porta.

Piece of Heart 20 - Stone Watcher Island

Acabe com os inimigos e canhões na plataforma pirata próxima à ilha. Pegue o pedaço do coração no baú.

Piece of Heart 21 – Headstone Island

Compre uma Hyoi Pear de Beedle e use na ilha para controlar uma gaivota. Voe até o topo da ilha, pegue o Piece of Heart com a gaivota e volte ao controle de Link.

Piece of Heart 22 – Angular Isles

Use o Treasure Chart #15 para retirar o baú com Piece of Heart do fundo do oceano em Angular Isles.

Piece of Heart 23 – Angular Isles

Suba na ilha e puxe e empurre blocos de forma que você consiga subir e pegar o Piece of Heart no baú.

Piece of Heart 24 – Pawprint Isle

Use o Treasure Chart #30 e retire o baú com Piece of Heart das águas de Pawprint Isle.

Piece of Heart 25 – Crescent Moon Island

Use o Treasure Chart #11 e retire o baú com Piece of Heart do fundo das águas de Crescent Moon Island.

Piece of Heart 26 – Windfall Island

Em Windfall, suba pela escada atrás do moinho e pise no botão. Conduza Wind's Requiem e sopre o vento para norte para mover o moinho. Entre pela casa de minigame de Salvatore e saia ao fundo. Você encontrará Kreeb, um homem de chapéu. Suba nas plataformas do moinho e dispare uma Fire Arrow no centro do moinho dourado que gira para o farol da ilha voltar a funcionar. Volte e fale com Kreeb para receber o Piece of Heart.



Piece of Heart 27 – Windfall Island

Assim que você acender o farol em Windfall Island, salte na pequena ilha ao lado das docas e pegue o Piece of Heart no baú.

Piece of Heart 28 – Windfall Island

Após voltar de Forsaken Fortress e ter acabado com Helmaroc King, entre na casa acima do leilão (pela porta vermelha próximo à escola). Fale com Maggie e aceite ajudá-la e coloque a carta na caixa de correio. Após isso, no dia seguinte, vá ao Café e fale com Ilari, o Rito carteiro. Ele te entregará uma carta. Leva-a para Maggie para receber o Piece of Heart.

Piece of Heart 29 – Spectacle Isle

Vá para a ilha vença o minigame de Salvatore para ganhar o Piece of Heart.

Piece of Heart 30 – Flight Control Platform

Na ilha, há um minigame em que você precisa voar o mais longe possível usando a Deku Leaf e se impulsionando nos redemoinhos para voar mais. Se você chegar até a meta (para isso, precisará do upgrade da Magic Meter obtida com uma Great Fairy), receberá o Piece of Heart.

Piece of Heart 31 – Forest Haven

Use o Treasure Chart #31 e resgate o baú submerso em Forest Haven com Piece of Heart.

Piece of Heart 32 – Diamond Steppe Island

Use o Treasure Chart #23 para encontrar o baú na água com o Piece of Heart.

Piece of Heart 33 – Five Star Isles

Use o Treasure Chart #33 para encontrar o baú submerso que contém o Piece of Heart;

Piece of Heart 34 – Rock Spire Isle

Use o Treasure Chart #2 para encontrar o baú submerso em Rock Spire Isle com o Piece of Heart.

Piece of Heart 35 – Windfall Island

Fale com Anton (o rapaz de jaqueta verde que caminha por Windfall) e dê a ele uma foto de Linda (a moça de vestido laranja próximo à escola). Depois, vá ao Café e fale com Linda para receber o Piece of Heart.

Piece of Heart 36 – Rock Spire Isle

Destrua os dois navios inimigos próximos à ilha e use o Grappling Hook com King of Red Lions para pegar os baús submersos. Em um deles estará o Piece of Heart;

Piece of Heart 37 – Southern Fairy Island

Use o Treasure Chart #4 para encontrar o baú submerso com o Piece of Heart.

Piece of Heart 38 – Three-Eye Reef

Use o Treasure Chart #38 e pegue o baú submerso na ilha com o Piece of Heart.

