NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#52
JAN
2014

CC
BY NC ND



TOP 10

OS JOGOS MAIS ESPERADOS DE 2014

PRÉVIA

BRAVELY DEFAULT (3DS)



A família Kong está de volta

Mesmo quando o Wii U já parece saturado de jogos de plataforma, eis que 2014 começa com a enorme expectativa por Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Essa mais nova obra-prima da Retro Studios causou polêmica desde seu anúncio, e vamos destrinchar cada detalhe desse aguardado game em nossa Prévia. Para matar a saudade da série Donkey Kong, trouxemos o Blast from the Past do inusitado Donkey Konga (GC) e a nossa coluna Blastpédia estreia com um tudo sobre cada membro da família Kong - tudo com ilustrações exclusivas. Você começa 2014 não só com DK, mas também com Bravely Default, Professor Layton e com todos os demais games que compõem o nosso Top 10 de títulos aguardados desse ano. Ah, já falei que você confere ainda nosso Detonado de Zelda: A Link Between Worlds? **– Rafael Neves**

N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores 04

ANÁLISE
Etrian Odissey: The Millennium Untold (3DS) 35

BLAST FROM THE PAST
Donkey Konga (GameCube) 07

ESPECIAL
e-Blast 40

BLASTPÉDIA
Conheça a Família Kong 13

POKÉMON BLAST
Como seria um Pokémon no Wii U? 48

PRÉVIA
Bravely Default (3DS) 17

TOP 10
Jogos mais esperados de 2014 55

PRÉVIA
Professor Layton and the Azran Legacies (3DS) 22

DETONADO
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS) 67

PRÉVIA
Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U) 28

BLAST UP
Espaço do leitor 175

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Eidy Tasaka

REDAÇÃO

Alberto Canen
Alex Sandro
Fellipe Camarossi
Hugo Pereira
Jaime Ninice
Jameson Sheen
Luciana Anselmo
Rafael Neves

REVISÃO

Alberto Canen
Catarina Aurora
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Rafael Neves
Ramon Souza
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Agatha Christine
Breno Madureira
David Vieira
Eidy Tasaka
Ítalo Lourenço
Leonardo Correia
Ricardo Ronda
Tiffany Silva

CAPA

Douglas Fernandes
Leonardo Correia
Stefano Genachi

O verdadeiro Espírito de Equipe *por* ***Fernando Souza***



ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!

N BLAST RESPONDE!

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. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar ***aqui***.

Carta do mês

Olá pedra querida, me responda uma coisa, meu amigo me disse que a Nintendo está prestes a falir! Segundo ele, o Wii U não é o que apresentava e acabou atrasando em uma geração os outros consoles! Isso é verdade?

Anônimo "Nintendo Doomed since 1889" da Silva

A Nintendo "está para falir" há tanto tempo que só posso chegar a uma conclusão: as pessoas não dizem que ela vai falir porque acham isso, mas porque desejam isso. Quando elas dizem: "a Nintendo vai falir", na verdade querem dizer: "tomara que a Nintendo vá a falência". É mais uma torcida contra, assim como tem muitos amantes da Nintendo que desejam o mesmo para Sony e Microsoft.

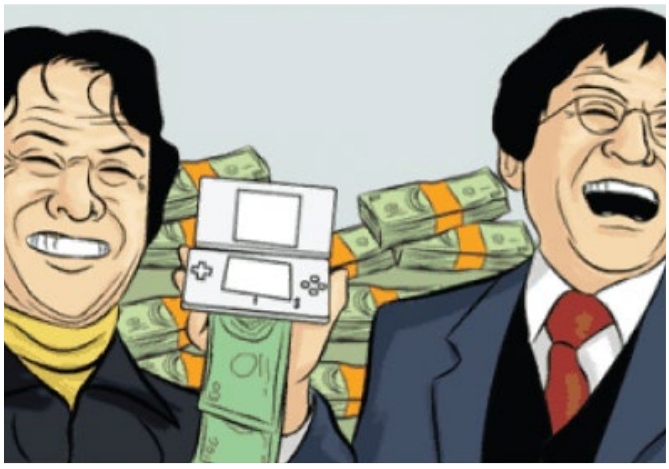
Mesmo assim, não há dúvidas que o Wii U passou por momentos não tão bons. Também está claro que os erros cometidos estão sendo corrigidos e que o console está preparado para ter um 2014 incrível e muitos anos de vida. Meus escr... digo, redatores do Blast fizeram umas matérias que falam bem sobre essas questões. Eu recomendo:

Um 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;

Faz tempo que dizem que a Big N está condenada, mas já pararam para pensar como seria um mundo sem Nintendo?

O Wii U ainda tem chances contra seus concorrentes?

Um dos textos recomendados é da *argh* Luciana, mas relevem isso. Até ela sabe que a Nintendo não vai falir. xD



Pedra, o jogo 3D classics Sonic The Hedgehog é o mesmo daquela época ou tem algumas alterações? (fora ser em 3D).

Anônimo "O mesmo, mas diferente" da Silva



É o mesmo jogo, mas com coisas novas. Deu pra entender? xD Vou explicar: além do efeito 3D estereoscópico, 3D Sonic The Hedgehog traz a Zone Select e a adição do clássico movimento Spin Dash, que não havia no jogo original e seu uso é opcional. Lembre-se que todos os jogos da linha 3D Classics da SEGA acrescentam algum recurso que usa alguma característica do 3DS. :)

Dona Pedra, tenho meu 3DS XL há 3 meses e tenho o amado desde então. Jogo todos os dias e é um excelente passatempo. Só que percebi que o Circle Pad, como outros botões do console, tem apresentado um pouco frouxo, só sua borracha cinza não em movimento, talvez esteja se soltando. Isso é normal?

Anônimo "3Dúvida" da Silva

Dona Pedra é aquela fulana da Turma da Mônica ¬¬. Sim, todos amamos o 3DS, jogue bastante que vale a pena. \o/ Não é normal soltar nada. É para o portátil ficar da mesma forma que você comprou. Se está com problema, leve na autorizada, caso ainda esteja dentro do prazo de garantia.



Dona Pedra, estou confuso de algo, eu vi que o Mewtwo é o Pokémon 150 e o Mew 151. Não era pra ser ao contrario? Pois o Mewtwo é uma cópia do Mew, me explica isso!

The Wind Anônimo da Silva is confused!

Bem, isso de fato é confuso, mas há algumas formas de interpretarmos o que pode ter acontecido. Mew, por ser extinto (em teoria), não estaria catalogado na Pokédex, que foi construída com os dados coletados por pesquisadores Pokémon. Você já assistiu Pokémon Origins? Se trata de uma série especial de 4 episódios lançada no final deste ano para contar as aventuras de Red, o protagonista dos jogos da primeira geração. Não vou te explicar com mais detalhes, pois pode ser spoiler. No entanto, acredito que ao assistir entenderá um pouco da lógica do Mewtwo ser o Pokémon de número 150.



Pedra, eu perguntei sobre a NNID, que coloquei errado e talz, mas não dá pra criar novos usuários no 3DS, daí colocar a região no Canadá não me deixa acessar a eshop/miiverse. Criar um novo mii não muda nada, ja que o Mii principal é sempre o mesmo, Me ajuda Pedra toda poderosa ;-;

AnôniMiiverse da Silva

Após a atualização, só é possível manter uma conta de apenas uma região. A região da sua NNID será a mesma do seu 3DS na hora em que você criou a sua identificação. Para acessar o Miiverse e a eShop, será preciso que o seu portátil esteja na mesma região de sua NNID, já que ela é obrigatória para usar esses serviços. Você pode tirar as principais dúvidas *matéria especial sobre o Miiverse no 3DS* feita pelo Ighor Henrique. :)

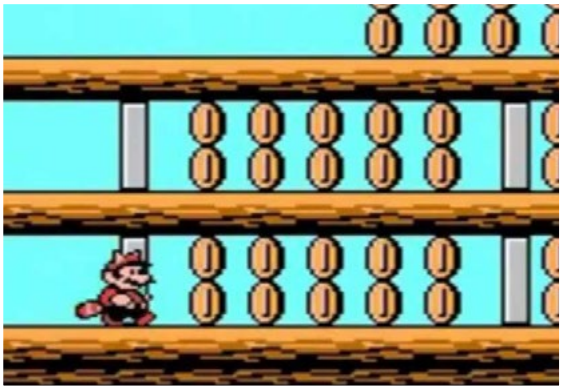


Pedra quando era criança jogava muito o Super Mario Bros 3 e algumas vezes os Hammer Brothers que andam pelo mapa se transformavam em um barco cheio de moedas. O que é preciso fazer pra isso acontecer?

Anônimo "Wario" da Silva

Sim, isso é verdade. É um truque que só acontece uma vez durante o jogo e apenas nas áreas Grass Land, Sea Side, The Sky e Iced Land. Para que você encontre o Treasure Chip, é preciso que haja um Hammer Bros. no World Map. Ao terminar a fase, o número no seu contador de moedas precisa ser um múltiplo de onze (ou seja, 11, 22, 33, 44, etc.) e a penúltima casa (de dezenas) no contador de pontos precisar ser o mesmo algarismo das suas moedas.

Por exemplo, terminar a fase com 55 moedas e sua pontuação ser 0024650. Note que o penúltimo dígito é 5, o mesmo da numeração de moedas. Assim, o barco bônus aparecerá no mapa no lugar dos Hammer Bros. Faço esse truque com a mão nas costas (mas lembre-se que eu não tenho mão...) :P



DONKEY KONGA

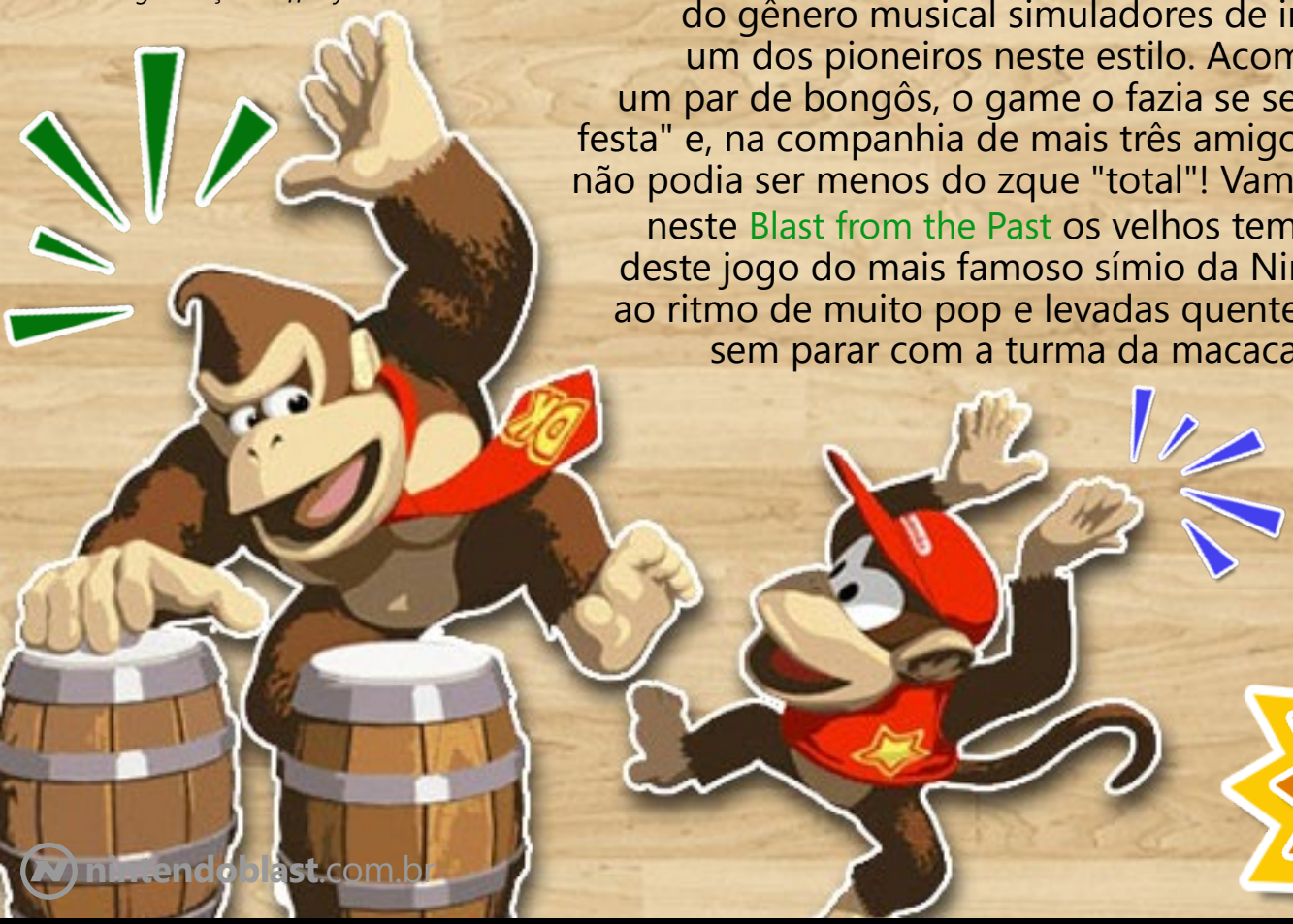
NINTENDO GAMECUBE

MUITO RITMO E MÚSICAS HIT PARA BATUCAR OS BONGÔS COM O MUSICALÍSSIMO DONKEY KONGA

por ***Jaime Ninice***

Revisão: Ramon Oliveira de Souza
Diagramação: Tiffany Silva

Lançado no longínquo ano de 2004 (o tempo passa...), Donkey Konga foi um divisor de águas para os jogos do gênero musical simuladores de instrumentos, um dos pioneiros neste estilo. Acompanhado de um par de bongôs, o game o fazia se sentir o "rei da festa" e, na companhia de mais três amigos, a diversão não podia ser menos do zque "total"! Vamos relembrar neste Blast from the Past os velhos tempos na onda deste jogo do mais famoso símio da Nintendo, tudo ao ritmo de muito pop e levadas quentes batucando sem parar com a turma da macacada da Big N!



O INÍCIO DE UMA HISTÓRIA DE SUCESSO!



A história de Donkey Konga começa com Donkey e Diddy Kong caminhando em uma remota praia quando, de repente, dão de cara com um instrumento no mínimo curioso. Após presumirem do que se tratava, com Donkey balançando para ver o que tinha dentro dos barris e menções a algo que poderia vir de King K. Rool, eles resolveram levar o notável instrumento a Cranky Kong. Este os disse que se tratava de um bongô, instrumento com semelhanças à bateria e tocado na forma de batuques. Sendo assim, eles começaram a dar umas batucadas e notaram algo estranho quando Donkey bateu palmas ao rir da performance de Diddy. Cranky atentou para o fato de que, ao bater palmas, o bongô ressoaria, produzindo som.





Cranky também os incitou a levar a sério esta nova empreitada, dizendo que deveriam praticar para, com muito esforço, tocar bem, afinal, "Ninguém é profissional logo de cara, todos têm que praticar" - sábias palavras do mestre. Ao que os jovens disseram: "Poderemos ser famosos e ricos, com montanhas de dinheiro capazes de comprar tudo o que quisermos... tantas bananas quantas poderíamos comer!"

Donkey Konga foi um dos antigos jogos do início do século XXI, ainda na era 128-bit. Lançado no ano de 2004 em terras americanas (o jogo teve uma aparição na EGS 2004, primeiro evento de games realizado no Brasil, em novembro do ano corrente no Expo Center Norte, local onde atualmente ocorre a Brasil Game Show), o game trouxe uma nova inspiração para os donos de GameCube que procuravam uma novidade em gameplay (como podem ver, a Nintendo já dava seus passos em direção a toda onda inovadora que viria a seguir com o Nintendo DS e o Wii). A saudosa parceria com a Namco também viria a calhar, como uma possível substituta da Rare, além de trazer alguns títulos exclusivos para a época, como Tales of Symphonia, Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean, I-Ninja, P.N.03 e Soulcalibur II.



NOS EMBALOS DOS HITS TROPICAIS

A ideia de Donkey Konga era simples: conecte seu par de bongôs na caixinha azul da Nintendo, também conhecido por GameCube, e comece a batucar em músicas que embalaram as curtições e pistas de dança, desde os anos 1960 até o final do século XX, tudo seguindo as marcações na tela que indicavam a ordem e a posição que deveria tocar. As posições eram simples e consistiam em bater do lado esquerdo, direito, com os dois lados ao mesmo tempo e batendo palmas.



Tal quantidade de notas na tela era suficiente para testar a coordenação motora dos jogadores nos ritmos impostos pelas músicas, além de poder causar complicações em dificuldades maiores, com a presença de mais notas na tela e com maior velocidade de aparição a cada compasso.



O modo Street Performance permitia que você fosse ganhando medalhas a depender de sua colocação no game, quantidade de acertos no tempo - entre perfeito, bom e mal -, além dos desejáveis combos, que permitiam ganhar cada vez mais dinheiro. E, se não bastasse, à medida que você completava as canções, poderia ganhar moedas DK. Entre os níveis de dificuldade, eles iam do Monkey, passando pelo Chim e, por último, Gorilla, este aconselhável apenas para experts e desbloqueado através da lojinha do game, a DK Town, onde podiam ser compradas desde músicas para este modo até minigames e efeitos sonoros para os nossos bongôs.



SINTA-SE EM UMA ORQUESTRA!

Uma das coisas mais legais de se presenciar ao jogar Donkey Konga é a sensação de diversão e bem-estar entre os amigos, e os modos multiplayer mostram bem isso. O chamado Jam Session é composto de solo, dueto e quarteto, este último com nível de dificuldade único. Há ainda o interessante modo Challenge, onde dois competidores disputam para ver quem faz mais pontos, com direito a diversos itens para apimentar a disputa, como caça-níqueis e botões POW.



DIFERENTES VERSÕES, DIFERENTES MÚSICAS

Apesar das similaridades com a versão americana, tanto a versão japonesa quanto a europeia de Donkey Konga contêm algumas músicas diferenciadas nas set-lists, com temas que representam ainda mais a força de suas regiões. É interessante notar a troca do tema de Kirby e Pokémon da versão americana para o de Donkey Kong Country e Super Smash Bros. Mellee na versão europeia, e também na do comercial de Pikmin, presente na versão japonesa, no lugar de The Legend of Zelda das outras versões, além de muitas canções de anime e novelas japonesas presentes na versão da terra do sol nascente.



AMÉRICA

TemaDonkey Konga
DK Rap
Tema do The Legend of Zelda
Tema do Super Mario Bros.
BIngo
Tema do Pokémon
Krby: Rigth Back at Ya!
Diddy's Ditties

"We Will Rock You"
"Like Wow"
"Wild Thing"
"I Think I Love You"
"Louie, Louie"
"The Loco-Motion"
"Shining Star"
"All the Small Things"
"Rock This Town"
"You Can't Hurry Love"
"Right Here Right Now"
"Dancing In The Street"
"Rock Lobster"
"Stupid Cupid"
"The Impression That I Get"
"What I Like About You"
"Whio it"
"Busy Child"
"On the Road Again"

EUROPA

Tema do Super Mario Bros.
Tema do Donkey Kong Country
Tema do The Legend of Zelda
Rainbow Cruise
Abertura do Super Smash Bros. Melee
Tema do Donkey Konga
DK Rap

“Lady Machine”
“Canned Heat”
“Don’t Stop Me Now”
“Alrigth”
“The Loco-Motion”
“Dancing In The Street”
“You Can’t Hurry Love”
“All These Smal Things”
“Louie, Louie”
“99 Red Ballons”
“The Impression That I Get”
“Busy Child”
“Tubthumping”
“I Want You Back”
“Cosmic Girl”
“Richard III”
“Wild Thing”
“September”
“Back For Good”

JAPÃO

Donkey Konga
Sumer Mario Theme
Monkey Rap

Kaze no La La La
Mata Aeru Hi Made
Kirby!
Hamutarou Tottoko Uta
Advance Adventure
The Galaxy Express 999
Colors
Momoiro Kata Omoi
Ashita ga Aru sa
Flu High
Snake
Koi no Dance Site
Mini Moni Jan-ken-pyon!
Desire - Jouretsu-
Ashita he no Tobira
Love Somebosy
We are the One
Hyokkori Youtan Shima
Ai no Uta
Densetsu no Starfee



E você leitor, teve a oportunidade de jogar Donkey Konga? Caso ainda não tenha, saiba que ainda há tempo, seja em eventos de jogos antigos, em lojas virtuais e de trocas, mesmo que usados, ou na casa daquele seu amigo colecionador ou “GameCube fag”. Seja como for, a diversão de Donkey Konga ainda pode garantir a alegria de muita gente. Basta ligar o som no volume máximo e batucar sem parar nos embalos do ritmo tropical!

“IS THE RHYTHM IN YOU?”

BLASTPÉDIA

É com muito prazer que eu apresento à vocês a mais nova seção da Revista Nintendo Blast: A Blastpédia! Caso você acompanhe as publicações impressas dedicadas à BigN deve se lembrar da extinta NGamer Brasil. Muitos, incluindo quem vos fala e diversos integrantes da equipe GameBlast, admiravam seu humor irreverente e teor inovador para um estilo de publicação que andava estagnado. A partir da edição nove, a revista começou a trazer a seção chamada Nintendopédia. Tratava-se de uma enciclopédia ilustrada que contava com diversas informações sobre as dezenas de criaturas, itens e lugares que passaram pelas plataformas da Nintendo. Nesta primeira edição do ano nós contamos com a prévia de Donkey Kong Country Returns: Tropical Freeze e mais diversas outras matérias dedicadas ao gorilão. Dessa forma, a primeira Blastpédia não poderia ser sobre outra coisa se não o clã da família Kong! Prepare-se para conhecer os mais pitorescos símios que compõem esse confusa árvore genealógica na qual cada macaco não decide em qual galho quer ficar!



Manky Kongs são orangotangos que pertenciam ao clã dos Kongs, mas foram expulsos. Agora são encontrados como inimigos em certas fases, lançando barris em cima de DK e Diddy.



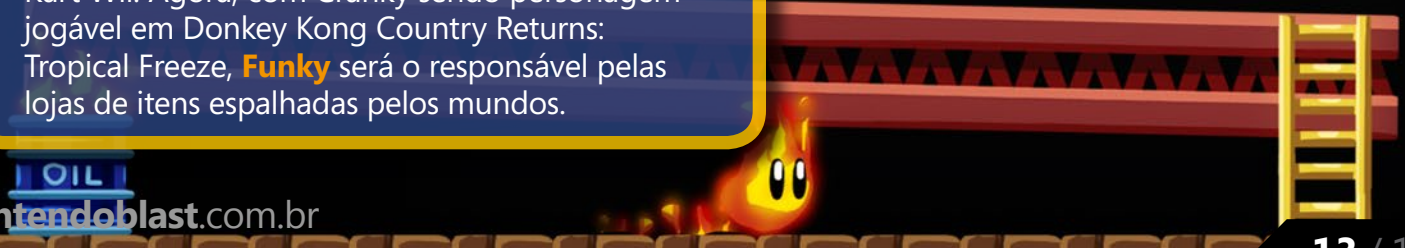
Irmão mais novo de Chunky, **Kiddy** foi um dos protagonistas de DKC3, ao lado de Dixie Kong. Infelizmente, não deu as caras desde então. Uma curiosidade é que Kiddy foi o primeiro Kong controlável cujo nome não começa com a letra "D".



Esse Kong com estilão de motoqueiro já apareceu em diversos jogos protagonizados pelo seu irmão, DK, normalmente oferecendo ajuda através de itens ou transporte. Ele já deu as caras até em jogos do Mario, como Mario Kart Wii. Agora, com Cranky sendo personagem jogável em Donkey Kong Country Returns: Tropical Freeze, **Funky** será o responsável pelas lojas de itens espalhadas pelos mundos.

Texto e ilustrações
por ***Hugo Pereira***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Eidy Tasaka



Com curvas sinuosas, estatura acima da média para os Kongs e silhueta voluptuosa, **Candy** já deixou até o King K. Rool babando. Mas, ao que tudo indica, ela aparenta ser a namorada de DK, a quem ajudou diversas vezes durante as aventuras.

O "Rei do Camarote" da família Kong, **Swanky** gosta de ostentar e agregar valor com suas roupas e anéis dourados. Não perde a oportunidade de mostrar que é rico através de jogos de perguntas e respostas, agraciando o jogador com uma ligeira parte de sua riqueza. Sua conexão com os outros símios não é muito clara e, tal qual Kiddy, não é visto desde DKC3.

Esposa de Cranky que já foi professora e dona de uma creche (e por algum motivo, também de uma caverna), **Wrinkly** está aí pra provar que a Rareware não tinha dó nem piedade de seus personagens. Após estrear em DKC2 e aparecer em DKC3, Wrinkly passou dessa pra melhor logo antes da estreia de Donkey Kong na 3ª dimensão, no 64. Ao invés de salvar jogos, a velha alma penada passou a dar dicas para os jogadores.

Com os braços mais compridos da família e ainda podendo esticá-los, **Lanky** é o único orangotango que ainda pertence ao Clã dos Kong. Depois de sua estreia no 64, só voltou a dar as caras em Barrel Blast, para o Nintendo Wii.

Tiny, a Irmã mais nova de Dixie, estreou em DK64 e apareceu em praticamente todo jogo da série desde então. Essa pobre Kong foi a que mais sofreu com a venda da Rare pois, após sua aquisição pela Microsoft, a Big N decidiu trocar o design que você vê ao lado por um controverso look que a faz parecer mais velha do que a própria irmã - cujo parentesco, desde a troca de designs, nunca mais foi mencionado.

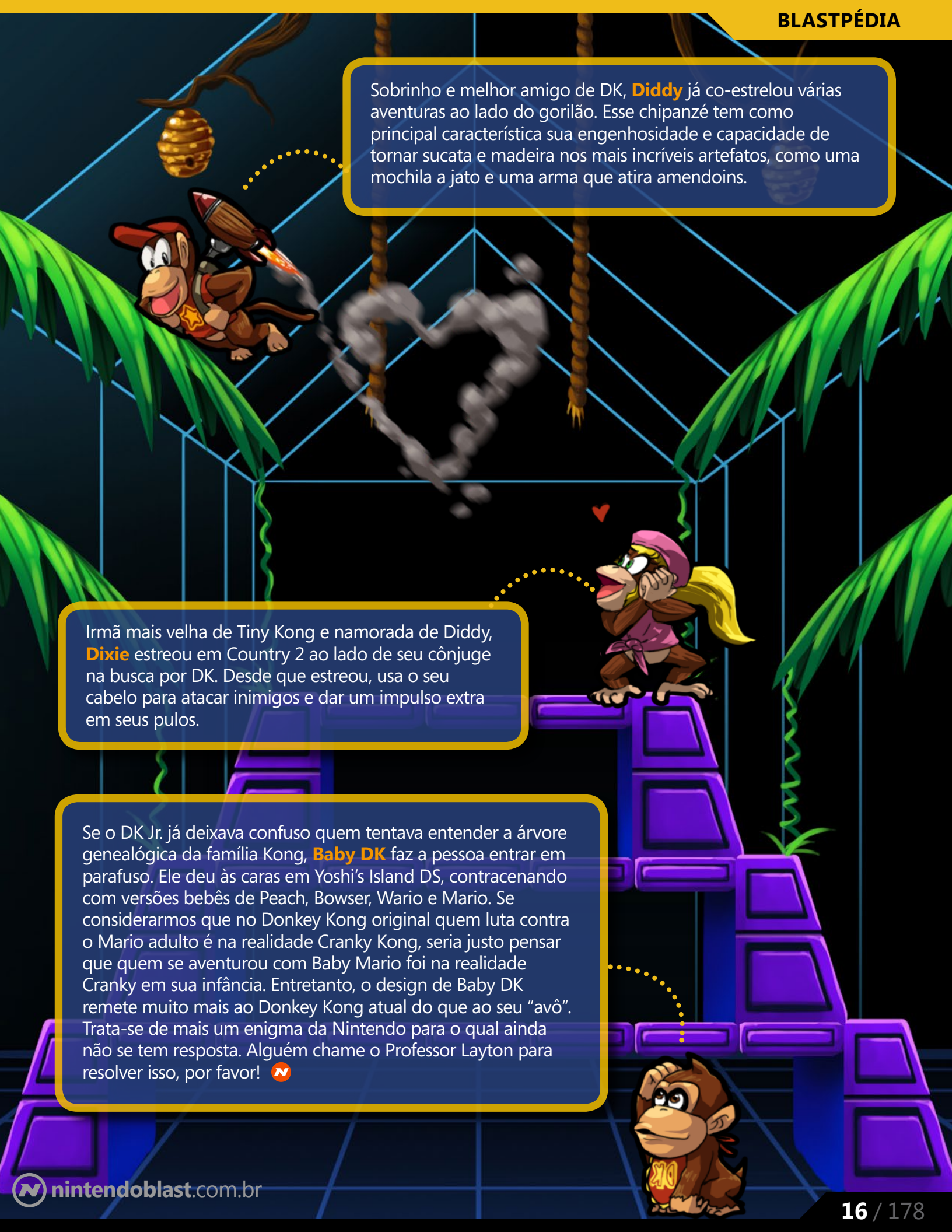
Irmão mais velho de Kiddy, embora seu nome seja mencionado em DKC3, só apareceu realmente no jogo de 64. **Chunky** é o maior e mais forte do clã, ainda pode ficar invisível e foi o responsável pelo golpe final no King K. Rool até então.



O membro mais velho do clã deve sofrer da mesma doença degenerativa que Solid Snake, pois em 1981 estava firme e forte lançado barris em cima do então Jumpman e em 1994, em DKC, já era um idoso aposentado. **'Cranky'** é pai de DK Jr. e, teoricamente, avô de Donkey Kong (embora clame paternidade do segundo macaco). O velhote reclamão que sempre ajudou com dicas e itens será controlável pela primeira vez em Tropical Freeze.

Filho de Cranky, deu as caras em Donkey Kong **Jr.**, no qual salvava o próprio pai que havia sido aprisionado pelo ainda Jumpman - sim, o bigodudo já foi vilão! Além disso, pela cronologia da série, especula-se que seja o verdadeiro pai de Donkey Kong. O que mais colabora com essa ideia é o fato de ambos estarem presentes no Mario Tennis 64, o que significa que ambos são seres diferentes, ou que houve uma distorção no tempo-espaço contínuo daquele jogo.

O mais famoso de todo o clã é o personagem com a árvore genealógica mais confusa de todas. Pode ser tanto irmão quanto filho de Jr. e pode ser neto ou filho de Cranky. De qualquer forma, o gorilão protagonizou diversos jogos, incluindo uma série ritimica na qual tocava músicas em seus bongôs. Embora tenha começado como mocinho, já reviveu os passos do pai/avô e foi o vilão na série Mario vs. **Donkey Kong**. Agora, conta com sua própria linha de brinquedos e cuida pacíficamente da DK Island. Isto é, até a mesma se tornar alvo de animais vikings em DKC: Tropical Freeze!



Sobrinho e melhor amigo de DK, **Diddy** já co-estrelou várias aventuras ao lado do gorilão. Esse chipanzé tem como principal característica sua engenhosidade e capacidade de tornar sucata e madeira nos mais incríveis artefatos, como uma mochila a jato e uma arma que atira amendoins.

Irmã mais velha de Tiny Kong e namorada de Diddy, **Dixie** estreou em Country 2 ao lado de seu cônjuge na busca por DK. Desde que estreou, usa o seu cabelo para atacar inimigos e dar um impulso extra em seus pulos.

Se o DK Jr. já deixava confuso quem tentava entender a árvore genealógica da família Kong, **Baby DK** faz a pessoa entrar em parafuso. Ele deu às caras em Yoshi's Island DS, contracenando com versões bebês de Peach, Bowser, Wario e Mario. Se considerarmos que no Donkey Kong original quem luta contra o Mario adulto é na realidade Cranky Kong, seria justo pensar que quem se aventurou com Baby Mario foi na realidade Cranky em sua infância. Entretanto, o design de Baby DK remete muito mais ao Donkey Kong atual do que ao seu "avô". Trata-se de mais um enigma da Nintendo para o qual ainda não se tem resposta. Alguém chame o Professor Layton para resolver isso, por favor!

BRAVELY DEFAULT

3DS

por **Fellipe Camorassi**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: David Vieira

Um clássico na era moderna, prepare-se para ver o passado e o presente dos RPGs se chocarem com Bravely Default (3DS)

Eu amo RPGs, todos que me conhecem sabem disso. Independente da produtora ou da jogabilidade, eu sempre amei o gênero por suas histórias, pelos combates interativos, pelo conjunto da obra. Mesmo sem a ação constante, esses jogos conseguem me empolgar como nenhum outro estilo consegue. Acho que isso se deve a minha criação a base de Chrono Trigger e Final Fantasy. Bem, imaginem minha reação ao ver um RPG nos moldes clássicos batendo na porta do 3DS, quebrando barreiras e mostrando que algo antigo e algo novo podem dançar numa mesma melodia. Saibam a seguir como eu me senti ao saber e experimentar um pouco de Bravely Default (3DS) e porque vocês também devem ficar ansiosos por ele.

Revistando a era dos cristais

Um mundo belo, com o ecossistema equilibrado, onde a paz reina. Essa seria a descrição perfeita de Luxendarc se não fosse o grande cataclisma que fez com que a própria terra se abrisse. O motivo de tamanha catástrofe é que os Cristais responsáveis pelos quatro elementos entraram em colapso, deixando todo um povo desolado. Esperança é algo raro, mas ela reside em Agnès Oblige, uma jovem com uma forte ligação ao Cristal do Vento e que pode ser capaz de reavivar o equilíbrio de toda Luxendarc. Pena que nem todos querem que essa história tenha um final feliz, e farão questão de tentar ter somente para si o poder dos Cristais que podem salvar o mundo.





Se você não viu nenhuma semelhança com Final Fantasy nessa história de heróis escolhidos e Cristais, provavelmente nunca chegou a jogar os primeiros jogos da série, em especial o primeiro. Bravely Default pode ser uma nova franquia, mas eu a vejo como uma continuação espiritual do maior clássico da Square Enix. Para ser sincero, o nome do jogo pode ser lido como "Final Fantasy: A Link to the Past", porque ele é um verdadeiro elo com o passado, trazendo o estilo mais clássico de RPG para o mundo moderno, mas com algumas adaptações.



A bravura para ser padrão

Em uma indústria de games em constante mudança e inovação, com cada vez novas formas de se contar uma história ou jogar um jogo, é comum pensar que as físicas e jogabilidades dos velhos tempos são antiquados e que não seriam um sucesso com o público atual. Entretanto, a Square Enix resolveu arriscar de qualquer forma e trazer um RPG cujo estilo remete aos primórdios do gênero, tendo a coragem para usar o padrão dos bons e velhos RPGs neste mar de ação contínua que permeia o mercado atual.

Bravely Default segue um estilo de exploração e combate nos moldes de Final Fantasy. Enquanto a viagem no mundo aberto parece monótona e simplória ao mostrar o personagem cruzando o mapa mundi, as cidades e territórios inimigos são onde o charme está. As áreas urbanas e os calabouços são colossais, cheios de detalhes e sempre abusando do efeito 3D e das câmeras se alternando em diversas perspectivas.



Outra semelhança com os clássicos é um sistema de classes extremamente similar aos primeiros Final Fantasy, onde todos os personagens possuem uma forma básica e podem escolher livremente entre diversas outras profissões. O nível de customização dos personagens permite até o domínio de habilidades mesmo após a troca de classe, e as possibilidades são infinitas.



Em suma, temos aqui um dos únicos RPGs da atualidade que teve a coragem de puxar a essência dos clássicos e trazer a tona para um público completamente novo, há quase três décadas daqueles que os experimentaram quando crianças. Aí fica a pergunta: "como algo tão antiquado com uma aparência nova pode deixar uma expectativa tão grande?". Bem, a resposta é que as semelhanças param por aí.







O controle em suas mãos

Apesar do estilo de combate aparentar ser idêntico ao de RPGs antigos, ele tem suas particularidades que tornam Bravely Default totalmente único.
Para começar, temos as funções que dão nome a jogo: Brave e Default. Envolvendo o consumo e acúmulo de Brave Points (BPs), essas duas funções podem mudar totalmente o rumo do combate quando usadas corretamente. Default aumenta a defesa do personagem e aumenta sua contagem de BPs, enquanto Brave permite o consumo destes para agir mais de uma vez em um turno, ou mesmo executar movimentos especiais. Tudo depende de você.

Mais inovações incluem o total controle da chance de aparição de oponentes e a velocidade do combate, permitindo que o treinamento seja mais rápido e fluido, bem como as viagens caso não queira ter muitos problemas com o seu time ferido. A quantidade colossal de funções demonstradas até agora chega a ser intimidadora, mas é algo comum para JRPGs.

O jogo entrega tanto o controle nas mãos do jogador que até o próprio tempo está submisso às suas vontades. Uma das funções que mais estou ansioso para testar do jogo se chama Bravely Second, poder homônimo ao segundo jogo da série que já está em produção. Através dela, a realidade aciona o freio e se interrompe, ficando a favor dos heróis para que possam virar a batalha ao seu favor.

Uma aventura para velhos e novos heróis



Eu poderia passar as próximas duas ou três páginas só falando de cada função anunciada, sobre como o jogo ganha certas facilidades ao encontrar pessoas no StreetPass, ou falando que quando o 3DS está no Sleep Mode o jogo acumula pontos que podem ser usados para adquirir itens extremamente úteis, ou sobre a rápida estalagem de dificuldade que pode desafiar até os mais experientes estrategistas, mas qual seria a graça de acabar com a graça? Isso é uma prévia, afinal.

Basta vocês saberem que Bravely Default é um desafio para todo um mercado gamer, um ataque que veio do passado para impressionar uma nova geração. Se você é fã de gráficos belos, histórias envolventes, mecânicas únicas de jogabilidade e nostalgia, é bom já separar o seu dinheiro. Se não, bem, que tipo de gênero você joga? Agora fiquei interessado.

EXPECTATIVA
5

Bravely Default (3DS)

Desenvolvimento: Square-Enix
Gênero: RPG

Lançamento: 7 de fevereiro

3DS

Professor Layton and the Azran Legacy™

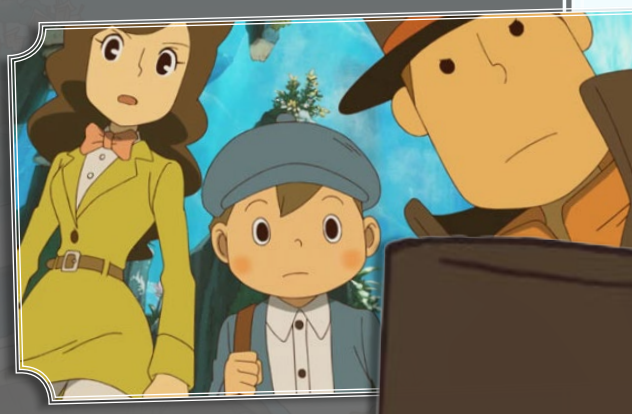
por ***Hugo Henriques Pereira***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Leonardo Correia

"Todo enigma tem uma solução". Nem parece que faz mais de seis anos desde que ouvimos esta célebre frase pela primeira vez... Disponível na Europa desde o ano passado, Professor Layton chega às lojas e ao eShop do Nintendo 3DS no dia 28 de fevereiro para concluir o arco da prequela iniciada por Last Specter e por um ponto final na saga do nosso gentleman britânico.

Desde que começou, em 2006 no Japão e 2007 nas Américas e Europa, a série Professor Layton sempre soube aprender com seus erros e tornar seus pontos fortes mais fortes ainda sem ter de recorrer a drásticas mudanças em seu funcionamento. Se você já jogou qualquer um dos cinco títulos anteriores sabe o que esperar de Azran Legacy: Um jogo estilo point & click com uma historia envolvente, recheado de enigmas que possibilitam a progressão na historia e diálogos dublado ou até mesmo belíssimas animações em momentos chave da trama. Mas não se deixe enganar: o jogo esta longe de ser "mais do mesmo" e faz seu melhor para nos deixar ansiosos para a conclusão dessa saga.

Enredo de Tirar a Cartola







A historia de Azran Legacy é seu principal atrativo, pois promete grandes revelações sobre personagens que marcaram presena nessa trilogia atual (como os vilões Bronev e Descolé, alem da ajudante de Layton, Emily Altava) e por amarrar essa trilogia com a original, iniciada em Curious Village. O enredo começa pouco tempo após Miracle Mask, quando o Professor e sua equipe recebem uma carta de Desmond Sycamore, um aqueologista que afirma ter encontrado uma "Múmia Viva" e que deve estar ligada à civilização perdida dos Azran.

Após subir a bordo de um dirigível, Layton e companhia atravessam o mundo visitando os mais diversos locais em busca das chaves dos Azran, cinco objetos em formato de ovos que abrem a câmara que contém o segredo por trás do avanço tecnológico da civilização que, por fim, foi o que causou sua ruína.

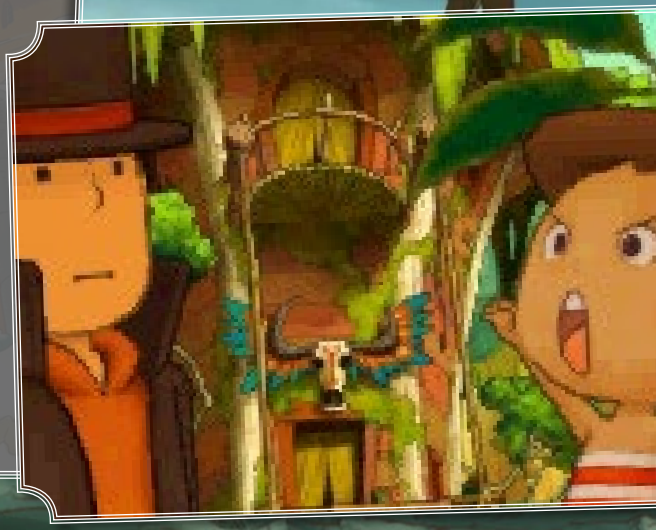
Com a ajuda dos já conhecidos Luke e Emmy, além de aparições periódicas de Grosky e do novato Desmond Sycamore, o professor vai enfrentar uma organização conhecida apenas por "Targent" que tem como objetivo capturar somente para si toda e qualquer informação relativa aos Azran. Não bastassem ter que lidar com tal organização que tem até mesmo agentes infiltrados na Scotland Yard, a polícia Londrina, Layton ainda vai se deparar novamente com Jean Descolé, que também busca o segredo dos Azran.

Com uma história, revelações e viradas na trama dignas de rivalizar com o enredo de Unwound Future, Azran Legacies só aparenta pecar no timming com o qual a história se desenrola. Quando a trama fica mais envolvente e promete revelações bombásticas o clima é quebrado com a caça pelos ovos dos Azrans e missões secundárias relacionadas aos locais visitados.

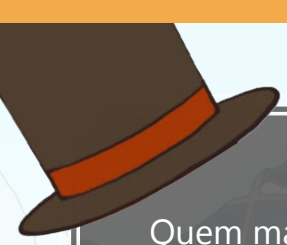
Um Mundo de Novidades

Aliás, a mecânica de percorrer o mundo visitando os mais diversos países (Estados Unidos, Russia, África do Sul e Austrália, para mencionar alguns) promove um sopro de inovação em termos de visuais, música e enigmas. Praticamente todos os jogos anteriores se passaram em Londres ou cidades fictícias dentro do reino unido. Por mais distintas que fossem entre si, todas compartilhavam o mesmo estilo arquitetonico e os mesmos instrumentos musicais embalavam os momentos de investigação e os enigmas a serem resolvidos. Com diversas culturas a serem exploradas, saimos da mesmice dos vilarejos em tons pastéis que acompanham a série desde seu primeiro jogo e experimentamos neve, selva, praias e pradarias compondo uma diversidade de cenários nunca antes vista pelo Professor.











Quem mais se beneficiou das mudanças de ares foram os enigmas. Se há algum tempo eles se tornaram um tanto aleatórios em meio ao contexto ao qual eram jogados, agora supervisionados por Akira Tago e inseridos nas mais diversas partes do mundo, os enigmas acabaram sendo mais relevantes e relacionados aos países visitados. Um bom exemplo é o enigma que envolve guardar todas as Matrioshkas (aquelas bonecas russas que entram uma dentro da outra) ao conversar com um dos moradores da cidade fantasiosa de Froenberg, que se encontra na Rússia.



Mas se a relevância dos enigmas e sua contextualização foi aprimorada, infelizmente não houve nenhum avanço na criação de novos tipos de quebra cabeça. Você continuará se deparando com os mesmos problemas de lógica - bem parecido com aquelas antigas pegadinhas de vestibular -, aqueles que envolvem pequenas equações matemáticas (ou tentativa e erro, se álgebra não for seu forte) e os frustrantes quebra-cabeças de deslizar peças. Mas não tome isso como uma crítica ao conteúdo dos mesmos. Por mais que a estrutura principal tenha sido mantida intacta, eles continuam tão criativos e viciantes como sempre. Pode ter certeza que em nossa futura análise do jogo você verá escrito "os puzzles continuam na sua cabeça mesmo quando você não está jogando, pois você continua pensando em como solucionar aquele enigma que ficou sem resposta" ou algo do gênero.

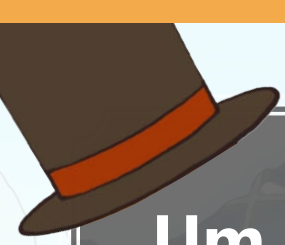




Um fim digno de um gentleman

Com tudo que Layton nos trouxe, desde histórias fascinantes à frases e jargões que se popularizaram na internet (“This reminds me of a puzzle!”), é com felicidade e tristeza que encaramos a data do lançamento de Azran Legacy se aproximando. Mantendo os padrões da franquia e não tentando arriscar de última hora, Layton faz com maestria o que um cavalheiro deve saber fazer: sair por cima antes de se desgastar. Enquanto ficamos à espera de resoluções à mistérios da série, mais animações chocantes, enigmas de fritar o cérebro e o fim da história desses personagens carismáticos, nos resta apenas a oportunidade de olhar para trás e aproveitar esse tempo pra rememorar não o legado dos Azran, mas o Legado do Layton.









EXPECTATIVA

5

Professor Layton: The Azran Legacy — 3DS

Level 5

Gênero: Puzzles e Point and Click

Lançamento: 28 de fevereiro de 2014

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



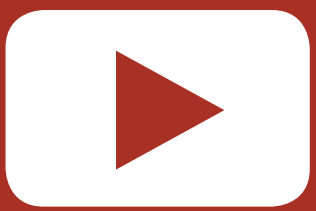
facebook.com/nintendoblast

Curtir



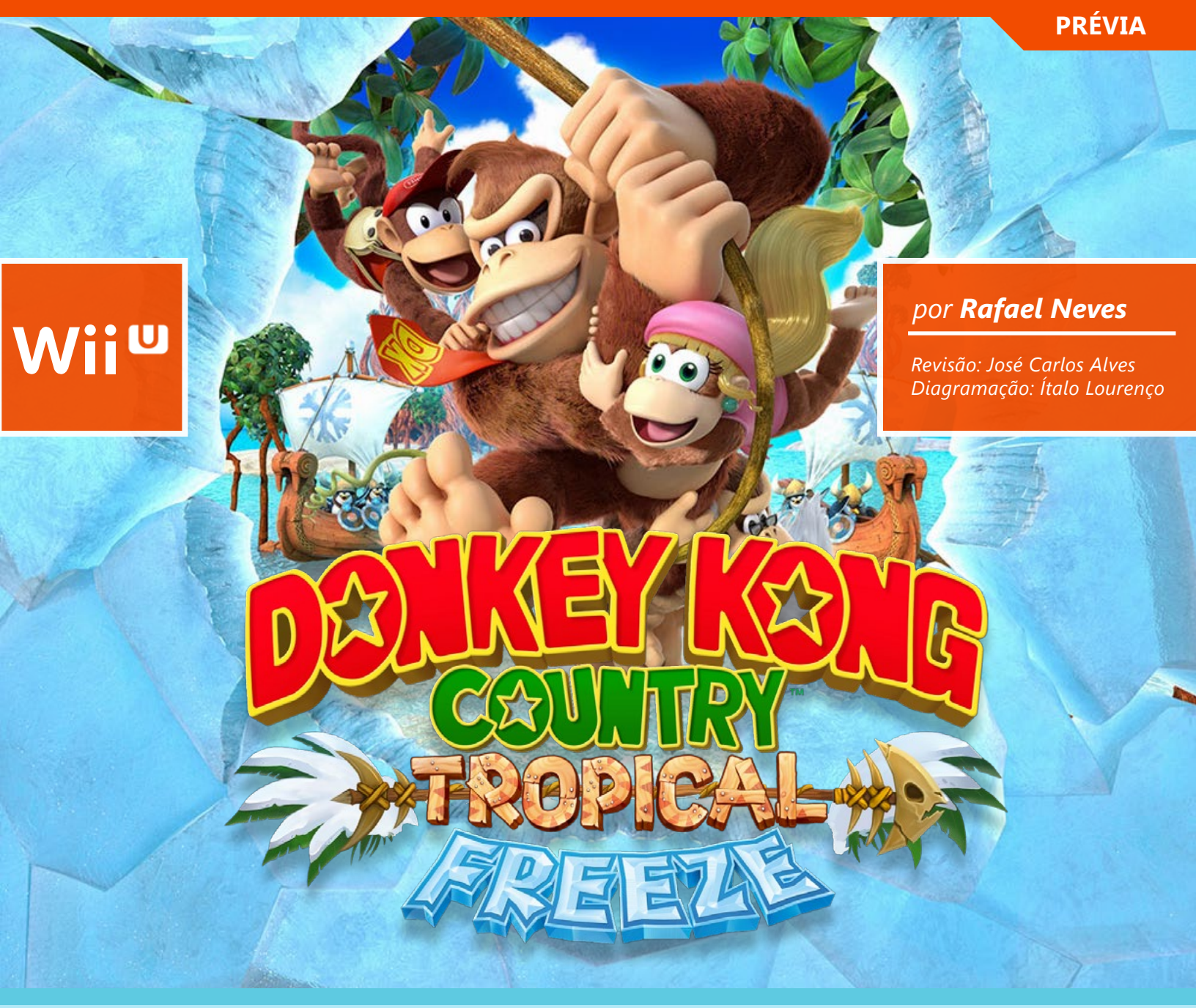
google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



Wii U

por ***Rafael Neves***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Ítalo Lourenço

A macacada está prestes a invadir o Wii U em Donkey Kong Country Tropical Freeze e nos fazer perguntar: É isso mesmo o que a Retro Studios deveria ter desenvolvido?

Nenhuma outra vez um jogo da Retro Studios foi tão pouco desejado quanto Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Depois de ter surpreendido a todos com a qualidade impecável da trilogia Metroid Prime e de ter trazido de volta o macacão da Nintendo à sua melhor franquia, a "nova Rare" resolveu dar continuidade à sua renovada na série **Donkey Kong Country**. Embora muitos fãs (inclusive nós) adorassem ter visto um novo Metroid ou Star Fox pelas mãos da Retro, será que Tropical Freeze não merece o nosso respeito? Será que fases inspiradíssimas, novos personagens jogáveis, visuais estonteantes e uma trilha sonora que promete muito não serão exatamente o que essa aventura em progressão lateral pode oferecer de melhor ao Wii U?

Donkey Kong retorna de novo

Quando **Donkey Kong Country Returns** foi anunciado para Wii na E3 2010 como a próxima obra-prima da Retro Studios, o retorno triunfal de Donkey Kong foi ovacionado até dizer chega. E o lançamento não decepcionou – tanto em crítica quanto em vendas. A questão é: por que não surtiu o mesmo efeito com Tropical Freeze sendo talvez a única grande surpresa da Nintendo na E3 2013?





É claro que não tem o mesmo impacto do reboot de 2010, mas convenhamos que isso não desqualifica a capacidade dessa sequência. Pensando em Country Returns e Tropical Freeze numa relação semelhante à de Rayman Origins e Legends, dá para ter uma clara ideia de que, mesmo sem inovar ou surpreender, dá para esperar muito desse novo DK.

Mais do mesmo? Bem, com uma física semelhante, engine gráfica apenas atualizada e esquema geral de jogo conservado, não dá para esperar tanta novidade estrutural em Tropical Freeze. Mas quando pensamos que o que realmente importa em um jogo de plataforma é o design de fases, os trailers e a experiência passada com Country Returns nos fazem crer que Tropical Freeze será mais um assassino de New Super Mario Bros. U (Wii U) e páreo duro para Rayman Legends.



O poder da família

Como dito, as fases são um elemento crucial. Tropical Freeze já nos mostrou que temos seis ilhas com temáticas únicas (muitas não vistas em Country Returns, como as fases nevadas), elementos novos (como os trampolins de geleia) e uma mecânica de jogo que fez falta na aventura para Wii: a possibilidade de mergulhar. É claro que a saudade da grande seleção de **animais de suporte** ainda permanece, mas ao menos não sentiremos falta de conduzir DK pela imensidão subaquática.



Outras mecânicas já vistas receberam melhorias e desafios incríveis. Por exemplo, os impiedosos trechos em carrinhos de minas agora mudam de perspectiva de maneira cinematográfica e é até possível trocar o trilho a ser percorrido para evitar uma morte certa. Já as sessões inteiramente através de barris flutuantes estão muito mais cinematográficas e impressionantes. Tudo isso contribui para fazer de Tropical Freeze uma aventura surpreendente em cada estágio, que também contam com os níveis de dificuldade mais amigáveis da **versão para 3DS de Country Returns**.



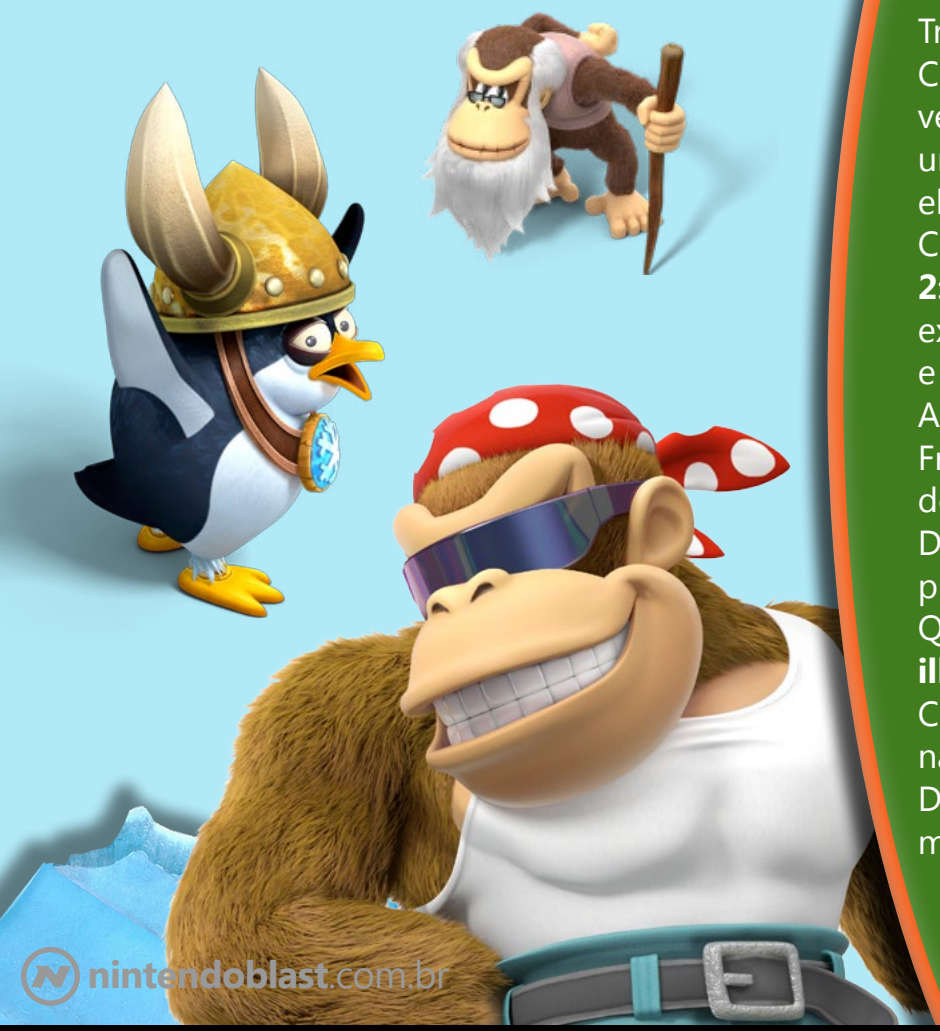
Mas o que realmente temos de grande novidade em Tropical Freeze é a ajuda extra que o gorilão precisou pedir para sua numerosa família. Não apenas **Diddy Kong** ajudará novamente com sua mochila-jato e sua metralhadora de amendoins, mas também **Dixie** e **Cranky Kong** entram na jogada. A namorada de Diddy utiliza os longos cabelos loiros para aumentar a altura dos pulos – um pouco diferente da extensão dos saltos que ela antes proporcionava. Já o vovô rabugento põe os velhos músculos para trabalhar e, com a ajuda da sua bengala-pula-pula, vai mostrar a DK como era saltar sobre obstáculos em seu tempo de fliperama.



nintendoblast.com.br

Mas, com Cranky voltando à ação, quem vai se responsabilizar por sua sempre útil loja de itens? **Funky Kong**! Ele vai trazer um ar mais radical e jovem à empoeirada e cafona mercearia Kong. Será que mais algum símio vai ajudar o quarteto de macacos a derrotar os Snowmads? Por enquanto, tudo o que podemos fazer é ver a incrível estreia da coluna Blastpédia no fim dessa edição para imaginar quais primatas cairiam muito bem em Tropical Freeze.

Mas, espere, eu disse "Snowmads"? Ah, sim, são os novos inimigos desse jogo. Os **Tikis** de Country Returns foram embora e, mesmo que os **Kremlings** não tenham voltado a tocar o terror, os Snowmads vão causar na Ilha Donkey Kong. Esses animais vikings congelaram a ilha da família Kong, fazendo das densas florestas uma mata gélida. Para trazer o clima tropical de volta, DK, Diddy, Dixie e Cranky devem enfrentar desafios não apenas na sua ilha natal, mas em outras quatro também e em um outro ambiente ainda não conhecido.



Síndrome de Country 2

Tropical Freeze é uma continuação de Country Returns, mas, embora essa versão da série para o Wii U não tenha um "2" no título, podemos traçar entre eles um paralelo com Donkey Kong Country (SNES) e **Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest (SNES)**. Por exemplo, ambos introduziram Dixie Kong e conservaram a participação de Diddy. Além disso, os inimigos de Tropical Freeze são vikings, um tipo específico de pirata. Lembra que os Kremlings de Diddy Kong's Quest têm uma temática pirata? Além disso, em Diddy Kong's Quest e em Tropical Freeze, exploramos **ilhas diferentes da Ilha Donkey Kong**. Coincidência? Talvez por isso a Retro não tenha remixado as músicas de Diddy Kong's Quest em Country Returns, mas apenas as do primeiro Country.

A macacada reunida

Assim como Country Returns, Tropical Freeze trará um interessante modo multiplayer, no qual até dois jogadores poderão unir suas habilidades para superar os obstáculos dessa aventura. Mesmo que os quatro personagens jogáveis tragam naturalmente a vontade de se jogar com mais três amigos, a Retro Studios continuou a limitar a jogatina em grupo para apenas duas pessoas. A decisão, na verdade, é justificada pela maior profundidade dos estágios se comparados, por exemplo, aos de New Super Mario Bros. U. Tropical Freeze tem fases mais longas e com desafios que fatalmente exigem mais calma, algo que uma jogatina caótica de quatro macacos simultâneos mais atrapalharia do que ajudaria.





Ainda assim, as variadas opções de controles marcam um ponto para o modo multiplayer do jogo. É possível usar a dupla do Wii (Wiimote + Nunchuk), o Pro Controller do Wii U e o Wii U GamePad (usando também os sensores de movimento, mesmo que a versão para 3DS de Country Returns tenha mostrado que apenas os botões funcionam muito melhor). O controle-tablet permite ainda que se jogue o game inteiramente pela sua telinha, o que também evidencia uma ausência de mais inteligentes maneiras de se aproveitar o GamePad.



Beleza natural



Por mais que muitos ainda vejam os visuais de Tropical Freeze como uma evolução natural dos vistos em Country Returns, não tem como não admitir que estamos de frente para um dos títulos mais bonitos do Wii U. Ok, pode não levar os processadores do aparelho aos seus limites, mas a arquitetura dos cenários, as animações ao fundo, a pelugem detalhada dos macacos, as animações muito fluidas e a criatividade transbordando no visual de cada fase faz de Tropical Freeze lindo. E engana-se quem pensa que ele não faz o Wii U suar: é exatamente pelos gráficos desse jogo que o GamePad foi deixado de lado. Se a justificativa da Nintendo cola já é outra história.



Outro aspecto digno de nota no lado artístico de Tropical Freeze é sua trilha sonora. A aventura para Wii já havia trazido canções muito belas que misturavam temas clássicos remasterizados com melodias novas. Essa versão para Wii U impressionou os fãs da série por trazer de volta o sábio David Wise, exímio compositor da trilha da trilogia Country original. Dá para esperar músicas muito boas desse cara, inclusive é nosso desejo vê-lo retrabalhando Stickerbrush Symphony.



Maldição do segundo filho?

Donkey Kong Country: Tropical Freeze é exatamente aquele jogo que veio no contexto errado. A expectativa pelo novo projeto da Retro Studios era por algo hiper hardcore, e Country Returns já matou muito a saudade pela série Country. Então, com o que Tropical Freeze pode nos agraciar? Com mais do mesmo? Bom, se você acha que geniais fases novas, mecânicas de jogo inéditas, visuais incríveis, trilha sonora desejada e quatro macacos para perambular pela tela de sua televisão são "mais do mesmo", eu não sei. O que eu sei é que Tropical Freeze promete nos divertir por horas.





Faltam coisas no jogo? Sim, é impossível não querer mais novidades, modos de jogo diferentes e alguma interação online, mas o que temos até então já vale muito a compra. Afinal, é uma das séries mais incríveis da Rare que a Retro Studios deu continuidade de maneira exímia. Quer mais o que, oras?

EXPECTATIVA
4

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)

Developer: Retro Studio/ Nintendo
Gênero: Plataforma

Lançamento: 21 de fevereiro



3DS

por ***Jameson Sheen***

Revisão: *Catarina Aurora*
Diagramação: *Breno Madureira*



Não foi difícil superar os selvagens desafios de Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl

O primeiro título da franquia Etrian Odyssey, lançado em 2007 para o Nintendo DS, foi responsável por introduzir jovens de hoje aos dungeon crawlers de meados de 1980. Esse gênero é focado em exploração, e sua dificuldade excessiva deixa de ser um problema e passa a ser um charme. Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl é uma releitura do primeiro título da série e esse fato por si já levanta muitas dúvidas: não é cedo demais para um reboot ou remake? Uma franquia que é conhecida por ser difícil e deixar tantos novatos receosos deveria fazer esse movimento agora? Convido vocês para juntos podermos descobrir as respostas dessas perguntas.

Aventura é seu nome



Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl chega ao ocidente alguns meses depois do seu antecessor, Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan, ambos para o Nintendo 3DS. Além dos dois primeiros títulos da franquia, os outros jogos tiveram um bom intervalo de tempo entre eles: nada muito breve para não dar tempo de sentir saudade, e nada muito demorado para não dar tempo de esquecer o último título jogado. E para nós, brasileiros, que acompanhamos o lançamento norte-americano, esse intervalo é um pouco maior devido à localização ocidental. Foi uma surpresa não apenas termos o mais recente título por essas bandas em outubro (sendo que o anterior chegou aqui no começo do ano) como também ser um remake do primeiro jogo.



Para quem ainda não se aventurou pelas raízes da Yggdrasil, pode ser fácil entender como um remake não faria sentido pela franquia ter menos de dez anos. Esse não é o único ponto que torna um remake inesperado, mas também o fato de que Etrian Odyssey, apesar de ter um visual bem amigável e convidativo, é difícil tal como os dungeon crawlers do fim do século passado. E não precisa conhecer o gênero para saber como atualmente o público consumidor de videogames tem sua grande maioria composta por jogadores casuais que optam por títulos mais fáceis e simples, que possam dar o gosto de vitória e conquista sem muito esforço. E esse definitivamente não é o caso de Etrian Odyssey: se você quer ter algo legal, você pode ter, mas pagando seu preço, tempo ou habilidade.

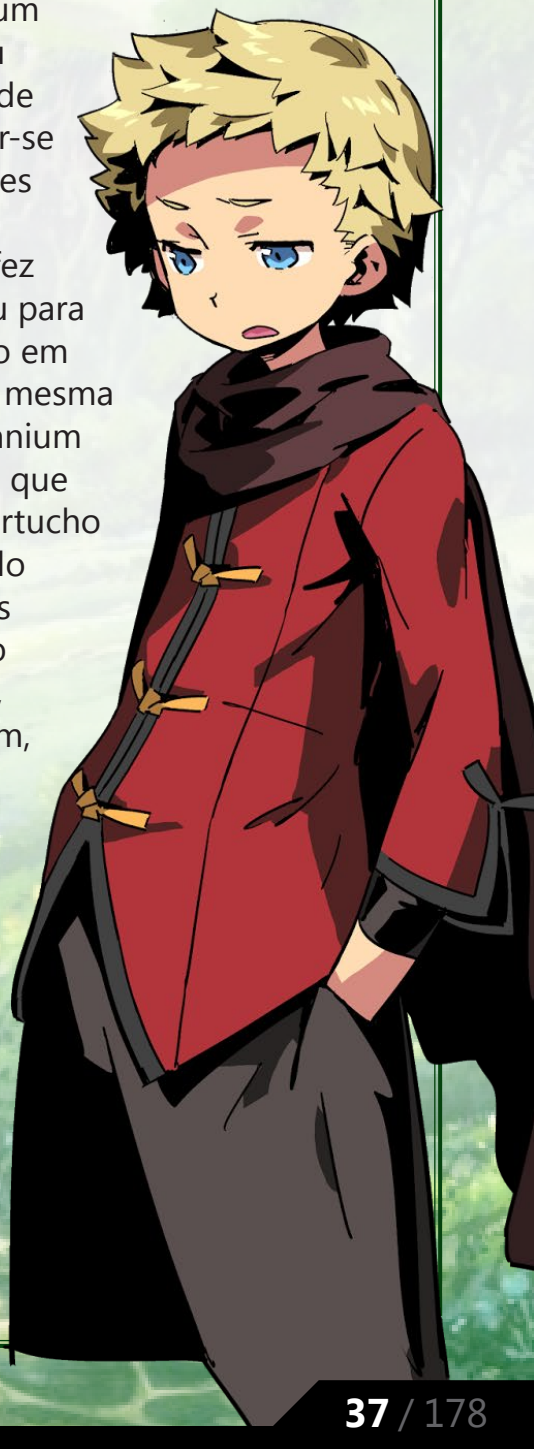
Mas calma! Etrian Odyssey não é um jogo impossível. Se você tem mais de vinte anos, você provavelmente já viveu o suficiente para ter se aventurado por jogos do mesmo nível ou até mais difíceis. Seu personagem é um Highlander que é enviado para cidade de Etria para cumprir uma missão especial. Após essa missão que te introduz aos conceitos básicos do jogo, você investe horas e mais horas (mesmo sem perceber) explorando florestas, fazendo seus próprios mapas desses locais, envolvido em combates contra monstros, caçando tesouros ou itens para melhorar seus equipamentos, além de desenvolver seus personagens. O jogo é muito baseado em texto (e é muito importante ler tudo) e visão em primeira pessoa, tanto para escolher suas respostas e reações em diálogos, como durante combate.

De veteranos para novatos

Esse é o título mais fácil da série. E quando digo mais fácil, não significa menos desafiador. O que quero dizer é que ele está mais simples e intuitivo do que os títulos anteriores. Nenhuma grande diferença, mas pequenos detalhes que para quem já jogou não fará diferença alguma, enquanto para quem está tendo seu primeiro contato com a série resultará em uma experiência muito mais interessante e convidativa para uma segunda chance. Como experiência pessoal, eu havia emprestado meu Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan para uma amiga que insistiu em jogá-lo por ter gostado do visual que quase lembrava um anime, mas ela falhou muito na exploração de dungeons e por sentir-se penalizada tantas vezes (muitas dessas vezes sem entender o que fez errado), não demorou para abandonar o cartucho em um canto. Convidei a mesma para testar The Millennium Girl e... agora lembrei que preciso pegar meu cartucho de volta. Considerando os tantos comentários positivos dela sobre o jogo e a empolgação, posso concluir que sim, o título está muito mais convidativo para iniciantes no gênero.







Acredito que uma das mudanças que ajudou foi abandonar a exploração de mundo aberto. Encontrar FOEs (Fields-On Enemies, que são como chefes do jogo) quando você não está preparado e ainda ser de um nível superior ao de seus personagens, pode passar uma experiência mais real de "aventurando-se pelo desconhecido", mas não é uma experiência agradável para quem está acostumado com jogos mais simples. Na mesma linha, o jogo traz diversas opções em suas configurações que permitem ao jogador personalizar da maneira mais pessoal possível a sua aventura.



E no exemplo que citei, o que foi que chamou atenção da pessoa? A arte, não? Como disse no começo, esse visual amigável, alegre e colorido é convidativo para jogadores que não conhecem o gênero, ainda mais depois da popularidade global que animes atingiram nos últimos anos. Um ponto que gosto na arte de Etrian Odyssey é como Yuji Himukai usa sombras, além de combinar e destacar cores vivas. Geralmente sombra está junto de cores mortas e não chamam atenção, mas em Etrian Odyssey elas acentuam a vida das cores muito bem. Ao mesmo tempo, não é nada único e exclusivo. É bem semelhante ao trabalho dele em Slayers (anime produzido pela J. C. Staff e exibido em 1995 pela TV Tokyo). Mas é um "simples" muito atrativo. Lembra também o trabalho do Takehito Harada em Disgaea e Phantom Brave. Mas Harada não usa sombras tão bem, talvez eu veja alguma semelhança apenas pelo character design.

Não apenas o visual, mas a trilha sonora é igualmente agradável. Yuzo Koshiro é o responsável por essa parte do jogo e mostra que ele ainda sabe o que faz. Ele ganhou nome no começo dos anos 1990 com títulos como The Revenge of Shinobi, Sonic: The Hegdehog e Streets of Rage, apesar de ser lembrado por muitos por seu trabalho em Shenmue (e eu não me esqueço do desagradável Time and Eternity). Entretanto, a ambientação de Etrian Odyssey é mais semelhante ao seu trabalho em Ys, onde ele teve o capricho de adicionar a dose certa de bom jazz. O que mais me chamou atenção, apesar de tudo, foi a opção de poder escolher entre jogar com a trilha sonora do primeiro título ou com sua versão atualizada. Isso pode agradar tanto os nostálgicos, quanto marinheiros de primeira viagem. E não posso esquecer de citar que a adição de vozes aos diálogos é um ponto que aumenta, e muito, o valor da obra completa. Para quem conhece outros títulos da Atlus como Shin Megami Tensei e Persona, é possível reconhecer algumas dessas vozes durante suas aventuras aqui.



O que podemos aprender com Untold?

Se você nunca jogou Etrian Odyssey, você pode (e deve) começar por aqui. Como temos um recomeço para a história, você não estará perdendo nada por não jogar os títulos anteriores da série. Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl pega tudo o que aprendeu com os quatro títulos anteriores e torna mais simples para aqueles que nunca jogaram, mas querem começar a jogar. Uma de suas principais características, a oportunidade de desenhar seu próprio mapa enquanto explora o local desconhecido, é facilitado nesse título, de modo que você pode configurar uma opção de auto-maping e apenas caminhar enquanto ele é desenhado por um NPC de sua party.



Pessoalmente, não é algo que eu aconselho, pois uma parte bacana da experiência de Etrian Odyssey está justamente em desenhar seus mapas. E outra adição que acredito que poderá ser melhorada em jogos futuros são as Grimoire Stones que permitem usar habilidades de monstros. O conceito é bom, mas por serem tão incomuns e muitas vezes não terem a utilidade que você precisa para melhorar seu arsenal de opções, é uma novidade pouco aproveitada se você não tiver tantas horas de jogo. E por falar em horas de jogo, esse me pareceu um título mais longo que seu antecessor, já que com cerca de 50 horas eu ainda tinha muito o que fazer e não havia aberto todo conteúdo do jogo.

Você pode jogar "à moda antiga", focando apenas em explorar dungeons e pouco se importando com os companheiros de seu grupo, ou jogar o modo história, no qual os membros de seu grupo são NPCs com personalidade própria e uma história pessoal. Aconselho fortemente o modo história, tanto para quem está começando, quanto para quem já curtiu os títulos anteriores. Vocês poderão conhecer desde o maduro e inteligente Simon, até o esquentado e impulsivo Arthur "fazendo isso com estilo". Mas claro que eles não são nada perto da fofa Frederica Irving.

✓ Prós

- Apesar de simples, faz uso do 3D melhor do que títulos lançados recentemente;
- As pequenas mudanças tornaram o jogo muito mais simples para novatos;
- O jogo consegue ser imersivo sem fazer muito esforço.

✗ Contras

- Apesar do visual agradável, não acrescenta nada de diferente do título anterior;
- Jogadores mais experientes podem se sentir um pouco limitados;
- Posso considerar a ausência de um multiplayer co-op?



NOTA
9.0

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl

Desenv.: Atlus
Gênero: RPG

Seja o maioral e ande novamente pelas ruas violentas de 3D Streets of Rage

*por **Jaime Ninice***

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Agatha Christine

Streets of Rage é um dos jogos mais icônicos de seu tempo. Situado dentro do gênero beat 'em up, no qual fez escola, o jogo trouxe para o Mega Drive todo o glamour de se caminhar pelas ruas perigosas da cidade, encarando valentões e outros já iniciados na arte do crime e da violência submundial. Agora, a SEGA decide revivê-lo, e em 3D, no atual portátil da Nintendo. Prepare seu 3DS, pois a porradaria vai rolar solta mais uma vez!

Características a mil e muita pancadaria pelas ruas

A história de 3D Streets of Rage gira em torno de uma cidade tranquila que um belo dia é tomada por uma organização criminosa, gerando assim um caos. Em meio à tomada da polícia por um sindicato, a criminalidade sem limites e toda essa turbulência à solta, um grupo de jovens Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding decidem arriscar as suas vidas para dar uma "limpa" na cidade.



A SEGA fez um belíssimo trabalho de adaptação e limpeza dos gráficos, transpondo-os para uma visão bem mais nítida e com efeitos opcionais de 3D para dentro ou para fora da tela. Dá para perceber as idas e vindas do personagem nos ambientes com uma profundidade incrível em um portátil, e nos perguntamos o porquê desta moda só ter vindo agora, quando já poderíamos ter diversos outros jogos, também de outras empresas, sendo refeitos nos mesmos moldes 3D.



E por falar em cenários, eles variam entre localidades como ruas com bares, praias, viadutos, navios, fábricas e avenidas desertas durante a noite. Todas dando aquele clima hardcore e com um ar de contravenção que a história principal proporciona.

No andar das ladrinagens: relembrando os velhos tempos de brigas



Aqui manda quem lutar mais! A aventura consiste, basicamente, em ir avançando no cenário até encontrar outros personagens vindo na sua direção e poder chamá-los para um mano-a-mano. Inimigos variados e a possibilidade de encontrar itens para se alimentar e garantir uma pontuação a mais na barra de vida, alem de armamentos para as lutas, estão entre os elementos que podem ser encontradas neste jogo.

As jornadas continuam pelos cenários até você se deparar com com um Big Boss, sua batalha final para passar de nível. Sobre os chefes nao poderiam ser mais interessantes, indo desde lutadores brutamontes a bêbados vomitando fogo, irmãs gêmeas kitana, irmãos mãos de tesoura, entre outros mais.

Além disso, você ainda possui a ajuda de um carro da polícia, que solta um canhão, atacando os inimigos com um grande círculo de fogo. Interessante notar que o fogaréu atinge a todos que estiverem no cenário, por razoes óbvias, menos o jogador (hum..., um friendly fire aqui faz falta).

O efeito multimídia na era dos bits



A trilha sonora de Streets of Rage garante aquele estilo dos filmes de tiras, com um batuque bem no clima dos anos 1980. Com música de Yuzo Koshiro, conhecido compositor destes estilos para os games, o game traz boas melodias, com um quê de sons metálicos que tanto caracterizaram os Rocks dos anos 1980 e 1990.

Já a jogabilidade do jogo continua a mesma, logicamente com os botões diferentes, mas que podem ser alterados. É impressionante como ele roda bem no portátil e garante aquele clima retrô já com alguns poucos segundos de jogatina. O multiplayer local possibilita partidas mais insanas entre os amigos, talvez não sendo necessário mais nada para a diversão começar.

Pilote uma moto de corrida contra o tempo em 3D Super Hang-On (eShop/3DS)

por ***Alberto Canen***

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Agatha Christine



O sucesso da SEGA nos fliperamas foi marcante na década de 1980. Ainda mais quando consideramos as máquinas de cabine (arcade cabinet), que garantiam a imersão da garotada da época, por não ficarem atreladas tão somente aos botões e direcional. Um dos arcades de maior sucesso era Super Hang-On, do famoso game designer Yu Suzuki, portado recentemente para o eShop no formato 3D Classics, nos mesmos moldes de Space Harrier, que vimos na edição anterior da revista. Nos arcades, você podia sentar em uma moto física para pilotar a moto virtual e, como era praxe, dar adeus às suas fichas. No 3DS, essa experiência foi transportada com maestria pela SEGA, como vamos conferir.

O tempo é o seu maior adversário



Trata-se de um jogo de corrida que vai direto ao ponto, sem enredo, tutorial ou qualquer embromação. O jogador é colocado na pele de um piloto de moto que deve percorrer diversos trajetos dentro de um determinado tempo. A competição é basicamente contra o relógio, já que não é necessário vencer qualquer adversário, apenas ir de um estágio ao outro dentro do tempo disponível. As motos que aparecem na pista servem apenas como obstáculos móveis dos quais você precisa desviar. Entre os checkpoints, há uma duração entre 30 a 50 segundos. Quanto mais rápido você chegar, mais tempo é adicionado para o trajeto seguinte.



O game conta com quatro níveis de dificuldade, representando os continentes, cada um com mais estágios que o anterior, além de pistas mais traiçoeiras e pilotos adversários mais ousados: Begginer (África): seis estágios; Junior (Ásia): dez estágios, Senior (América): 14 estágios; Expert (Europa): 18 estágios. Ao final de cada continente, um troféu estará esperando por você, com direito a champanhe, garotas de biquíni e muita gente comemorando. Ao terminar os quatro níveis, será desbloqueado o modo World Tour, com os 48 estágios em sequência e um final diferente.

A dificuldade pode ser modificada. No modo mais fácil, as motos adversárias viram "fantasmas" e você passará através delas sem o menor problema. Também é possível ganhar mais tempo entre os checkpoints. Outra comodidade é a possibilidade de salvar o jogo a qualquer momento. Essa característica é ótima para quando você precisa fazer uma pausa e voltar depois, mas também pode ser usada por jogadores em busca de mais facilidade. Resumindo, se você quiser, o jogo vira um verdadeiro passeio no parque, com quase nenhum desafio.

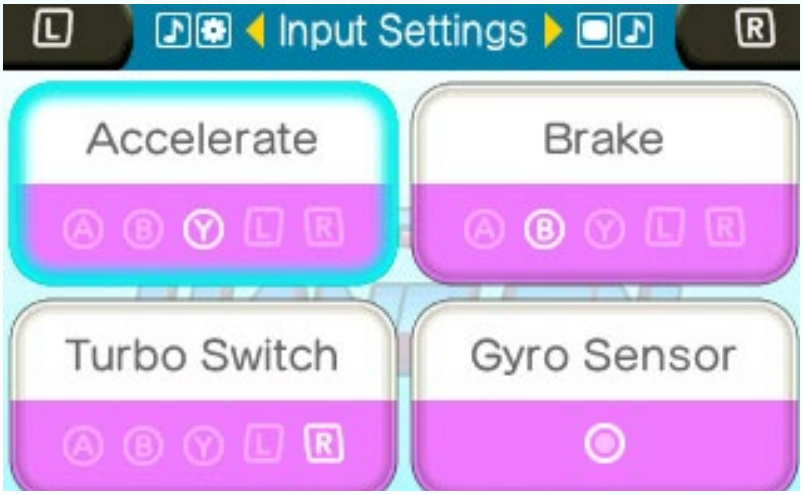
Super Hang-On fez parte da primeira geração de jogos lançados para a plataforma 16-bit da Sega, a qual contou com jogos como Super Thunder Blade, Alex Kidd In The Enchanted Castle, Space Harrier II, Altered Beast, entre outros

Configurações para todos os gostos

Há diversos esquemas diferentes de controles no título: os básicos com Circle Pad e D-Pad, uma opção que faz uso do sensor de movimento — basta virar o 3DS de uma lado para o outro para a moto ir na direção desejada —, bem interessante, transformando o portátil em um espécie de guidão da moto. Há ainda a opção de controlar a possante pela tela de toque, mas, além de não ser nada natural, é bem mais complicado de movimentar com precisão.



Em Ayrton Senna's Super Monaco GP II (MD, 1992), há um truque que permite ao jogador correr com uma moto de Super Hang-On.



Apenas três botões são necessários: um para acelerar, um para frear e outro para o turbo. Todos podem ser configurados da forma desejada. A padrão é a minha favorita: acelera no Y, freia no B e o turbo fica no R. A bem da verdade, não é bem um turbo, é como se fosse uma outra marcha, já que ele serve somente para liberar o segundo pico de velocidade. Apenas acelerando, a moto vai até 280 Km/h. Ao chegar nesta velocidade limite, basta segurar o "turbo" para chegar até a nova velocidade máxima, de 324 Km/h.



A tela também recebeu uma atenção especial. São quatro tamanho diferentes para escolher: tela cheia (agradável, mas estica um pouco os pixels), uma um pouco menor e duas que possuem bordas que simulam as cabines de fliperama de Super Hang-On. Ainda é possível escolher dois tipo de cabines: a "Sit Down Type", que simula a visão da versão sentado em uma moto dos fliperamas, e a "Mini Ride-On Type", cuja visão é de um outro tipo de arcade do jogo, no qual não havia a moto, apenas o guidão e o jogador ficava em pé.



A versão de Super Hang-On para Mega Drive contava com o "Modo Original", não presente nos arcades, que permitia ao jogador customizar a sua moto, deixando-a mais "envenenada".

Super Hang-On marcou uma época de ouro para a SEGA nos fliperamas. Ainda hoje, os jogos que fizeram sucesso naquele período estão nas lembranças dos jogadores que tiveram a oportunidade de experimentá-los. Agora, no 3DS, a experiência pode não ser a mesma, mas foi muito bem reproduzida, sendo mais um game obrigatório para quem curte jogos retrôs.



Super Hang-On é a sequência, ou evolução, de Hang-On. Ambos foram lançados para arcade e portados para os consoles de mesa da SEGA de sua geração. Assim, Hang-On recebeu uma versão no Master System — que vinha na memória do console, junto com Safari Hunt — e o Mega Drive ficou com Super Hang-On.



Nintendo eShop

eShop (Wii U)

por ***Alex Sandro***

Diagramação: Agatha Christine

Virtual Console: Mega Man X2

O segundo jogo da série Mega Man X, lançado originalmente para o Super Nintendo há exatos 20 anos, está disponível no eShop do Wii U. Controle Mega Man X por oito novos níveis, ganhando novos poderes para acabar com os Mavericks e descobrir o segredo da entidade que os controlam. Conte com a ajuda de Dr. Light para descobrir novas habilidades escondidas em cápsulas e controle novos veículos e máquinas de ataque!



Preço: $7.99 (eShop americana)

Dr. Luigi

Disponível desde o dia 31 de dezembro, o jogo do Luigi é do gênero puzzle e os jogadores precisarão alinhar pílulas para destruir vírus. Dr. Luigi traz diferentes configurações de habilidades e ataques em partidas multiplayer e um modo original, no qual as pílulas possuem a forma da letra 'L'. Dr. Luigi inclui um modo Dr. Mario, compatibilidade com o Wii U GamePad e suporte a partidas online.



Preço: $14.99 (eShop americana)

eShop (3DS)

Demo: Bravely Default

O aclamado RPG da Square Enix para o 3DS será lançado apenas em 7 de fevereiro, mas você pode ter um gostinho do que esse grande título promete. A partir de hoje, está disponível no eShop do portátil uma demo gratuita de Bravely Default. A demo traz uma sidequest exclusiva que promete algumas horas de gameplay que, inclusive, não estará disponível no jogo completo. A demo ocupa 1867 blocos do cartão SD e pode ser executada até 30 vezes.



Preço: Gratuita

Aqua Moto Racing 3D

Aqua Moto Racing 3D é indicado para os amantes de Wave Race. Dispute corridas em lugares exóticos e partidas multiplayer local, inclusive com suporte ao Download Play, com até seis jogadores. O título ainda possui suporte ao recurso StreetPass para troca de dados. A promoção é válida até o dia 23 de janeiro quando o jogo voltará a custar R$ 15,99 (ou $7.99 na eShop americana).



Preço: R$ 12,99

por ***Jameson Sheen***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Eidy Tasaka



Como seria um Pokémon no Wii U?

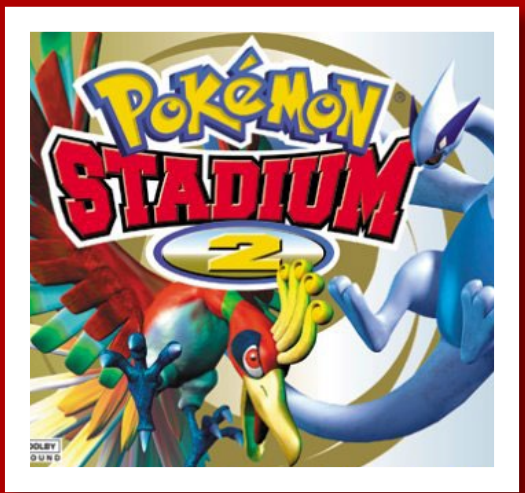
Há pouco mais de um ano que o Wii U foi lançado, mas é apenas agora, com a chegada do PlayStation 4 e Xbox One que podemos falar com precisão que a nova geração começou. Eu realmente não entendo pessoas que falam "next-gen" sendo que os três consoles já estão no mercado. Agora que a briga começou, Wii U vem com títulos de peso em 2014. Pessoalmente, arrisco dizer que o console da Big N receba um jogo dos monstrinhos de bolso entre o fim de 2014 e começo de 2015. Mas e aí, como seria esse jogo?

A triste situação atual

Recordo-me de ter pego meu Nintendo Wii no começo de janeiro de 2007 e minha única opção de jogo foi The Legend of Zelda: Twilight Princess que eu não considerava exatamente um jogo de Wii, já que existia o mesmo título no GameCube. Foi mais pro fim do ano, em meados de setembro, que peguei o Pokémon Battle Revolution que havia sido lançado em junho do mesmo ano. O jogo era o sucessor espiritual de Pokémon Stadium (N64) com recursos para transferir Pokémon das versões Diamond/Pearl (DS) para a telona e com visual tridimensional. Visualmente o jogo foi muito bonito para aquela época e o modo online (já presente nos jogos de DS) era um atrativo e tanto pela possibilidade de jogar partidas online aleatoriamente sem precisar adicionar Friend Codes. Mas parou por aí.







Battle Revolution foi o último jogo que tivemos do gênero e deixou a desejar bastante. Seu maior problema ao meu ver foi ele não ser plenamente compatível com Pokémon Platinum lançado em março de 2009. E aquela geração não parou por aí, pois pouco depois tivemos HeartGold & SoulSilver. Esses jogos eram compatíveis entre eles para trocar ou batalhar nos portáteis, mas apenas os dois primeiros títulos (Diamond & Pearl) funcionavam no Battle Revolution. Rotom, por exemplo, é um Pokémon que ganhou uma nova forma em Pokémon Platinum, mas essa não era reconhecida pelo Battle Revolution. Muitos tiveram a esperança de que um segundo jogo seria lançado, ainda mais após o lançamento da nova geração com os jogos Black & White, mas nada aconteceu. Em resumo, não tivemos a oportunidade de ter nossos Pokémon de Platinum, HeartGold, SoulSilver, Black, White, Black 2 ou White 2 em uma telona com visual tridimensional. Mas será que é apenas isso que precisamos? Battle Revolution teve o visual e o modo online, mas apenas isso não bastou.





Beneficios e experiência

Um novo jogo da franquia para o Wii U provavelmente usará o 3DS como gamepad, como aconteceu com a relação do Nintendo DS e Wii em Battle Revolution. Mas não seria difícil controlar o jogo pelo gamepad do Wii U: aliás, ele é perfeito para isso, seria até mais confortável e conveniente do que usar o próprio 3DS. Mas a questão não é apenas colocar seus monstrinhos para lutarem em um visual tridimensional, até porque, isso é possível no 3DS atualmente nas versões X/Y. O modo online está presente também, de forma semelhante ao aconteceu em Battle Revolution no quesito de batalhar aleatoriamente ser necessidade de Friend Code.



Nesse cenário, Pokémon X/Y alcançou Pokémon Battle Revolution e para um título do Wii U ir além, ele precisaria voltar no tempo e usar o que aprendeu com os jogos anteriores da franquia e perdeu com o tempo, como Pokémon Stadium. Primeiro ponto é: o que ganho jogando esse jogo? Qual é a vantagem além de lutar? Como exemplo de vantagens, poderíamos ter Pokémon distribuídos exclusivamente nesse jogo. Ao completar os objetivos principais do jogo em Pokémon Stadium 2 (N64), o jogador poderia trazer para seu jogo portátil um Farfetch'd com o golpe Baton Pass, um golpe que não era aprendido naturalmente por ele nos títulos portáteis. Ao completar pela segunda vez, ele receberia um Gligar com Earthquake. Como outros exemplos temos o Togetic com Tri-Attack e Zigzagoon com Extreme Speed do Pokémon Box (Game Cube). Temos Pikachu aprendendo Surf no primeiro Pokémon Stadium. Ou até mesmo o raro Mew sendo entregue para jogadores do Pokémon Ranch (Wii). Eu acredito que Pokémon de evento como Mew, Jirachi e Shaymin serão entregues por meio do Pokémon Bank, como já está acontecendo com Celebi. Mas golpes exclusivos, por que não? Outro beneficio que pode ser entregue são itens, já que como não é possível transferir itens pelo Pokémon Bank, alguns itens não serão possíveis adquirir na situação atual. Esses itens que se perderam nessa troca de gerações, poderiam ser entregues como brindes no jogo do Wii U. E como personalização do personagem é um ponto relevante dos jogos para 3DS, que tal a história do jogo se passar em uma nova cidade com uma Boutique com roupas que podem ser compradas com a moeda obtida durante as competições no jogo? Não é pedir muito. Até o lendário cupom de desconto (comentado no jogo por alguns NPCs) poderia ser obtido por meio desse jogo.



Segundo ponto é: desafios reais. Todos sabem que vencer Elite Four nos jogos do portátil não é um grande desafio, apesar da história do jogo parecer que é. Em X/Y temos o Battle Institute que utiliza Pokémon de acordo com as fraquezas de sua equipe. Seria fora de contexto pedir isso em um Stadium do Wii U, mas não seria muito pedir oponentes como os disponíveis no Super Mode do Battle Maison. Eles costumam usar Pokémon completamente evoluídos, com bons itens, e estratégias interessantes. Não é um desafio impossível, mas também não é fácil ao ponto de passar todos os treinadores com um único Pokémon. A versão do Wii U poderia optar por se passar em uma região diferente de Kalos, trazendo desafios inéditos além dos Gym Leaders que já conhecemos. Adicionando isso em um modo mais difícil que é aberto após concluir o jogo pela primeira vez, o jogo estaria bem próximo do que Pokémon Stadium 2 foi.



E nem apenas de batalhas vivemos

No entanto, se o jogo focar apenas em batalhas, ele não será muito diferente de Battle Revolution, apesar da experiência ser mais intensa, duraria pouco tempo e não teria motivos pra jogar novamente. Então, acredito que alguns mini-games (como encontrados em Stadium, mais uma vez) poderiam ajudar. Kalos, em especial Lumiose City, há diversas coisas para fazer e que poderiam ser levadas para o console de mesa. Por exemplo, novos cortes de cabelo ou mudanças no visual, concursos de personalização de Furfrou ou até os concursos de Hoenn que encontramos em Ruby & Sapphire. Opções para gravar novos vídeos também é válido.



O Wii U tem o potencial necessário para ser lar do melhor jogo dos monstrinhos de bolso para consoles de mesa. Não apenas por seu potencial gráfico ou seu gamepad, mas pelo suporte que X/Y pode oferecer. Os jogos precisam de itens, e mais opções de personalização seriam muito bem-vindas. Detalhes como a opção de gravar batalhas ou compartilhar o modo online com o 3DS, não seriam uma má ideia. Mas o mais importante é que o jogo seja compatível com os próximos jogos da franquia que possam ser lançados até o fim da geração, pelo menos.

JOGOS MAIS ESPERADOS DE 2014



por ***Rafael Neves***

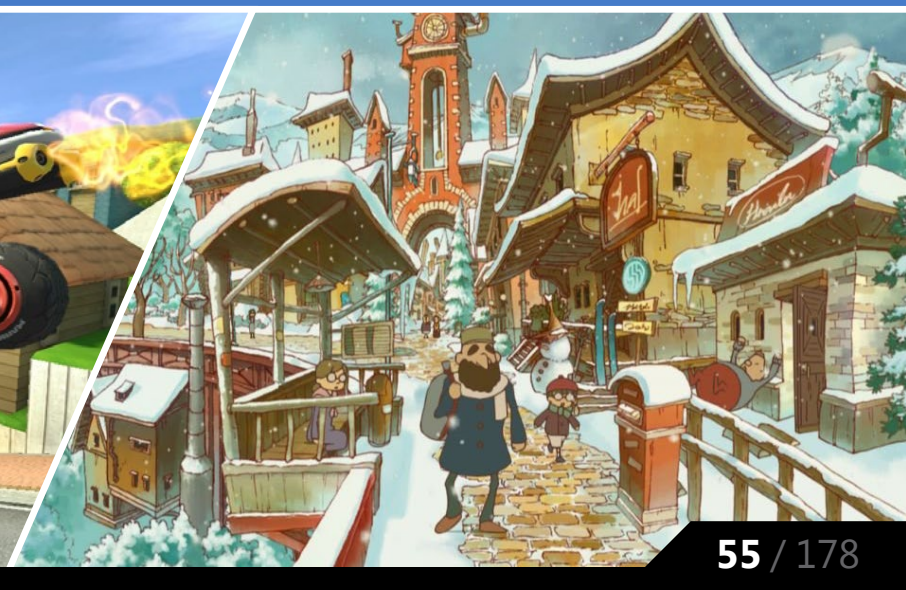
Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ricardo Ronda





Após um ano que alguns preferirão chamar de 2013DS, mas que, ainda assim, deu uma nova esperança ao Wii U, 2014 chega com mais e mais promessas para nós, gamers. Desde grandes estrelas da Nintendo a games menos chamativos, de participações pontuais de third-parties a exclusividades arrebatadoras, o ano que começa agora está cheio para quem carrega consigo uma plataforma Nintendo. Mas precisamos agora escolher os dez que mais nos empolgam, então é hora de dar uma olhada no calendário de lançamentos e listar as maiores promessas de 2014. Com vocês, nosso primeiro Top 10 desse ano novo!





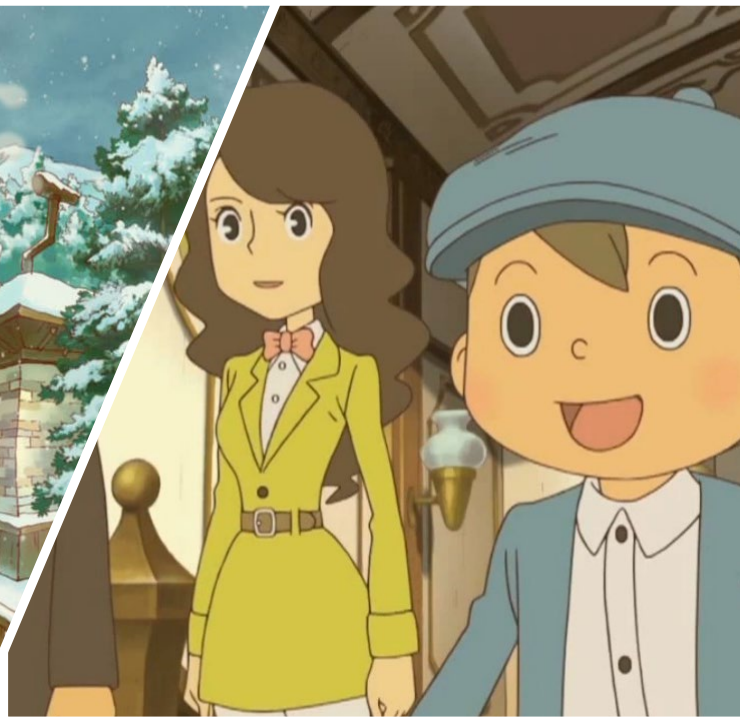
10 Professor Layton and the Azran Legacy (3DS)

Desenvolvedora: Level-5
Lançamento: 28 de fevereiro



Em menos de uma década, já estamos de frente para o sexto game da série Professor Layton. Embora não possamos esperar por mudanças estruturais na série da **Level-5**, Professor Layton and the Azran Legacy promete despedir-se com dignidade das aventuras do **cavalheiro professor**. Espera, como assim adeus? Bom, Azran Legacy é o último game da franquia que trará Layton como protagonista. Para esse momento tão marcante, a desenvolvedora trará mais uma infinidade de enigmas, uma direção de arte exemplar e um enredo capaz de amarrar todas as pontas soltas, fechar a segunda trilogia da série e eternizar a jornada de Layton em nossas memórias... *snif*







9 Mario Kart 8 (Wii U)

Desenvolvedora: Nintendo
Lançamento: outono

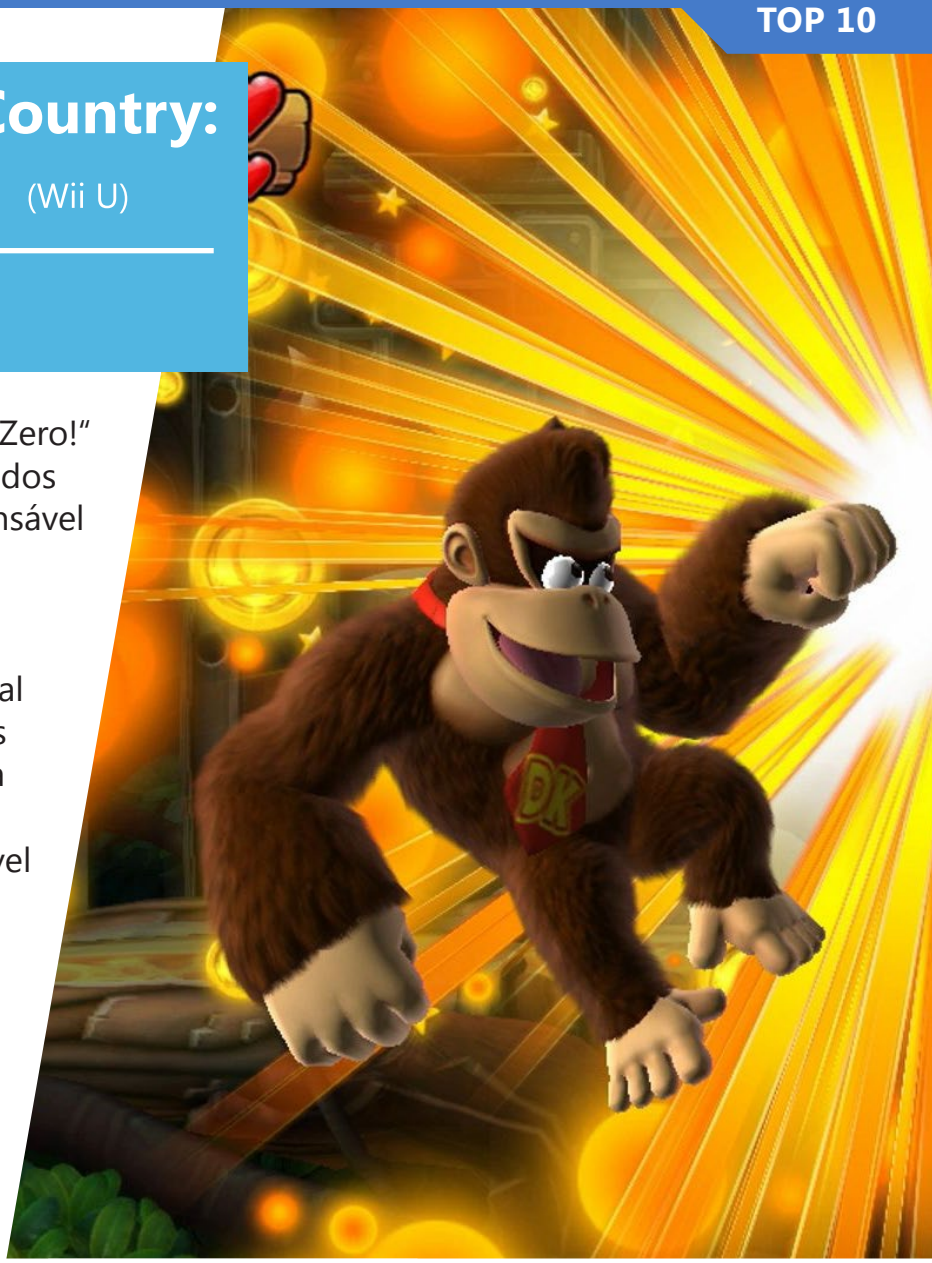
Lakitu está prestes a dar o sinal verde para não apenas acelerarmos em nossos karts por circuitos do Reino do Cogumelo, mas também para o Wii U dar a largada em sua alavancada nas vendas, afinal, Mario Kart é um tradicional system-seller. Mario Kart 8 é a versão HD da **divertidíssima série de corrida de Mario e sua turma**. Como sempre, temos os diversos corredores veteranos na série e os tradicionais itens a serem usados na corrida, mas a Nintendo preparou algumas surpresinhas a mais. **Os circuitos** agora estão muito mais grandiosos, com temáticas novas e criativas. E quem sente falta de um F-Zero vai curtir as novas mecânicas gravitacionais desse jogo, que permitem correr na parede e acelerar de cabeça para baixo. É quase um Mario Kart Galaxy!





8 Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U)

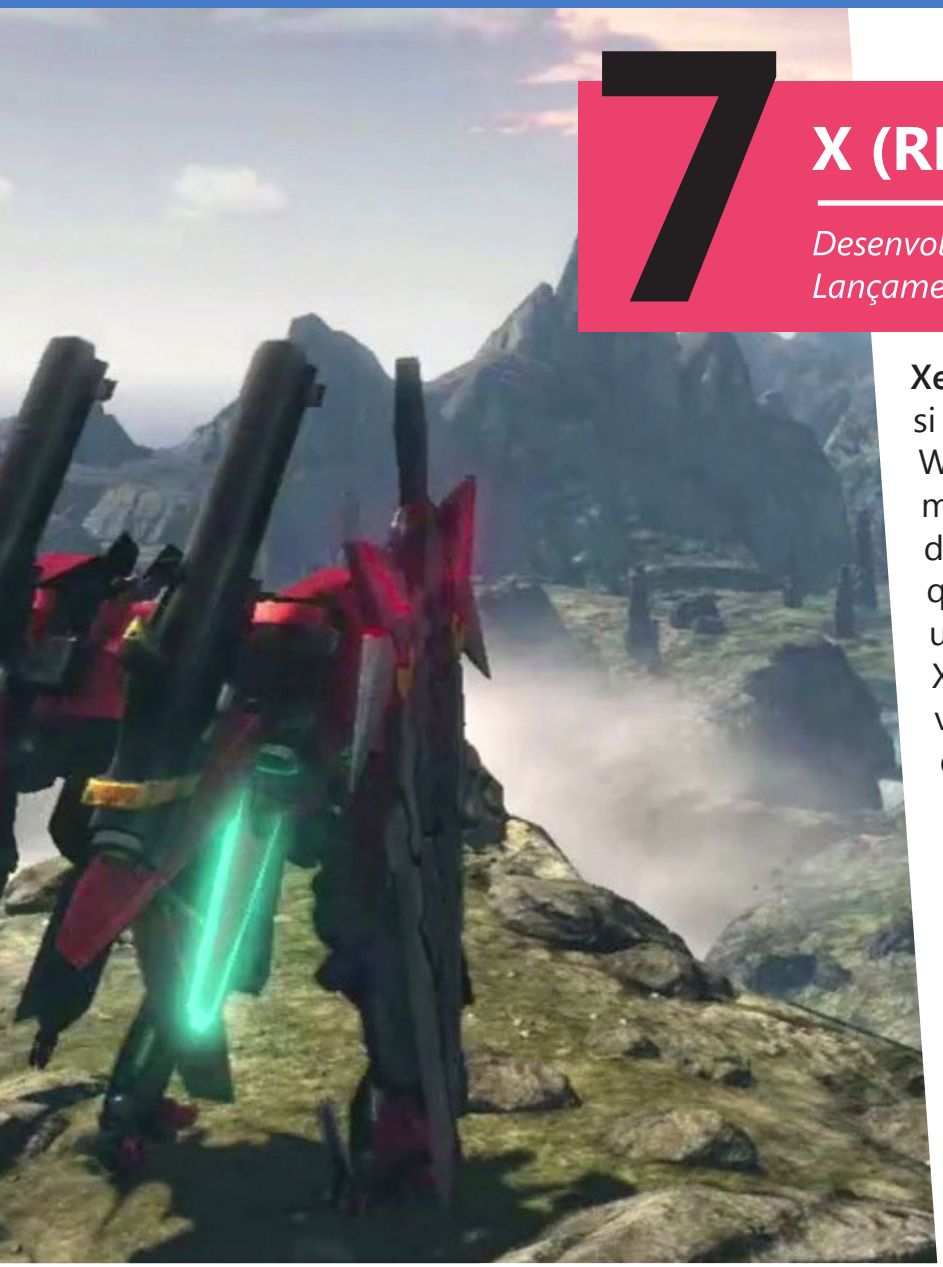
Desenvolvedora:
Lançamento: 21 de fevereiro



"Novo Metroid! Novo Star Fox! Novo F-Zero!" era só o que podíamos ouvir de desejo dos fãs pelo novo projeto do estúdio responsável pela **trilogia Metroid Prime (GC/Wii)** e pelo nostálgico **Donkey Kong Country Returns (Wii)**. Muita gente preferia que não fosse Donkey Kong Country: Tropical Freeze a surpresa da **Retro Studios**, mas não temos por que achar que essa nova aventura do gorilão nos decepcionará. Muito pelo contrário, na Prévia disponível nessa edição, você vai descobrir por que Tropical Freeze é um dos games que mais queremos em 2014. Novos macacos para jogar, fases criativas e desafiantes e David Wise como compositor são apenas alguns dos muitos motivos para querer Tropical Freeze agora mesmo.







7 X (RPG da Monolith) (Wii U)

Desenvolvedora: Monolith Soft
Lançamento: 2014

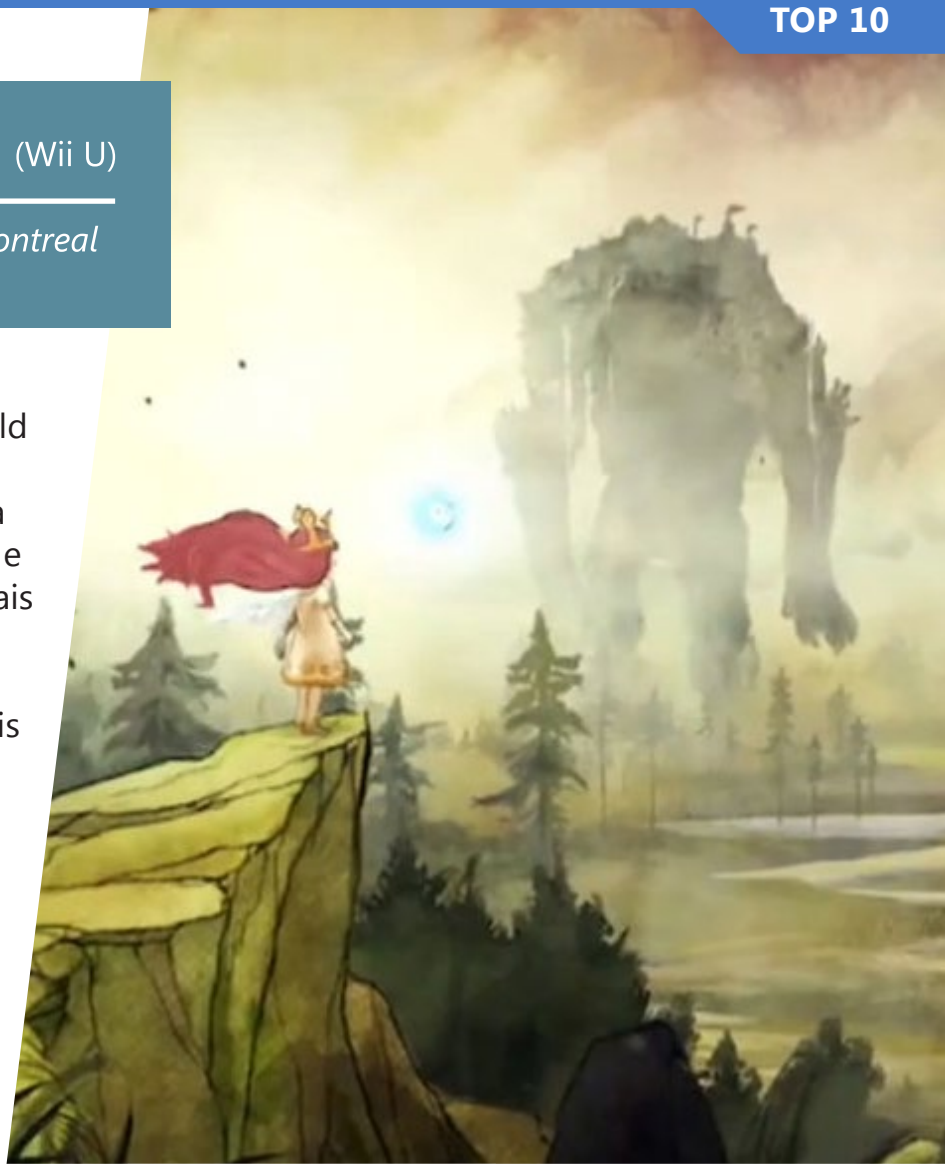
Xenoblade Chronicles tornou-se, por si só, um motivo para se adquirir um Wii. Sério, estamos falando de talvez o melhor RPG para um console de mesa da 7ª geração. Não é natural, então, que fiquemos super "hypados" por um novo RPG do mesmo estúdio de Xenoblade? A Monolith, mais uma vez, apresentou-nos a uma aventura em um vasto mundo, com criaturas maiores do que os monstros de Monster Hunter e com mechas do nível de um Gundam. Há algumas similiaridades com Xenoblade que nos deixam com uma pulga atrás da orelha (será o mesmo universo?), e isso só contribui para nos fazer babar ainda mais quando seus visuais belos e trilha sonora épica são mostrados. Só queremos saber um pouco mais sobre esse título, sabia, Nintendo?





6 Child of Light (Wii U)

Desenvolvedora: Ubisoft Montreal
Lançamento: 2014



O que esse RPG da Ubisoft tem de tão especial para figurar nesse Top 10? Child of Light é muito esperado por nós por trazer de volta a alma de uma aventura fantástica, ter um universo carismático e por almejar ser mais do que apenas mais um RPG de 2014. Child of Light marca pontos por sua exímia direção de arte, caracterizada por visuais bidimensionais feitos à mão (provavelmente uma cortesia do talento nato visto em **Rayman Legends**, para Wii U) e uma trilha sonora tranquila. A mecânica de jogo parece ser familiar para os fãs do gênero, mas contém uma complexidade única. No geral, o que nos faz querer jogar Child of Light é o quão apaixonante ele se mostra ser.







5 Bravely Default (3DS)

Desenvolvedora: Square Enix
Lançamento: 7 de fevereiro

Mais um RPG? Bom, no topo da nossa lista dos games de pontos de experiência, equipamentos e mundos fantásticos, está Bravely Default, o sucessor espiritual de Final Fantasy: The 4 Heroes of Light (DS). Mesmo sem trazer no título a marca da mais famosa franquia da Square Enix, Bravely Default promete ser um RPG de tirar o fôlego. A chave de nossa expectativa está na maneira como este título faz uso do tradicional esquema de RPG em turnos para evoluir bastante o estilo, trazendo interessantes novidades. Não apenas o estilo artístico belíssimo, mas um complexo sistema de classes, combos, interações entre os jogadores e até mesmo realidade aumentada. Melhor entrarmos logo nesse mundo, pois a Square já tem Bravely Second no forno!





4 Professor Layton VS. Ace Attorney (3DS)

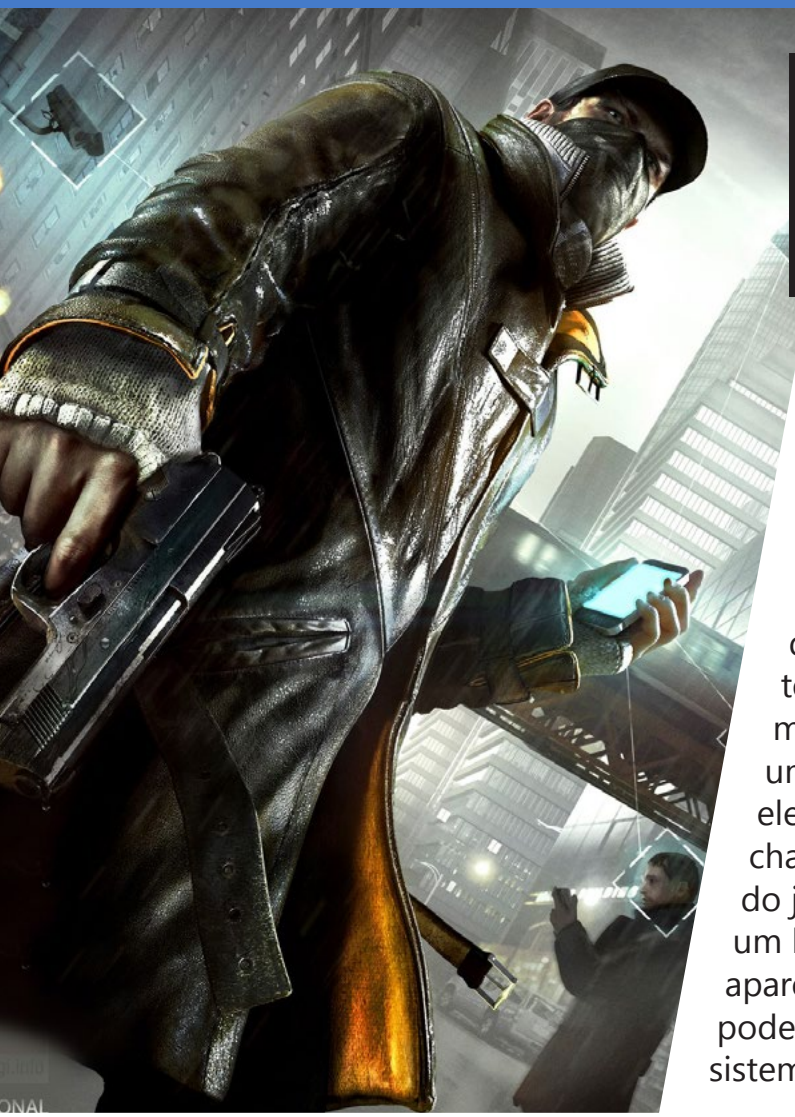
Desenvolvedora: Level-5 e Capcom
Lançamento: 2014



No 3DS, tanto o educado e inteligente Professor Layton quanto o atrapalhado, porém igualmente esperto, **Phoenix Wright** aventuraram-se por mares tridimensionais. Agora que ambos já provaram suas evoluções técnicas em tramas magníficas, resta juntar o espírito investigador de ambas as séries em mais um enredo que promete surpreender a todos. Desde o seu anúncio, Professor Layton VS. Ace Attorney é muito aguardado pelos fãs de ambas as franquias. Não é todo dia que vemos Layton pressionar testemunhas numa corte e presenciar o Sr. Wright resolver quebra-cabeças, não é?







3 Watch Dogs (Wii U)

Desenvolvedora: Ubisoft
Lançamento: segundo trimestre

O Wii U ficou fatalmente defasado com a ausência de uma versão do sucesso **GTA V**, mas a Ubisoft, apoiando com força mais uma plataforma Nintendo, promete compensar nossa sede por criminalidade com Watch Dogs. Não podemos, no entanto, achar que essa nova série é uma tentativa de imitar a fórmula da famosa franquia da **Rockstar**. Watch Dogs tem seus próprios motivos para ser mais do que mais um game de mundo aberto. Numa Chicago um pouco mais futurista, todos os sistemas eletrônicos estão interligados por um computador chamado CtOS, o que permite a grande interação do jogo. Aiden Pearce é o protagonista da trama, um hacker habilidoso que, infiltrando-se nos aparelhos eletrônicos de diversas partes da cidade, pode se comunicar, roubar informações, destruir sistemas e acionar dispositivos remotamente.





E tudo isso numa interessante interface meio digital (que lembra a trilogia Matrix). Watch Dogs junta a correria pelas ruas da cidade, as perseguições policiais, os tiroteios e a aleatoriedade de um mundo aberto com a modernidade cibernética. É uma adição muito interessante ao gênero e deve funcionar muito bem no GamePad do Wii U. Mesmo sem esbanjar os gráficos do Xbox One e do PlayStation 4, a Ubisoft nos garantiu, para o Wii U, visuais acima dos vistos no X360 e PS3. Dá para confiar? Ao menos mais do que na EA.

2 Super Smash Bros.

(Wii U/3DS)

Desenvolvedora: Nintendo e Namco Bandai
Lançamento: 2014



Não tem erro, colocar as principais estrelas da Nintendo em ringues inspirados em seus vastos universos e com um arsenal de itens que faz jus à mitologia de cada franquia é a receita para uma diversão prolongada com os amigos. O crossover de luta Super Smash Bros. alavanca as vendas dos consoles de mesa da Nintendo desde o Nintendo 64, e sua **versão planejada para 2014** não apenas promete repetir a dose no Wii U como também levar a série pela primeira vez aos bolsos dos jogadores através do 3DS.

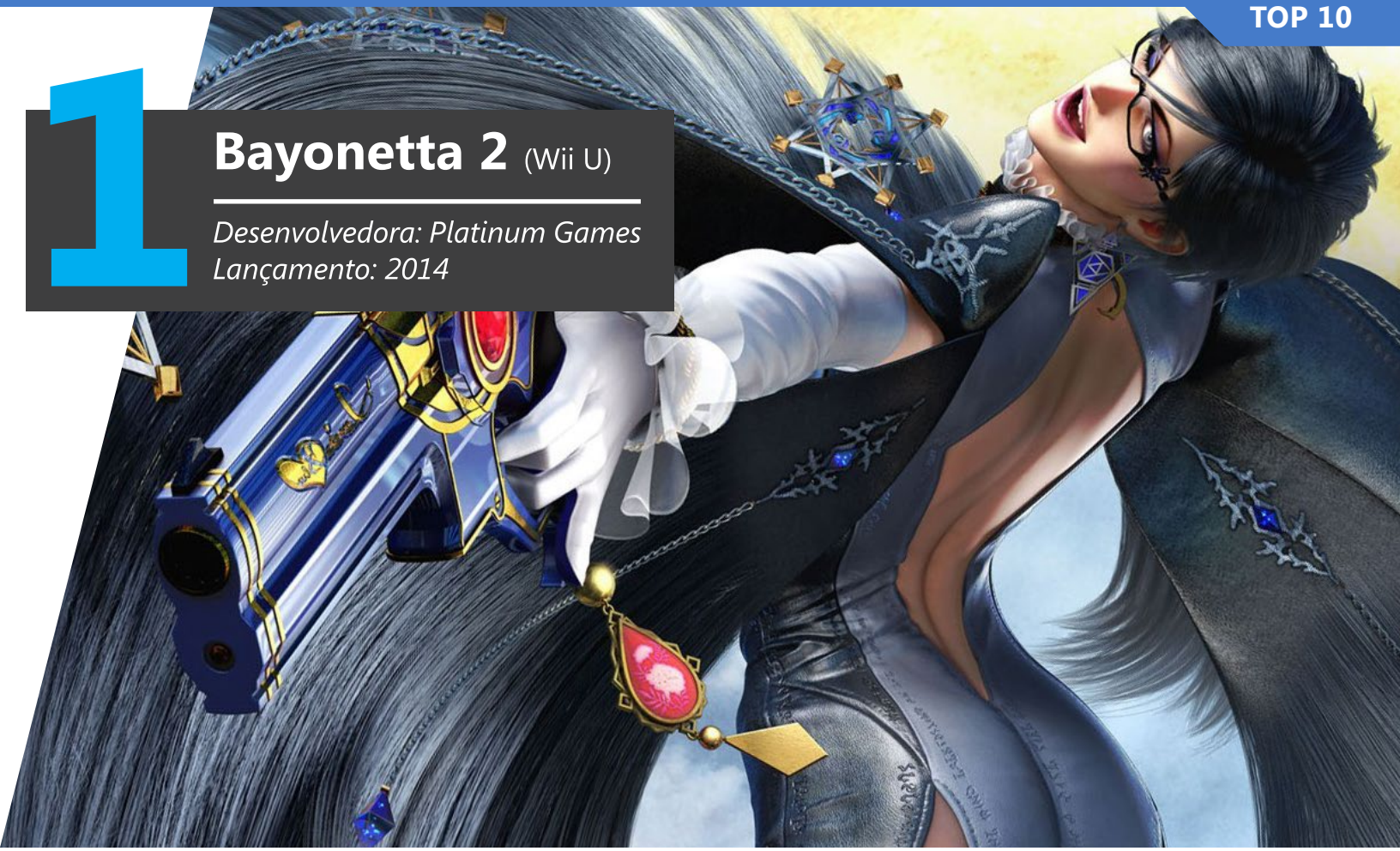




Com uma galera nova no pedaço (como a bizarra Treinadora do Wii Fit, o desejado há anos **Mega Man**, o curioso Habitante de Animal Crossing e a surpreendente **Rosalina**) e grandes estrelas veteranas (**Mario**, **Link**, **Samus**, **Fox** e companhia), não dá para não desejar essa pancadaria em alta definição e em três dimensões. Mesmo com as diferenças entre as duas versões, a falta de um grande elemento de jogo inovador nessa nova versão da série nos deixa um pouco apreensivos quanto a um "mais do mesmo". Será? **Masahiro Sakurai**, não nos decepcione.

1 Bayonetta 2 (Wii U)

Desenvolvedora: Platinum Games
Lançamento: 2014



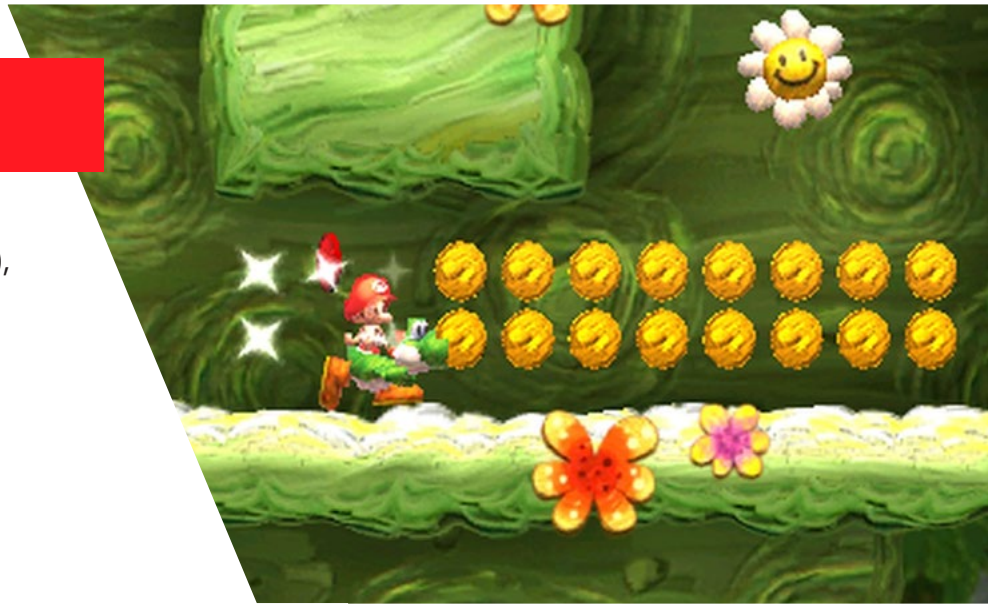
Lançar um jogo de ação desenfreada com uma protagonista sexy, muito sangue e design bizarro exclusivamente no console mais casual da oitava geração parece estranho, não é? Ainda mais quando se trata da continuação de um game que nem foi lançado para Wii em sua época! Mesmo assim, Bayonetta 2 foi anunciado como um exclusivo do Wii U e logo se tornou um carro-chefe dos lançamentos de 2014. A Nintendo financiou o projeto, encabeçado pela talentosa Platinum Games, cujo aperitivo (**The Wonderful 101**) já provou o quanto o estúdio sabe aproveitar o novo console da Nintendo.





Bayonetta 2 não apenas traz um novo corte de cabelo à bruxa mais sexy e violenta dos videogames, mas ainda mais ataques especiais hiperexagerados, batalhas frenéticas e cinematográficas, inimigos com designs geniais... Enfim, é um título que fará qualquer dono de um Wii U esbanjar na cara dos seus amigos que têm um Xbox One ou PS4.

Menções Honrosas



Chibi Robo: Photo Finder (3DS),
Shantae and the Pirate's Curse (3DS),
Yoshi's New Island (3DS),
Mario Golf: World Tour (3DS),
Kirby: Triple Deluxe (3DS),
Wonder Flick (Wii U),
Hyrule Warriors (Wii U),
Oddworld: New 'n' Tasty (Wii U),
Wonderflick (Wii U)



Festival indie em 2014: Mesmo que não tenham o peso necessário para ocupar espaço nesse Top 10, há uma gama de games indies vindo para o Wii U e 3DS em 2014 que merecem (e muito) a sua atenção. Temos alguns bem saudosistas como Shovel Night e Another Castle, outros mais tranquilos como Tengami e aqueles com conceitos genialmente bizarros como Scram Kitty and His Buddy On Rails e Knytt Underground. Enfim, são títulos conceituais que não podem ser subestimados e oferecidos digitalmente e por um preço bem saudável.

3DS

Detonado

THE LEGEND OF ZELDA™

A LINK BETWEEN WORLDS



por Alex Sandro de Mattos

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Leonardo Correia

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds é uma aventura inesquecível. Na edição Nº 50 da Revista Nintendo Blast analisamos a nova aventura de Link. Mas você se perdeu nos vastos mundos de Hyrule e Lorule? Então use o seu bracelete, empunhe a espada e escudo e aventure-se pelas páginas do nosso detonado completíssimo do jogo. Descubra segredos e baús das dungeons, a localização de todos os filhotes de Maiamai, Pieces of Hearts, como obter todos os itens, bottles e referências à Majora's Mask.

Preparando seu arsenal



Link pode carregar inúmeros itens (ainda é um mistério como ele consegue guardar tantos itens em suas roupas) em A Link Between Worlds. O herói pode alugar ou comprar alguns com Ravio. Ao alugar os itens, o herói pode ficar o tempo todo com item até morrer. Caso isso aconteça, todos itens voltam para a loja e você precisará pagar para alugá-los novamente, por isso a melhor é sempre comprá-los em definitivo. Confira obter todos os itens e seus upgrades:



Sword

No começo da aventura, Link utiliza a Forgotten Sword, que posteriormente é substituída pela **Master Sword**. Link pode realizar dois upgrades na espada: Master Sword Lv2, levando-a para o Blacksmith em Hyrule juntamente com duas Master Ore; e Master Sword Lv3, levando-a para o Blacksmith de Lorule após encontrar outras duas Master Ore.



Shield

O primeiro escudo pode ser comprado na loja em Kakariko Village ou a sudeste da casa de Link por 50 rupees. O **Hylian Shield**, que é encontrado em Turtle Rock, uma das dungeons de Lorule, é maior que o escudo padrão e bloqueia ataques mágicos.



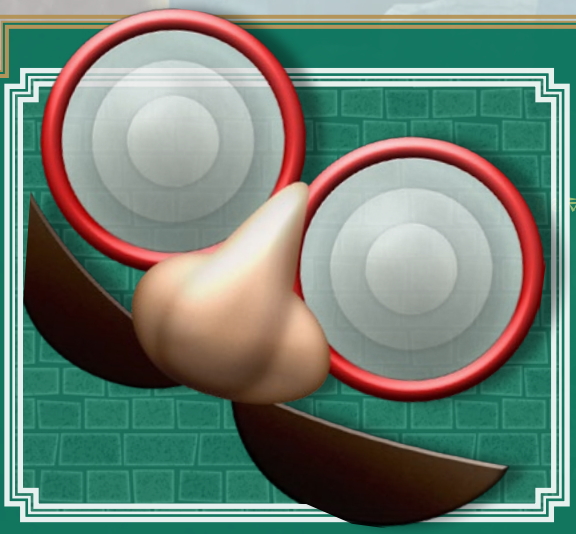
Ravio's Bracelet

Link ganhará o bracelete de Ravio logo no início da aventura. Ele permite ao herói se transformar em uma pintura e caminhar por paredes para superar inúmeros obstáculos, atravessar abismos e evitar inimigos.



Net

A rede é útil para capturar fadas e abelhas e até para causar danos em inimigos! Ela pode ser obtida com o Bee Guy em Kakariko Village após você possuir um Bottle. Você pode obter o upgrade Super Net após completar a Treacherous Tower na dificuldade Advanced pela segunda vez, aumentando o tamanho da rede.



Hint Glasses

Esses óculos especiais fazem Link ver Hint Ghosts, que são fantasmas que fornecem dicas por 1 Play Coin, a moeda do 3DS que você consegue ao dar 100 passos (ou ao chacoalhar o 3DS, não é seu espertinho?), essencial para aqueles jogadores que ficaram presos em determinada parte do jogo. O Hint Glasses é obtido ao falar pela primeira vez com o Fortune Teller acima de Kakariko Village.

nintendoblast.com.br



Lamp

O lampião é obtido dentro do túmulo do cemitério que leva para dentro do Sanctuary. Ele pode queimar inimigos, acender tochas e iluminar áreas escuras. O upgrade, Super Lamp, é obtido ao superar o nível Advanced na Treacherous Tower (que corresponde a Tower of Hera) em Lorule e aumenta a iluminação em áreas escuras.



Bell

O sino é o instrumento utilizado por Link para chamar a bruxinha Irene e viajar pelos pontos de save de Hyrule e Lorule segurando em sua vassoura, usando-a como meio de transporte. Você ganhará de Irene após passar por Eastern Palace e caminhar próximo à tenda do Fortune Teller.



Bow

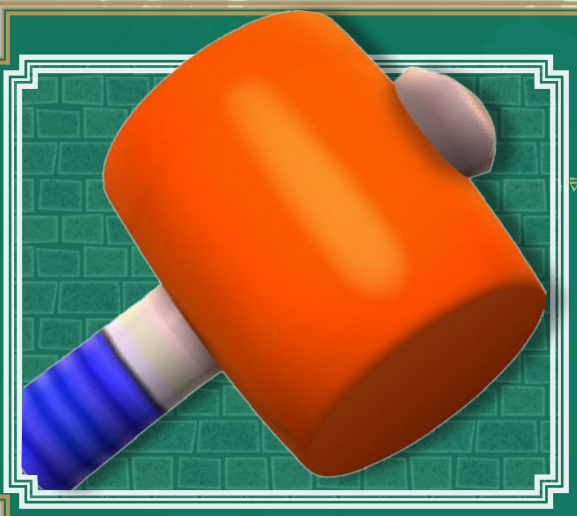
O arco e flecha é um item que Ravio lhe aluga antes de entrar em Eastern Palace. Ele é útil para acertar inimigos à distância e acertar cristais. O upgrade, Nice Bow, pode ser obtido ao coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, fazendo com que o arco dispare três flechas de uma vez.

nintendoblast.com.br



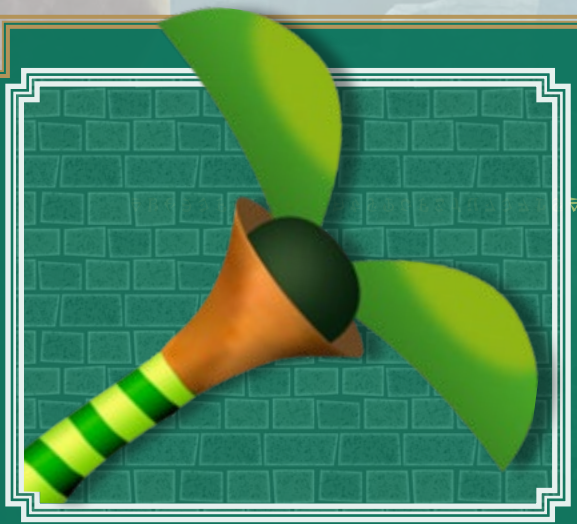
Pouch

Logo após você superar Eastern Palace, vá para a Blacksmith's House e você verá que a mãe de Gulley estará procurando por ele. Ao sul da casa do Blacksmith há uma pequena área arborizada com um tronco ao centro. Vá até o tronco e pegue a Pouch de Gulley. A mãe do garoto aparecerá e te deixará ficar com a Pouch, que permite a Link usar outro item no botão X.



Hammer

A marreta é obtida na loja de Ravio. Além de eliminar estacas e quebrar chão rachado, pode atordoar inimigos próximos da área de impacto. É possível obter o upgrade, Nice Hammer, ao coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai para aumentar a área de impacto da marreta.



Tornado Rod

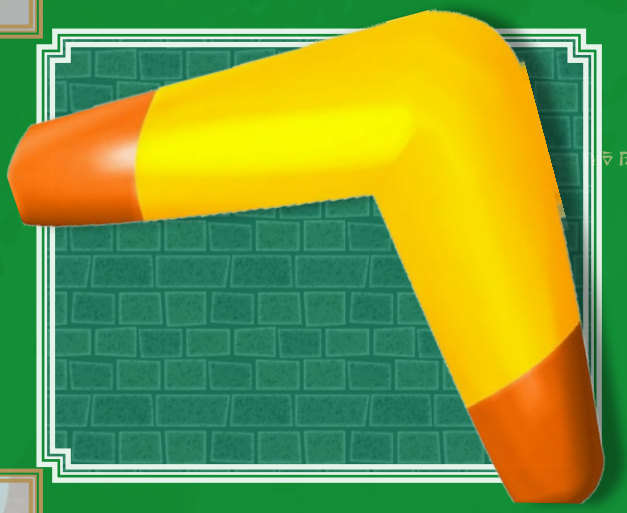
O bastão pode ser alugado ou comprado na loja de Ravio. Ao ser usado, Link é lançado no ar e pode alcançar plataformas que se movem, remover pequenos pisos do chão e até mesmo atordoar inimigos próximos, sendo essencial contra monstros com chamas. É possível melhorá-lo para Nice Tornado Rod ao levar uma dezena de filhotes de Maiamai para a Mother Maiamai, aumentando assim a área de alcance para atordoar inimigos.

nintendoblast.com.br



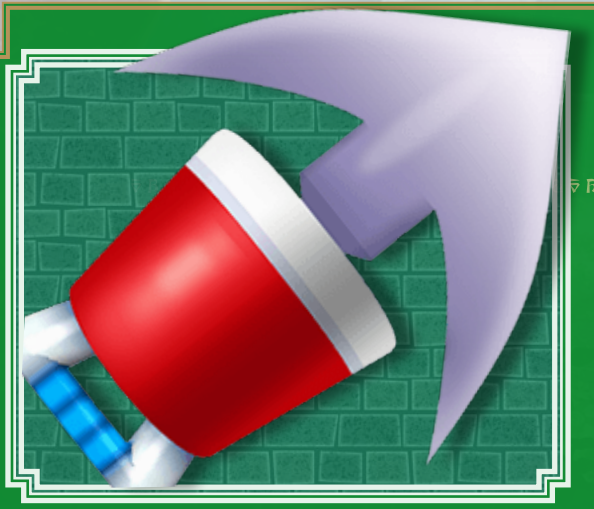
Bomb

As bombas são obtidas na loja de Ravio. São essenciais para quebrar paredes rachadas, pedras e também para explodir inimigos. O upgrade, Nice Bomb, é obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando o impacto da explosão.



Boomerang

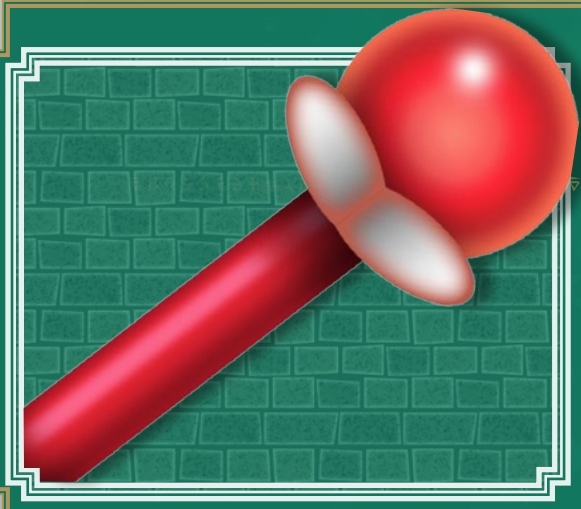
O bumerangue é um item que não é obrigatório na aventura, mas ele pode ser útil para atordoar inimigos e ativar cristais distantes. O upgrade, Nice Boomerang, é obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando a distância e velocidade do bumerangue, além de poder arremessar três de uma vez.



Hookshot

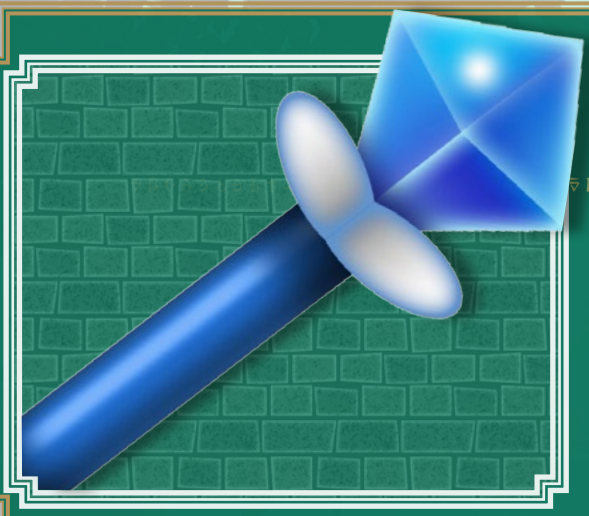
O Hookshot pode ser obtido na loja de Ravio. Ele gruda em todas as superfícies de madeira, fazendo Link atravessar abismos, alcançar lugares distantes e até para paralisar, retirar escudos e cascos de inimigos. O upgrade, Nice Hookshot, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando a velocidade do item e fazendo-o causar danos em inimigos.

nintendoblast.com.br



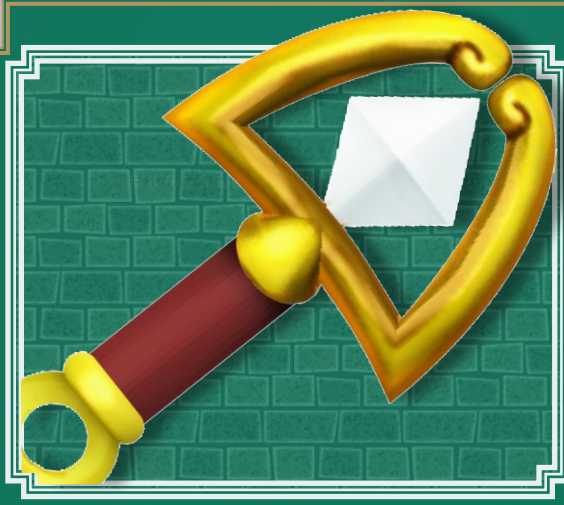
Fire Rod

O bastão de fogo pode ser adquirido na loja de Ravio. Ele lança um pequeno tornado de fogo para queimar inimigos, sendo essencial contra inimigos de gelo. O upgrade, Nice Fire Rod, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando o tamanho e duração das chamas.



Ice Rod

O Ice Rod pode ser adquirido na loja de Ravio. Ele cria plataformas de gelo sobre a lava para Link caminhar e pode congelar inimigos temporariamente. O upgrade, Nice Ice Rod, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, fazendo com que a área de alcance do Ice Rod aumente.



Sand Rod

O bastão que cria pilares na areia para Link atravessar por eles só poderá ser adquirido na loja de Ravio após salvar Osfala em Thieves' Hideout. O item também pode retirar objetos e inimigos enterrados. O upgrade, Nice Sand Rod, pode ser obtido após coletar uma dezena de filhotes de Maiamai e levá-los para a Mother Maiamai, aumentando o tempo que os pilares de areia ficam de pé.

nintendoblast.com.br



Pegasus Boots

As botas que fazem Link correr ao pressionar o botão L podem ser obtidas após você entrar em Zora's Domain e encontrar Oren, a rainha, descontrolada. Vá para Kakariko Village e transforme-se em pintura na parede abaixo da casa de Sahasralah sem deixar o Shady Guy fugir. Aproxime-se dele como pintura e saia da parede para assustá-lo. Ele te dará a Pegasus Boots.



Zora's Flippers

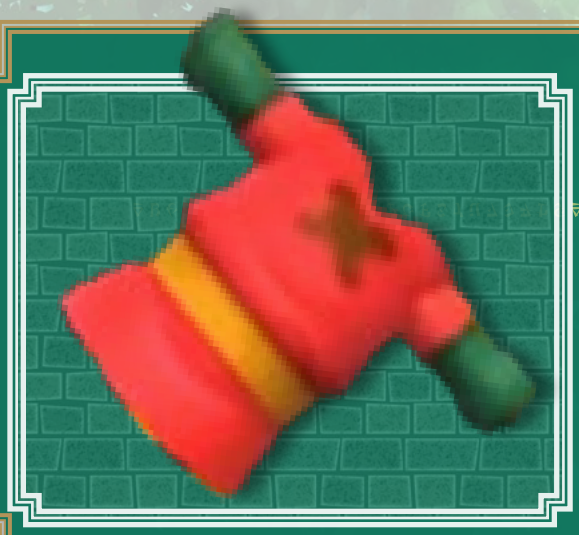
As nadadeiras de Zora são obtidas após o Shady Guy roubar a Gem de Zora's Domain e permitem que você nade e mergulhe. Compre a Gem com o vendedor em Kakariko Village e leve-a para Oren, a rainha Zora, para receber as nadadeiras como recompensa.



Power Glove

As luvas permitem que você retire pequenas pedras do chão. Você a ganhará de Rosso, ao falar com ele. Rosso está dentro de sua casa, na área à direita de Lost Woods. Você ainda conseguirá a Titan's Mitt, as novas luvas obtidas em Desert Palace, que permite ao herói carregar as pedras maiores.

nintendoblast.com.br



Tunic

Link inicia sua jornada com a clássica túnica verde. Mas o herói pode encontrar outras duas túnicas em A Link Between Worlds. A Blue Mail é encontrada em Swamp Palace e reduz o dano sofrido pela metade. A Red Mail reduz os danos de inimigos em 75% e pode ser encontrado em Lorule Castle. Vide o detonado para encontrar a localização.



Bee Badge

Ao falar com o Bee Guy em Kakariko Village, ele pedirá para que você traga uma abelha. Ao encontrar uma ao trombar com árvores ou cortar gramas, use a Net para pegá-la e leve-a para o Bee Guy. Então ele irá te pedir para encontrar uma Golden Bee. A abelha dourada é rara, mas pode ser encontrada ao cortar gramas ou comprada com o Mysterious Man em uma caverna em Skull Woods de Lorule por 888 rupees. Leve-a para o Bee Guy para receber a Bee Badge, que faz com que as abelhas não te ataquem e causem danos em inimigos.



Stamina Scroll

Este item aumenta a barra de energia lilás de Link, permitindo ao herói usar os itens mais vezes e usar o poder de se transformar em pintura por mais tempo. Pode ser encontrado dentro de um baú na dungeon Ice Ruins, em Lorule. Vide o detonado para encontrá-lo.

nintendoblast.com.br



Master Ore

Só há quatro unidades deste raro item em A Link Between Worlds. Ele é usado para realizar upgrades na Master Sword. Ao reunir duas Master Ores, leve-as para o Blacksmith deixar sua espada mais poderosa. Pode ser encontrada em Thieves' Hideout, Skull Woods, Dark Palace e no Graveyard (cemitério) de Lorule. Vide o detonado para encontrá-los.



Scoot Fruit

Essa fruta pode ser comprada nas lojas comuns por 50 rupees. Link pode usá-las dentro de calabouços para voltar diretamente para a entrada do templo, útil quando você estiver em uma situação difícil ou quiser sair da dungeon.



Foul Fruit

Essa fruta também pode ser comprada em lojas comuns por 50 rupees. Ela pode ser usada para atordoar temporariamente inimigos que estão próximos. Essencial para aquele momento em que você está enfrentando numerosos inimigos.

nintendoblast.com.br

Iniciando a jornada por dois mundos





Saia de sua casa e siga Gulley. Entre na Blacksmith's House. Após a cena, siga até Hyrule Castle (marcado com um X no seu mapa). Fale com o soldado. Siga subindo pelo caminho à esquerda até chegar ao Sanctuary (também marcado com um X no mapa).

Após a cena, empurre o túmulo que está no centro do cemitério para revelar uma passagem. Entre. Abra o baú para ganhar a Lamp e use-a para acender as duas tochas e abrir a porta. Na área seguinte, abra o baú à esquerda para ganhar 20 rupees. Suba a escada, siga à direita para pegar a Small Key e use-a na porta. Acabe com os Poes (os inimigos fantasmas) para abrir a porta. Na sala seguinte, puxe a alavanca à esquerda para abrir a porta. Avance.



Após a cena, você receberá o **Ravio's Bracelet**. Da casa de Link, siga uma tela à direita e uma tela para baixo e entre na loja. Compre um escudo (Shield) por 50 rupees. Vá para Hyrule Castle novamente. Entre pela porta esquerda do castelo para encontrar um baú com rupees. Volte e fale com o guarda próximo ao portão do castelo. Após a cena, entre no castelo e veja as pinturas. Quando Impa te chamar, suba as escadas e entre. Você ganhará o Charm de Zelda (o Charm e não o charme, seu safado!). Antes de sair do castelo, entre pela passagem à direita da sala com as pinturas e saia. Siga sobre o muro do castelo para encontrar um baú com 50 rupees.

nintendoblast.com.br

Vá para Kakariko Village, marcada com um 'X' no seu mapa e entre na casa de Sahasrahla. Após a conversa, siga até Eastern Palace, a área marcada no seu mapa. Suba as escadas até chegar ao local com duas pilastras com o símbolo de arco e flecha. Note a placa de Ravio ao fundo. Volte para sua casa e fale com Ravio. Selecione a opção com o ícone do arco e flecha e ele te dará o item.



Volte para Eastern Palace, suba a escada e dispare flechas nos dois cristais para abrir o portão de entrada. Entre, suba as escadas ao fundo e siga à direita para encontrar um baú com rupees. Siga pelo caminho e suba a escadaria para chegar ao calabouço.

Eastern Palace

1F

Pise no botão à direita para abrir a porta e pegar rupees no baú. Volte e dispare uma flecha no cristal para atravessar. Na área seguinte, dê uma flechada no cristal à esquerda para abrir a porta e pegar o baú com rupees.





nintendoblast.com.br

Siga até a sala com pedras rolantes. Prossiga esquivando-se delas e entre na sala à esquerda. Acabe com os inimigos para aparecer o baú com a bússola. Abaixo dele há uma passagem escondida com um baú contendo 20 rupees. Suba as escadas e pise no botão para abrir a porta. De volta à área das pedras rolantes, pise no botão atrás das estátuas à direita para abrir a porta e entre por ela. Há uma plataforma que sobe e desce. Espere abaixar e caminhe para baixo para encontrar uma Fairy Fountain. Use a plataforma que sobe e desce para acertar os cristais e pegar o baú ao fundo com a Small Key. Saia à esquerda e use a chave na porta.

2F

Pise no botão e acabe com os inimigos estátuas. Há duas salas para avançar. Na que está à direita, siga pelo caminho usando o escudo para se proteger das flechas, suba a escada para pisar no botão e abrir a porta. Se você acabar com todos os inimigos da área, um baú com rupees aparecerá. Na sala à esquerda do andar há várias pedras rolando. Pise no botão para aparecer a escada. Suba por ela e desça no outro lado. Pise no botão ao lado do quadrado para mover a escada e revelar outro botão. Seja rápido e pise neste outro para aparecer um baú com **Monster Guts**. Pise no botão mais abaixo para abrir a porta.



Na sala seguinte, há quatro cristais que precisam ser ativados. Aproxime-se da porta do lado direito e dispare uma flecha no cristal mais ao fundo para mover a plataforma. Suba nela, espere-a subir e dispare no outro cristal para abrir a porta à direta. Entre por ela.



Use as flechas para ativar os quatro cristais no centro da sala e pegue a Small Key no baú. Volte para a área anterior e ative o cristal do lado esquerdo da grande porta que leva ao chefão. Entre pela porta trancada à esquerda, acabe com os três Stalfos (inimigos caveira) e pegue a Big Key no baú. Suba a escada, saia à esquerda e acerte o cristal. Volte e use a plataforma que sobe e desce para ativar o último cristal. Entre pela grande porta.

3F Boss: Yuga

Acerte flechas em Yuga para atordoá-lo e dê o máximo de espadadas possíveis. Repita o processo até ele ficar furioso. Ele começará invocar inimigos. Procure atingir Yuga, pois os inimigos desaparecerão. Evite ficar próximo das paredes quando Yuga invocar chamas. Acerte flechas no chefe e espadadas até acabar a luta.



nintendoblast.com.br

A partir de agora, você poderá se transformar em pintura ao pressionar o botão A próximo de paredes. Transforme-se em pintura à esquerda da fissura e siga até encontrar rupees. Volte. Transforme-se em pintura à direita da fissura até alcançar a plataforma. Desça na que está ao lado, transforme-se em pintura e siga à esquerda para encontrar um baú com 100 rupees. Volte pela parede e desça pela plataforma que se move.



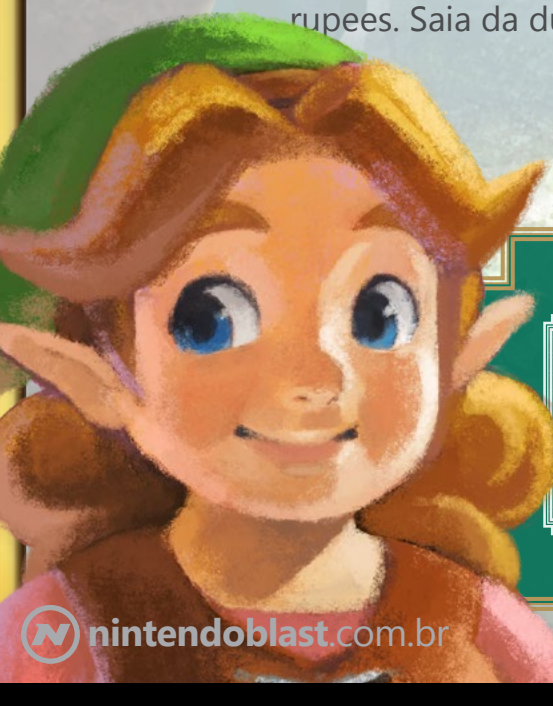
2F

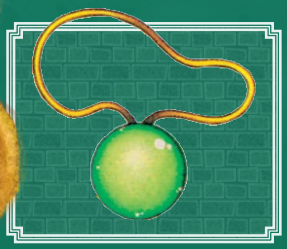
O chão se moverá para dentro da parede. Use o poder para se transformar em pintura e evitar cair no abismo. Espere o chão voltar a aparecer para seguir pelo caminho.

1F

Espere a parede se mover e transforme-se em pintura nela. Espere-a se aproximar da outra parede para atravessar e alcançar o lado oposto. Transforme-se em pintura e siga ao fundo para encontrar um baú com 50 rupees. Volte e atravesse pela fissura na parede para estar dentro de Eastern Palace novamente. Do lado direito deste andar também há uma fissura que leva a um baú com 100 rupees. Saia da dungeon e salve o jogo.







Após a cena com Sahasrahla, você receberá o Pendant of Courage e ele marcará no seu mapa onde estão os dois restantes. A partir de agora, você pode escolher qual deles deseja obter primeiro, não há uma ordem exata.

Escalada em busca do Pendant of Power

Siga para **Kakariko Village**. Você encontrará a mãe de Gulley preocupada e procurando pelo garoto. Siga na área com árvores ao sul da casa do Blacksmith, onde há um tronco no centro. Você encontrará a Pouch de Gulley e poderá usá-la para adicionar um item ao botão X.



Ao norte de Kakariko Village, caminhe nas áreas próximas à tenda do Fortune Teller para conhecer a bruxinha Irene. Ela lhe dará o Bell (sino). Ao tocá-lo na tela inferior do portátil, você poderá voar na vassoura da bruxinha entre os pontos de saves espalhados pelo mapa. Vá subindo ao norte até encontrar a casa de Rosso, que fica na área à direita de Lost Woods. Entre e fale com ele para receber a **Power Glove.**



Se você retirar as pedras ao redor da casa de Rosso, receberá rupees pelo trabalho. Na área abaixo da casa de Rosso, retire as pedras que bloqueiam a entrada da caverna e entre. Avance pelo corredor até encontrar a saída.

nintendoblast.com.br

Death Mountain

Siga pelo caminho tomando cuidado com as rochas que caem. Suba a escada e salve o jogo. Na caverna ao lado do ponto de save há um baú com rupees. Entre na caverna atrás do ponto de save e suba pelo caminho evitando as pedras rolantes, usando o poder de se transformar em pintura, e também para passar pelos buracos. Há duas saídas: a que está mais à esquerda leva a um baú com rupees. A outra é a saída correta.



Siga à esquerda e entre em outra caverna com pedras rolantes. Suba até encontrar a saída à direita após a ponte de madeira. Entre na caverna à esquerda. Siga pelo caminho evitando as pedras que rolam. No canto direito dessa área há um baú com Monster Guts. A saída está do lado esquerdo. Após sair, transforme-se em pintura na parede para atravessar até o lado direito. Salve o jogo e volte para a sua casa (loja de Ravio). Fale com ele e alugue o Hammer. Volte para a Tower of Hera e use o Hammer nas estacas que bloqueiam o caminho e entre na torre.

nintendoblast.com.br

Tower of Hera

1F

Use o Hammer na pequena mola no chão para passar e acerte o cristal azul. Acerte o cristal vermelho, use o Hammer para deixar os inimigos de cabeça para baixo e ataque-os. Use o Hammer próximo ao quadrado no fundo e fique sobre ele para ser impulsionado. Transforme-se em pintura na parede e atravesse a grade na janela para encontrar um baú com 50 rupees. Volte para dentro da torre e use o poder de pintura para alcançar o caminho à esquerda. Use o poder novamente para alcançar o lado direito do andar, use o Hammer na pequena mola para ser impulsionado e use-o novamente na mola maior para chegar ao próximo andar.





2F

Desça no centro do andar para voltar ao andar 1F e pegar a bússola no baú. Use o Hammer na mola próxima ao baú para voltar ao andar 2F. Use o Hammer na mola à esquerda para chegar ao 3F.

3F

Use o poder de se transformar em pintura na parede azul e acerte o cristal. Fique sobre a marca azul e acerte o cristal novamente para ficar sobre a parede azul e alcançar a chave ao centro da sala. Saia pela porta à direita e suba na plataforma móvel.

nintendoblast.com.br

Ao se aproximar da parede que bloqueia o seu caminho, use o poder de pintura para contorná-la e saia sobre a plataforma. Transforme-se em pintura quando a plataforma passar próximo à parede e ande até o quadrado. Espere-o subir e saia da parede.



4F

Entre na porta. Acerte o cristal e use o Hammer na mola para ser impulsionado.

5F

Acerte o cristal, fique à direita dele e acerte-o novamente para ficar sobre a parede vermelha. Abra o baú com 50 rupees. Acerte o cristal para ficar sobre a parede azul e transforme-se em pintura na parede para atravessar a grade na janela. Suba no bloco móvel, (cuidado com os espinhos), transforme-se em pintura no bloco que se mover para evitar cair no abismo e volte sobre a plataforma móvel. Transforme-se em pintura na parede e mova-se até o bloco. Espere-o subir e saia da parede.



6F

Você pode se transformar em pintura e seguir pela parede até encontrar vários rupees. Entre na porta. Acabe com os Stalfos e suba na plataforma-elevador.

7F

Acabe com os inimigos. Use o Hammer para quebrar o chão rachado acima à direita e pegue um baú com Monster Guts. Use o Hammer na mola para voltar ao andar 7F. Use o Hammer e quebre o chão à esquerda para cair no andar abaixo e pegar a Small Key. Martele a mola para voltar ao 7F. Saia pela porta à esquerda. Suba no bloco móvel e use-o para se impulsionar.

9F

Transforme-se em pintura na parede e siga à direita. Antes de avançar pela lateral da torre, saia da parede para cair na plataforma e pegar 100 rupees no baú. Volte pela parede e suba novamente ao andar 9F usando o Hammer na mola. Entre pela porta e use o escudo para se proteger dos pisos voadores. A plataforma se tornará uma espécie de elevador. Você pode cair abaixo dela para encontrar fadas e um baú com rupees. Fique sobre o botão colorido para ser teletransportado e voltar ao andar de cima. Suba na plataforma para chegar ao próximo andar.



nintendoblast.com.br

10F

Se você cair, use o Hammer nas molas para voltar. Acerte os quatro cristais para mover a plataforma com a mola e use o Hammer para subir ao próximo andar.

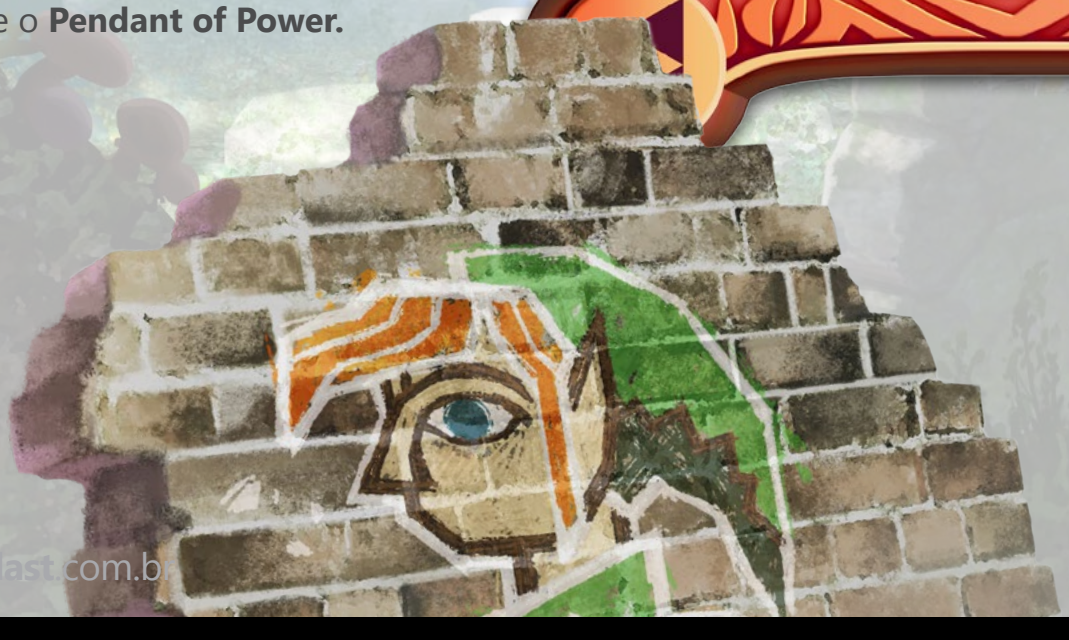
11F

Use o Hammer na mola da plataforma móvel para ser impulsionado até o grande baú à direita com a Big Key. Saia pela porta do lado esquerdo do andar e passe pela porta. Use o Hammer nas molas para se impulsionar até encontrar o chefe.

Boss: Moldorm



O ponto fraco de Moldorm é o cristal vermelho em sua cauda. Acerte espadadas ali e use o escudo para evitar sofrer danos. Moldorm pode te derrubar para o andar inferior. Aqui, você pode recuperar corações, inclusive há alguns na parede. Transforme-se em pintura para pegá-los. Moldorm ficará cada vez mais rápido, mas concentre-se em acertar sua cauda. Após a luta, pegue o **Heart Container** e o **Pendant of Power.**



nintendoblast.com.br

Mergulhando na busca do Pendant of Wisdom

Ao sul do Graveyard (cemitério), há uma pequena ponte de madeira. Atravesse por ela e suba pelo caminho. Você encontrará a Witch's House próxima ao ponto de save. Ao lado da casa de bruxa há um Zora. Fale com ele e transforme-se em pintura na parede para atravessar até o outro lado. Siga pelo caminho e desça as escadas. Na água, ande na área azul clara e rasa para Link não se afogar. Quando estiver próximo da cachoeira de **Zora's Domain**, Shady Guy irá tropeçar em você. Entre na caverna sob a cachoeira.



Você ficará sabendo que o **Shady Guy** roubou uma **Gem** da rainha Zora e precisará recuperá-la. Siga para Kakariko Village. Próximo à casa de Sahasrahla, estará o Shady Guy. Se você se aproximar dele, ele irá correr. Transforme-se em pintura na parede e aproxime-se dele. Então saia da parede para surpreendê-lo. Ele te dará a Pegasus Boots e dirá que vendeu a Gem para o vendedor no centro da vila. Fale com o vendedor e compre a Gem por 200 rupees. Volte até Zora's Domain e fale com a rainha Zora para receber a **Zora's Flippers**. Agora Link pode nadar normalmente.



nintendoblast.com.br

Agora você pode nadar no lago e alcançar a dungeon. Mas antes compre o Tornado Rod de Ravio. Suba as escadas e use o Tornado Rod para remover os pisos e revelar um botão. Pise nele e entre em **House of Gales.**

House of Gales



1F

Quebre os vasos e pise no botão para as hélices girarem. Use o Tornado Rod sob o vento para ser levado à plataforma acima. Na área seguinte, acenda as tochas ao fundo com a Lamp para revelar um baú com rupees. À direita, acerte o cristal para descer a parede. Transforme-se em pintura na parede, atravesse à direita e entre na sala seguinte.





nintendoblast.com.br

Use o Tornado Rod para apagar as chamas dos inimigos e acabe com todos. Pegue a Small Key no baú. Volte para a sala anterior e entre na que está no canto superior direito. Acerte o cristal ao centro para parar as hélices e pegue a Monster Guts no baú. Volte para a sala principal e entre pela porta trancada no canto esquerdo. Transforme-se em pintura no bloco vermelho e saia na plataforma com o baú. Pegue a bússola dentro dele. Transforme-se em pintura, espere o outro bloco vermelho se aproximar e ande nele para alcançar o outro lado. Suba a escada, use os blocos vermelhos para alcançar o outro lado e pise no botão. Saia à direita. Pise no botão para ativar a hélice e use o Tornado Rod no vento para ser levado à plataforma ao fundo.



Transforme-se em pintura na parede à esquerda para alcançar a plataforma ao fundo e entre à esquerda. Acabe com os ratos e saia pela outra porta. Transforme-se em pintura na parede à esquerda e siga até chegar ao baú com 100 rupees. Siga à direita e use o Tornado Rod para voltar à área central. Transforme-se em pintura na parede à direita da área para alcançar a plataforma com o cristal. Acerte-o para ativar a hélice no centro e use o vento dela para subir.

2F

Use o Tornado Rod para passar sobre o espinho rolante. Quebre os vasos para revelar um botão e pise nele para aparecer uma chave. Você ainda não conseguirá pegá-la. Entre na sala à direita, acabe com os inimigos, suba a escada e saia. Ao sair, transforme-se em pintura na parede e siga à direita para pegar a Small Key na barra de ferro. Use a chave na porta ao sul.





nintendoblast.com.br

Desça à direita e puxe a alavanca. Use o Tornado Rod para apagar as chamas e puxe a alavanca entre as estátuas para aparecer um baú com a Big Key. Entre pela porta e volte novamente aqui, mas desça à esquerda. Puxe as alavancas e uma delas irá mover a plataforma no alto. Espere a plataforma estar próxima de você e use o Tornado Rod para ficar sobre ela.

Transforme-se em pintura à esquerda da porta e siga à esquerda para alcançar uma plataforma. Pise no botão para aparecer a Small Key. Volte pela parede, pegue-a e use na porta trancada. Use o Tornado Rod para apagar as chamas dos inimigos e acerte-os com a espada. Saia à direita, desça a escada e entre na sala à esquerda. Você precisará pisar nos botões corretos para o vento te empurrar até a saída. Primeiro, pise no que está mais à esquerda. Após o vento te empurrar, pise no que está acima. No bloco com dois botões, pise no que está acima e saia à direita. Suba a escada à direita e pise no botão para parar o vento. Desça à esquerda e entre na sala à direita. Acabe com o inimigo verde e pise no botão para mover a plataforma. Espere ela se aproximar de você e use o Tornado Rod para subir. Acerte o cristal para ativar a hélice e siga até ela para subir ao próximo andar.





3F

Transforme-se em pintura na parede à direita e ande para alcançar a escada que o vento impede sua passagem. Entre na sala à esquerda, acabe com o inimigo e acenda as tochas usando a Lamp. Entre na sala à esquerda e use o Tornado Rod para acabar com os inimigos com chamas. Um baú aparecerá, mas você ainda não conseguirá alcançá-lo. Saia à direita, atravesse pela parede para o lado direito, vá para a sala ao lado e pegue a Small Key no baú. Volte para a sala com as tochas. Antes de abrir a porta, pegue o baú com 50 rupees na sala à esquerda. Entre pela porta trancada e use o Tornado Rod quando as plataformas se movimentarem para parar sobre a outra. Entre na sala do chefe.



nintendoblast.com.br

Boss: Margomill



Aproxime-se do chefe e use o Tornado Rod para atordoá-lo e subir nele. Acerte espadadas no olho. Ele ficará maior. Evite ficar próximo das beiradas para Margomill não te empurrar no abismo. Acerte espadadas para retirar as duas partes inferiores. Após retirá-las, o chefe abrirá o olho novamente. Use o Tornado Rod para subir sobre ele e acerte espadadas no olho. Repita o esquema até o término da luta. Pegue o **Heart Container** e o **Pendant of Wisdom**

O caminho até a Master Sword

Agora que você possui os três Pendants, vá para Lost Woods, a floresta que fica ao norte de Kakariko Village. Caminhe até chegar a região noroeste, no qual há uma placa de aviso. Entre.

Lost Woods



Entre pelo primeiro tronco. Preste atenção no Poe que falar com você. Após eles se movimentarem, você precisará passar pelo tronco que ele entrou. Avance. Na área seguinte, dois Poes falarão com Link. Preste atenção nos dois e NÃO siga nenhum deles, entre pelo tronco em que nenhum dos dois entrou. No último desafio, três Poes falarão com você. Preste atenção e NÃO siga o caminho de nenhum dos três, vá pelo tronco no qual nenhum deles entrou. Avance até chegar ao local com a Master Sword e retire-a do pedestal. Siga para Hyrule Castle.

nintendoblast.com.br

Hyrule Castle

Na entrada do castelo, fale com Sahasrahla. Dê uma espadada na barreira negra que bloqueia o portão e entre no castelo. Suba a escada à esquerda e saia. Do lado de fora, siga ao centro e entre pela porta central.

Inside Hyrule Castle



2F

Entre na sala acima e enfrente o inimigo armado. Use o escudo para se defender e ataque-o com a espada. Entre na sala à direita, acabe com os inimigos e suba a escada.

3F

Você precisará acabar com todos os inimigos da área. Para matar o que está acima à direita, suba as escadas, transforme-se em pintura e siga pela parede até ele. Na sala seguinte, acabe com todas as estátuas para avançar. Desça a escada, siga à esquerda e suba pela outra.



4F

Após a cena, Yuga invocará inimigos. Acabe com todos e siga pelo caminho ao fundo. Do andar 4F até o 8F é bem linear. Tudo o que você precisa fazer é acabar com os inimigos e chegar ao encontro com Yuga novamente.

nintendoblast.com.br

Boss:
Yuga

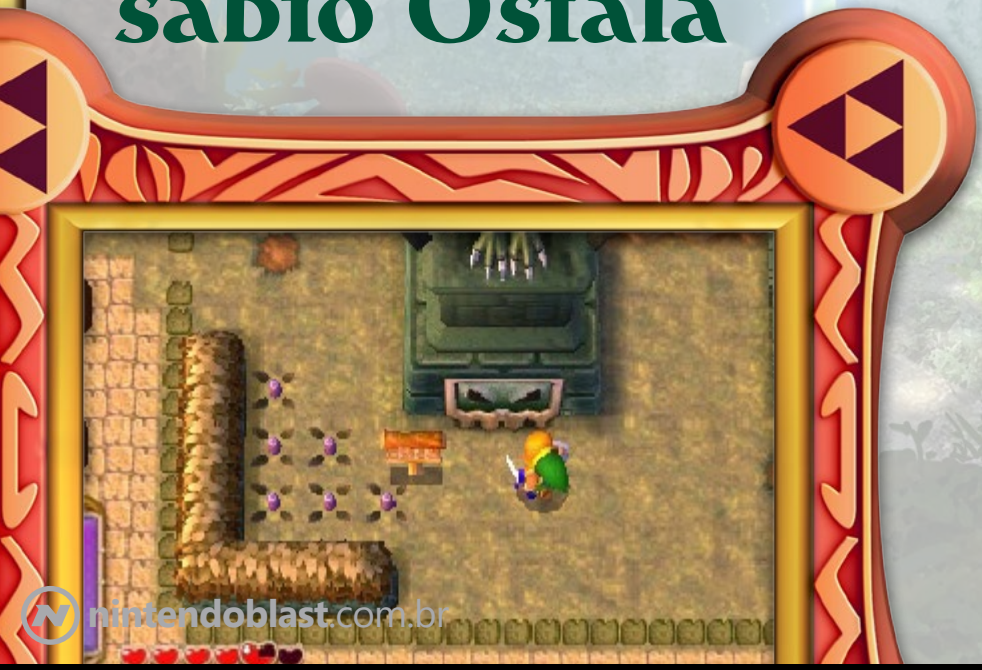
Yuga entrará na parede e se dividirá em três. Ao sair, o verdadeiro será o que estiver com o mastro brilhante. Acerte espadadas nele. Repita o processo até ele ficar furioso. Yuga continuará se dividindo em três. Repita o esquema até acabar com a luta. Saia pelo caminho ao fundo e siga até encontrar uma pequena sala. Corte a cortina com o símbolo da Triforce para encontrar uma fissura. Transforme-se em pintura e entre por ela para ir à Lorule.



Lorule

Em Lorule, você pode completar as dungeons em qualquer ordem, com exceção de Desert Palace, já que é preciso estar em posse da Sand Rod. O item pode ser obtido na loja de Ravio após completar Thieves' Hideout.

Resgatando o sábio Osfala



Siga pelo caminho e entre no castelo. Após a cena, você despertará na casa do Blacksmith de Lorule. Saia da casa e salve. Siga à esquerda para chegar em Thieves' Town. Siga ao norte da vila e aperte A na porta abaixo da estátua próxima à placa. Você precisará completar as frases corretamente para entrar. Escolha as seguintes opções:

- **... a narrow path;**
- **... really despair;**
- **... to thievin'!**

nintendoblast.com.br

Thieves' Hideout

B1

Após falar com o Spear Boy, entre na sala à esquerda. Coloque uma bomba no cristal no centro da sala e se afaste. Uma grade bloqueará o cristal e sumirá do canto esquerdo da sala. Puxe uma das estátuas até o canto superior esquerdo da sala sobre o botão. Use o poder de pintura para andar pela parede e sair do canto. Retire a outra estátua do canto. Transforme-se em pintura para passar pelas grades no centro e acerte o cristal. Coloque esta estátua sobre o botão próximo à porta. Use o poder para passar pela grade à direita, pegue rupees no baú e pise com Link sobre o botão para abrir a porta. Na sala seguinte, mate o inimigo e entre na sala acima. Caia da madeira para a grade abaixo.





B2

Abra o baú com 50 rupees. Desça, acerte o cristal no canto para alterar a direção do movimento das esteiras e entre na área abaixo. Suba na esteira e, quando chegar na beirada, transforme-se em pintura na parede para alcançar a escada. Suba e acerte o cristal. Desça e arremesse uma bomba ou o inimigo bomba na esteira para acertar o cristal no canto esquerdo e abrir a porta. Entre por ela.



nintendoblast.com.br

Na área seguinte, ignore o cristal no canto por enquanto. Entre na sala à direita com quadros. Siga pelo caminho à direita para encontrar um baú com Monster Guts. Volte e entre na sala acima. Transforme-se em pintura e passe pela grade onde está a Thief Girl e pise no botão. Saia da jaula e entre na que está acima usando o poder para pegar a bússola no baú. Use o poder para entrar na jaula à esquerda e exploda a parede rachada ao fundo com bomba ou usando o inimigo.





Entre no buraco e siga à esquerda e para baixo. Suba no bloco vermelho e acerte o cristal para subir. Fique sobre o bloco azul e acerte o cristal ao lado para ficar sobre a jaula. Siga por cima e desça ao fundo e entre na sala ao norte. Acabe com os inimigos na área escura e pegue a Small Key no baú. Volte e use os blocos e os cristais para subir e utilize a chave para liberar a Thief Girl. Fale com ela para te seguir. Próximo à porta acima, deixa-a sobre um dos botões e aperte A para mantê-la parada e pise no outro com Link para abrir a porta.

B3

Siga pelo caminho e atravesse pela parede para alcançar o botão do lado oposto. Continue seguindo e atravesse a grade como pintura na parede. Acabe com os inimigos e siga à esquerda. Transforme-se em pintura na parede e saia quando estiver atrás da grade para derrubá-la e criar um caminho para Thief Girl.



nintendoblast.com.br

Faça com que a Thief Girl te siga, faça-a parar sobre um botão e pise com Link sobre o outro para retirar a grade abaixo. Nade até o outro lado e puxe a alavanca para escoar a água da área. Volte para buscar Thief Girl e entre na jaula passando pela grade para pegar 100 rupees no baú. Suba com Thief Girl sobre a plataforma azul ao lado da alavanca e acerte o cristal para subir. Siga pelo caminho e pare sobre a plataforma vermelha. Transforme-se em pintura para alcançar o outro lado do muro. Empurre a grade à direita usando poder na parede para atravessar e acabe com os inimigos. Acerte o cristal e chame Thief Girl. Pise no botão e coloque Thief Girl sobre o outro para uma passagem secreta ser revelada e você possa pegar a **Master Ore** no baú. Saia à direita.



B2

Deixe a Thief Girl sobre o botão, suba a escada, atravesse para o outro lado usando o poder de pintura na parede e pise no botão acima. Proteja Thief Girl dos inimigos, siga à esquerda e vários inimigos aparecerão. Acerte o cristal para abrir um buraco na área e acabar com todos. Siga subindo pelo caminho até a área das esteiras. Acabe com os inimigos e dispare flecha no cristal ao fundo para acertar o cristal e atravessar pela esteira. Entre pela passagem.

B1

Pise nos botões para girar as hélices. Siga com Thief Girl para o vento empurrar ambos para o outro lado até atravessarem. Entre pela passagem, deixe Thief Girl sobre um botão e pise com Link no outro para aparecer um baú com 100 rupees. Entre abaixo e você estará na área com as estátuas. Acabe com os inimigos e entre à direita para voltar ao início da dungeon.



nintendoblast.com.br

Siga pela caminho acima e entre à esquerda para pegar um baú com 50 rupees. Pise nos dois botões para movimentar o grande quadro. Suba a escada e transforme-se em pintura nele para alcançar o baú com a Big Key. Volte e entre na sala do chefe no canto inferior direito.



Boss: Stalblind

O chefe possui uma espada e um escudo. Transforme-se em pintura no escudo dele. Ele começará a te procurar. Saia do escudo e acerte espadadas em suas costas. Corra quando ele cuspir uma gosma preta. Repita o esquema até ele se desfazer do escudo. Aproxime-se dele e dê espadadas. Quando ele for te acertar, esquive-se para a espada dele ficar presa no chão e acerte-o com mais espadadas. Ele irá carregar um golpe giratório. Afaste-se, espere-o ficar atordoado e dê mais espadadas. No último nível, Stalblind irá separar a cabeça do corpo. Ignore a cabeça e concentre-se em dar espadadas no corpo até acabar a luta. Após a cena, pegue o **Heart Container** e **liberte Osfala**.

Resgatando a sábia Seres

Logo abaixo da entrada da dungeon Thieves' Hideout, há uma fissura. Use o poder de se transformar em pintura e volte para Lorule. Na parede do lado de fora da casa de Sahasrahla há uma fissura. Utilize-a para voltar para Lorule, mais precisamente em Skull Woods. Ao sair da parede, entre pelo caminho à esquerda na floresta e continue subindo até encontrar o ponto de save com a entrada da dungeon.



nintendoblast.com.br

Skull Woods

B1

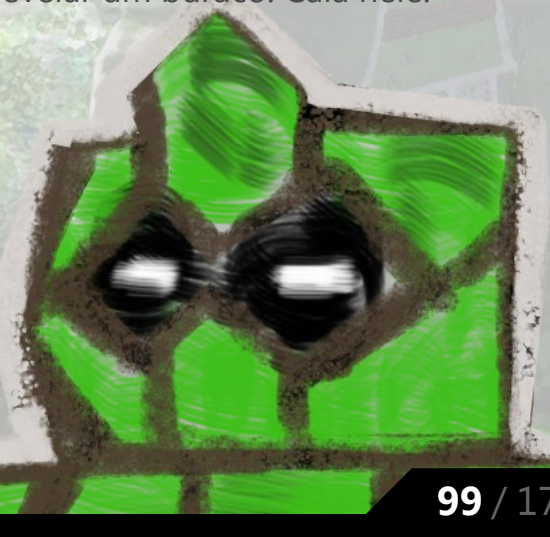
Entre na sala à direita e use a Lamp para ver o caminho na escuridão. Entre pela passagem acima e pegue a bússola no baú. Volte para a entrada da dungeon e entre na porta à esquerda. Siga até o final do corredor e pise no botão para abrir a porta. Entre por ela, siga pelo caminho evitando as bolas de fogo para sair. Você estará do lado de fora da dungeon. Siga pelo caminho à direita e caia no buraco.





Entre na sala à esquerda e quebre o chão rachado usando o Hammer. Desça, pise no botão para retirar a parede que bloqueia a sua passagem, suba a escada e quebre outro chão rachado com o Hammer. Desça, pegue a Small Key no baú e pise no botão para poder atravessar. Use a chave na porta à esquerda. Puxe a alavanca para descer o bloco e revelar uma passagem para o outro andar.

Suba nas plataformas que se movem até chegar ao baú com a Small Key. Desça a escada, entre na sala seguinte e siga pelo caminho. Acenda a tocha e entre pela porta no canto inferior direito da sala. Saia pela passagem e você estará do lado de fora da dungeon novamente. Siga pelo caminho acima e desça pelo buraco para pegar 100 rupees no baú. Desça pelo caminho para voltar à àrea escura e saia novamente pela passagem para o lado de fora da dungeon. Na área à esquerda, corte as moitas lilás para revelar um buraco. Caia nele.



nintendoblast.com.br

B2

Transforme-se em pintura na parede à direita e ande até o outro lado. Mate os inimigos e empurre as duas estátuas sobre os dois botões mais à esquerda para criar uma parede. Suba a escada à esquerda, transforme-se em pintura e atravesse até o outro lado. Puxe a alavanca e entre na sala à direita.





Desça a escada, pise no botão e use o poder de pintura no bloco para chegar à área central. Note que há um botão na grade acima de Link. Posicione-se abaixo do botão, espere a Wallmaster (o inimigo mão) aparecer e acertar o botão para mover o bloco. Transforme-se em pintura no bloco e pise no botão. Entre na área seguinte.

Pise no botão e acabe com todos os inimigos. Para exterminar as múmias nas grades no alto, espere a Wallmaster aparecer, posicione-se abaixo das plataformas com as múmias para a Wallmaster esmagá-las. Entre na área seguinte, fique sobre a plataforma móvel, desça a escada e fique sobre a outra plataforma ao lado para pegar a Small Key no baú. Entre na área seguinte. Use a Lamp para clarear a escuridão e acenda a tocha no canto esquerdo. Acabe com as múmias, entre pela porta que se abriu e suba a escada.



nintendoblast.com.br

B1

Transforme-se em pintura para atravessar a grade e vire pintura na parede à direita para alcançar a plataforma com o olho. Arremesse o olho para a outra plataforma e arremesse-o na estátua. Siga para área abaixo, atravesse o abismo pelas plataformas móveis (transforme-se em pintura para evitar ser pego pela Wallmaster), e transforme-se em pintura ao sul da área para passar pelo buraco na parede e saia. Do lado de fora, siga à esquerda para encontrar um baú com 50 rupees. Siga pelo caminho à direita e corte as moitas lilás para revelar um buraco. Desça por ele.



Transforme-se em pintura na parede e siga à esquerda para pegar o olho. Você pode se transformar em pintura na parede à esquerda para alcançar o baú com a **Master Ore**. Avance pelo caminho carregando e arremessando o olho, tomando cuidado com a Wallmaster e arremesse-a na estátua para pegar o baú com a Big Key. Saia à esquerda e entre pela porta do chefe na área escura.





nintendoblast.com.br

Boss: Knucklemaster

Transforme-se em pintura na parede e espere o chefe te atacar. Ele ficará atordoado. Saia da parede e ataque-o com a espada. Repita o processo. Ele começará a dar palmadas no chão. Fique como pintura na parede para evitar ser atingido. Espere ele tentar te socar e entre na parede para atordoá-lo. Repita o esquema até o fim da luta. Pegue o **Heart Container** e siga pela passagem para **libertar Seres.**





nintendoblast.com.br

Resgatando o sábio Gulley

Gulley estará aprisionado em Dark Palace. O item necessário para usar na área e na dungeon é a Bomb. Em Hyrule, vá para Eastern Palace e entre na área ao sul. Use a bomba para explodir a parede rachada abaixo (próxima ao Piece of Heart #2) e entre como pintura na fissura para ir à Lorule na área do Dark Palace.



Siga pelo caminho à esquerda para entrar na área de escura de Dark Palace. Cuidado com os guardas, pois se eles te virem, o colocarão em uma jaula. Você pode usar o poder de se transformar em pintura para escapar da jaula. Siga à esquerda e transforme-se em pintura na parede com plantas para passar pelo primeiro guarda. Na sequência, fique como pintura na parede e espere os dois guardas ficarem de costas para atravessar.



Siga até o canto esquerdo e transforme-se em pintura na parede e espere a visão do guarda estar para o lado oposto. Saia da parede, suba a escada, pegue o baú com rupees. Suba pelo caminho usando o poder na parede para passar por mais dois guardas e siga pela direita. Na área seguinte, suba a escada, evite os guardas e siga pelo caminho fino para pegar o **Piece of Heart #24** Quebre os crânios no caminho abaixo e siga pela parede para evitar o guarda e avance. Você estará em uma área com três guardas. Espere os dois ficarem de costas e transforme-se em pintura na parede. Contorne a parede, saia dela e transforme-se em pintura na outra para passar.



nintendoblast.com.br

Apenas transforme-se em pintura na parede e siga até passar pelo guarda para estar na frente da dungeon. Salve o jogo e use uma bomba na parede rachada para finalmente entrar no **Dark Palace.**

Dark Palace

1F

Siga pelo canto direito da sala e use uma bomba para explodir a parede rachada. Pegue rupees no baú. Do lado esquerdo da sala, coloque uma bomba próxima ao cristal e corra para ficar sobre o bloco no centro. Quando a bomba explodir e ativar o cristal, o bloco se moverá. Pegue uma bomba e arremesse-a na plataforma acima para destruir a madeira e avance.



Use a Lamp para você ver o caminho. Siga o canto esquerdo e pise no botão para a Small Key aparecer. Use o Hammer ou bombas para quebrar os blocos rachados próximos ao botão. Transforme-se em pintura e siga pela parede até chegar na plataforma com a chave (não equipe a Lamp, pois algumas plataformas somem quando há iluminação). Use a chave na porta.

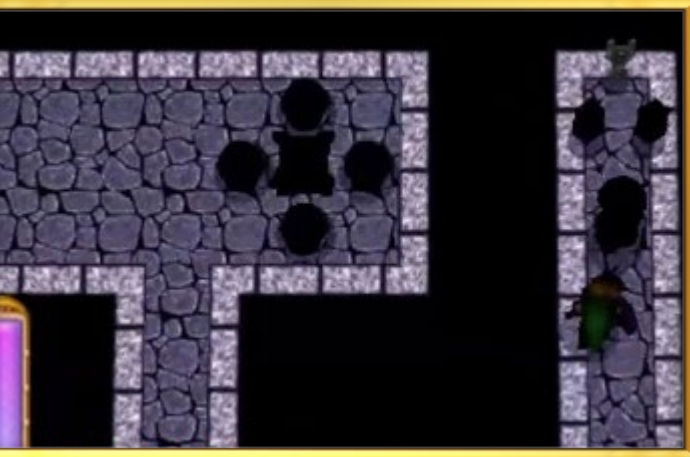
Atravesse a área escura com pedras rolantes e entre na sala à esquerda. Fique sobre a plataforma que sobe e desce e arremesse bombas nos cristais para ativá-los. Pegue a bússola no baú. Coloque uma bomba na plataforma de forma que ela exploda quando estiver baixa para destruir a parede e revelar uma passagem com Fairy Fountain. Saia pela direita.



nintendoblast.com.br

Atravesse a sala escura e entre na sala à direita. Há três inimigos que se movimentam no sentido inverso de Link. Acabe com eles usando flechas ou usando o spin com a espada (segure B para carregar o golpe e solte). A plataforma irá subir e descer. Suba e exploda a parede rachada para entrar na sala seguinte e pegar 50 rupees no baú. Volte para a sala anterior, espere a plataforma abaixar e entre pela passagem. Abra o baú com Monster Guts, quebre o chão rachado do lado direito da sala com bombas e desça pelo buraco.





B1

Abra o baú com Monster Horn. Dê uma espadada na tocha para apagá-la e revelar o caminho. Siga pelo canto direito e pegue a Small Key. Saia pela porta no canto inferior esquerdo da área. Entre na sala localizada no canto inferior direito e haverá mais inimigos que se movimentam de acordo com você. Mova-se para que eles caiam na plataforma que você está e acabe com todos.

Use a plataforma que sobe e desce para subir e entre à esquerda. Transforme-se em pintura na parede à direita e prossiga até chegar à plataforma com o cristal. Ative-o. Desça e entre na sala acima. Apague a tocha para você ver as paredes que formam um labirinto. Use o poder para passar pelo buraco na parede e pise no botão localizado no canto superior esquerdo da sala para aparecer um baú com a Small Key.



nintendoblast.com.br



Saia pela porta no canto inferior direito e use a chave para abrir a porta no canto esquerdo da sala. Arremesse bombas nas esteiras para ativar os três cristais e pegue a Big Key no baú que aparecer. Volte para a sala do labirinto, saia pela porta à direita e entre na porta ao norte.

1F

No canto direito do andar, há um caminho com o chão rachado. Destrua-o usando uma bomba, caia no buraco para voltar ao andar B1 e pegar a Small Key. Entre na porta para voltar ao andar 1F novamente e entre pela porta trancada ao lado para ir ao próximo andar.





2F

Coloque uma bomba no cristal, transforme-se em pintura na parede à direita e espere a bomba explodir para ativar o cristal e girar parede, levando você ao outro lado. Quebre o chão rachado no canto direito e desça para voltar ao andar 1F e pegar o baú com 50 rupees. Volte ao andar 2F e entre na sala à esquerda. Ative o cristal para abrir a porta e seja rápido para alcançar a sala seguinte.

Arremesse uma bomba na plataforma do lado esquerdo da sala para destruir a madeira que bloqueia a janela e a luz entrar na sala. Ative o cristal ao sul da sala para subir na plataforma. Transforme-se em pintura na parede e siga para o canto direito da sala. Destrua as madeiras que bloqueiam as duas janelas para a luz entrar na sala.

nintendoblast.com.br

Desça e e transforme-se em pintura do lado direito da sala para encontrar um baú com Monster Guts. Coloque uma bomba no cristal ao sul da sala, corra para cima, ative o cristal para subir a plataforma e transforme-se em pintura na parede com símbolo. Se você for rápido o suficiente, após a bomba explodir e ativar o cristal, a parede irá girar e você encontrará o baú com **Master Ore.**

Desça até o andar B1, passe pelo labirinto até chegar na sala ao sul do andar. Se você destruiu todas as janelas, as luzes iluminarão a sala e o caminho até a porta do chefe estará livre. Entre por ela.



Boss:
Gemesaur King

Acenda as duas tochas da sala com a Lamp e Gemesaur aparecerá. Arremesse bombas na cabeça do monstro até destruir o casco que o protege. Após isso, acerte espadadas na cabeça dele até ele gritar e escurecer a sala. Use o poder de pintura para se esquivar das investidas do chefe e acenda as duas tochas usando a Lamp novamente. A iluminação irá parar o chefe, portanto acerte espadadas na cabeça dele. Repita o processo até acabar a luta. Pegue o **Heart Container e salve Gulley.**



nintendoblast.com.br

Resgatando a sábia Oren

Na área ao sul de Lorule está o Swamp Palace, porém, a dungeon está bloqueada por uma grande rocha rachada. Além disso, o Hookshot será necessário. Para explodir a grande rocha, entre na Bomb Flower Store, uma casa que está localizada ao sul de Thieves' Town e à esquerda do minigame de Baseball, e pague 200 rupees ao homem para poder usar a bomba. Aproxime-se dela e aperte A para ela te seguir. Siga até a rocha que bloqueia a entrada de Swamp Palace (acabe com os inimigos, pois eles podem explodir a bomba!) e acerte uma espadada na bomba para explodi-la. Use o Hookshot na estaca para alcançar a entrada do palácio.



nintendoblast.com.br

Swamp Palace

1F

Desça as escadas, use o Hookshot na alavanca e puxe-o para a água entrar na área. Suba a escada e entre na área à esquerda. Nade, suba as escadas e entre pela passagem.

B1

Suba na pequena jangada e use o Hookshot na madeira abaixo. Mire à esquerda para ser puxado até o baú com 20 rupees. Mire o Hookshot na madeira abaixo e depois à direita para abrir o baú com Monster Guts. Saia pela porta no canto esquerdo, use o Hookshot no inimigo para retirar o casco, carregue e arremesse-o no cristal (ou use uma bomba). Pegue 300 rupees no baú que aparecer. Volte à área anterior, suba a escada à direita e use o Hookshot para pegar a Small Key.





Entre na sala à direita, pegue a bússola no baú e entre pela porta trancada. Ative o cristal à esquerda. Vá para a direita e use o Hookshot para ativar o que está no canto. Suba a escada, transforme-se em pintura na parede para alcançar o outro lado e deixe a correnteza te levar até o outro lado da sala. Ative o cristal usando o Hookshot (ou use o poder de pintura para chegar até ele), suba a escada e deixe a água te levar até a porta.

nintendoblast.com.br

1F

Acabe com o inimigo, tomando cuidado com os choques. Entre na porta no canto direito. Pise no botão e use o inimigo para explodir o chão rachado. Caia nesse buraco.

B1

Desça para pegar a Small Key e ative o cristal abaixo para parar as águas. Saia pela passagem no canto superior esquerdo da sala para voltar ao andar 1F e desça pelo mesmo buraco. Use a chave para passar pela porta trancada. Use o Hookshot para puxar a alavanca esquerda do grande dispositivo e, com isso diminuir o nível da água (acalme-se, seus pesadelos do Water Temple de Ocarina of Time não voltaram). Nade até a sala acima, mergulhe para evitar o espinho rolante e pegue a Blue Mail no baú.



Volte e nade para entrar pela porta no canto inferior esquerdo. Cuidado com o inimigo que dispara laser e use o Hookshot para puxar a alavanca esquerda e abrir a porta.



1F

Pise no botão para abrir a porta. À esquerda, use o Hookshot na madeira da parede para Link ser puxado e pressione A para se transformar em pintura. Siga à esquerda, suba a escada e use o Hookshot para puxar duas vezes a alavanca direita do dispositivo para aumentar o nível de água. Abra o baú com a Small Key.

Use o Hookshot, puxe a alavanca esquerda do dispositivo para diminuir o nível da água e saia à direita. Entre nadando na sala à esquerda e use as madeiras para pegar a Small Key no baú. Use o inimigo ou uma bomba para explodir o chão rachado e desça por ele.

nintendoblast.com.br

B1

Entre pela porta trancada à direita. Use o Hookshot na alavanca direita do dispositivo para aumentar o nível de água e entre na sala no canto inferior direito. Acabe com os inimigos usando o Hookshot para remover o casco deles e atacá-los. Na sala acima há três fadas para você recuperar vida ou guardá-las no bottle. Use o Hookshot na madeira e saia à direita.

1F

Nade à esquerda, suba a escada, use o Hookshot na marca da parede e transforme-se em pintura. Siga pela parede à esquerda, use o Hookshot na alavanca esquerda do dispositivo para diminuir o nível de água e pise no botão. Suba na plataforma à direita e puxe a alavanca para aumentar o nível de água. Faça o mesmo no outro dispositivo e saia pela porta. Nade, quebre os crânios ao fundo para revelar um botão e pise nele. Puxe a alavanca para diminuir a água e pegue a Big Key no baú ao centro. Na sala à esquerda, nade e pegue Monster Guts no baú. Volte para a sala anterior e entre pela porta do chefe.



Boss: Arrghus

Use o Hookshot para retirar os olhos dele e acerte espadadas para destruí-los. Esquive-se do olho com chamas que o chefe dispara. Após eliminar todos os olhos, acerte espadadas no olho de Arrghus. Ele irá disparar lasers contra você. Corra ao redor da área e procure acertar espadadas no olho dele até acabar a luta. Pegue o **Heart Container e liberte Oren.**



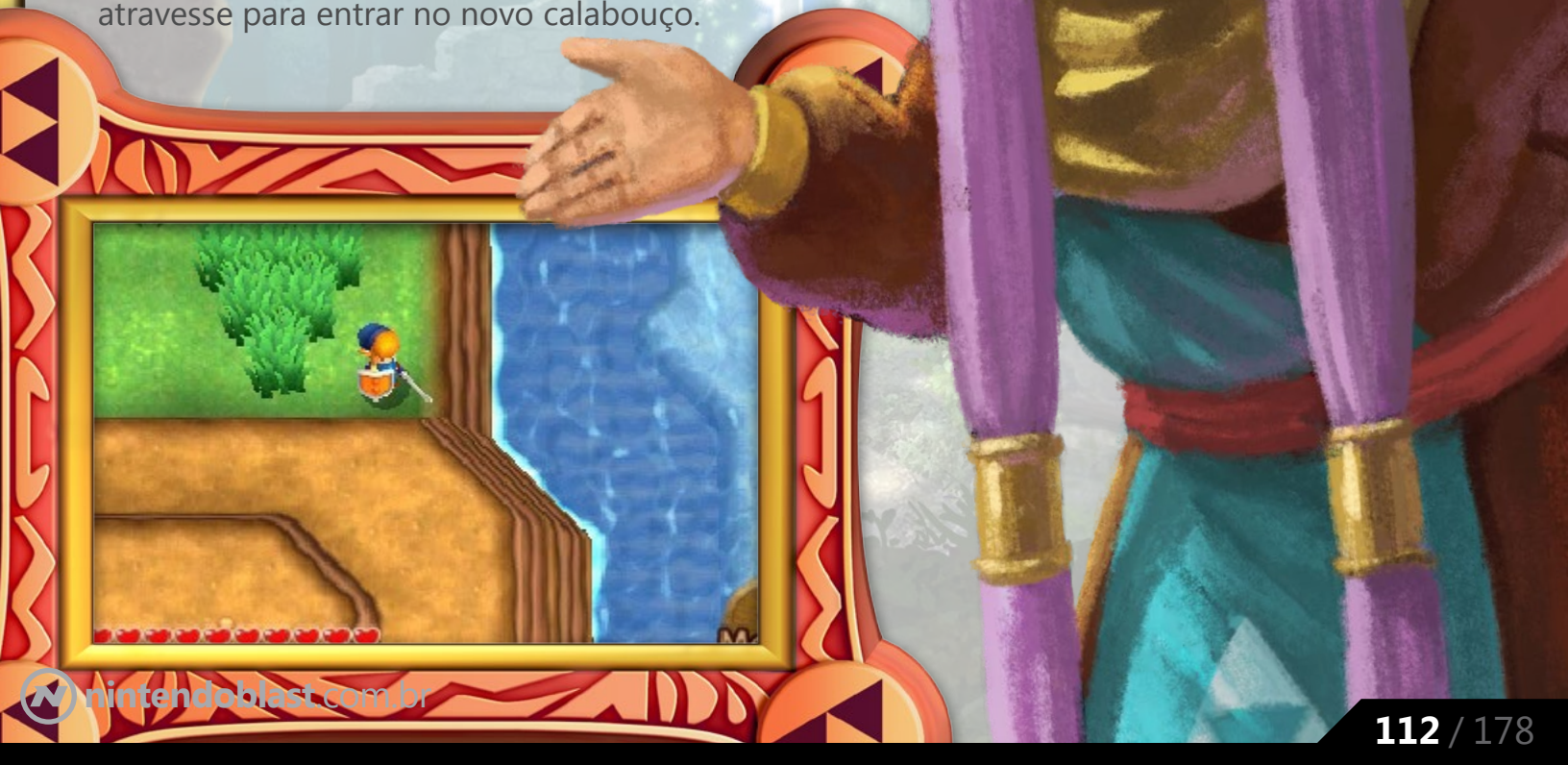
nintendoblast.com.br

Resgatando a sábia Impa



Impa estará em Turtle Rock, a dungeon que fica no mesmo local de House of Gales, só que em Lorule. O item necessário para levar até a dungeon é o Ice Rod, por isso, compre-o de Ravio. Abaixo da loja próxima à casa de Link, caminhe para baixo, transforme-se em pintura na parede e siga pela direita. Você encontrará a fissura que levará para Lorule.

Desça abaixo e aperte A para virar a pequena tartaruga. Nade para cima e acabe com os quatro inimigos ao redor da outra tartaruga para salvá-la. Suba a escada, transforme-se em pintura na parede e siga à direita. Saia da parede quando estiver atrás da tartaruga para resgatá-la. Após salvar as três tartarugas, elas se unirão à maior e nadarão pela água. Suba nelas para alcançar a dungeon. Salve o jogo, espere o coluna de lava subir e use o Ice Rod para congelá-la e transformnado-a em uma parede. Transforme-se em pintura e atravesse para entrar no novo calabouço.



nintendoblast.com.br

Turtle Rock

1F

Use o Ice Rod na lava para criar plataforma e atravessar. Suba no lado esquerdo da gangorra e use o Ice Rod para congelar o centro dela e alcançar a plataforma no alto. Siga por ela, transforme-se em pintura na parede à direita e siga pela esquerda para pegar a Small Key.





Volte pela parede, congele a lava que sobe para chegar na plataforma ao centro, ative os quatro cristais usando o Ice Rod ou bombas e pegue a bússola no baú. Nesta sala, há inimigos que saem da lava. Use o Ice Rod para acabar com todos e um baú com rupees aparecerá no lado esquerdo da área. Transforme-se em pintura na parede à esquerda para alcançá-lo.

Transforme-se em pintura na parede à esquerda e siga até a plataforma no canto inferior esquerdo. Pise no botão para abrir a porta. Entre nela, suba na gangorra e use a Ice Rod para congelar o centro dela para subir. Ignore esse quadrado de teletransporte e pise no que está à direita. Após ser teletransportado, pegue a Small Key e volte pelo quadrado de teletransporte.



nintendoblast.com.br

Agora pise no outro quadrado de teletransporte. Após ser teletransportado, pise no que está à direita. Use o Ice Rod na lava para atravessar e alcançar a saída. Pegue o Piece of Heart #23 e volte até a sala com a gangorra.





Na grande sala com lava, suba na gangorra novamente para alcançar a plataforma no alto, transforme-se em pintura na parede à direita e siga pela direita. Entre na sala e pise no quadrado de teletransporte. Na sequência, terão outros dois. Pisar no quadrado de teletransporte à esquerda te levará para o lado de fora da dungeon, onde há fadas. Ao pisar no que está abaixo, transforme-se em pintura na parede para atravessar para o lado oposto e acabe com os inimigos para aparecer um baú com 50 rupees.





nintendoblast.com.br

Entre na sala ao norte do andar. Use o Ice Rod para acabar com os inimigos magos. Volte para a sala anterior, suba na gangorra do lado esquerdo e use o Ice Rod para congelar e subir na plataforma com o botão. Pise nele para abrir a porta. Suba na gangorra do lado direito, transforme-se em pintura na parede à direita e siga até chegar a porta que você abriu. Entre por ela, pegue 50 rupees no baú e desça pela escada ao fundo.

B1

Caminhe para a área inferior. Entre na sala à esquerda para enfrentar estátuas de fogo. Use o Ice Rod para congelá-las e acerte-as com a espada. Após acabar com todos, a luz que te leva ao início do templo aparecerá. Entre na sala no canto superior direito do andar. Use o Ice Rod na lava para atravessar e pegue a Small Key atrás do inimigo que dispara laser.



Volte à sala com lava. Se você acabar com os magos da área, plataformas e um grande baú aparecerão. Ative o cristal ao norte, suba pela gangorra, transforme-se em pintura na parede à esquerda e siga até a plataforma. Entre pela porta trancada, pegue a Big Key no baú e volte. À direita da porta, transforme-se em pintura na parede e saia quando estiver atrás da grade para derrubá-la. Siga por ela e pegue o **Hylian Shield** no grande baú.



Desative o cristal, suba na gangorra e transforme-se em pintura na parede à esquerda. Siga por ela até chegar na porta e entre para pegar o baú com rupees. Volte. Use a gangorra para atravessar a lava e entre na sala no canto inferior esquerdo. Use o Ice Rod na lava para atravessar e quebre os crânios no chão para revelar um botão. Pise nele para plataformas aparecerem sobre a lava.

nintendoblast.com.br

Use as plataformas para atravessar e ative o cristal para aparecer plataformas temporárias. Acabe com os magos para aparecer um baú com 100 rupees (você pode se transformar em pintura na parede do lado direito da área e derrubar a grade para alcançar o baú). Entre na sala no canto inferior direito. Use o Ice Rod para atravessar a lava, quebre os crânios no chão e pise no botão para aparecer plataformas sobre a lava. Volte e use as plataformas para entrar pela porta ao sul.



Use o Ice Rod na lava e use-o novamente para ativar o cristal. Use o elevador para subir, transforme-se em pintura na parede e atravesse até a porta do chefe. Esquive-se dos espinhos rolantes, quebre os crânios e pise no botão. Acabe com os inimigos magos e caia na passagem.



Boss:
Grinexx

Acompanhe o inimigo e use o Ice Rod nos buracos da plataforma para congelá-lo. Evite-o quando ele lançar chamas e repita o processo até ele subir na plataforma que você está. Acerte espadadas na cabeça dele e esquive-se quando ele tentar te morder ou rodopiar pelo cenário. Afaste-se quando ele soltar fumaça, pois ele explodirá. Repita o processo acertando espadadas na cabeça dele até acabar a luta. Pegue o **Heart Container e salve Impa**



nintendoblast.com.br

Resgatando o sábio Rosso



Rosso está aprisionado em Ice Ruins, a dungeon no extremo direito da Death Mountain em Lorule. Para acessá-la, primeiramente, você precisará do Hookshot e do Fire Rod. À direita do save próximo à Tower of Hera, siga pelo caminho à direita. Use o Hookshot na madeira do lado oposto da ponte para atravessar. Siga pela direita e entre na caverna.

Entre à esquerda e suba no bloco para ele se movimentar. Prossiga caindo sobre as outras plataformas até chegar à grande plataforma central. Transforme-se em pintura na parede à direita e suba na plataforma que se move. Continue descendo sobre as outras plataformas quando elas se alinharem até você encontrar a saída.





nintendoblast.com.br

Do lado de fora, siga à esquerda até próximo a ponte para encontrar uma fissura. Transforme-se em pintura e entre por ela para ir à Lorule. Na montanha de gelo, siga pela direita e entre pela caverna. Você precisará subir usando os blocos azuis que se movem. No terceiro bloco, transforme-se em pintura nele para subir. Transforme-se em pintura na parede à esquerda para chegar à plataforma congelada central. Acima da grande estátua de gelo, suba no bloco azul que se move e avance utilizando os outros até encontrar a saída do lado direito. Após sair da caverna, suba e siga pela direita. Salve o jogo, use o Fire Rod para derreter o gelo da entrada de Ice Ruins e entre.



Ice Ruins

1F

Use o Fire Rod para derreter o bloco de gelo. Puxe a língua da estátua para mover as plataformas que sobem e descem . Há um baú abaixo da escada. Espere a plataforma aparecer, entre na passagem abaixo da escada e pegue 300 rupees no baú. Use a plataforma e desça até o andar B2.



B2

Use o Fire Rod para derreter o gelo e pegar a Small Key no alto. Desça até o andar B5 para pegar a Big Key no baú. Suba até o andar B1 .

nintendoblast.com.br

B1

Use a chave e entre pela porta trancada. Puxe a língua da estátua à esquerda para abrir a porta. Acabe com os inimigos e acenda as tochas para aparecer uma Small Key. Entre na sala abaixo e abra o baú com a bússola. Suba pelos blocos azuis à direita e transforme-se em pintura na parede para pegar a chave do outro lado. Volte pelos blocos azuis e entre pela porta trancada.

Transforme-se em pintura na parede à direita e pegue rupees no baú. Atravesse como pintura na parede para o outro lado e puxe a língua da estátua para mover o grande bloco azul para baixo. Caia nele.



B2

Entre na sala à direita e use o Fire Rod para derreter o gelo. Pise no botão para abrir a porta. Você pode se transformar em pintura na parede acima à direita para encontrar uma Fairy Fountain. Entre pela porta que você abriu e desça pelo buraco para cair até o **andar B4.**

B4

Siga à esquerda, suba no bloco azul que se move e arremesse uma bomba na plataforma para ativar os quatro cristais, revelando um baú com 100 rupees. Siga abaixo pelos pequenos blocos azuis e suba no bloco de gelo. Acenda a tocha para aparecer um bloco azul. Siga à direita pelos pequenos blocos azuis para abrir um baú com Monster Guts. Suba pelo bloco azul que apareceu.



nintendoblast.com.br

B3

Siga pelos pequenos blocos azuis, suba nos grandes blocos azuis que se movimentam e entre na porta acima. Use o Fire Rod e derreta os blocos de gelo à esquerda para revelar um cristal. Volte pelos pequenos blocos azuis, entre na sala, use o poder na parede para atravessar e ative o cristal para aparecer um bloco azul móvel. Suba nele.





B2

Pise no botão e entre pela porta que se abriu. Puxe a língua da estátua para mover o grande bloco azul. Caia nele para pegar a **Stamina Scroll**, aumentando a sua barra roxa de poder. Siga à esquerda para voltar ao andar B2. Com a Stamina Scroll você pode seguir como pintura pela parede até a área ao fundo do andar e pegar 100 rupees no baú. Volte pela parede.

Na sala onde você puxou a língua da estátua atravesse pela parede como pintura e entre na porta à direita. Suba a escada, entre na sala à esquerda e puxe a língua da estátua para mover o grande bloco azul. Caia nele.

nintendoblast.com.br

B3

Acabe com todos os inimigos para as portas se abrirem. Saia pela que está à esquerda. Atravesse com cuidado pelo caminho de gelo e puxe a língua da estátua. Volte e entre na sala à direita. Use o Fire Rod para acabar com os inimigos e acender a tocha no centro da sala. Saia pela porta e pise no botão à esquerda. Aproxime-se da parede com a estátua e transforme-se em pintura para passar ao outro lado. Caia pelo pequeno buraco e você vai estar sobre o baú.





B4

Pegue a Small Key no baú. Siga pelos pequenos blocos azuis à esquerda e pise no botão. Siga à esquerda e suba no bloco gelo que se move, e suba no bloco azul à esquerda para subir ao andar B3. Siga pelos pequenos blocos azuis, passe para o grande bloco azul móvel e caia à esquerda para voltar ao andar B4 e pegar um baú com 50 rupees. Siga à direita pelos pequenos blocos azuis e siga acima para subir nas plataformas.

B3

Abra os dois baús com rupee e Monster Guts. Use as plataformas para subir ao andar B2.

B2

Entre na sala à direita, suba a escada e entre pela porta trancada. Desça para cair sobre o bloco de gelo. Use o Fire Rod para descongelá-lo e use o vento para ser levado até a plataforma com a estátua. Puxe a língua dela para mover o grande bloco. Entre na sala e caia até o grande bloco.



nintendoblast.com.br

B4

Siga pelo caminho de gelo à direita, tomando cuidado para não escorregar e cair. Acenda a tocha usando o Fire Rod, atravesse pelo caminho de gelo, siga pelos pequenos blocos até a estátua e puxe a língua dela para mover o grande bloco azul. Suba nele e entre na sala do chefe à esquerda.



Boss: Dharkstare

Quebre os crânios e desça pelo buraco. Use o Fire Rod no chefe até retirar todo o gelo dele e acerte o máximo de espadadas possíveis nele. Quando ele lançar o gelo, fique fora do feixe de luz para não ser congelado. Repita o esquema. Ele ficará mais rápido e irá lançar mais gelos para tentar te congelar. Mantenha usando o Fire Rod para descongelá-lo e use a espada para acabar com ele. Pegue o **Heart Container e salve Rosso.**



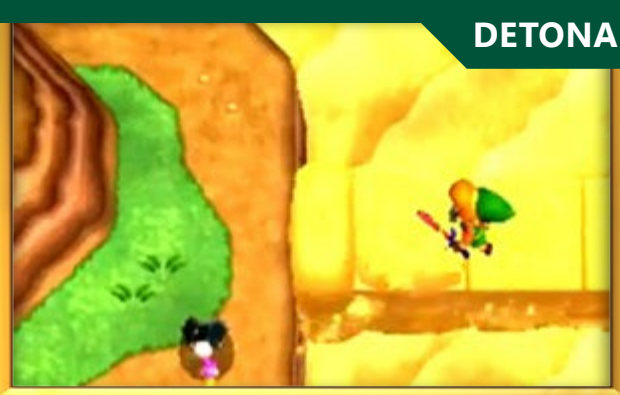
Resgatando a sábia Irene

Para acessar o Desert Palace, você precisará da Sand Rod, que só estará à venda na loja de Ravio após você salvar Osfala em Thieves' Hideout. Compre o item de Ravio e siga para o canto esquerdo do mapa em Hyrule. Como Desert Palace é inacessível por Hyrule, use a fissura para ir à Lorule e entre no deserto à esquerda.



nintendoblast.com.br

Suba a escada e salve o jogo. Transforme-se em pintura na rocha e use a fissura para voltar à Hyrule. Suba a escada abaixo e use o Sand Rod à esquerda para criar colunas de areia e alcançar a pilastra. Use o Sand Rod para alcançar o caminho à esquerda. Transforme-se em pintura na parede e entre pela fissura para voltar à Lorule.





Atravesse a ponte até chegar no canto esquerdo da área. Use a fissura para voltar a Hyrule mais uma vez. Use o Sand Rod para criar colunas de areia e alcançar a pilastra acima. Use-o para alcançar a pilastra mais à esquerda e transforme-se em pintura na parede para alcançar o caminho acima. Suba a escada, salve o jogo, use o Sand Rod para criar coluna de areia e entre na dungeon.

Desert Palace

1F

Use o Sand Rod reto para criar colunas de areia e alcançar a plataforma adiante. Fique à esquerda e use o Sand Rod para criar colunas de areia. Transforme-se em pintura na coluna e pegue o baú com rupees. Use a coluna de areia para alcançar a porta ao fundo. Suba as escadas, transforme-se em pintura na parede para passar atrás do inimigos que disparam lasers e entre na sala à direita. Desça e suba a escada. Use a Sand Rod à esquerda para criar colunas de areia e ative os quatro cristais para abrir a passagem.



nintendoblast.com.br

Desça pelo novo caminho e use a Sand Rod para criar colunas de areia e não ser atingido pelo laser dos inimigos. Entre na sala ao sul. Puxe a estátua para a areia ao lado da plataforma. Suba a escada e puxe a primeira estátua sobre o botão. Use a Sand Rod para subir a estátua junto com a coluna de areia e puxe-a sobre o outro botão. Use a Sand Rod para criar colunas de areia e puxar a estátua restante até o último botão. Passe pela porta que se abriu.





Pise no botão. Crie colunas de areia com a Sand Rod e atravesse para entrar na sala à esquerda. Acabe com o inimigo usando a Sand Rod para desenterrá-lo e acerte espadadas nele. Note que aqui há grandes pedras que bloqueiam um baú. Saia pela porta que se abriu. Mate os inimigos, suba a escada e use a Sand Rod para criar colunas de areia à esquerda. Transforme-se em pintura nelas para atravessar e entre na sala ao fundo.

Pegue a bússola no baú e puxe a alavanca para a areia invadir a área anterior. Pegue a Small Key no baú. Suba a escada e use a Sand Rod à esquerda, transforme-se em pintura e pegue Monster Guts no baú. Entre pela porta trancada à direita e puxe a alavanca para encher a sala de areia. Use a Sand Rod para alcançar a pilastra à direita e use-a novamente para criar colunas de areia e chegar na plataforma com o botão. Pise nele.



nintendoblast.com.br

Use a Sand Rod, transforme-se em pintura e siga pela parede até alcançar a plataforma com o grande baú com a Titan's Mitt. Suba a escada e use a Sand Rod para atravessar a sala e voltar à sala no canto inferior esquerdo do mapa com grandes pedras. Suba a escada e use a Sand Rod para criar colunas de areia. Agora que você está em posse da Titan's Mitt, retire as grandes pedras e pegue a Small Key no baú. Retire a pedra que bloqueia a porta, saia por ela e saia pela porta abaixo.



Você estará do lado de fora da dungeon. Siga ao fundo e entre na caverna.

2F

Proteja-se com seu escudo dos pisos voadores. Na sequência, use a Sand Rod para retirar os inimigos da areia e acerte espadadas nele. Atravesse, use a Sand Rod, transforme-se em pintura na coluna de areia para alcançar a escada e entre na sala à esquerda. Siga pela areia até o fundo da sala e use a Sand Rod para desenterrar o baú, pegando 100 rupees nele.



nintendoblast.com.br

Volte para a sala anterior, atravesse para o lado oposto usando o poder de pintura na parede e entre na sala à direita. Você estará em uma sala com cristais. Fique sobre a plataforma vermelha ao sul da sala e ative o cristal para subir. Use o Sand Rod para atravessar e use-o novamente para criar uma coluna de areia e subir a estátua. Puxe-a para que a flecha atinja o cristal.



Use os blocos azuis e vermelhos para subir e alcançar a porta acima. Na sala seguinte, use a Sand Rod no canto direito para desenterrar um baú com 100 rupees. Entre na pequena sala ao centro e desenterre o baú com 100 rupees usando a Sand Rod. Do lado esquerdo, crie uma coluna de areia para criar caminho para a grande bola preta quebrar o quadrado que bloqueia o seu acesso. Suba a escada e crie colunas de areia à esquerda para outra bola de pedra quebrar o outro quadrado que bloqueia seu caminho.



Retire a pedra cinza à direita. Acompanhe a grande bola preta e crie as colunas de areia para a bola atravessar e destruir o quadrado à direita. Assim que destruí-lo, a areia escoará para a sala abaixo. Volte para a sala que agora está com areia. Suba a escada no canto inferior esquerdo e use a Sand Rod para criar colunas de areia para pegar a Big Key no baú e a Small Key no pequeno baú abaixo.



nintendoblast.com.br

Na sala ao sul há uma Fairy Fountain. Volte até a sala à esquerda do andar (onde você desenterrou o baú). Use a Sand Rod para atravessar e chegar à plataforma do outro lado. Há uma porta trancada à esquerda e uma passagem à direita. Siga pela passagem primeiro, desça a escada e use a Sand Rod para usar a coluna de areia para levantar o inimigo. Transforme-se em pintura para atravessar e pegue 100 rupees no baú.





Agora volte e entre pela porta trancada à esquerda. Use a Sand Rod para levantar o inimigo que solta laser e ele ativará os três cristais para abrir a porta. Entre por ela e acabe com todos os inimigos. Pegue a Small Key no baú e volte para a sala anterior. Acima, use a Sand Rod para elevar o inimigo e o laser dele ativar os cristais para mover os blocos azul e vermelho. Assim que você ficar sobre o vermelho, transforme-se em pintura para alcançar a porta e entre por ela.

3F

Há uma sala à esquerda, atrás da "cachoeira" de areia, contendo um baú com 100 rupees. Entre na sala abaixo e na outra mais ao sul. Acabe com os inimigos estátuas e use a Sand Rod para criar colunas de areia e alcançar o baú com a Small Key do outro lado. Saia e entre pela porta trancada. Use bombas próprias ou os inimigos para explodir o quadrado. Nos três quadrados que estão sobre a pilastra, coloque uma bomba na areia próximo deles e levante-a usando a Sand Rod para explodí-los.

Assim que destruir os blocos, a flecha acertará o cristal para mover os blocos azul e vermelho e você poderá subir. Suba e saia à esquerda. Puxe a alavanca para a areia invadir a sala e entre pela porta do chefe à direita.



nintendoblast.com.br

Boss:
Zaganaga



Use a Sand Rod para atravessar a areia movediça. Retire a grande pedra e use a Sand Rod novamente para chegar à saída. Transforme-se em pintura na parede e entre pela fissura para ir à Lorule. O chefe aparecerá sobre as pilastras. Use a Sand Rod para criar colunas de areia para que você caminhe até o chefe e acerte espadadas nele. Ele começará a cuspir filhotes. Apenas concentre-se em acertar o chefe. Repita o esquema até aparecer olhos em Zaganaga. Agora, além de disparar filhotes, ele irá cuspir rajadas de areia. Evite-as e ataque o chefe pelas costas com espadadas. Repita o processo até acabar a luta. Pegue o **Heart Container e salve Irene.**

A última Master Ore





Que tal aumentar o poder da sua Master Sword? Até aqui já encontramos as Master Ores nas dungeons Dark Palace, Skull Woods e Thieves' Hideout. A última está no cemitério de Lorule. Siga para lá, retire a grande pedra localizada no canto superior direito do cemitério e entre na passagem.

Pegue o baú sobre a escada, quebre os crânios no chão do lado esquerdo e pise no botão. Avance para a sala seguinte, use a Lamp para clarear o caminho. Suba a escada, siga pela direita e pegue rupees no baú. Transforme-se em pintura na parede e siga pela direita até pegar a Small Key. Use-a para na porta à esquerda.

Acabe com os inimigos na área escura, entre pela porta que se abriu e puxe a alavanca da direita. Entre pela porta que se abriu, transforme-se em pintura na parede e pegue a Master Ore no baú. Você pode levar duas Master Ore para o Blacksmith em Hyrule para aumentar o poder de sua espada e levar também para o Blacksmith em Lorule para dar o último upgrade na espada que bane o mal.

Salvando dois mundos e a princesa Zelda

Agora que você resgatou todos os sábios, siga para Lorule Castle. Aproxime-se da entrada e salve o jogo. A princesa Hilda quebrará o selo que bloqueia a porta. Entre.

Lorule Castle

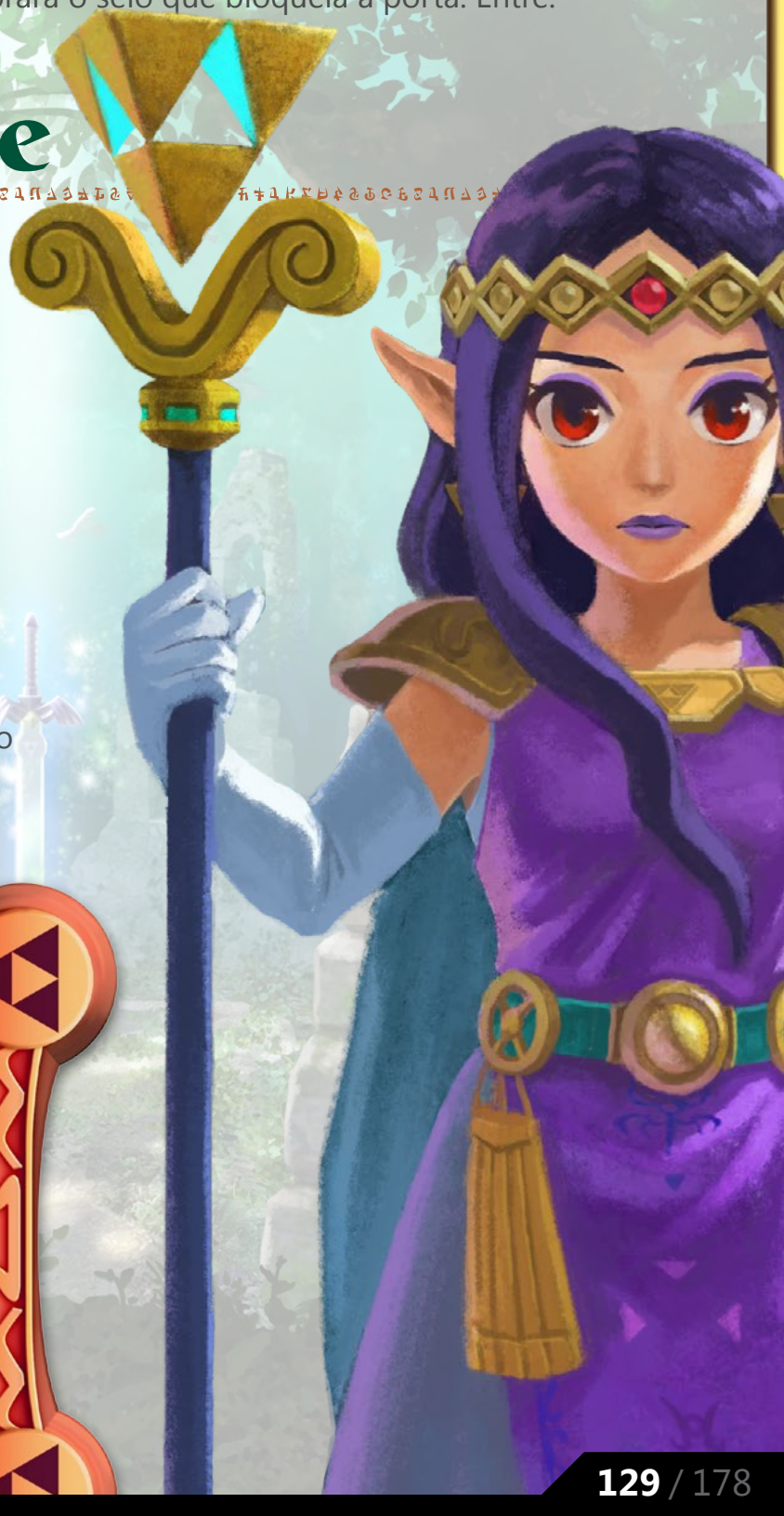
1F

Suba a escada e empurre a estátua à direita na lava. Transforme-se em pintura e siga pela parede até o baú com rupees. Entre pela porta. Na área escura com crânios, acabe com o inimigo e entre pela porta ao fundo.

2F

Atravesse a primeira sala e entre na sala à direita. Abra o baú com rupees. Use a espada ou o Tornado Rod para apagar as tochas da sala e caminhe para baixo para encontrar um caminho que leva a um baú com 100 rupees. Saia à esquerda e entre pela passagem para subir ao próximo andar.





nintendoblast.com.br



3F

Ative o cristal e empurre a estátua. Caia também para voltar ao andar 1F e pegue a Small Key no baú. Volte ao andar 3F. Suba a escada à direita, transforme-se em pintura e siga pela direita. Saia da parede quando estiver sobre o buraco no canto para cair no andar 2F.



2F

Transforme-se em pintura na parede e siga pela direita até a plataforma. A sala à esquerda é uma Fairy Fountain. Pegue o baú abaixo com Monster Horn. Volte ao andar 3F.



3F

Suba a escada à esquerda e pise no botão próximo às colunas com símbolo de bombas. Entre pela porta. Siga ao fundo, desça a escada e arremesse a bomba no cristal para abaixar a parede azul à esquerda. Coloque uma bomba próxima ao cristal e suba na plataforma azul para a explosão ativá-lo e você subir.

nintendoblast.com.br

Entre à direita e abra o baú com rupees. Coloque uma bomba próxima ao cristal à direita e suba na plataforma vermelha para subir. Arremesse uma bomba sobre a parede vermelha à direita para explodir a Bomb Flower e a rocha que bloqueia a passagem. Transforme-se em pintura na parede para atravessar o lado onde está a bomba.

Ative o cristal ao lado da Bomb Flower e faça-a te seguir. Siga pelo caminho, arremesse uma bomba no cristal para ativá-lo. Siga pelo caminho, acabe com os inimigos e exploda a bomba próxima a grande rocha para pegar a Small Key no baú. Use a chave na porta abaixo. Você enfrentará Moldorm novamente, a única diferença para a luta anterior é que a parede se encolherá, diminuindo o campo de batalha. Após a luta, pise no quadrado de teletransporte para voltar ao andar 3F.



Pise no botão próximo à porta à direita e entre. Conforme você for avançando pela lava, blocos roxos aparecerão. Siga acima e à esquerda para pegar Monster Tail no baú. Na parte superior da área, puxe a estátua para que a bola com espinhos possa rolar. Quando ela cair, fique na frente dela e desça, de forma que ela role pelos blocos roxos até bater em outra bola com espinhos abaixo.

Fique sobre o último bloco roxo abaixo e transforme-se em pintura para alcançar a sala ao sul. Use o escudo para se proteger dos pisos voadores e suba a escada. Siga pelos blocos roxos à direita até o fundo. Desça acompanhando a pedra com espinho, de forma que apareceram blocos roxos para a pedra rolar. Transforme-se em pintura na parede até a bola bater em outra.

nintendoblast.com.br

Siga pelos blocos roxos onde estava a bola e pegue o baú ao fundo com a Small Key. Use a chave na porta à esquerda. Acabe com o inimigo elétrico e pise no quadrado de teletransporte para voltar ao andar 3F.

3F

Entre pela sala trancada à esquerda para ir ao andar 4F.

4F

Abra o baú ao centro com a bússola. Apague as tochas para você poder ver o caminho secreto. Siga por ele até chegar ao grande baú com a **Red Mail**. Pise no botão próximo às colunas com o símbolo da Lamp e entre na sala.

Apague a tocha para você ver o caminho. Decore-o usando as pilastras do buraco como base e acenda a tocha para abrir a grade. Faça o mesmo acima e siga pela esquerda para abrir o baú com a Small Key. Volte, apague a tocha e siga acima para abrir a porta trancada.



Acabe com o inimigo no labirinto escuro e pise no quadrado para ser teletransportado ao andar 3F. Entre na sala à esquerda.



4F

Puxe a alavanca usando o Hookshot e entre na sala à direita. Use o Hookshot na madeira à direita para atravessar. Suba na plataforma móvel e atravesse, pegando 50 rupees no baú. Use o Hookshot para puxar a alavanca. Atravesse usando a plataforma móvel.



Na parede à direita da porta, transforme-se em pintura e siga para a plataforma no canto inferior esquerdo da área. Fique abaixo do plataforma rachada com o olho e espere a Wallmaster (o inimigo mão) aparecer, quebrar a plataforma e derrubar o olho. Atravesse para o outro lado pela parede novamente, use o Hookshot para pegar o olho e jogue-o sobre uma das estátuas.

Suba na pequena plataforma de madeira sobre a lava e use o Hookshot nas paredes de madeira para você se mover. Fique abaixo da plataforma com o botão e espere a Wallmaster atacá-lo para abrir a passagem. Continue usando o Hookshot nas paredes para se mover até chegar ao local com três botões. Coloque a estátua sobre um deles e espere a Wallmaster aparecer. Fique sobre o segundo botão e, na hora em que ela te atacar, pise no outro para os três botões serem pressionados e abrir a porta.



nintendoblast.com.br

Entre pela passagem que se abriu e faça a Wallmaster quebrar a plataforma rachada para você pegar o olho. Carregue-o, o coloque na madeira sobre a lava e use o Hookshot para voltar, tomando cuidado com a Wallmaster. Coloque o olho sobre a estátua, pegue a Small Key no baú e entre pela porta ao lado.

Você enfrentará Arrghus novamente. Use a mesma tática da luta anterior e pise no botão. Entre pela grande porta, siga pela direita e prepare-se para a luta final.

Throne Room

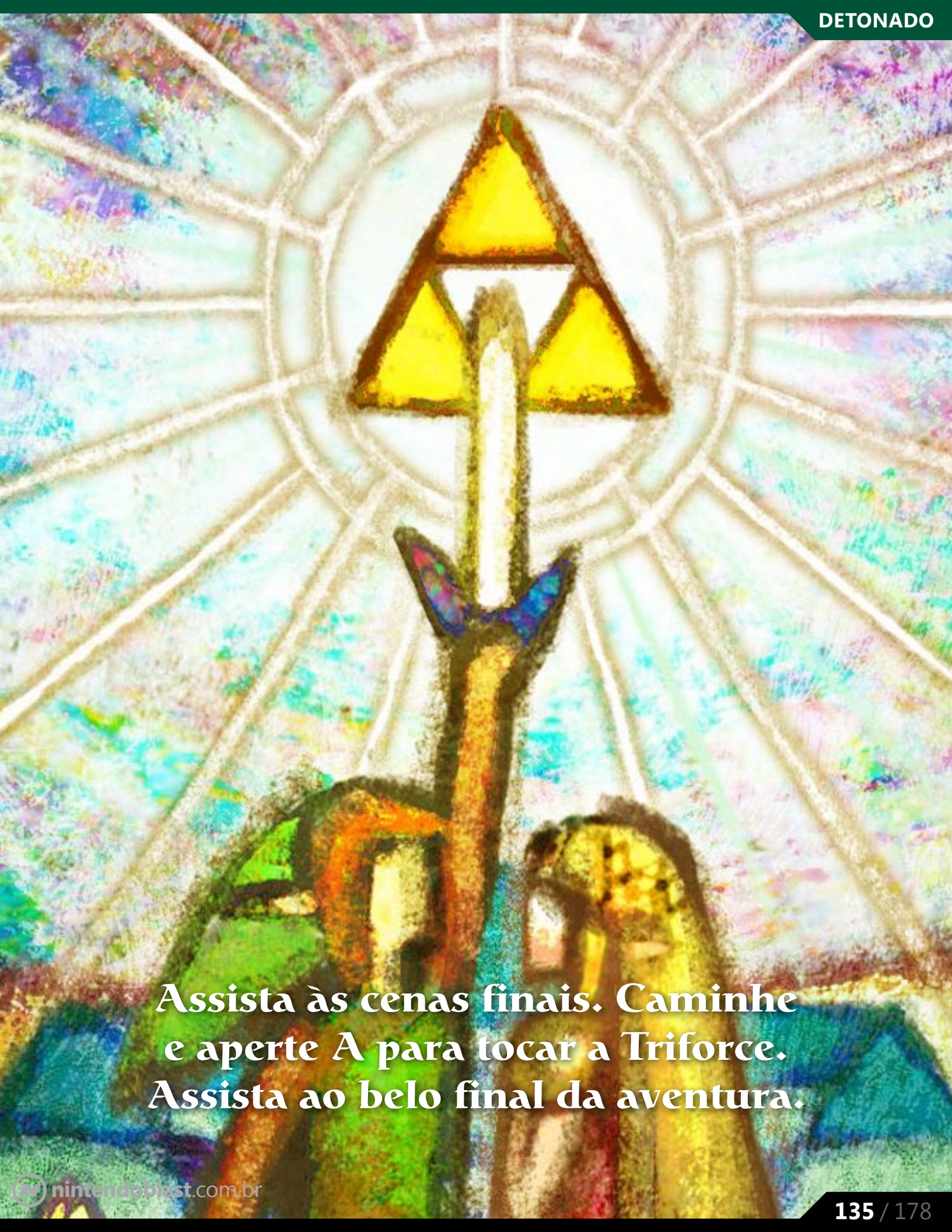
Boss:
Yuga Ganon



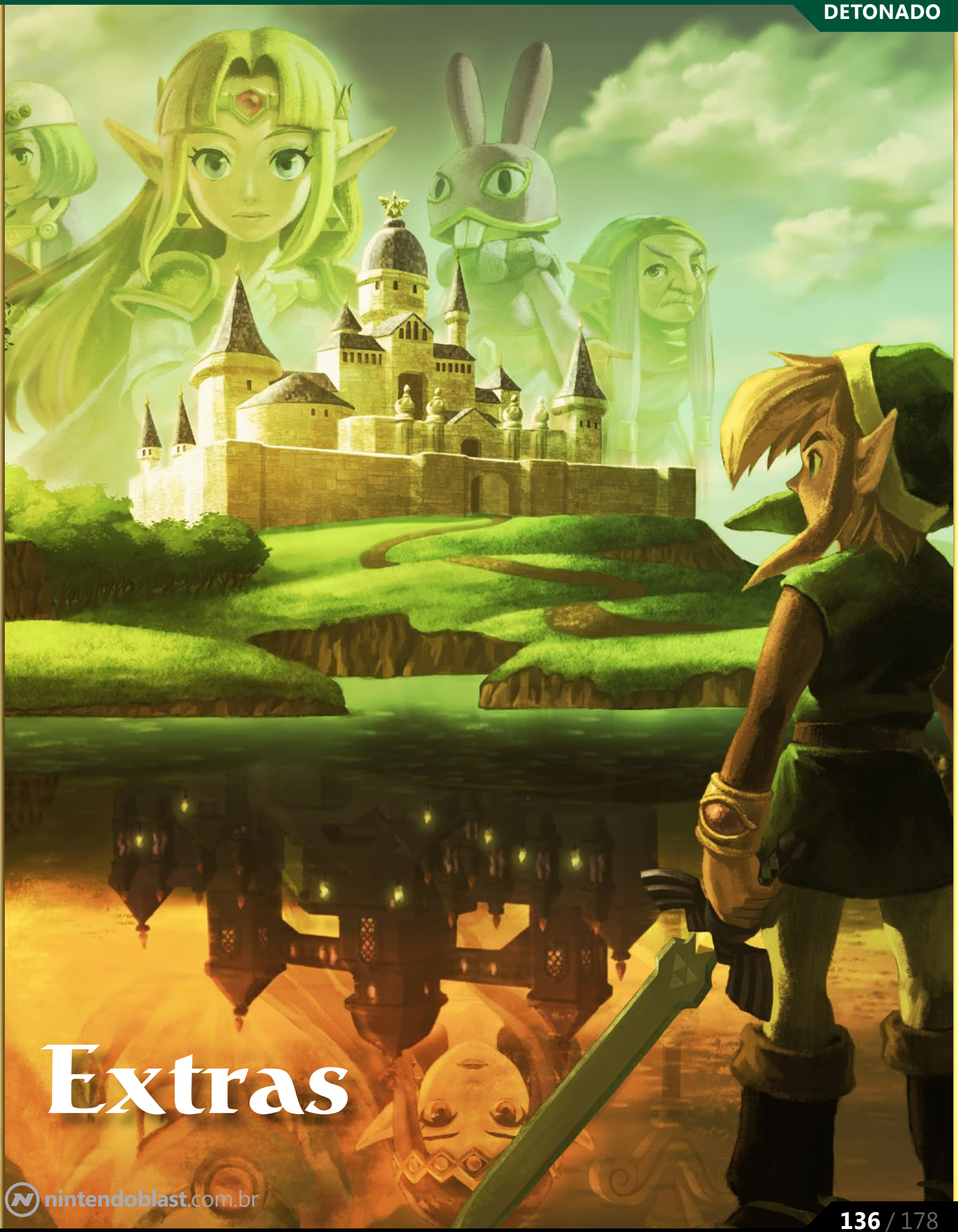
Esquive-se das investidas do grande chefe ou proteja-se com o escudo e acerte-o com espadadas. Quando ele carregar um poder vermelho, corra para os lados para evitar ser atingindo e acerte-o. Quando bolas de fogo caírem do teto, não fique parado para não ser atingido. Repita o esquema até uma nova cutscene ser exibida. A partir de agora, Yuga flutuará. Espere ele lançar uma bola de energia e rebata com a espada até acertá-lo para paralisá-lo. Acerte quantas espadadas puder nele. Assim que ele se transformar em pintura na parede, Zelda te dará o Bow of Light.

Você pode usá-lo para disparar flechas de luz quando estiver na forma de pintura. Equipe-o, transforme-se em pintura na parede, dê as costas para Yuga e dispare a nova flecha para acertá-lo pelas costas. Saia da parede e acerte-o com espadadas. Quando luzes roxas saírem das paredes, afaste-se delas. Yuga aparecerá. Repita o processo, tomando cuidado com as investidas que ele dará na forma de pintura na parede. Yuga irá disparar duas bolas de energia. Rebata ambas para acertá-lo. Assim que ele se transformar em pintura na parede, transforme-se também, fique de costas para ele e dispare a flecha de luz para que ela dê a volta na parede até acertá-lo pelas costas. Saia da parede e finalize-o.

nintendoblast.com.br



Assista às cenas finais. Caminhe
e aperte A para tocar a Triforce.
Assista ao belo final da aventura.



Extras



Pieces of Heart

Em The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Link inicia sua jornada com três corações. É possível obter 10 Heart Containers ao superar os calabouços da aventura. Para completar os 20 corações de vida, Link precisa encontrar os Pieces of Heart espalhados por Hyrule e Lorule. A cada quatro pedaços de coração obtidos, um novo coração é adicionado ao marcador. Confira onde estão e como conseguir cada Piece of Heart de A Link Between Worlds:



Piece of Heart #01

Na passagem que leva ao Sanctuary (que você entra puxando um túmulo do Graveyard), há uma sala com várias tochas. Suba pelas escadas e siga à direita da área. Imerja na parede ao lado do baú e siga à direita até o Piece of Heart.



Piece of Heart #02

A sul de Eastern Palace, há várias estacas ao redor de um Piece of Heart. Use o Hammer para pegá-lo.



Piece of Heart #03

Nadando a sul do palácio da Queen Zora, há uma caverna atrás da cachoeira. Entre para pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #04

Na região ao sul da casa de Link, há dois pilares próximos à parede. Coloque uma bomba entre eles para revelar uma passagem. Entre e siga pelo caminho à esquerda até a saída para encontrar o coração.



Piece of Heart #05

Com a habilidade de poder se transformar em uma pintura, use-a para emergir na parede da casa de Link e siga ao fundo para encontrar o Piece of Heart.



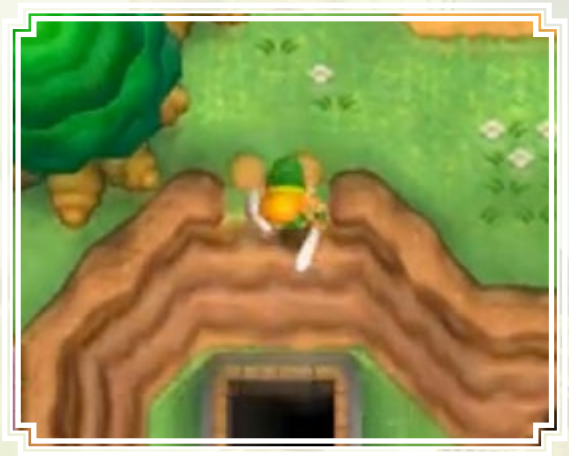
Piece of Heart #06

Ao sul de Kakariko Village há o minigame Cucco Run, no qual seu objetivo é não encostar nas galinhas. Participe do minigame e vença no nível Rooster Mode para receber como prêmio o coração.



Piece of Heart #07

Ao sul de Kakariko Village há o minigame Rupee Rush. Seu objetivo é coletar o máximo de rupees possíveis antes de 30 segundos, porém, o marcador de tempo não é exibido. Se você conseguir mais de 100 rupees no total ao fim do minigame, receberá o coração. Uma estratégia é usar o multiplicador de rupees. Se você falar com a garota do minigame com pelo menos 3 segundos antes dos 30, seus rupees serão multiplicados por 2. Se você falar com ela faltando menos de um segundo antes dos 30, os rupees serão multiplicados por 3.



Piece of Heart #08

Do lado esquerdo de Kakariko Village há duas pequenas pedras. Retire-as (você precisa possuir a Power Glove) ou use uma galinha e caia no buraco. Suba as escadas e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #09

Em Lost Woods, próximo ao grande tronco quebrado, há um pequeno caminho entre as paredes no qual você pode entrar usando o poder de se transformar em desenho. Use-o para pegar o pedaço do coração.



Piece of Heart #10

Em Death Mountain, na subida que leva para Tower of Hera, após você sair da área com pedras rolantes haverá uma pequena passagem abaixo. Transforme-se em pintura e pare sobre a passagem para cair nela e pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #11

Em Death Mountain, atravesse a ponte à direita de Tower of Hera usando o Hookshot e entre na caverna ao lado da placa (que leva a Rosso's Ore Mine). Vá caindo de uma plataforma para outra até chegar na plataforma central circular. Aproxime-se da parede, use o poder de se transformar em pintura e pare sobre a plataforma com mola. Use o Hammer para ser impulsionado pela mola e vá subindo pelas plataformas até chegar na última para subir na pilastra com o Piece of Heart.



Piece of Heart #12

À direita de Hyrule Castle, o Piece of Heart está ao redor das pequenas pedras (você precisará da Power Glove para retirá-las).



Piece of Heart #13

Ao sul de Eastern Palace, há duas pequenas pedras que bloqueiam seu caminho. Retire-as (a Power Glove é necessária) e suba pelo caminho. Você encontrará uma parede rachada. Exploda-a utilizando uma bomba e entre na passagem. Transforme-se em pintura na parede para atravessar até o outro lado onde está o Piece of Heart.



Piece of Heart #14

Na região sudeste de Hyrule (ao lado do lago) há o Racing Bro, um homem que realiza um minigame de corrida. Você precisa chegar até próximo à casa de Rosso (marcada com um X no mapa) antes do término do tempo e sem usar o Bell (sino). Na primeira vez, você precisará chegar até lá em menos de 75 segundos. É possível vencer esse desafio sem possuir a Pegasus Boots e sua recompensa será 100 rupees. Fale novamente com o homem e participe novamente do desafio. Você precisará chegar ao mesmo local em menos de 65 segundos. Você precisará usar a Pegasus Boots para vencer o minigame pela segunda vez e receberá o Piece of Heart como prêmio.



Piece of Heart #15

Ao sul de Thieves' Town há o Octoball Derby, um minigame de baseball. Se você conseguir 100 rupees ou mais receberá o Piece of Heart. Uma boa estratégia para conseguir esta pontuação é acertar o pássaro, já que ele dá 20 rupees. Ele só aparece após acertar três vasos em sequência. Além disso, os vasos dourados valem 5 rupees cada e acertar os caranguejos faz reaparecer os vasos que você acertou antes, aumentando suas chances de fazer mais pontos.



Piece of Heart #16

Ao sul de Thieves' Town há o minigame Rupee Rush de Lorule. Você precisa coletar rupees em menos de 30 segundos, mas o marcador de tempo não é exibido. Assim como o minigame em Hyrule, falar com o homem com menos de dois segundos antes dos 30, fará com que seus rupees sejam multiplicados. Se sua pontuação total for de 150 rupees ou mais, receberá um Piece of Heart.



Piece of Heart #17

Em Thieves' Town, há uma fissura em uma parede da casa destruída no centro da vila. Use o poder e se transforme em desenho para voltar dentro de uma casa em Kakariko Village. Fale com a mulher para receber o Piece of Heart.



Piece of Heart #18

Em Thieves's Town, há uma casa com um baú no teto. Entre e participe do minigame Fortune's Choice. Você paga 200 rupees para abrir três baús. Em um deles estará o Piece of Heart. Para encontrá-lo você precisará de sorte, podendo ser preciso participar várias vezes para ganhá-lo.



Piece of Heart #19

Ao sul de Thieves's Town, há o Bomb Flower Shop. Entre, fale com o homem e pague para poder usar a bomba gigante. Aproxime-se da bomba e aperte A para ela te seguir. Siga até o sul de Lorule, ao lado direito de Swamp Palace e exploda-a próximo à grande pedra rachada. Entre na caverna e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #20

Ao sul de Skull Woods, há uma casa com caixas de madeira no teto. Transforme-se em pintura na parede da casa e contorne-a até chegar ao local onde está o Piece of Heart.



Piece of Heart #21

À direita de Skull Woods, suba a escada ao sul e aproxime-se da casa destruída (que corresponde à casa de Rosso em Hyrule) no local. Segure uma galinha e salte sobre a casa para pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #22

No cemitério de Lorule, suba a escada e exploda a pedra com uma bomba para revelar uma fissura. Transforme-se em pintura para voltar para Hyrule, entre na caverna e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #23

No andar 1F da Turtle Rock (a dungeon de fogo), use a Ice Rod na gangorra da sala no canto inferior esquerdo para subir na plataforma e pise no quadrado de teletransporte. Na sequência, pise no quadrado de teletransporte à direita. Você será levado para uma área com lava. Use o Ice Rod para criar caminhos de gelo sobre a lava e chegar ao outro lado. Saia e pegue o Piece of Heart.



Piece of Heart #24

No caminho que leva ao Dark Palace, há um Piece of Heart na área com os guardas. Você precisará subir as escadas e se transformar em pintura na pilastra para evitar os guardas e alcançar o coração.



Piece of Heart #25

Em Desert Palace, suba as escadas e use o Sand Rod para criar plataformas de areia. Transforme-se em pintura e atravesse por essas plataformas até o outro lado. Aproxime-se da pedra que bloqueia a fissura e arremesse uma bomba para explodi-la. Use a fissura para ir a Lorule e pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #26

Próximo à casa do Blacksmith (à direita de Kakariko Village), há uma pedra que bloqueia uma caverna. Retire-a (você precisará possuir a Titan's Mitt) e entre para pegar o Piece of Heart.



Piece of Heart #27

Na Treacherous Tower (a torre que corresponde a Tower of Hera em Lorule), você precisará superar vários andares matando inimigos em sequência. Supere os desafios na dificuldade Beginner para receber rupees. Assim que vencer na dificuldade Beginner, poderá escolher o nível Intermediate. Nesse nível são 15 andares com inimigos e, se você superá-lo, receberá o Piece of Heart. Leve poções e fadas para recuperar seus corações, caso sofra muito dano.



Piece of Heart #28

Na Death Mountain de Lorule, siga até o canto direito e entre na caverna que leva à Ice Ruins. Vá subindo pelos blocos azuis e use o poder de se transformar em desenho para alcançar a plataforma central de gelo. Use o poder novamente na parede à esquerda e acabe com o inimigo estátua de gelo. Suba no bloco à esquerda e vá usando o Tornado Rod. Ao chegar na plataforma, suba sobre o bloco ao norte e siga utilizando o Tornado Rod até a saída. Do lado de fora, transforme-se em pintura na pilastra e use a fissura para voltar para Hyrule e pegar o Piece of Heart.



Bottles

É possível encontrar cinco bottles em The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. Nos bottles você pode guardar poções, leite, fadas e abelhas. Confira como encontrar as garrafas no jogo:

01



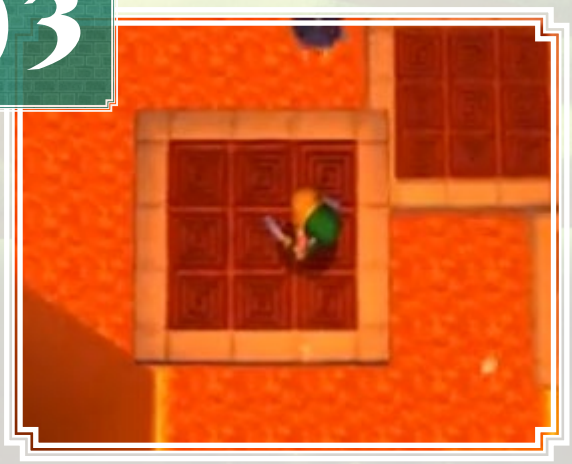
Em Kakariko Village, compre o bottle do vendedor por 100 rupees.

02



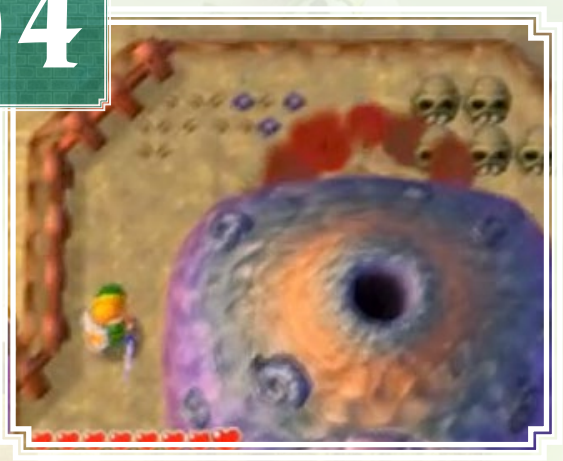
À direita da casa de Link, há uma ponte. Nade até abaixo dela (a Zora's Flippers é necessária) e suba as escadas. Fale com o Bird Lover para ganhar o bottle.

03



Na área à direita de House of Gales, há um bottle na água (você precisará da Zora's Flippers) e, dentro dele, uma mensagem. Vá para Kakariko Village e fale com o dono do Milk Bar para receber o Premium Milk. Vá para Death Mountain e entre na caverna de lava à direita de Tower of Hera. Ao chegar na área central com dois inimigos, transforme-se em pintura na parede ao sul para subir na plataforma móvel. Siga pela plataforma da esquerda até encontrar uma saída. Transforme-se em pintura na parede e atravesse para o lado oposto para encontrar o Bouldering Guy. Fale com ele para dar o Premium Milk e receber o bottle de presente.

04



Na Vacant House (que corresponde à casa de Link em Lorule), coloque uma bomba na parte detrás da casa para explodir e entre. Abra o baú para encontrar o bottle.

05



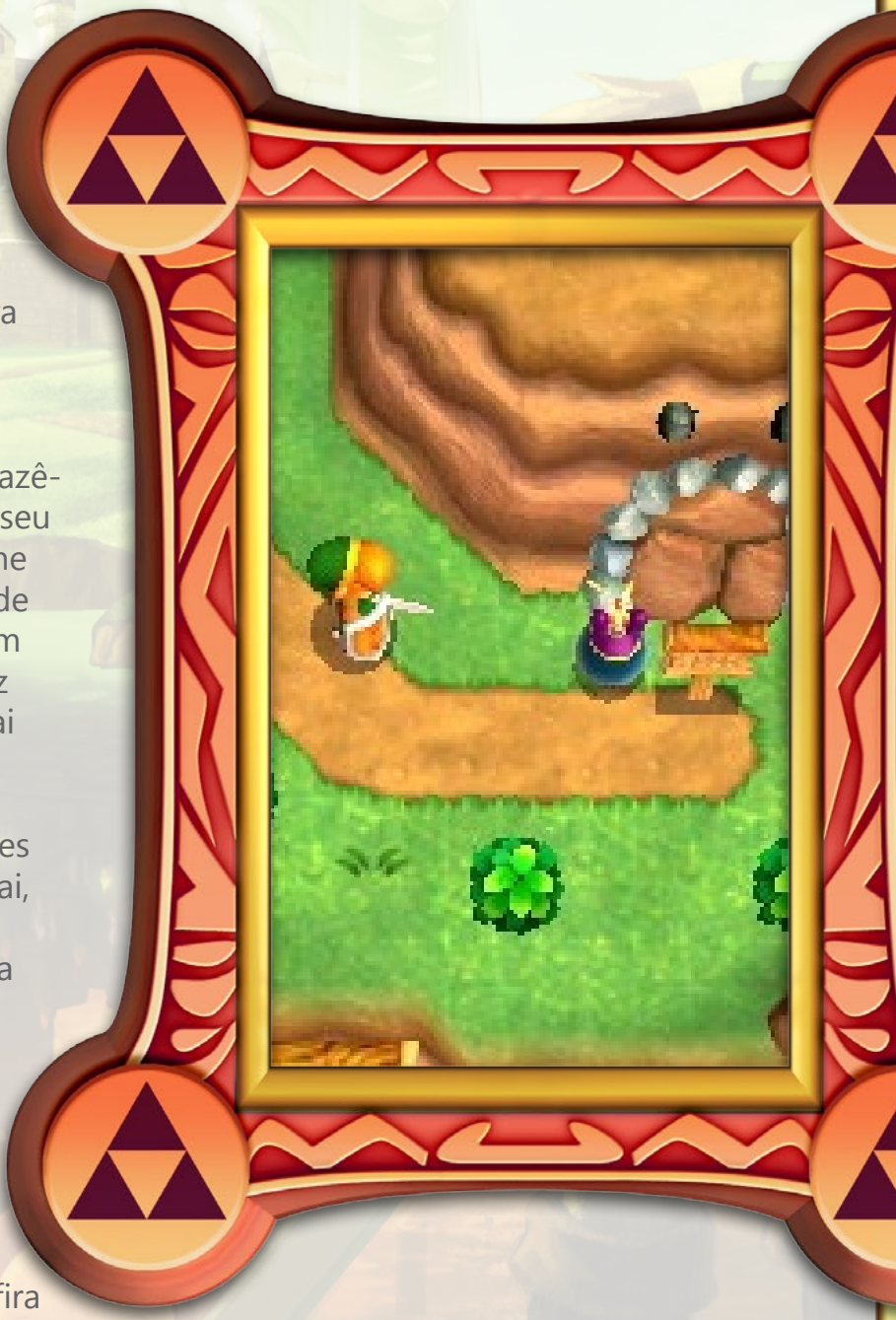
Ao sul de Thieves' Town, em Lorule, há o Bomb Flower Store. Você pode entrar na loja, falar com o Bomb-Shop Man e pagar para usar a bomba quando quiser. Assim, basta se aproximar da bomba e apertar A para ela te seguir. Use essa grande bomba para destruir a pedra rachada que bloqueia a caverna atrás de Bomb Flower Store e entre. É uma Fairy Fountain e você pode doar rupees para a fada. Se você doar 3000 rupees, receberá um bottle da Great Fairy.



Filhotes de Maiamai

À sudeste da casa de Link, próximo ao Lake Hylia, há uma loja de itens. À direita dessa loja, há uma caverna bloqueada que pode ser explodida com uma bomba. Ao entrar, você conhecerá Mother Maiamai, uma criatura rosa que perdeu seus 100 filhotes espalhados por Hyrule e Lorule.

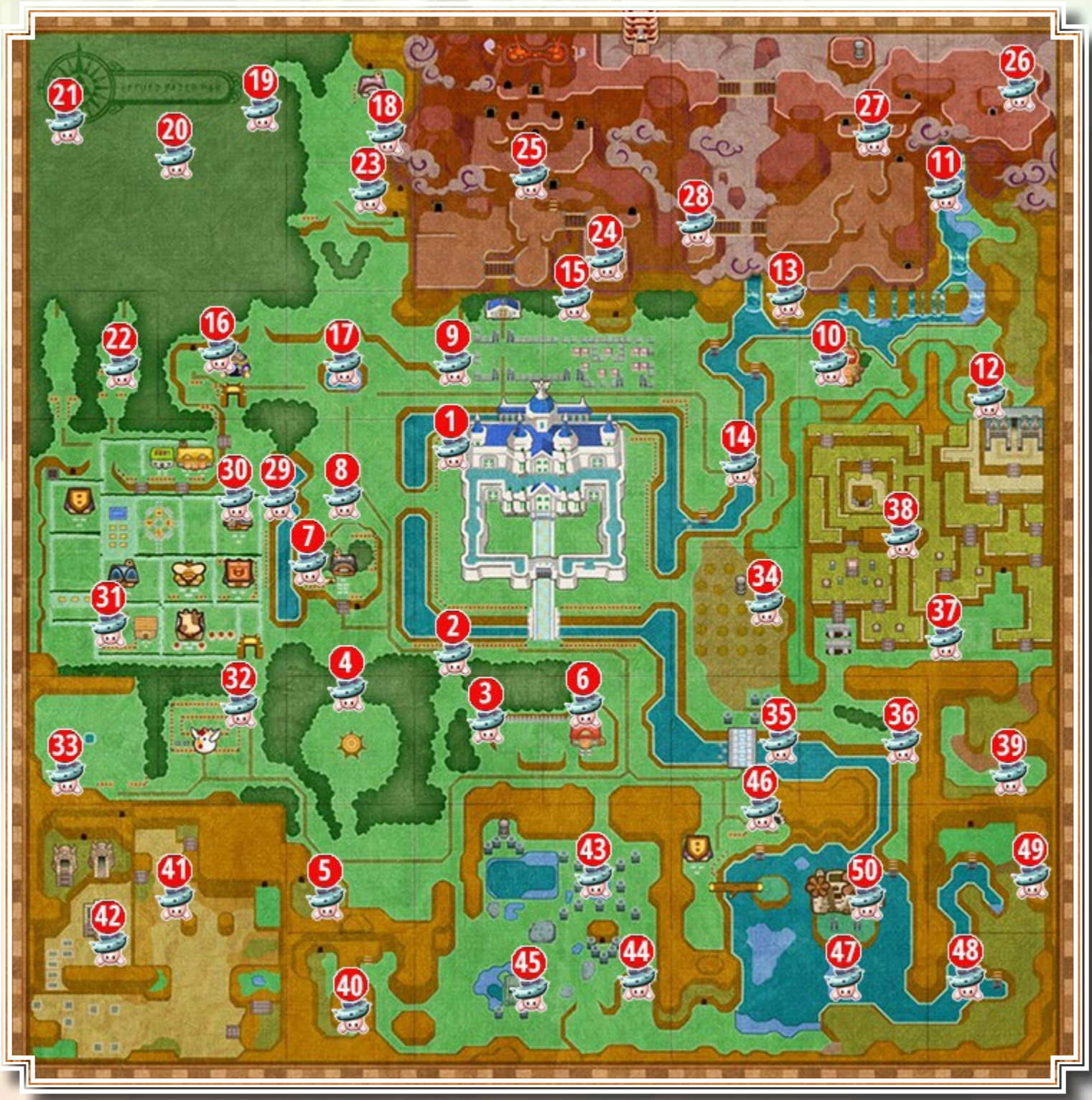
Sua missão é encontrar os filhotes e trazê-los de volta para ela. Na tela inferior do seu 3DS, aparecerá um marcador com o ícone do Maiamai, que demonstra a quantidade de Maiamai que pode ser encontrado em cada área de Hyrule e Lorule. A cada dez filhotes que você reunir, Mother Maiamai irá realizar um upgrade para um item que você possui. Ou seja, ao reunir 90 filhotes, você terá realizado os 9 upgrades possíveis. Ao encontrar todos os Maiamai, você ganhará o Great Spin Attack, no qual ao segurar o botão B e soltar, a área de alcance da espada será ainda maior.



Os filhotes estão escondidos nas águas, embaixo de pedras, caveiras e até grudado nas paredes (para retirá-los, você precisará usar o poder de se transformar em pintura e se soltar da parede quando estiver atrás deles). Confira a localização de todos os filhotes Maiamai, separados por áreas de Hyrule e Lorule:

Filhotes de Maiamai

Hyrule



Hyrule Castle

01 À esquerda de Hyrule Castle, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore para revelar o Maiamai;

02 Antes da ponte que leva ao castelo, há vários azulejos brancos à esquerda. Use o Tornado Rod neles para revelar o Maiamai;

03 Descendo à esquerda da casa de Link, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore solitária para o Maiamai aparecer;

04 À esquerda da casa de Link, há uma área com um tronco de árvore e vários inimigos. Ao norte do tronco, use a Pegasus Boots para trombar com uma das árvores e revelar o Maiamai;

05 Em Lorule, abaixo da área com o tronco ao centro, há uma fissura de frente para uma caverna. Use o poder se transformar em pintura e entre na fissura para voltar a Hyrule. Retire a grande pedra (a Titan's Mitt é necessária) para pegar o Maiamai;

06 Na parede da casa de Link, use o poder de se transformar em pintura;

07 Use o Tornado Rod nos azulejos brancos à esquerda da Blacksmith's House;

08 Escondido em uma das árvores atrás da Blacksmith's House. Use a Pegasus Boots para trombar com a árvore;

Sanctuary

09 Na parede à esquerda do cemitério;

10 Na parede dentro da Witch's House (casa da bruxa);

11 Na água próximo à entrada de Zora's Domain (você precisará da Zora's Flippers);

12 À direita da Witch's House, desça e use o poder de se transformar em desenho na parede ao sul;

13 Próximo à cachoeira localizada mais à esquerda, suba as escadas para encontrar o Maiamai grudado na parede;

14 Na água, abaixo da ponte de madeira à direita do castelo (você precisará da Zora's Flippers);

15 Em Lorule, suba a escada acima do cemitério e exploda a pedra que bloqueia a fissura com uma bomba. Use o poder de se transformar em pintura e entre na fissura para voltar a Hyrule. O Maiamai estará na parede à esquerda;

Lost Woods

16 Na cabana do Fortune Teller, ao norte de Kakariko Village, use o transforme-se em pintura na tenda para capturá-lo;

17 No pequeno lago à direita da cabana do Fortune Teller. Você precisará da Zora's Flipper para pegá-lo;

18 Próximo à casa de Rosso, grudado na parede;

19 Entrando por Lost Woods, próximo à casa de Rosso, desça e retire a pedra para encontrar o Maiamai;

20 Ao centro de Lost Woods, o Maiamai está sobre árvore. Você precisará da Pegasus Boots para "trombar" contra a árvore;

21 Do lado esquerdo da placa de aviso em Lost Woods, corte as moitas para encontrar o Maiamai;

22 Ao sul de Lost Woods. O Maiamai está abaixo da pedra. Você precisará do Hammer ou da Titan's Mitt;

23 Abaixo da casa de Rosso, há uma caverna que leva para Death Mountain. No caminho, há uma grande pedra. Retire-a (precisará da Titan's Mitt) e siga pelo caminho até a saída. Você encontrará o Maiamai grudado na parede;

Death Mountain

24 Atravessando a ponte, o Maiamai está abaixo da pedra cinza próxima às grandes rochas redondas. Você precisará da Power Glove;

25 Dentro da primeira caverna com pedras rolantes, há uma saída à oeste que só é alcançada se Link utilizar o poder de se transformar em pintura na parede. Ao sair, use o poder na parede à direita para alcançar o Maiamai;

26 No extremo direito da Death Mountain, na parede da caverna do Treasure Hunter;

27 Atravesse a ponte à direita de Tower of Hera e entre na caverna que leva à Rosso's Ore Mine. Ao chegar na plataforma com dois inimigos, use o poder de se transformar em pintura na parede ao sul e siga pelas plataformas à direita para chegar até a saída. O Maiamai está abaixo da pedra (a Power Glove é necessária);

28 À esquerda de Rosso's Ore Mine, há uma ponte. Atravesse-a usando o Hookshot ou andando sobre as madeiras abaixo. Com a Power Glove, retire as pedras para encontrar o Maiamai;

Kakariko Village

29 Do lado direito da vila, há duas moitas. O Maiamai está em uma delas;

30 Segure uma galinha. Suba próximo à casa de Sahasrahla e salte usando a galinha para planar até sobre a casa de telhado lilás. Retire a pedra (a Power Glove é necessária) para encontrar o Maiamai;

31 Entre na casa à esquerda do Milk Bar e passe pela porta ao fundo. Use a Sand Rod no quadrado de areia para revelar o Maiamai;

32 Usando a Pegasus Boots, trombe com a árvore ao lado direito do minigame de Cuccos (ao sul de Kakariko Village) para encontrar o Maiamai;

33 Dentro do minigame Rupee Rush, ao sul de Kakariko Village. O Maiamai está grudado na parede;

Eastern Palace

34 Sobre uma das rochas próxima aos Octoroks. Use a Pegasus Boots para trombar com a rocha;

35 Na água, próximo à ponte branca, atrás da caverna da Mother Maiamai;

36 À direita, antes do caminho que leva à Eastern Palace, trombe com a árvore mais à direita usando a Pegasus Boots;

37 Sobre a árvore amarelada. Use a Pegasus Boots para derrubá-lo;

38 Use o poder de se transformar em pintura na parede rochosa para alcançar o Maiamai no vão;

39 Ao sul de Eastern Palace, use o poder de se transformar em pintura e siga pela parede à esquerda. Assim que chegar na plataforma ao sul, siga ao canto direito e retire a grande pedra (é necessário a Titan's Mitt) para encontrar o Maiamai;

Desert Palace

40 Em posse da Titan's Mitt, retire a grande pedra para encontrar o Maiamai;

41 Do lado direito de Desert Palace, use a Sand Rod na areia próximo à rocha para desenterrar o Maiamai;

42 Antes da entrada de Desert Palace, use o Sand Rod na areia abaixo das escadas que leva ao ponto de save;

Great Swamp

43 Na área abaixo da casa de Link, há várias estátuas cinzas. O Maiamai está sobre uma delas. Use a Pegasus Boots para trombar com a pilastra e derrubar o Maiamai;

44 Na área abaixo da casa de Link, há duas estátuas cinzas próximas à parede. Coloque uma bomba para explodir e revelar uma passagem. Entre e pegue o Maiamai no pequeno lago dentro da caverna. Você precisará da Zora's Flippers;

45 Na área abaixo da casa de Link, há água ao redor de uma estrutura de pedra. Use a Zora' Flippers para pegar o Maiamai na água;

Lake Hylia

46 Na parede à esquerda da caverna de Mother Maiamai;

47 Na água ao sul de House of Gales. Você precisará da Zora's Flippers;

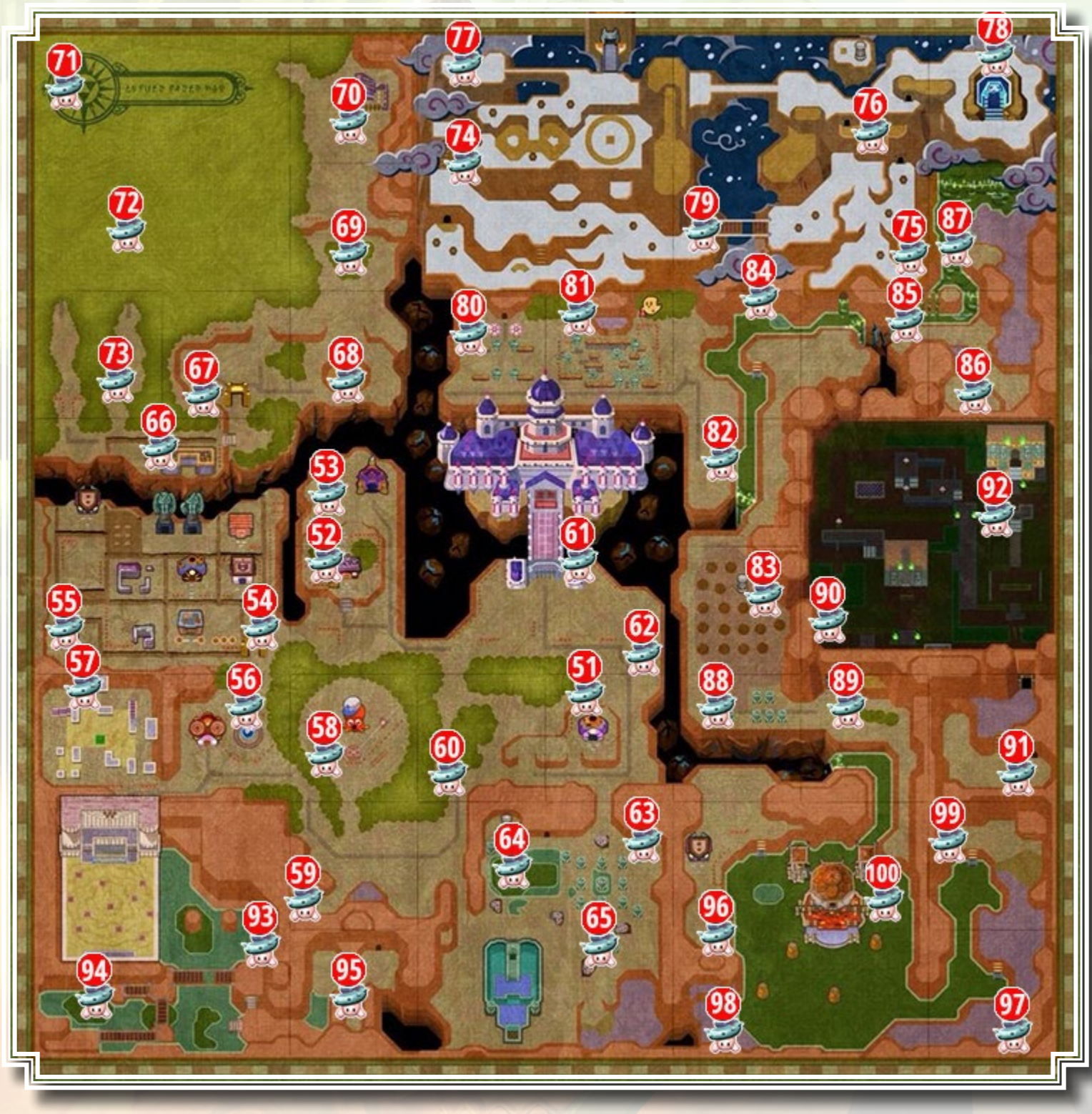
48 Na região sudeste de Lake Hylia, na água. Você precisará da Zora's Flippers;

49 No lado direito de Lake Hylia, há o Racing Bro (o homem com uma bandeira). Suba onde ele está, transforme-se em pintura na parede à direita e ande ao sul. Retire a grande pedra (a Titan's Mitt é necessária) para encontrar o Maiamai;

50 À direita de House of Gales, use o Tornado Rod para revelar o Maiamai escondido abaixo do azulejo branco;

Filhotes de Maiamai

Lorule



Thieves' Town, Lorule Castle e Swamp of Evil

51 Grudado na parede atrás da Vacant House;

52 Transforme-se em pintura na parede da casa do Blacksmith para alcançar o lado esquerdo com o Maiamai;

53 Do lado esquerdo do Fortune Teller de Lorule (que fica acima da Blacksmith's House), retire a grande pedra para encontrar o Maiamai. A Titan's Mitt é necessária;

54 Próximo à entrada de Thieves' Town, trombe com árvore para encontrar o Maiamai;

55 No canto inferior esquerdo de Thieves' Town, o Maiamai está na parede do pequeno quadrado destruído;

56 Ao sul de Thieves' Town, corte as gramas ao redor da grande Bomb Flower para encontrar o Maiamai;

57 Dentro do minigame Rupee Rush, na parede ao norte;

58 À esquerda da placa do minigame Octaball Baseball, abaixo de um dos crânios no chão;

59 Em Hyrule, use a fissura ao sul da área com o tronco ao centro para ir a Lorule. Transforme em pintura na parede e siga à esquerda para encontrar o Maiamai grudado;

60 À esquerda da Vacant House, retire a grande pedra próxima ao tronco para encontrar o Maiamai. Você precisará possuir a Titan's Mitt

61 Na parede direita da entrada de Lorule Castle;

62 À nordeste da Vacant House, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore para encontrar o Maiamai;

63 À direita da área com estátuas, o Maiamai está grudado na parede à direita;

64 À esquerda da área com estátuas, no fundo do lago. Você precisará da Zora's Flippers;

65 Mais ao sul, sobre a estátua cinza. Trombe com ela usando a Pegasus Boots para derrubá-lo;

Skull Woods

66 Ao sul de Skull Woods, está na parede da casa. Use o poder se transformar em desenho na fissura na casa ao norte de Kakariko Village para chegar aqui;

67 Na parede à esquerda do portal de madeira, próximo os três crânios no chão;

68 Na parede da área mais baixa na região sudeste de Skull Woods;

69 Ao leste de Skull Woods há várias moitas lilás ao redor de seis árvores. Corte as moitas para encontrar o Maiamai;

70 Ao nordeste de Skull Woods há uma casa destruída. Use a Pegasus Boots e trombe com a árvore para encontrar o Maiamai;

71 Entre por Skull Woods próximo à casa destruída e siga até o extremo esquerdo. O Maiamai está escondido abaixo do crânio ao redor das moitas;

72 Há dois quadrados de grama dentro da floresta. Corte-os para encontrar o Maiamai;

73 Abaixo da grande pedra, próxima às cercas. Você precisará da Titan's Mitt;

Death Mountain

74 Do lado esquerdo da montanha, suba a escada e siga à direita. Na beirada, na parte inferior, caia na plataforma abaixo. O Maiamai está abaixo do crânio;

75 No extremo direito da montanha, próximo à caverna que leva à Ice Ruins, transforme-se em pintura e siga pela parede abaixo para encontrar o Maiamai na parede;

76 Na caverna com blocos azuis que se movem, ao chegar em uma grande plataforma de gelo, siga ao sul para alcançar a saída. Caia na área abaixo com o crânio. O Maiamai estará abaixo dele;

77 Na parte mais alta da montanha, siga para à esquerda. Use o Hammer nas estacas que bloqueiam o seu caminho e retire a grande pedra (é necessário possuir a Titan's Mitt) para encontrar o Maiamai;

78 Atrás de Ice Ruins, grudado na parede;

79 Próximo da ponte, abaixo da grande pedra. Você precisará da Titan's Mitt;

Graveyard

80 No canto esquerdo da área, abaixo da grande pedra. Você precisará da Titan's Mitt;

81 Na parede ao lado da árvore, acima do cemitério de Lorule;

82 Siga pelo caminho abaixo do cemitério. Com a Pegasus Boots, trombe com a árvore para revelar o Maiamai;

Dark Palace

83 Acima da rocha, na área à esquerda de Dark Palace. Use a Pegasus Boots;

84 Na água, próximo à cachoeira. Você precisará da Zora's Flippers;

85 À direta do Maiamai anterior, a água é rasa e você pode ficar de pé sobre ela. Transforme-se em pintura na parede e siga pela direita. Atravesse o abismo até chegar ao outro lado e pegue o Maiamai na água;

86 Ao leste da área, suba a escada. Transforme-se em pintura e siga para o sul até a área com gramas. Corte-as para encontrar o Maiamai;

87 Ao nordeste da área, próximo à grande cachoeira. Você precisará da Zora's Flippers para pegá-lo na água;

88 Ao sul da área com rochas, use a Pegasus Boots e trombe com a árvore ao lado da pilastra para encontrar o Maiamai;

89 Na saída do labirinto de Dark Palace, use a Pegasus Boots e trombe com a primeira árvore para encontrar o Maiamai;

90 Na região sudoeste do labirinto de Dark Palace, o Maiamai estará na parede;

91 Ao sul de Dark Palace, transforme-se em pintura na parede acima da fissura e siga pela esquerda. Você chegará a uma área com vários rupees verdes. O Maiamai estará na parede;

92 No labirinto que leva ao Dark Palace, há uma área com vários guardas. Após pegar o Piece of Heart #24, desça as escadas. O Maiamai estará na parede à direita;

Misery Mire

93 Grudado na parede atrás do ponto de save;

94 À sudoeste da área, no fundo da água. Você precisará da Zora's Flippers;

95 Abaixo da grande pedra. Você precisará possuir a Titan's Mitt para retirá-la;

Turtle Rock

96 Ao sul da loja, grudado na parede;

97 À sudeste de Turtle Rock, grudado na parede;

98 Ao sudoeste de Turtle Rock, abaixo da grande pedra. Você precisará da Titan's Mitt;

99 Na área à direita de Turtle Rock, suba a escada (no mesmo local onde em Hyrule há o Racing Bro), transforme-se em pintura na parede e siga à esquerda. O Maiamai está abaixo do crânio no chão;

100 À direita de Turtle Rock, no fundo do lago. Você precisará da Zora's Flippers;



Hero Mode

Após terminar o jogo pela primeira vez, você poderá iniciar uma nova aventura no **Hero Mode.** Neste modo, os inimigos causam o triplo de dano e é preciso que você ande com poções e fadas nos bottles para sobreviver. Um item inédito, o diário de Ravio, também é encontrado dentro da Vacant House (que corresponde a casa de Link em Lorule).

Além disso, se você obtiver a pontuação de 999.99 segundos no minigame Cucco Rush Challenge, uma galinha gigante irá te dar o coração. Uma nova cena também é adicionada ao final do jogo no Hero Mode, envolvendo os **Sete Sábios.**

Referências à Majora's Mask

Como você deve saber, A Link Between Worlds possui várias referências ao título Majora's Mask. Listamos pra você algumas "coincidências" encontradas em Hyrule e Lorule que nos remetem ao jogo das máscaras. Será que depois de tudo isso teremos, enfim, um remake de Majora's Mask?

A máscara amaldiçoada

A primeira referência óbvia ao título do Nintendo 64 é encontrada logo na parede da casa de Link. A Majora's Mask está pendurada do lado direito da casa do herói;



nintendoblast.com.br

Para se embriagar de... leite?

Se você gostava de tomar leite no bar em Clock Town de Majora's Mask, poderá repetir a dose (trocadilho infame detectado!) em A Link Between Worlds. O Milk Bar está localizado em Kakariko Village e, curiosamente, o proprietário do bar possui uma notável semelhança com o dono do Milk Bar de Termina.



nintendoblast.com.br

Máscaras, máscaras everywhere!

As máscaras possuíam importância em Majora's Mask. A Link Between Worlds traz Thieves's Town, o vilarejo de Lorule, no qual todos os habitantes utilizam máscaras. Eles as usam porque acreditam que, assim, as máscaras irão salvá-los. Levando em consideração os habitantes de Thieves' Town, podemos sugerir que os habitantes de Clock Town seguiram a tradição das máscaras.

Mesmo Termina pertencendo à linha do tempo de Link criança, é importante lembrar que o local é uma dimesão paralela de Hyrule, assim como Lorule. Uma possibilidade é que Lorule acabe se tornando Termina em alguma Era futura, já que Termina não é afetada pela linha do tempo.



nintendoblast.com.br

O diário dos três dias

No Hero Mode é possível encontrar um diário dentro da Vacant House (que corresponde à casa de Link em Lorule). Você pode entrar pela passagem ao fundo (exploda-a com uma bomba) para poder ler o diário de Ravio. Nele, Ravio descreve os três últimos dias antes dele escapar de Lorule e entrar em Hyrule em contagem regressiva, assim como os três dias de Majora's Mask.

Traduzimos o Ravio's Diary e você confere o que ele diz:

3 dias para partir

Ela quer fazer a coisa certa.
Eu gostaria de poder ajudá-la.
Mas fugir é a única opção.

2 dias para partir

Ela está sendo enganada.
Será que ela não
percebe isso?
Ele é um parasita.
Não há escolha, mas vou.

1 dia para partir

Eu tenho tão pouca magia.
O bastante para ir para
lá e talvez não voltar.
Mas amanhã deve ser o dia.
Nunca poderei vê-la de novo,
mas me comprometo a
salvá-la de tudo isso.



nintendoblast.com.br

72, um número muito familiar

Após resgatar os 100 filhotes de Maiamai, fale com a Mother Maiamai. Ela dirá as seguintes palavras:

"É um pouco repentino, mas nós devemos lhe dizer adeus. Eu estou indo para uma dimensão diferente com os meus Maiamais."

Uma dimensão diferente? Seria Termina? Para relacionar mais ainda o fato com Majora's Mask, após se despedir de Mother Maiamai, sair da caverna e entrar novamente, você encontrará um filhote Maiamai. Ele lhe dirá que é o 72º filhote que você resgatou. 72, um número familiar, não? 72 é o número de horas restantes até a Lua cair em Termina. É ou não é algo para mexer com nossas mentes?



nintendoblast.com.br

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



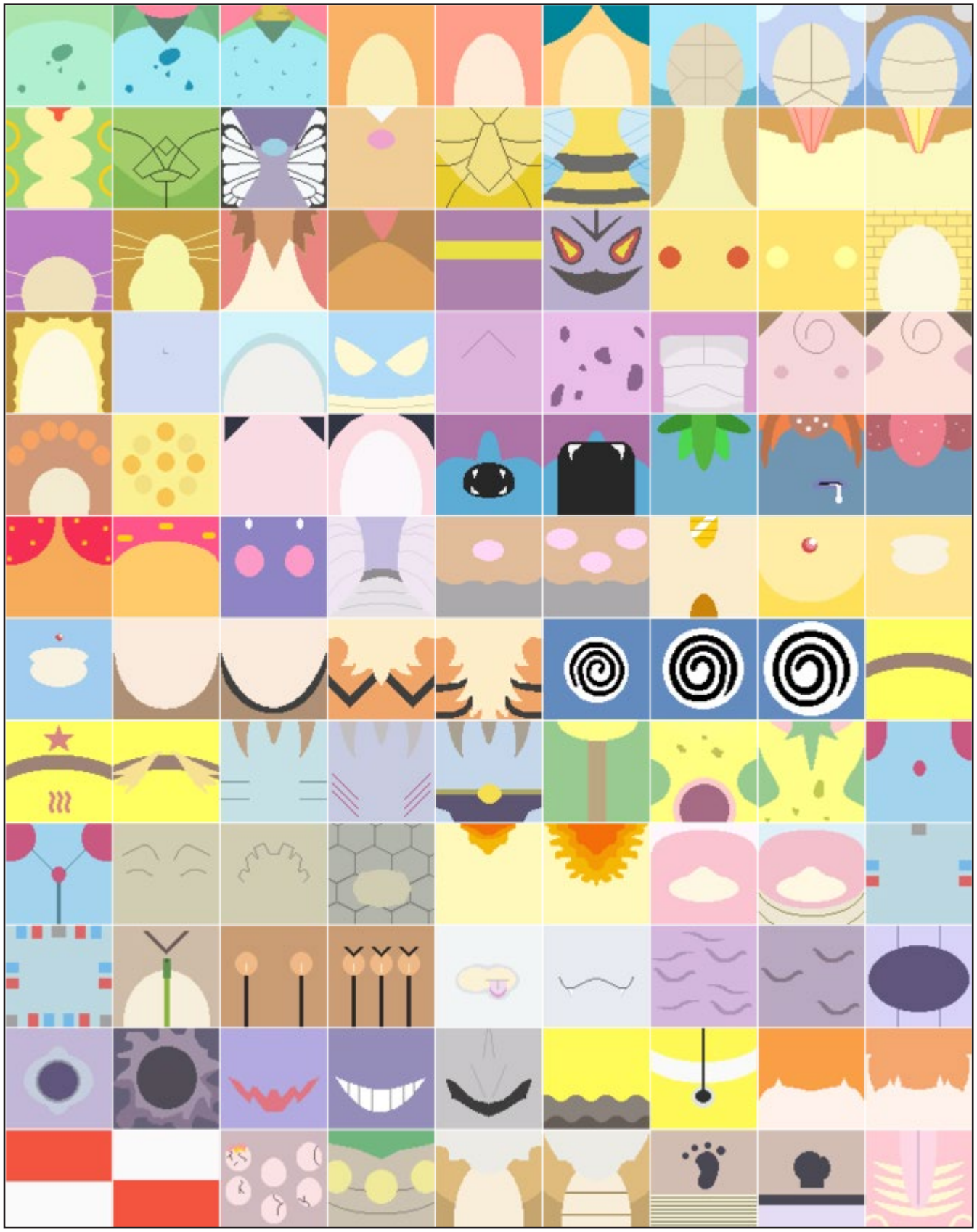


Esquerda: O Gabriel Praça viu os desenhos bonitos que vocês têm mandado e se inspirou em fazer o mesmo.

Acima: O Leonardo Moreira fez um bonito desenho de presente para sua namorada e compartilhou conosco.

Mais arte

O Tiago Martins enviou sua pequena e linda arte cúbica que fez com os Pokémon de Kanto.



Hora do Blast Up!

O João Monteiro fez uma pequena montagem especial homenageando o nosso lindo Blast Up:



Melhor de tudo é que ele usou The Legend of Zelda para isso, minha série favorita dos videogames. **<3**

Vídeo blástico

E aí, estão jogando Super Mario 3D World? Eu fiz uma análise bonitinha para vocês e ainda não larguei do meu. Mas imaginem um jogo do Mario um pouco diferente, talvez mais "real". Bom, *o vídeo desta edição* traz algo quase assim:



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista