NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR

#59
AGO
2014

CC
BY NC ND

HYRULE WARRIORS™

TOP 5:

Outros gêneros para a série Zelda

PRÉVIA:

Theatrhythm: Final Fantasy - Curtain Call



Guerreiros de Hyrule, uni-vos!

Hyrule Warriors tem mostrado que a série Zelda pode sim receber incríveis spin-offs, e, agora que estamos na reta final para seu lançamento, nada melhor do que relembrar porque essa parceria entre Nintendo Koei Tecmo é tão bem vinda no Wii U. Além de imaginar outros gêneros pelos quais Link poderia se aventurar e trazer uma enciclopédia ilustrada do arsenal do guerreiro, reunimos os grandes lançamentos do momento nessa edição. Veja conhecer Shovel Knight, Theatrythm Final Fantasy: Curtain Call e muito mais! **– Rafael Neves**

04 N-BLAST RESPONDE
Perguntas dos Leitores

41 ESHOP
Scram Kitty, Siexta Fiesta e Guacamelee

07 PERFIL
Agitha (The Legend of Zelda)

50 TOP 5
Outros gêneros na série Zelda

11 PRÉVIA
Theatrythm FF: Curtain Call (3DS)

54 BLASTPÉDIA
Arsenal de Link

18 ANÁLISE
Shovel Knight (WiiU)

69 BLASTOY
Link (Hyrule Warriors)

25 PRÉVIA
Hyrule Warriors (Wii U)

MAIS ONLINE!
TOP 10
Guerreiros em Hyrule Warriors

35 ESPECIAL
Spin-offs mais inusitados

ESPECIAL
Ocarina of Time (N64) é um jogo perfeito?

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Luciana Anselmo

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Ricardo Ronda

REDAÇÃO

Farley Santos
Fellipe Camarossi
Hugo H. Pereira
Italo Chianca
Jaime Ninice
Rafael Neves
Vinicius Eleno

REVISÃO

Alberto Canen
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Vitor Tibério

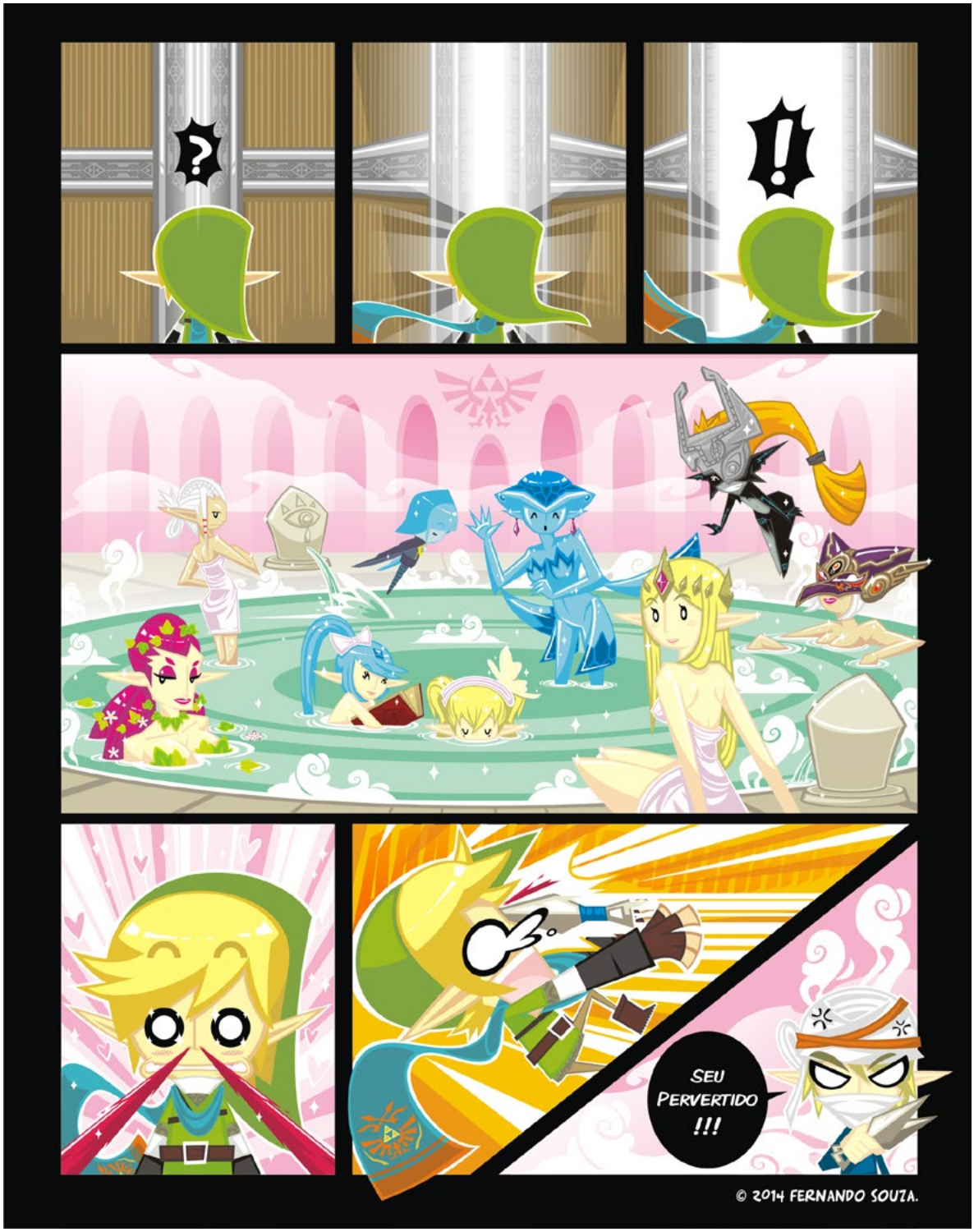
DIAGRAMAÇÃO

Breno Madureira
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Lucas Paes
Ricardo Ronda
Tiffany Silva

CAPA

Diogo Sousa

O guerreiro Link! *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: Ricardo Ronda



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

Pedra, quais os métodos mais efetivos para a captura de um Pokémon shiny no Pokémon X & Y? Como é possível pegar um Gardevoir shiny? (quando fica na forma Mega, fica muito legal!)

Anônimo "Temos que Pegar" da Silva

Existem duas formas de obter os tão cobiçados Pokémon shiny: encontrando um selvagem ou através de breeding. Mas há várias coisas que podem ser feitas para aumentar a chance de conseguir o shiny, então vamos listar todas as possibilidades para o Gardevoir, do método com menos chances pro método com mais chances:

- Encontrar um shiny Ralts selvagem normalmente. Isto é o mais difícil de acontecer, já que a chance de um Pokémon selvagem ser shiny é de 1 em 4096. Não é possível encontrar Kirlias e Gardevoirs selvagens em Kalos, então a opção seria tentar a sorte com um shiny Ralts nas flores da Rota 4.

- Procriar um shiny Ralts normalmente. Também muito difícil, tendo a mesma chance de 1 em 4096.

- Encontrar um shiny Kirlia no Friend Safari. Depois de vencer a Elite, você ganha acesso a Kiloude City, onde se encontra o Friend Safari. Lá, você consegue usar a ajuda dos seus amigos do 3DS para encontrar Pokémon que não aparecem em Kalos normalmente. E, o mais importante: dizem que as chances de um shiny aparecer no Safari é mais alta do que encontrar normalmente. E Kirlias podem ser encontrados em Safaris do tipo Fairy, então pode uma



ótima chance se conseguir o shiny.

- Obter o Shiny Charm e caçar um Ralts selvagem. O item Shiny Charm é um dos mais procurados no jogo por um simples motivo: ele quadruplica a chance de encontrar um Pokémon shiny selvagem. Ou seja, que as chances passam a ser de 1 em 1024. O problema é que conseguir o Charm não é nada fácil:... você precisa capturar TODOS os Pokémon da National Dex. Sim, todos os Pokémon das antigas gerações, incluindo os lendários (apenas os "míticos", como Mew e Jirachi são perdoados). Então já pode imaginar que terá que fazer muuuitas trocas. Mas, se por acaso vier a conseguir o Shiny Charm, você pode caçar shiny Ralts na Rota 4 novamente, com muito mais chance de ter sucesso (lembrando que o Charm parece não ter efeito no Friend Safari nem em breeding).

- Usar o Método Masuda para procriar um shiny. Uma das melhores formas de conseguir shinies, dizem que em X/Y a chance de conseguir por este método é de 1 em 682! Ele consiste em cruzar pais originados em jogos de regiões diferentes, já que isto aumenta a chance de nascer um shiny. Então, se a sua região é o Brasil, você pode tentar conseguir um Ditto japonês (não é difícil pelo GTS) e procriar Ralts até conseguir um shiny. O problema deste método é que procriar pode ser um processo demorado e tedioso (ajuda muito ter o Egg Charm e o Hatching O-Power).

- Chaining. Por último, temos o método mais garantido de todos pra conseguir um shiny. Se feito corretamente, com o chaining você tem certeza que irá conseguir um shiny... mas é demorado e qualquer falha fará com que você tenha que começar tudo de novo. É possível fazer chaining de Ralts na Rota 4, mas infelizmente os trechos de flores são pequenos, o que torna o procedimento mais difícil. Se quiser mais ajuda com chaining, faça outra pergunta, porque já acabou o espaço desta resposta. xD

Os Miis do Miyamoto, Reggie e do Iwata podem ser obtidos como?
Matheus Eiji Tsuboi, o Mii Hunter

Esses Miis especiais ficam vagando por aí e aparecem de vez em quando no 3DS, via SpotPass. Geralmente acontece para promover algum evento, como o lançamento de um jogo por exemplo. Se eles ainda não apareceram pra você, terá que esperar o próximo evento. Agora, especial mesmo vai ser quando eles finalmente distribuírem o MEU Mii pra visitar as pessoas. Vai ser o dia mais feliz da sua vida, posso te garantir.



Flawless Pedra, uma pergunta: será que a intenção da Nintendo de lançar consoles para "mercados emergentes" tem relação com a falta de resposta por parte dela diante das limitações das eShops de Wii U e 3DS para o Brasil?

Anônimo "Emergente" da Silva

Não, acho que não. Se fosse isso, seria muito mais fácil simplesmente adaptar e disponibilizar a eShop no Brasil e outros países com situação parecida. Não, isso do "console barato" parece estar mais voltado a países com participação no mercado da Nintendo menor ainda que a do Brasil, como a China e a Índia, por exemplo. Resta saber que raios de console barato é esse... Desde que não seja nada como o infame "WiWi" está bom! xD



PEDRA!!!! Por favor me ajuda, se eu reiniciar meu 3DS, meus Saves do Praça Mii e jogos baixados do Club Nintendo irão embora?

Anônimo "Save" da Silva

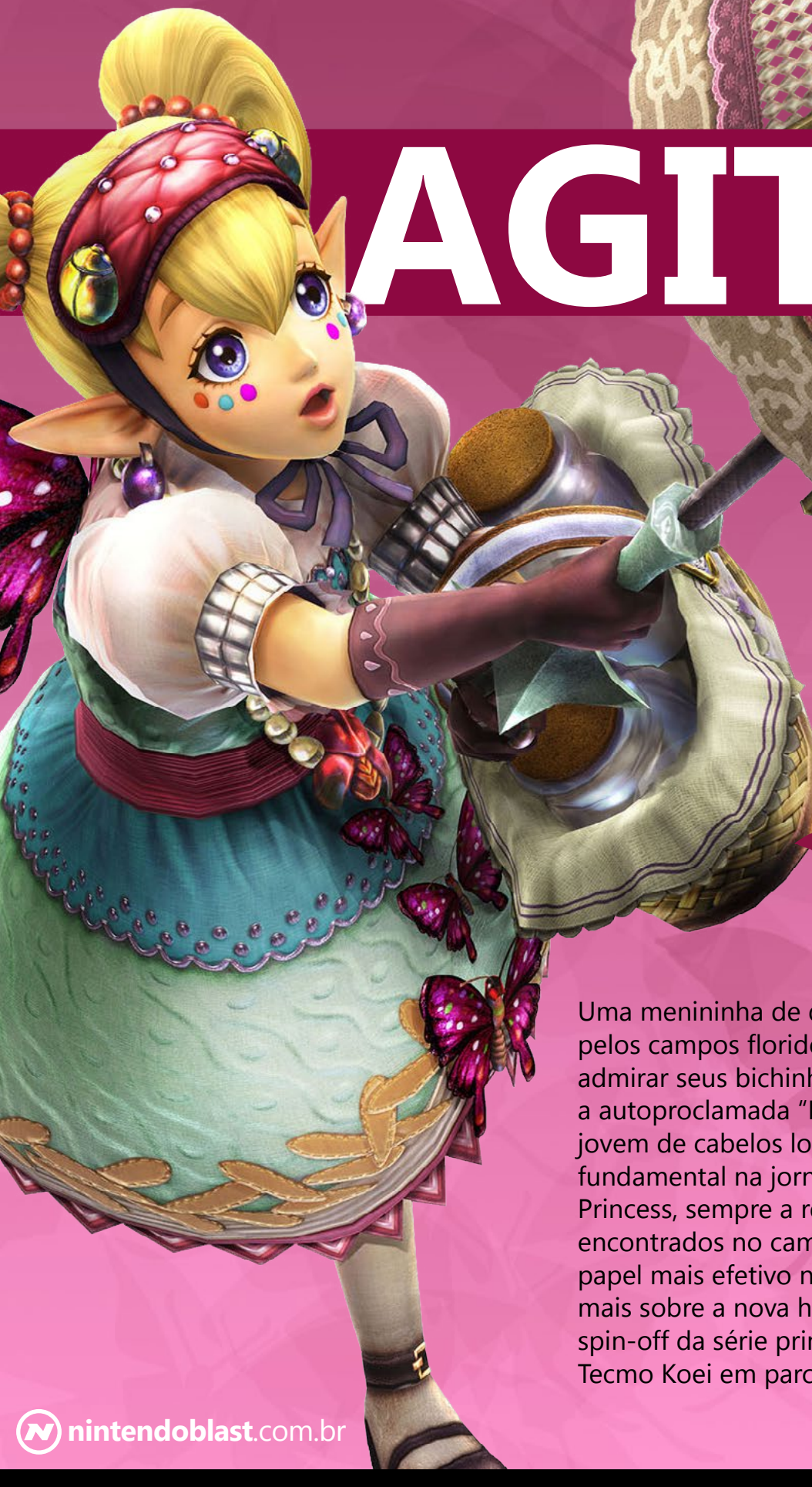
OI!!! Se você formatar o 3DS, todos os seus saves serão perdidos. Isso não é problema para jogos de mídia física, pois os saves ficam salvos no próprio cartucho. Quanto aos jogos de mídia digital, há uma opção para fazer um backup dos saves no cartão SD. Para fazer isso, selecione o jogo no menu inicial do 3DS e arraste a setinha no canto inferior esquerdo para a direita.





Você então verá a opção de fazer o backup. Entretanto, nem todos os jogos permitem o backup (Animal Crossing New Leaf é um exemplo) e se você não vir a setinha é porque é um desses casos. Quanto aos jogos baixados, se você criou um NNID e se depois de formatar você vincular novamente a mesma NNID, você poderá baixar os jogos novamente. Agora, se você usar outra NNID, daí não poderá ter acesso aos jogos que você tinha baixado.