Piece of Heart 39 – Postbox

(caixa de correio) em qualquer ilha. Fale com o guarda do lado de fora da sala do Rito Chietain em Dragon Roost Island. Reúna 20 Golden Feathers e traga-as para ele. Após algum tempo, cheque uma das caixas de correio que se movem para receber a carta de agradecimento com um Piece of Heart.

Piece of Heart 40 – Thorned Fairy Island

Navegue até Thorned Fairy Island e pegue o baú submerso usando o Treasure Chart #5 com o Piece of Heart.

Piece of Heart 41 – Bomb Island

Use o Treasure Chart #20, navegue até Bomb Island e retire o baú com Piece of Heart do fundo do oceano.

Piece of Heart 42 – Windall Island

Após realizar toda a sequência de troca de itens entre os Traveling Merchants, volte para Windfall. Fale com Zunari e compre os itens dele e plante em todos os locais em Windfall. Quando plantar em todas, fale com o homem próximo ao banco ao lado Café para receber o Piece of Heart.



Piece of Heart 43 – Great Sea

Após você superar Forbidden Woods, os Koroks vão se dividir. Você precisará encontrar os oito Koroks e levá-los a água de Forest Haven (basta entrar na ilha e encher o bottle vazio com a água do local) para fazer crescer as árvores que eles plantaram. Lembre-se que o poder da água dura apenas 20 minutos e usar o Ballad of Gales ajuda bastante. Eles estão nas seguintes ilhas: Cliff Plateau Isles; Shark Island; Greatfish Isle; Needle Rock Isle; Private Oasis; Eastern Fairy Island; Mother and Child Isles e Star Island. Após jogar a água de Forest Haven na última árvore, fale com o Korok para receber o Piece of Heart.

Piece of Heart 44 – Two-Eye Reef

Use o Treasure Chart #46 e retire o baú submerso com o Piece of Heart.

Nintendo Gallery

A Nintendo Gallery é uma galeria que reúne esculturas de personagens do jogo e que está localizada na ilha ao lado de Forest Haven. A única forma de alcançá-la é subir pelas Boko plantas em Forest Haven e sair pela passagem no alto. Conduza o vento na direção da ilha e salte até ela utilizando a Deku Leaf.

A Nintendo Gallery é uma galeria que reúne esculturas de personagens do jogo e que está localizada na ilha ao lado de Forest Haven. A única forma de alcançá-la é subir pelas Boko plantas em Forest Haven e sair pela passagem no alto. Conduza o vento na direção da ilha e salte até ela utilizando a Deku Leaf. Se você usar o seu Telescópio, verá um cristal na parede de Forest Haven. Use uma Hyoi Pear (a pêssego que Beedle vende na loja) para controlar uma gaivota e acerte o cristal para abrir a galeria.



Ao entrar e falar com Carlov, ele te dirá que faz esculturas (pequenas estátuas). Você pode trazer fotos coloridas de personagens, inimigos e animais vistos em ilhas e dungeons para ele esculpir. Como a sua Pictograph pode carregar até 12 fotos, você pode trazê-las para ele produzi-las. É preciso ficar atento, pois há personagens que, após determinado período do jogo, não aparecem mais e não é possível fotografá-los, a não ser que você recomece o jogo após zerá-lo. Ao tirar fotos de personagens, aparecerá um "Good" no canto superior indicando que a foto está perfeita e pode ser levada para Carlov esculpir. Carlov demora um dia para terminar seu trabalho. Uma boa estratégia para completar a galeria mais rapidamente é sair da galeria e conduzir Song of Passing com a Wind Waker duas vezes para passar o período de 24 de horas.

São dezenas de estátuas que podem ser obtidas no jogo. Algumas você recebe após conseguir a de outro personagem, como a tripulação de Tetra, e há estátuas de personagens vistos apenas em cutscenes (como Jabun, Laruto e outros) que você compra as fotos por 150 rupees cada uma do fotógrafo Lenzo, dependendo da fase da lua. São sete fotografias lendárias que Lenzo te vende à noite. Você pode usar Song of Passing para passar as noites e comprar as fotos dele de forma mais rápida, mas lembre-se que Lenzo só irá te vender as fotografias lendárias após você ver o tal personagem em alguma cutscene no jogo.

Confira a lista completa de personagens que possuem esculturas no jogo divididas por grupos e a forma de obter sua fotografia:

GREAT SEA

Esse grupo reúne personagens encontrados pelo oceano de Wind Waker HD.

Ankle

É o Tingle de roupa cor-de-rosa, encontrado em Tingle Island;



David Jr.

O Tingle de roupa branca também encontrado em Tingle Island;



Beedle

O homem que vende itens em várias ilhas no barco;



Fairy

As pequenas fadas encontradas em fontes e em vasos nas dungeons;



Fairy Queen

Compre a Legendary Pictograph do fotógrafo Lenzo em Windfall Island;

Fishman

O peixe falante encontrado em todos os quadrantes do mapa. Espere-o saltar da água e fotografe-o;



Gonzo

O pirata do navio de Tetra. Você receberá a estátua dele ao conseguir a de Tetra;



Great Fairy

Compre a Legendary Pictograph do fotógrafo Lenzo em Windfall Island;

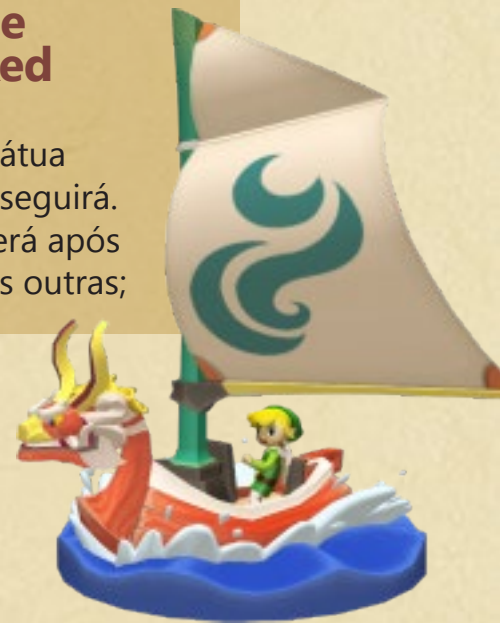


King of Hyrule

Compre a Legendary Pictograph do fotógrafo Lenzo em Windfall Island;

Link & the King of Red Lions

É a última estátua que você conseguirá. Você a receberá após obter todas as outras;



Loot

O homem encontrando na ilha Boating Course (G-6) durante o dia ou à noite no Café (ao lado da loja de Zunari) à noite;



Mako

O pirata do navio de Tetra. Você receberá a estátua dele ao conseguir a de Tetra;



Niko

O pirata do navio de Tetra. Você pode fotografá-lo quando for passar pelo desafio das cordas no navio, mas receberá a estátua dele ao conseguir a de Tetra;



Nudge

O pirata do navio de Tetra. Você receberá estátua dele ao conseguir a de Tetra;



Old Man Ho Ho

O homem com o telescópio encontrado em inúmeras ilhas no jogo;



Princess Zelda

Você ganhará a estátua de Zelda após conseguir a de King of Hyrule;

Salvage Corp

O grupo de caçadores de tesouros com capacetes, normalmente encontrado em Pawprint Isle e Eastern Triangle Island;



Salvatore

O homem do minigame da batalha naval. Encontrado em Windfall Island e na Spectacle Island (B-3);



Senza

O pirata do navio de Tetra. Você receberá estátua dele ao conseguir a de Tetra;

Tetra

Fotografe-a quando ela estiver te seguindo em Hyrule Castle. Ao fazer a estátua dela, ganhará as dos outros membros da tripulação;



Tingle

O homem de roupa verde encontrado na torre em Tingle Island;



Wandering Merchant

Os Gorons encontrados em Greatfish Isle, Bomb Island ou Child Isle. Basta tirar uma foto de um deles apenas;



Zuko

O pirata do navio de Tetra. Você receberá estátua dele ao conseguir a de Tetra;

WINDFALL ISLAND

As estátuas de personagens encontrados em Windfall Island:

Anton

O homem de jaqueta verde que caminha por Windfall Island. Pode ser encontrado no Café após a quest da fotografia;



Candy

O grande homem com barbicha. Durante o dia está nas docas em Windfall Island ou à noite no Café;

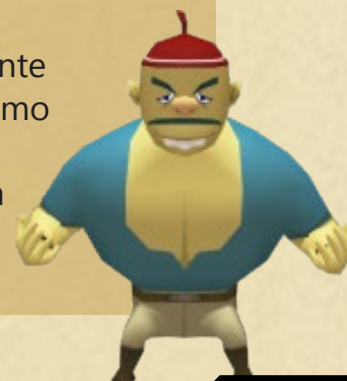


Bomb-Master Cannon

O vendedor da loja de bombas em Windfall Island;

Dampa

O grande homem com touca vermelha. Durante o dia está próximo ao Bomb Shop em Windfall e à noite no Café;



The Potion Master, Doc Bandam

O vendedor do Potion Shop encontrado a qualquer momento na loja em Windfall Island;



Garrickson

O homem de bigode e macacão vermelho (familiar, não?) que caminha pela ilha e envia cartas;



Gillian

A proprietária do Café. Fica atrás do balcão no estabelecimento;



Gossack

O homem careca encontrado durante o dia dentro do Café;



Gummy, the sailor

O grande homem de roupa esverdeada que aparece no leilão à noite em Windfall Island. Fotografe-o após o leilão acabar;

Kamo

O rapaz depressivo que está sentado nas escadas durante o dia e sobre o muro branco à noite;



Kane

O grande homem de camisa verde. Está na entrada da ilha durante o dia e no café à noite;



Killer Bees

As quatro crianças próximo à escola. Basta a fotografia de um deles para ganhar a estátua;

Lenzo

O fotógrafo barbudo de Windfall. Está de dia e à noite em seu estabelecimento;





Linda

A mulher de vestido laranja próximo ao moinho de vento. Pode ser encontrada no Café durante a sidequest da fotografia;



Minenco

A senhora que fica próximo ao Potion Shop durante o dia;

Maggie's Father

O pai de Maggie estará próximo à árvore antes de você acabar com Helmaroc King. Após voltar de Forsaken Fortress estará dentro da casa acima do leilão, junto de sua filha;



Maggie

A menina rica que é encontrada no andar acima do leilão de Windfall. Você pode entrar na casa ao subir a escada próxima ao moinho;



Mila

A pequena garota que fica próximo à casa de leilão à noite e à loja de Zunari durante o dia;



Mila's Father

Antes de matar Helmaroc King, o pai de Mila pode ser encontrado no andar acima do leilão de Windfall. Após voltar de Forsaken Fortress, ele estará pobre e próximo à árvore;

Missy

A senhora que fica na parte traseira da ilha, na descida atrás da casa de leilão;



Miss Marie

A professora de cabelo cor de rosa que está sempre dentro da escola;



Pompie & Vera

As mulheres fofoqueiras que ficam próximo à loja de Zunari durante o dia;



Potova & Joanna

As duas garotinhas. Estão próximo às flores ou dentro da escola;



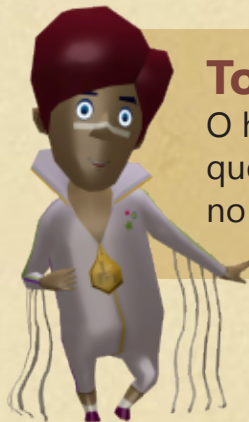
Sam

O homem que está sentado no banco próximo ao Café durante o dia;



Tott

O homem dançando que parece Elvis Presley no alto da ilha;



Zunari

O proprietário da loja que fica abaixo do Café.



OUTSET ISLAND

Esse grupo reúne os personagens encontrados em Outset Island:

Abe

O homem com barba que fica caminhando pela ilha durante o dia e à noite dentro da casa;



Aryll

A irmã de Link. Você receberá a estátua dela ao conseguir a da avó de Link;



Crab

O caranguejo que está na praia em várias ilhas.



Jabun

Compre a Legendary Pictograph do fotógrafo Lenzo em Windfall Island;



Grandmother

A avó de Link. Sempre está dentro da casa do herói;



Joel

O menino com uma madeira na mão. Na pedra próxima à ponte durante o dia e em sua casa à noite;



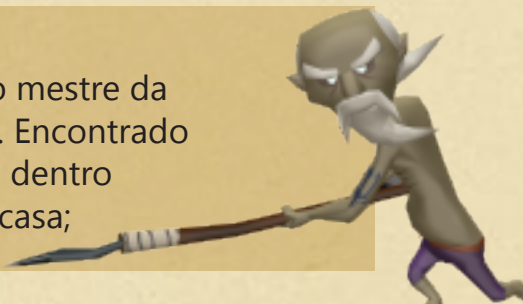
Mesa

O homem de roupa laranja que corta grama ao lado da casa durante o dia. À noite, pode ser encontrado dentro de sua casa;



Orca

O velho mestre da espada. Encontrado sempre dentro de sua casa;



Wild Pig

O pequeno porco. Pode ser encontrado em Outset Island e Windfall Island;



Rose

A mulher gorda de roupa cor de rosa. Está próximo à cerca de porcos durante o dia e em sua casa à noite;



Seagull

As gaivotas. São encontradas em vários lugares do Great Sea;



Sturgeon

O homem careca e barbudo que mora acima de Orca;



Sue-Belle

A garota que carrega vasos durante o dia. À noite pode ser encontrada na casa de Sturgeon;



Zill

O menino com ranho no nariz. Está caminhando pela ilha durante o dia e em sua casa à noite;



CHEFES E MINICHEFES

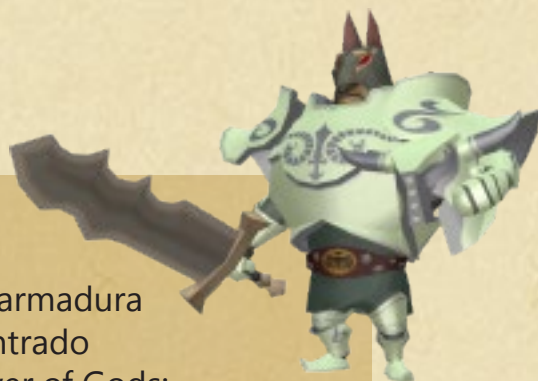
Big Octo

O grande monstro do mar encontrando nas áreas em que há gaivotas rodeando. Tire fotos de um deles antes de matá-los. Podem ser encontrados em Seven-Star Isles, Tingle Island, Fire Mountain, Private Oasis, Diamond Steppe Island e Two-Eye Reef;



Darknut

O cavaleiro de armadura prateada encontrado apenas em Tower of Gods;



Darknut (2)

O cavaleiro de armadura dourada e com capacete de chifres. Encontrado apenas no Earth Temple;



Ganondorf

Compre a Legendary Pictograph do fotógrafo Lenzo em Windfall Island ou tire a foto dele durante a batalha final;



Gohdan

O chefe com duas mãos e cabeça de Tower of Gods;



Gohma

O chefe de Dragon Roost Cavern. Você também pode fotografá-lo em Ganon's Tower;



Jalhalla

O chefe de Earth Temple. Você também poderá fotografá-lo em Ganon's Tower;



Helmaroc King

O grande pássaro em Forsaken Fortress. A batalha contra ele é a sua única oportunidade de fotografá-lo;



Mighty Darknut

O cavaleiro de armadura lilás encontrado em Hyrule Castle e Ganon's Tower;



Kalle Demos

O chefe de Forbidden Woods. Você também poderá fotografá-lo em Ganon's Tower;



Molgera

O chefe de Wind. Você também poderá fotografá-lo em Ganon's Tower;



Moblin

O clássico inimigo da série. Encontrado em várias dungeons, templos e em Forsaken Fortress;



Mothula

O inimigo mariposa com um olho. Encontrado em Forbidden Woods e Savage Labirinth;



Phantom Ganon

O fantasma de Ganondorf. Pode ser fotografado na segunda visita em Forsaken Fortress ou em Ganon's Tower;



Puppet Ganon

O monstro marionete de Ganondorf encontrado em Ganon's Tower;



Stalfos

O inimigo esqueleto encontrado em Earth Temple e Ganon's Tower;



Wizzrobe

O inimigo mago que ataca com chamas. É encontrado em várias dungeons e templos, principalmente em Tower of Gods;

Wizzrobe (2)

Esse Wizzrobe pode ser encontrado uma única vez no Wind Temple. É o miniboss de roupa vermelha que invoca outros inimigos;



DUNGEONS

As estátuas desse grupo são os de inimigos encontrados em dungeons e no pelo Great Sea:

Armos

Os inimigos estátuas que são encontrados em Tower of Gods e em cavernas;



Armos Knight

O grande inimigo estátua com um olho que você precisa arremessar a bomba em sua boca. Pode ser encontrado em inúmeras dungeons;



Bokoblin

Os inimigos mais comuns no jogo. São encontrados em cavernas, dungeons, submarinos e em plataformas de madeiras no Great Sea;



Boko Baba

A planta carnívora que é encontrada em Forest Haven e dungeons;



Bubble

O crânio voador com fumaça laranja ou azul. Encontrado em várias dungeons;



ChuChu

Os inimigos que parecem um slime e que é encontrado em todas as dungeons. Uma foto de um de qualquer cor já basta;



Floor Master

A mão fantasma que captura Link e leva para uma área anterior. Encontrada em Earth Temple e Wind Temple;



Gyorg

O inimigo tubarão ataca seu barco no Great Sea. Pode ser encontrado em várias ilhas (a mais comum é a Tingle Island);



Kargorok

O inimigo pássaro colorido encontrado em ilhas altas e principalmente em Dragon Roost Island;



Keese

Os inimigos morcegos encontrados em dungeons e cavernas;



Magtail

O inimigo de fogo que possui um olho. É encontrado principalmente em Dragon Roost Cavern;



Miniblin

Os pequenos inimigos que possuem uma lança. Encontrados em Forsaken Fortress, várias dungeons e cavernas;



Morth

As pequenas bolinhas de espinhos que grudam em Link. São comumente encontradas em Forbidden Woods;



Octorok

O inimigo aquático que cospe pedras. Pode ser encontrado no Great Sea ou na subida em Forest Haven;





Peahat

A criatura voadora que é encontrada em Forbidden Woods e em Wind Temple;

Poe

Os inimigos fantasmas que carregam uma lanterna. Pode ser encontrada no Earth Temple;



Rat

Os ratos encontrados em várias dungeons, cavernas e Forsaken Fortress. Jogar All-Purpose Bait para eles pode ser uma boa ideia;



ReDead

Os inimigos mortos-vivos que gritam e paralisam Link. Encontrado em Earth Temple, Savage Labirinth e Ganon's Tower;



Seahat

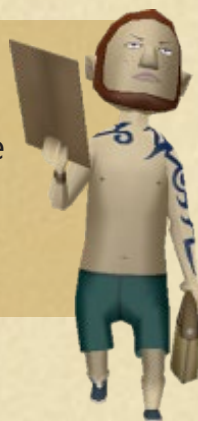
O inimigo voador encontrado no Great Sea. É mais comum nas ilhas em que você coloca as pérolas;

DRAGON ROOST ISLAND

Esse grupo reúne os habitantes de Dragon Roost Island:

Baito

O humano que trabalha com as cartas. Ele aparece após você vencer o minigame de arremessar cartas pela primeira vez;



Basht & Bisht

Os guardas próximos das passagens que levam ao lado exterior de Dragon Roost Island;



Chieftain

O líder dos Ritos. Possui uma roupa com um pano vermelho;



Hoskit

O guarda do lado de fora da sala do Chieftain. É ele que pede para que Link traga Golden Feathers;



Ilari

O Rito que fica na plataforma esquerda na área externa de Dragon Roost Island;



Koboli

O Rito alto que separa as cartas na ilha e te desafia no minigame;



Kogoli

O Rito que fica na plataforma direita na área externa de Dragon Roost Island. Após o Earth Temple, não é mais possível encontrá-lo;



Laruto

Compre a Legendary Pictograph do fotógrafo Lenzo em Windfall Island;



Medli

A jovem Rito com cabelo. Você pode tirar a foto quando ela te seguir no Earth Temple;



Namali

O Rito que caminha em Dragon Roost Island com uma prancha na mão;



Pashli

O Rito com uma prancha na mão próximo do local do minigame das cartas;



Obli

O Rito com bigode que está na ilha Flight Control Platform (B-7);



Prince Komali

O príncipe Rito. Pode ser encontrado em seu quarto ou no exterior de Dragon Roost Island após Link passar pelo Earth Temple;



Quill

O Rito carteiro que te acompanha na aventura. Você receberá a estátua dele ao obter a do Chieftain;



Skett & Akoot

Os guardas na sala do Chieftain. Uma foto de um deles já é o suficiente para fazer a estátua;

Willi

O outro Rito com óculos que está na ilha Flight Control Platform (B-7);



Valoo

O dragão no topo de Dragon Roost Mountain. Uma foto da cabeça dele e tirada de longe é o suficiente;



Zephos & Cyclos

Fotografe Cyclos quando for pego por um de seus redemoinhos. A foto só pode ser tirada antes de você obter a Ballad of Gales. A estátua também traz Zephos.



FOREST HAVEN

Esse grupo de estátuas reúne os habitantes de Forest Haven:

Aldo

O Korok que segura uma madeira com folhas brancas. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Cliff Plateau Isles (F-7);



Carlov

O proprietário da Nintendo Gallery que está atrás do balcão no local;



Fado

Compre a Legendary Pictograph do fotógrafo Lenzo em Windfall Island;



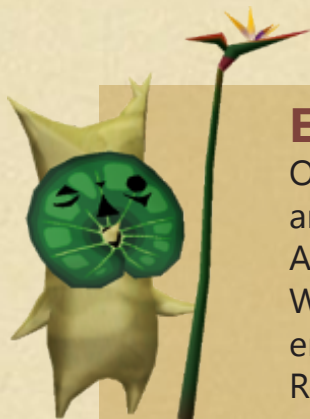


Deku Tree

A grande árvore localizada em Forest Haven;

Drona

O Korok com a folha amarelada na face. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Private Oasis (E-5);



Elma

O Korok com a folha arredondada na face. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Needle Rock Island (E-1);



Hollo

O Korok que segura dois galhos. Está dentro do Potion Shop de Forest Haven;

Irch

O Korok com folha oval e que segura um cogumelo. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Shark Island (F-3);



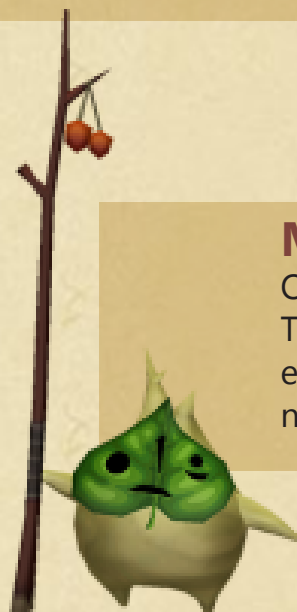
Linder

O Korok com folha na face que se assemelha a uma borboleta. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Greatfish Isle (D-2);



Oakin

O Korok mais alto. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Star Island (A-2);



Makar

O Korok que toca violino. Tire a foto quando ele te acompanhar no Wind Temple;

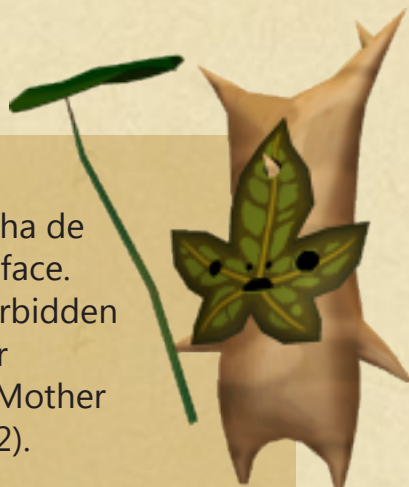


Manny

O outro homem dentro da Nintendo Gallery. Às vezes está próximo do balcão ou dentro das salas com estátuas;

Rown

O Korok com folha de cinco pontas na face. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Mother & Child Isles (B-2).



Olivio

O Korok com a folha lilás na face. Após superar Forbidden Woods, pode ser encontrado em Eastern Fairy Island (C-5);



BLAST UP

por **Luciana Anselmo**

Diagramação: Eidy Tasaka

Agora que o Blast Up também está na revista do Nintendo Blast vocês podem conferir algumas das melhores coisas enviadas pelos nossos leitores este mês. Nesta edição temos uma linda, enormes e invejáveis coleções e muitas artes de nossos talentosos leitores! Confiram nossa coluna toda quinta-feira no site e participem enviando material para o e-mail blastup@nintendoblast.com.br ou para nossa [página do Facebook](#).

Os artistas do mês

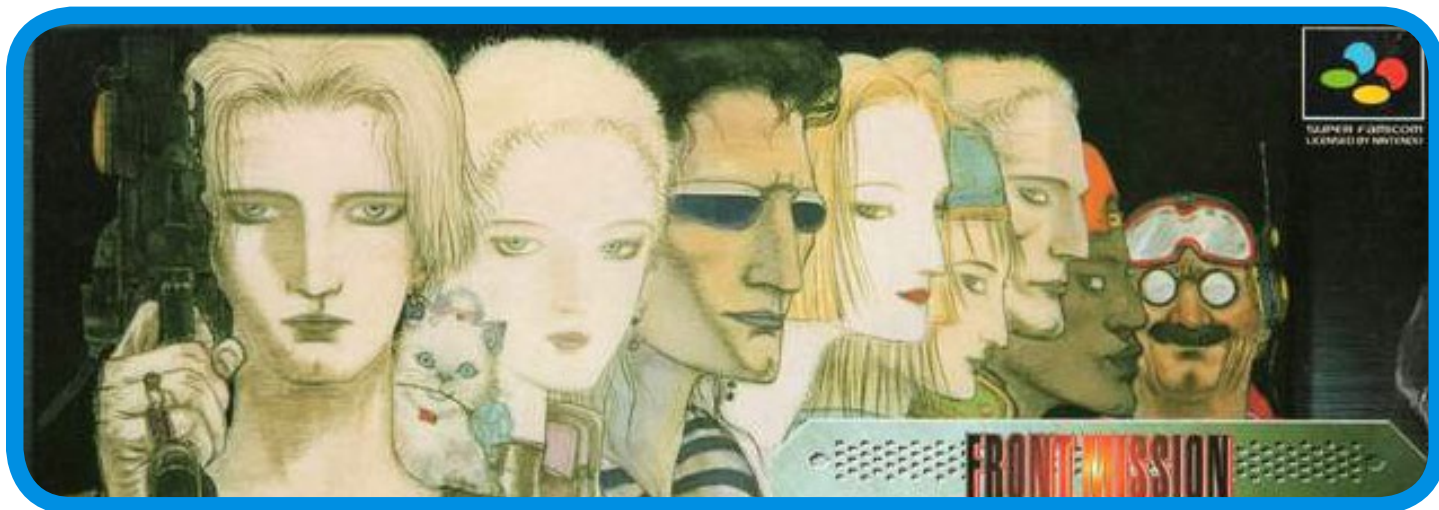


Esquerda: O Lucas Martins enviou um lindo desenho feito por sua irmã, Anna Karina Martins. Ficou impressionante, não é?


Acima: O Renan Rocha de Moraes nos enviou seus lindos desenhos dos mais variados clássicos dos games. Ficaram muito bons, Renan! Espero que os outros leitores continuem enviando seus desenhos também.

Classic Blast

Vocês conhecem a nossa coluna Blast from Japan? É um espaço dedicado especialmente aos jogos que ficam restritos à terra do sol nascente. Boa parte dos textos da coluna foram escritos pelo nosso redator Farley Santos. Na nossa recomendação de hoje, ele relembra o ótimo *Front Mission, um clássico da Squaresoft*.



Video blástico

Poxa, videogame atualmente é uma coisa cara, não? Eu que já comprei meu console de escolha há quase 1 ano, estou aqui pensando em como não falir com tantos lançamentos fantásticos. Mas e quem ainda não comprou nem o console? O que posso dizer... bom, você sempre pode só pegar um avião e ganhar um Wii U de graça. Pelo menos foi o que *aconteceu com esses felizardos*. 



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

revista.nintendoblast.com.br