AGITHA



*por **Italo Chianca***

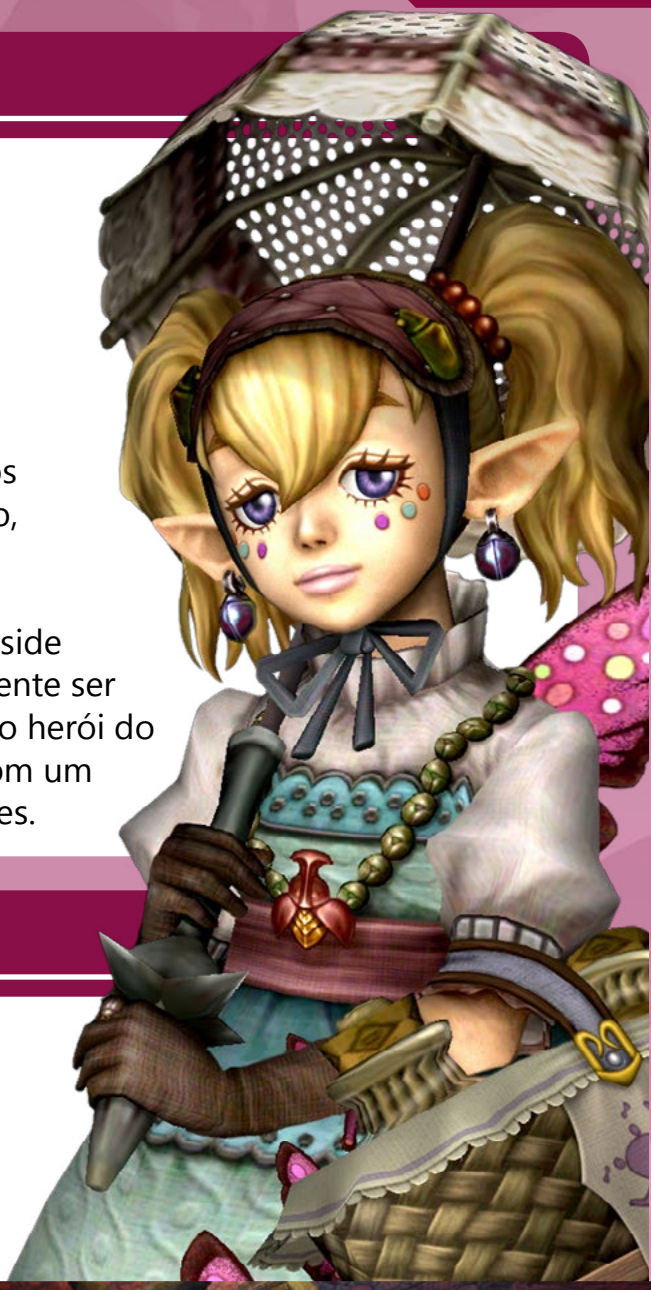
Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Kennio

Uma menininha de dez anos que adora passear pelos campos floridos de Hyrule, apenas a admirar seus bichinhos favoritos, essa é Agitha, a autoproclamada “Princesa do insetos”. A jovem de cabelos loiros e vestido estiloso é peça fundamental na jornada de Link em Twilight Princess, sempre a recompesá-lo pelos insetos encontrados no caminho. Agora assumindo um papel mais efetivo na história, conheça um pouco mais sobre a nova heroína de Hyrule Warriors, spin-off da série principal desenvolvido pela Tecmo Koei em parceria com a Nintendo.

Uma vida, um hobby

Agitha é uma das personagens que dão vida à Lenda de Zelda, tendo estreado em The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii). A jovem delicada de cabelos loiros é autoproclamada a "Princesa dos insetos". Na verdade, o termo princesa é algo fantasioso da sua cabecinha, pois Agitha não é membro de nenhuma família real propriamente dita. Ela vive em seu próprio "castelo", tendo como atividade principal colecionar insetos dourados, assim como muitas crianças ao redor do mundo, seja ele a Terra ou o maravilhoso mundo de Zelda.

Aos dez anos de idade, a jovem apaixonada por insetos reside na parte sudoeste de Hyrule Castle Town, podendo facilmente ser encontrada por Link enquanto visita o lugarejo. E quando o herói do tempo a encontra pela primeira vez, Agitha o confunde com um gafanhoto gigante, devido às suas chamativas vestes verdes.



Uma história de recompensas

A pequenina moradora do reino de Hyrule confessa a Link, em seu encontro em Twilight Princess, que planeja construir um local para "guardar" todos os insetos de ouro de Hyrule, pedindo para que o gafanhoto de gorro verde lhes traga com segurança os pequenos seres que encontrar enquanto defende seu reino do mal iminente.

Com isso, entre um templo e outro, Link encontrava-se com Agitha para trocar seus insetos de ouro encontrados por ruppes. Esse elo entre as recompensas pelos insetos é uma das maiores proximidades que os jogadores de Zelda têm com a personagem. Se você é um daqueles aventureiros que dispensam as sidequests, provavelmente não tem a mesma intimidade com a bela jovem.

Sua paixão pelos insetos é tamanha, que caso você entre em sua casa carregando alguma das suas criaturas favoritas sem entregá-la, é capaz da menina olhar feio para você e dizer que carregas algo de seu interesse.



Prontos para o baile? Em Twilight Princess Agitha precisa de sua ajuda para levar os 24 insetos dourados convidados ao seu castelo.

As recompensas de Agitha para o jogador que desprende algumas horas de sua viagem para caçar insetos são bem interessantes e essenciais para a aventura. Em troca do primeiro inseto dourado, você receberá da "princesa" uma nova carteira, permitindo carregar 600 ruppes. Cada novo par de insetos lhe renderá uma quantidade significativa de grana, e caso complete a caçada pelos 24 insetos de ouro, receberá em troca uma carteira capaz de armazenar 1000 ruppes, o maior valor a ser carregado no jogo.

Durante o dia, Agitha pode ser encontrada passeando nos canteiros de flores no campo sul de Hyrule Castle Town, contudo, neste tempo de lazer da jovem, podemos apenas trocar uma ideia com ela, pois este é o momento em que Agitha contempla seus leais súditos, ficando apenas a admirar sua gigantesca beleza interior. Todavia, é apenas durante a luz do sol que podemos ver a jovem passear livremente pelos jardins de Hyrule, à noite, a menininha curte um programa caseiro com seus insetos.

Um fato curioso é que mesmo quando Link a encontra em forma de lobo, a menina não se assusta como a maioria dos moradores locais, muito pelo contrário, mesmo chamando nosso herói de cachorro, ela ainda o questiona sobre a possibilidade de jogarem algo juntos.

TV Fama News

Agora com seu anúncio como membro do time de guerreiros em Hyrule Warriors, as antigas teorias sobre sua origem começam a ganhar força. Os fofoqueiros de plantão, baseados em teorias mirabolantes, indicam que a jovem menina pode ter origem em antigos descendentes Kokiri. Isto parece possível, pois ela é uma criança que vive sozinha, sem a companhia de um adulto, além de possuir uma arvore dentro de sua casa, que pode ser claramente interpretada como uma referência à floresta de Kokiri. Somado a isso, temos ainda as tranças loiras, típicas das jovens Kokiris.





Não subestime a força de Agitha! Sob o comando da princesa dos insetos até mesmo borboletas se tornam letais!



Assumindo a caça

Agitha deixará a comodidade de lado e partirá para ação no meses finais de 2014. Ela foi convidada a fazer parte do time de guerreiros do novo título da série Zelda, sendo uma personagem jogável pela primeira vez na história da franquia. A Princesa dos Insetos é mostrada nos vídeos promocionais do spin-off mantendo sempre um sorriso brilhante em todos os momentos e olhando o mundo através de uma lente mais doce do que seus aliados, devido principalmente à pouca idade. O meigo guarda-sol de Agitha é sua arma padrão, embora sua verdadeira força resida nos insetos que ela convoca diante do perigo, dando vida a besouros ferozes e lindas borboletas mortais na busca por trazer paz ao Reino de Hyrule.

por ***Vinicius Eleno***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Gabriel Leles

3DS



Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS) traz o charme e nostalgia de volta

A sequência do ótimo **Theatrhythm Final Fantasy**, de 2012, finalmente chega ao ocidente no dia 16 de setembro, com diversas novidades para encerrar esse espetáculo com chave de ouro!

No ano de 2012 a Square Enix lançou um curioso spin-off para o 3DS em comemoração aos 25 anos da série Final Fantasy. Nele, os jogadores reviviam as memórias de diversos momentos de cada um dos treze episódios principais da série através de músicas. Relembre a batalha épica contra aquele chefe, uma cena emocionante da história ou então o tema principal de algum dos jogos enquanto você acerta o ritmo das batidas da música, em um esquema que lembra jogos da série **Guitar Hero** ou então **Elite Beat Agents**. Com todo o sucesso que teve, não demorou para a Square Enix anunciar uma continuação, **Curtain Call**. Durante a **E3 pudemos testá-lo** e com seu lançamento tão próximo você confere mais novidades dele aqui na Revista Nintendo Blast!

Uma fantasia musical

Seu objetivo em **Curtain Call** é organizar um grupo de quatro personagens para explorar o mundo das canções em troca de pontos chamados Rhythmia. O objetivo na simples história é acumular pontos o suficiente para ajudar a deusa da ordem a se sobrepor ao deus do caos e, com isso, fazer com que a paz volte a reinar por todo universo. E conforme você acumula Rhythmia, poderá liberar novos conteúdos como músicas e outros personagens. Diferente de seu predecessor, liberar novo conteúdo em Curtain Call acaba sendo mais simples e em cerca de meia hora você já deve ter acesso às mais de 200 músicas inclusas e boa parte dos personagens. E não se preocupe se suas músicas favoritas já estavam no primeiro jogo, pois a Square Enix praticamente só adicionou conteúdo da primeira versão para essa.



Falando em personagens, eles ganham experiência após as músicas, passando de nível de acordo com os pontos acumulados. Com isso, vão ganhando mais pontos de HP (que vai lhe permitir errar mais em uma música antes de receber um Game Over) e novas habilidades para facilitar sua vida. Além das habilidades, você também pode receber itens como poções, pergaminhos de magias ou até mesmo cartas para melhorar ainda mais seu personagem. Com isso, é possível montar o grupo dos sonhos juntando seus personagens preferidos entre os principais da franquia.





Os atributos do personagem influenciam seu desempenho nos diversos tipos de estágios. Personagens com mais força ou magia derrotam inimigos mais facilmente. Personagens ágeis conseguem atravessar longas caminhadas mais facilmente. E quanto maior a vida dos personagens de seu grupo, mais chances você vai ter de errar em uma fase antes de receber a fatídica tela de Game Over. Esses atributos sobem conforme você ganha níveis e equipa determinadas habilidades e podem ganhar aumentos ainda maiores caso você tenha sorte ao utilizar algumas cartas. Assim como golpes de combate, elas podem virar críticos e aumentar ainda mais o bônus aos personagens.







Músicas ao toque de seus dedos

Para quem não jogou a versão anterior, a jogabilidade é relativamente simples e foi facilitada nessa nova versão. A tela superior do 3DS vai apresentar em uma linha dois possíveis movimentos com cores diferentes: uma seta apontando para alguma direção ou um botão. Realize esse movimento pressionando a stylus na tela inferior ou com uma combinação entre botões e direcional analógico. E caso o comando seja verde, você precisa continuar pressionando até que chegue outro comando. Não parece complexo, mas pode ficar bem difícil em músicas mais rápidas.





A grande novidade dessa sequência é incluir uma enorme quantidade de conteúdo. Inicialmente teremos 221 músicas e 60 personagens, vindos não só das treze sequências principais como outros spin-offs. Espere conteúdo de **Crystal Chronicles**, **Dissidia**, **Mystic Quest**, **Tactics** e até mesmo de **Romancing SaGa**. Também adicionaram conteúdo das sequências, como **Final Fantasy X-2** ou **Lightning Returns: Final Fantasy XIII**. E tudo isso expansível com novos conteúdos disponibilizados via download. Como a versão japonesa foi lançada há alguns meses, por lá já adicionaram tanto novas músicas quanto personagens.

No geral as músicas são dividas entre três modos de jogabilidade:

- **FMS (Field Music Sequences)**: São músicas focadas nos mapas, temas de personagens ou tema principal do jogo. Aqui os personagens de seu grupo irão alternar entre uma jornada a pé, via chocobo ou Airship enquanto passam por locais memoráveis da origem da música. A novidade dessa versão é utilizar Airships, veículos voadores recorrentes na série Final Fantasy. Acompanhe o movimento em uma única linha de comandos que sobe ou desce conforme o ritmo da música.



- **BMS (Battle Music Sequences)**: Aqui temos músicas de combate, seja contra inimigos comuns ou chefões. Cada um dos quatro personagens de seu grupo terá uma linha individual de comandos e ao executá-los eles golpeiam o inimigo a sua frente ou utilizam habilidades especiais ou magias. Derrote inimigos suficientes para alcançar o chefe da fase, que é bem mais difícil que os demais. A novidade desses estágios é poder disputar contra outros jogadores. Durante esse combate você acumula uma barra de EX Burst, que lhe permite desferir poderosos golpes.



- **EMS (Event Music Sequences)**: Essas músicas são referentes a momentos chave das tramas, mostrando ao fundo o que aconteceu, utilizando CGs nas versões mais novas. Aqui a linha de comandos segue uma trilha pré-determinada que dá a volta por toda a tela, com o jogador realizando os movimentos pedidos em todas as direções possíveis. Como a linha rotacional se mexe automaticamente, alguns movimentos podem ser confusos por usarem todo o espectro de 360 graus.





Você pode jogar as músicas individualmente ou via Quest Medley. Nesse modo seus personagens irão explorar um mapa gerado randomicamente, com vários caminhos que alternam entre estágios **FMS** e **BMS**. Durante sua aventura é possível encontrar chaves que desbloqueiam baús com itens ou então os clássicos Save Points para marcar seu progresso. No caso de um fracasso você irá retornar para aquele ponto em vez de ter que recomeçar toda a aventura. No final de cada caminho você irá encontrar um chefe gigante, que se derrotado lhe proverá uma boa quantidade de experiência e itens. Porém, como você não recupera sua barra de energia entre os estágios, vai depender de itens como tendas, poções ou magias de cura para chegar inteiro até o final. Esse modo facilita muito a tarefa de ganhar níveis e itens para seus personagens. Os veteranos podem considerar essa uma versão melhorada do antigo modo Chaos Shrine. Será possível compartilhar seus mapas favoritos via StreetPass.





Aplausos ao final de um grande espetáculo

O primeiro Theatrhythm se provou muito divertido e mexeu com a nostalgia de diversos fãs da série Final Fantasy. Mesmo quem não é fã de RPGs pode aproveitar como um divertido jogo rítmico. Graças a ele jogadores mais novos ou que nunca chegaram a jogar um episódio da série Final Fantasy conheceram um pouco de suas diversas versões, o que acabou despertando neles a curiosidade de experimentá-las para conhecer os mundos da franquia. Aproveitando essa onda de saudosismo, existem versões refeitas de diversos episódios da série para iOS e Android, por exemplo (**Final Fantasy VI** foi o último). Aproveite essas fantasias até o final, já que de acordo com o produtor Ichiro Hazama, esse será o último título da franquia Theatrhythm. Mas também não se preocupe por ser o último. A Square Enix prometeu que lançará DLCs para Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call até mesmo de jogos ainda não lançados, como **Final Fantasy XV**. Portanto, muita coisa ainda vai acontecer até o final da fantasia.



EXPECTATIVA

4

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS)

Desenvolvedor: Square-Enix
Gênero: RPG rítmico

Lançamento: 16 de Setembro de 2014

Wii U

por ***Hugo H. Pereira***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Guilherme Kennio

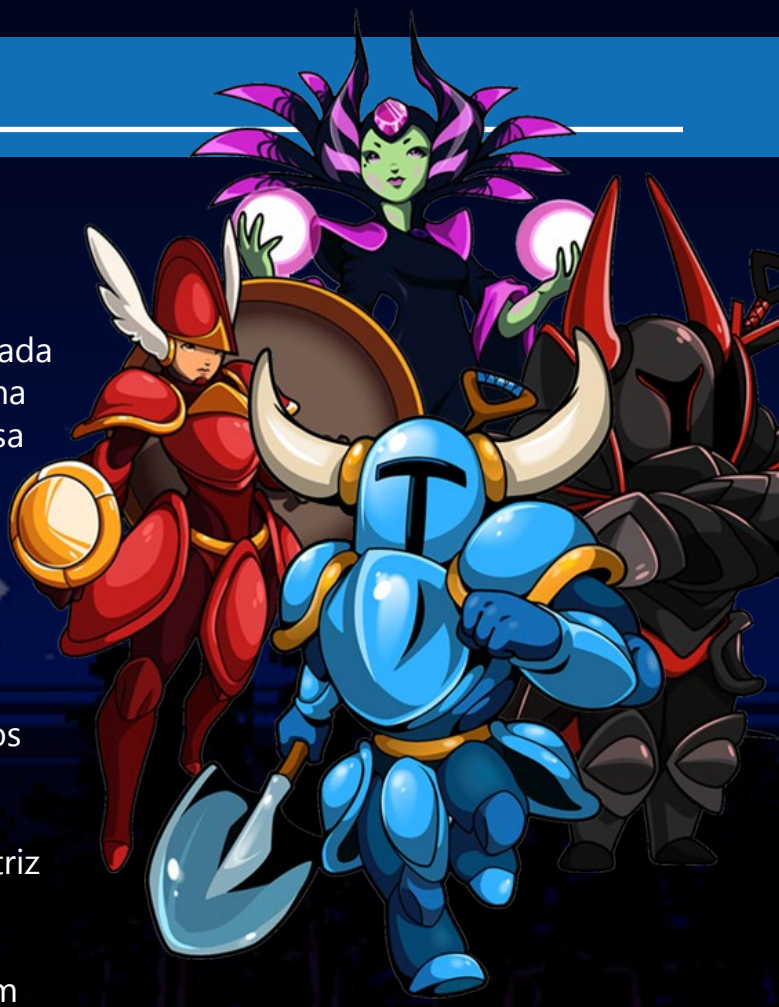


Shovel Knight traz ao Wii U a glória das plataformas 8-bits

Nostalgia. Uma palavrinha mágica, que faz com que boa parte dos gamers levantem as cabeças e arregalem os olhos. Poder se lembrar dos primeiros jogos que jogamos, ter aquela sensação novamente de experimentar o seu primeiro título para o NES... Isso é uma sensação que uma grande parcela dos jogadores tenta buscar e, a cada jogo que promete lhe ajudar nessa empreitada, na maioria das vezes nos vemos com menos grana e mais saudosismo, mas sem cumprir nosso desejo de revisitar a era dourada dos videogames. Entretanto, eis que de tempos em tempos surge uma pérola que consegue trazer essa sensação dos jogos de outrora para os consoles atuais, e a peróla da vez tem nome: Shovel Knight.

O projeto fundado há mais de um ano e contando com diversos atrasos (o jogo era pra estar completo em setembro de 2013), Shovel Knight se tornou um ícone do Kickstarter para desenvolvedores indies que tentavam publicar seus jogos. A empreitada da Yacht Club Games prometeu aos colaboradores e gamers do mundo inteiro um jogo inspirado nos clássicos do NES, com jogabilidade simples, flúida, paleta de cores limitadas, sprites de pixel art com poucas animações e muitos sons de chiptune. Em outras palavras: nostalgia pura em forma de jogo. Entretanto, o que os colaboradores, bem como qualquer jogador que decida comprar essa pérola, receberam, foi muito mais além do que foi prometido.

Mostrando que menos é mais



O enredo do jogo é simples, tal qual era de se esperar de um jogo de plataforma da década de 80, mas não deixa de ser interessante: o guerreiro Shovel Knight defendia o reino junto com sua amada Shield Knight até que, devido a uma emboscada na Torre do Destino, a guerreira do escudo ficou presa em seu interior. Com o aprisionamento de seu amor por vários anos, Shovel Knight perde a sua gana de viver e se muda para o interior, vivendo pacificamente. Entretanto, sem nenhum guerreiro para defender o local, um grupo de guerreiros maquiavélicos, a Order of no Quarter, sob o comando da Enchantress, tomam os castelos do mundo. Quando a torre na qual Shield Knight está selada se abre, cabe a Shovel Knight correr e derrotar os outros oito guerreiros, além da Encantriz e o Dark Knight, para salvar sua companheira.

Embalado nessa história, o jogador navega por um pequeno mapa que lembra o mini-mapa remanescente de Super Mario Bros. 3 podendo, até certo ponto, escolher a ordem em que deseja enfrentar os guerreiros. Lembrando fortemente o estilo frenético de Mega Man, o jogo remete ao protagonista com diversos poderes, inimigos que precisam levar várias pancadas e chefes em ambientes fechados. O jogador deve atravessar as diversas fases temáticas juntando o máximo de ouro o possível e encontrar itens e coletáveis, até, por fim, enfrentar o guerreiro que usurpou o castelo de seu dono original. A busca por dinheiro, em conjunto com a habilidade de usar a pá como uma espécie de pula-pula, ainda faz referência a outro grande clássico do NES: o Tio Patinhas em DuckTales. É evidente que o pessoal da Yacht Club Games fez sua lição de casa. Ainda assim, embora as diversas referências e homenagens, o jogo tem sua própria atmosfera e personalidade.

Com uma excelente ambientação, embora conte com poucas fases (mas ei, os jogos de antigamente não eram tão grandes como os de hoje em dia!), cada um dos estágios é extremamente distinto um do outro e todos de qualidade ímpar. O platformer 2D ainda conta com alguns elementos de RPG, ao poder realizar upgrades em sua vida e mana (esta gasta para utilizar as relíquias mágicas encontradas ao longo das fases), novos ataques com a pá, melhores armaduras e até mesmo algumas missões paralelas, como a coleta de partituras para um bardo. Eventos especiais também tomam conta de fases já concluidas e interseções do mapa, possibilitando revisitar locais sob uma nova ótica, compensando a falta de mais níveis.





Com a pá em uma mão e o diário na outra



O pessoal da Yacht Club fez questão de que cada plataforma que recebesse Shovel Knight não somente tivesse um jogo que fosse propriamente adaptado, como também que tirasse proveito de todas as suas funcionalidades. Tanto o 3DS quanto o Wii U aproveitam da tela de toque para poder selecionar rapidamente as relíquias (poderes especiais) e consultar inventário, mas enquanto o portátil conta com efeitos 3D e funcionalidades StreetPass, o console possui diversas opções de controle, Off-TV Playoff-TV play e o Digger's Diary. Esse "Diário do Escavador", é a implementação do Miiverse dentro do jogo. Escolhendo um avatar, o jogador pode fazer posts referentes ao conteúdo da sala na qual se encontra. É hilário quando nos deparamos com posts nos quais as pessoas incorporam o personagem que escolheram de avatar e utilizam-se de seus maneirismos e jargões.

Uma pá de conteúdo

O guerreiro que empue uma pá conta com muito mais do que somente a escavadora de trincheiras em seu arsenal. Como mencionado, em cada fase, encontra-se um baú especial contendo uma relíquia. Ou melhor, um vendedor trancado, que vai querer te vender uma relíquia. Geralmente muito úteis nas fases na qual são encontradas, algumas são úteis para o combate, outras para locomoção entre os vários perigos do jogo. Já certas relíquias ajudam até mesmo em ambos os casos. Interessantes são as fases especiais focadas em relíquias específicas, como o Phase Locket, que te deixa invencível por cerca de três ou quatro segundos, e que testam sua habilidade em usar a mesma sobre dificílimas condições.



Dose extra de dificuldade

Ao completar a história pela primeira vez, o jogador é recompensado com a possibilidade de repetir o jogo no modo "New Game+". A versão Plus do jogo é ainda mais desafiante, e, embora deixe o jogador manter os itens e upgrades do save anterior, os inimigos são mais fortes e as fases contam com apenas dois checkpoints: um na metade da fase e um logo antes de se enfrentar o chefão do estágio.



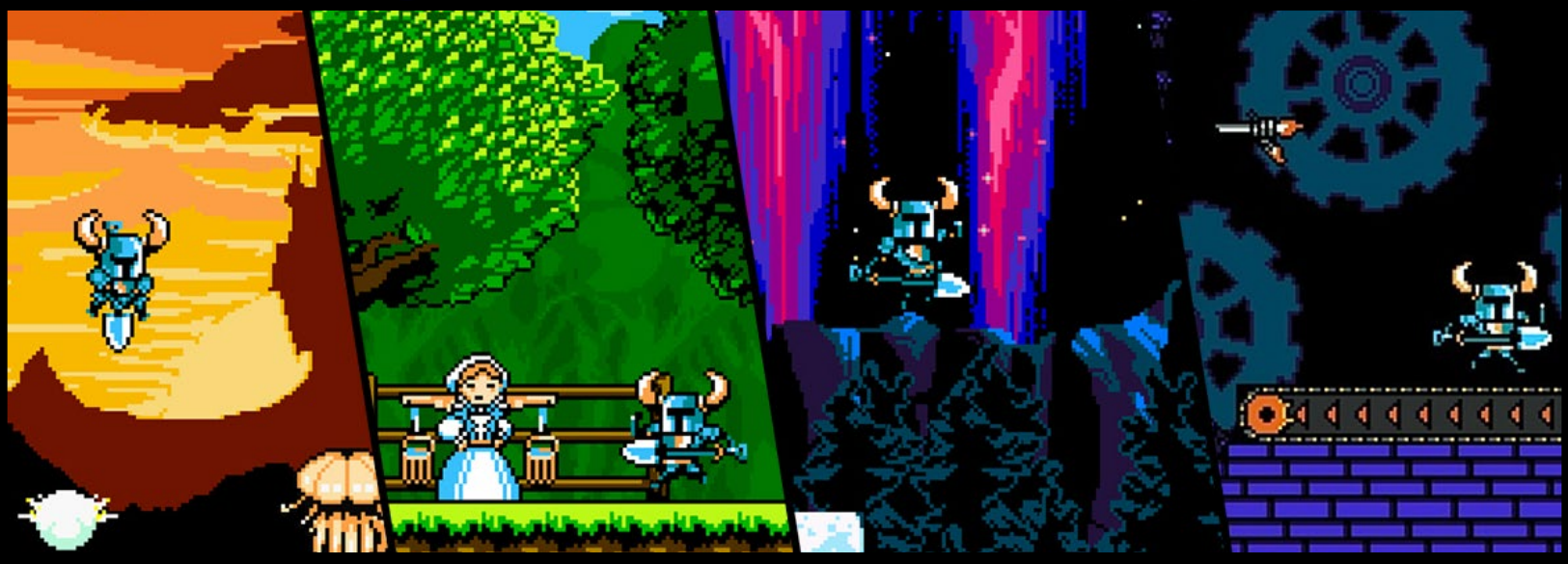
Além da trama e fases principais, o jogo ainda possui bastante conteúdo para entreter o jogador. Desde uma fase que homenageia os colaboradores do Kickstarter (que inclui uma excelente piada com meta-referência) e guerreiros andarilhos que cruzam o caminho de Shovel Knight e atuam como chefes especiais, o jogo surpreende ao apresentar mais e mais conteúdo inesperado. Com vários achievements, ou "Feitos", como são chamados no jogo, os complecionistas terão uma lista de 45 árduas tarefas para realizar. Já os casuais, irão se divertir muito com o viciante minigame de uma alquimista que se encontra escondido no subsolo do primeiro vilarejo.

Feitos heróicos

Como mencionado, o sistema de Feats, como é conhecido dentro do jogo, promete aumentar a longevidade do mesmo. Os desafios, todos listados em uma tela para que você possa correr atrás de completá-los, são dos mais diversos. Enquanto alguns são cumpridos conforme você progride naturalmente na história (como derrotar quatro chefões), outros requerem ações específicas, maestria do uso das relíquias e até mesmo nervos de aço por parte do jogador na busca dos feitos mais difíceis (como passar o jogo inteiro sem morrer ou completar uma fase sem pegar nenhum ouro ou levar dano). Considere-se um cavaleiro e tanto se conseguir realizar todos os 45 feitos!



A direção de arte e os conceitos aplicados no jogo são de se aplaudir de pé. Com personagens hiper-carismáticos, mesmo formados por pouquíssimos pixels, desde o protagonista quanto os aldeões e inimigos caem na graça do povo. O bode mágico (vulgo "Goatician"), a dançarina de can-can, o cozinheiro, os habitantes antropozoomórficos... todos com animações super divertidas. O que dizer então do conceito de pá e escavação? Desde o começo temi que fosse parecer algo muito randômico o protagonista usar uma pá, mas o meu medo se dissipou e transformou-se em risos ao ver outros guerreiros com instrumentos similares , como o escavador Mole Knight ou até mesmo o Polar Knight, cuja pá parece mais a escavadeira de um trator de demolição.



Espere que logo vem mais!

Caso seja familiar com o projeto do Kickstarter, é capaz de achar que comprou gato por lebre: não estão presentes todas as funcionalidades prometidas através das metas excedentes atingidas pela campanha. Isso foi feito para que todos pudessem aproveitar o enredo central do jogo o quanto antes. Em breve, o modo Boss Rush, batalha multiplayer (podendo selecionar cada um dos chefes), herói do sexo feminino e três campanhas completamente novas focadas em três dos chefes (Plague, King e Specter Knight) estarão disponíveis através de updates grátis para o jogo. Quem sabe, se essas campanhas com os três chefes façam sucesso, o pessoal da Yacht Club não resolva fazer, através de DLC pago, outras histórias com os cavaleiros restantes?



Transcendendo a nostalgia

É evidente que uma das principais atrações de Shovel Knight é o seu fator nostálgico, agindo como era de se esperar de um grande jogo da época dos 8-bits, mas ele não se limita em viver do passado. Como uma espécie de exemplo de como seriam os jogos hoje em dia, caso ainda nos limitássemos aos 8 bits, embora os gráficos e trilha sonora sejam limitados (embora estejam longe de ser simplórios), os olhos atentos percebem que o jogo oferece muito que não poderia ser visto na década de 80. Com vários elementos simultâneos na tela, batalhas frenéticas, animações complexas, sprites com várias paletas de cor misturadas e uma imensa quantidade de informação, coisas impossíveis no NES, o jogo é não só uma ode aos clássicos, como também uma lição de game design até para a geração atual.

Com excelentes doses de dificuldade na medida certa, diversos extras, direção de arte linda, conceitos hilários e trilha sonora empolgante e grudenta feito chiclete, Shovel Knight é um título absurdamente divertido e faz valer os quinze dólares gastos no eShop muito facilmente. Embora conte com poucas fases, o alto fator replay e o sistema de "feitos" – além da pura diversão que o título proporciona – são garantias de que o jogador vai continuar retornando ao game constantemente. Shovel Knight consegue absorver o melhor de dois mundos: tudo o que a indústria dos jogos aprendeu ao longo desses anos e todo o contexto nostálgico da geração 8-bits que tanto amamos, e é justamente por isso que posso afirmar que o título é um dos melhores jogos de plataforma já feitos.

Prós

- Personagens, chefes e níveis diversos e carismáticos;
- Dose de dificuldade na medida exata;
- Level design inteligente e cheio de segredos;
- DLCs grátis com novos modos aumentarão a longevidade do título;
- Ótima direção artística e homenagem à pixel art;
- Trilha sonora empolgante e envolvente;
- Excelente tributo aos clássicos da era 8-bits;
- Eficiente uso dos recursos do Wii U;
- Sistema de "Feats" é desafiador e viciante.

Contras

- Jogo curto para os padrões atuais;
- Nem todas as funcionalidades previstas estão disponíveis no lançamento.



NOTA
10

Shovel Knight (Wii U)

Desenvolvedor: Yacht Club Games
Gênero: Plataforma



por ***Fellipe Camarossi***

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Lucas Paes

Hyrule Warriors pode ser o melhor spin-off de Zelda até hoje

Uma das apostas mais inusitadas da Nintendo nos últimos tempos foi o anúncio de Hyrule Warriors (Wii U). Enquanto todos aguardavam ansiosamente pelo famigerado The Legend of Zelda para Wii U, a apresentação de um título que propõe ação frenética e um crossover inesperado mostra que a franquia do Herói do Tempo ainda tem muito a oferecer, mesmo que numa fórmula totalmente diferente da sua zona de conforto.



Um triângulo diferente

Existem algumas características que são naturalmente esperadas de um jogo da franquia The Legend of Zelda, como o corajoso herói loiro de túnica verde, a princesa que tenta manter a ordem de seu reino com grande sabedoria e o poderoso vilão megalomaníaco com planos ardilosos de dominação mundial. É claro que isso muitas vezes também traz ao jogo a icônica Triforce, a relíquia máxima da série que é composta de três forças fundamentais, geralmente divididas entre o herói, a princesa e o vilão: Coragem, Sabedoria e Poder.







Contudo, Hyrule Warriors tem uma proposta diferente e uma história tão inesperada quanto seu anúncio: enquanto a presença do Triforce ainda é um fator misterioso quanto ao desenvolver do jogo, a trama central está em um triângulo amoroso. A sacerdotisa Cia, responsável por preservar o equilíbrio da relíquia dourada, desenvolveu sentimentos pelo jovem cavaleiro de Hyrule, Link. Isso levou a um ciúme descontrolado do envolvimento deste com a rainha, Zelda. Este ciúme acabou por permitir que Cia fosse corrompida por uma força malévola desconhecida, e isso guiou a outrora bondosa moça a provocar uma guerra contra o reino que tanto protegeu. Agora resta a Link trazer a paz de volta a sua terra.

Se você é fã de Zelda, deve ter percebido algumas coisas completamente heterodoxas na descrição acima. Não é a primeira vez que uma moça se apaixona por Link, mas é pioneira em ser o foco da história. Além disso, Zelda não é uma reles princesa, mas uma rainha em Hyrule Warriors, o que pode levar a uma abordagem diferenciada de sua personalidade. Ainda assim, a presença da tríplice original ainda está nesta fórmula, e a Triforce ainda é fundamental para o desenvolver do jogo, então não tivemos tantas mudanças, não é? Bom, as semelhanças acabam por aqui.



Cruzando Dimensões

Caso já não tenha percebido pelo título, não estamos falando de um jogo da série principal de Zelda. Hyrule Warriors nada mais é que um crossover entre The Legend of Zelda e a franquia Dynasty Warriors, pertencente à desenvolvedora deste título, Tecmo Koei. Caso você já conheça a série de combate constante e o clima de guerra feudal da série, fica fácil imaginar como Hyrule Warriors funciona como jogo. Contudo, caso seja um nome novo para você, fique tranquilo: nós explicamos.

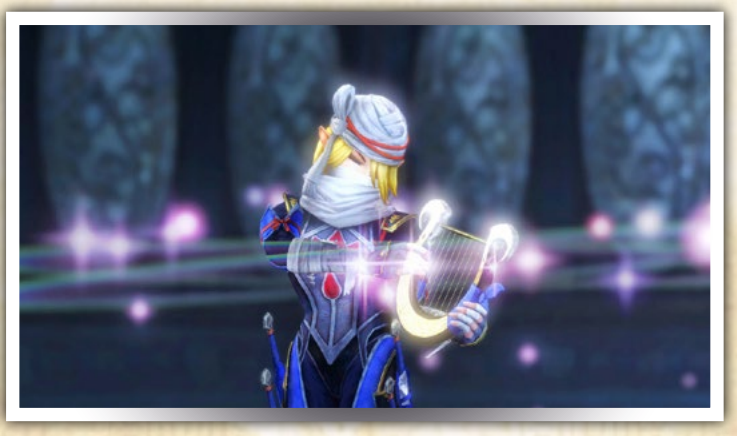
União tática: não é a primeira vez que a Nintendo une uma de suas famosas franquias à outra, mesclando suas jogabilidades e criando algo novo. Em 2012, tivemos o lançamento de Pokémon Conquest (DS), um título que reunia os monstrinhos de bolso com guerreiros feudais da série Nobunaga's Ambition, criando um RPG tático focado na formação do seu exército e na dominação de todos os reinos ao seu redor, construindo seu império. Com um grande sucesso, já era hora de arriscarem outra vez.





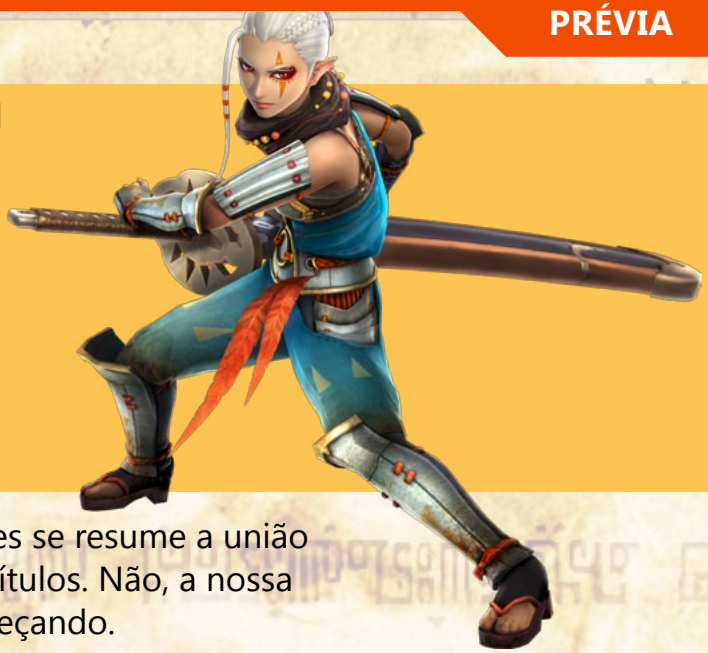
Hyrule Warriors coloca o jogador sob controle de Link perante um verdadeiro exército de inimigos, de forma que ele nunca encontrou antes. Os números massivos intimidariam qualquer um, não fosse o herói pronto para esse tipo de situação. Além disso, pela primeira vez, o peso de todo o mundo não estava apenas nos ombros do jovem de verde, já que soldados de Hyrule irão lutar ao seu lado e tentar equilibrar um pouco mais este confronto.





Enquanto o foco é um combate constante em diversos cenários do reino de Hyrule e outras dimensões conhecidas pelos fãs de Zelda, os números desiguais são o desafio que tornam esse título único. Conforme os trailers, diversos elementos originais de The Legend of Zelda estão ainda presentes, como os Heart Containers (contadores de vida) em progressão, aquisição de novos equipamentos no decorrer da trama, quebra-cabeças para acessar a baús com itens melhores, além de várias figurinhas marcadas do arsenal de Link em outros jogos, como a bola de metal com corrente de Twilight Princess (GC) – e que pode ter o visual do famoso Chain Chomp da série Super Mario, uma referência ao item de Link's Awakening (GBC).

Penas pra que te quero: todo jogador de The Legend of Zelda conhece os famosos cuccos. As galinhas presentes em quase todos os jogos da franquia tem a fama de atacar indiscriminadamente quando atingidas pelo herói repetidas vezes. O interessante é que elas estão em Hyrule Warriors e agora podem ser uma vantagem: as penosas atacam também inimigos sob determinadas condições! Talvez acabem sendo mais úteis que os soldados de Hyrule.



Contudo, não pense que o cruzamento de dimensões se resume a união de um jogo e outro e algumas referências a outros títulos. Não, a nossa viagem entre diferentes realidades está apenas começando.





Choque de Realidade

Quando eu disse que o peso do mundo não estava somente nos ombros de Link, eu não quis dizer apenas que ele terá a ajuda de outros soldados. Guerreiros únicos das mais diversas dimensões e linhas do tempo de The Legend of Zelda se reuniram para deter a bruxa Cia, já que ela mesma parece estar se aproveitando do choque de realidades para conquistar seus objetivos. Com isso, temos aqui um time que só pode ser descrito, nas palavras do próprio produtor da franquia Eiji Aonuma, como "Os Vingadores da série Zelda":

- **Link:** o protagonista e icônico personagem da série, dispensa apresentações complexas. Com a espada em uma mão e o escudo em outra, o guerreiro de Hyrule ainda conta com um grande arsenal com magias e armamento pesado, e mostrará a todos que nenhum vilão deve subestimar a túnica verde do avatar da Coragem.



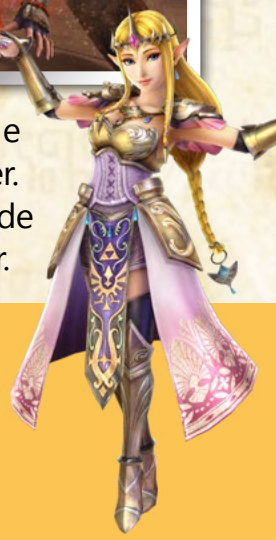
Impa: capitã das tropas de Hyrule, Impa é a guarda-costas pessoal da rainha Zelda e uma das últimas Sheikah existentes. Membro de confiança do exército do reino, mostra uma grande habilidade e agilidade mesmo ao usar armas pesadas como lanças e espadas de duas mãos. Além disso, a poderosa capitã pode contar com magias de gelo e fogo para balançar com o ritmo da batalha.







Zelda: cansada de apenas dar ordens, a rainha de Hyrule resolveu descer do trono e provar que uma líder luta ao lado de seus súditos, esbanjando graciosidade e poder. Com o perfeito equilíbrio de magia e físico, os inimigos tremem diante da velocidade de seu florete, o poder de suas flechas e os ventos mágicos da varinha Wind Waker.



Três em um: não bastando conectar-se com vários jogos, foi confirmada a existência de DLCs para o jogo que mudam a aparência de Link e Zelda para suas versões de outros jogos da franquia. Entretanto, até o momento, estas mudanças só serão disponíveis para quem adquirir a edição limitada do game. Será que todos terão a chance de ver as várias faces do herói e da rainha?

Lana: personagem nova exclusiva de Hyrule Warriors, Lana é uma feiticeira branca que possui uma estranha hostilidade para com Cia, pronta para dar sua vida para impedi-la. Mestra no uso de magias defensivas e ofensivas com seu livro e seu cajado, é uma mocinha que não deve ser subestimada pelo seu jeito fofo.









Sheik: vinda diretamente de Ocarina of Time (N64), Sheik se apresenta como uma das outras sobreviventes dos Sheikah, auxiliando Link e Impa no confronto para salvar as várias dimensões. Com uma agilidade impressionante e precisão mortal com suas adagas, é um poder a ser reconhecido, embora Impa esteja cética quanto à sua história.

Darunia: líder dos Gorons em Ocarina of Time, Darunia dá as caras mais uma vez, agora para ajudar ativamente na guerra ao invés de servir apenas como sábio. Dono de uma força descomunal e corpo rochoso característico de sua raça, é um guerreiro lento e poderoso, brandindo o colossal Megaton Hammer como se não fosse nada – e acredite, é muito.





Ruto: a última das personagens convocadas de Ocarina of Time (até o momento) é a princesa do reino dos Zoras. A raça aquática tem como representante uma mocinha arrogante e mimada, mas que está disposta a fazer de tudo para proteger aqueles que ama (lê-se "Link", o mestre das garotas). Usando sua manipulação de água para atacar e defender, é bem mais ameaçadora do que aparenta.

É hora da aventura: um dos modos mais interessantes do jogo se chama Adventure Mode. Nele temos o mapa de Hyrule levado para o estilo do primeiro jogo da franquia Zelda, em 8 bits, e recebemos diversas missões. Com a conclusão de cada missão, são liberadas mais áreas e com novos itens a serem conquistados. Alguns personagens só ficarão disponíveis através disso, então fiquem atentos!

Midna: a princesa do crepúsculo vinda diretamente de Twilight Princess foi transformada novamente em sua forma diminuta pelas magias de Cia, e isso foi péssimo para o gênio forte da moça. Controlando magias proibidas, a Twili consegue invocar lobos de escuridão para montar e atacar, além de poder invocar uma mão gigante de seus cabelos. Subestimá-la é um erro.

Agitha: a autoproclamada "rainha dos insetos", Agitha vem para mostrar a supremacia de seus súditos. Apesar de lutar com um parasol, sua verdadeira força surge quando traz seus insetos para o combate, rapidamente superando as forças inimigas e mostrando que subestimar os pequenos pode ser mortal – isso se Midna já não ensinou isso.







Fi: a última das personagens jogáveis apresentadas até o lançamento desta edição, Fi é o espírito da Master Sword apresentado em Skyward Sword (Wii). Com um pensamento lógico impecável, a moça cansou de apenas ajudar o herói (e irritar os jogadores com suas análises numéricas) e resolveu se unir à causa, lutando com sua habilidade de se transformar em uma espada para aplicar poderosos combos.









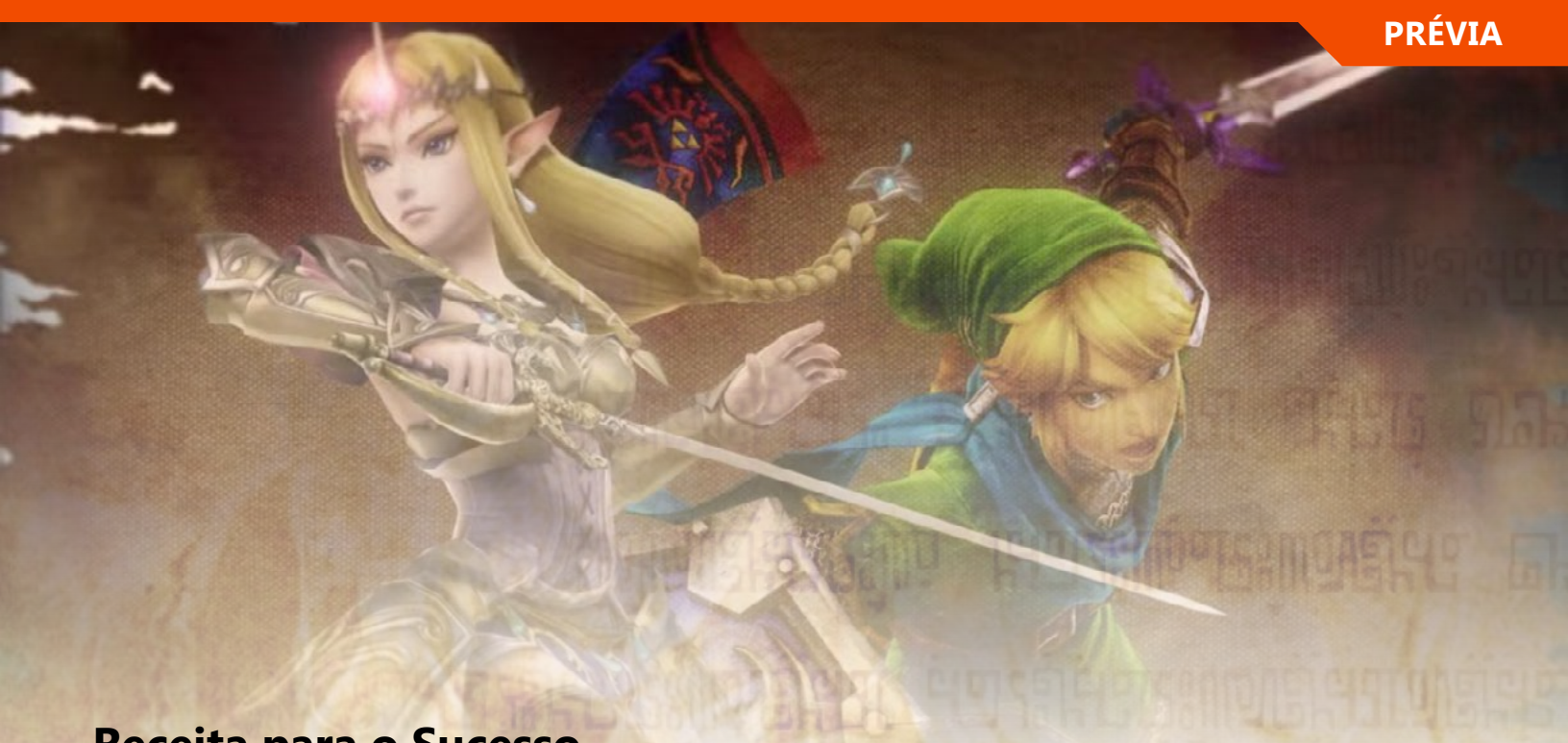
Mas é claro que as forças de Cia não ficariam em desfalque perante as forças dos Hyrule Warriors, e a sacerdotisa corrupta fez questão de recrutar os mais diversos guerreiros das várias dimensões, como Zant, Ghirahim e o poderoso Ganondorf, todos como personagens jogáveis bem como oponentes no decorrer da trama. É uma mistura grande demais para a minha cabeça.

Perdendo a linha: com uma mistura de tantos universos diferentes, é normal para qualquer fã questionar em que ponto da linha do tempo de The Legend of Zelda que Hyrule Warriors se encaixa. A resposta, diretamente do produtor Eiji Aonuma, é: nenhum. O jogo é um spin off e não tem comprometimento com a linha oficial, embora use elementos de diversos jogos já existentes. Claro que isso pode ser revogado a qualquer momento mas, por hora, assumam que é uma aventura separada do resto.

Felizmente, o jogador não precisa encarar isso sozinho. Hyrule Warriors ainda pede emprestado a ideia iniciada em Four Swords (GBA) e permite a chance de jogar em modo cooperativo, onde o GamePad mostra a visão de um dos personagens e a televisão apresenta a outra. Infelizmente este modo de jogo só é possível localmente, o que coloca em cheque parte da diversão da cooperatividade, mas um passo de cada vez. Já foram uniões demais para um só dia.







Receita para o Sucesso

Com uma equipe digna de uma história escrita por fãs, Hyrule Warriors tem tudo para dar certo. Os elementos absorvidos das duas franquias que deram origem ao game parecem coexistir com uma forte sinergia. Numa sequência de movimentos inesperados, é um jogo que pegou todos de guarda baixa, desarmou os que duvidavam do seu potencial e está com a chance de provar que vale a pena sair da zona de conforto de vez em quando – seja para o jogo, seja para o jogador.





EXPECTATIVA
5

Hyrule Warriors (Wii-U)

Desenvolvedor: Team Ninja / Omega Force
Gênero: Ação / Hack and Slash

Lançamento: 26 de Setembro de 2014



por **Hugo H. Pereira**

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Breno Madureira

Spin-offs mais inusitados de plataformas Nintendo

Quebrando paradigmas e dando experiências completamente novas e inesperadas, listamos os spin-offs que mais nos surpreenderam nos últimos tempos.

Por mais que adoremos ver nossos personagens favoritos em seus respectivos universos fazendo suas tarefas rotineiras — sejam elas salvar princesas, capturar monstros de bolso ou então derrotar piratas espaciais —, são nos momentos em que os tais personagens resolvem fazer algo fora do comum que nós realmente nos surpreendemos. Com **Hyrule Warriors** logo na esquina, decidimos relembrar alguns dos spin-offs, isto é, jogos não canônicos ou pertencentes às series principais, mais inusitados que já pintaram nos consoles da Nintendo.

10 Mario Strikers Charged



Não é novidade que o bigodudo e sua trupe gostam de praticar alguns esportes em seu tempo livre. O encanador tem um espírito de equipe tão grande que chega a esquecer a rivalidade e chamar alguns vilões como Bowser, Waluigi e King Boo para participar dos eventos desportivos. Mario Strikers Charged só entra na lista dos inusitados por sua abordagem obscura e violenta sobre o futebol. Com faltas e mais faltas, porradas em câmera lenta, armaduras robóticas e especiais que deixam os personagens negros e com olhos brilhantes, a direção de arte diferente dos demais jogos de esporte do Mario e cia. deixou muita gente feliz e muita gente frustrada.

09 Super Mario Pinball Land



O quê acontece quando já se praticou quase todos os esportes possíveis e imagináveis? Simples: remodelamos todas as áreas do Reino dos Cogumelos no formato de mesas de pinball e colocamos Mario dentro de uma máquina que o transforma em bola! Contando com power-ups e coleta de estrelas para desbloquear fases — de forma que lembrava bastante Super Mario 64 — o título tinha bastante conteúdo, gráficos lindos para o GBA e foi uma experiência muito divertida, mas não deixou de ser inusitada!

08 Pokémon Puzzle League



Um clássico do Nintendo 64, o jogo lançado no ano 2000 se inspirou num título exclusivo do Japão, o Pannel de Pon (que cede a florzinha venenosa à série Smash Bros.), e aproveitava do sucesso do anime para faturar uma grana. Contando com os personagens do show, Ash vai para a cidade de Puzzle League para se tornar um mestre dos puzzles, enquanto troca blocos de lugar para enfrentar novamente os líderes de ginásio da região de Kanto.

07 Wario Ware Inc.



Embora hoje Wario Ware seja uma série consagrada e venha recebendo até mais atenção que os jogos Wario Land, não podemos deixar de incluí-la nessa lista. E se até hoje em dia inusitado é o melhor adjetivo para descrever essa peculiar coletânea de mini ou até mesmo microgames, quando o primeiro título saiu para GBA, poucos sabiam o que pensar. Mas uma coisa é fato: o fator inusitado, nessa série, é diretamente proporcional ao fator diversão!

06 Metroid Prime Pinball



Levante a mão quem nunca ficou rolando com a Morph Ball por todo lado só por que é divertido ver a Samus naquela forma? Entretanto, quase todos nós fomos pegos de surpresa quando a Big N anunciou um jogo para Nintendo DS que recontaria a história de Prime... através de mesas de pinball. Contando com mesas inspiradas em todas as regiões de Tallon IV, cenário do primeiro jogo da trilogia Prime, coletas de itens, upgrades, várias batalhas contra chefes e eventos típicos desse jogo, temos nesse inesperado título um dos melhores do gênero para o portátil da Nintendo, que contava até com um Rumble Pak.

05 Link's Crossbow Training



Um jogo que poucos teriam experimentado se não viesse junto da Wii Zapper (a famosa pistola do Wii) acaba sendo uma grande surpresa. Aquilo que era para ser simplesmente uma demo da Wii Zapper possui uma experiência viciante baseada nos locais de Twilight Princess. É uma pena não ter mais fases, mas de cavalo dado não se olha os dentes.

04 Super Princess Peach

Outro representante do DS e também do movimento feminista, dessa vez os irmãos encanadores, Mario e Luigi, é que foram raptados por Bowser e seus capangas, cabendo à ninguém mais ninguém menos que a própria Princesa Peach resgatá-los. Brincando com a volatilidade das emoções femininas (por favor, não briguem comigo e sim com os desenvolvedores do jogo), Peach chora, fica com raiva ou então feliz, causando reações similares nos inimigos.



03 Donkey Konga

Esse título está no topo da lista principalmente pelo seu controle. Diga a verdade: em sua vida toda, quando você pensou que iria jogar um título do gorilão usando bongôs? O jogo rítmico de Donkey Kong, que conta com uma grande seleção de músicas da Nintendo, clássicas e populares, apesar de inusitado se tornou tão icônico e associado ao primata que se tornou o Final Smash do personagem a partir de Super Smash Bros: Brawl.



02 Mega Man Battle Network

Embora a Capcom tenha levado a série ao limite, com oito títulos, se considerarmos as versões japonêsas, e até tentado revitalizá-la no DS sem muito sucesso, o spin-off de Mega Man que transforma o Blue Bomber em um programa de computador é uma grande série que marcou o GBA. O RPG com batalhas frenéticas que misturam turnos com tempo real conta com uma direção de arte e enredos muito bacanas em boa parte dos seus jogos. É muito gratificante ver seu Master Robot favorito em sua versão .EXE. Ainda assim, o título pegou muitos de surpresa ao colocar o Azulão em um contexto tão diferente do qual estávamos acostumados.



Menção Honrosa - Sonic Chronicles: Dark Brotherhood

Todos estranhamos quando foi anunciado que o personagem mais rápido do mundo dos videogames iria participar de um RPG — gênero que é conhecido justamente por ser um pouco parado. Ainda sim, os desenvolvedores conseguiram adaptar bem a franquia, expandindo locais conhecidos através de mapas completamente pintados e combates com uma mistura de Mario & Luigi e Elite Beat Agents. Infelizmente, a pouca inspiração do enredo e alguns problemas deixaram o título sem graça. Talvez seja por isso que o ouriço desistiu dos RPGs e foi encarar o seu antigo e eterno rival, Mario, nas arenas olímpicas e nas arenas de Smash Bros.



01 Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland

Quando consideramos o universo de Zelda, com personagens tão complexos e tantas histórias entremeadas, é estranho ver que existem tão poucos títulos da série que trazem outro personagem como protagonista que não seja Link. Mais estranho ainda é ver que um dos poucos que existem traz *Tingle*, o marmanjo de 35 anos que se veste de colant, como o protagonista. Numa busca enlouquecida ao paraíso dos rupees, Tingle precisa erguer uma torre aos céus. Como ela é erguida? Oferecendo rupees, ganhos ao derrotar inimigos e realizar missões. Mas para realizar missões e derrotar inimigos, é necessário contratar guarda-costas para o pobre do Tingle, que por sua vez também custam rupees. E é com esse "dilema dos tostines", um humor divertidíssimo e um quê de Earthbound que Tingle estrelou seu primeiro jogo (sim, teve um segundo, exclusivo do japão), ainda que Rosy Rupeeland seja exclusivo da Europa.









De tocadores de bongôs a mesas de pinball, de personagens de colant verde a coletâneas de microgames, spin-offs são as chances que as empresas têm de sair do padrão e explorar outros lados de suas franquias e mecânicas que, de outra forma, nunca seriam utilizadas. O resultado, por vezes, acaba sendo até mais divertido que a série principal e ganhando continuações. Será que esse vai ser o mesmo caso de Hyrule Warriors?

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



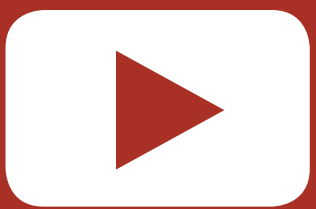
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+nintendoblast

Seguir



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

Wii U

por ***Farley Santos***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ítalo Lourenço



Scram Kitty and his Buddy on Rails (Wii U) é uma mistura de gêneros bem divertida

Com elementos de plataforma, shoot 'em up e puzzle, esse título indie tem ideias interessantes e muito desafio.

A fórmula de jogos de plataforma é muito explorada de maneira conservadora no mundo dos jogos na maioria das vezes. Mas o que acontece quando esse estilo é misturado com outros, apresentando mecânicas curiosas? Scram Kitty and his Buddy on Rails é um título indie produzido exclusivamente para o eShop de Wii U que faz justamente isso. O jogo mescla conceitos do gênero de plataforma com shoot 'em up e puzzle, sendo o resultado uma aventura inusitada e desafiante.

Salvando gatos no espaço

Scram Kitty inverte papéis tradicionais: na trama do jogo, vários gatos foram capturados por ratos. Os felinos estão presos em uma estação espacial e o jogador é um cientista que precisa salvar todos os bichanos. A exploração é feita por meio de um curioso veículo que se acopla aos vários trilhos espalhados pelo local, sendo esse justamente o foco da jogabilidade, que mistura gêneros de tiro, plataforma e puzzle.

O objetivo de cada estágio é resgatar até quatro gatos, cada qual exigindo uma tarefa específica. Um deles sempre está esperando na saída do estágio e é o mais fácil de encontrar; outro aparece somente quando todos os itens da área são coletados; um terceiro só pode

ser resgatado depois de derrotar um inimigo poderoso que está escondido em algum canto da fase; e o quarto felino muda de posição a todo momento, precisando ser capturado dentro de um limite de tempo. Os animais resgatados abrem novos estágios, logo é importante tentar sempre encontrar todos. Além do modo principal, existe o Challenge. Nele estão presentes alguns desafios do jogo principal, com a diferença que existe limite de tempo para terminá-los.



Explorando labirintos

A nave sempre está presa aos trilhos grudados nas paredes, o que torna a jogabilidade bem interessante. O veículo tem duas principais ações: atirar e pular. Os projéteis sempre seguem em linha reta, sendo necessário sempre se reposicionar para conseguir abater inimigos e obstáculos. Alguns estágios têm também projéteis especiais, como lança-chamas e laser, mas infelizmente eles são restritos a algumas fases somente. Os saltos são essenciais para se dar bem em Scram Kitty e dois movimentos desse tipo estão disponíveis. O pulo básico é rápido e tem curto alcance, ideal para superar os obstáculos mais simples. Já o salto flamejante é bem mais longo e ataca inimigos no processo. Ele é extremamente útil para acessar locais de difícil acesso e destruir grandes grupos de inimigos, mas é um pouco mais complicado de executar.

Por se passar no espaço, a física do jogo é meio "flutuante" e a nave salta em arco na maioria das vezes, o que torna os pulos algo difícil de se dominar. Por conta disso, o jogo pode ser frustrante, pois a maioria dos estágios é repleta de obstáculos, como espinhos, paredes que limitam movimento e sessões de plataforma que exigem muita precisão. Isso, somado a uma quantidade grande de inimigos, a inexistência de checkpoints e a ausência de um guia que explique bem a jogabilidade, resulta em uma grande curva de aprendizado. Porém, aos poucos, o jogo vai ficando divertido conforme se aprende as mecânicas. Mas não se engane: mesmo dominando os controles, o título apresenta alto desafio por conta das várias sessões que exigem pulos quase perfeitos, aliados aos malabarismos proporcionados pela física do jogo.



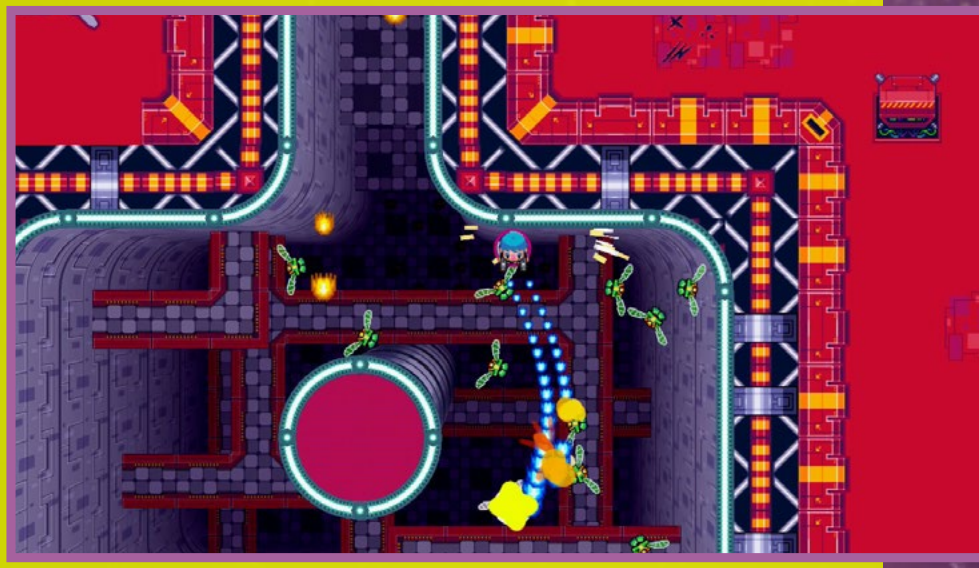
Jogando com ajuda



Scram Kitty utiliza o GamePad de maneira interessante: a ação é vista de perto na tela do controle, enquanto a TV exibe uma visão mais afastada do estágio, com direito a dicas dadas por um gato. A intenção do desenvolvedor é que uma pessoa jogue e outras acompanhem na TV ajudando. E realmente, é divertido e útil jogar com outra pessoa, principalmente na procura pelo gato que fica mudando de lugar pelo estágio. No menu é possível trocar as telas do GamePad e TV, caso queira.

Além dos controles difíceis de dominar, Scram Kitty tem outros problemas. Um deles é que o progresso da aventura é compartilhado entre todos os usuários do console, o que impede que vários jogadores avancem individualmente. Outro ponto negativo é a direção de arte: os gráficos são coloridos e bonitos, mas existe pouca variedade de cenários e obstáculos. Já a música é uma batida eletrônica que pode se tornar repetitiva por conta da quantidade reduzida de composições. Mas isso pouco atrapalha, pois a atenção está sempre focada em tentar sobreviver aos brutais desafios do jogo.

Uma aventura espacial desafiante



Scram Kitty é mais um ótimo título exclusivo para a loja digital do Wii U. O maior destaque desse jogo é a mistura dos gêneros plataforma, tiro e puzzle de maneira inusitada e divertida. Mas a aventura não é para todos: a curva de aprendizado é alta, controlar os saltos não é muito intuitivo e o jogo é repleto de partes que podem ser bem frustrantes. Mesmo com alguns problemas, Scram Kitty and His Buddy on Rails é um ótimo game para quem procura algo diferente e desafiante.

3DS

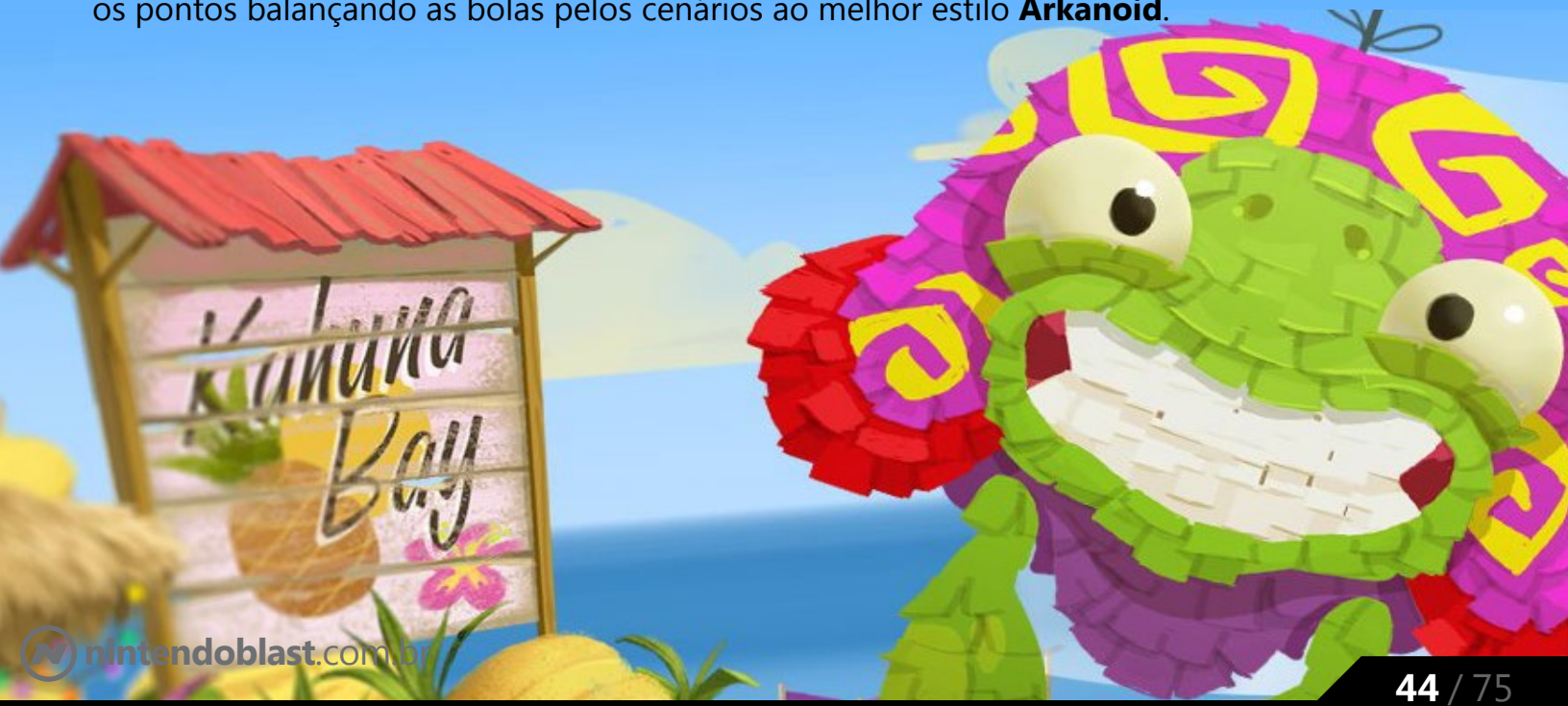
por ***Jaime Ninice***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ítalo Lourenço

Siexta Fiesta (eShop/3DS) é pura alegria com mecânicas vindas de Arkanoid

Siesta Fiesta traz à eShop um misto de plataform com rebatidas ao melhor estilo Breakout, que deu origem a Arkanoid, em um clima mexicano e divertido.

Jogos com mecânicas baseada no game Arkanoid parecem já terem ficado no tempo se pensarmos na quantidade de games que surgem hoje em dia com características cada vez mais diferentes. **Siesta Fiesta** vem na contramão e tenta recuperar este gênero com muitas adições, incluindo bons ares e gotas coloridas para juntar, em uma miscelânea interessante. Prepare seu chapéu mexicano e vamos alcançar os pontos balançando as bolas pelos cenários ao melhor estilo **Arkanoid**.



Avante e Arriba!



Siesta Fiesta o coloca no controle de uma placa que deve arremessar os "embolados" personagens que compõem a trama deste jogo (se é que existe uma trama). Ao longo de cenários tropicais e de uma progressão lateral, seu objetivo será rebater os pequenos personagens para que possa ganhar pontos ao coletar gotas, destruir blocos, passar por trechos de bonificação, entre outros. Os combos são uma parte interessante deste jogo e irá fazer com que o interesse se mantenha ainda constante a cada rebatida.

Um medidor desses pontos fica na tela de baixo, bem como o limite de cinco vidas, que aparece representado pelos típicos personagens de aparência mexicana. Errar a direção ou não conseguir alcançar aquela retacada rápida são convites bem próximos para a tela de Game Over. Mas não se preocupe, apesar do jogo oferecer diversas maneiras de controlar o elemento rebatedor, não é tão difícil alcançar a bola, mesmo em momentos de sufoco. Parece que o controle, mesmo que um pouco limitado pela velocidade e dimensão do cenário, tem o poder de ajudar o jogador por algumas vezes.

Modos de jogo e elementos típicos



Siesta Fiesta conta comtradicionais modos de jogo, mas movimentado lateralmente — o famosos bate-rebate típico dos jogos Arkanoid ou das cópias não tão longínquas. Há uma média de seis fases em cada cenário, que deve ser completado para se prosseguir. Ao final de cada mundo, ainda há um chefão que deve ser derrotado. Bom ou quer mais? Prepare-se para alguns desafios bem loucos e para novos elementos sendo apresentados a cada nova fase neste game. Eles farão toda a diferença em aspectos-chave.

Você ficará admirado com os cenários apresentados, cada qual bem característico, todos levando em conta o aspecto praiano do game. Compostos de oito mundos, eles passam por ambientes como um porto até uma fábrica de uvas. A tela de seleção de cenários também irá lhe fazer lembrar de **Super Mario**, ou, melhor, de **Donkey Kong Country**, já que os ambientes naturais combinam muito mais com este game. Ou seja, não lhe faltará diversão.



As músicas são outro aspecto à parte. Apesar de cumprir bem o papel, com cantos onde aparecem as vozes dos personagens, elas são um pouco chatinhas e deixam a desejar em alguns momentos. Afinal, ninguém merece sofrer com os simples sonzinhos e gritos bobos dos personagens.

Pessoalmente, o jogo não me pareceu grande coisa, mas é inegável que ele contém muitas opções para os amantes do gênero. A Mojo Bones, empresa também responsável por alguns títulos para iOS, fez um bom trabalho com este game, reunindo diversos elementos dentro de uma variada festa na sexta-feira. Atualmente é um dos bons títulos de lançamento na eShop do 3DS.









Wii U

por ***Hugo H. Pereira***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ítalo Lourenço

Guacamelee! SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION

Guacamelee Super Turbo Championship Edition (Wii U) leva ação e plataforma para o Dia de los Muertos

Com várias referências à cultura gamer, diálogos em português brasileiro e uma mescla excelente de combate e plataforma, o título da DrinkBox Studios finalmente chega ao eShop do Wii U.

Com tanto conteúdo indie de altíssima qualidade disponível na eShop, fica difícil se destacar. Ainda assim, o pessoal da Drink Box Studios conseguiu tal façanha com a versão definitiva de seu excelente Metroidvania, o **Guacamelee: Super Turbo Championship Edition**. O jogo de ação e plataforma com intensos combos é um concorrente de peso para um dos melhores títulos do eShop do Wii U, e você confere aqui tudo o que ele tem a oferecer.



La historia de el pobre Juanito



Juan, um pobre coitado qualquer de uma vila mexicana, tem sua vida mudada da noite para o dia ao ser morto por Carlos Calaca, um ser do mundo dos mortos, enquanto tentava salvar a sua amada, a filha do El Presidente. Com monstros e criaturas do submundo correndo a solta no mundo dos vivos e dos mortos, em decorrência do feriado de Dia de los Muertos, cabe a Juan, agora possuindo uma máscara de Luchador de Lucha Libre e todos os poderes que ela traz, acabar com os capangas de Calaca e salvar a filha do El Presidente.

Muchas referencias y mucho combate!



Um dos principais atrativos do game são as dezenas (ou seriam até centenas?) de piadas e referências a jogos e memes que permeiam a aventura. De cartazes anunciando confrontos como Mega Hombre vs La Mascara (MegaMan vs Majora's Mask) ou personagens dizendo coisas como "the princess is in another castle", o jogo tira altas risadas e surpreende o tempo todo os jogadores mais antigos. Isso tudo é feito ainda por cima sob uma excelente direção artística, que valoriza uma arte vetorial com ângulos definidos e as cores brilhantes e saturadas, típicas do festival e da cultura mexicana. As piadas ficam ainda melhores por contarem com uma excelente localização para o português brasileiro!

O jogo ainda sabe utilizar muito bem os poderes que são concedidos aos personagens conforme quebram estatuas Chozo (sim, aquelas de Metroid) espalhadas pelo mundo. Os golpes adquiridos, com nomes engraçados (tais quais os ataques do antigo desenho Mucha Lucha), funcionam de diversas maneiras. Por vezes você terá que emendar um golpe seguido do outro para alcançar plataformas anteriormente inalcançáveis ou então usar seu timing para criar combos gigantescos ao lutar contra as criaturas, através de um sistema super simples, porém profundo.



...Ocho, nueve, diez! El ganador es Guacamelee!





Embora seja fácil e um pouco curto para os padrões de jogos Metroidvania, a quantidade de extras coletáveis e upgrades disponíveis, além de um modo mais difícil desbloqueado após finalizar a campanha pela primeira vez, fazem com que os jogadores mais assíduos ainda assim tenham um retorno que vale o dinheiro investido. Se relevarmos o enredo água com açúcar e o mini-mapa feito nas coxas (o que é um pecado capital para jogos desse gênero) — e que por sinal, fora o Off-TV Play, exibi-lo é a única função do GamePad — o título proporciona uma das melhores experiências indies que o eShop pode atualmente proporcionar. Some isso ao robusto multiplayer para duas pessoas, as piadas, a excelente tradução e o exímio level design e somente alguém muy loco não iria comprá-lo!

Conteúdo intensamente turbinado

A versão Super Turbo Championship Edition traz alguns conteúdos ausentes da primeira versão, lançada para os consoles da Sony. Além de dois arquivos de save, duas novas áreas a serem desbravadas (uma delas sendo um desafiador vulcão espertamente nomeado "Pico de Gallo"), novas roupas, novas habilidades e um NPC extremamente cabeçudo, a versão STCE traz um novo poder, o Intenso (ou Machômetro, na tradução PT-BR). Com um medidor — que pode aumentar, tal qual os outros atributos — que vai se enchendo, após passar de uma quantidade mínima, o jogador pode ativar o modo Intenso, no qual ele fica parecendo uma divindade Maia e conta com golpes muito mais poderosos. O medidor vai sendo drenado aos poucos e, ao chegar o final, o modo acaba, sendo necessário quebrar barris ou realizar combos para voltar a enchê-lo.



THE LEGEND OF ZELDA

TOP 5

Que outros gêneros queremos ver na série Zelda?

por ***Rafael Neves***

Revisão: Joseé Carlos Alves
Diagramação: Tiffany Silva

Venha imaginar que outros estilos, inspirações e desenvolvedoras devem misturar-se com o mundo de Link.

Hyrule Warriors tem se mostrado, de forma muito mais impactante do que **Link's Crossbow Training (Wii)** ou **Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland (DS)**, uma maneira diferente de se conhecer e explorar o universo da série Zelda. Agora mais do que nunca, podemos imaginar um jogo da série sem calabouços ou uma aventura de Link em primeira pessoa. E é graças a essa brecha muito bem aberta pela parceira entre Nintendo e Koei TecmoTecmo Koei que apresentamos a vocês os cinco gêneros que mais desejamos ver em um Zelda.

5 Ritmo



As canções da série Zelda estão entre as mais amadas e memoráveis do universo dos jogos. Desde o clássico tema principal até músicas mais obscuras, como Song of Healing, os arranjos de Koji Kondo e sua trupe têm feito a alegria e a nostalgia dos jogadores. Mas incrível mesmo seria aproveitar tudo isso em um jogo voltado pura e simplesmente para as músicas da série. A jogabilidade poderia ser de várias maneiras, desde abusar dos instrumentos musicais da série à lá Guitar Hero até colocar minigames ritmicos em momentos memoráveis da franquia, como Rhythm Heaven o fez.

As maneiras de se aproveitar um Zelda musical são muitas e Theatrhythm Final Fantasy (3DS) nos mostrou que é, sim, possível isso acontecer. As pontuações, esquemas de dificuldade e menus do jogo seriam ainda mais legais se abusassem dos elementos clássicos da série, como Rupees, corações e itens colecionáveis. Sem sombra de dúvidas, um jogo para se jogar com fones de ouvido.

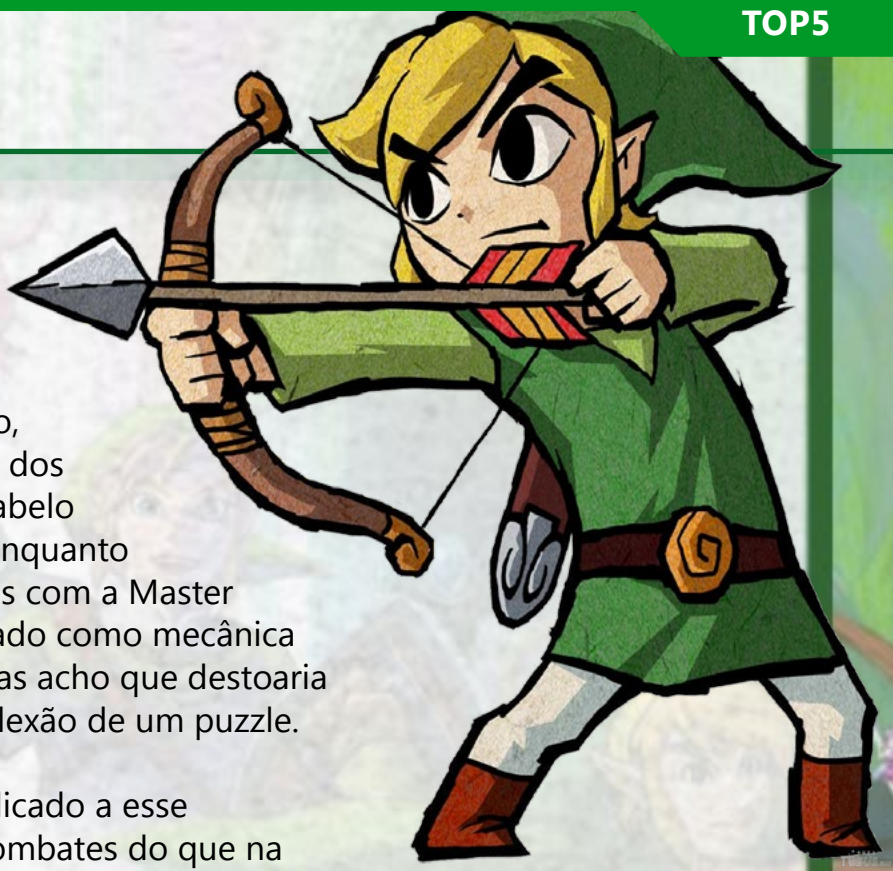
4 Luta



O elenco de Hyrule Warriors já provou que dá para imaginar um Zelda com foco tão grande nos demais personagens quanto em Link, dando a todos uma lista completa de golpes, armas e ataques especiais. Esses seriam os ingredientes perfeitos também para um jogo de luta. São tantos os guerreiros e guerreiras que conhecemos na série Zelda que teríamos uma lista de lutadores variada e extensa. Daria pra fazer como nos jogos de luta da série Dragon Ball e ter as diferentes versões dos personagens, como as diversas incarnações de Link.

De cara, todos os combatentes de Hyrule Warriors estariam na lista, mas ela provavelmente seria ainda maior, dado o gênero do jogo. Poderíamos até ter os vilões, como Vaati e Ghirahim, além dos heróis que gostaríamos de ver em Hyrule Warriors. Link já teve experiência com o gênero através de Soul Calibur II e da série Super Smash Bros., mas agora resta ver Impa, Ruto e Darunia virarem experts da pancadaria. A jogabilidade, por sua vez, poderia aproveitar o Z-Targeting de The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) e seus sucessores.

3 RPG de ação



Com um estilo cyberpunk ou seguindo o desing nipônico de roupas exageradas e muitos zíperes, muita gente já imaginou um RPG de ação da série Zelda. Nesse sentido, Kingdom Hearts é a maior referência dos fãs, que aguardam por um Link de cabelo espetado fazendo acrobacias no ar enquanto apunhala inimigos por todos os lados com a Master Sword. Este estilo poderia até ser usado como mecânica de combate na franquia principal, mas acho que destoaria muito dos momentos de calma e reflexão de um puzzle.

Legal mesmo seria ter um Zelda dedicado a esse estilo, focando-se muito mais nos combates do que na exploração e resolução de enigmas. Por ser um spin-off, daria até para aproveitar estas atmosferas futuristas e apocalípticas que os fãs tanto pedem. Além disso, o número de espadas e itens de Link e a quantidade de inimigos dariam ótimas mecânicas de batalha.

2 Sandbox

Como já mostramos, o universo da série Zelda é riquíssimo para gêneros que aproveitam todos os elementos de um mundo novo – e o nosso primeiro lugar vai deixar isso ainda mais claro. Pensando nisso, o que seria de um sandbox de Hyrule? O que seria de um jogo que colocasse você no lugar de Nayru, Din e Farore em sua primordial tarefa de criar o mundo de Zelda? Imagine a responsabilidade...



nintendoblast.com.br



Os desenvolvedores seriam muito felizes se nos dessem a liberdade que almejam com Mario Maker, permitindo aos jogadores terem acesso às ferramentas de criação dos cenários dos vários jogos da série. A princípio, seriam apenas os bidimensionais, mas não custa imaginar um criador de cenários 3D. Ainda poderíamos alternar entre os diferentes estilos de arte e sprites, entrar nos cenários criados como um personagem ou mesmo assistir ao seu mundo crescer e transformar-se... Tragédias regulares como a queda de uma lua ou a ressurreição de um demônio por anos aprisionado seriam sátiras incríveis com SimCity.

1 RPG tático

Raças como Gorons, Dekus, Twilis, Minish e Anoukis... Paisagens como Woodfall, Labrynna, Skyloft... Inimigos como Ganon, Nightmare, Zant... Sério, sou o único que que acha esse universo perfeito para um RPG tático? Entre os estúdios da Nintendo, a Intelligent Systems seria o perfeito para barbarizar em um Zelda tático. Sua experiência com Fire Emblem, Advance Wars e com o esperado Code Name: S.T.E.A.M. gerariam mais um RPG de tabuleiro incrível.



Cada uma das raças do jogo teria suas habilidades e atributos, muito similar às classes. Os cenários concederiam bônus em certas áreas e teriam efeitos diversos. Já os chefes dariam ótimos desafios ao final de um estágio. O que dizer das armas? Aproveitar todas as vistas na série Zelda seria muito legal. Um jogo assim nem precisaria de Link como protagonista, já que a cooperação e estrategismo de um exército numeroso roubariam a cena.

Em suma, a série Zelda tem um universo riquíssimo, que poderia ser explorado de outras maneiras que não as já conhecidas aventuras individuais de Link, com seus templos e enigmas. Além desses cinco gêneros que citamos, muitos outros podem ser pensados, obviamente. O que desejamos mesmo é que exemplos de "fuga da tradição" como Hyrule Warriors continuem a oxigenar essa excelente franquia.

nintendoblast.com.br



Blastpédia vol. 3:

O ARSENAL DE LINK

*Texto por **Italo Chianca***
*Ilustrações por **Bruno Feltran** e **Ricardo Leite***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Kennio

Todo herói tem uma lenda. Mas para esse lenda ser escrita, é preciso muitas aventuras épicas e batalhas memoráveis contra o mal. No caso do nosso herói de gorro verde, Link, suas jornadas pelos reinos de Hyrule não teriam sido superadas sem um vasto e crescente arsenal. Contando com armas clássicas de um guerreiro medieval, como espadas, escudos e arcos, o jovem guerreiro conta também com a magia a seu favor, indo de poções da vida, cajados mágicos e capas voadoras. Derrotar os inimigos em diferentes tempos e dimensões só foi possível graças às exímias habilidades de Link em manusear tamanha diversidade de itens. Mesmo se perguntando onde ele sempre guardou tantos acessórios ao longo das suas aventuras, eis o mais completo e variado arsenal de um herói viajante do tempo em busca de resgatar sua princesa e libertar o mundo do mal. Abrimos os baús e os cômodos secretos onde guarda suas preciosidades para mostrarmos seu espetacular arsenal.

Triforce

O tesouro das deusas criadoras de Hyrule, o elo mais próximo entre as divindades e os mortais: essa é a Triforce, peça conhecida por ser uma das relíquias mais importantes da série The Legend of Zelda, famosa pelo seu simbolismo icônico e por suas capacidades únicas de darem a um reles mortal os poderes de um deus, basta que para isso, aquele que fizer o desejo em posso da reliquia sagrada, manter a mente equilibrada entre Poder, Sabedoria e Coragem. Outro detalhe do item é que os seus portadores d ficam com as costas de suas mãos estampadas com a marca da Troforce, seja ele bom ou mal, E é justamente essa falta de distinção entre lados que tornou este item objeto de desejo entre os vilões da série, sendo responsável, por assim dizer, por épicos confrontos entre as forças dos Reinos de Hyrule.





Master Sword

Por vezes encontrada no meio de uma floresta perdida, ou até mesmo de um templo, a lendária Master Sword está encravada em um pedestal, do qual o herói do tempo precisa retirá-la para salvar seu reino das forças das trevas. Recorrente em praticamente todos os jogos da franquia, esta é a arma definitiva de herói de túnica verde. Infundida com o poder de repelir o mal. ela é frequentemente necessária para abrir as portas do templo da luz e para desferir o golpe final contra o último chefe do jogo. A Master Sword serve, também, como uma proteção para a Triforce contra as forças do mal. Devido a imensa importância da arma na trama do jogo "*Apenas aquele que for digno do título 'Herói do Tempo' será capaz de retirar a espada do Pedestal do Tempo*"

Boomerang

Jogue o Bumerangue de Madeira para destruir inimigos fracos e paralisar outros. O Bumerangue Mágico voa ainda mais longe do que o seu equivalente de madeira. Nossa descrição: sempre mantenha-o à mão e use-o para imobilizar a maioria dos inimigos, facilitando a sua vida dessa forma. O Bumerangue também pode matar Keeses e Zols.





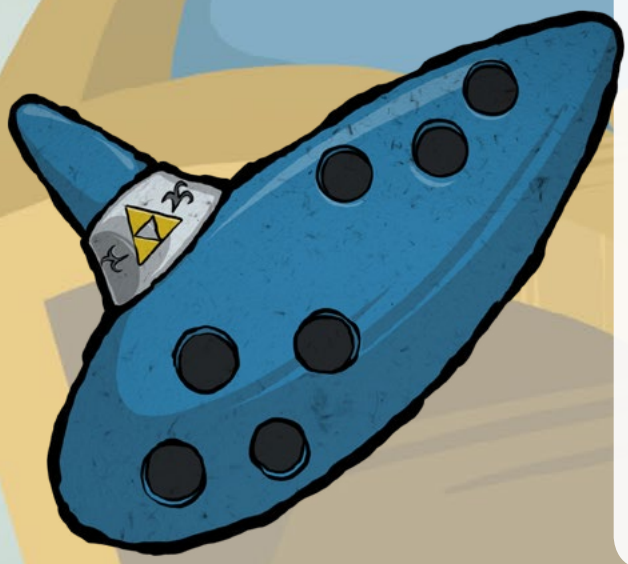
Escudo

Um guerreiro de verdade não pode apenas sair por aí atacando com flechas, bombas e espadas, é preciso se defender para conseguir superar os desafios de uma longa e difícil jornada como as que Link enfrenta. Assim, nada melhor do que um poderoso escudo para segurar o ímpeto adversário. Para isso nosso herói conta com o inseparável Magical Shield e suas versões mais ou menos poderosas, como os feitos de madeira ou refletores.

Bomba

Desde sua primeira aventura pelos campos de Hyrule que nosso herói conta com bolsas cheias de bombas no seu arsenal. Usadas para destruir paredes, blocos de rocha e outras coisas que sua espada não consegue vencer. Usadas para derrotar inimigos e abrir caminho, as bombas são sempre escassas no início das aventuras, mas no final você não saberá o que fazer com tantas.





Ocarina of Time

O instrumento sagrado tem sido secretamente transmitido por gerações dentro da família real de Hyrule, mantida a salvo daqueles que poderiam explorar o seu poder a favor do mal. A ocarina do tempo é um dos símbolos da franquia, dando nome ao mais famoso dos títulos. O instrumento de sopro de Link tem o poder de parar, adiantar e atrasar o tempo, além de outras utilidades mágicas, como chamar sua companheira Epona. Dada ao guerreiro que abre o portal do tempo e recupera a Mastar Sword, a ocarina seguirá fiel com nosso pequeno herói em suas viagens pelo tempo.

Bombchus

Se não bastasse uma sacola cheia de bombas, Link conta com uma forma inusitada de explosivo: os Bombchus. Esse item trata-se de uma versão quase teleguiada das tradicionais bombas, capazes de subir paredes, atravessar rapidamente o cenário ou passar por baixo de pequenos espaços, destruindo o que encontrar pelo caminho. Podem não ser tão úteis assim na jornada, mas divertem que é uma beleza.





Fairy Slingshot

Saindo direto das caçadas juvenis, Link conta em seu arsenal com a belíssima Fairy Slingshot, ou melhor, com um estilingue ou baladeira, dependendo de que região desse Brasil você venha. Eficiente na caçada contra passarinhos, quer dizer, contra chefes, um tiro no olho pode ser fatal num difícil confronto contra alguma gigante criatura do reino de Hyrule, ou para acertar interruptores enquanto resolve puzzles.

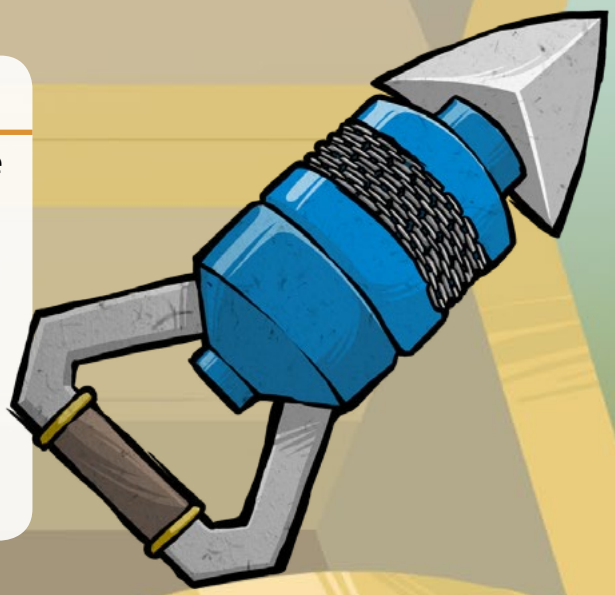


Megaton Hammer

Forjado pelos Gorons das montanhas com o melhor dos metais, esse poderoso martelo foi antes utilizado pelo herói dos Gorons para derrotar o temível dragão Volgavia. Herdado por Link, essa destruidora arma pode ser utilizada nos combates contra inimigos, quase como uma espada, porém, fazendo uso das duas mãos para manusear o objeto. Além de ser um poderoso ataque, o martelo auxilia na resolução de enigmas e serve, inclusive, como substituto das bombas certas vezes, causando danos em paredes frágeis, além de destruir estátuas e outros obstáculos durante o jogo. Seu único ponto fraco é a impossibilidade de se estar com o escudo enquanto ataca com o Megaton Hammer, deixando sua defesa exposta. Mas nada que uma boa martelada não resolva.

Hookshot

O Hookshot, é uma espécie de gancho recorrente em várias das aventuras de Link, tendo início em A Link to the Past. Esse importante item do arsenal do nosso herói é vital para alcançar áreas antes inacessíveis pelas suas próprias habilidades físicas e itens distantes, funcionando como um bumerangue. Além disso, esse item serve para atacar inimigos, principalmente aqueles de pequeno porte, normalmente atordoando-os.





Lens of Truth

Essa lente mágica ajuda nosso herói a enxergar através de qualquer ilusão, como portas escondidas, poços e baús, permitindo a Link saber o conteúdo antes de abrir, evitando, assim, uma surpresinha. A lente da verdade irá consumir lentamente o seu poder mágico e irá impedi-lo de utilizar outras magias, contudo, será de grande ajuda em momentos cruciais da trama.

Máscaras

Nosso carnavalesco-cavaleiro-salvador de princesas conta em seu arsenal com uma coleção infindável de máscaras poderosas. O uso desses itens, vistos em Majora's Mask, traz a Link novos poderes, desde maior velocidade até a opção de transformar-se em criaturas do reino de Hyrule, como um Goron ou um Zora.





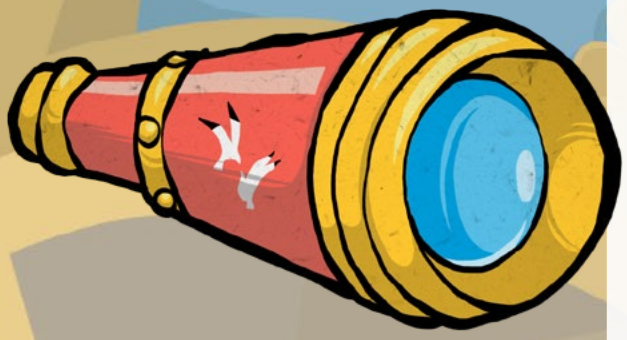
Rod of Seasons

O Rod of Seasons é o principal item de Oracle of Seasons. Esse cajado é uma ferramenta mágica mantida no Templo das estações que pode ser usado para alterar as estações do ano. Depois de uma série de eventos trágicos, os espíritos do Temple of Seasons dão a Link esse poderoso item com joias mágicas incurstadas, cada uma representando uma das quatro estações do ano. Basta subir num pequeno tronco de árvore e balançar sua varinha mágica, que aquele inverno dá lugar ao tão esperado verão.

Goron's Bracelet

A pulseira do Gorons é um item de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Trata-se de uma pequena pulseira dourada na forma de uma coroa, estampada com o Ruby dos Gorons. Ela é dada a Link por Darunia após o heroi tocar para ele a "Saria's Song". A pulseira concede maior força, permitindo puxarflores bombas e arbustos. Contudo, a pulseira só pode ser usada quando Link está na forma de criança; já que adulto, ele não precisa mais de força extra para essas tarefas pesadas.



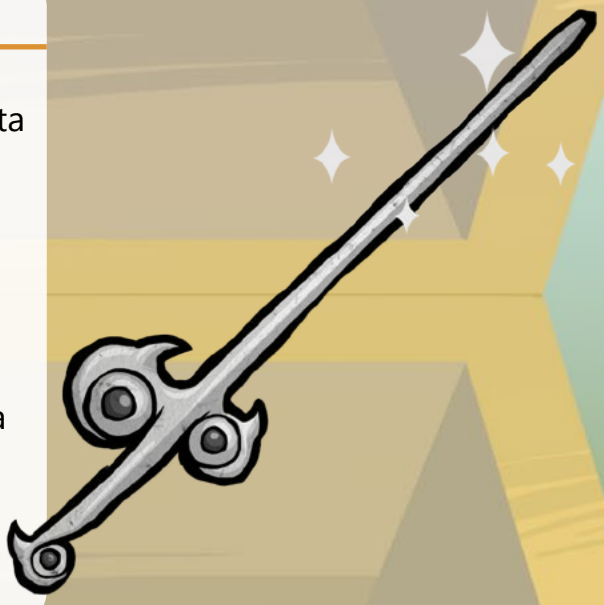


Telescope

A missão de velejar em alto mar não estaria completa sem um telescópio. E é justamente esse item que Link carrega no seu arsenal quando resolve levar uma vida digna dos melhores piratas do alto mar. O Telescope é fundamental para a navegação, indo onde o olho nu jamais alcançaria. Assim, podemos desviar de um confronto indesejado ou encontrar algum tesouro perdido.

Wind Waker

Não é novidade que Link possui excelentes dotes musicais, andando sempre com uma flauta ou ocarina. Mas parece que seu desempenho instrumental lhe rendeu um título de maestro. Pois é justamente como um regente que Link utiliza a Wind Waker. Esse instrumento divino, antes utilizado pelo rei de Hyrule, tem o poder de mudar a direção do vento, assim como ser capaz de se deslocar no Grande Mar com muita facilidade. Ele também tem o poder de abrir as portas para templos antigos, despertar o sábio dentro de alguém, permitir-lhe viajar em ciclones e assumir o controle de outros seres.





Gust Jar

O Gust Jar é um dos tesouros antigos dos Minishs, pequeno povo do título do Game Boy Advance. Esse jarro tem o poder de sugar e repelir o ar, sendo capaz de grudar com a sucção em pequenos cogumelos, servindo até mesmo como trampolim. Na água, se Link estiver em cima de algo flutuante, o Gust Jar pode, inclusive, ajudar na navegação. Além disso, o jarro pode sugar inimigos e repelir o fogo, fazendo surgir novas rotas antes bloqueadas.

Roc's Cape

Entre os itens mais interessantes do arsenal de Link, temos a Roc's Cape. Essa capa permite ao pequeno guerreiro saltar e deslizar por médias distâncias, quase dando o efeito de um voo rasante, atravessando precipícios, calabouços e grandes buracos nos templos, trazendo com isso novas alternativas para o desenrolar dos puzzles.





Phantom Hourglass

A Phantom Hourglass irá lhe ajudar a enfrentar todos os desafios que aparecerem pelo seu caminho graças ao poder de manipular as areias do tempo e controlar aspectos da realidade. Criada pelo grande Rei do Oceano, a Phantom Hourglass é um item mágico com capacidades incríveis. Com o poder das Areias do Tempo que escoam dentro da ampulheta, uma pessoa seria capaz de adentrar no templo da aventura do DS sem sofrer os danos da maldição e ter sua vida sugada aos poucos.

Beetle

Um novo item, chamado de "Besouro", devido à sua semelhança com o inseto de mesmo nome, é um pequeno dispositivo mecânico capaz de voar para chegar a áreas onde Link não poderia. Ao dispará-lo, o jogador passa a assumir o controle do item, dada uma perspectiva de terceira pessoa por trás do Beetle. Mesmo atingindo uma distância limitada, Link tem uma ideia do que o espera sobrevoando o local, ou atingir alavancas, destrancando passagens.





Whip

O chicote retornou em Skyward Sword após sua aparição em Spirit Tracks. Com o Wiimote, o jogador pode agarrar-se em algumas áreas especificas, permitindo a Link se deslocar ao melhor estilo homem-aranha. O Whip também pode ser usado para derrubar ou matar pequenos inimigos.

Bow-Wows

Criaturas recorrentes na série, esse "animal" esférico e descontrolado apareceu pela primeira vez em A Link to the past, como inimigo. Contudo, em Link's Awakening, Bow-Wow surpreende a todos como forte aliado de Link. Como uma espécie de cão, com direito a latidos e coleira, Link se vale de sua ferocidade e descontrole para destruir os inimigos que cruzam seu caminho.





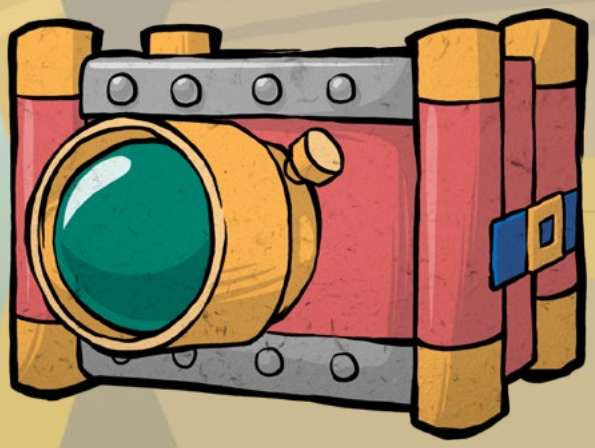
Ball and Chain

Obtida por Link ao melhor estilo Megamam, ou seja, adquirindo a arma após derrotar um inimigo, em Twilight Princess, a Ball and Chain é uma arma de origem medieval, pesada e que consiste em uma bola de metal pesado anexado a uma corrente longa. Usada principalmente para quebrar blocos sólidos de gelo e outros objetos resistentes que podem suportar o ataque de todos os outros itens em seu arsenal. Embora lento, é incrivelmente destruidor, servindo para atacar ou se proteger de hordas de inimigos.

Pá

Pois é, nosso pequeno guerreiro de vestes verdes também é um garimpeiro. Com sua pá, Link escava sempre em busca de rupees e outros itens escondidos. Entre um calabouço e outro, vale a pena passar umas horinhas caçando itens escondidos em posse de sua poderosa pá.





Pictobox

Nada melhor do que registrar suas façanhas e imortalizá-las em belas fotografias. Pois é, o pequeno herói de Hyrule também é adepto da selfie. Tendo iniciado seu gosto para o medelismo pessoal em Majora's Mask, é em Wind Waker que Link resolve de vez preencher um dos espaços do seu arsenal com uma câmara fotográfica, a Picto Box. Com ela, Link pode registrar momentos marcantes de sua jornada, sem falar naquele selfie enquanto enfrenta Ganon na batalha final, só pra impressionar os amigos depois.

Potions

Presentes em praticamente todos os jogos da série, as poções já salvaram a vida de muitos jogadores nesses mais de 25 anos. Elas têm propriedades calmantes e curativas e vêm em uma variedade de cores, como vermelho, azul e verde. Cada cor possui um efeito sobre Link: vermelha restaura os corações; verde recupera a magia; e azul ambos. Basta um gole e partir para a ação novamente.



Spinner

Uma máquina antiga que permite flutuar, essa é a Spinner, espécie de skate medieval repleto de funcionalidades. Link pode se locomover em cima do Spinner, conectando-o a trilhos nas paredes, alcançando áreas antes inacessíveis; atravessar areias movediças; e usado como peça de engrenagem, que ao encaixar com outros dispositivos traz acesso a novas áreas. Além de função de locomoção, o Spinner pode ser usado como arma, mesmo não sendo sua principal e efetiva função.





Gust Bellows

O Gust Bellows é um item de The Legend of Zelda: Skyward Sword. Obtido na Lanayru Mining Facility, ele lembra uma espécie de gaita de fole escocêsa capaz de sugar o ar por um orifício na parte de traz do objeto e depois soprar pela frente com imensa força e velocidade. O poder do seu vento pode ser usado para limpar areia e poeira, revelando objetos enterrados, bem como derrubar pequenos inimigos.

Power Bracelet

O forte Bracelete do Poder concede a Link força sobre-humana, permitindo-o mover pedras gigantes sem esforço algum. Ele servirá, também, para empurrar e levantar pedras ao longo da aventura, além de outros objetos secundários nos cenários.



Arco e Flecha

Como um digno cavaleiro medieval, Link é um exímio arqueiro. Essa arma de longo alcance é letal, disponível em todas as suas jornadas, é uma das mais eficientes do arsenal do nosso herói. As flechas podem ganhar ainda poderosos upgrades que transformam as flechas normais em disparos de fogo, gelo ou luz.





Água da Vida

A água da vida, como seu próprio nome já indica, devolve parte dos corações de Link perdidos em confronto. Disponível em várias cores, alternam entre encher a vida ou o nível de magia de Link em suas aventuras. Sempre é indicado carregar um ou mais antes de entrar num calabouço.

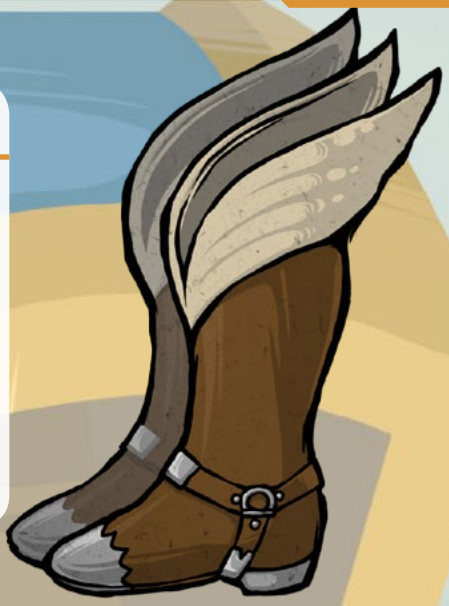


Magical Rod

Além de espadachim e arqueiro, Link também faz as vezes de bruxo, e uma das suas armas favoritas é o cajado mágico. Capaz de disparar um raio mágico, é uma boa alternativa quando se está cansado da velha espada.

Pegasus Boots

Correndo com a velocidade do lendário cavalo, Pegasus. É assim que nós sentimos usando a Pegasus Boots. As lindas botas adornadas com pequenas asas de prata ao redor parecem ter saído direto da famosa armadura de Seiya, em Os Cavaleiros do Zodíaco. Esse item dá a Link o poder de correr em alta velocidade, superando areias movediças ou derrubando coisas de lugares altos que são atingidos pelo herói após se chocar depois de uma corrida com essas botas.





Fire Rod

Presente em boa parte da série, o Fire Rod é um cajado manipulador de fogo. Capaz de disparar rajadas de fogo, esse item é indispensável para Link em sua jornada. Além de servir de arma de ataque, o Fire Rod serve para iluminar caminhos escuros, tocando fogo em tochas e inimigos.

Power Glove

Ao calçar a Power Glove, Link pode sentir o poder em suas mãos, adquirindo incrível força física, podendo, desta vez, descolar pesados objetos do jogo, como pedras e blocos. Em alguns títulos, como em A Link Between Worlds, o item traz benefícios limitados, dando ao heroi do tempo força para levantar apenas pequenos objetos, sendo substituído pela Titan's Mitt.





Zora Flippers

Comum em praticamente toda a série, principalmente nas aventuras bidimensionais, essas nadadeiras com origem no povo do mar, os Zoras, permite a Link nadar e mergulhar em águas profundas, levando-o a lugares antes inalcançáveis.

Lâmpada

Não é possível enfrentar os temíveis calabouços sem um mínimo de iluminação. Para isso, Link conta com uma eficiente lâmpada para iluminar seu caminho enquanto adentra na escuridão dos templos da série Zelda. Além de iluminar, a lâmpada de seu arsenal ainda serve para resolver puzzles, combinando agilidade e destreza.





Bug Net

Nem só de duelos e inimigos vive um aventureiro do tempo. Entre uma dungeon e uma caça ao tesouro, nosso herói vai precisar da sua Bug Net para caçar insetos que podem ser vendidos ou colecionados, e fadas para encher seus corações nas horas de necessidade. Portanto, ande sempre com sua tela enquanto viaja por Hyrule, quem sabe algo valioso não cruza seu caminho.

Flauta

Além de exímio guerreiro, Link é também um grande músico. Um dos itens do seu arsenal, praticamente inseparável, é a sua flauta. Utilizada para evocar magias, mudar o tempo e chamar criaturas, reza a lenda que a pequena flauta serve também para distrair nosso herói entre as longas viagens, entoando antigas canções medievais.



Magic Bottle

O arsenal de Link não pode estar completo sem suas tradicionais garrafas mágicas. E essa não é uma garrafa qualquer, como seu nome já indica, elas são indestrutíveis, suportando as adversidades das jornadas e todo o balançado de Epona. Nelas é possível carregar poções de vida e magia, e claro, um bom leite matinal para começar bem o dia.





Ice Rod

O Ice Rod é um item recorrente na série, bastante semelhante ao Fire Rod. Quando usado, ele dispara uma rajada de energia fria capaz de congelar objetos e inimigos mais comuns, transformado-os em plataformas ou blocos para resolução de puzzles. Na sua ultima apareição em A Link Between Worlds, o poder do item fazia cair um bloco de gole bem à frente de Link, congelando os inimigos e até a lava.. Para que Link faça uso do poder mágico do Ice Rod, é preciso estar com a barra de magia cheia, assim como podemos observar em sua descrição no jogo. "Você encontrou o Ice Rod! Sua magia fria sopra o ar! Mas cuidado com o seu medidor de magia!"

Deku Sticks

Esses pedaços de madeira são incrivelmente úteis para Link em suas aventuras, podendo ser iluminados como tochas, mesmo que por um curto período de tempo. Eles são necessários em várias das masmorras a fim de resolver quebra-cabeças necessários para o seguimento da trama. Pode parecer exagero, mas essas belezinhas servem como eficiente forma de ataque para Link, podendo ser encontradas em arbustos, potes e lojas.



BlasToy

por **Hugo H. Pereira**
e ***Ricardo Ronda***

Link - Hyrule Warriors



Hyrule Warriors veio para mostrar que a tarefa de defender um reino não recai somente sobre uma pessoa. Juntando se à Zelda, Ruto e até mesmo Ganondorf, **Link** e sua gangue vão enfrentar hordas e mais hordas de inimigos. Não deixe de imprimir o **BlasToy** da vez, com suas espada, escudo e cachecol, para ficar preparado para o combate!"



Pegue seu BlasToy aqui!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista