

DOSSIÊ COMPLETO • HARDWARE • GAMES

NINTENDO SWITCH

Conheça o novo console, seus acessórios e jogos exclusivos

Detonado

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

- Mapa dos colecionáveis
- Campanha Principal
- 120 santuários

Todos os detalhes técnicos do Switch e os seus principais componentes

Acessórios

Controles, protetores de tela, volante e outros itens que vão melhorar sua jogatina

Super Mario Odyssey
e mais
84 jogos



PELOTÃO!!! SENTIDO!!!

WWW.PELOTAODOSGAMES.COM.BR

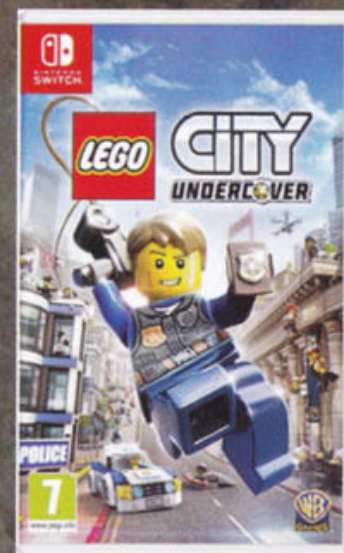
TEL.: 3227-2495



**TEMOS LOCAL
PARA RETIRADA
NO CENTRO
DE SÃO PAULO**



PODE PAGAR NA HORA!



**TEMOS ENTREGA
VIA MOTOBOY
PARA GRANDE
SÃO PAULO.**



**8 ANOS NA
GUERRA PELO
PREÇO BAIXO
NO BRASIL.**



/PELOTAODOSGAMES



/PELOTAOPLAY

REDAÇÃO

Editor-chefe: Humberto Martinez
Editor de produção: Pedro Sciarotta
Repórteres: Paulo Ferreira, Douglas Pereira
e Gilsomar Livramento
Editor de Arte (projeto e capa): Nani Dias
Colaboraram: Barbara Gutierrez, Pablo Raphael e
Rodrigo Lara (texto); Danilo Passos (mapa)

DIRETOR DE PUBLICIDADE

Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
E-mail: publicidade@europnet.com.br

Equipe de Publicidade: Angela Taddeo,
Alessandro Donadio, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Renato Perón e Roberta Barricelli
Criação: Adriano Severo (11) 3038-5103

Outras regiões

Bahia e Sergipe:
Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Paraná: GRP Midia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul:
Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina:
MC Representações – (48) 9983-2515
Outros estados: Mauricio Dias – (11) 3038-5093
EUA e Canadá: Global Media +1 (650) 306-0880

CIRCULAÇÃO E LIVRARIAS

Equipe: Henrique Guerche, Paula Hanne e Luis Aleff

ATENDIMENTO AO LEITOR E LIVRARIAS

Gerente: Fabiana Lopes
(fabiana@europnet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi
(tamar@europnet.com.br)
Equipe: Carla Dias, Josi Montanari,
Regiane Rocha, Camila Brogio, Gabriela Silva,
Bruna Fernandes, Bia Moreira e Isabela Lino

EUROPA DIGITAL (www.europnet.com.br)

Gerente: Marco Clivati
(marco.clivati@europnet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton,
Adriano Severo e Karine Ferreira

PROMOÇÃO E EVENTOS

Gerente: Aida Lima (aida@europnet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção) e
Denise Sodré (propaganda)

LOGÍSTICA

Coordenação: Liliam Lemos (liliam@europnet.com.br)
Equipe: Paulo Lobato e Thiago Cardoso

ADMINISTRAÇÃO

Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, Vinicius Serpa e William Costa

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela internet: www.europnet.com.br
E-mail: atendimento@europnet.com.br

Distribuidor exclusivo para o Brasil

Total Publicações: Rua Dr. Kenkichi Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 – Osasco, SP

Impressão: Pról Editora Gráfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
(CIP) (Daniela Momozaki – CRB8/7714)

Nintendo Switch / organização de
Humberto Martinez -- São Paulo :
Editora Europa, 2017. (Biblioteca Game Master, 1)

ISBN 978-85-7960-466-9

1. Video Game I. Título

CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático

1. Video game : 794.8



A O L E I T O R

UMA NOVA FASE NA HISTÓRIA DA NINTENDO

Nada é mais empolgante do que o nascimento de uma nova geração de consoles. E quando se trata de um novo Nintendo, aquece ainda mais o coração dos fãs dessa empresa tão querida. Como sempre, a Big N não focou em criar um novo hardware que seja mais poderoso do que os concorrentes já existentes, e concentrou suas forças na eterna busca de criar novas formas de jogar. A Nintendo tem lá seus defeitos, mas é difícil negar que ela é uma das empresas que mais se preocupam em inovar, arriscar e, principalmente, em preservar sua simplicidade para que todos possam aproveitar seus jogos. Com o Nintendo Switch, a empresa japonesa busca mesclar seu conhecimento em consoles de mesa e videogames portáteis em um único aparelho, em um console que o jogador poderá ter sempre ao seu lado. Prepare-se para conhecer cada um dos aspectos dessa nova experiência, desde sua proposta e aspectos técnicos até seus jogos e acessórios. E comece bem sua aventura por esse novo mundo com o detonado de The Legend of Zelda: Breath of the Wild, um dos mais incríveis jogos de lançamento de console que a Nintendo já criou.

Humberto Martinez
humberto@europnet.com.br

S U M Á R I O



Console

Conheça o Nintendo Switch em todos os seus ângulos, componentes e sua proposta inovadora.



Acessórios

Saiba como melhorar sua diversão com o novo console por meio dos acessórios mais indispensáveis.



Jogos

Grandes exclusivos, jogos de empresas third party e indies para abastecer a estreia do console.



Detonado

Mapa de segredos, dicas importantes e roteiro para terminar o The Legend of Zelda: Breath of the Wild



H A R D W A R E

VIDA LONGA AO NINTENDO SWITCH

O novo sistema da Nintendo é cheio de características interessantes e encurta a distância entre consoles caseiros e portáteis



O Switch possui um botão de captura para você salvar os melhores momentos dos seus jogos

E O BRASIL?

A Nintendo não está presente no Brasil e o Nintendo Switch não fala a nossa língua. Ou quase isso. O console não tem a opção de textos do sistema em português brasileiro, mas sim do português de Portugal, e os planos da Nintendo envolvendo o nosso país são um mistério. Desde que a companhia parou de distribuir seus produtos oficialmente no Brasil no início de 2015, os fãs não tiveram respostas mais concretas sobre um possível retorno da empresa. Ou seja, os jogadores brasileiros que pretendem pegar o console no lançamento têm duas alternativas: viajar para o exterior para comprar por um valor aceitável ou aceitar o preço superfaturado das importadoras.

N I N T E N D O S W I T C H

Em 17 de março de 2015, Satoru Iwata, o ex-presidente da Nintendo (falecido em julho do mesmo ano), divulgou o desenvolvimento do novo hardware da empresa durante uma reunião com investidores da companhia. Ele apelidou o projeto de "NX". O console foi anunciado oficialmente para o público no dia 20 de outubro de 2016, rebatizado como Nintendo Switch. Para encerrar o ciclo de apresentações, a empresa anunciou a data de lançamento, o preço e as características do sistema no dia 13 de janeiro de 2017.

O lançamento mundial aconteceu no dia 3 de março. O Nintendo Switch se manteve como o assunto mais discutido do mercado durante o mês inteiro, tanto pelos aspectos positivos quanto pelos negativos. Alguns criticaram os altos preços de tudo que cerca o Switch,

a escassez de jogos no lançamento e a pouca quantidade de títulos para os próximos meses, enquanto parte do público acredita que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, o astro do lançamento, é tão bom que já vale o preço do console. A praticidade do sistema, a qualidade da tela e o fim da trava de região também ganharam elogios.

O Switch começou bem nas vendas mundiais. Números oficiais não foram confirmados até o fechamento desta publicação, mas a Nintendo esperava vender dois milhões de unidades até o fim de março e a meta foi alcançada, com números não oficiais girando em torno de 1,5 milhão de consoles vendidos só na primeira semana. O Switch sumiu das lojas norte-americanas e se tornou o console da Nintendo de melhor venda na primeira semana nos EUA, superando até mesmo o Wii (embora o Wii tivesse até mais problemas de estoque do que o Switch).



A telinha no Switch é um dos pontos fortes do aparelho

Os controles podem ser acoplados à tela para fazer do console um portátil

O botão Home permite rápido acesso ao menu principal sem desligar o jogo

Sobre a possibilidade de o console receber jogos em português – algo bastante comum nos PCs e nos consoles concorrentes –, não há grandes chances no horizonte. “Ainda é muito cedo para falar sobre a localização de jogos”, disse o gerente de eventos e relações públicas da Nintendo, Bernardo Guzmán-Blanco. “Nós sempre tentamos localizar nossos jogos para inglês, espanhol e francês para o público das Américas. Ultimamente, não temos títulos próprios localizados em português brasileiro, mas há jogos de third-parties para consoles Nintendo que estão totalmente em português do Brasil”, diz o executivo, claramente apontando que é mais fácil esperar por esse tipo de atenção das empresas terceirizadas do que da própria Nintendo.



O SWITCH E SEUS COMPONENTES

Conheça cada um dos detalhes do novo hardware da Nintendo

Em primeiro lugar, é preciso deixar uma coisa clara: por mais que a Nintendo diga que o Switch é primeiramente um console para ligar na TV, ele é, na verdade, um tablet com controles que pode ser ligado à TV. E isso acontece de forma bastante simples: basta colocar o Switch na base, que é ligada ao televisor por meio de um cabo HDMI, e a imagem aparece instantaneamente na tela grande. Tire o sistema da base e, em menos de um segundo, a imagem volta ao tablet.

Todo o processamento está na unidade portátil, e a única função da base é enviar o sinal de vídeo à TV e oferecer entradas USB. Assim, este é um sistema que junta as vantagens de um sistema portátil com o processamento e a comodidade de um console tradicional. O Switch combina a enorme experiência que a Nintendo tem na área de portáteis com características dos consoles de mesa Wii e Wii U para atrair pessoas pouco acostumadas com videogames, público que a empresa tanto persegue na última década. Os controles Joy-Con, por exemplo, são uma clara evolução da funcionalidade do Wii Remote do Nintendo Wii, enquanto a forma como o console funciona em modo portátil lembra o GamePad do Wii U. O peso e a tela sensível ao toque são heranças do portátil Nintendo DS, embora o tamanho do aparelho não permita que ele seja colocado no bolso como os portáteis antigos da empresa (na verdade, o conceito de levar portáteis no bolso nunca foi muito verdadeiro). Para deixar mais claro como cada parte funciona, conheça individualmente cada um dos itens que vêm na caixa do Nintendo Switch.

USB

Na parte de baixo do aparelho fica uma entrada USB Tipo-C, que é por onde o tablet é carregado e é o que se liga com a base para exibir a imagem na TV. Trata-se de um modelo recente de USB que passa muito mais energia e dados, e foi primordial para a ideia do Switch virar realidade da maneira mais prática possível, sem precisar de conectores próprios. Nessa parte inferior também estão dois alto-falantes que, como em todo portátil, não têm uma ótima qualidade de som, porém conseguem emitir um volume alto, suficiente para a maioria das situações.



BOTÕES E MICROSD

Na parte de cima fica o botão de ligar o aparelho, os botões de volume, uma entrada para fone de ouvido e a entrada de cartuchos. Na parte de trás há um apoio para deixar o Switch em pé em uma mesa, e ele esconde a entrada para cartões MicroSD externos, usados para suprir a baixa capacidade de armazenamento interno do aparelho e permitir que o jogador baixe e armazene mais jogos.



KIT (QUASE) COMPLETO

Por US\$ 299,99, o pacote do Nintendo Switch contém o console, dois controles Joy-Con (esquerdo e direito), suas respectivas alças de segurança, o acessório Grip (que unem os controles em uma coisa só), a base para conectar o console à TV, um cabo HDMI e uma fonte de energia. Uma versão do Grip que serve para carregar os Joy-Con é vendida separadamente por US\$ 29,99. Além do pacote com os controles na cor cinza, há uma versão pela mesmo preço com os Joy-Con nas cores Neon Red (direito) e Neon Blue (esquerdo).

TELA

A tela do Switch é do tipo capacitivo em vez do velho tipo resistivo dos produtos anteriores da Nintendo. Isso significa que você não precisa mais usar uma caneta stylus ou a pontinha do dedo para clicar em alguma coisa, pois a tela funciona como nos celulares – e também é multitouch, permitindo que o sistema identifique uso de vários dedos ao mesmo tempo na tela. De maneira geral, essa é – com muita folga – a melhor tela que a Nintendo já colocou em um produto, seja em qualidade do painel ou resolução (o GamePad tinha resolução sub HD, de 854x480, enquanto a tela de baixo do 3DS tem 320x240, que é a mesma resolução do NES, um console de 1983).

TABLET

Este é o console inteiro, e todo o processamento é feito nele. Ele conta com uma tela LCD IPS com resolução 720p de 6,2 polegadas – exatamente o mesmo tamanho da tela do GamePad do Wii U, embora ela pareça maior à primeira vista por não ter tantas bordas de plástico. As telas de portáteis anteriores da empresa eram LCD TN, que tem representação de cores menos fiel e ângulo de visão mais restrito. A tecnologia IPS é melhor nesses quesitos e ela está em qualquer monitor de PC de ponta atualmente, em troca de uma pequena queda no tempo de resposta. Porém, essa ainda é uma tela de LCD, por isso o nível de contraste está bem atrás do que o oferecido pelo primeiro modelo do PlayStation Vita, portátil da Sony de 2011 com tela de OLED e contraste quase perfeito.

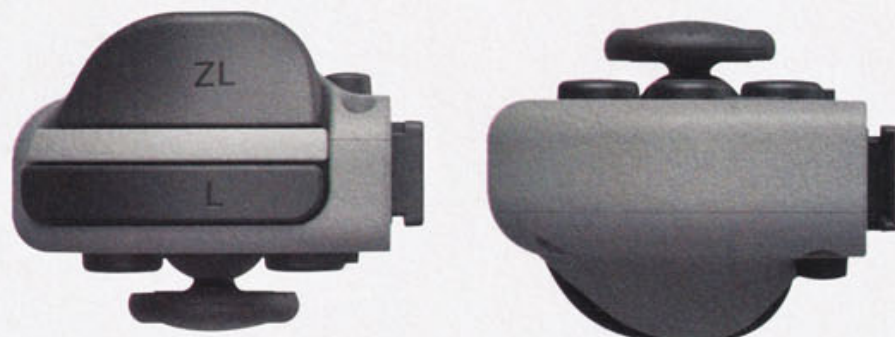
CUSTOS DE PRODUÇÃO

Segundo informações divulgadas durante o evento japonês Game Creators Conference, o kit de desenvolvedor do Switch custa cerca de 50 mil ienes (por volta de R\$ 1.500), um preço relativamente baixo em comparação a outros dev kits – o do PlayStation 4 custava aproximadamente R\$ 7.600 e o do 3DS, cerca de R\$ 7 mil.



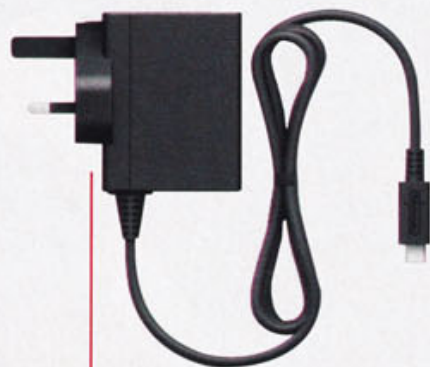
JOY-CON ESQUERDO E DIREITO

Estes são os controles colocados nas laterais do tablet. Ambos são praticamente simétricos, já que a ideia é poder virá-los na horizontal para transformá-los em dois controles um pouco mais tradicionais. Por conta disso, essa é a primeira vez que não há um direcional digital tradicional em um controle da Nintendo desde o Game&Watch de duas telas (portátil que introduziu a ideia do D-Pad em 1982); em vez disso, há quatro botões separados no Joy-Con esquerdo para ficar igual ao Joy-con direito.



BOTÃO DE CAPTURA

O Joy-Con esquerdo tem um botão para capturar imagens de jogo e um botão Menos (-), enquanto o direito tem um guia infravermelho para apontar opções na tela, como o Wiimote fazia, um botão Mais (+) e também conta com um sensor NFC para reconhecer os bonecos Amiibos. Esses controles na horizontal são menores do que um controle de NES, então podem ser desconfortáveis para quem tem mãos muito grandes, mas são agradáveis na posição normal.



FONTE

A fonte tem uma saída USB-C para ser ligada tanto diretamente ao Switch quanto à base (também é possível usar um power bank/bateria portátil). A única coisa chata é que o plug de tomada está diretamente na fonte, e não em um cabo de extensão, por isso você certamente vai precisar de um espaço maior que o esperado em volta da sua tomada para ligar a fonte.



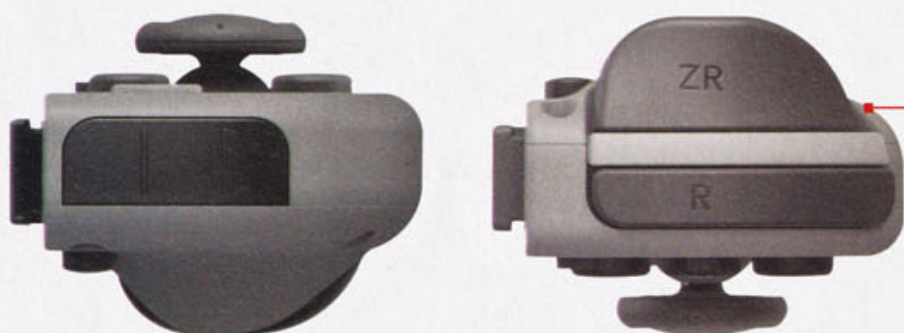
STRAPS

O strap (cordão) serve para ser colocado no pulso e impedir que o Joy-Con caia no chão. Eles se encaixam na lateral dos controles e aumentam o tamanho dos botões SL e SR, o que os deixa mais confortáveis para apertar. No entanto, cuidado para não encaixar os straps de forma invertida, o que trava o acessório na posição errada: o sinal Mais (+) do Joy-Con deve ficar ao lado do Mais (+) do strap, e o mesmo deve ser feito com o sinal Menos (-) no outro Joy-Con. Além disso, uma pequena trava branca serve para prender o acessório no controle. Solte-a quando for retirar o strap.



CAPTURA DE TELA

As imagens de jogo capturadas pelo botão quadrado na parte inferior do Joy-Con esquerdo vão para o álbum, localizado no menu principal do console. Lá é possível colocar texto nas imagens e compartilhá-las no Facebook ou Twitter. Ainda não é possível capturar vídeos, mas a Nintendo promete adicionar essa função no futuro.



BOTÕES

Além dos botões de controle e dos analógicos, há quatro botões na parte de cima, que são os botões de ombro L ou R de todo console atual e os gatilhos ZL e ZR. Ainda há mais dois botões na lateral de cada Joy-Con que encaixam o controle ao Switch, chamados SL e SR – eles funcionam como botões L e R quando o Joy-Con é usado na horizontal. Assim como o Wiimote virava praticamente um controle de NES quando deitado, o controle do Switch vira algo como um controle de SNES com direcional analógico.



HD rumble

Uma nova tecnologia oferecida pelos Joy-Cons é a "HD Rumble", uma espécie de evolução da vibração atual dos controles, que consegue induzir sensações mais amplas e específicas, como a de imaginar que há pequenas bolinhas rolando dentro do controle ou a de um copo ficando cheio aos poucos. Essa tecnologia pode fortalecer e evoluir muitas ideias em minigames, além de reforçar a imersão em vários jogos.



JOY-CON GRIP

É apenas uma carcaça de plástico para colocar os dois Joy-Cons juntos e deixá-los mais próximos de um controle convencional. O Grip não tem absolutamente nada especial (a não ser a trava para manter os controles no lugar), e nem mesmo pode ser usado para carregar os controles – se você quiser fazer isso, é preciso comprar um Grip separado que custa US\$ 29,99.

BASE

É ela que leva o sinal do Switch para sua TV. Basta ligar um cabo HDMI e a fonte na base, e depois colocar o tablet no centro. Além dessas duas entradas, há uma USB 3.0 atrás e duas USB 2.0 na lateral, que podem ser usadas para carregar o Pro Controller ou qualquer outro dispositivo (como um celular), já que elas passam energia mesmo quando o Switch também está sendo carregado. A entrada 3.0 na parte traseira provavelmente existe para quem quiser usar o adaptador de rede com fio para USB, por permitir conexão gigabit, com banda muito maior que as entradas 2.0. O resto é apenas um monte de plástico, já que tudo está ligado a apenas uma pequena placa no canto traseiro da base – apesar disso, você é obrigado a colocar o Switch na base para jogar na TV; um conversor USB-C para HDMI não funciona. E, como você vai perceber, a base não é de grande qualidade no geral. Tome cuidado ao colocar seu Switch nela, já que há caso de pessoas que riscaram a tela apenas por encostar o sistema na base várias vezes. Ligar o Switch na base também tem outra utilidade: como ele está ligado à tomada, o console destrava a potência total de processamento, que fica mais limitada no modo portátil para não esgotar a bateria tão rápido e para não aquecer demais o sistema. Isso faz com que o Switch possa mandar imagens em resolução de até 1080p quando estiver na base (em vez do 720p do modo portátil), e pode conseguir manter um framerate melhor em alguns jogos.



CARACTERÍSTICAS E ESPECIFICAÇÕES

Comparativos técnicos e o que há por dentro do seu Nintendo Switch

Você conheceu toda a parte externa do Switch, então deve estar curioso para saber como ele é por dentro. Qual é o poder do sistema?

Assim como os consoles atuais da Sony e da Microsoft, o Switch usa um SoC (Sistema-em-um-chip, em que a CPU e a GPU ficam no mesmo chip) para seus principais componentes. No caso, o chip é baseado na família Tegra da Nvidia, mais

precisamente o Tegra X1, porém com um processador mais fraco e GPU mais forte do que o original. Diferente do que vemos hoje nos PCs e consoles, esse é um SoC que trabalha com a arquitetura ARM, presente em praticamente todos os celulares e tablets atuais.

A arquitetura ARM vai em uma direção oposta ao que é feito em PCs e consoles, que usam instruções complexas para

processar seus dados. Com um modelo mais simples e menos etapas para processamento, o resultado é uma configuração que gasta menos energia, o que é perfeito para dispositivos portáteis. E, com o constante avanço dessa tecnologia, os processadores ARM já alcançam níveis de poder respeitáveis – só não espere a mesma qualidade gráfica do Xbox One e do PS4. O Switch também tem 4GB de RAM DDR4 de baixo consumo.

CHAT DE VOZ E CONTROLE PARENTAL

A Nintendo também está, pela primeira vez, incorporando os smartphones a seus produtos, como é o caso dos aplicativos para controle parental e chat de voz. O primeiro já tem nome, Nintendo Switch Parental Controls, e já está disponível. O aplicativo serve para controlar algumas funções do console remotamente, como restringir jogos e saber quais estão em uso, definir quantas horas podem ser jogadas e em quais dias é permitido jogar, e até o horário em que é possível ligar o console. Infelizmente, não é possível baixar o app oficialmente no Brasil, mas é possível consegui-lo nos dispositivos iOS e Android com uma conta de outra região ou por apk (o arquivo direto, fora das lojas de apps). Também será possível desabilitar o aplicativo de chat por voz, embora seja mais fácil simplesmente não permitir que as crianças usem um celular enquanto jogam, já que essa é a única forma de bater papo durante partidas online.

RETROCOMPATIBILIDADE

Desde o momento em que foi confirmado que o Switch usaria cartões como mídia física, ficou claro que a questão da retrocompatibilidade deveria ser discutida apenas no âmbito digital. No entanto, segundo uma declaração do atual presidente da Nintendo, Tatsumi Kimishima, nem vale a pena discutir esse assunto por enquanto. Kimishima disse que apesar de o aparelho ser capaz de suportar jogos feitos para Wii U, a companhia ainda não tem planos de investir em retrocompatibilidade. No entanto, é possível que futuramente o console tenha suporte para outros controles, por exemplo, ou que jogos de sistemas passados possam ser relançados para o Switch com melhorias ou em formato original.



A memória interna do Switch é de apenas 32GB, mas pode ser expandida com cartões microSDXC

Os cartões de jogos do Switch são ainda menores que os do Nintendo DS

ARMAZENAMENTO

No que diz respeito a capacidade de armazenamento, o Switch tem apenas 32 GB de memória interna (contra modelos que variam entre 500GB e 1TB dos atuais consoles da Sony e da Microsoft), mas suportará cartões microSDXC de até 2 Terabytes - isso quando eles existirem, pois atualmente as maiores versões para consumidor desse tipo de cartão não passam de 512GB (e custam uma fortuna) e o maior protótipo é de 1TB. Confira o quadro "Tamanho dos Jogos" para saber se será preciso comprar cartões adicionais para baixar e sempre manter disponíveis as versões digitais dos jogos que você quer. Os jogos em mídia física vêm em cartões ainda menores que os do Nintendo 3DS, porém com muito mais capacidade. Os cards do Switch podem ter até 32GB de armazenamento, o limite da tecnologia atual deles. Felizmente, não é necessário instalar dados do cartão no armazenamento do Switch – apenas saves e patches ficam no console –, então colecionar jogos em mídia física é a melhor opção. De qualquer forma, ter um SD Card de 128GB parece o ideal para o Switch pensando no futuro próximo.

NINTENDO SWITCH VS CONSOLES ATUAIS

Aqui temos uma tabela com os componentes principais de alguns sistemas além do Nintendo Switch – não dá para comparar diretamente, pois arquiteturas diferentes e processos diferentes possuem vantagens e problemas distintos, mas dá para ter uma ideia geral de performance. Escolhemos o PS Vita (por ser o portátil mais poderoso antes do Switch), o Wii U (por ser o console antecessor), o PlayStation 4 (por ser o videogame atual mais forte) e o tablet Nvidia Shield, que é considerado por muitos uma versão alpha do Switch – ele custa cerca de US\$ 200 e é feito com o SoC Tegra K1, que precedeu o Tegra X1 do Switch, e fica ainda mais parecido usando controles especiais, como o conhecido iPega 9023.



NINTENDO SWITCH

CPU: Octo-core ARM Cortex A57/A53 64-bit @1GHz

GPU: Nvidia Maxwell GM20B @768MHz (307MHz em modo portátil)/256 CUDA Cores

RAM: 4GB LPDDR4

Armazenamento: 32GB flash; Cartões SD (até 2TB)

Mídia: Cartuchos próprios de até 32GB



PS VITA

CPU: Quad-core ARM Cortex-A9 32-bit @333 MHz~444 MHz

GPU: PowerVR SGX543MP4+ @166 MHz

RAM: 512MB, 128MB VRAM

Armazenamento: 1GB, apenas no modelo PCH-2000; Cartão de memória próprio de até 64GB

Mídia: Cartuchos próprios de até 4GB



WII U

CPU: Tri-Core IBM PowerPC "Espresso" @1.24 GHz

GPU: AMD Radeon "Latte" @550 MHz

RAM: 2GB LPDDR3

Armazenamento: 32GB flash; Cartões SD (até 200GB)

Mídia: Nintendo Optic Disc, 8.5GB/25GB



PLAYSTATION 4

CPU: Octo-Core AMD Jaguar x86-64 @1.6GHz

GPU: Radeon GCN @800MHz/1152 AMD Shaders

RAM: 8GB GDDR5

Armazenamento: 500GB

Mídia: Blu-ray, até 50GB



NVIDIA SHIELD TABLET

CPU: Quad-Core ARM Cortex-A15 @2.2 GHz

GPU: Nvidia Kepler GK20A

RAM: 2GB DDR3

Armazenamento: 32GB, Cartões SD (até 200GB)

Mídia: –



SISTEMA OPERACIONAL E ONLINE

O console oferece nove opções de idioma (inglês, francês, alemão, espanhol, italiano, holandês, português de Portugal, russo e japonês), configuração de Wi-Fi e fuso horário, data e outros ajustes iniciais para a televisão e os controles Joy-Con. O sistema operacional é bem mais simples que o do Wii U e um tanto inspirado no do PlayStation 4, com vários blocos que mostram seus jogos e acesso rápido aos menus para outras funções na parte de baixo. São menus para avisos, o eShop, álbum das imagens capturadas do jogo, opções de controle, configuração do sistema e botão de desligar. Você pode criar um Mii para representá-lo no mundo virtual, mas isso não é mais obrigatório, como nos dois consoles anteriores.

O Switch coloca a Nintendo no mundo online de forma mais similar a outras fabricantes de consoles. A empresa promete um serviço de qualidade melhor do que em seus consoles anteriores, mas os fãs pagarão um preço por isso. Será necessário pagar uma taxa para jogar online no Switch a partir do terceiro trimestre de 2017 – antes disso o acesso é gratuito. A assinatura também dá direito a um jogo de NES ou SNES por mês sem custo adicional, mas há um porém: os títulos só poderão ser jogados durante o mês em que ficarem disponíveis. Pelo menos, o preço do serviço é mais barato do que a concorrência: a anuidade custará entre 2 mil e 3 mil ienes (cerca de R\$ 55 e R\$ 83, respectivamente) no Japão. Atualmente, a assinatura anual da PlayStation Plus custa R\$ 130 e a da Xbox Live Gold, R\$ 150. Outra boa novidade vem do eShop. Finalmente um console da Nintendo não tem trava de região, então qualquer jogo de qualquer país pode rodar em qualquer Switch. E isso também vale para as compras online. Você pode fazer perfis de regiões diferentes para entrar nas lojas correspondentes. Ou seja, basta fazer um perfil e colocar seu país como Japão para acessar o eShop japonês, além do seu outro perfil que acessa a loja americana. O interessante é que vários jogos menores japoneses mudam automaticamente para inglês ao detectarem o idioma do console.

BATERIA

Um assunto sempre complicado: bateria. Apesar de o processador demandar menos energia para trabalhar, o tempo de vida da bateria do Switch no modo portátil depende da exigência gráfica do jogo, e a duração varia entre duas horas e meia e 6 horas, segundo a Nintendo – *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* não passa de três horas seguidas no modo portátil com o brilho no máximo. Um detalhe interessante é que há uma interação entre a bateria do console e as baterias dos controles: os Joy-Con são carregados quando acoplados ao Switch e aguentam cerca de 20 horas de jogatina, mas o console também pode usar a carga dos controles caso esteja com pouco bateria.

FRIEND CODES

Apesar de a Nintendo finalmente permitir jogos digitais em diversos consoles, ainda existem atitudes duvidosas. O Miiverse, sistema de comunidade central do Wii U, foi abolido, o que vai fazer falta para alguns fãs, e é um absurdo persistir no uso de Friend Codes – a troca de códigos para estabelecer amizade entre jogadores, em vez de deixá-los escolher um nome para identificação. Sim, você precisa digitar todos aqueles números para adicionar seus amigos e não tem como os procurar diretamente pelo sistema. Existem opções para olhar as pessoas que jogaram recentemente com você, mas isso está muito longe do ideal e é a ideia mais ultrapassada entre todos os elementos do Switch.

COMPARTILHANDO

Depois de comprados, os jogos digitais funcionam em qualquer um dos perfis do seu Switch, sem precisar estar no perfil que comprou o jogo. Mas, como fazer se você quiser jogar os seus jogos no Switch de um amigo? O sistema funciona da seguinte maneira: ao criar um perfil no seu Switch, o console é automaticamente ativado para aquele perfil. Assim, qualquer jogo desse perfil pode ser jogado pelos outros perfis que também têm esse Switch como “ativo”. Porém, só é possível ter um Switch ativo por perfil a qualquer momento. Então, é preciso primeiro “desativar” seu Switch, e aí fazer login em seu perfil no Switch do amigo para que o dele seja ativado e você possa baixar e jogar seus games nele. Seus jogos ficam inutilizáveis no Switch original até que ele seja ativado novamente.

A desativação de conta pode ser feita pelo eShop, nas configurações, e somente via o próprio console. Também é importante dizer que isso permite jogar seus jogos em outro Switch, porém, como não há maneira de transferir saves de um sistema para outro, você terá que começar um arquivo novo. E, claro, a ativação vale somente para jogos digitais. Os jogos em cartucho funcionam em qualquer sistema a qualquer momento.

WI-FI

O console possui Wi-Fi 802.11ac, ou seja, os jogadores podem tanto conectar o Switch a redes sem fio quanto usar celulares para rotear conexões 3G ou 4G para o aparelho, que também tem um adaptador USB LAN para conexão via cabo. Além disso, é possível conectar localmente até oito consoles entre si para partidas multiplayer – *Splatoon 2* aparentemente terá suporte a dez consoles conectados, exclusivamente para a função de organização de torneios.



NINTENDO SWITCH É AQUI!

Não compre antes de conferir nossos preços!

CONFIRA TAMBÉM JOGOS
E ACESSÓRIOS PARA:

Playstation 4 • Playstation 3

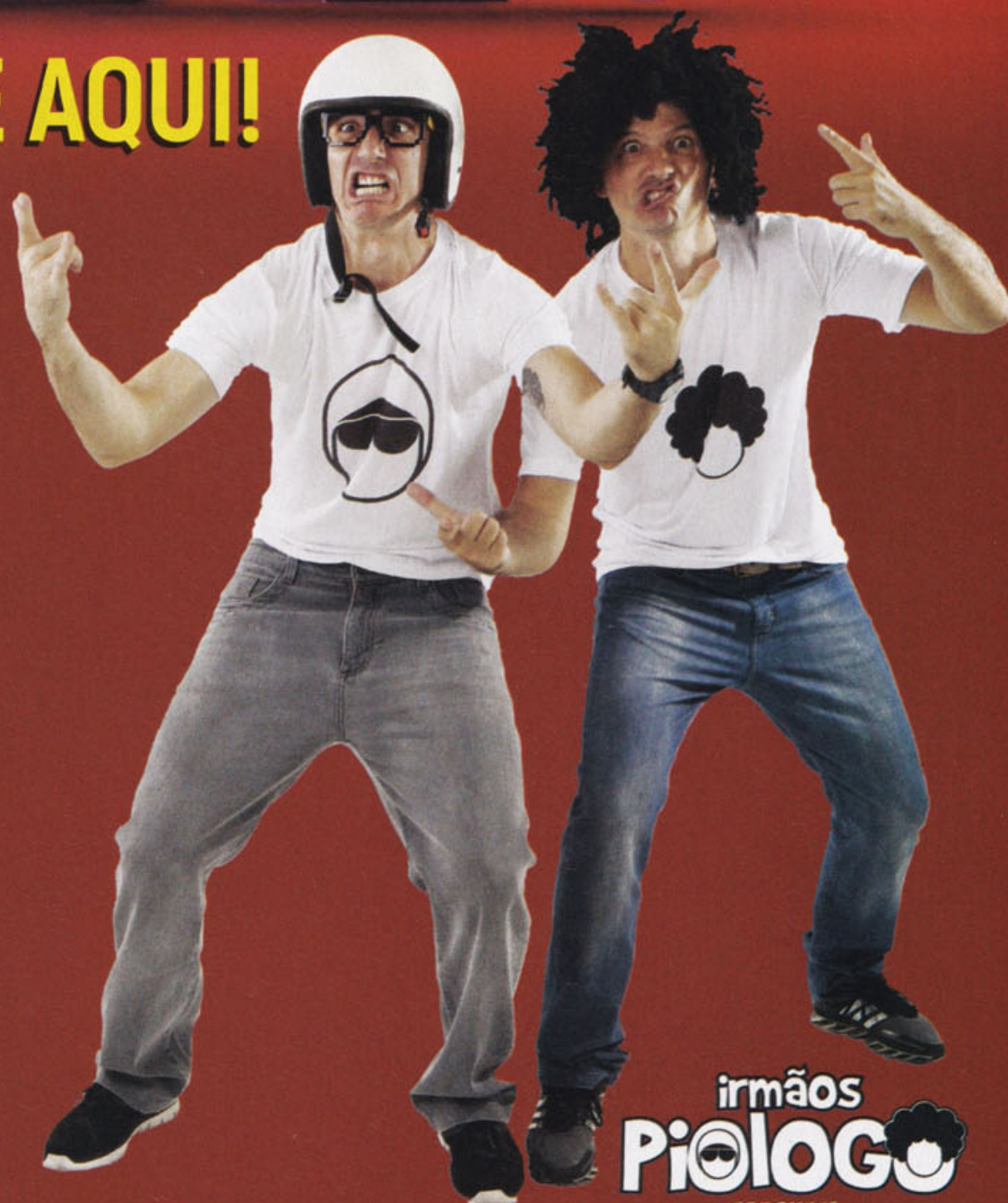
Xbox one • Xbox 360 • PC

Nintendo Wii U • Ps Vita

www.gameteczone.com.br

[facebook.com/gameteczone](https://www.facebook.com/gameteczone)

[@gameteczone](https://www.instagram.com/gameteczone)



irmãos
PioloGO
APROVAM

GAMETEC ZONE



Rua Machado Bittencourt, 317 - 3º andar (Ao lado do Metrô Santa Cruz)
Vila Clementino - São Paulo - SP - CEP 04044-000

E-mail: atendimento@gameteczone.com.br

☎ (11) 2507-8036 • ☎ (11) 2507-8034 • 📞 (11) 98196-2711



A C E S S Ó R I O S

BUGINGANGAS ESSENCIAIS

Conheça as ferramentas fundamentais e complementares para melhorar sua diversão no Nintendo Switch

O Switch já conta com uma grande linha de acessórios, sendo que alguns são mais do que complementos e chegam a ser essenciais para aproveitar o potencial do aparelho. Se por um lado a grande quantidade de acessórios oferece aos jogadores funcionalidades que se adaptam a diferentes necessidades de jogo, por outro lado é um investimento que exige muito dinheiro. O jogo *ARMS*, por exemplo, precisa de dois kits do Joy-Con em suas partidas animadas com braços biônicos em multiplayer local, que é a maior das atrações do novo game.

Em relação às experiências dentro de jogos, os novos acessórios realmente prometem adicionar mais mecânicas. No entanto, ao analisar os periféricos que servem para o próprio Switch, a impressão que fica é que a Nintendo criou um variado número de dispositivos – que são cobrados separadamente – para resolver problemas estruturais de seu novo console.

Tomando como referência o uso da bateria dos Joy-Cons, fica claro que o Joy-Con Grip que acompanha o controle serve apenas para segurar as duas metades juntas e é virtualmente inútil no que diz respeito a manter o controle funcional. É compreensível que 20 horas seja tempo suficiente de jogatina para os controles, mas ter que comprar um item basicamente igual ao Joy-Con Grip do kit inicial apenas para ter a funcionalidade de carregar os pequenos controles chega a parecer má fé. Afinal, não seria nenhum empecilho fazer com que o Grip que vem com o Switch já carregasse os Joy-Con.

Sendo assim, é importante conhecer e analisar se os acessórios são realmente fundamentais para o seu caso antes de investir neles. Conheça os principais acessórios do Switch e veja em quais deles vale a pena gastar o seu dinheiro. Vale lembrar que esses itens não foram lançados no Brasil e os preços são de lojas norte-americanas

SUPORTE À REALIDADE VIRTUAL?

Uma patente registrada pela Nintendo trouxe dúvidas sobre se o sistema teria suporte à realidade virtual. O registro, que data de junho de 2016, conta com uma imagem que mostra um aparelho semelhante a um Gear VR, da Samsung, que poderia permitir que o Switch fosse colocado em seu headset. Segundo consta na patente, o visor seria capaz de reconhecer quando o console fosse inserido, entrando assim em um modo de realidade virtual. Considerando que os Joy-Cons são completamente equipados com sensores de movimento e o Switch em si possui acelerômetro e gyro sensor, é possível que isso seja realizado. Inclusive, se esta patente tornar-se realidade, isso explica muito bem o caso do game *Riverside*, título de exploração que foi anunciado há algum tempo tanto para o Oculus Rift e Switch, que na época ainda atendia pelo codinome Nintendo NX. Por enquanto, nenhum dos boatos foi desmentido ou confirmado.



PRO CONTROLLER

Preço: US\$ 74,99

Este é o acessório mais importante. Apesar dos Joy-Cons terem a opção de se conectar a base, eles não são a melhor opção em ergonomia e resposta dos comandos em sessões mais longas e desafiadoras de jogo. O Pro Controller resolve esse problema, sendo visualmente parecido ao Pro Controller do WiiU, mas com a funcionalidade do gyro sensor – necessária em jogos como *Splatoon 2*, em que é preciso mover o controle como se fosse a câmera do game. Este controle é mais caro do que versões equivalentes de consoles concorrentes, talvez por conta dessa nova tecnologia.

STRAP DE JOY-CON

Preço: US\$ 4,99

A Nintendo lançou os Joy-Con Straps, itens similares aos straps dos controles do Wii. Estas tiras de tecido feitas para prender o Joy-Con no pulso vem no kit inicial, mas também podem ser compradas nas cores azul, vermelho e cinza. Além de facilitar o acesso aos controles laterais dos Joy-Con quando usados na horizontal, os straps garantem segurança para os jogadores.



JOY-CON CHARGING GRIP

Preço: US\$ 29,99

Este é um dos acessórios que mais valem o investimento, mesmo sabendo que seria melhor se ele viesse junto com o console. Sua forma é muito similar ao Grip que já vem com o kit completo do Switch, mas este carrega os Joy-Con através de um USB-C que pode ser conectado diretamente à tomada pelo carregador.



JOY-CONS

Preço: US\$ 79,99

O Switch vem com um par de Joy-Cons. Então, quais motivos levariam os jogadores a comprar um ou mais pares extras de Joy-Cons? Resposta: a promessa de um forte multiplayer local com mais de dois jogadores em muitos títulos aguardados, como *Mario Kart 8 Deluxe*. Também é possível adquirir os Joy-Cons separadamente por US\$ 49,99 cada peça.

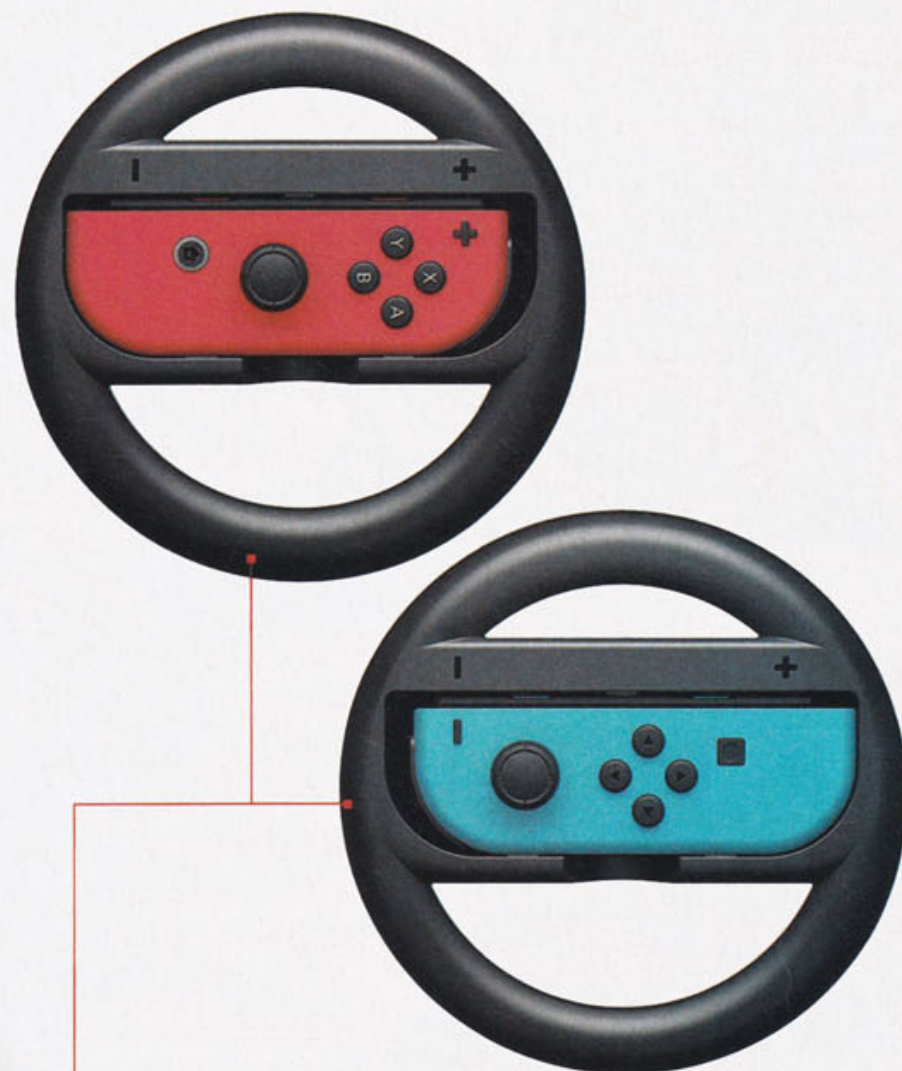




CARREGADOR DE MESA PARA JOY-CON

Preço: US\$ 29,99

■ O carregador de mesa tradicional para os controles pequenos oferece espaço para até 4 Joy-Cons e leds individuais que indicam o estado da bateria de cada controle. Este Charging Dock pode ser uma boa pedida se você pretende investir no Nintendo Switch apenas como um sucessor do seu console de mesa favorito.



VOLANTE DE JOY-CON

Preço: US\$ 19,99

■ Por enquanto, este é um acessório com uso apenas para *Mario Kart*. Seu uso claramente não será muito mais profundo do que facilitar a empunhadura para manobras mais precisas em corridas acirradas, mas vale pela experiência. Este novo volante é muito menor do que outros já lançados pela Nintendo.



CARREGADOR

Preço: US\$ 29,99

■ O carregador padrão de tomada 120 volts e entrada USB-C já é um dos itens presentes no kit de lançamento do Nintendo Switch, mas pode ser uma boa adquirir um reserva para usar com a forma de portátil enquanto outro fica conectado de forma fixa na base do videogame.

CARREGADOR DE CARRO

Preço: US\$ 12,99

■ Já que a ideia do console é de jogar literalmente em qualquer lugar, o carregador para carros permite que o jogador tenha 100% de mobilidade.



SanDisk
Ultra

256 GB **microSDXC I**
10

CARTÃO SD

Já preparou o seu cartão? O tamanho de alguns jogos do Switch chega a ultrapassar o limite de armazenamento do videogame – como *Dragon Quest Heroes 1 e 2*, que exige 32GB (a capacidade exata do Switch, embora este valor seja menor na prática ao considerar o do sistema interno do console). Assim, é natural que o consumidor esteja preparado para aumentar o poder de armazenamento do videogame. Caso você pretenda economizar após comprar o console da Nintendo, saiba que os cartões microSDXC estão contra os seus planos. Disponíveis ao público por diversas empresas de tecnologia, um cartão de 256 GB pode custar entre R\$ 830 a R\$ 940. Algumas das melhores marcas são Kingston e Sandisk, que podem dar uma boa mão aos jogadores. Para o futuro, o Switch promete suportar cartões de até 2TB – capacidade inexistente nos dias de hoje.

PROTETORES DE GEL PARA JOY-CON

Preço: US\$ 29

■ Além de trazer mais conforto para usar o Joy-Con, essas capinhas resistentes e flexíveis protegem os controles contra quedas e são vendidas em três cores: azul, vermelho e cinza.



KIT GRIP PARA JOY-CON

Preço: US\$ 14,99

■ A ergonomia e o conforto para longas sessões de jogatina parecem ser realmente uma preocupação da Nintendo, que disponibilizou um grip kit para que a empunhadura dos Joy-Cons não seja tão pequena, tornando-se mais precisa e confortável. Além de todo o conforto extra, este kit também tem funções mais práticas como, por exemplo, proteger os Joy-Cons de quedas e arranhões enquanto permite que os jogadores consigam alcançar facilmente todos os botões do controle sem restrição de jogabilidade ou movimento. Nossas mãos agradecem.

KIT NINTENDO SWITCH - EDIÇÃO ESPECIAL LINK'S TUNIC PDP

Preço: US\$ 29,99

■ Este kit licenciado é composto por: um case com detalhes em alto relevo, duas proteções de Joy-Con temáticas de *The Legend of Zelda*, dois protetores para os direcionais analógicos, película protetora de tela e uma flanela para limpar a tela do console, além de possuir um interior que oferece espaço para guardar os jogos de Switch.





FONES DE OUVIDO PREMIUM ZELDA PDP

Preço: US\$ 19,99

▪ Diversos produtos oficiais foram inspirados em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Neste fone intra auricular em específico, o formato mais achatado dos cabos pretende dar mais conforto, isso sem falar no case charmosíssimo que vem junto ao produto.



ADAPTADOR DE INTERNET A CABO HORI

Preço: US\$ 29,99

▪ Como o multiplayer online é um dos focos do Nintendo Switch, acessórios que cuidam de manter uma boa conexão com a internet não poderiam deixar de serem lançados. Este produto promete fornecer uma conexão com internet mais rápida e estável para que os jogadores não sejam prejudicados por lags nas partidas online pelo Wi-Fi. Ele vem com um plug para ser conectado à base do Switch.



PELÍCULA DE PROTEÇÃO DA TELA

Preço: US\$ 7,99

▪ Este kit de proteção de tela para o Switch traz uma película resistente contra arranhões com tratamento especial antimarcas de dedo para manter o console limpo e intacto por mais tempo. O kit ainda vem com um aplicador para a película e uma flanela para limpeza.

CASE DE SWITCH E PROTETOR DE TELA

Preço: US\$33,99

▪ Como a principal atração do Switch é a sua mobilidade, é mais seguro ter um case próprio para carregar o videogame sempre que necessário, além da película protetora de tela para garantir a integridade física do seu console ou evitar que os jogos e acessórios se percam no meio do caminho.



ARCADESTICK HORI

Algumas fotos vazadas no fórum NeoGAF mostram um arcade stick que supostamente estaria sendo fabricado pela HORI (uma das maiores parceiras da Nintendo no que se refere a acessórios licenciados para o novo console). Os documentos vazados não dão muitos detalhes, mas abrem margem para diversas especulações, pois nada mais foi falado sobre o acessório após o vazamento. Sem dúvidas, o maior foco do periférico seriam os jogos de luta. Porém, analisando o line up principal do Nintendo Switch, não vemos uma variedade tão grande de jogos desse gênero nem títulos tão expressivos que justificassem a compra de um acessório que em teoria seria bem caro. Tudo o que foi falado sobre esse arcade stick não passa de especulação, uma vez que até a existência do mesmo é incerta. Especula-se que o acessório custaria US\$ 158.



BASE COMPACTA DE SWITCH HORI

Preço: US\$ 12,99

▪ A HORI Compact PlayStand permite jogar no modo portátil enquanto carrega ao mesmo tempo em que oferece entradas USB em três novos ângulos ajustáveis.



DOCK SET

Preço: US\$ 90

▪ A única maneira de conectar o Nintendo Switch a uma TV é usando a base. Para quem tem diversas TVs em casa, é possível comprar bases extras - mesmo que o suporte não justifique o alto preço cobrado, já que o processamento é feito no próprio Switch e não na base.

CAPA HÍBRIDA PARA SWITCH

Preço: US\$ 24,99

▪ Capa magnética que garante proteção extra para a tela do console e permite ajustar o ângulo do console para usá-lo em cima de sua mesa, como se fosse uma capinha protetora/suporte de um tablet.



CASE DE VIAGEM DO SWITCH RDS

Preço: US\$ 39,99

▪ Este é o produto perfeito para os usuários que precisam levar sua base do Switch de um lado para o outro. O Deluxe System Case é licenciado e oferece proteção para todo o console em compartimentos separados para cada componente, como a tela com os Joy-Cons conectados, carregador, adaptadores, Joy-Con Grip ou Pro Controller. Além disso, a case - que é altamente resistente - ainda traz compartimentos especiais para cabos HDMI e USB, dois Game Cards e Micro SDs.

O papel de Link
na nova aventura
é o de sempre:
resgatar a
princesa Zelda e
frustrar os planos
do maligno Ganon





J O G O S

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Nintendo Switch estreia com um dos melhores jogos da história dos videogames



O personagem principal em *Breath of the Wild* é o enorme mundo explorável e todas as suas possibilidades



FICHA TÉCNICA Gênero: Aventura Produtora: Nintendo/ Lançamento: 03/03

Com um machado de cortar lenha encontrado no chão, Link desfere um golpe certo na cabeça um Bokoblin. O ataque é sorrateiro, o que faz o oponente se assustar e largar seu porrete. Em poucos segundos, desarmada e surpresa, a criatura é eliminada. O herói então pega a arma e outros itens deixados pelo inimigo e segue seu caminho na imensidão plana e verdejante de Hyrule. Esses são os momentos iniciais de *Breath of the Wild*, a aguardada nova aventura de Link.

Na verdade, o início do jogo acontece um pouco antes, quando o protagonista finalmente acorda de um sono profundo que durou cem anos. Junto ao seu leito, o herói encontra a Sheikah Slate, uma espécie de tablet que orienta o jogador com mapa, exibe o status dos inimigos e exerce outras funções à medida que novas runas ficam disponíveis.

ADMIRÁVEL MUNDO NOVO

Apesar de *Breath of the Wild* ser o primeiro jogo de mundo aberto da série,

seu início é uma espécie de tributo ao primeiro jogo da série, de 1986, com poucas instruções sobre o que deve ser feito ou para onde é preciso ir. A nova versão é focada na experiência da exploração e em oferecer um número imenso de possibilidades, que podem ou não ser realizadas. Cabe ao jogador decidir se vai visitar os mais de 100 santuários (e resolver seus enigmas das maneiras mais variadas possíveis) ou cumprir mais de 70 missões secundárias existentes.

O conceito de mudança, no entanto, não fica apenas na forma como o mundo de Hyrule é explorado. Elementos tradicionais da série não estão presentes em *Breath of the Wild*, como a clássica música que toca ao abrir baús ou itens clássicos, como a bússula. A intenção do produtor da série, Eiji Aonuma, foi sair da zona de conforto e permitir a personalização de Link. O resultado disso é um arsenal diferenciado para o herói, que pode usar desde um galho de árvore para atacar os inimigos até forjar sua própria arma, com poder de dano e durabilidade muito maiores. Também

é possível coletar outras armas durante o jogo, como novas espadas, escudos, machados e equipar armaduras.

Todas as armas possuem animações de ataque e durabilidade diferentes, e algumas sofrem a influência dos elementos, como fogo ou eletricidade. Equipamentos de madeira podem queimar, enquanto itens de metal atraem raios durante tempestades. E, segundo a Nintendo, nenhum armamento em *Breath of the Wild* é indestrutível.

O ambiente tem um papel muito mais realista no novo jogo: objetos podem ser destruídos e o clima pode influenciar as batalhas e outras atividades. Quando começa a chover, além de ser preciso se proteger dos raios, fogueiras se apagam e é muito mais fácil surpreender animais ou inimigos. Nas localizações gélidas, a mobilidade de Link fica reduzida e ele sofre dano se não estiver devidamente agasalhado – comer algo apimentado ajuda a aguentar o frio intenso. Ao caçar nessas regiões, a carne congela automaticamente, facilitando armazená-la para uma refeição posterior.

TAREFAS E DESAFIOS

O sistema de caça, coleta de itens



Assim como os cenários, há inimigos enormes para serem enfrentados no improvisado ou com preparação



e pesca – com destaque para a pescaria com uso de bombas – possibilita uma quantidade numerosa de possíveis receitas para preparo em fogueiras ou caldeirões. Apenas um detalhe diferente na preparação gera um novo prato, oferecendo diversos atributos a Link, desde cura parcial até um aumento momentâneo de resistência, velocidade ou número de corações de vida.

Há um mundo de possibilidades em *Breath of the Wild*, e não apenas em relação à culinária. Com madeira, por exemplo, é possível montar fogueiras ou construir pontes em locais de difícil acesso. Toda essa liberdade mostra que o jogo agregou aspectos dos RPGs ocidentais sem perder o melhor de suas origens de ação e aventura.

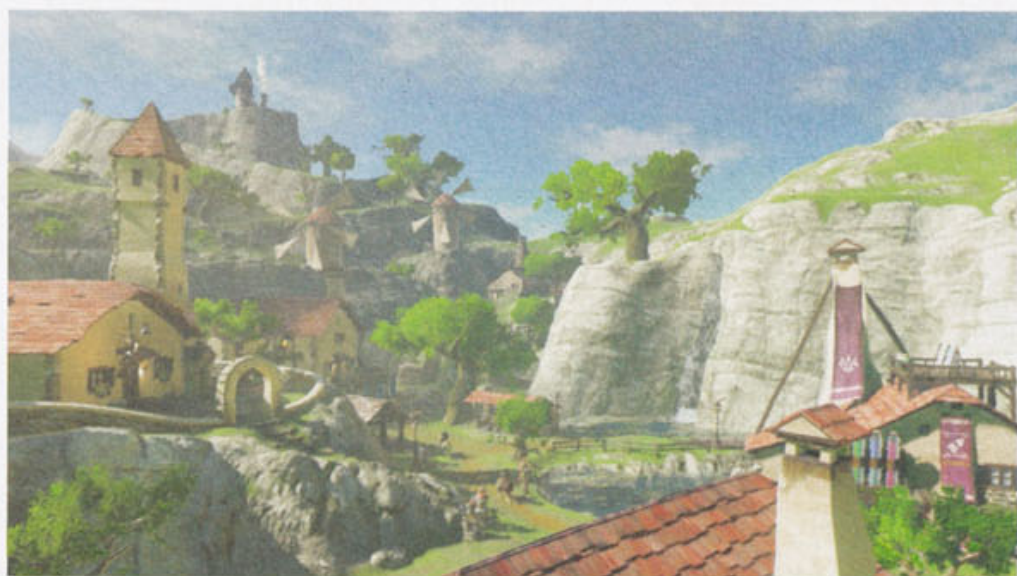
O tamanho colossal do mundo de *Breath of the Wild* também significa que a barra de resistência de Link é consumida o tempo todo, seja para subir em árvores, escalar, correr ou voar com seu parapente. Felizmente, é possível aprimorá-la para realizar essas ações sem que o herói se canse rapidamente. Link pode descansar em alojamentos para recuperar as forças e conseguir corações extras de vida se pagar por camas especiais, ou até acampar para fazer o tempo passar mais rápido e se preparar para os próximos desafios.

Ao contrário dos calabouços dos jogos anteriores, é possível sair de um santuário sem completá-lo e voltar mais tarde mais preparado para concluir o desafio. Link não ganha experiência nem sobe de nível como em RPGs tradicionais; o crescimento do personagem se dá na exploração e na busca de itens mais poderosos. Por conta disso, existe a possibilidade de enfrentar o chefe

final logo o início da aventura, muito embora seja quase impossível derrotá-lo.

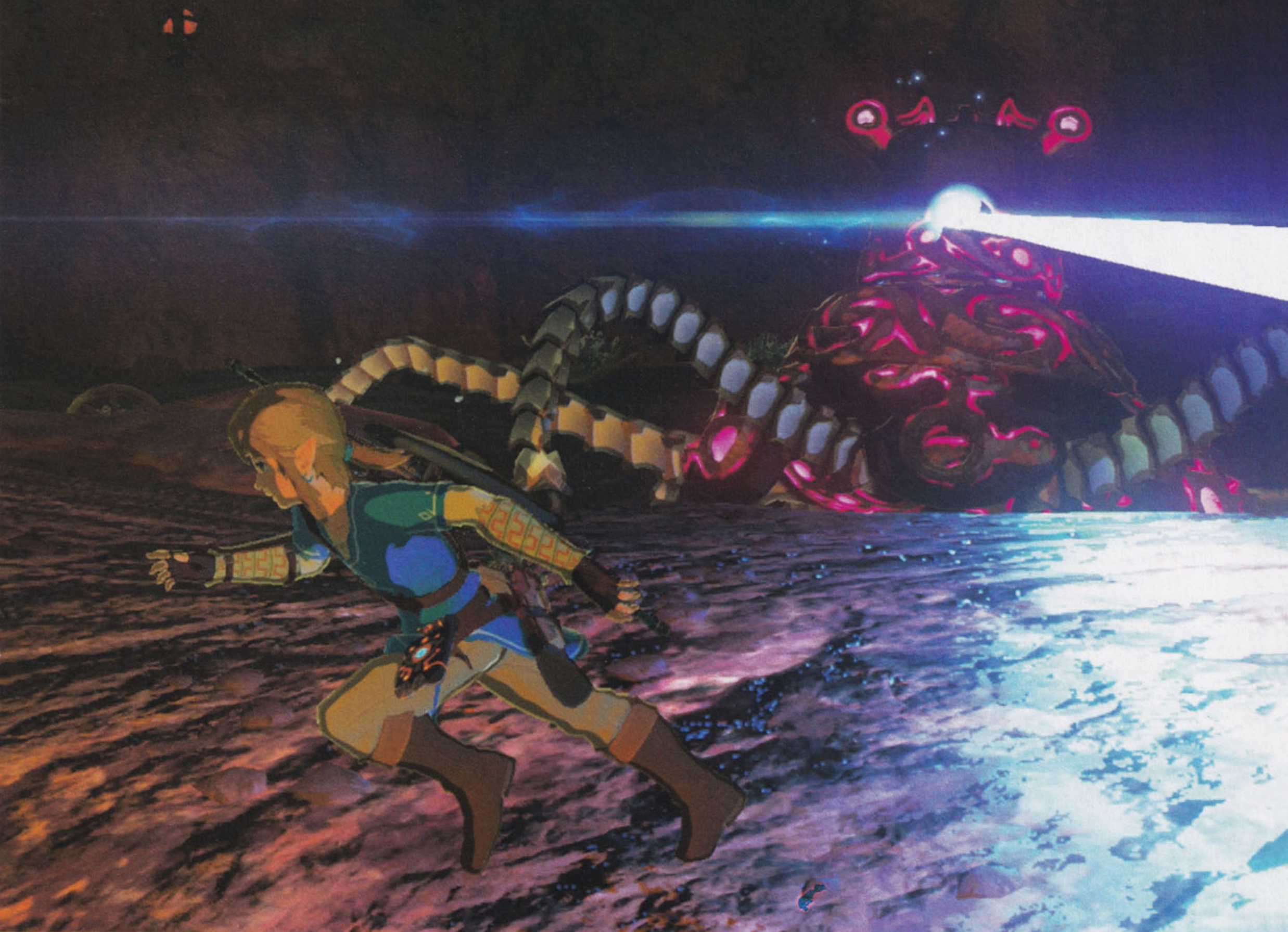
Outro aspecto que difere *Breath of the Wild* dos jogos anteriores da série são as cenas de corte dubladas. E apesar de não haver opção para alternar o áudio (para deixar as vozes em japonês e as legendas em inglês, por exemplo), esta é uma quebra de tradição importante para a franquia – pois marca uma mudança de mentalidade da Nintendo – e para o enredo do novo jogo. Segundo Aonuma, Zelda interage com Link e demonstra diferentes tipos de emoções, chegando até a repreendê-lo, conforme o jogador explora Hyrule e encontra certos ambientes e elementos. Mas o produtor afirma também que nem todos os jogadores verão essas interações, especialmente os mais apressados para terminar o jogo.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild foi lançado no dia 3 de março para Wii U e Switch. Além de estar se tonando referência na indústria de games, o título marca oficialmente a morte da plataforma anterior da Nintendo e o nascimento da nova. A experiência de jogo é parecida nos dois consoles, mas o Switch possui algumas grandes vantagens: velocidade mais rápida de carregamento, cores mais vivas, texturas com mais definição, efeitos de luz e sombra melhorados e roda a uma resolução de 900p quando conectado à TV, ao passo que no Wii U a resolução máxima é 720p – a mesma da telinha do próprio Switch. O Wii U também perde para o novo console da Nintendo em um quesito muito importante para os fãs da série: nenhuma das duas edições especiais do jogo serão lançadas para ele.



Além das inovações presentes neste *Zelda*, ainda existem muitos elementos clássicos da série

Diferente dos outros jogos da série, Breath of the Wild tem algumas lutas contra chefes bem difíceis





SUPER MARIO ODYSSEY

O mascote da Nintendo mistura inovação e elementos clássicos para se reinventar



Além dos mundos de fantasia que já conhecemos, Mario também se aventurará na cidade grande



FICHA TÉCNICA Gênero: Aventura Produtora: Nintendo/ Lançamento: Final de 2017

Jogos do Mario são verdadeiros símbolos de validação para os consoles da Nintendo, e o Switch vai receber o seu ainda este ano. *Odyssey* é a primeira aventura 3D solo do encanador para consoles caseiros desde *Super Mario Galaxy 2* (Wii, 2010) e seu trailer de revelação deixou muita gente intrigada ao exibir o personagem em um ambiente bem diferente do que os fãs estão acostumados.

Claramente inspirada na cidade de Nova York, nos EUA, New Donk City é um agitado cenário urbano, com pedestres humanos andando pelas calçadas, veículos, arranha-céus e muitas referências à série *Donkey Kong*, como um mercado chamado Diddy Market e a rua Dixie Street. Apesar de o herói poder explorar a cidade livremente, algumas cenas do trailer mostram que o ambiente não é tão grande quanto parece à primeira vista, e o fato de ele usar uma nave para viajar entre mundos diferentes sugere a inexistência de uma área central – o que é reforçado pela afirmação da

Nintendo de que o jogo retornará ao estilo mais aberto de *Super Mario 64*, com uma progressão focada na exploração.

Além da cidade, outros mundos foram revelados, como um vilarejo com temática mexicana parcialmente congelado no meio de um deserto, uma densa floresta com árvores enormes, riachos, robôs dançarinos, impressionantes estruturas de metal e um colorido mundo feito de comida, com rochas em forma de legumes e queijo e NPCs que são garfos com chapéus de cozinheiro.

DE TIRAR O CHAPÉU

Além de sua incrível agilidade e de alguns movimentos inéditos (rolar no chão como Samus transformada em Morph Ball, por exemplo), Mario agora tem um novo truque para explorar os cenários: seu icônico chapéu vermelho. O boné, que já mudou diversas vezes de forma e cor em jogos anteriores, desta vez ganha um par de olhos e uma utilidade prática. Mario pode arremessá-lo como um bumerangue e usá-lo como um pequeno trampolim para alcançar

lugares altos ou atravessar grandes fendas. Também é provável que ele seja útil contra inimigos, embora nenhum momento do trailer sugira isso. Há ainda outra hipótese relacionada a chapéus: uma loja chamada Crazy Cap (Boné Maluco) aparece em quase todas as fases mostradas no trailer, e Mario entre em uma delas em uma cena específica. Isso pode tanto ser um local para adicionar novas habilidades ao chapéu original quanto para adquirir bonés diferentes que concedem novos poderes ao encanador.

Velhos e novos inimigos dão as caras na nova aventura. Um Spiny e um novo tipo de Koopa que arremessa frigideiras tentam atacar Mario no mundo feito de comida. Bullet Bills perseguem o personagem na fase do deserto. Bowser, que mais uma vez rapta a Princesa Peach para tentar se casar com ela, aparece vestindo um estiloso terno branco antes de arremessar sua cartola. Entre os novos adversários, é possível ver pequenas caveiras com olhos brilhantes em forma de estrela enquanto Mario cruza o deserto sobre um leão de ouro, vasos de planta que esticam suas longas pernas cheias de espinhos na floresta, um quarteto de coelhos mal-encarados – mas muito bem

Bowser e Peach

a ROYAL WEDDING



O papel de Mario na nova aventura é o de sempre: resgatar a princesa Peach e frustrar os planos do maligno Bowser. Espere aí...



O chapéu de Mario agora tem consciência própria e alguns truques para ajudar o encanador



vestidos – chegam em um navio voador, e uma enorme centopeia mecânica se enrola no topo de um prédio antes de jogar o encanador lá de cima.

Super Mario Odyssey parece ser uma mistura perfeita de novidade, nostalgia e desafio, com missões que, segundo Shigeru Miyamoto, tornam o jogo muito mais atrativo para jogadores hardcore do que os últimos títulos do encanador, como *Mario Sunshine*. Além disso, Miyamoto garantiu uma movimentação de câmera mais suave

e precisa, um problema que assola *Sunshine* em toda a sua duração.

Com o sucesso estrondoso de crítica e vendas de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* no lançamento do Switch, *Mario Odyssey* deve seguir pelo mesmo caminho que a Nintendo parece querer apostar: inovação que não deixa o legado para trás. Se isso se provar verdade, só há motivos para acreditar que este deve ser um dos melhores jogos do encanador italiano, consolidando o Switch de uma vez por todas.





**Compre seu Nintendo Switch em
nosso site e outros produtos nintendo**



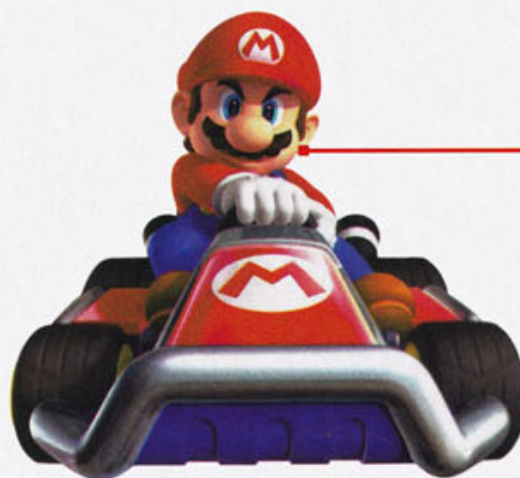
JOGOS, CONSOLES E ACESSÓRIOS
você encontra em nosso site

www.bigboygames.com.br

ou pelo telefone

(19) 3201-0874

e parcele suas compras no cartão



AMIIBOS

Assim como o Wii U e o 3DS, o Switch também é compatível com os Amiibos, e um dos jogos com suporte aos adoráveis bonecos colecionáveis da Nintendo é *Mario Kart 8 Deluxe*. A funcionalidade é basicamente a mesma da versão para Wii U do jogo, ou seja, cada boneco suportado desbloqueia um uniforme específico para os Miis.

MARIO KART 8 DELUXE

A corrida mais divertida da Nintendo chega no Switch com um bom pacote de novidades



Esta versão de *Mario Kart 8* traz novos personagens, habilidades, modos e pistas



FICHA TÉCNICA Gênero: Corrida Produtora: Nintendo Lançamento: 28/04

Um dos melhores jogos do Wii U já tem data para estrear no Switch em uma versão definitiva. *Mario Kart 8 Deluxe* contém tudo o que o jogo original oferece, incluindo todos os conteúdos adicionais vendidos separadamente por meio de DLCs, e também traz algumas novidades.

No elenco composto por 42 figuras icônicas da Nintendo, há agora cinco pilotos estreantes: King Boo, Dry Bones, Bowser Jr. e Inkling Girl e Inkling Boy, de *Splatoon*. A lista de veículos também ficou maior, com três novas máquinas, sendo que duas são inspiradas no jogo de tiro/pintura do Wii U. A pista Urchin Underpass também é baseada em *Splatoon*, com base no mapa principal do modo Turf War.

Battle Stadium é outra pista inédita que, assim como a Urchin Underpass, está disponível no renovado Battle Mode, que volta a funcionar como nos jogos anteriores, com suporte a até quatro pessoas no modo TV (ou até oito no modo portátil). Estourar os balões dos adversários ainda

é a principal atração, mas a versão mais encorpada de *Mario Kart 8* traz também a modalidade Bob-omb Blast, presente até então apenas em *Mario Kart: Double Dash!!*

Esse, no entanto, não é o único elemento do antigo jogo de GameCube que a Nintendo resgatou em *Deluxe*. Agora é possível carregar dois itens ao mesmo tempo, apesar de não ser possível alternar entre eles, uma vez que os veículos são ocupados por apenas um personagem, e não dois como em *Double Dash*.

Com mais itens por cabeça, as partidas devem se tornar muito mais caóticos, e o retorno de dois itens clássicos só reforça essa expectativa. O primeiro é o Boo, um fantasma que rouba o item de um adversário e deixa o usuário invisível por alguns instantes. O segundo é a Feather, que até então havia aparecido somente no primeiro jogo da série, *Super Mario Kart* (SNES, 1992). Ela serve principalmente para pular obstáculos e itens deixados pelos adversários, mas jogadores habilidosos também são capazes

de usá-la para roubar balões dos oponentes no Battle Mode.

Outra mecânica nova de *Deluxe*, que promete ajudar jogadores novatos em meio ao caos das corridas com mais itens nas pistas, é a função chamada Smart Steering. Ela se resume a uma pequena antena na traseira de cada kart que impede que o jogador seja arremessado para fora da pista e está disponível até mesmo nas competições da categoria 200cc.

O sistema padrão de controle da série permanece no jogo, mas o Switch oferece uma variedade que combina muito bem com a fórmula já estabelecida na franquia. No modo tradicional, você usa o direcional analógico esquerdo para guiar o carro, o botão lateral esquerdo serve para usar itens e o botão lateral direito realiza drifts. É possível usar os dois Joy-Con, um em cada mão ou com unidos pelo acessório Grip, além de um novo volante, que é bem menor em comparação ao acessório do Wii U. As novidades de *Mario Kart 8 Deluxe* são suficientes para tornar o jogo interessante novamente para quem já o jogou, e o tamanho reduzido da tela do Switch faz o gráfico parecer ainda mais bonito.



Pilotar na
Rainbow Road
é sempre
alucinante, ainda
mais ignorando
as leis da
gravidade



Um jogador
inventa um passo
e o competidor
precisa imitar
no minigame
Copy Dance

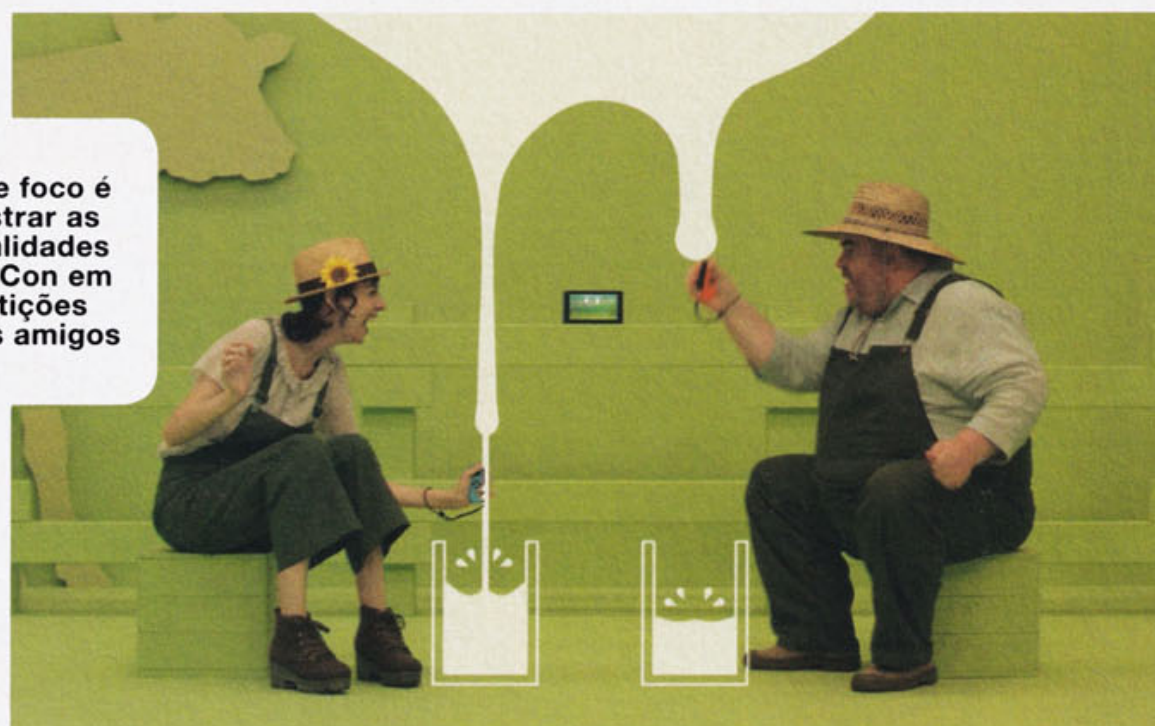


1-2-SWITCH

Com comandos e ideias simples, 1-2 Switch é diversão para curtir com os amigos



O grande foco é demonstrar as funcionalidades dos Joy-Con em competições contra os amigos



FICHA TÉCNICA Gênero: Minigames Produtora: Nintendo Lançamento: 03/03

Quando um novo console traz novas ideias de entretenimento, é preciso um jogo que exemplifique essas inovações. Esse é o caso de *1-2-Switch*. Desenvolvido internamente, o jogo tem 28 minigames capazes de fazer qualquer fã de longa data da Nintendo lembrar os bons momentos de diversão jogando as primeiras versões da série *Mario Party* com os amigos.

1-2-Switch usa uma mecânica diferente da que estamos acostumados

nos videogames, instigando dois jogadores a se encararem durante a partida em vez de olharem para a TV (ou a tela do próprio console, neste caso). Os minigames usam principalmente efeitos sonoros e a tecnologia de vibração dos controles Joy-Con para criar imersão, com detalhes como o placar em Ping Pong sendo exibidos na tela.

Cada minigame é representado por uma cor e usa os controles de uma maneira diferente. Enquanto alguns podem ser divertidos em uma festa cheia de gente

sem medo de passar vergonha, outros são simplesmente bizarros. Em um deles, o Switch basicamente se transforma em um bebê e seu objetivo é niná-lo e colocá-lo no berço - uma boa demonstração do nível de precisão da tecnologia HD Rumble.

Apesar de ser vendido separadamente por US\$ 50, um preço relativamente alto quando comparado a outros jogos de lançamento no que diz respeito a conteúdo e complexidade, *1-2-Switch* pode fazer pelo novo console o que o inesquecível *Wii Sports* fez pelo Wii: entreter pessoas que jamais se sentiram interessadas em pegar um controle de videogame nas mãos.

OS NOSSOS MINIGAMES FAVORITOS

Baby: Em modo portátil, o Switch se torna um bebê que deve ser ninado. O jogador precisa cuidar do console sem que a criança acorde.

Copy Dance: Em turnos, um jogador faz uma pose, enquanto o outro precisa copiar.

Count Balls: Inclinando o Joy-Con, os jogadores precisam descobrir quantas bolas "existem" dentro do controle.

Milk: Movendo o Joy-Con para cima e para baixo enquanto pressiona os botões na sequência e ritmo certos, ganha quem ordenhar mais copos de leite de uma vaca.

Ping Pong: Uma partida de tênis de mesa na qual os jogadores se guiam

pelo som para acertar a bolinha. É possível realizar rebatidas mais rápidas ou lançar bolas lentas.

Quick Draw: Um clássico duelo de armas no qual é preciso sacar primeiro e atirar no oponente.

Safe Cracker: Girando o pulso com um controle na mão, os jogadores precisam descobrir o segredo de um cofre com base na vibração do Joy-Con.

Shaver Com o Joy-Con próximo ao rosto, é preciso movê-lo como se estivesse fazendo a barba. Não sabemos como é definido o vencedor, mas ganha quem se barbear primeiro.

Soda Diversos jogadores chacoalham um único Joy-Con que representa uma garrafa de refrigerante. O objetivo é não ser a pessoa que está segurando a garrafa quando ela explodir.

O novo Splatoon
conta com
aplicativo de chat
de voz para
melhorar o
desempenho
do time



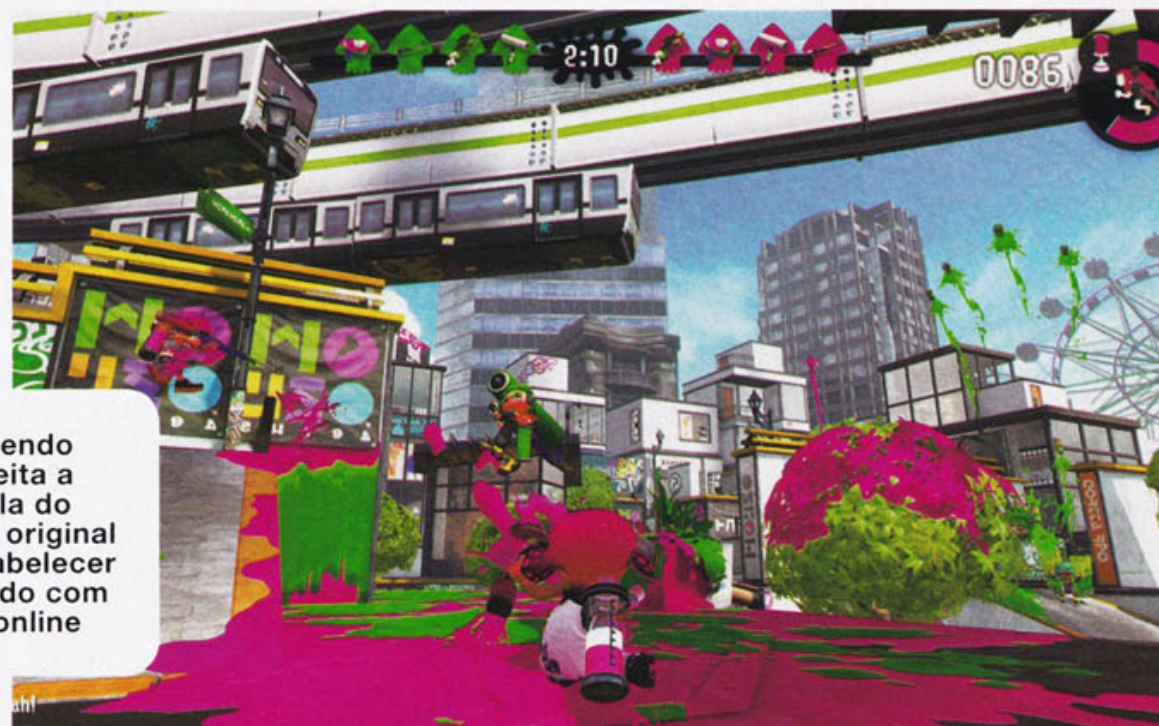


SPLATOON 2

O multiplayer competitivo mais alucinante da Nintendo evoluiu



A Nintendo aproveita a fórmula do *Splatoon* original para estabelecer seu legado com jogos online



FICHA TÉCNICA Gênero: Ação/Arcade Produtora: Nintendo/ Lançamento: 21/09

Lançado em 2015 para Wii U, *Splatoon* pegou carona no sucesso dos jogos de tiro com o seu apelo para uma comunidade competitiva. Mesmo dependente de um console que fracassou ao entregar um bom número de vendas, a nova franquia surpreendeu até mesmo a própria Nintendo, que não esperava que o game faria tanto sucesso na indústria e com o público em si.

Mais bonito, mais rápido e desta vez em um console que promete mais, *Splatoon 2* se passa dois anos após os eventos do primeiro jogo, assim como no mundo real. O rock na trilha sonora foi substituído com por batidas eletrônicas mais atuais. Judd, o gato juiz, vai ganhar um ajudante. O objetivo continua o mesmo: pintar a maior parte do mapa e meter tinta nos inimigos.

Seguindo os passos do primeiro título, o jogo terá também uma campanha. A boa notícia é que *Splatoon 2* terá suporte a multiplayer local, com múltiplos consoles conectados em uma mesma rede. Será possível conectar até dez pessoas, sendo que

oito delas jogarão em partidas de quatro contra quatro, enquanto as outras duas pessoas ficarão apenas como espectadores.

No quesito jogabilidade, a equipe desenvolvedora tentou trazer uma semelhança ao que foi feito no Wii U, mas obviamente o Switch terá suas diferenças - como o Super Jump, que aparentemente não será habilitado com nenhum tipo de touch, apenas com botões dos controles mesmo. Os jogadores podem usar tanto os Joy-Con quanto o Pro Controller na forma de console caseiro, enquanto o modo portátil permite usar os sensores dos controles para mirar com os gyro-sensors de uma forma muito mais prática e favorável ao gameplay.

Como em toda boa comunidade, a possibilidade de uma personalização maior foi celebrada pelos fãs de *Splatoon*. Alguns equipamentos serão trazidos do título anterior, mas muitos novos serão adicionados. Tanto os estilos de cabelo quanto os tipos de calça e bermuda serão puramente cosméticos e não terão seus status próprios como os demais itens. Já

pode abandonar as combinações estranhas apenas porque suas estatísticas dentro das partidas seriam melhores.

Se antes os detalhes sobre a partida que apareciam na tela do game eram básicos, mostrando apenas qual dos dois lados estava ganhando, número de jogadores em cada time e quem morreu ou está vivo; agora o display de *Splatoon 2* será muito mais completo. Em adição às informações já conhecidas, também será possível saber quais armas os jogadores está usando, além dos seus especiais. Outra coisa que vai facilitar a interação do time é o suporte que o jogo terá para aplicativo de chat de voz para mobile, limitado aos colegas de equipe.

Por ser um título online, *Splatoon 2* está sendo desenvolvido para evitar erros de conexão e lag. A Nintendo otimizou o game e diminuiu a quantidade de transmissão de dados no jogo em comparação ao original, além de montar um sistema de partidas que dá preferência jogadores de regiões próximas ou qualidade de banda similar. Quanto à ausência do Miiverse no Switch, a Nintendo está trabalhando em uma forma de criar uma função parecida no console para continuar o legado da criação de memes.

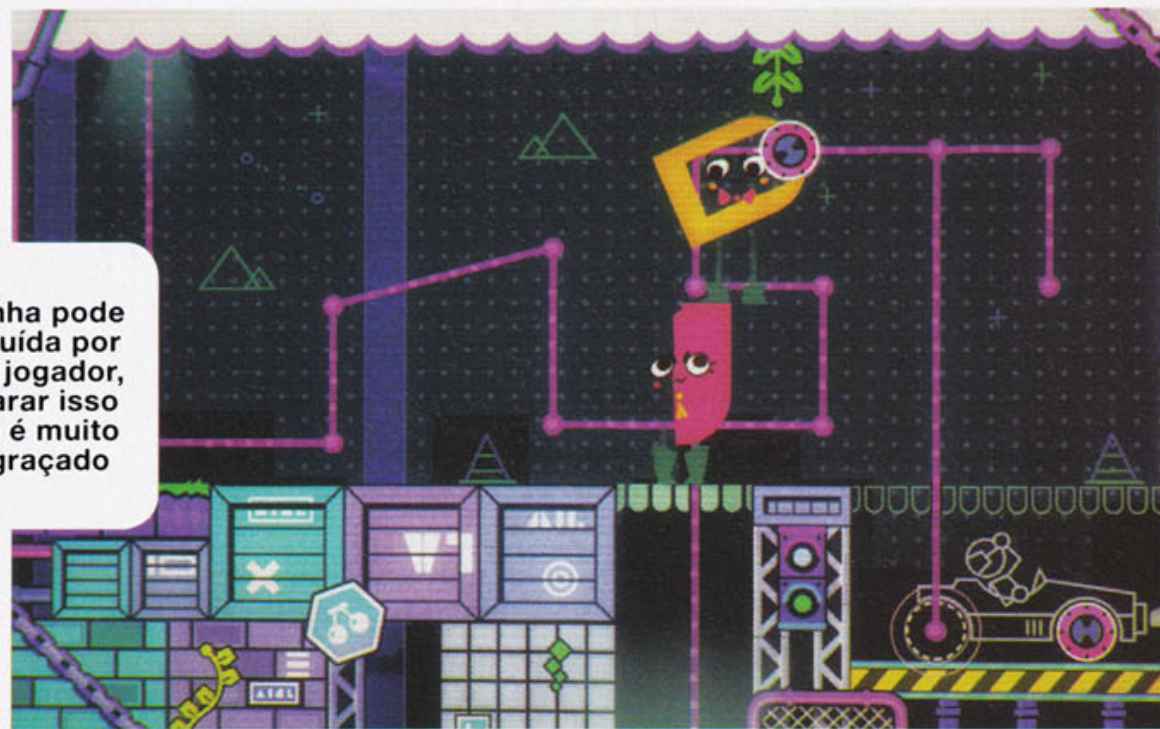


SNIPPERCLIPS - CUT IT OUT, TOGETHER!

Corte, recorte e quebre a cabeça em um empolgante puzzle cooperativo



A campanha pode ser concluída por um único jogador, mas encarar isso em dupla é muito mais engraçado



FICHA TÉCNICA Gênero: Minigames Produtora: SFB Games Lançamento: 03/03

Existem jogos cooperativos que aproximam as pessoas e fazem suas barrinhas de amizade aumentarem. Ou podem pegar uma curva diferente e destruir um relacionamento. *Snipperclips* é assim, um “jogo de sofá” feito para curtir sentado ao lado de alguém que esteja disposto a rir, chorar e xingar muito com quebra-cabeças bastante criativos e desafiantes.

A ideia é simples e fácil de compreender. Em uma partida com dois jogadores, um controla Snip e o outro controla Clip, e ambos devem descobrir como manipular o corpo dos personagens para deixá-los com o formato exigido pela missão. É quase uma tarefa de cortar e recortar da aula de educação artística, só que em vez de usar tesoura e régua, é preciso sobrepor os personagens para que o formato de um seja o molde de corte e influencie no formato do outro. É permitido

girá-los para criar ângulos favoráveis para a tarefa. O game não usa os sensores ou o novo sistema de vibração dos pequenos controles, apenas o direcional para andar e os botões para rotacionar o personagem, pular, abaixar ou recortar seu colega.

Logo o desafio evolui de apenas cortar e girar para encaixar nas formas exigidas, para criar formas que possibilitem carregar itens de um lado para o outro, estourar balões ou até jogar a partida de basquete mais trabalhosa que você já viu, com uma bola que só aparece após apertar um botão. A curva do aumento do nível de dificuldade dos quebra-cabeças é um pouco elevada e capaz de queimar mais neurônios do que temos disponíveis, mas sem tornar a brincadeira irritante demais.

Os objetivos, a estética cartunesca e do jeito de jogo educativo tem uma grande similaridade com *Scribblenauts*, série em que é preciso usar palavras para criar os

objetos e ações. No entanto, *Snipperclips* foca seus quebra-cabeças em manipulação de imagens e na cooperação entre jogadores em duas modalidades. A principal, uma espécie de “Campanha”, divertida de encarar em dupla (cada um usando um Joy-Con), mas também pode ser jogada como uma jornada solo. O segundo modo aceita até quatro jogadores, que podem trabalhar em equipe em missões dinâmicas ou competir entre si em outras recreações.

Com um claro apelo ao multiplayer local, seja usando a televisão de casa ou jogando em uma praça no modo portátil do Switch com seu melhor amigo, o jogo funciona muito bem com sua estética simples e trilha sonora alegre e espirituosa. É importante ressaltar que a experiência se transforma dependendo da pessoa que estiver ao seu lado: claramente é bem mais instigante jogar *Snipperclips* com boa companhia, mas algumas pessoas possuem maior facilidade de trabalhar em equipe do que outras. Ou seja: jogar com um amigo mandão é a receita da tragédia.



Cortar e recortar
os simpáticos
bonecos para
resolver difíceis
desafios é bem
mais divertido
do que parece



Agilidade é fundamental, ainda mais quando entram em jogo o uso de esquivas e especiais



ARMS

O sucessor espiritual de Punch Out vai trazer o esporte dos reis para casa



Uma das maiores atrações de ARMS são seus personagens criativos e muito bem modelados



FICHA TÉCNICA Gênero: Esporte Produtora: Nintendo Lançamento: 28/04

Coloque a música tema de *Rocky Balboa*. Você está sentindo? Muito bem. Agora, imagine a mistura pouco provável entre *Dhalsim*, *Astroboy* e *Lucha Libre*. Inclua elementos de boxe e você terá um dos mais novos jogos de luta anunciado pela Nintendo: *ARMS*. O game exclusivo para Switch promete agradar tanto os jogadores com saudades do *Wii Sports* quando os mais dedicados que sentiam falta de mais apuro estratégico na hora de dar alguns jabs usando um sensor de movimento.

Tudo que foi mostrado até o momento não vai além do multiplayer local competitivo em tela dividida, mas a presença de Kosuke Yabuki como produtor nesse projeto da companhia oferece uma certa tranquilidade sobre o produto final. Afinal, se tem uma coisa que os dois últimos *Mario Kart* e o *New Super Smash Bros* para Wii - projetos no qual Yabuki esteve intimamente envolvido - sabem fazer é divertir tanto os jogadores hardcore quanto desafiar os mais casuais.

O conceito de *ARMS* é simples,

trazendo um grupo de personagens variados e com habilidades únicas - até o momento, apenas cinco deles foram mostrados - que devem nocautear uns aos outros usando luvas de boxe presas a seus longos braços retráteis. A jogabilidade em si é divertida e usa muito bem todas as funções dos sensores dos Joy-Con. Toda a ideia divertida do novo título é muito similar a *Punch-Out*, fazendo com que a nova franquia da Nintendo pareça mesmo a sucessora espiritual do clássico de SNES e Wii. Apesar disso, será necessário que os jogadores façam mais do que apenas pular, se esquivar e lançar socos aleatórios esperando o melhor: em *ARMS* cada movimento conta, e um soco lançado fora de hora pode ser a chave para sua derrota.

Com um Joy-Con em cada mão, o jogador deve usar movimentos laterais para andar e desviar. Depois vale arriscar alguns socos, que posteriormente podem ganhar formas diferentes e até mesmo efeitos para confundir os adversários.

Além de oferecer uma jogabilidade mais fluida e divertida em comparação aos

principais jogos de boxe que também usam sensores de movimento, as habilidades, características únicas e personalizações fazem com as possibilidades estratégicas serem muito variadas. É possível que seja necessário dedicar um tempo ao game para entendê-lo em vez de desferir golpes aleatórios. Cada luva pode oferecer aspectos especiais para os socos, tornando-os mais fortes, mais rápidos ou simplesmente fazendo-os agir de maneiras imprevisíveis.

Um dos maiores problemas em relação a *ARMS* é a necessidade de ter um par extra de Joy-Cons disponíveis caso queira se divertir com um amigo. Uma pena, já que comprar um novo console, um jogo exclusivo e controles extras não é tão acessível.

Também possível jogar *ARMS* com os botões e configurações tradicionais. Porém, o ideal é realmente se entregar aos Joy-Cons: além de deixar a jogatina extremamente divertida e mais intuitiva, usar os sensores faz com que os movimentos dos personagens em relação aos seus próprios sejam muito fluidos. É como se as molas dos braços dos personagens na tela saíssem dos seus próprios. Só lembre de prender os controles aos pulsos para eles não voarem.



JOGOS LANÇADOS OU CONFIRMADOS PARA O SWITCH



ARCADE ARCHIVES

Coletânea / Diversos / 3 de março

Fãs dos bons e velhos tempos dos jogos arcade da Neo Geo terão em Arcade Archives uma boa dose de nostalgia. Lançado juntamente com o Switch, a coletânea traz cinco jogos clássicos: *Metal Slug 3*, *Waku Waku 7*, *Shock Troopers*, *World Heroes Perfect* e *The King of Fighters '98: The Slugfest*. Além disso, a produtora Hamster Corporation promete trazer um jogo adicional por semana ao console.



DISGAEA 5 COMPLETE

RPG/ Nippon Ichi / Sem data

Disgaea 5 Complete é um RPG de estratégia que oferece centenas de horas de jogo e recompensas. Vingança e rebelião são as temáticas do jogo, que conta a história de um demônio que se levanta contra a tirania de seus governantes com a ajuda de um exército de rebeldes. A versão para o Switch inclui a história original do jogo, oito cenários bônus, quatro personagens amados pelos fãs e três novas classes.



DRAGON BALL: XENOVERSE 2

Luta / Bandai Namco / Sem data

Como se não bastasse ser um dos embaixadores das Olimpíadas de 2020 no Japão, o sayajin mais conhecido do planeta também dará as caras no novo console da Nintendo. Lançado originalmente em 2016 para Xbox One e PlayStation 4, *Dragon Ball: Xenoverse 2* se aproveita do conceito do novo console e traz um novo modo cooperativo local em sua nova versão.



FARMING SIMULATOR 18

Simulação / Giant Software / Sem data

Assim como o trabalho braçal em uma fazenda real, *Farming Simulator 18* deixará os jogadores com as mãos calejadas de escolher a melhor rotação de cultura e um controle de pragas em suas lavouras virtuais. Ainda não há informações sobre possíveis recursos exclusivos da versão de Switch, mas uma coisa é certa: sua plantação estará bem cuidada tanto no conforto do seu sofá quanto na sala de espera do dentista.



FAST RMX

Corrida / Shin'en / Sem data

As corridas futuristas e antigravitacionais de *Fast RMX* prometem ser um belo remix de *Fast Racing Neo*, de Wii U. Com 15 veículos e 30 circuitos em cenários desafiadores, como desfiladeiros, picos de montanhas e cidades futuristas, *Fast RMX* traz outros ares para o Switch, mostrando que não é só de *Mario Kart* que vivem os consoles da Nintendo. O jogo terá suporte para até oito jogadores em multiplayer local ou online.



FIFA

Esporte / EA Sports / Sem data

Bem pouco foi falado sobre a nova versão de uma das mais queridas franquias de futebol do mundo. O que se sabe até agora é que será uma versão personalizada para o Switch, provavelmente pelo fato do console não ser tão potente quanto o Xbox One ou o PlayStation 4. Além disso, é possível que o título chegue ao console em setembro de 2017, mês de lançamento de *FIFA 18* nas outras plataformas.



FIRE EMBLEM WARRIORS

Ação / Omega Force / Sem data

Como o nome sugere, o jogo é uma mistura de *Fire Emblem* – e seus personagens icônicos – com a jogabilidade de *Dinasty Warriors*, deixando de lado as batalhas estratégicas que estabeleceram a série como uma das principais do gênero. O que esperar dessa parceria entre a Nintendo e a Koei Tecmo? Com base nos trailers, muita ação contra hordas gigantescas de inimigos e uma grande variedade de armas para escolher.



HAS-BEEN HEROES

Estratégia / Frozenbyte / Março de 2017

Um grupo de heróis parte em uma missão para escoltar princesas gêmeas até a Academia de Princesas. Esse é o enredo de *Has-Been Heroes*, uma aventura medieval em que o jogador controla três personagens e se concentra na combinação de feitiços e ataques contra os inimigos. O título aposta no bom humor, diversos mapas e um nível de dificuldade que assusta mas acompanha a curva de aprendizado do jogador.



I AM SETSUNA

RPG / Tokyo RPG Factory / 3 de março

Para manter a paz, a cada dez anos um sacrifício é oferecido a um demônio. Dessa vez, porém, o demônio despertou mais cedo e cabe a Setsuna (a próxima jovem oferecida em sacrifício) partir em uma jornada para salvar a si própria e todos que ama. A novidade da versão para o Switch é o modo Colosseum, disponível por meio de um DLC e permitirá baixar e enfrentar as equipes de outros jogadores.



JUST DANCE 2017

Dança / Ubisoft / 2017

Just Dance 2017 traz mais de 40 músicas, cinco modos de jogo e atualizações ao longo do ano. Ele aproveita as tecnologias do console para permitir que os jogadores dançam a qualquer hora e em qualquer lugar com até seis pessoas no multiplayer. Cada cópia do jogo dá três meses de acesso ao *Just Dance Unlimited!*, serviço da Ubisoft que reúne as músicas dos jogos anteriores e que já conta com mais de 200 músicas.



LEGO CITY UNDERCOVER

Ação/Aventura / Warner Bros. Int. / 2017

Lego City Undercover coloca o jogador na pele de um policial no encalço de um criminoso foragido pelas ruas de Lego City. Com mais de 20 distritos para investigar, 15 missões para concluir, perseguições de carro, referências a cultura pop e o bom humor que é a marca registrada dos jogos da franquia Lego, trata-se de uma boa opção para quem gosta de jogos leves para se divertir na companhia dos filhos.



MINECRAFT: STORY MODE - THE COMPLETE ADVENTURE

Aventura / Telltale Games / Sem data

Utilizando o charme do mundo pixelizado de *Minecraft*, a Telltale criou vários personagens para o universo e os colocou em uma aventura pelos mundos do jogo. Mas, assim como outros títulos da produtora, cada ação tomada pode determinar o rumo da história. A versão para o Switch inclui os cinco episódios da primeira temporada e os três episódios do Season Pass.



MINECRAFT: SWITCH EDITION

Simulação / 4J Studios / 2017

Disponível em todas as plataformas imagináveis desde que foi lançado oficialmente para PC em 2011, *Minecraft* também ganhará uma versão para o Nintendo Switch. Ainda não se sabe se o título virá com conteúdo inédito ou recursos exclusivos no novo console, mas o foco do jogo continua sendo a exploração, construção e sobrevivência.



NBA 2K18

Esporte / 2K / Setembro de 2017

Um dos jogos de esportes mais aclamados pela crítica e pelos fãs, *NBA 2K18* traz a maior liga de basquete do mundo com mecânicas e visuais realistas, mesmo que um pouco abaixo da média por conta da capacidade gráfica do Switch. *2K18* também revitalizará os populares modos MyPlayer e MyTeam, nos quais os jogadores podem criar seu próprio atleta e acompanhá-lo desde o início da temporada até os play-offs.



PROJECT SONIC 2017

Plataforma / Sega / 2017

O ano de 2017 será marcado pelo retorno do famoso ouriço azul da Sega aos consoles da geração atual. Além da presença das versões clássica e moderna do mascote, de modo similar a *Sonic Generations*, ninguém sabe muito bem o que o *Project Sonic 2017* vai trazer de novidade para a franquia. Também não é possível saber se o jogo continuará misturando fases em 2D com 3D ou se voltará às raízes com o estilo mais clássico.



PUYO PUYO TETRIS

Quebra-cabeça / Sonic Team / Sem data

Dois clássicos jogos de quebra-cabeça se unem para trazer novas mecânicas e modos que criam uma experiência de jogo diferente até mesmo para quem é fã desses títulos. A modalidade solo oferece dez atos únicos, cada um com estágios e personagens diferentes de *Puyo Puyo*. O modo multiplayer local suporta até quatro jogadores, enquanto o online possibilita testar suas habilidades contra três adversário ao mesmo tempo.



RAYMAN LEGENDS: DEFINITIVE EDITION

Plataforma / Ubisoft Montpellier / 2017

Já presente em dispositivos móveis e outros consoles, *Rayman Legends: Definitive Edition* é uma versão do jogo inicialmente anunciado como exclusivo do Wii U com novos conteúdos exclusivos e um foco diferenciado no multiplayer. O criador do personagem, Michel Ancel, sugeriu, por exemplo, que o modo Kung Foot poderá ser jogado em conexão local sem fio entre dois Switch.



NO MORE HEROES

Hack and Slash / Ação /

Grasshopper Manufacture / Sem data

Durante a apresentação do Nintendo Switch, o icônico diretor de games Suda51 anunciou que está produzindo uma nova aventura de Travis Touchdown, o protagonista da série *No More Heroes*, com exclusividade para o console. Se o jogo continuar o legado do diretor, podemos esperar muita violência cômica e loucuras como no último jogo lançado pela produtora, *Let It Die*.



SHIN MEGAMI TENSEI

RPG / Atlus / Sem data

No aniversário de 25 anos da tradicional franquia de RPG japonês, a Atlus apresenta o novo capítulo da saga para o novo console da Nintendo. No rápido trailer divulgado, é possível notar que o jogo está sendo desenvolvido com a Unreal Engine 4, além da presença de alguns personagens queridos, como Jack Frost. Por enquanto, ainda não se sabe o título oficial do jogo nem se ele será exclusivo do Switch.



SHOVEL KNIGHT: SPECTER OF TORMENT

Ação/Plataforma / Yacht Club Games / Março de 2017

Chegando primeiro ao Switch antes de ficar disponível em outras plataformas, *Shovel Knight: Specter of Torment* é uma aposta ambiciosa da Yacht Club Games no console. O jogo é uma prequel do título original, com novos personagens, armas, armaduras, fases e músicas, porém mais sombrio e sem perder a compatibilidade com os Amiibos.



SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Ação/Plataforma / Yacht Club Games / 2017

O *Shovel Knight* original, de 2014, também ficará disponível no Switch ainda este ano, mas em uma edição completa, composta pelas versões *Shovel of Hope* (novo subtítulo do primeiro jogo), *Plague of Shadows* e *Specter of Torment*. Cada versão apresenta personagens, campanhas e estilos de jogo diferentes, mas a bela estética 8-bit criada pelo estúdio se mantém em todas elas.



SKYLANDERS: IMAGINATORS

Ação/Aventura / Toys For Bob / 3 de março de 2017

Pela primeira vez os jogadores podem criar seus próprios personagens, e essa é apenas uma das inovações de *Imaginators*. O jogo traz um acessório que permite transportar seus Skylanders personalizados. Outra novidade é que agora não é preciso mais ficar levando os bonecos para jogar, já que o sistema guarda todas as informações.



SONIC MANIA

Plataforma / Sega / 2017

Em comemoração aos 25 anos do ouriço, *Sonic Mania* também será lançado para o Switch. O jogo resgata o clássico estilo de plataforma 2D e o visual pixelado da era 16-bit, além de revitalizar fases icônicas de *Sonic The Hedgehog*, *Sonic The Hedgehog 2*, *Sonic CD* e *Sonic The Hedgehog 3 & Knuckles* e adicionar novos cenários e chefes. Basicamente, tudo aquilo que os fãs esperam do mascote da Sega.



STEEP

Esporte / Ubisoft / Sem data

A nova aposta da Ubisoft no segmento de esportes radicais traz um mundo aberto repleto de corridas e desafios de snowboard, ski e parapente com disputas de tempo contra a comunidade do jogo e seus amigos. A produtora anunciou que uma atualização gratuita será disponibilizada após o lançamento, adicionando as encostas do Alasca com mais um dos cenários do jogo, que se passa nas montanhas do Himalaia.



SYBERIA III

Aventura / Microids / Sem data

A popular franquia de jogos de aventura com influências steampunk criada pelo belga Benoit Sokal dá continuidade à série após a protagonista, Kate Walker, ter sido dada como morta em uma aldeia misteriosa. No local, Kate precisa trabalhar com os povos nômades de Youkole a fim de encontrar uma saída e desvendar o mistério de Valsembor. Finalmente adotando visuais em 3D, *Syberia III* promete ser uma aventura envolvente.

E VEM MAIS POR AI

Confira os jogos anunciados para Nintendo Switch, porém sem data confirmada ou informações mais aprofundadas dos estúdios.

- 1001 SPIKES (Plataforma/Aventura)
- 2 FAST 4 GNOMZ (Plataforma)
- AUDIO HERO (Plataforma/Musical)
- BLAZBLUE (Luta)
- BIT BOY! ARCADE DELUXE (Quebra-cabeça)
- CAVE STORY (Plataforma/Aventura)
- CONSTRUCTOR HD (Estratégia)
- CUBE LIFE: ISLAND SURVIVAL HD (Sandbox)
- DERBY STALION (Corrida)
- DRAGON QUEST X (RPG)
- DRAGON QUEST XI (RPG)
- DRAGON QUEST HEROES I & II (RPG)
- DUNGEON OF ZAAR (Estratégia)
- FIRE EMBLEM (Estratégia)
- JACKBOX PARTY PACK (Casual)
- LEGO WORLDS (Sandbox)
- MINNA DE WAIWAI! SPELUNKER (Plataforma/Multiplayer)
- NEW FRONTIER DAYS: FOUNDING PIONEERS (Estratégia)
- NOBUNAGA'S AMBITION: SPHERE OF INFLUENCE (Estratégia)
- OHAYOU! BEGINNER'S JAPANESE (Educativa)
- POKEMON STARS (RPG)
- PROJECT OCTOPATH TRAVELER 9 (RPG)
- PUZZLE BOX (Quebra-cabeça)
- RISE: RACE THE FUTURE (Corrida)
- RIVERSIDE (Simulação)
- ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XIII (Estratégia)
- SEASONS OF HEAVEN (Aventura)
- SHOVEL KNIGHT: PLAGUE OF SHADOWS (Ação/Plataforma)
- SHOVEL KNIGHT: SHOVEL OF HOPE (Ação/Plataforma)
- SOLDAM: BLOOMING DECLARATION (Quebra-cabeça)
- STORY OF SEASONS (Simulação/RPG)
- TAIKO DRUM MASTER (Musical)
- TANK IT! (Simulação)
- THE SACRED HERO (Aventura/RPG)
- THE UNLIKELY LEGEND OF RUSTY PUP (Plataforma/Quebra-cabeça)
- TUMBLESEED (Roguelike)



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

RPG / Bethesda Game Studios / 2017

O quinto capítulo da famosa série de RPG é um dos títulos mais aguardados no Switch. *Skyrim* ajudou a redefinir o conceito de RPGs e mundos abertos nos videogames contemporâneos. A jornada do Dragonborn foi um dos principais jogos lançados em 2011, e seu sucesso repercutiu até hoje. Agora, os fãs da Nintendo poderão jogá-lo sem precisar de uma plataforma concorrente.



XENOBLADE CHRONICLES 2

RPG / Monolith Soft / 2017

Mais um exclusivo de Nintendo Switch, esta continuação do JRPG para Wii lançado em 2010 deve trazer de volta o enorme mundo aberto com influências de ficção científica e fantasia apresentados no jogo anterior. Muito pouco foi dito sobre o jogo, mas é possível que ele siga o modelo de combate de *Xenoblade Chronicles*, em que você controla um personagem de uma equipe em quests e exploração dos cenários.

50 JOGOS INDEPENDENTES PARA O NINTENDO SWITCH



BLASTER MASTER ZERO

Ação/Aventura /
Inti Creates / Março

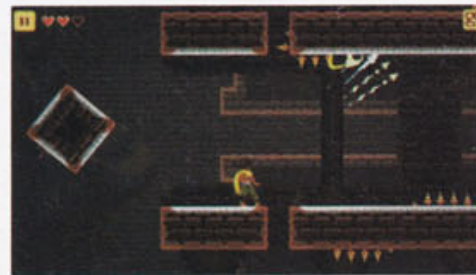
A volta da série usa o primeiro capítulo da saga como base, atualizando as mecânicas do game no estilo metroidvania em 8-bit que remete à era de ouro do NES. A versão para Nintendo Switch oferece novas armas, áreas a serem exploradas e novos chefes.



CELESTE

Plataforma / Matt Makes Games Inc. / 2017

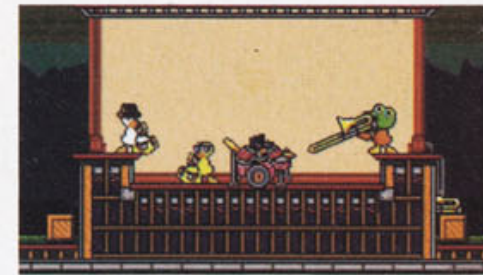
A parceria entre os desenvolvedores brasileiros Pedro Medeiros e Amora Bettany do estúdio MiniBoss com o canadense Matt Thorson, que gerou TowerFall trazem novas e belas pixel arts, unidas a uma jogabilidade simples em sua essência, mas complexa na execução.



DANDARA

Plataforma / Long Hat House / 2017

O Brasil está bem representado com os mineiros da Long Hat House, que criaram um game com elementos de metroidvania e identidade brasileira. A protagonista manipula a gravidade para explorar um mundo com referências à arte moderna nacional, como a obra Abaporu, de Tarsila do Amaral.



DUCK GAME

Shooter / Adult Swim Digital / Sem data

Patos munidos de artilharia pesada, mochilas à jato e armas absurdas se enfrentam em combates frenéticos nas mais de 50 arenas. Agora, os jogadores poderão experimentar esse shooter digno do selo Adult Swim com multiplayer local para até quatro jogadores no Nintendo Switch.



ENTER THE GUNGEON

Shoot 'em up / Devolver Digital / Sem data

Esse shooter usa elementos de jogos de exploração de calabouços e leva os jogadores em uma missão de redenção para cada um dos personagens selecionáveis, que viajaram para um planeta distante a fim de buscar uma arma que pode mudar o passado escondida nas profundezas.



FLIPPING DEATH

Quebra-cabeça / Zoink Games / Dezembro

A morte entrou de férias neste jogo considerado o sucessor espiritual de *Stick It to The Man*. E por falar em espíritos, agora cabe a Penny, uma garotinha, lidar com os problemas das mais variadas almas atormentadas por toda a região de Flatwood Peaks e The Otherside. Espere um maluco e humor irreverente.



GONNER

Plataforma / Raw Fury Games / Sem data

Famoso por sua dificuldade extremamente alta, esse jogo de plataforma com elementos rogue-like e fases geradas de modo procedural acompanha a jornada de Ikk para fazer com que sua única amiga, uma baleia terrestre gigante chamada Sally, fique feliz - nem que isso custe sua própria vida.



GRACEFUL EXPLOSION MACHINE

Shoot 'Em Up / Vertex Pop / 2017

A nostalgia vem com tudo neste game com um visual de cores vibrantes e formas geométricas junto a efeitos sonoros que emulam os clássicos shooters 2D dos arcades. Controlando sua nave, o jogador poderá utilizar o HD Rumble dos Joy-Cons nas explosões espaciais.



HOLLOW KNIGHT

Plataforma / Team Cherry / Dezembro

Influenciado pelo estilo metroidvania, esse side-scrolling 2D oferece um enorme mundo interconectado e uma grande variedade de técnicas de movimento e combate. Um dos grandes destaques é o respawn, que faz o jogador perder suas moedas e enfrentar seu próprio fantasma para recuperá-las.



HOVER: REVOLT OF GAMERS

Plataforma / Fusty Games / Sem data

Esse jogo 3D de mundo aberto conta a história de jovens que formaram uma resistência para lutarem contra o prefeito de Hover City em uma distopia na qual os videogames foram proibidos. Para recuperar os consoles eles precisam se arriscar fazendo parkour.



HUMAN RESOURCE MACHINE

Quebra-cabeça / Tomorrow Corporation / Março

Assim como na vida real, você deve usar o trabalho de seus subordinados para superar os desafios corporativos neste simulador de gerenciamento com quebra-cabeças. Quando seus funcionários obtiverem sucesso, você será promovido para o próximo nível.



ITTTLE DEW 2

RPG de Ação / Ludosity / 2017

Ittle e Tipplesie estão de volta em mais um jogo construído com uma bela arte cartunesca. Porém, dessa vez, suas missões para furtar tesouros em ilhas perigosas conta com uma novidade: o jogador pode jogar os sete primeiros níveis na ordem que quiser enquanto usa itens para abrir atalhos nas fases.



JACKBOX PARTY PACK 3

Minigame / Jackbox Games / Sem data

O terceiro pacote de jogos da Jackbox Games conta com mais cinco novos títulos: *Trivia Murder Party*, *Quiplash 2*, *Guesspionage*, *Tee K.O* e *Fakin' it Play* estão reunidos para queimar os neurônios dos jogadores em partidas competitivas locais.



KINGDOM: TWO CROWNS

Aventura / Noio / 2017

A grande novidade da versão para Switch é o modo cooperativo que permite dois amigos decidirem o destino do reino. Seja controlando seu povo com punhos de ferro ou promovendo explorações, os jogadores precisarão entrar em um consenso para determinar a vida de seus súditos.



LITTLE INFERNO

Quebra-cabeça / Tomorrow Corp. / Março

Ambientado em frente a uma lareira de tijolos, o jogo 'aquece' o coração do piromaniaco que existe dentro de cada um de nós. Isso porque, de uma forma simplista, o objetivo de *Little Inferno* é descobrir como cada combinação de objetos diferentes reage no fogo.



MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

Plataforma / FDG Ent. / 2017

Sucessor espiritual de saga *Wonder Boy*, *Monster Boy* conta a história de Jin, um menino que deve impedir seu tio de usar mágica para espalhar caos pelo reino. Assim como no clássico de 1989, este jogo mantém a ação side-scrolling, puzzles e a transformação em animais.



MR. SHIFTY

Ação / tinyBuild / Abril

A furtividade é sua melhor amiga neste frenético jogo de ação com visão de cima, no qual o jogador deve invadir as instalações mais seguras do mundo para completar variados tipos de missões. *Mr. Shifty* usa os recursos do HD Rumble para criar uma grande imersão com os socos e toda sua pancadaria.



NEUROVOIDER

Shooter / Flying Oak Games / Sem data

Um shooter com elementos de RPG em um mundo futurista com um visual ciberpunk retrô, esse jogo com estética em 8-Bit abusa da violência pixelada enquanto traça o caminho de relutantes heróis em campanhas que podem ser jogadas tanto no single-player como no co-op para até quatro jogadores.



OCEANHORN: MONSTERS OF UNCHARTED SEAS

Aventura / Cornfox & Bros / Sem data

Baseado missões de combate, uso de magias e exploração, o destaque do jogo fica a cargo de sua trilha sonora que conta com Nobuo Uemetsu, famoso pelas suas composições para a série *Final Fantasy*, e Kenji Ito, de *Seiken Densetsu*.



OVERCOOKED: SPECIAL EDITION

Simulação / Ghost Town Games / 2017

Essa versão completa do alucinante jogo cooperativo de simulação de cozinha promete deixar a experiência de preparar sopas, pizzas e sanduíches mais divertida com os novos recursos de vibração do Joy-Con. Apenas seja rápido para não perder o prazo e agradar os clientes.



PANKAPU: THE DREAMKEEPER

Ação / Too Kind Studios / 2017

Entramos de cabeça no mundo dos sonhos com *Pankapu*. O jogador assume o papel de um pequeno guerreiro criado pelo Deus dos Sonhos para combater a invasão de pesadelos que assola Dreamworld usando três diferentes estilos de jogo que se adaptam a cada desafio.



PERCEPTION

Terror / The Deep End Games / Sem data

Perception é um game de aventura e terror focado em sua narrativa e na experiência em primeira pessoa. O jogador assume o papel de uma jovem cega que deve usar sua audição extraordinária e inteligência para resolver mistérios de uma casa mal-assombrada e escapar de uma presença mortal.



POCKET RUMBLE

Luta / Chucklefish / Março

Mais um jogo para Nintendo Switch que conta com Brasileiros em sua produção. *Pocket Rumble* é um jogo de luta 2D que traz grande simplicidade na jogabilidade (dois botões são responsáveis por praticamente todos os comandos) mas exige diversas estratégias. Fácil de aprender, difícil de dominar.



PORTAL KNIGHTS

RPG / Keen Games / 2017

Este RPG medieval baseado em um mundo no estilo sandbox com elementos de criação oferece inúmeras oportunidades para que os jogadores explorem dezenas de ilhas geradas aleatoriamente, batalhem em tempo real e criem suas próprias histórias com modos multiplayer para até 4 pessoas, ao melhor estilo *Minecraft*.



REDOUT

Corrida / 34BIGThings / 2017

Os jogos de corrida clássicos dos arcades também serviram de inspiração para um jogo do Nintendo Switch. *Redout* foi elaborado com uma estética retrô e ambientado em um mundo futurístico que transmite toda a adrenalina que apenas corridas de naves a mais de 800 km/h podem proporcionar.



RIVE

Plataforma / Two Tribes / Dezembro

A busca pelos 60 FPS perfeitos fez a Two Tribes segurar o lançamento desse shooter de plataforma retrô para aproveitar os recursos do Nintendo Switch, a fim de atingir o desempenho necessário para trazer um modo de jogo antigo para um público jovem e mais exigente.



ROGUE TROOPER REDUX

Ação / Rebellion Dev. / Sem data

Essa remasterização promete adaptar um clássico à linguagem moderna enquanto continua fiel à história baseada na HQ britânica *2000 AD*, sobre um soldado geneticamente modificado nos campos de batalha da Nu Earth.



SHAKEDOWN: HAWAII

Ação / VBlank Ent. / Abril

A sequência de *Retro City Rampage* traz uma visão isométrica e edição de áudio cuidadosamente pensadas para agradar os mais nostálgicos, enquanto seu mundo aberto permite uma destruição desenfreada uma vez que, após 30 anos, o protagonista retorna para refazer seu império.



SNAKE PASS

Plataforma / Sumo Digital / Março

Um puzzle com elementos de plataforma ou um jogo de plataforma com vários puzzles? *Snake Pass* fica no limiar entre as duas opções ao permitir que os jogadores controle Noodle enquanto ele desliza, se enrola e escala para trilhar as fases repletas de desafios.



SPACE DAVE!

Shooter / Choice Provisions / Sem data

Sucessor espiritual clássico retrô *Woah Dave!*, este jogo é uma releitura dos shooters com câmera fixa em que o jogador deve se defender contra uma variedade aparentemente infinita de estranhos e desafiadores tipos alienígenas com diferentes padrões de ataque.



SPLASHER

Plataforma / Splashteam / Sem data

É bom ver um jogo bem humorado que não se leva a sério de mais. Este é o caso de *Splasher*, em que a trama do jogo se baseia em personagens caricatos ao mesmo tempo que as mecânicas e desafios trazem um bom equilíbrio para esse divertido jogo de plataforma.



STARDEW VALLEY

RPG / Chucklefish Games / 2017

O modo cooperativo é a principal novidade desta versão. Não que o simulador de fazenda precise inovar mais para continuar seu sucesso, mas as belas artes e as interações tocantes com NPCs serão mais emocionantes agora que podem acontecer com pessoas reais.



STATE OF MIND

Aventura / Deadalic / Sem data

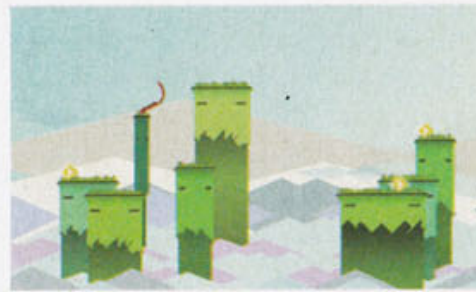
Uma aventura futurista na qual o mundo está dividido entre uma realidade material distópica e uma realidade virtual utópica. *State of Mind* permite explorar dois mundos diferentes enquanto sentimos as crises existenciais dos personagens nessa sociedade à beira da existência pós-material.



STEAMWORLD DIG 2

Plataforma / Image & Form Games / 2017

Essa continuação, que se passa no mesmo universo de *SteamWorld Heist*, traz a promessa de usar as funcionalidades do HD Rumble dos Joy-Con. Dorothy, personagem presente no jogo original, está de volta em um papel com maior destaque.



SU AND THE QUEST FOR MEANING

Plataforma / Guillaume Bouckaert / sem data

Um mundo em constante mudança com uma linguagem visual única sem objetivos pré-definidos a primeira vista, este é um jogo de mecânicas simples. Mas nada é explicado e a busca pelo objetivo se torna o próprio objetivo do jogo.



TERRARIA

Ação/Sandbox / Re-Logic / 2017

Com a premissa de ser um jogo onde nada é impossível, *Terraria* chega para adicionar emoção ao monótono gênero dos jogos focados em crafting e sandbox. O título oferece as ferramentas e matérias-primas necessárias para você brincar de deus (pelo menos com os inúmeros pixels).



THE BINDING OF ISAAC+ AFTERBIRTH

Shoot 'Em Up / Nicalis / Março

Essa edição reformulada do RPG de ação procedural segue a trajetória de Isaac em sua jornada para escapar do porão de sua mãe ao mesmo tempo em que inclui novos modos de jogo, personagens e opções de customização. As expansões do jogo original estão inclusas nessa versão.



THE ESCAPISTS 2

Estratégia / Team 17 / 2017

Na sequência do game cujo objetivo é escapar de prisões 2D, o jogador conta com um inédito modo cooperativo para até quatro pessoas, novos itens, opções de personalização, novas formas de combate e prisões com várias camadas que possibilitam mais estratégias de fuga.



THE FALL PART 2: UNBOUND

Ação / Over The Moon / Sem data

Sequência de uma premiada aventura de ficção científica, em que a inteligência artificial ARID tenta salvar a si mesma após ser ejetada de seu corpo para uma vasta rede global, na qual deve invadir e controlar outros robôs para sobreviver.



THE NEXT PENELOPE

Ação / Aurelien Regard / Sem data

Planejado para ser lançado no Wii U, este título chega para o Nintendo Switch e promete não ser mais focado apenas em corridas de carro. Apesar delas serem a principal parte do gameplay, os jogadores ainda experimentarão diversos eventos solo e lutas com chefes.



TOEJAM & EARL: BACK IN THE GROOVE

Ação / HumaNature Studios / 2017

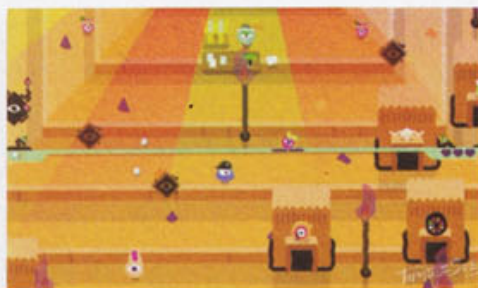
Fruto de um crowdfunding iniciado em 2015 e de uma parceria entre a HumaNature Studios e o Adult Swim Digital, o novo capítulo das aventuras da dupla chegará ao Switch com a experiência dos jogos clássicos e elementos co-op.



TOWERFALL: ASCENSION

Ação / Matt Thorson / Sem data

A prestigiada obra da Matt Makes Games em parceria com o estúdio brasileiro MiniBoss também chega ao Nintendo Switch. Os divertidos combates com arco e flecha no modo arcade co-op para 4 jogadores vão brilhar no Switch.



TUMBLESEED

Ação / Aeowu / Junho

Com uma jogabilidade baseada no HD Rumble dos Joy-Cons, o jogador deve guiar uma pequena semente com os direcionais analógicos para alcançar o topo de uma montanha. Seu colorido mundo bidimensional é gerado proceduralmente e lotado de inimigos.



ULTIMATE CHICKEN HORSE

Plataforma / Cleaver Endeavour Games / 2017

Jogo de plataforma com construção estratégica. Os jogadores projetam níveis para que seus adversários não consigam chegar à bandeira e pontuam com o fracasso alheio. O jogador alterna entre criador e desafiante.



UNBOX

Plataforma / Prospect Games / 2017

Quem nunca questionou a real efetividade dos serviços de correio? Este título propõe uma nova perspectiva em um mundo onde as caixas se entregam sozinhas. O visual dos anos 90 se aliam a jogabilidade de plataforma 3D e mundos enormes cheios de desafios.



WARGROOVE

Estratégia / Chucklefish / 2017

Mais um para a conta dos brasileiros. Rodrigo Monteiro e Lu Nascimento (respectivamente, programação e arte) produziram um game de combate tático baseado em batalhas por turno com 12 comandantes, que inclui um multiplayer local e online para até quatro jogadores.



WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP

Plataforma / Lizardcube / Abril

Versão reimaginada do clássico *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*. Esta nova versão foi feita com a aprovação e supervisão de seus criadores originais e reconta a história do meio homem-meio lagarto sob uma perspectiva atualizada que respeita o legado original.



WORLD OF GOO

Quebra-cabeça / 2D Boy / Março

Lançado originalmente para o Wii, esse puzzle tem suas mecânicas baseadas nas leis da física e desafia a usar pequenas bolinhas sencientes para construir meios de alcançar seus objetivos ao mesmo tempo em que os ajuda a evitar os perigos das fases mais complexas.



YOOKA-LAYLEE

Aventura / Playtonic Games / 2017

O sucessor espiritual de *Banjo-Kazooie* traz o melhor dos jogos de ação e aventura em plataforma 3D com outra dupla de protagonistas animais, mundos expansíveis e centenas de colecionáveis para encontrar enquanto luta para derrotar o vilão do jogo, Capital B.

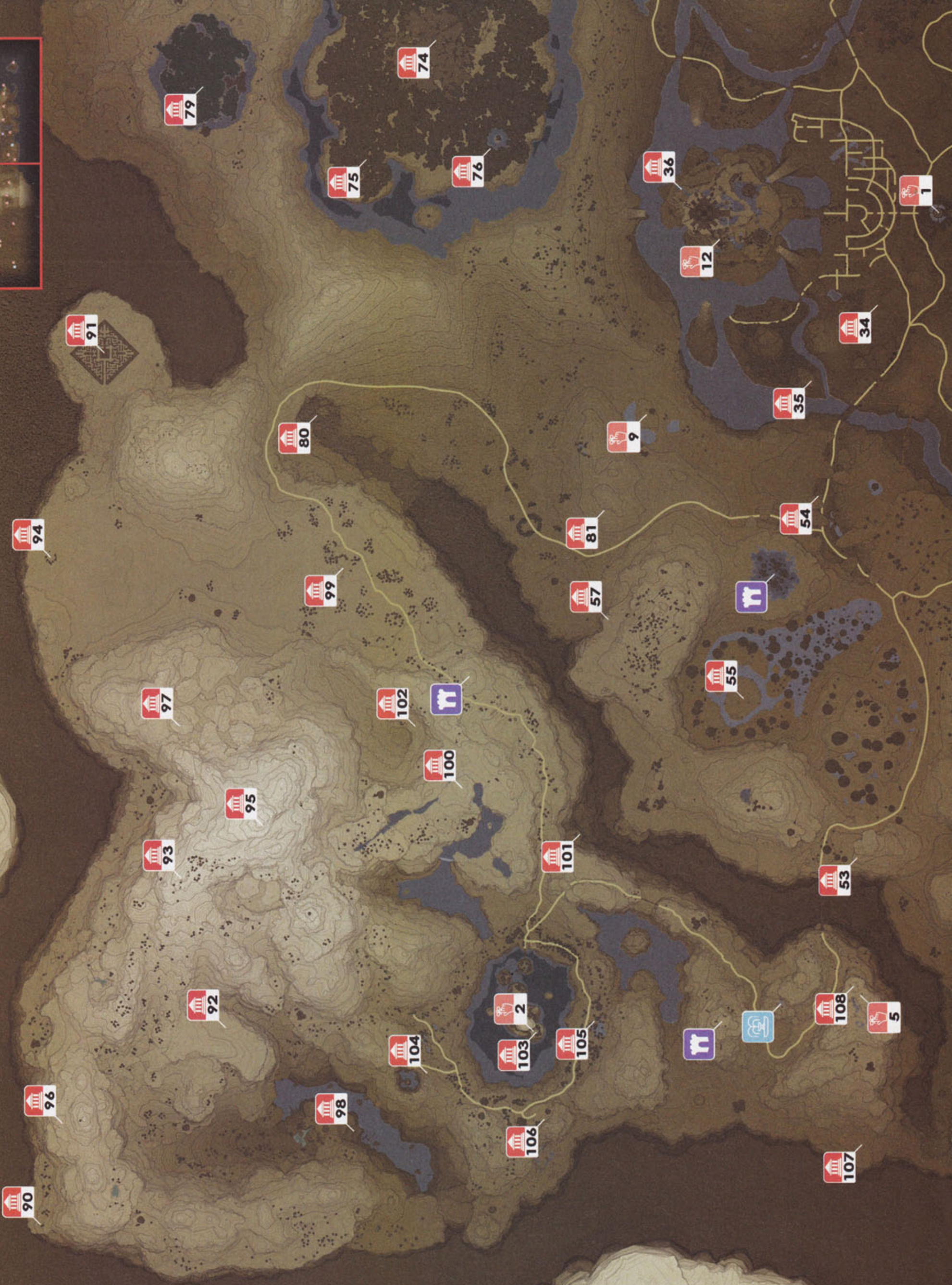


ZOMBIE VIKINGS

Ação / Zoink! / Sem data

Zombie Viking é um jogo repleto de ação e batalhas sangrentas. Focado no modo cooperativo, cada jogador assume o papel de um viking zumbi revivido por Odin para acabar com os planos de Loki, já que os deuses Nórdicos estão ocupados demais festejando nos salões de Valhalla.

-  SANTUÁRIOS
-  FADAS
-  MEMÓRIAS
-  TORRES



90

96

92

93

95

97

99

80

91

98

104

103

105

2

101

100

102

81

57

9

35

34

12

36

76

75

74

79

108

5

53

54

55

107



MAPA DE SEGREDOS

"Mapa de Hyrule cedido pelo site Hyrule Legends (zelda.com.br)"

MAPA DE SEGREDOS

"Mapa de Hyrule cedido pelo site zelda.com.br"





-  SANTUÁRIOS
-  FADAS
-  MEMÓRIAS
-  TORRES



DETONADO

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

*Um guia para você retomar o controle sobre as Divine Beasts,
encontrar todas as memórias perdidas e vencer os 120 Santuários*

Por Pablo Raphael e Rodrigo Lara / Edição: Pedro Sciarotta

É fácil se perder neste mundo de aventuras sem limites. Para ajudá-lo em sua jornada, preparamos um guia para você chegar sem problemas ao fim da campanha principal e também dicas úteis para dominar o mundo selvagem de *Breath of the Wild*. Além disso, aqui está a resolução dos quebra-cabeças das Divine Beasts e a localização dos Santuários (Shrines). Entre no jogo, pegue sua espada e leve este guia sempre ao seu lado. Afinal, como você bem sabe, é perigoso ir sozinho.

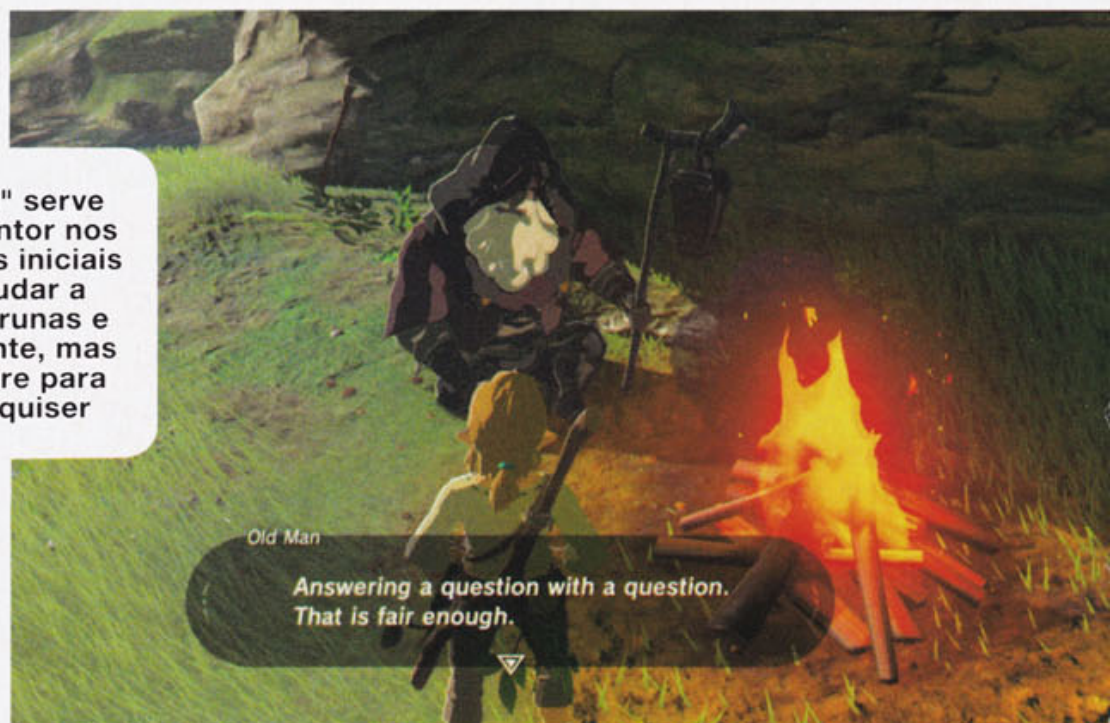


Link acorda
100 anos
depois de
Ganon tomar
Hyrule e
raptar Zelda

A jornada das
jornadas: a nova
aventura de Link
é épica em todos
os sentidos



O "Velho" serve como mentor nos momentos iniciais para ajudar a obter as runas e o parapente, mas Link é livre para ir onde quiser



GREAT PLATEAU

- Ao começar a aventura, pegue o Sheikah Slate, um tablet fundamental para a aventura (vamos chamá-lo sempre de tablet no guia). Pegue as roupas nos baús e use o tablet no painel de saída. Na descida, pegue o galho e os cogumelos ao redor – não há corações no mato como nos outros jogos da série, então acostume-se a coletar ervas, frutas e alimentos curativos.

- Fale com o velho para saber mais sobre Hyrule e ele aponta uma ruína. Aproveite para pegar a tocha na área e o machado – além de servir como arma, a tocha pode atear fogo em objetos e o machado é capaz de derrubar árvores para cortar lenha. Antes de seguir a direção indicada pelo tablet,

explore o Templo do Tempo nas proximidades e procure baús nas ruínas. Aproveite para enfrentar os primeiros inimigos, os Bokoblins: use a trava de mira para encarar um por vez. Dentro do templo, colete um arco e flechas. O baú no centro da área contém as calças Hylian Trausers, uma peça bem melhor do que os trapos que Link está vestindo.

- Siga o objetivo marcado no tablet até a Torre da Ressurreição. No caminho, invada acampamentos Bokoblin, pratique com o arco e colete itens e armas. Use o tablet na entrada da torre para acessar o mapa da Great Plateau e ver Calamity Ganon. Desça da Torre escalando as laterais ou pelas sacadas que contornam a estrutura.

SANTUÁRIO OMAN AU

- Link quer o parapente do velho, e ele concorda em ceder em troca do tesouro que ele marca no mapa. Ao entrar no santuário, pegue a Magnesis Rune no pedestal para manipular objetos de metal com magnetismo. Use-a para erguer as placas metálicas e descobrir uma passagem subterrânea (sempre que este guia mandar manipular objetos de metal, use essa runa). Desça e dê a volta até o outro lado do portão trancado. Pegue o cubo metálico com a runa e use-o para derrubar os blocos de pedra da parede.

- Contra o mini-guardião, use o escudo para se proteger dos disparos. Siga pela passagem sobre a água e, ao final do caminho,

pegue a placa metálica para formar uma ponte. Use a runa para abrir as portas e vá ao altar receber a Spirit Orb. Na saída, fale com o velho, que revela a existência de mais três templos.

- Use a runa magnética para retirar os baús do lago ao lado do templo. Tire a placa metálica do fundo do lago e leve-a até o lamaçal para construir uma rampa e pegar mais dois baús com flechas de fogo e gelo. Volte à Torre da Ressurreição e aprenda a usar a luneta do tablet para marcar pontos de interesse. Observe a região ao redor da Torre para marcar os outros templos no mini-mapa.

SANTUÁRIO JA BAIJ

- Vá para Eastern Abbey achar este santuário. Ele é protegido por guardiões imóveis, mas que disparam laser poderosos. Passe furtivamente pelo guardião e escale o muro para entrar no templo. Você recebe duas runas: Sphere Bomb Rune e Cube Bomb Rune. Essas bombas podem ser jogadas ou colocadas no chão e detonadas remotamente. As bombas esféricas são boas para arremessar e rolar, enquanto as quadradas são melhores para posicionar e detonar alvos específicos. Exploda a parede.

- No corredor, detone o muro quebrado à direita e colete a Traveller's Claymore, uma espada de duas mãos boa para quebrar escudos inimigos, mas que não deixa Link se proteger com o seu escudo. Exploda a parede rachada do lado esquerdo do corredor. Deixe uma bomba quadrada na



O tablet serve para usar painéis e desbloquear regiões. Já as runas são (quase) tudo o que você precisa: Link não adquire outros equipamentos ao longo da jornada



plataforma, espere ela ir até a parede e detone-a na hora certa. Avance, vire à esquerda e fique sobre o mecanismo para ser arremessado até o baú. Depois, jogue uma bomba esférica no funil da outra catapulta e espere ela ser jogada nas pedras do outro lado para explodir a estrutura. Atravesse a área e colete a segunda Spirit Orb.

SANTUÁRIO OWA DAIN

- Siga para a região sul da Great Plateau e encontre o santuário Owa Dain no topo da porção sudoeste do Monte Hylia – o caminho mais fácil envolve subir pela colina perto da fazenda. Antes, é uma boa ideia invadir o acampamento Bokoblin: elimine-os, derrube a porta de madeira da caverna, livre-se das abelhas e abra o baú com flechas bomba.

- Para atravessar o penhasco, corte uma árvore e use o tronco como ponte; em seguida, escale a encosta do outro lado e descanse nas plataformas. Entre no santuário no topo e pegue a runa Stasis, que paralisa objetos e armazena energia cinética para dispará-los. Use-a para parar a engrenagem na hora certa e deixar a plataforma reta para a travessia.

- Na rampa, paralise a bola e suba até o meio do caminho. Espere a próxima bola e paralise-a na parte de baixo da rampa para subir até o topo e pegar o Traveller's Shield. Volte ao corredor no meio e pegue o Iron Sledgehammer na parede. Congele a próxima esfera e acerte-a várias vezes com o martelo para jogá-la longe, liberando a passagem para a terceira Spirit Orb.

SANTUÁRIO KEH NAMUT

- Para alcançar o último santuário é necessário subir o Monte Hylia. Prepare um prato com pimenta (Spicy Pepper), carne (Raw Meat) e o peixe Hyrule Bass para aguentar o frio. Mostre a receita para o velho para receber um traje quente. Outra opção é subir o morro na raça e comer as pimentas "puras" para recuperar vida – nesse caso, use a tocha e acenda fogueiras no caminho para se aquecer (evite correr para não apagar o fogo). No alto, Link pode encontrar o velho e ganhar o traje para o frio (caso não tenha mostrado a receita). Tome cuidado com um poderoso Bokoblin verde armado com uma maça grande; use bombas para retardar o monstro e tente derrubá-lo morro abaixo.

- Desça até Keh Namut e ganhe a runa Cryonis, que permite criar plataformas de gelo em qualquer área com água. Use a runa para criar uma plataforma para alcançar o portão e outra sob o portão para erguê-lo. Contra o inimigo robótico, crie blocos de gelo para bloquear os raios. Do lado esquerdo, no alto, há um baú - crie um bloco e suba para pegar a Traveller's Spear. Do lado oposto, crie um bloco de gelo em uma das extremidades da plataforma para ela virar uma rampa e vá buscar a Spirit Orb.

- De volta à entrada do templo, fale com o velho. Visite o Templo



COMO DOMAR UM CAVALO

Link pode domar cavalos selvagens para usar como montaria. Primeiro, se aproxime furtivamente – e por trás – de um cavalo selvagem (eles aparecem em Central Hyrule e Dueling Peaks, entre outros lugares). Monte no cavalo e imediatamente aperte o botão de "Soothe" várias vezes, antes que seu vigor acabe e o cavalo jogue Link longe. Uma dica: se a sua barra de vigor ainda for pequena, use um elixir para recuperá-la caso ela esteja acabando e o cavalo ainda não tenha sido domado. Leve o cavalo para um estábulo, dê um nome e registre-o para chamá-lo quando precisar. É possível registrar até cinco cavalos.

do Tempo e reze na estátua para trocar quatro Spirit Orbs por um coração ou por mais vigor. Depois disso, o velho chama Link para encontrá-lo no telhado do local. Após o papo cheio de revelações, receba o parapente e duas missões: derrotar Ganon e encontrar Impa. Pegue o arco do soldado no baú antes de descer do telhado.

DUELING PEAKS

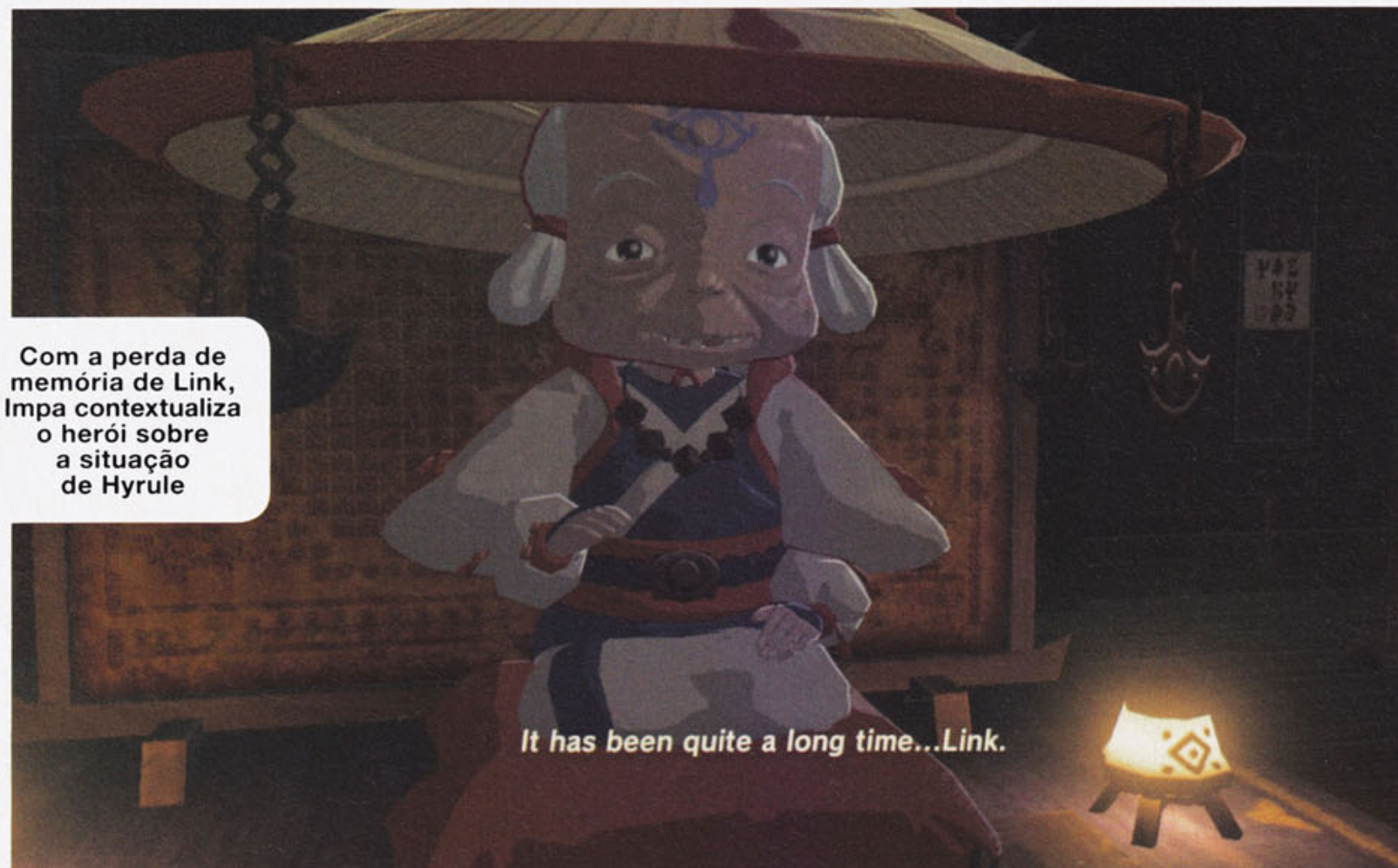
- Vá para a estrada leste e passe pela ponte em direção aos dois picos distantes, os Dueling Peaks. Perto deles está o santuário Bosh Kala e a ponte Proxim Bridge. Os santuários rendem Spirit Orbs que aumentam sua vida e vigor, então visite-os sempre que encontrar. Depois da ponte, passe pelos acampamentos e siga pela floresta até a fogueira onde o comerciante Giro está descansando – comprar e cozinhar Hearty Truffles é uma boa pedida para aumentar seus corações temporariamente.

- Atravesse o lago criando blocos de gelo para chegar na torre. Fique nos rochedos no lago e atraia os

inimigos com flechadas, pois eles não sabem nadar e vão se afogar. Na subida da colina, use flechas de gelo para parar os inimigos mais poderosos e ataque-os com sua arma mais forte. Vá até a beira do acampamento para saltar de parapente até o pé da Dueling Peaks Tower e escale a torre – não use a escalada rápida com o botão de pulo, pois isso consome mais energia. No topo, examine o painel para abrir o mapa da área. Seu tablet agora reage ao se aproximar de um santuário.

- Passe pelos Bokoblin e tenha cuidado com os lagartos ao cruzar as Dueling Peaks. Do outro lado da trilha, veja o santuário perto do acampamento. Escale o paredão até o templo Ree Dahee – vença-o para ganhar uma Spirit Orb. Salte da entrada do santuário e plane para a outra margem do rio. Siga em direção ao objetivo para achar uma escadaria; suba até o topo e plane com o parapente até a porta do santuário Ha Dahamar ou crie um bloco de gelo para passar pelos espinhos.

Quando o tablet indicar que existe um santuário próximo, siga para a direção em que o sinal está mais forte



Com a perda de memória de Link, Impa contextualiza o herói sobre a situação de Hyrule

It has been quite a long time...Link.

- Converse com Sagessa perto do estábulo para aprender a fazer elixires. Link ganha um Hasty Elixir, que melhora sua velocidade para correr, nadar ou escalar. Pegue lenha no estábulo para fazer fogueiras e acampamentos. Fale com Rensa para saber mais sobre as vilas da região e cavalos selvagens. Abasteça seu estoque e venda itens inúteis com Beedle.

- Você pode domar um cavalo na colina após o estábulo para viajar. Registre o cavalo no estábulo e atravesse a Kakariko Bridge, então dê a volta no monte seguindo a estrada. Entre no desfiladeiro para chegar em Kakariko Village. Fale com Nanna na fogueira perto da entrada. Siga para o casarão ao fundo e fale com os guardas para

passar. Fale com Paya e entre na casa. Após assistir a cena, fale com Impa para receber suas próximas missões: restaurar os componentes que faltam do tablet e libertar as Divine Beasts. Sua prioridade é restaurar o tablet, então viaje para Hateno Village.

HATENO VILLAGE

- Saindo de Kakariko, vá para o sul em direção a Hateno Village - ou faça uma viagem rápida ao templo Ha Dahamar e siga a estrada até o Fort Hateno. Tome cuidado com os grandes Bokoblin - derrote-os com ataques de machado após os golpes dele. Fique atento com o anoitecer e a chegada da Blood Moon, evento que faz os inimigos renascem. Vá até o rio e, se estiver se sentindo aventureiro,

escale a torre de Hateno para liberar o mapa da região. Siga a estrada até Hateno e explore o comércio.

- Suba a trilha até a montanha no fim da vila, e entre na cabana do telescópio, o Tech Lab. Converse com Purah e peça para falar com o diretor. Symin avalia o tablet e chama a diretora (a própria Purah!). Para restaurar o tablet, pegue a tocha no laboratório e planeje até a fornalha azul nas proximidades (ela pode ser vista da entrada do laboratório). Acenda a tocha com a chama azul e volte pela vila até o laboratório carregando o fogo.

- Use a tocha na fornalha do lado de fora do laboratório. Entre e fale com Purah para usar o painel e reparar o tablet, que ganha uma

câmera para registrar equipamentos, monstros, criaturas e materiais no Hyrule Compendium – fotografe Purah para testar. Fale com ela para trocar as peças e engrenagens antigas coletadas por melhorias para as runas. Use o portal de viagem rápida para voltar ao templo de Ha Dahamar e siga para Kakariko Village para falar com Lady Impa e completar a missão. Isso abre a missão paralela de encontrar as memórias perdidas, que consiste em localizar 18 pontos de Hyrule (veja as páginas seguintes).

LIBERTE AS DIVINE BEASTS

- Essa missão se divide em quatro partes e envolve livrar as máquinas de guerra de Hyrule da influência de Ganon. Elas podem ser feitas em qualquer sequência. Neste guia, a ordem foi definida assim: **Vah Ruta**, em Zora's Domain **Vah Rudania**, em Death Mountain **Vah Naboris**, no Gerudo Desert **Vah Medoh**, nas Hebra Mountains

ZORA'S DOMAIN

- O caminho mais rápido para o território de Zora é seguir pelo norte da Kakariko e passar pelo santuário Ta'lo Naegh – aproveite para visitar o local e dominar as técnicas de esquiva e contra-ataque. Depois, atravesse o rio com o parapente. Siga em direção a torre Lanaryu. Na região pantanosa, use suas novas técnicas de combate para lidar com os Lizalfos. Circule de longe o guardião no pântano para não ser detectado antes de chegar na torre. Uma rota mais segura é seguir pelas montanhas na margem do pântano para enfrentar menos adversários e sobrevoar o rio quando estiver próximo da torre.



Impa pede para Link falar com Purah em Hateno. Após cumprir as tarefas por lá, volte para falar com Impa



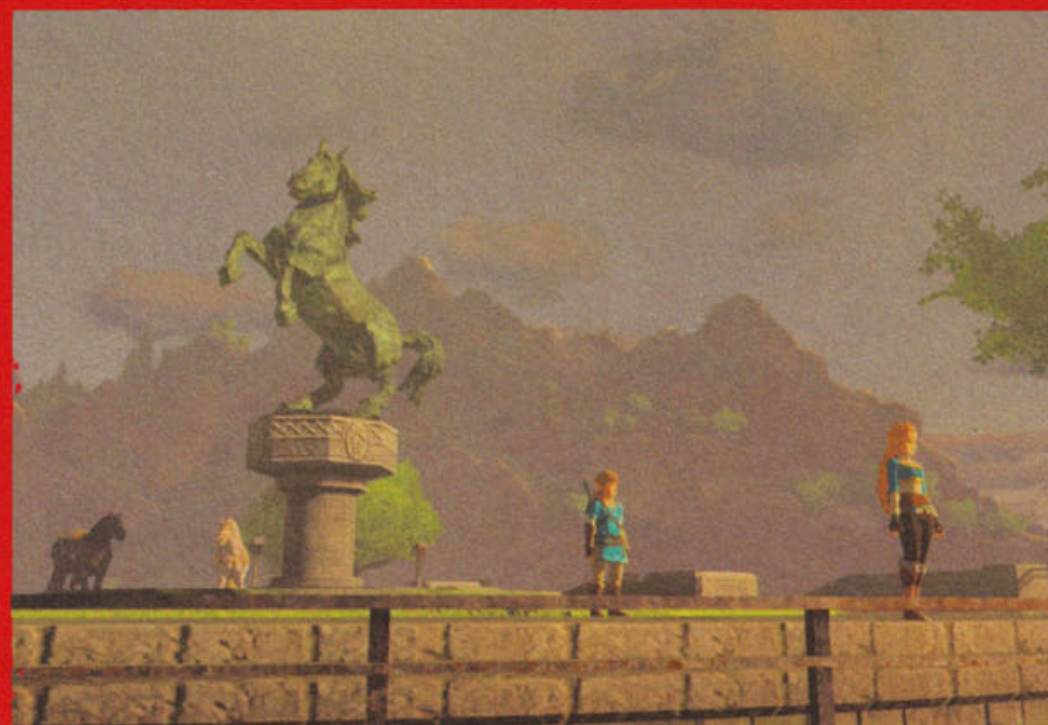


Após conhecer as vilas de Kakariko e Hateno, a jornada começa de verdade: hora de libertar as máquinas de guerra de Hyrule



MEMÓRIAS

As memórias perdidas de Link podem ser pegas em qualquer ordem e funcionam como colecionáveis que contam mais sobre a história do jogo. Após coletar os 18 fragmentos, fale com Impa para ganhar a Blue Champion Tunic. Para encontrar as memórias, veja as indicações no nosso mapa e leia as instruções mais detalhadas a seguir.



1. Subdued Ceremony

Onde encontrar:

Sacred Ground Ruins, Central Hyrule

Próxima ao castelo de Hyrule, seguindo uma linha reta em direção ao sul. A memória fica no centro de uma construção circular, cercada de água. Há um guardião no local, mas é possível usar as colunas e árvores ao redor para chegar ao ponto da memória sem ser visto.



2. Revali's Flap

Onde encontrar: **Rito Village**

A progressão pela campanha o leva até a Rito Village. Após falar com o ancião para dar seguimento à missão, converse com a mulher na tenda à direita.



3. Resolve and Grief

Onde encontrar:

Lake Kolomo, Central Hyrule

A partir da Plateau Tower, planeje em direção ao norte até o Lake Kolomo. Ande pela margem esquerda até encontrar uma pequena pedra que se destaca entre as árvores próximas ao lago. O ponto brilhante da memória fica ao lado dela.



4. Daruk's Mettle

Onde encontrar: **Goron City**

Essa memória é desbloqueada de forma automática durante a história principal. Após falar com o líder de Goron City, ele conta a história de Daruk e Link então se lembra do seu antigo companheiro.



5. Zelda's Resentment

Onde encontrar:

Ancient Columns, Tabantha

A forma mais simples é partir do estábulo próximo da Tabantha Great Bridge. Cruzando a ponte de leste a oeste, escale a montanha ao sul e siga rumo a um santuário no topo. A memória está no pátio.



6. Urbosa's Hand

Onde encontrar: **Gerudo Town**

Obtida na campanha ao cumprir a missão dada por Riju e recuperar o Thunder Helm do clã Yiga.



7. Blades of the Yiga

Onde encontrar: **Kara Kara Bazaar**

Esta memória é facilmente encontrada no oásis Kara Kara Bazaar, em Gerudo Desert. A memória está ao lado do lago.



8. A premonition

Onde encontrar: **Eldin Canyon**

Nos arredores de Goronbi Lake, em um lago de lava. Ela pode ser acessada por meio da Woodland Tower e seguindo para o leste. Após algumas escaladas, guie-se pela foto no tablet até chegar em uma espécie de mirante de Hyrule, em uma área com um círculo de pedras.





9. Silent Princess

Onde encontrar: Irch Plain

Vá para a região a oeste do castelo de Hyrule, até a margem esquerda do rio que cerca o castelo. É possível partir da Ridgeland Tower, planando em direção nordeste e passando pelas Royal Ancient Lab Ruins. A memória está perto de uma árvore grande.



10. Mipha's Touch

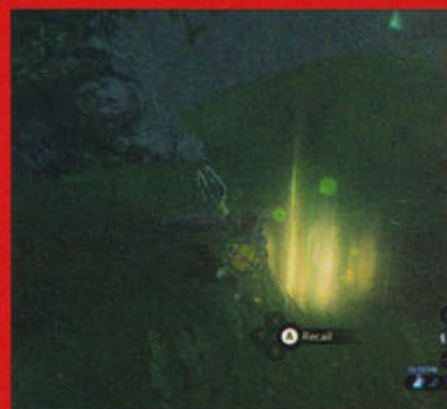
Onde encontrar: Zora's Domain

Parte da história, adquirida após falar com o Zora King e com Muzu.

11. Shelter from the Storm

Onde encontrar: West Necluda

Siga para oeste a partir da Great Plateau Tower, passando pelas montanhas de Scout Hill e cruzando o Hylia River. Na faixa de montanhas que separa o rio do Deya Lake há uma grande árvore com duas pequenas estátuas em uma pequena colina. Esta memória de Link pode ser adquirida desse ponto.



12. Father and Daughter

Onde encontrar: Hyrule Castle

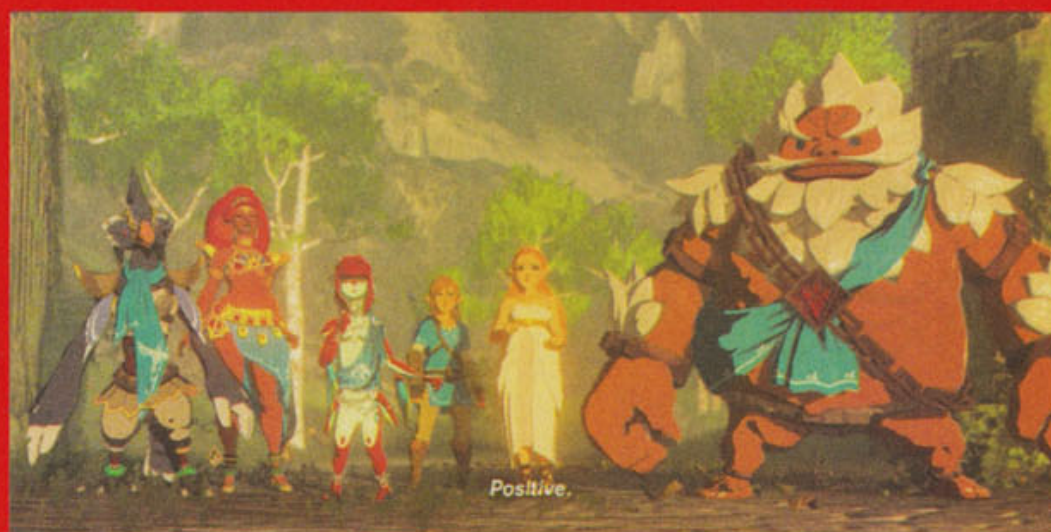
Está dentro do castelo de Hyrule, então deixe-a para a parte final do game, pois é preciso enfrentar inimigos bem fortes. Para chegar lá, entre no castelo pelo lado oeste e ache uma torre anexa à esquerda da construção principal. A memória está em uma ponte que liga as duas torres, na entrada dos aposentos de Zelda.



13. Slumbering Power

Onde encontrar: Spring of Power

Siga para o norte a partir da Akkala Tower, seguindo a estrada mais ao norte que atravessa o Shadow Pass. Entre a região de North Akkala Valley e Ordorac Quarry há uma espécie de local sagrado com água. Siga até lá – é possível chegar planando. A memória fica perto da estátua usada para aumentar os atributos de Link.



14. To Mount Lanayru

Onde encontrar:

Sanidin Park Ruins

Partindo da Ridgeland Tower, siga a estrada para o sul, passando por West Hyrule Plains e Nima Plain. A memória está do lado esquerdo da estrada, em uma área que conta com uma grande estátua de um cavalo.



15. Return of Calamity Ganon

Onde encontrar:

Lanayru Road - East Gate

É possível chegar ao local da memória saindo de Kakariko Village e cruzando as montanhas e a floresta a nordeste da vila. Seguindo nessa direção pelo vale entre as montanhas, encontre um lago triangular que separa Lanayru Heights e Phalian Highlands. Este local se chama Lanayru Road e a memória fica próxima a um arco na parte mais à direita desta área, no local chamado East Gate.



16. Despair

Onde encontrar: Hyrule Field

Há poucas referências para encontrar essa memória, mas ela fica na floresta próxima ao Bottomless Swamp, entre o pântano e Hylia River, ao norte da

Dueling Peaks Tower. Na floresta, procure por uma pequena clareira.



17. Zelda's Awakening

Onde encontrar: Fort Hateno

Para desbloquear essa memória é preciso ter ativado as anteriores que se relacionam com a princesa Zelda (e voltado para falar com Impa). Depois, vá até o Dueling Peaks Stable e siga para leste, em direção ao Fort Hateno. Ela está na parte central do lugar, na porção sul do Ash Swamp, perto de áreas alagadas e guardiões caídos.



18. The Master Sword

Onde encontrar: Korok Forest

Essa memória faz parte da missão The Hero's Sword e, para obtê-la, é necessário ter ao menos 13 corações de energia para empunhar a Master Sword, ação que ativa a memória.



- A torre é guardada por muitos Bokoblin e Moblins, então avance com cautela. Ao subir pela trilha, cuidado com o inimigo voador – ele pode congelar Link. Use flechas de fogo para maximizar o dano ou dê a volta escalando pela rocha até a torre. No topo, conheça o Zora chamado Gruve, que vai direcioná-lo para o santuário Soh Kofih para você se encontrar com o príncipe Sidon.

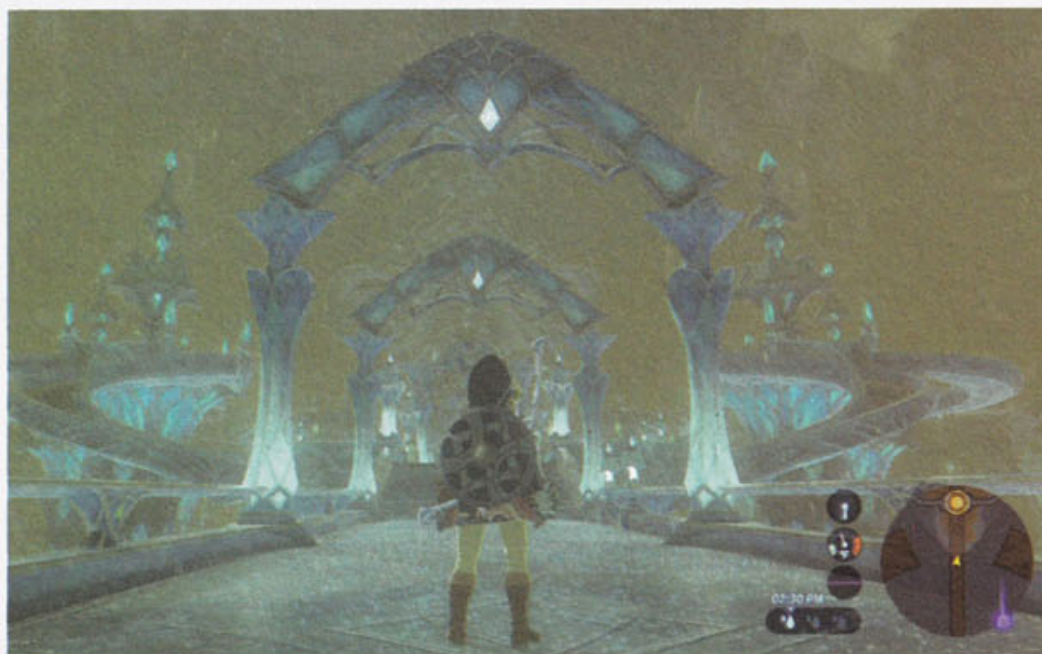
- Desça até a ponte azul e fale com Sidon para descobrir a direção para o domínio dos Zora. Siga pela trilha e enfrente os inimigos que aparecem na beira do lago com arco e flecha. Mire na cabeça dos polvos quando eles estiverem inflados para derrotá-los com um único disparo.

- Ao chegar no topo do cânion e fazer uma curva, enfrente um grupo de Lizalfos arqueiros equipados com flechas elétricas. É a luta mais difícil até aqui. Colete lanças na paliçada e tome uma poção de resistência a choque. Use flechas congelantes e ataques carregados nos alvos congelados. Cuidado com o Lizalfo roxo, pois o ataque forte dele pode matar Link de forma rápida. Uma boa saída é congelar os inimigos e passar direto se a briga estiver muito difícil.

- Atravesse a ponte de Luto's Crossing para falar com Sidon. Em seguida, encare um enorme Moblin que usa uma clava: bloqueie os ataques laterais e, quando ele golpear por cima, esquive para o lado e acerte o contra-ataque. Repita mais duas vezes, mas se prepare para quebrar algumas armas e escudos no processo.

- No topo da ravina há um mago que ataca com poderes elétricos. Use flechas para se livrar dele e pegue o Lightning Rod do oponente. Use o parapente para descer do alto da ravina até a ponte e entrar em Zora's Domain, escapando do encontro de mais inimigos. Fale com Sidon na entrada da cidade.

- Explore a cidade para visitar lojas, vender e comprar itens, cozinhar e dormir numa estalagem. Há também uma estátua para trocar Spirit Orbs. No segundo andar, encontre o Rei Zora e Sidon. Vista a armadura que ganhar de presente para nadar mais rápido e subir cachoeiras a nado.



- Link precisa de flechas de choque para derrotar Vah Ruta e, para isso, precisa da ajuda de Muzu. Encontre ele e Sidon para um papo. Muzu explica o plano para conseguir as flechas, mas, antes de prosseguir para a cachoeira leste, vá para o norte e suba a cachoeira até alcançar o lago Toto. Há ruínas subaquáticas aqui: encontre o baú escondido e tire-o das profundezas com magnetismo para obter o elmo Zora. Com ele, além de nadar mais rápido, Link causa mais dano com o ataque giratório enquanto está nadando. Siga para a montanha Ploymus para obter as 20 flechas de choque.

- No topo da montanha mora o centauro Lynel. A batalha é quase impossível, então circule a área furtivamente e colete as flechas nas árvores. Se Lynel avistá-lo,

fuja para longe e use o parapente para sair de vista. Após coletar as flechas, volte à cachoeira leste e encontre Sidon. Ele leva Link até o lago ao redor da "besta divina", um enorme elefante mecânico.

DIVINE BEAST VAH RUTA

- Monte nas costas do príncipe e se proteja dos blocos disparados pela criatura. Use a runa Cryonis para destruir os blocos, o que faz Sidon encontrar uma abertura para levar Link até as cascatas na lateral. Suba por elas (usando um traje de Zora) para disparar flechas elétricas nas estruturas no topo. Repita o processo, mas atenção para as esferas pontiagudas: erga blocos de gelo atrás de Link para se livrar delas. Repita o processo até destruir todas as estruturas. Veja a cena e entre no calabouço.

- Há uma criatura com um olho corrompendo a sala: derrote esses olhos sempre que encontrá-los com uma flecha certa ou uma bomba. Lute contra o pequeno guardião na sala e detone outro olho dentro da água. Avance, crie um bloco de gelo sob o portão para abri-lo e atualize o tablet com o mapa do calabouço e a localização dos terminais que Link precisa ativar. O primeiro está na sala inicial do calabouço, na parede da esquerda onde estão as engrenagens - use Magnesis para girar a engrenagem no sentido horário e subir a plataforma com o terminal.

- Vá para o lado de fora e suba a rampa para chegar ao segundo nível. Há uma grande engrenagem com água caindo sobre ela; antes de mexer ali, use Cryonis para criar uma plataforma de gelo e alcance o baú com um Silver Rupee. Volte ao ponto em que a água cai na engrenagem e use Cryonis para interrompê-la no exato momento em que o terminal estiver do lado de dentro da engrenagem, na horizontal, para conseguir ativá-lo.

- Volte à parte externa do calabouço. Destrua os monstros e use uma bomba contra a boca maligna. Acerte o olho no teto para se livrar da corrupção e seguir para o terceiro andar. Link precisa girar toda a estrutura: abra o mapa do calabouço no inventário e ajuste a tromba



Após converter uma Divine Beast, o espírito de cada Campeão fornece um poder a Link. Mipha, a Campeã dos Zora, dá uma habilidade de cura para o herói



PRATOS E ELIXIRES

Link pode preparar diversas receitas nas panelas encontradas em acampamentos e vilas. Para isso, selecione os itens no inventário e jogue na panela com o fogo aceso. Além de encher os corações, os pratos e elixires concedem diversos bônus para Link. As categorias de bônus são:

- **Hearty:** corações extras temporários
- **Enduring:** vigor extra temporário
- **Energizing:** recupera vigor (stamina)
- **Chilly:** resistência ao calor
- **Spicy:** resistência ao frio
- **Electro:** resistência a eletricidade
- **Hasty:** aumenta velocidade
- **Sneaky:** aumenta furtividade
- **Mighty:** bônus no ataque
- **Tough:** bônus na defesa

Aqui estão as receitas mais simples, feitas com o mínimo de ingredientes, mas saiba que é possível colocar vários itens iguais no mesmo prato para potencializar seu efeito. No entanto, não misture itens de efeitos diferentes, pois ambos serão cancelados. Confira as melhores receitas para cada necessidade.

RECEITAS DE CORAÇÕES

Hearty Fried Wild Greens

Efeito: Recupera todos os corações, adiciona 5 corações temporários

Ingrediente: Big Hearty Radish (ou duas Hearty Radish)

Onde encontrar: Akala Highlands, Lanaryu Great Springs

Hearty Simmered Fruit

Efeito: Recupera todos os corações, adiciona 4 corações temporários

Ingrediente: Hearty Durian

Onde encontrar: Bronas Forest

RECEITAS DE VIGOR

Enduring Fried Wild Greens

Efeito: Aumenta vigor temporariamente acima do limite máximo

Ingrediente: Endura Carrot

Onde encontrar: Hyrule Ridge, Rutile Lake (ao redor das árvores)

Energizing Fish Skewer

Efeitos: Recupera o vigor

Ingrediente: Staminoka Bass

Onde encontrar: Nos rios e lagos em Hyrule Field

RECEITAS DE RESISTÊNCIA

Chilly Mushroom Skewer

Efeito: Resistência ao calor por 2 minutos e 30 segundos

Ingrediente: Chillsroom

Onde encontrar: Hebra Mountains, Hebra Headspring (perto das árvores)

Chilly Elixir

Efeito: Resistência ao calor por 4 minutos e 20 segundos

Ingredientes: Cold Darner + 1 Ice Keese Wing

Onde encontrar: Hyrule Ridge (no campo)

Spicy Mushroom Skewer

Efeito: Resistência ao frio por 2 minutos e 30 segundos

Ingredientes: Sunshroom

Onde encontrar: Eldin Canyon, Foothill Stable (perto das árvores)

Spicy Elixir

Efeito: Resistência ao frio por 4 minutos e 20 segundos

Ingredientes: 1 Warm Darner + 1 Fire Keese Wing

Onde encontrar: Hyrule Ridge

Electro Mushroom Skewer

Efeito: Resistência à eletricidade por 2 minutos e 30 segundos

Ingrediente: Zapshroom

Onde encontrar: Gerudo Highlands (na beira de penhascos)

Electro Elixir

Efeito: Resistência à eletricidade por 4 minutos e 20 segundos

Ingredientes: Electric Darner + Electric Keese Wing

Onde encontrar: Gerudo Highlands

RECEITAS DE VELOCIDADE

Hasty Simmered Fruit

Efeito: Aumenta a velocidade por 1 minuto

Ingrediente: Fleet-Lotus Seeds

Onde encontrar: Hyrule Ridge, no lago Rutile (ao redor das grandes árvores)

Hasty Elixir

Efeito: Aumenta a velocidade

por 2 minutos e 10 segundos

Ingredientes: Hot-Footed Frog + Keese Wing

Onde encontrar: Great Plateau (nas poças de água)

RECEITA DE FURTIVIDADE

Sneaky Fried Wild Greens

Efeito: Aumenta furtividade por 2 minutos

Ingrediente: 1 Silent Princess (ou mais)

Onde encontrar: Hyrule Ridge perto de Rutile Lake (perto das árvores)

RECEITA DE ATAQUE

Mighty Salt-Grilled Fish

Efeito: Aumenta ataque por 1 minuto e 50 segundos

Ingredientes: 1 Mighty Porgy (ou mais) + Rock Salt

Onde encontrar: Lanaryu Great Spring, no meio da Horon Lagoon, perto das pedras

RECEITA DE DEFESA

Tough Salt-Grilled Fish

Efeito: Melhora defesa por 1 minuto e 50 segundos

Ingredientes: 1 Armored Porgy (ou mais) + 1 Rock Salt

Onde encontrar: Lanaryu Great Spring, no meio da Horon Lagoon, perto das pedras

totalmente para cima. Isso faz a água cair e move a estrutura. Quando a esfera estiver prestes a cair, use Stasis para segurá-la no lugar e deixar o portão do outro lado do eixo aberto. Salte pelo portão antes que o efeito acabe. Volte ao mapa e mova a tromba para a posição mais baixa possível para interromper o giro da engrenagem e permitir que Link ative o terceiro terminal.

- Desça para o segundo nível e vá ao meio das duas engrenagens. Mova a tromba até a terceira posição a partir do topo para fazer a água cair sobre a engrenagem maior – isso permite subir até o topo e atravessar para o outro lado. Enfrente o mini-guardião e depois pise na placa a sua esquerda para criar uma cachoeira. Ela serve como atalho para voltar com uma roupa Zora caso Link caia no andar inferior.

- Vá até a tromba e manipule-a no mapa para colocá-la na horizontal novamente. Corra até a ponta, destrua o olho que bloqueia o caminho e não esqueça de abrir o baú na plataforma. Dali, mova a tromba até o topo e se equilibre enquanto ela sobe – quando Link for jogado para fora no alto, plane até as costas do elefante. Caia pelo buraco quadrado e veja o próximo terminal cercado de corrupção e chamas. Destrua os olhos para liberar a alavanca e use Magnesis nela para abrir o teto. Mova a tromba até a quinta posição a partir do topo para derramar água pela passagem e interromper o fogo. Desça e ative o quarto e penúltimo terminal.

- Para alcançar o último terminal, repita o processo de subir na tromba e movê-la para a vertical, voltando para a cabeça do elefante. Em seguida, coloque a tromba na horizontal de novo e voe até a ponta com o parapente. Quando estiver quase chegando, mova a estrutura para dois pontos acima do nível horizontal. Desça até a plataforma atrás do terminal e suba a tromba até o terceiro ponto a partir do topo. Ative o último terminal. Agora Link deve ativar a Main Control Unit ao lado da entrada do calabouço. No nível mais baixo, desça até a unidade de controle. Isso vai iniciar a luta com o chefe.

CHEFE: WATERBLIGHT GANON

- Essa versão de Ganon aparece com uma lança. O método mais divertido e desafiador é esquivar e contra-atacar, mas os ataques do chefe matam de primeira. O caminho mais aconselhado é manter uma distância segura e disparar projéteis ou arremessar armas, sempre intercalando os ataques com bloqueios certos

com o escudo. Acerte tiros na cabeça para derrubar Ganon, corra até ele e golpeie para acelerar o processo. Quando o chefe perder metade dos pontos de vida, a sala vai se encher de água e só vão restar quatro plataformas. Ganon cria um bloco de gelo e joga na sua direção; defenda-se com a runa Cryonis para quebrar o bloco. Repita o processo contra três blocos e, por fim, contra cinco. Quando os ataques terminarem, acerte-o com uma flecha e Ganon irá se mover para outra plataforma. Repita o processo até acabar com ele. Só mude de plataforma se Ganon pular para onde você estiver e tenha cuidado com as ocasionais investidas de lança. De volta à Zora's Domain, fale com o rei e colete o tridente. Hora de partir para Death Mountain.

GORON CITY

- Volte à torre Lanaryu e siga para o norte pela estrada que aparece no mapa. Ao chegar na área inexplorada do mapa, a estrada vai se bifurcar: vá pela trilha da

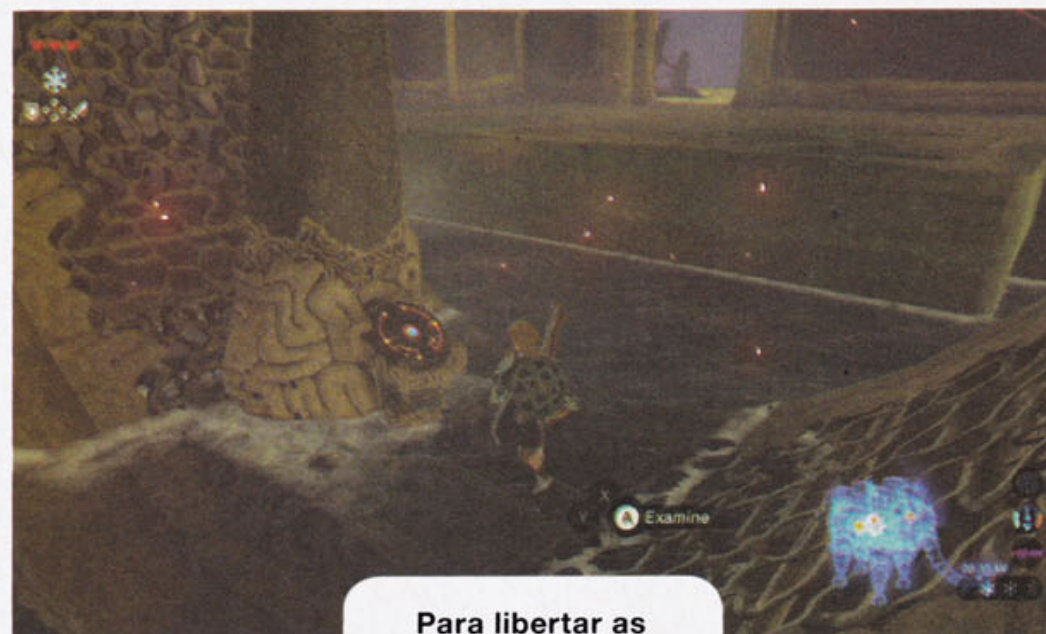
esquerda até o estábulo Foothill. Fale com Glide e não deixe de comprar os elixires Fireproof. Passe no santuário ao sul do estábulo, Mo'a Keet, para coletar um Spirit Orb e criar um ponto de viagem rápida para quando precisar comprar mais elixires.

- Durante a viagem até Maw of Death Mountain, destrua os crânios dos grandes esqueletos Moblins que aparecem durante a noite para que eles não voltem. Seguindo adiante, a estrada vira para a direita e revela um guardião – enfrente ou circule furtivamente. Suba a trilha até a torre Eldin.

- Na subida, use bombas contra os monstros de fogo. Ao passar pela placa "Death Mountain Marker #2", escale o paredão para encontrar um guardião no topo. Suba na pedra mais alta e plane para escapar do ataque inimigo. Lute com o Lizalfo aos pés da Eldin Tower para pegar armas e escudo mais resistentes – itens de madeira vão quebrar ao viajar pela região. Escale a torre e atualize o mapa.

- Desça a torre na direção norte para voltar à estrada e avance até Southern Mine (sempre usando elixires contra o fogo). Fale com minerador Borin. Suba a rampa desviando das bolas de fogo até chegar em Goron City. Compre a armadura à prova de fogo e, se tiver dinheiro, as botas e o elmo também. Procure Bludo, líder dos Goron, para continuar a missão.

- Na área indicada por Bludo, vire o grande canhão e coloque uma bomba redonda. Atire no bando



Para libertar as Divine Beasts, Link precisa ativar todos os terminais e enfrentar um chefe





O caminho para Goron City é quente. Tome elixires para se proteger do fogo até comprar as roupas adequadas na cidade





Vah Rudania é um grande lagarto mecânico que se arrasta ao redor da Death Mountain



de Lizalfos. Plane até lá. Vire o canhão e mate dois Lizalfos que guardam a passagem para coletar um arco de metal, resistente ao calor. Dois arqueiros Lizalfos distantes atacam; use as colunas de vapor para atravessar até a plataforma onde eles estão. Mais adiante, use outro canhão para detonar os dois Lizalfos e um terceiro que está separado deles.

- Use as colunas de ar quente para alcançar a plataforma mais alta e chegar ao próximo canhão. Aponte o canhão para a estrutura em forma de crânio, acabe com os inimigos lá e plane até o local para coletar flechas de gelo. Use o canhão deste lado para destruir a torre com inimigos e suba até o objetivo para encontrar Yunobo.

Vá com o parapente até o canhão mais próximo. Atire na entrada da mina enquanto o canhão estiver virando para desbloquear a passagem. Volte, fale com Yunobo e aproveite para coletar rupees nos baús e vasos. Volte para Goron City e fale com Bludo.

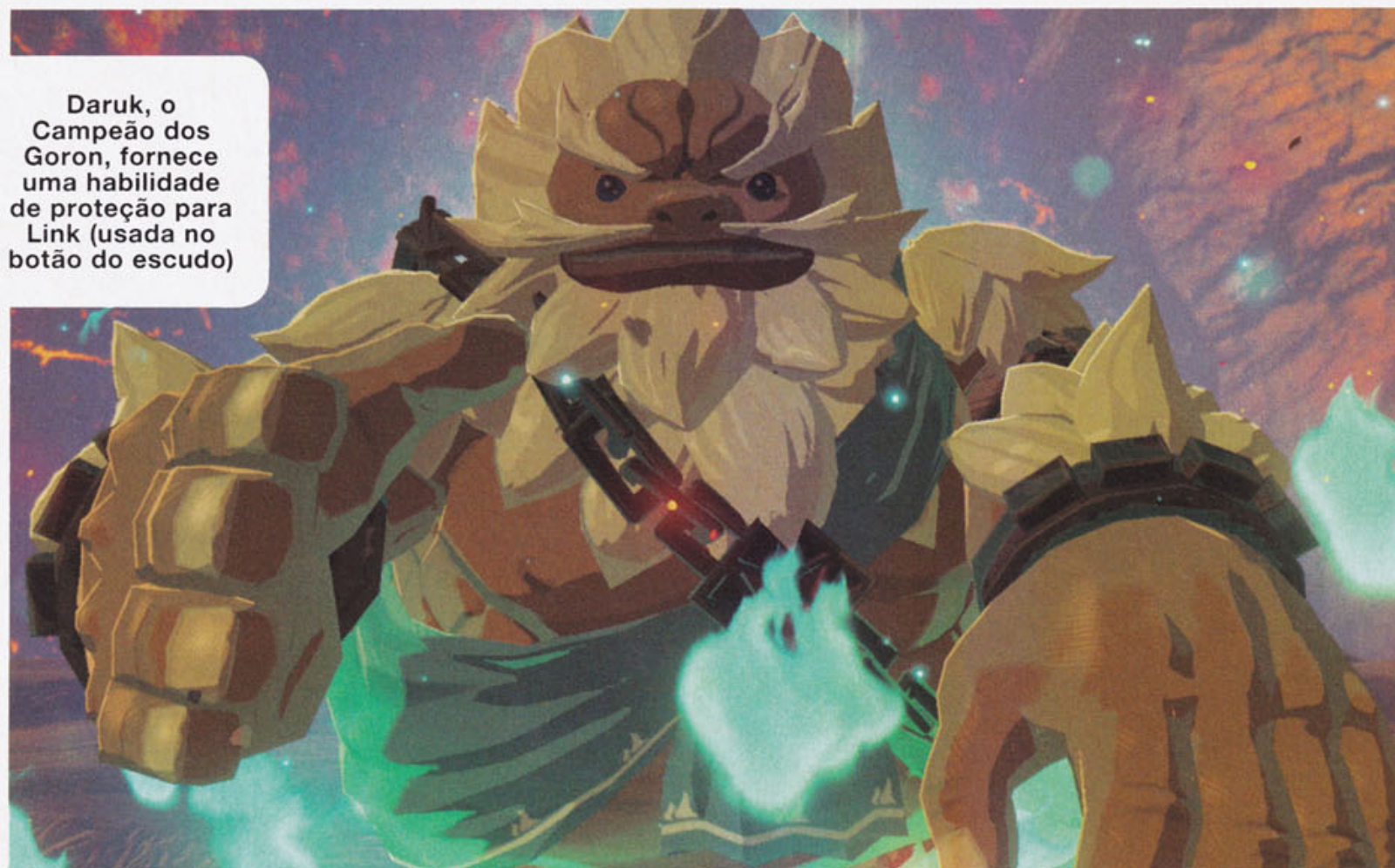
- Após a cena, volte à mina abandonada e continue subindo a montanha até Goron Hot Spring, ao lado da ponte Stolock. Aproveite a fonte para descansar. Ao ver Yunobo lutando com dois Moblin, tente afastá-los para enfrentar um de cada vez. Fale com Yunobo e descubra seu plano. O primeiro passo é abaixar a ponte levadiça de Eldin. Use o canhão para jogar Yunobo e uma bomba do outro lado da ponte.

- Assim que Link atravessa a ponte, Va Rudania envia guardiões de vigilância. Se eles avistarem você ou Yunobo, a máquina de guerra provoca erupções fatais. Avance e chame Yunobo com um assobio para que ele se posicione no local desejado. O primeiro drone está logo a frente. Ele se move para frente e para trás, mas parte do caminho está coberto por uma pedra. Posicione-se embaixo da pedra para não ser visto e passe pelo vigia. Suba na montanha por trás do próximo vigia e empurre uma das pedras nele para destruí-lo. Desça, use Stasis para mover as pedras e abra caminho. Use Yunobo no canhão para acertar Va Rudania.

- Assobie para Yunobo esperar. Escale a montanha ao lado dos

dois próximos sentinelas e use Magnesis para derrubar os cubos de metal sobre eles. Livre-se do Moblin que guarda o canhão e atire Yunobo em Va Rudania. A seguir, há dois sentinelas: um parado e outro voando. Siga atrás da que está girando para passar batido pela dupla. Suba a trilha e, ao avistar os outros três, assobie para Yunobo ficar parado. Espere uma abertura no movimento do trio para correr até a coluna de ar e planar até o topo da rocha. Use Magnesis para mover os objetos metálicos e derrubar os drones.

- A última etapa está guardada por dois Moblins. O espaço é apertado e o ideal é escalar a parede e usar Magnesis para derrubar os blocos sobre a dupla. Aponte o canhão e atire Yunobo pela última vez. Assista a cena e prepare-se para explorar o calabouço.



Daruk, o Campeão dos Goron, fornece uma habilidade de proteção para Link (usada no botão do escudo)

DIVINE BEAST VAH RUDANIA

- Essa área é muito quente. A armadura aguenta a área interna, mas a externa é mais perigosa. Aproveite o ponto na entrada do calabouço para voltar ao estábulo Foothill e comprar mais elixires a prova de fogo caso seja preciso.

- Ao entrar, elimine os olhos, pegue a tocha e acenda os pedestais com chamas azuis. Acenda o pedestal apagado e abra a porta. Derrote o mini-guardião e os olhos corruptos. Acenda o pedestal apagado para abrir a passagem. Ative o painel para atualizar o mapa e acender as luzes do local. Com esse mapa, você consegue mover a masmorra em 90 graus.



- O primeiro terminal está na sala ao lado de onde fica o mapa. Entre e olhe para cima para avistá-lo. Abra o mapa e gire o calabouço 90 graus. Vá até o outro lado da sala e use o parapente para ir até o próximo terminal enquanto a sala estiver rodando.

- Com o calabouço na mesma posição, suba a escada até o andar superior e vá para o lado de fora. Use um elixir a prova de fogo. Acerte o olho na passarela, vire o calabouço 90 graus e passe por onde ele estava. Pegue o Ancient Core no baú, vire o calabouço para a posição original para voltar (não dá para escalar aqui) e, em seguida, vire 90 graus. Acerte o olho na parte de baixo da passarela para remover a corrupção do segundo terminal. Posicione-se na beira do terminal e gire o calabouço 90 graus para conseguir ativá-lo.

- Volte ao primeiro andar e acenda a tocha. Gire o calabouço e suba até a área externa. Gire novamente e suba pela passarela enquanto a masmorra estiver se movendo. Use a tocha com a chama azul no pedestal apagado para abrir o portão. Uma bola vai sair rolando até o topo da escadaria; siga-a e gire o calabouço para que ela desça. Um bloco de metal vai interromper a passagem da esfera. Entre no primeiro andar e vá até a sala com o receptáculo. Gire o calabouço e use Magnesis para remover o bloco metálico. A bola vai cair no lugar certo e abrir as grades. Entre na sala e ative o terceiro terminal.

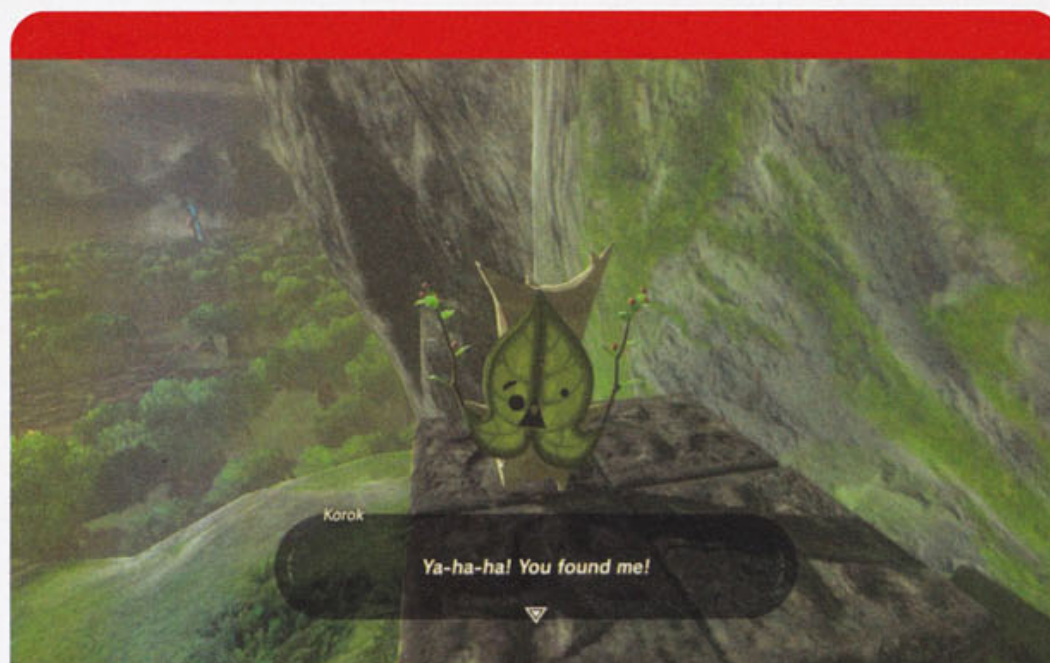
- O quarto terminal fica próximo, no piso principal. Saindo da sala

onde a bola caiu, você pode ver duas portas de metal bloqueadas por uma barra de madeira: atire flechas de fogo para incendiar (ou acenda uma flecha comum e na chama azul). Use Magnesis para abrir a porta e ativar o terminal.

- Volte ao começo do calabouço, logo após descer a rampa. Ao lado de uma das tochas da entrada, há uma porta fechada com um buraco no meio. Acenda uma flecha na chama e dispare pelo buraco no pedestal apagado para abrir a porta. Do outro lado há uma parede de fogo impedindo a passagem. Olhe o teto da sala e use uma flecha de fogo nas folhas para liberar um bloco de metal. Use Magnesis para mover o cubo, colocando-o sobre as chamas do lado direito. Gire o calabouço para passar ao lado do cubo e, em seguida, vire de volta para Link ativar o pedestal. Com os terminais ativos, é hora de enfrentar Firelight Ganon.

CHEFE: FIRELIGHT GANON

- Suba pela escadaria até o topo do calabouço e saia para ativar o controle central que evoca Firelight Ganon. Na primeira parte da batalha, ele usa uma enorme espada. Desvie dos golpes verticais pulando para os lados e esquive dos horizontais pulando para trás. Às vezes, ele usa três ataques horizontais seguidos e arremessa pequenas bolas de fogo. A melhor maneira de enfrentá-lo é ficando longe e atirar flechas (as de gelo são as melhores). Mesmo quando ele cair, continue atirando de longe – arremesse armas também.



COMO AUMENTAR O INVENTÁRIO

É possível conseguir novos espaços nos inventários de armas, arcos e escudos coletando sementes Koroks. Troque-a com Hestu para liberar espaço na mochila de Link. Primeiro, ele fica na estrada que leva para Kakariko. Depois, ele segue viagem e fica próximo ao Riverside Stable ou ao Woodlands Stable. Por fim, ele se estabelece na Korok Forest (veja a missão da Master Sword para descobrir como chegar lá).

Há 900 sementes espalhadas pelo jogo, mas para alcançar o limite do inventário são necessárias "apenas" 441 delas. As sementes estão escondidas por todo lado em Breath of the Wild e muitas vezes envolvem a resolução de puzzles ou minigames para aparecerem. Veja algumas dicas para identificar se há uma semente Korok por perto em suas caminhadas:

- **Examine conjuntos de folhas brilhantes que circulam o cenário.**
- **Paredes rachadas que podem ser destruídas com bombas**, pedras de gelo que derretem com fogo, rochas que flutuam com Octo Balloon, potes e folhas que podem ser espalhadas com bombas são esconderijos comuns de Koroks.
- **Itens espalhados no cenário** que, se movidos pelo jogador, formam um certo padrão. Rochas podem ser encaixadas em um buraco e círculos de pedra com um espaço vazio devem ser preenchidos.
- **Mergulhe no meio de círculos** de plantas na água.
- **Ao encontrar uma flor que se destaca no cenário**, aproxime-se. Se ela sumir, vá até a próxima que aparecer e repita para seguir a trilha do Korok.
- **Encontre árvores perfeitamente alinhadas.** É preciso observar o que elas têm em comum e se uma delas foge do padrão. Se em um grupo de três árvores, duas tem só um fruto pendurado, vá até a que destoa do conjunto e retire os itens que estão sobrando para revelar um Korok.
- **Procure paredes e rochas com desenhos feitos de cubos de metal.** Use a runa Magnesis para mover o cubo que está fora do lugar e fazer com que ambos os desenhos fiquem iguais.
- **Ache estátuas que têm um espaço ao seus pés para colocar uma fruta.** Coloque a mesma fruta (geralmente uma maçã) no prato vazio para deixá-la igual às outras estátuas.
- **Vença desafios de tiro.** Atirar em balões que pairam no mapa, ou se aproxime de um catavento para iniciar o minigame.
- **Participe de corridas que começam em tocos de árvore com uma folha desenhada.** Ao subir neles, a corrida começa e Link precisa chegar ao final do trajeto dentro do tempo limite.

- Quando Ganon perde metade da vida, ele flutua e atira bolas de fogo, mas não usa a espada. Fique atrás dos pilares ou use flechas para destruí-las. Jogue bombas quando ele estiver carregando o ataque para que sugue o explosivo e tombe ao explodir: aproveite para correr até

lá e ataque com sua melhor arma de mão. O último ataque dele é um laser igual ao dos guardiões; fique atrás dos pilares para escapar. Quando Ganon estiver voando pela área, atire com flechas. Se ficar sem itens, use bombas. Atire até matá-lo e libertar Vah Rudania.

GERUDO TOWN

• Próxima parada: Gerudo Town, no extremo sul do mapa. Antes, vá até a torre Wasteland. Faça uma viagem rápida até o santuário Ken Namut, no lado oeste do Great Plateau, e salte do platô para planar na direção oeste, até a estrada. Siga a rota para o sul até o estábulo de Gerudo Canyon. Fale com Maypin e compre Warner Darner e Cold Darner para fazer elixires para resistir ao frio e ao calor - importantes para atravessar o deserto onde faz calor de dia e frio à noite. Use a panela no estábulo para preparar as poções antes de seguir viagem para o Gerudo Desert Gateway. De lá, siga para o oeste até chegar ao Kara Kara Bazaar e de lá, continue rumo ao oeste para chegar em Gerudo Town.

• Link não pode entrar na cidade: só mulheres são permitidas. Ative o santuário Daqo Chisay, próximo à entrada, e fale com Benja para saber que um homem supostamente tem conseguido entrar na cidade. Volte ao bazar e converse com os moradores sobre a pessoa que aparece no terraço durante o dia. Espere passar do meio-dia (sente-se e avance o tempo) e suba até o terraço. Converse com Villa, fale que ela é linda e pague os 600 rupees pelo disfarce para entrar em Gerudo Town.

• Com as novas roupas, entre em Gerudo Town. Suba e fale com Riju, a chefe Gerudo, para receber a tarefa de recuperar o elmo mágico Thunder Helm. Vá ao quartel falar com a capitã Teake, que indica a localização dos ladrões no Karusa Valley. Fale com as outras guardas



Gerudo Desert é um dos ambientes mais inóspitos do jogo: use roupas para o calor de dia e para o frio de noite

e elas vão recomendar o uso de uma Sand Seal como montaria - alugue perto da entrada da cidade.

• Siga até Karusa Valley, ao norte. Cuidado com as rochas que caem do desfiladeiro e, quando a areia acabar, desça do Sand Seal e siga a pé. Durante a subida, enfrente guerreiros Yiga e dê prioridade para armas com dano elétrico, o ponto fraco deles. Prossiga até alcançar a sala com um punhado de tochas. Todas as direções a partir daí tem cortinas escondendo o caminho. Acenda uma tocha e ateie fogo nas cortinas para encontrar tesouros e a escada que leva para o esconderijo do clã Yiga. Fale com a prisioneira Gerudo para descobrir a paixão dos Yiga: bananas! Colete as bananas perto da cela.

• Na área seguinte, avance com muita calma para não ser detectado. Passe abaixado pelo primeiro guarda e siga em sentido horário (acerte-o por trás para que ele morra com apenas um golpe). O próximo guarda fica parado na frente da saída. Deixe algumas bananas no chão para atrair a atenção dele e passe escondido pela lateral, e então siga pela saída enquanto ele está distraído. Ou aproxime-se lentamente pelo lado e acerte-o.

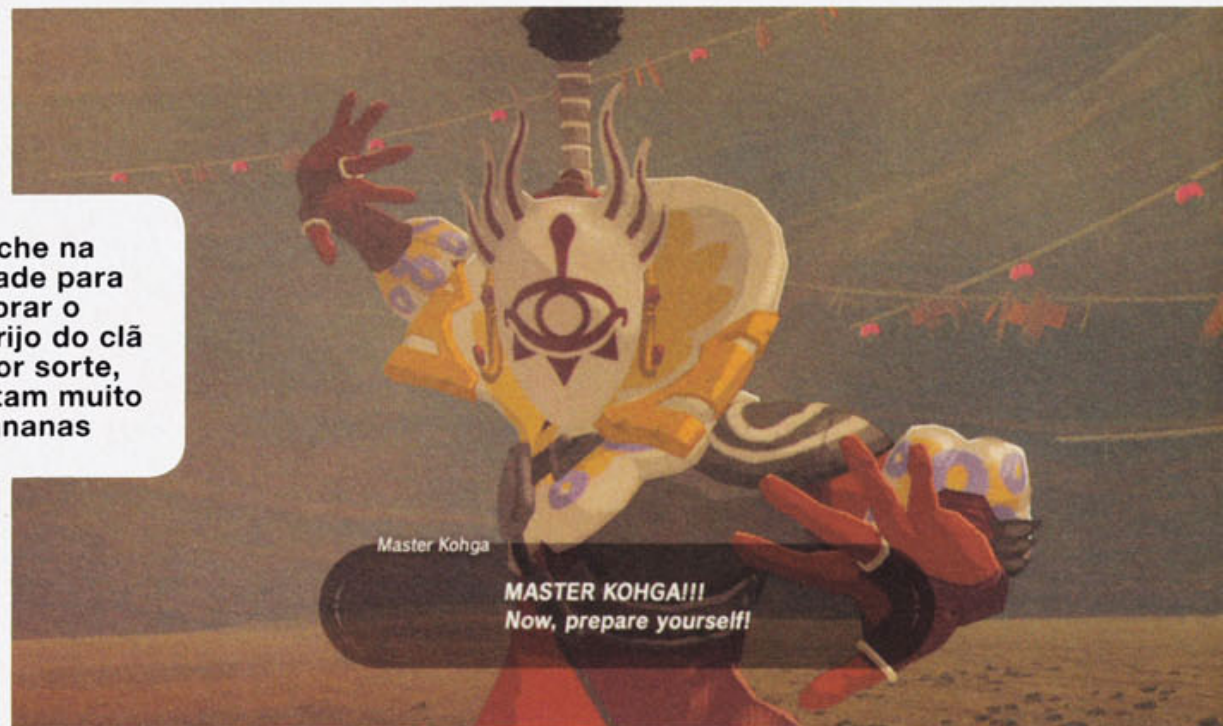
• Suba a escada e siga em frente para encontrar bananas. Pegue todas que puder e abra o baú. Volte por onde veio e desça. Todo o cuidado é pouco. Use o bloco para se esconder do guarda. Jogue algumas bananas para

atrair a atenção dele e passe furtivamente pelo outro lado, indo até o pilar que ele estava vigiando. Pegue as jóias nos barris. Atraia o próximo guarda usando bananas. Quando ele estiver distraído, corra para a escada no canto da sala. Lá em cima, pegue as bananas e o baú com o Silver Rupee. O último guarda está parado na frente da saída. Derrube uma banana do alto, quase na frente dele. Quando ele estiver distraído, salte atrás dele e corra para a próxima sala. Se estiver tendo dificuldades com essa estratégia, tente usar Stasis nos guardas e acerte-os por trás logo que eles voltarem para eliminá-los.

• Use Magnesis para pegar os baús enterrados no chão nesta



Capriche na furtividade para explorar o esconderijo do clã Yiga. Por sorte, eles gostam muito de bananas

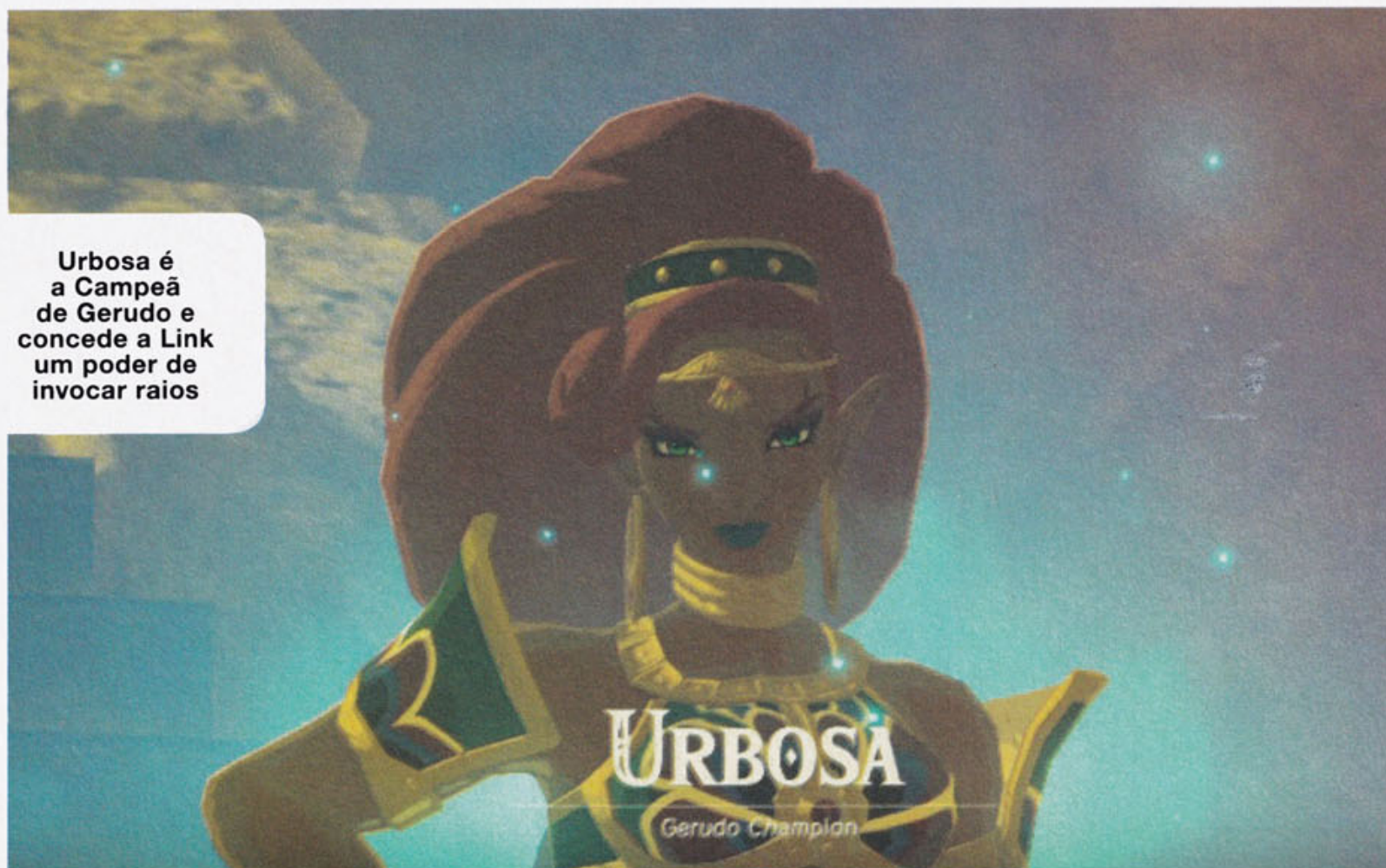




Riju é a jovem chefe das Gerudo e uma das aliadas de Link e Zelda na luta contra Calamity Ganon



Urbosa é a Campeã de Gerudo e concede a Link um poder de invocar raios



sala, coletando as jóias e bananas. Com a runa, puxe uma porta lateral para revelar a passagem secreta. Entre e encontre o mestre Kohga, líder dos Yiga.

CHEFE: MASTER KOHGA

- Na primeira fase da luta, Kohga atira um pedregulho. Enquanto ele segura a pedra sobre a cabeça (e após sair do bloco de água), acerte-o com uma flecha para que ele derrube a pedra sobre si mesmo e fique tonto. Aproveite para acertá-lo com sua melhor arma. Na segunda fase, ele se teleporta para o centro da sala e evoca duas bolas; espere até que uma delas esteja sobre a cabeça dele e acerte-o com uma flecha. Acerte vários golpes quando

Kohga voltar para a superfície. Na fase final, ele evoca uma bola enorme, que você deve controlar com Magnesis e jogar contra ele.

- Colete o Thunder Helm e fale com Riju em Gerudo Town. Após a cena, vá para o posto de guarda ao sul da cidade para encontrar Riju. Ela dá flechas-bomba para Link enfrentar a besta Naboris.

DIVINE BEAST VAH NABORIS

- Siga Riji com a Sand Seal sem tomar a dianteira. Fique no círculo protetor para se livrar dos ataques elétricos. Quando estiver próximo de Naboris, use as flechas-bomba nos pés da máquina. Acerte dois disparos em cada um para derrubar a criatura e entrar em Naboris.

- Derrote o guardião e destrua o olho do lado direito para avançar. Suba a escada no fundo até o salão principal. Do lado direito há uma plataforma: escale e pegue o mapa no pedestal. O calabouço em forma de camelo é dividido em três partes e cada uma pode ser ajustada em 90 graus usando os cilindros.

- O primeiro terminal está sobre o cilindro perto da parte traseira do camelo, dentro de uma cela, fechada por todos os lados menos por baixo. Há uma janela circular aberta perto desse cilindro. Ajuste o cilindro do mapa até que a parte de baixo da cela fique de frente para a janela. Mova o cilindro do meio para sair pelo buraco na mesma parede da janela. Dê a volta por fora e entre na cela.

Ajuste o primeiro cilindro para voltar a sala a sua posição original e ativar o terminal.

- Para ativar o segundo terminal é preciso alinhar os circuitos do mapa. Quando todos ficarem verdes, a eletricidade vai fluir pelo camelo, girando o muro que atravessa a parte dianteira do corpo de Naboris. Essa parede tem dois buracos, um com uma plataforma e outro sem; suba no buraco sem plataforma. Quando chegar ao topo da sala, pule para a plataforma abaixo e, rapidamente, passe abaixado pelo buraco no centro da parede giratória. Atravesse o corredor e tome cuidado com a corrupção e os lasers. Pegue o escudo no fim do caminho e destrua o olho com uma flechada.

- Volte à sala principal e suba nos dois buracos na parede giratória. Ao chegar ao topo, pule na abertura para chegar na dianteira do camelo. Há uma espécie de manivela no chão, cercada por circuitos verdes: mova a manivela no sentido horário até a lâmpada na engrenagem ao lado dela ficar virada para cima. Continue girando até a lâmpada se acender com uma luz azul. Em seguida, gire a manivela no sentido anti-horário para que a lâmpada do lado oposto fique na posição certa e se acenda. Ao completar a tarefa, o pescoço do camelo fica na vertical e um elevador aparece. Suba no elevador e vá até a cabeça do camelo para encontrar o segundo terminal.

- Volte até o buraco que leva para a sala principal, espere um dos buracos aparecer e passe para o



Ative os terminais de Vah Naboris alinhando os circuitos para a energia fluir pelo calabouço



outro lado. Suba no buraco com a plataforma e vá ao ponto mais alto da parede. Quando estiver quase caindo, salte e plane na plataforma ao lado, pendurada na parede. Na outra ponta fica o terceiro terminal.

- O quarto terminal fica na traseira do camelo, na plataforma mais alta. Essa área tem objetos conectados em trilhos; use o magnetismo para movê-los e conectar os trilhos. Isso traz a eletricidade e levanta a traseira do camelo, revelando uma escada. Mova um dos objetos para interromper o circuito, vá até a escada que está em retração e libere o circuito novamente. Isso poupa um tempo precioso na subida.

- Destrua os olhos no topo da rampa e na sala seguinte. A rampa vai aparecer e levar Link para baixo. Acerte o olho lá embaixo e siga para os fundos da plataforma até avistar a esfera de energia. Pegue a esfera, carregue até o andar de cima e derrube-a perto de uma das lâmpadas para carregar o circuito e mover uma plataforma. Na próxima área, acerte o olho corruptor e se livre do mini-guardião. O terminal está no ponto ocupado pelo olho.

- Desse ponto, suba na plataforma no último andar para alcançar outra esfera de energia. Para pegar a bola, desça pelo buraco retangular e derrote os dois mini-guardiões para abrir o portão do terminal. Coloque a esfera em uma das plataformas circulares. Use um dos elevadores até a área elevada, pegue a outra esfera de energia e derrube-a na mesma sala. Coloque a esfera no outro círculo e ative o terminal.

CHEFE: THUNDERBLIGHT GANON

- Troque o traje Gerudo por sua melhor armadura, caso ainda não tenha mudado. Na fase inicial da batalha, fique na superfície e o mais longe possível do inimigo para se esquivar dos disparos. Fique atento com as mudanças de posição de Ganon por três pontos da sala – o terceiro é sempre perto do herói. Você pode acertar flechas na cabeça, mas a melhor tática é manter o escudo levantado e esquivar com pulo para trás na hora que o chefe investe contra Link para então acertar o contra-ataque.

- Na segunda parte, Ganon finca estacas no chão e eletrifica a área. Vá para uma posição elevada e use Magnesis para pegar uma das estacas e atirá-la no inimigo. A seguir, Ganon se sobrecarrega com eletricidade, então remova suas armas e escudos de metal. Corra pela sala para evitar os ataques elétricos e fique atento com as investidas do chefe com a arma e escudo carregados de energia. Espere a eletricidade das armas se dissipar para tentar uma esquiva e contra-ataque. Por fim, o chefe vai atirar um raio laser, então busque proteção atrás do pilar e revide com flechas ou bombas enquanto ele carrega o próximo golpe.

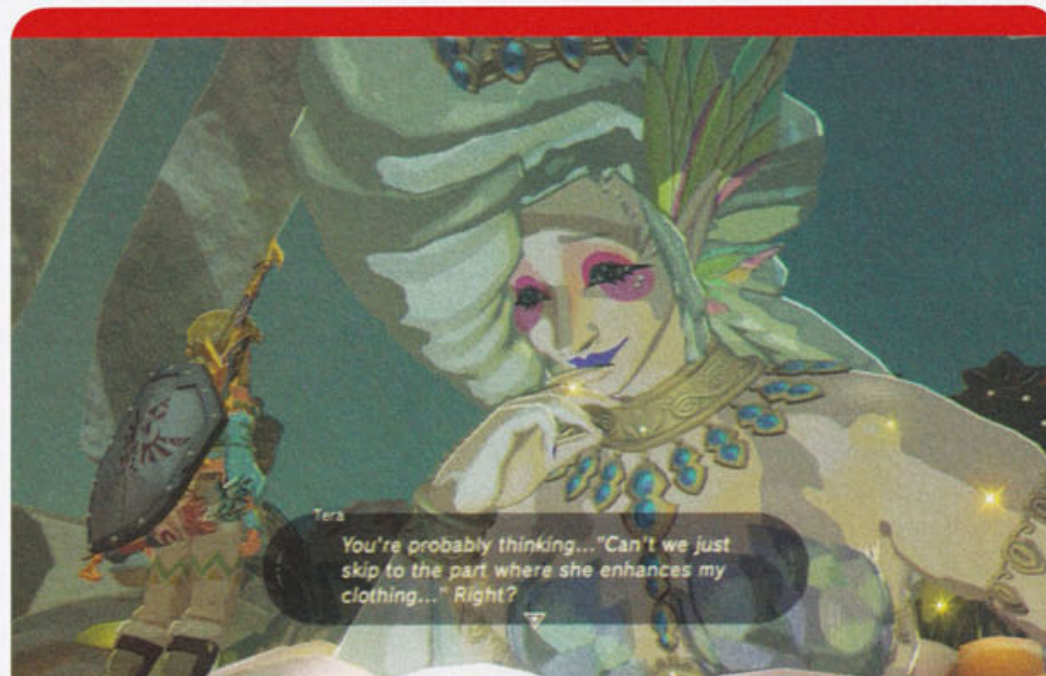
RITO VILLAGE

- Após resolver as questões na cidade de Gerudo, viaje para Central Hyrule usando alguma torre como atalho. Salte em direção ao norte. O caminho para Rito Village não é

difícil se você se mantiver na direção da vila. Pouco antes de chegar ao vilarejo, reabasteça seus recursos no estábulo Rito.

- Quando chega em Rito Village, Link vê um enorme pássaro sobrevoando a vila: a Divine Beast Vah Medoh. Rito é uma cidade vertical, com sua via principal circulando um rochedo. Suba para falar com Kaneli, o líder dos Rito. No caminho, ative o santuário Aq Va'quot. Kaneli pede para Link

encontrar o guerreiro Teba. Fale com Saki, a Rito cor de rosa. Explore o local para ativar uma memória e, em seguida, vá ao Flight Range (suba em um ponto elevado da vila e plane na direção noroeste) – leve roupas adequadas para o frio e pratos quentes. No Flight Range, Link encontra Teba, que o desafia a acertar alvos enquanto voa com o parapente. Cumpra a tarefa e ganhe o Falcon Bow, um arco feito para combate aéreo, e 20 flechas-bomba.



COMO MELHORAR OS TRAJES

Para aprimorar roupas e armaduras, encontre as Great Fairies, fadas enormes que se escondem nas florestas de Hyrule (veja nosso mapa). É necessário ativar suas fontes por meio de doações: 100 Rupees para a primeira, 500 para a segunda, 1.000 para a terceira e 10 mil Rupees para a última. Para aprimorar os trajes é preciso coletar itens listados pelas fadas, que ficam cada vez mais raros conforme as roupas são melhoradas. É possível aprimorar os conjuntos de vestuário até quatro vezes, mas isso depende de encontrar e libertar todas as fadas. Ou seja, após habilitar as quatro Great Fairies, qualquer uma delas pode melhorar suas roupas ao máximo. Há ainda uma quinta fada na parte sul do mapa que pode ressuscitar cavalos.

1. Great Fairy Cotera

Onde encontrar: Kakariko Village

Saindo de Kakariko Village pelo nordeste, vá à floresta a oeste de Pierre Plateau. A Great Fairy Cotera fica no lago mais ao norte dessa floresta.

2. Great Fairy Kayasa

Onde encontrar: Piper Ridge

Vá até a Tabantha Tower e olhe para o sul, em direção ao Piper Ridge. Da própria torre é possível ver o local onde a Great Fairy Kayasa fica, bastando planar até ela.

3. Great Fairy Mija

Onde encontrar: Lake Akkala

A partir da Akkala Tower, olhe para o leste. Passando o lago Akkala é possível ver a localização da Great Fairy Mija. Plane até o lugar, usando as montanhas ao redor como ponto de descanso para recuperar o fôlego.

4. Great Fairy Tera

Onde encontrar: Great Gerudo Skeleton

Atravesse o Gerudo Desert, indo em direção ao Dragon's Exile no sudoeste do mapa. Elixires para calor (dia) e frio (noite) serão úteis, mas o ideal é alugar uma Sand Seal para agilizar a viagem. No deserto, procure por um esqueleto gigante – a Great Fairy Tera fica ali.



DIVINE BEAST VAH MEDOH

- A besta voadora possui um campo de força e quatro canhões. Teba voa ao redor e Link deve saltar e acertar duas flechas-bomba em cada canhão para desativar o campo de força e entrar.

- Dentro do pássaro, dispare no olho corruptor na parede direita. Use o parapente e a corrente de ar quente para atravessar voando para o outro lado. Derrote o mini-guardião e examine o pedestal para pegar o mapa que permite que Link incline o calabouço.

- Na sala central, desça até o piso mais baixo e siga pela esquerda. Use uma flecha para se livrar do olho corruptor. No mapa, incline o pássaro para cima e um carrinho pendurado vem até você. Entre e vire o pássaro para baixo, indo para o outro lado. Suba a escada e ative o terminal.

- Passe pela porta e atire no olho no teto. Incline o pássaro para baixo e veja o ariete se movendo até a parede ao lado da porta. Siga o trilho do ariete até o fim para encontrar um interruptor brilhante. É preciso apertar o interruptor, mas dois portões estão no caminho. Para abri-los é preciso girar os cataventos que ficam acima deles. Bata no cristal próximo para abrir uma janela e trazer vento. Incline o pássaro para baixo e, depois, para cima. Use Magnesis para segurar o segundo catavento e evitar que o portão feche. Assim, o ariete passa e pressiona o interruptor. Entre pela porta que se abre e ative o terminal.



A vila dos Rito fica em uma pedra vertical e Vah Medoh, a Divine Beast da região, fica sobrevoando a área

- Volte à sala principal e vá até a corrente de ar. Olhe para o teto, à esquerda, e destrua o olho corruptor. acabe com ele. Abaixo do olho há uma grade que pode ser escalada. Incline o pássaro para cima e a plataforma vai se mover até o seu lado da sala. Suba nela e incline o pássaro para baixo. Conduza a plataforma usando a inclinação até chegar na grade. Escale e abra o baú do Ancient Core. Daqui, use o parapente para alcançar a próxima área. Acerte o olho corruptor e suba a escada na lateral da sala. Incline o pássaro para deixar a plataforma com o terminal em um nível abaixo de Link. Use o parapente para alcançar o terceiro terminal.

- Nessa mesma sala, veja um pequeno buraco circular: derrube

uma bola dentro, com o pássaro inclinado para cima. A bola vai cair em direção ao pedregulho: exploda ele com a bomba e jogue outra bomba no buraco. Deixe-a seguir até o fim do caminho. Pressione o interruptor para abrir a janela e o vento empurrar a bomba para o outro canto da sala. Detone a bomba para derrubar a parede e encontrar a grande esfera. Incline o pássaro para baixo para a esfera rolar. Use Magnesis para segurá-la e coloque ela no ponto de onde você empurrou a primeira bola. Incline o pássaro para cima de novo e a esfera vai cair no interruptor, abrindo a porta para você ativar o quarto terminal.

- Para chegar ao último terminal de Vah Medoh, volte para a sala

principal, desça pela corrente de ar até o andar inferior e saia pela porta da esquerda. Você vai ver o terminal lá do outro lado. Vire para a direita, incline o pássaro para cima e desça com o parapente para a plataforma abaixo para ativar o terminal.

CHEFE: WINDBLIGHT GANON

- Volte ao começo do calabouço e suba pela grande coluna de ar para alcançar o controle de Vah Medoh e enfrentar o chefe. Na primeira parte, esta versão de Ganon aparece em vários pontos da arena, evocando um pequeno tornado ou disparando lasers. Quando ele lançar o tornado, fuja do golpe. Já os lasers são fáceis de esquivar se você não correr



Após ativar os terminais de Vah Medoh, prepare-se para lutar contra Windblight Ganon





It's considered to be quite the masterpiece of aerial techniques, even among the Rito.

Link ganha a confiança de Teba (abaixo) para chegar até a Divine Beast e recebe o poder de criar rajadas de vento para cima de Revali (acima), Campeão dos Rito



na direção do chefe; após dispará-los, Ganon fica parado e, se estiver no chão, dá abertura para Link atacá-lo. Com exceção desse momento, mantenha distância e seja paciente.

- Na segunda fase, Ganon evoca satélites ao redor dele para rebater os lasers e lança dois tornados. As estratégias anteriores se aplicam aqui. Mantenha distância e use flechas. Não desperdice suas flechas nos satélites, pois eles voltam. Atire no olho de Ganon para dar mais dano e aproveite as correntes de ar para realizar disparos aéreos - o Falcon Bow garante mais cadência para atacar no ar. Nos momentos finais, esconda-se do laser atrás das pedras e continue atirando.

MASTER SWORD

- Obter a Master Sword é tarefa opcional, mas seria uma vergonha enfrentar Calamity Ganon sem ela. Em primeiro lugar, é preciso ter no mínimo 13 corações - complete santuários e troque orbes por corações. Feito isso, vá para Lost Woods, a floresta a leste de Woodland Tower. Dentro da floresta, siga as tochas para não a neblina não "pegar" Link, o que o faz retornar ao começo. Quando parecer que as tochas acabaram, vire 90 graus para a direita para ver o próximo ponto ao longe.

- Essas duas tochas servem como checkpoint caso você se perca. Pegue a tocha no chão e a acenda. Preste atenção na direção da chama: ela aponta a direção que Link deve seguir. Avance com cautela, sempre de olho no sentido

apontado pelo fogo até chegar a Korok Forest e encontrar a espada.

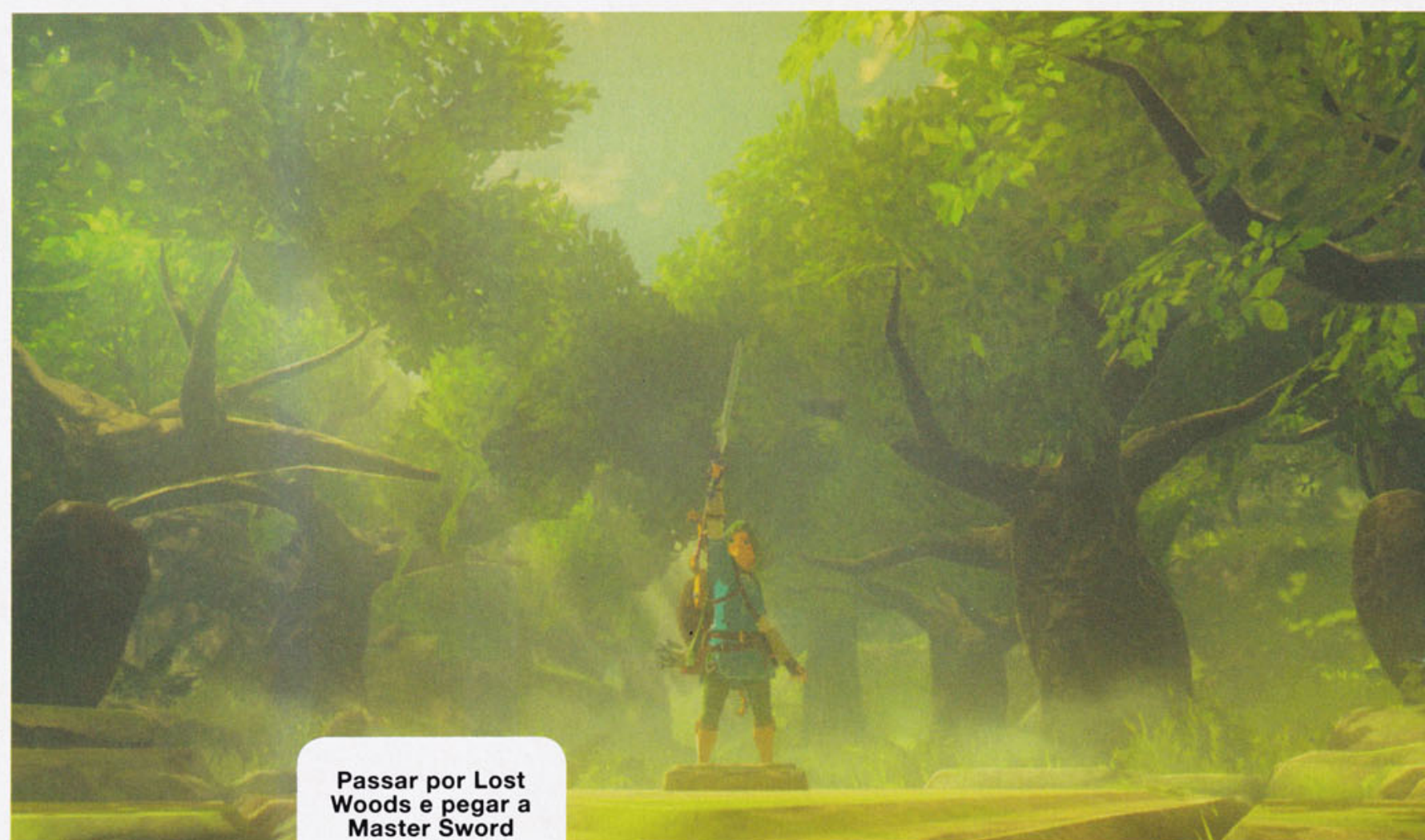
HYRULE CASTLE

- Após retomar o controle sobre as Divine Beasts e obter a Master Sword, é hora da batalha final. Há muitas maneiras de atacar o castelo, então vamos focar na rota mais segura. Chegue no castelo vindo pelo norte: viaje para a Woodland Tower e siga a estrada rumo ao oeste, evitando se aproximar demais de Hyrule Castle no começo para evitar os Bokoblin em cavalos. Siga até o grande pilar que aponta para o castelo e observe que há uma cachoeira do lado esquerdo; perto dali há a entrada de uma mina na encosta abaixo do castelo. Use o parapente para alcançar a

plataforma inferior e escale a encosta. Cuidado com os dois guardiões que vigiam a entrada da mina. Corra direto para dentro para evitar ser pego por eles.

- Ao entrar por esta passagem, enfrente os Keese na mina e explore a área para pegar flechas de gelo e flechas-bomba. Entre no carrinho da mina e use uma bomba no buraco. Vá com o carrinho pelo trilho até o outro lado da mina. Ignore o Stone Talus no caminho: passe correndo ao redor dele e escale a parede usando as tábuas - quando Link cansar, recupere o fôlego sobre as tábuas. Siga até o topo e dispare uma flecha no olho corruptor. Lute contra o Lizalfo do outro lado e avance até a biblioteca.

- Há outro Lizalfo na biblioteca: aproxime-se agachado para desferir um golpe fatal. Use Magnesis em ambos os lados da biblioteca para puxar as paredes falsas e revelar passagens secretas. Uma delas leva para as docas (um caminho alternativo para chegar aqui) e a outra esconde um Silver Rupee. Outras passagem ainda esconde o quarto secreto do rei, onde há um Gold Rupee. Suba as escadas da biblioteca para encontrar outro Lizalfo; derrote-o antes de avançar - há mais dois no mesanino, um de cada lado. Siga para o lado onde o piso está quebrado. Use Magnesis para mover a ponte e tenha cuidado com o Lizalfo que atira flechas de gelo. Congele o inimigo para que ele não atrapalhe.



Passar por Lost Woods e pegar a Master Sword antes de partir para o castelo de Hyrule não é obrigatório, mas soa errado aos verdadeiros heróis



- Avance e suba a escada para o terceiro andar da biblioteca. Pegue a espada Great Frostblade e siga para a sala seguinte, com um Lizalfo solitário. Mate-o e siga pelo corredor com cautela, lidando com o Lizalfo armado com flechas-bomba e, na sala seguinte, um Moblin. Esta sala é cheia de tesouros, então vale o esforço para abater o monstro – especialmente para pegar a Royal Claymore que ele está usando e o Royal Guard Shield caído no chão.

- Suba a escada e escale a parede no trecho em que ela está quebrada. Atravesse a sala para chegar ao Dining Hall, onde quatro Moblins esperam para lutar. Use flechas de gelo para congelar as criaturas e lidar com elas individualmente. Pegue os tesouros da sala e use a panela no canto para preparar comidas e elixires para as etapas finais do jogo. Vá para fora do castelo, vire à esquerda e escale a parede para alcançar a plataforma. Há alguns guardiões pelo caminho, mas você escapa de um punhado deles seguindo por esta direção. Avance furtivamente e salve com frequência, pois essa parte tem menos auto-saves. Siga a trilha e se livre do olho corruptor no caminho. Vista a Zora Armor e suba a cachoeira, usando o parapente para alcançar o topo do castelo. É hora de encarar Ganon.

CHEFE: CALAMITY GANON

- Caso você tenha libertado as quatro bestas divinas, elas atacam Calamity Ganon e tiram metade da energia do chefe, o que já facilita um pouco a vida de Link. Ganon usa os poderes dos quatro

chefes principais: blocos de gelo, estacas elétricas, tornados e uma bola de fogo. Use as táticas dos chefes anteriores contra esses ataques: Cryosis nos blocos de gelo, Magnesis para lançar as estacas de volta, flecha de gelo na bola de fogo e fuja dos tornados. Ele também golpeia com suas espadas, com ataques horizontais e verticais da espada de fogo, assim como golpes das espadas azuis. Por fim, Ganon possui um ataque com um poderoso raio laser: fique atento, trave a mira em Ganon e esquive para os lados para escapar desse ataque. Dispare flechas-bomba e Ancient Arrows em Ganon, arrancando alguns pontos de vida enquanto você espera a chance de realizar uma esquiva perfeita e desferir vários golpes no contra-ataque. A melhor oportunidade para isso aparece quando ele ataca com a espada de fogo.

- Quando a vida de Ganon estiver na metade do valor do começo da luta (1/4 da barra, caso você tenha

AMIIBOS

Breath of the Wild aceita amiibos, tanto no Wii U quanto no Switch. Veja quais são e o que eles fazem:

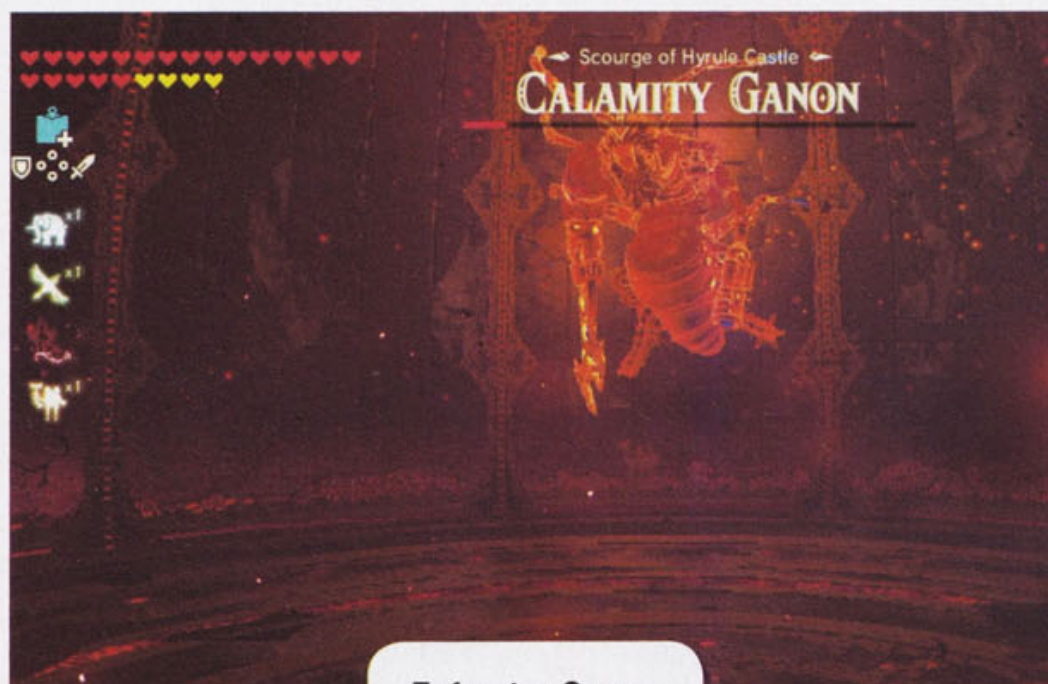
- **Wolf Link:** evoca Wolf Link de Twilight Princess como companheiro de Link. Ele caça, luta e pega itens, além de procurar santuários nas proximidades.
- **Link (BotW, Smash Bros):** evoca a égua Epona, a melhor montaria, e rende pedaços de carne aleatórios.
- **Guardian (BotW):** rende caixas de metal cheias de peças anciãs e minérios.
- **Zelda (BotW, Wind Waker, Smash Bros):** ingredientes vegetais aleatórios.
- **Link (Arqueiro BotW, Wind Waker, Smash Bros):** peixes aleatórios.
- **Link (Ocarina of Time):** pedaços de carne aleatórios.
- **Bokoblin (BotW):** pedaços de carne aleatórios.

seguido esse guia direitinho), o chefe fica mais agressivo e com disparos laser. Nessa hora, pare de usar flechas-bomba – elas não causam mais danos. Além disso, Ganon vai arremessar sua lança em Link. Quando ela estiver caindo no chão, cuidado para não ficar dentro da área do golpe. Saia de baixo para não levar dano. Tente ficar perto do chefe nesse momento da luta para que ele use ataques com as espadas, dando a oportunidade exata para Link realizar uma esquiva e encaixar

os golpes do contra-ataque. Repita até, enfim, derrotar Calamity Ganon...

CHEFE: DARK BEAST GANON

- É claro que aquela não era a forma final de Ganon. Na área externa do castlo, Zelda entrega para Link o Bow of Light, arco que permite disparar flechas de luz e tem munição infinita. Corra para pegar o novo equipamento e fuja dos primeiros ataques do chefe. A forma final de Ganon não tem muitos ataques diferentes. Ele cospe fogo e, desde que você não corra em sua direção, não há grandes problemas. Cavalgue ao redor dele até que Zelda fale com Link. Ela cria áreas brilhantes na carapaça de Ganon onde você deve acertar flechas de luz. São três pontos de cada lado e um último embaixo da barriga da fera. Por fim, um olho aparece na testa de Ganon. Quando ele atacar, uma grande coluna de ar se levanta na frente dele: use o parapente para alçar voo e acerte o disparo da flecha de luz para acabar com Ganon de uma vez por todas.



Enfrentar Ganon fica bem mais fácil caso você tenha feito as missões principais



SANTUÁRIOS

Descubra como encontrar e a solução dos quebra-cabeças dos 120 santuários, os locais sagrados que guardam as Spirit Orbs

GREAT PLATEAU

1. Oman Au
2. Ja Baij
3. Owa Daim
4. Keh Namut

Ver página 52.

DUELING PEAKS

5. Bosh Kala: este santuário fica no caminho entre a Great Plateau e a missão de encontrar Impa em Kakariko Village, antes de chegar na ponte dos Dueling Peaks.

Na entrada há correntes de vento passando pela sala: suba pela escada da esquerda e use o parapente para voar na corrente até o baú do outro lado. Avance e pegue a corrente de ar do lado esquerdo para atravessar o vão até o outro lado. Siga o caminho central e use a corrente de ar para prosseguir em direção à plataforma e chegar na Spirit Orb. Você ainda pode saltar para o baú no canto do santuário. Correr antes de pular é essencial para alcançar o lugar.

6. Ree Dahee: fica próximo ao rio, na base das Dueling Peaks (no caminho para Kakariko).

Dentro do templo, pise na placa laranja para a bola cair no buraco e ativar a plataforma móvel para atravessar a área. Pise na próxima placa para a bola começar a rolar pela rampa. Pouco antes de ela cair na plataforma seguinte, saia da placa laranja para a bola seguir pelo trajeto correto e ativar

a próxima plataforma móvel. Pise na placa seguinte e espere até a bola chegar na ponta da plataforma antes de sair de cima da placa – a velocidade faz a bola ser jogada no buraco e ativa a plataforma.

Do outro lado há um baú inalcançável. Do lado direito, pegue um barril metálico com a runa Magnesis para levar o barril até a placa que você ativou anteriormente. Assim, você forma uma rampa para chegar ao baú e pegar a Climber's Bandana, que melhora sua habilidade de escalada. Desça até onde estavam os barris e suba a escada na coluna para alcançar o final.

7. Ha Dahamar: ao lado do Dueling Peaks Stable, no caminho para Kakariko. Planeje por cima dos espinhos ou use Cryonis para criar uma plataforma de gelo.

No santuário, use Cryonis para criar plataformas horizontais e verticais e avançar. Antes de seguir em frente, crie blocos na segunda queda d'água para alcançar o baú no topo.

Suba a escadaria e crie três blocos de gelo na cascata do lado oposto: um embaixo do lado mais elevado da plataforma móvel, para evitar que ela vire. Outro ao final da primeira rampa, para desviar a bola. E o terceiro ao final da plataforma móvel para levar a bola até o buraco. Isso abre a grade para o final.

8. Ta'loh Naeg: o santuário fica em Kakariko Village e serve como atalho para o local. Logo na entrada, abra os baús. Aprenda a esquivar e contra-atacar para vencer o guardião e pegar a orbe.

9. Hila Rao: o santuário fica em uma ilha ao norte da torre de Dueling Peaks, na divisa com Hyrule Field.

O templo é cercado por flores – Magda briga com Link se ele pisar nas flores, então contorne o jardim até a entrada. Na área inicial, avance pela plataforma que se move pela água. Na área seguinte, use Stasis para alinhar as plataformas de madeira e salte de uma para a outra. Perceba que há um baú submerso – ele pode ser pego com Magnesis.

Na última área, a água faz um círculo e está cheia de barris explosivos. Use Cryonis para criar blocos e atravessar o rio. Exploda a parede rachada com uma bomba para chegar ao fim do percurso. Para pegar o baú dessa área, crie um bloco de gelo embaixo dele.

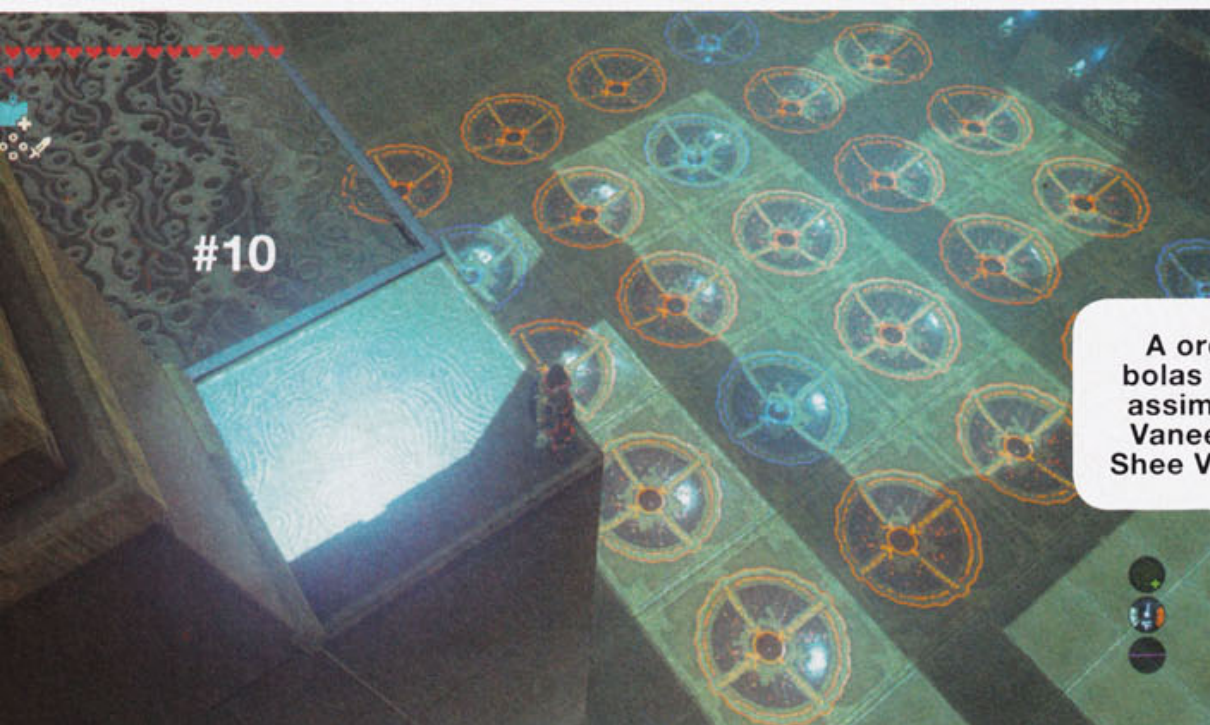
10. Shee Vaneer: fica no topo do pico sul dos Dueling Peaks. Lá dentro há um tabuleiro com 5x5 casas no chão e cinco bolas para posicionar. Suba na plataforma móvel e anote a ordem das bolas. Depois, com o portão fechado a sua direita, arrume-as na seguinte ordem (que pode ser encontrada no santuário seguinte): 2-4-2-1-5.

11. Shee Venath: este santuário fica em uma alcova logo abaixo ao topo do pico norte das Dueling Peaks. Planeje do templo anterior para cá, onde há um tabuleiro idêntico ao anterior. Dessa vez, com o portão a sua esquerda, arrume-as na ordem que pode ser encontrada no santuário anterior: 4-2-5-3-1, considerando os buracos de cima para baixo.

12. Toto Sah: o santuário fica ao sul do estábulo de Dueling Peaks, no rio próximo a Hickaly Woods. Exploda os pedregulhos para revelar a entrada de Toto Sah.

Examine o painel e controle o movimento da plataforma com o Joy-Con direito. Vire-a de cabeça para baixo para pegar o baú. No painel seguinte, incline a escada até alinhar os degraus e prossiga. Depois, vire a estrutura no meio do caminho até conseguir saltar para pegar o baú com a chave. Gire a estrutura novamente até ficar de frente para a escadaria. Coloque a parte a sua frente um pouco para baixo e a parte de trás para o alto, de forma que você consiga planar até ela. Use a chave na porta trancada.

13. Lakna Rokee: Este santuário é parte da missão The Stolen Heirloom, que pode ser feita após completar todas as missões de Kakariko. São elas: Flown the Coop (Cado; encontre as galinhas),



A ordem das bolas deve ficar assim em Shee Vaneer (esq.) e Shee Venath (dir.)



No santuário #12,
gire a estrutura
para ela ficar
assim (após ter
pego a chave)

#12

Move 

Cancel 



Complete todas
as missões em
Kakariko para
habilitar a missão
do santuário #13

#13

02:30 AM



Arrows of Burning Heat (Rola; coloque fogo nas tochas atrás da estátua da deusa), Playtime with Cottla (Cottla; brinque com a criança), By Firefly's Light (Lasli; à noite, quando ela estiver em casa, solte vagalumes lá dentro), Koko's Kitchen, Cooking with Koko, Koko Cuisine e Koko's Specialty (Koko; traga os ingredientes que ela pedir).

Feito tudo isso, fale com Paya, na casa de Impa, para habilitar a missão. A seguir, espere às dez da noite, quando Dorian deixa seu posto de guarda e vai para o local do santuário Lakna Rokee. Siga-o sem se aproximar para não ser detectado (não o confunda com o guarda que fica de vigia no outro santuário). Chegue perto quando Dorian estiver ao lado do pedestal luminoso para enfrentar um Yiga Blademaster. Vença e use a esfera para revelar o santuário com um baú dentro.

LANARYU

14. Soh Kofi: o santuário fica ao norte da torre da região, perto de onde você encontra o príncipe Sidon. Assim como em outros templos, este aqui é um teste de força em que é necessário derrotar um guardião. A tática a seguir vale em todos esses casos: esquive dos golpes para contra-atacar. Quando o guardião usar ataques giratórios, vá para trás de uma coluna: ele vai bater e ficar tonto, de guarda aberta. Quando ele disparar um raio laser em círculo, atire uma flecha no olho dele para fazê-lo parar ou se afaste. Por fim, corra e esquive-se dos lasers em sequência e use flechas para abatê-lo enquanto ele recarrega.

15. Ne'ehz Yohma: o santuário fica dentro da cidade de Zora's Domain. Use blocos de gelo com Cryonis para bloquear o laser e subir até o topo. Use a runa na cachoeira atrás da esfera para empurrá-la. Vá até onde ela parou e, mais abaixo, bloqueie o vão entre as paredes com um bloco de gelo. Use Cryonis sob a esfera para lançá-la por cima da plataforma, assim ela vai rolar até o outro canto da sala. Crie dois blocos de gelo: um para impedir a esfera de cair e outro para empurrá-la por cima da plataforma, direto para o buraco do outro lado. Outra saída é usar Stasis quando a bola estiver na parte final (sem água) e acertá-la para empurrá-la para o buraco.

16. Dagah Keek: fica a oeste de Zora's Domain, perto da cachoeira da West Bridge, e faz parte de uma missão que se abre após o fim da missão Divine Beast Vah Ruta. Fale com a criança Laruta em Zora's Domain para ativar a missão do santuário, chamada Ceremonial Song. Fale com ela novamente e Trello fica marcado no mapa.

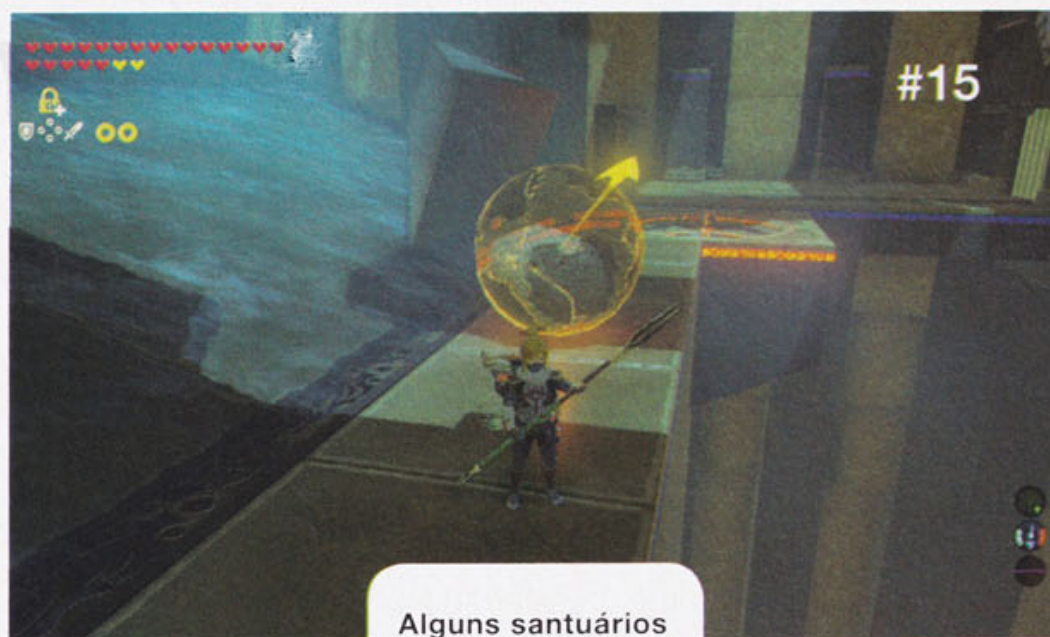
Converse com o velho para ele contar que deixou o tridente cair da ponte. Desça e use Magnesis para localizar o objeto no fundo da água. Use Cryonis para criar blocos e se aproximar, então use Magnesis para erguer o tridente perdido. Fale com Trello de novo e siga até a área das cachoeiras a oeste de Zora's Domain. No pé da cachoeira há uma plataforma alaranjada. Equipe o tridente e a Zora Armor, suba a cachoeira e salte lá do topo em direção ao lugar, acertando a plataforma com o tridente para revelar a entrada do santuário. Não é preciso fazer o ataque lá do alto; aproxime-se com o parapente.

17. Kah Mael: fica na Tingel Island, no canto nordeste da região de Lanaryu. Use Statis para erguer a pedra que esconde a entrada. Lá dentro, pule na balança. Atire nas cordas para derrubar o bloco de metal e plane até o baú. Vá para a plataforma que desceu e use Magnesis para levantar o bloco e derrubá-lo sobre a outra. Plane até o final do santuário.

18. Kaya Wan: este santuário fica atrás de um estábulo, na divisa com Central Hyrule (leste da torre de Lanayru). No templo, crie blocos de gelo para avançar pela água e derrube os guardiões com flechas. Quando chegar ao portão, levante-o com Cryonis e salte sobre a água para pegar o baú. Pendure-se no bloco de gelo para voltar para ao corredor. Crie mais alguns blocos para chegar à beira da cachoeira e plane para chegar ao final.

19. Ruco Maag: fica ao sul de Zora's Domain, em Samasa Plain, e é protegido por inimigos e pedras pontiagudas. No santuário, fique de frente para os cristais (com a entrada à direita). Dispare flechas nos cristais na ordem: direita, em frente (o que está azul), em cima, em cima, direita, em frente, direita. O objetivo é acender as cinco tochas, então sempre espere elas queimarem antes de acertar o cristal seguinte. Caso alguma tenha ficado apagada, uma flecha de fogo resolve o problema (use-as também para pegar os baús no fundo da sala).

20. Shai Yota: em Horon Lagoon, na direção leste do santuário anterior, fale com o pássaro Kass. Para encontrar o santuário, use bombas para destruir os quatro pontos de pedregulhos que barram a corrente de ar. Caso seja preciso, acople uma bomba em um Octo Ballon para fazê-la voar com o vento. Quando a plataforma laranja ficar ativa, use a corrente de vento para pousar exatamente nela, partindo da estrutura de pedra central, e revelar o templo. Lá dentro, pegue o baú e a orbe.



Alguns santuários não possuem tantos enigmas: o desafio maior é encontrá-los



21. Sheh Rata: fica em uma ilha pequena, a oeste da torre Lanayru, no caminho para Eldin ou Central Hyrule. Ateie fogo nos espinhos para entrar ou plane direto para a entrada. Dentro do santuário, atire uma flecha no cristal para subir o nível da água. Vire a catraca para o laser rodar pela sala – nade rapidamente até a próxima área antes que ele acerte o cristal e abaixe o nível da água. Pegue o barril usando o ímã e coloque sobre o botão. Caso queira pegar o baú, as coisas complicam um pouco: suba na plataforma do laser, atire para a água subir e plane para a área final. Use um bloco de geral para alcançá-lo. Também é possível deixar uma bomba no cristal para detoná-la na hora certa.

22. Daka Tuss: fica na Shrine Island, uma ilha em uma área pantanosa ao norte de Kakariko. Use Magnesis para pegar o prato de metal na água. Com ele, pegue uma das esferas e solte sobre a cela. Leve o prato para a próxima sala, pegue outra esfera e deixe-a sobre a próxima cela. Afunde o prato para colocá-lo no interruptor. Se tudo der certo, a bola vai cair no buraco quando a cela abrir. Siga a nova passagem para chegar ao fim do santuário.

HATENO

23. Chaas Qeta: o santuário fica na ilha de Tenoko Island, ao sul da vila de Hateno. Para vencer o guardião, use a tática já explicada de contra-ataques. Quando ele usar o laser em círculo, salte com o parapente nas rajadas de vento e dispare uma flecha no olho.

24. Dow Na'eh: o santuário fica atrás da cachoeira de Lanayru Promenade, entre Phalian Highlands e Peak of Awakening: há uma passagem à direita da queda d'água. Lá dentro, pegue os três baús com Magnesis e coloque-os sobre o botão (um submerso, um no elevador e outro na plataforma suspensa). Coloque o cubo de metal no elevador e suba. Fique na plataforma da esquerda e espere-o descer. Pule para cima do cubo e espere o elevador levar Link até o topo.

25. Jitan Sa'mi: no topo do Monte Lanaryu (use itens de resistência ao frio), na Spring of Wisdom. Atire nos olhos espalhados pelo corpo do dragão Naydra para libertá-lo e use as correntes de ar para acompanhá-lo. Quando ele voltar ao normal, atire uma flecha para arrancar uma escama e coloque-a nos pés na estátua no topo da montanha para entrar no santuário.

26. Kam Urog: converse com Calip na floresta de Fort Hateno (noroeste da torre) para receber a

missão The Cursed Statue. Siga a estrada em direção à Hateno e vire na primeira entrada à esquerda, em um vale cheio de estátuas. Durante à noite (a partir das 9pm), atire uma flecha nos olhos brilhantes de uma delas para entrar no templo. Suba em uma plataforma na sala rotatória para chegar à engrenagem no centro. Use Stasis no mecanismo e alcance a área com a tocha azul. Escale a outra engrenagem para chegar à escada. Use Stasis na nova engrenagem para completar a escada no momento certo e chegar ao fim do santuário.

27. Mezza Lo: siga a música até encontrar Kass em Rabia Plain (nordeste de Kakariko). Fale com ele para abrir a missão The Crowned Beast. O objetivo é montar em um alce (Mountain Buck, com chifres) e levá-lo até a plataforma brilhante. Há vários animais do tipo na mata próxima. Aproxime-se por trás e de forma lenta para não ser notado. Uma boa dica é usar roupas ou elixires para aumentar a furtividade (compre os trajes em Kakariko). No santuário, suba a rampa da

direita e golpeie o cristal três vezes para girar a plataforma até a posição certa. Coloque uma bomba ao lado do cristal, mas não detone. Use Stasis no objeto que está atirando um raio laser. Mude para Magnesis para remover o bloco que está no caminho do laser e corra para a plataforma móvel. Mova o baú até a plataforma seguinte. Atire uma flecha no cristal e coloque o baú em cima do botão para abrir o portão. Detone a bomba para chegar ao final.

28. Myahm Agana: este templo fica em Hateno e serve de atalho para a vila. Vire a plataforma de cabeça para baixo e use a parte de trás como rampa para mandar a esfera na direção certa (ou faça a bola percorrer o labirinto).

29. Tahno O'ah: fica na encosta leste do Lanaryu Range em um penhasco com árvores (nordeste do Hateno Tech Lab). Exploda as rochas para entrar e pegue a orbe.

CENTRAL HYRULE

30. Dah Kaso: este santuário fica escondido embaixo da Digidogg Suspension Bridge, a oeste do Shrine of Resurrection, ponto inicial da aventura. Derrote o guardião para conquistar a orbe.

31. Wahgo Katta: fica ao lado do estábulo de Riverside, ao norte do santuário Bosh Kala. Escale os cubos e abra o baú. Com Magnesis, empilhe os blocos na plataforma do lado oposto. Suba e pegue a placa de metal. Mova os blocos para perto da plataforma do monge e use a placa para formar uma ponte para alcançar a Spirit Orb.



Certos santuários são revelados ao completar missões secundárias, como colocar a escama do dragão Naydra na Spring of Wisdom



32. Rota Ooh: está na montanha em frente ao estábulo Outskirt. Acerte o cristal no canto direito do santuário para mover a plataforma. Use a passagem na esquerda para pegar a chave no baú. Atire no cristal de novo. Abra a porta do corredor com a chave e pegue a esfera. Jogue-a no cesto embaixo do cristal e gire a plataforma. Suba no bloco para ser arremessado para o alto. Plane e atire no cristal para rotacionar a estrutura e pegar a Spirit Orb.

33. Kaam Ya'tak: atrás do Monte Daphnes, ao sul da Central Tower. Mova a bola na estrutura para a direita com Magnesis e solte-a para abrir as portas. Paralise as bolas de espinhos com Stasis ou o ímã e passe. Exploda a madeira para soltar outra pedra. Avance até o painel e use o controle de movimento para manejar o martelo e derrubar as pedras que abrem a porta. Ateie fogo na madeira e mova a rampa para jogar a pedra para o outro lado. Passe pelas portas, suba no interruptor, use Stasis no ariete e golpeie-o com um martelo para abrir a última porta. Bata no cristal para subir e pegar a orbe.

34. Katah Chuki: em Quarry Ruins, a sudoeste do Hyrule Castle. Mate o guardião para pegar a orbe.

35. Noya Neha: a noroeste do santuário anterior, em uma grande ilha sem nome. Queime os espinhos que estão na costa da montanha e destrua a parede quebrável com uma bomba. Mate o guardião.

36. Saas Ko'sah: fica nas docas do Hyrule Castle. Entre pela parte

Existem muitos santuários com desafios de combate. O objetivo é sempre derrotar um guardião, mas a dificuldade varia

noroeste do castelo ou removendo a prateleira falsa da biblioteca com o ímã. Acenda a grande tocha para o santuário aparecer e enfrente o poderoso guardião com três mil pontos de vida. Caso precise, use os blocos de metal como pilares para se proteger dos lasers.

37. Namika Ozz: vá ao topo de Crenel Hills para encontrar o templo em uma grande cratera (a leste do castelo e ao sul da torre Woodland). Derrote o guardião.

ELDIN

38. Mo'a Keet: próximo ao estábulo Foothill (sudeste da torre Eldin). Paralise a esfera para subir pela rampa do meio. Pegue a bola de metal da direita e coloque-a em um canto. Suba e abra o baú. Carregue

a esfera metálica até a primeira rampa e use-a para empurrar as outras pedras para abrir caminho.

39. Shae Mo'sah: santuário mais próximo de Goron City, passando um pouco da cidade. Atire uma flecha de fogo nas folhas para derrubar o caixote e abrir o portão. Mate os guardiões, suba a rampa e pise no botão da escada. Use Magnesis para manipular a tocha e atear fogo nas folhas (ou use uma flecha). Siga a bola e pise no próximo interruptor para abrir o portão e deixá-la passar. Quando ela ativar a placa, corra até a porta que se abriu para encontrar a chave. Volte à porta trancada e suba no botão do chão. Ignore as tochas e use Stasis no interruptor ativado. Corra para pegar a Spirit Orb.

40. Daqa Koh: este fica perto da ponte de Eldin, após fontes termais (Goron Hot Springs). Quando for lançado ao ar, use o parapente para ficar sobre a pedra e paralise-a na altura máxima. Salte e plane até a porta aberta.

41. Tah Muhl: fica em Trilby Valley, ao sul da Eldin Tower. Queime as folhas para encontrar o caminho e baús (use flechas de fogo ou queime a ponta de uma flecha comum na tocha). Quando chegar na rampa, taque fogo nas caixas de madeira e alcance a Spirit Orb.

42. Qua Raym: Goronbi Lake, a oeste da torre de Eldin. Queime o bloco de madeira sobre um dos pratos da balança. Pegue a chave no prato que desce, abra a porta



O caminho pela biblioteca do castelo é a maneira mais fácil de chegar até o santuário Saas Ko'sah



e use Magnesis nos três blocos de metal. Exploda a parede de pedra com uma flecha-bomba. Suba no prato onde pegou a chave: coloque um cubo no mesmo prato e dois no outro para erguer Link.

43. Kayra Mah: em Gorko Tunnel, ao sul do Gorko Lake. Fale com Bladon em Goron City para pegar a missão e encontre o irmão dele caído no túnel. Saia do lugar pela esquerda e pegue uma pedra em forma de carne no fim do caminho. Enfrente os inimigos e tome cuidado para não escorregar ou ser acertado pelas pedras rolantes. Entregue o objeto para Bladon para revelar o santuário. Lá dentro, suba a rampa e esquive das bolas. Use Stasis para ajudar na proteção.

44. Gorae Torr: em Gut Check Rock, na parte norte da região. Fale com Goron Bayge, pague as 20 Rupees e suba até o topo do pilar em menos de 2 minutos e 30 segundos. Use as plataformas para recuperar vigor e colete o dinheiro para terminar o teste que permite entrar no santuário.

45. Shora Hah: fica na Isle of Rabac, ao norte da mina abandonada, mas você deve entrar no carrinho que fica próximo ao templo Shae Mo'sah. Use bombas redondas no carrinho para chegar ao santuário.

Use Magnesis para erguer os espinhos e ajustar as plataformas para subir a escada. Acenda a tocha na chama azul e leve-a até a tocha no centro. Use uma flecha para acender a tocha do fundo sem precisar passar pelas torneias. Ateie fogo em outra flecha, espere a plataforma chegar ao ponto mais



baixo e acenda a tocha com um disparo certeiro.

Suba a escada que surgiu. Na área seguinte, derrote os quatro mini-guardiões e acenda a tocha onde eles estavam usando a plataforma que sobe. Na sala seguinte, acenda a primeira tocha e use um único tiro de flecha para acender as outras duas (assim as torneias não as apagam). Use o mesmo conceito para acertar as tochas nas plataformas móveis. Acenda a tocha do outro lado e atravesse planando pelas correntes de ar quente. Acenda a tocha sobre o bloco de metal, paralise as torneiras e use Magnesis para puxar a plataforma pelo trilho.

Na área seguinte, use flechas de fogo nas folhas aos pés dos guardiões e, em seguida, equipe a

tocha acesa. Carregue o ataque giratório com ela para acender todas as tochas de uma vez.

46. Sah Dahaj: use flechas de fogo para abrir caminho neste santuário.

GERUDO

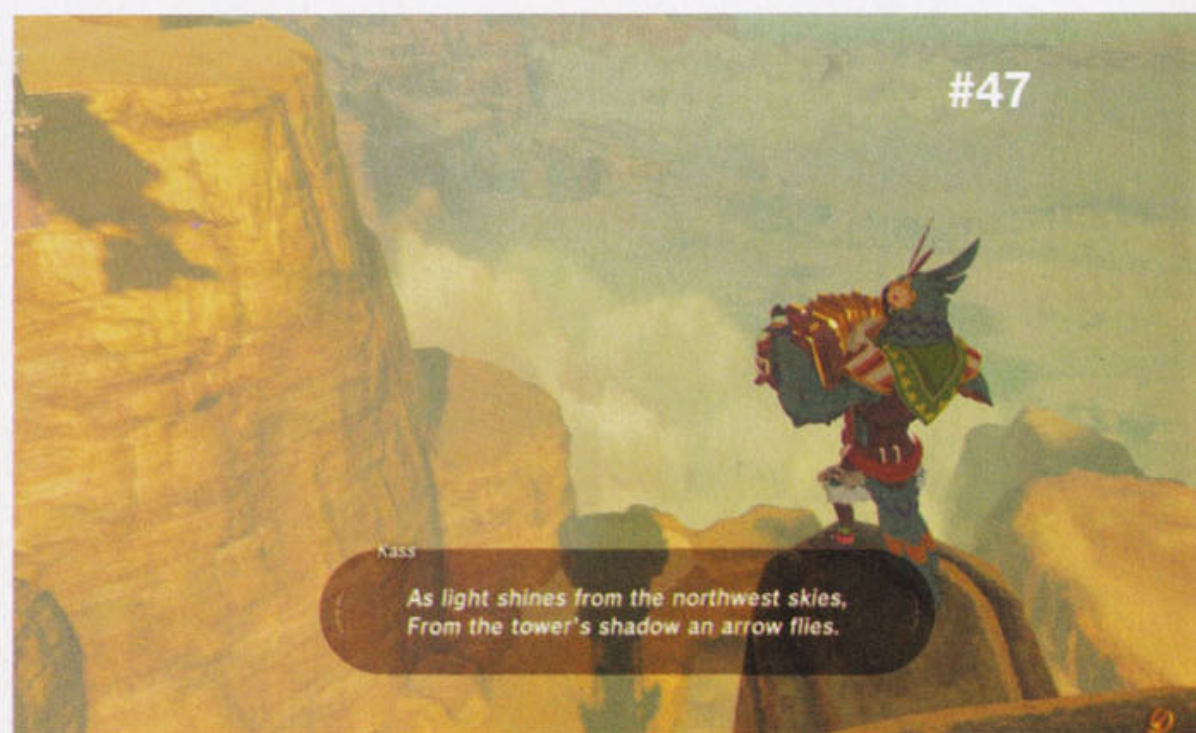
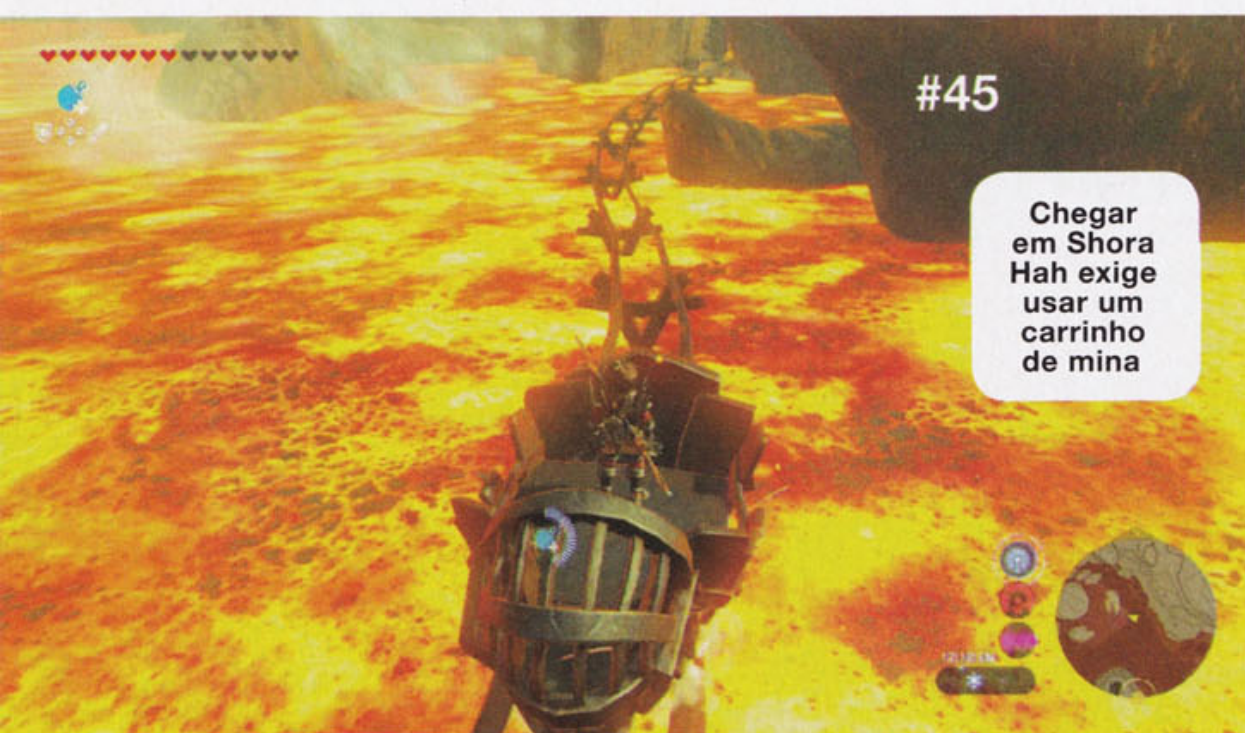
47. Sasa Kai: fale com Kaas no topo da Gerudo Tower. Plane na direção em que ele está para encontrar um pedestal apagado. Espere até três da tarde para o local brilhar e suba. Atire uma flecha no sol (que está alinhado com a torre) para revelar o templo. Vença o guardião.

48. Kuh Takkar: fica em Laparoh Mesa, uma área de difícil acesso a nordeste da torre Gerudo. Mate

os inimigos do acampamento e use a tocha com fogo para derreter o grande bloco de gelo e achar o santuário (demora um tempo).

Lá dentro, pegue o bloco de gelo. Espere a chama rotatória passar e jogue-o para o canto. Depois, use Stasis e bata no bloco para ele passar por baixo dos jatos de fogo. Jogue o gelo por cima do cubo de metal e use este objeto para tampar as chamas seguintes. No último desafio, simplesmente jogue o gelo através do fogo e use o cubo de metal sobre a cabeça para Link passar. Leve o gelo ao monge.

49. Kema Kosassa: fica em Risoka Snowfield, próximo ao Monte Agaat. Derrote o guardião (crie blocos de gelo na água para se defender dos ataques giratórios).



50. Sho Dantu: procure por um platô ao noroeste da Gerudo Tower. De lá, veja um vale profundo com um pedestal. Quebre as pedras luminosas ao redor e coloque uma em cima dele para revelar o templo.

Exploda os blocos à esquerda para avançar. Coloque uma bomba na plataforma e detone quando ela atingir o cristal. Na próxima sala, repita o processo após ativar o cristal atrás da plataforma. Na sala com as catapultas, use uma delas para atirar uma bomba quadrada no cesto e, em seguida, uma bomba redonda (ela vai quicar de um lado para o outro). Volte para a entrada, suba em um dos blocos e detone a bomba quadrada. Vá para perto da porta fechada e detone a bomba redonda quando ela passar perto do cristal.

51. Keeha Yoog: escale o Gerudo Summit, ao norte da Gerudo Tower. Na encosta leste há um grande símbolo com raios e um pedestal. Plane até lá e, do ar, atire uma flecha elétrica para revelar o santuário.

52. Joloo Nah: complete a missão The Gut Check Challenge (ver o santuário #44) e encontre os Gorons a nordeste de Koukot Plateau, um pouco abaixo do topo da montanha. Fale com eles e suba na plataforma com roupas que aguentam o calor (compre em Gerudo). Após vencer a prova, suba no próximo palco usando um elixir que protege do fogo. Aguarde até passar no teste e o santuário será revelado.

No templo, gire o cubo para deixar todos os cristais energizados. Em seguida, posicione as correntes de ar para acertar as hélices do fundo. Tire o cubo de metal do

lugar e coloque-o no botão direito. Agora plane e fique sobre o botão esquerdo. Se tudo der certo, as quatro hélices estarão girando e vão abrir a porta. Use Stasis no botão e corra para a próxima sala. Use uma flecha de fogo para pegar o baú no alto e coloque-o sobre o botão. O jeito mais fácil de acender todas as tochas é tirá-las da direção da água e acendê-las com flechas de fogo. O jeito difícil é usar o controle de movimento para acender quatro tochas, usar Stasis para fechar a torneira e rapidamente acenda as outras duas.

RIDGELAND

53. Shae Loya: na montanha ao sul do estábulo Tabantha Bridge. Use Stasis para paralisar a bola no ponto mais alto e acerte duas flechas nela. Suba na plataforma e, no ar, dispare no cristal à esquerda para abrir o portão.

54. Zalta Wa: Breach of Demise, sudeste da Ridgeland Tower. Paralise a esfera no topo do pilar e atire uma flecha nela. Espere o portão abrir e pegue a nova bola.

Pise no interruptor no chão para abrir a porta e jogue a bola no buraco. Posicione-se em cima da plataforma no centro da sala e bata no cristal na hora certa para chegar ao andar de cima.

55. Toh Yahsa: na Thundra Plateau, a oeste da torre. Complete o Trial of Thunder para revelar o santuário: coloque as esferas espalhadas pelo cenário na frente dos pilares correspondentes. A bola roxa está perto do lugar certo. A bola vermelha fica em cima de uma estátua. Use Stasis e dê algumas pancadas para mandá-la para a área central. Use Stasis nas bolas verde e laranja para derrubá-las com uma flecha e use Stasis de novo para golpeá-las para o centro. É difícil, mas a dica é achar um pedaço alto do terreno.

Dentro do santuário, exploda os blocos e use o ímã para mover o cubo de metal até o grande botão. Se não conseguir chegar à escada, é preciso usar o cubo para alcançar a plataforma e depois movê-lo até o interruptor, mas é mais fácil não quebrar tantos blocos.

56. Mijah Rokee: pegue a missão Red Moon Shrine com Kass, no topo da grande plataforma em Washa's Buff, ao sul do templo #53. Para revelar o santuário, suba no pedestal sem armas e sem trajes em uma noite de Blood Moon, entre às nove da noite e meia-noite. Vença o guardião.

57. Maag No'rah: ao norte da torre Ridgeland na face norte da montanha Lindor's Brow. Na base da montanha há um acampamento de inimigos. Suba na torre alta para ver, em frente, pedras destrutíveis bem escondidas. Use uma flecha bomba para revelar o santuário.

58. Sheem Dagoze: fale com Kass na Jeddo Bridge, ao sul da Ridgeland Tower. Atire uma flecha por dentro dos dois anéis nas rochas para revelar o santuário. Há um anel escondido atrás de uma pedra, ao norte, que facilita o trabalho. No templo, use as placas de pressão no chão para inclinar o templo e mover as duas bolas do outro lado até os buracos.

59. Mogg Latan: no topo da Montanha Satori. Suba no primeiro pêndulo para alcançar a plataforma e use Magnesis no segundo para avançar. Use flechas nas cordas para descer a ponte. Use o ímã para mover as bola com espinhos e passe quando der. Use Magnesis para fazer uma escada. Queime as folhas e use o ímã outra vez para abrir a porta até a orbe.

LAKE REGION

60. Shae Katha: fale com Kass em Pago Woods. Vá à Hylia Bridge à noite e espere o dragão Farosh



Esses santuários exigem uma boa pontaria para revelar seus segredos. Tenha sempre o arsenal de flechas abastecido!



aparecer. Atire nele para pegar uma escama (usar o poder Revali's Gale para voar por cima dele é uma boa ideia). Vá à Spring of Courage, no fundo da floresta da região (ao norte de Dracozu Lake) e coloque a escama na água.

61. Ka'o Makagh: próximo ao estábulo Highland. Abra as portas com Magnesis. Exploda a parede para pegar a porta de metal com Magnesis e criar pontes entre as plataformas e o altar com a orbe.

62. Shoqa Tatone: fale com Loone em Puffer Beach, a praia ao sul, e tire fotos de três guardiões diferentes para ela (um pequeno, um grande e um voador). Pegue a esfera para revelar o santuário e mate o mini-guardião.

63. Pumaag Nitae: na floresta Finra Woods. Derrote o guardião.

64. Ishto Soh: na montanha a oeste de Oseira Plains. Pegue o bloco que dispara o raio laser e coloque-o na plataforma móvel apontando para o cristal. Suba a escada para pegar a Spirit Orb.

65. Ya Naga: na ilha no meio do Lake Hylia. Suba no cubo e coloque uma bomba quadrada. Vá até a base e coloque uma bomba redonda no tubo. Se afaste, detone a bomba redonda e, quando o cubo estiver no alto, detone a quadrada. Jogue outra bomba no tubo, suba no cubo e detone para arremessar Link. Plane até o baú e vá ao altar.

FARON

66. Yah Rin: o santuário fica sobre a Lurelin Village. Suba no prato

mais baixo da balança, use o ímã no cubo e coloque-o no outro prato. Mate o mini-guardião. Pegue o baú com Magnesis e coloque no botão no chão. Na sala seguinte, use o mesmo baú para baixar os pratos. Suba no prato da direita e use o baú no outro para pular para o prato mais alto. Repira o processo para chegar ao altar da orbe.

67. Qukah Nata: fale com Kass em Calora Lake. Suba no monte e vista uma armadura de metal. Leve um raio para revelar o templo.

68. Shoda Sah: este santuário fica atrás da cachoeira em Riola Spring. Acesse pela passagem escondida à direita da queda d'água.

No templo, use as catapultas para acertar as esferas nos buracos. Ou jogue as bolas na água, longe da rampa e crie blocos de gelo embaixo delas. Suba nos blocos e jogue as bolas nos buracos. Abra os baús e pegue a chave para abrir portão e alcançar a Spirit Orb.

69. Kah Yah: em Palmorae Ruins, pegue a missão para tirar fotos

dos fragmentos. A primeira peça fica na parte leste da área, perto de alguns coqueiros. A segunda fica a oeste, no mar entre pedras, caixotes e barris. A última fica na ponta de Soka Point. Tire foto das três peças e mostre a Garini.

No santuário, coloque um barril na plataforma do lado direito e acerte o cristal na hora certa para abrir a porta. Do outro lado, pegue um barril e suba na plataforma. Posicione o objeto para evitar as armadilhas e se abaixe na do meio. Coloque o barril no interruptor para pegar a chave no baú e abrir a porta da Spirit Orb.

70. Tawa Jinn: em Taran Pass, ao sul da torre de Hateno, há três pedestais. É necessário pegar as esferas com os Hinox: procure o primeiro em Rabella Wetlands, o segundo em Hanu Pond e o terceiro em Uten Marsh – eles estão perto de formações de ossos gigantes. Mate os inimigos e leve as esferas até os pedestais.

71. Korgu Chideh: vá até a ilha na parte oeste do mapa – Eventide

Island – para conhecer o desafio: pegar três esferas (e sobreviver) apenas com os itens encontrados no lugar. Fara acertar o pedestal do norte, jogue uma esfera na água e crie um bloco de gelo embaixo dela. Suba no bloco e jogue a esfera no buraco. Para o pedestal do sudeste, use um Octoballoon para remover a placa. Derrote o Hinox com flechas no olho ou bombas e pegue a terceira esfera, que vai no pedestal do sudoeste da ilha. Entre no santuário.

72. Shai Utoh: o santuário fica escondido atrás do estábulo de Lakeside: exploda as rochas para revelar a entrada. Use Stasis para subir até o topo das gangorras e pegar o baú. Use Magnesis no baú e mova-o para a plataforma no fundo da sala. Coloque o baú do lado esquerdo da gangorra e suba. Use Stasis na última gangorra (a que está reta) e chegue ao altar. Caso queira pegar o outro baú, fique de um lado da gangorra e deixe o baú cair do outro lado.

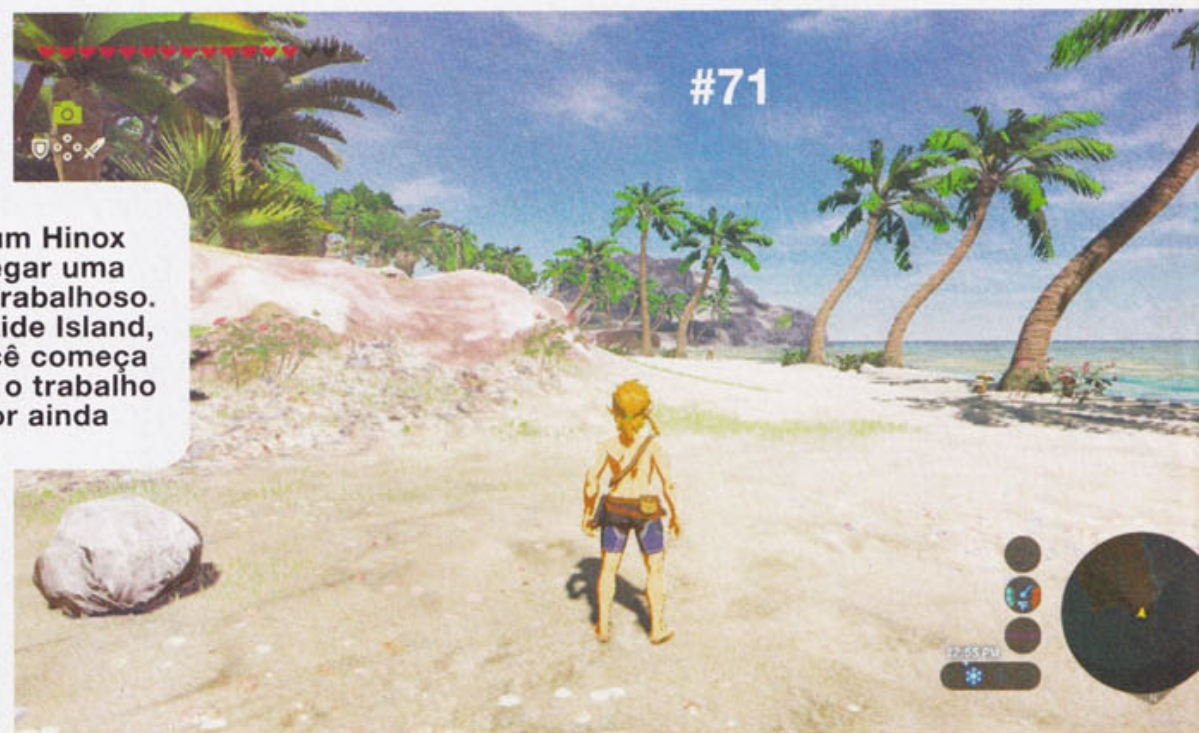
73. Muwo Jeem: o templo fica em Cape Cales, acima de Palmorae Beach. Vença o guardião.

WOODLAND

74. Keo Ruug: santuário que fica na Korok Forest, no meio de Lost Woods (veja a missão da Master Sword para saber como chegar lá). Para resolver o enigma, observe o número de constelações que há no quatro ao fundo e coloque uma esfera no valor correspondente para cada constelação. Da esquerda para a direita, a solução do puzzle é 5-3-1-2. O segundo puzzle (para pegar o baú) é 4-2-2-1.



Matar um Hinox para pegar uma esfera é trabalhoso. Em Eventide Island, onde você começa "pelado", o trabalho é maior ainda



75. Daag Chokah: fale com Chio na Korok Forest para iniciar os Korok Trials. Fale com Tasho na parte noroeste da floresta e siga o korok Oaki sem ser notado. Espere atrás da árvore desenraizada para não ser visto quando ele voltar. Cuidado para o lobo não denunciar sua posição. Tenha muita cautela e paciência para não ter que repetir o desafio outras vezes.

76. Kuhn Sidaji: após falar com Chio na Korok Forest, converse com Zooki na parte sudoeste da floresta. Para não se perder na neblina, use Magnesis para ver formações metálicas na área e guie-se por elas. Pegue o escudo na clareira com o ímã e coloque na boca da árvore com a placa de pedra. Com Magnesis, pegue o baú na boca de outra árvore, leve-o de jangada até a ilha e coloque na boca da árvore para revelar o santuário.

77. Maag Halan: após falar com Chio encontre Damia na estrada leste da Korok Forest. O desafio é usar apenas equipamentos de madeira na área e não quebrá-los. Proteja o arsenal dos ataques de Keeses, Chuchus e de Stalkoblins que jogam bombas. Exploda o obstáculo para abrir caminho. Na segunda parte, faça blocos de gelo para atravessar o pântano. Cuidado com os atiradores e as criaturas da região. Uma boa saída é usar o Revali's Gale para voar por cima de tudo e achar o templo.

78. Mirro Shaz: fica próximo do estábulo Woodland (sudeste da torre). Pegue o martelo no baú. Use Stasis na esfera e, mirando



na plataforma, acerte-a cinco vezes para jogá-la no buraco. Use Stasis no cubo e acerte-o duas vezes para abrir o caminho.

79. Ketoh Wawai: entre em Thyphlo Ruins (norte de Lost Woods) para começar a missão do santuário. Use tochas ou armas de fogo para iluminar o caminho e siga a direção dos bicos das estátuas de pássaros para chegar ao santuário. Derrote o Hinox para pegar a esfera.

80. Rona Kachta: o santuário fica no fundo do Forgotten Temple, ao leste da Hebra Tower. Use as correntes de ar para planar por cima dos guardiões.

81. Monya Toma: fica no topo de Salari Hill (norte da torre Ridgeland).

Vá para a esquerda e atire no cristal duas vezes para virar a plataforma. Use as catapultas para chegar ao baú. Vire a plataforma outra vez e use uma bomba para destruir os caixotes. Pegue a bola e coloque-a na primeira catapulta. Espere ela entrar no buraco e abrir o portão.

AKKALA

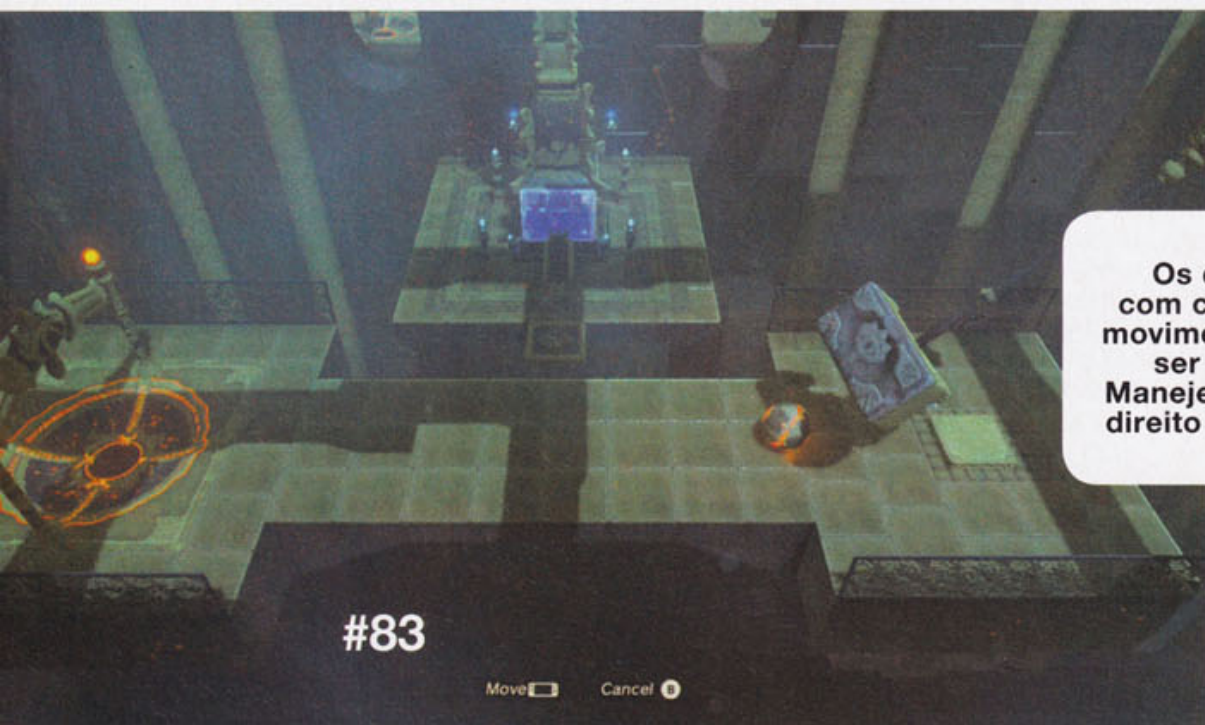
82. Dah Hesho: fica na montanha próxima à Great Fairy. Derrote o guardião para pegar a orbe.

83. Katosa Aug: perto do estábulo no caminho para o Akkala Ancient Tech Lab. Use o controle de movimento para jogar a bola no buraco, como se fosse golfe.

84. Ze Kasho: perto do estábulo South Akkala e da torre da região.

Use o controle de movimento para abrir caminho na plataforma dos espinhos: afaste três blocos de espinhos para a direita e um para a esquerda. Coloque uma bomba ao lado do cristal, bata no objeto e atravesse metade da plataforma. Detone a bomba para passar pela outra metade. Coloque as esferas nos buracos no último puzzle de movimento para abrir o altar.

85. Tutsuwa Nima: converse com a estátua da deusa na Spring of Power (oeste do santuário #83). Vá para o norte da Death Mountain até o local chamado Eldin Great Skeleton. Espere pela chegada do dragão à noite, atire uma flecha nele e pegue a escama. Coloque-a na Spring of Power para revelar o santuário. Derrote o guardião.



86. Ke'nai Shakah: fica em Ulria Grotto, na face da montanha voltada para o lago. Plane com o parapente e acerte uma flecha-bomba para estourar as pedras destrutíveis. Derrote o guardião.

87. Zuna Kai: fica em Skull Lake, bem ao norte, no olho direito do lago em formato de caveira. Salte de uma montanha mais alta da região de Death Mountain e plane com o parapente para chegar.

88. Tu Ka'loh: fica na ilha-labirinto ao nordeste do mapa – plane do Akkala Tech Lab para chegar. Há diversos baús pelas rotas do labirinto. Para chegar ao santuário, veja o caminho na imagem abaixo.

89. Ritaag Zumo: o santuário fica em Rist Peninsula, na parte leste do mapa. Pegue a esfera na entrada da área em espiral e leve-a até o centro para revelar o santuário. É possível fazer isso a pé, o que requer enfrentar inimigos, ou tentar algum "jeitinho", como usar uma jangada e uma Korok Leaf ou atacar a bola com Stasis para mandá-la ao centro.

HEBRA

90. Hia Miu: o santuário no ponto mais a noroeste do mapa, em Icefall Foothills. Derrote o guardião.

91. Qaza Tokki: fica no labirinto ao norte do mapa. Veja o caminho para o santuário na imagem da direita. Perto da entrada, escale sobre a corrupção (ou use o salto Revale's Gale) e destrua o olho para liberar o resto do caminho.

92. Mozo Shenno: este fica em

Biron Snowshelf, ao norte de Flight Range. O santuário faz parte da missão The Bird in the Monuntains, que pode ser obtida com Molli na vila dos Rito. Ela indica uma árvore solitária que fica no topo de Talonto Peak. Salte dali para a direção noroeste para ver (mais ou menos) o cenário formar um pássaro branco. Logo é possível ver o santuário escondido em uma abertura. Lá dentro, derrote o guardião.

93. Shada Naw: ao norte de Talonto Peak, passe por Coldsnap Hollow para encontrar a cabana de Selmie. Ande mais um pouco para ver o santuário na caverna. No templo, tire o cubo de metal do caminho e acerte o timing para fazer a bola chegar ao buraco usando os ventiladores (puxe a parede de metal e coloque o cubo em cima para a bola a não cair). Fique posicionado no bloco ao lado da entrada para subir. Outra saída é simplesmente depositar a bola na rampa, usar Stasis para deixá-la parada e correr até o bloco que sobe.

94. Sha Gehma: fica bem ao norte em N. Tabantha Snowfield. Use Magnesis para subir o cubo e coloque-o em cima de uma das plataformas móveis. Use Stasis nele e pule para abrir o baú com a chave da porta que leva à orbe.

95. Goma Assagh: o santuário fica no topo de Hebra Peak. Use itens de fogo (armas, flechas, fogueiras) para derreter o grande bloco de gelo. Lá dentro, derrote o guardião.

96. To Quomo: em Hebra North Summit, encontre uma porta de

pedra em uma parte mais baixa da montanha, no lado leste. Crie dois blocos de gelo na área com água que fica um pouco acima. Suba a colina e pegue uma bola de neve. Faça-a rolar, passando pelos blocos de gelo, até derrubar a porta e revelar o santuário.

97. Rok Uwog: o santuário fica em Pikida Stonegrove, a noroeste de Hebra Peak, embaixo de uma grande estrutura de pedra. Pegue o baú com Magnesis e queime as folhas na parede esquerda para passar pelo buraco. Derrote o guardião, exploda o caixote, avance e elimine outro guardião. Atire uma flecha de fogo entre a grade para queimar os barris e abrir o portão. Pegue a chave no baú e volte até a entrada para abrir a porta.

98. Maka Rah: é possível ver o santuário do píer do Lake Kilsie, noroeste de Flight Range. Estoure as pedras e use a corrente de ar para subir. Plane em direção ao sul para ver uma pequena ilha com mais pedras destrutíveis. Quebre-as e repita o procedimento em uma ilha mais elevada ao norte. Suba na forte corrente de ar e localize algumas tochas acesas. Entre por ali na montanha e passe pela água para chegar ao santuário.

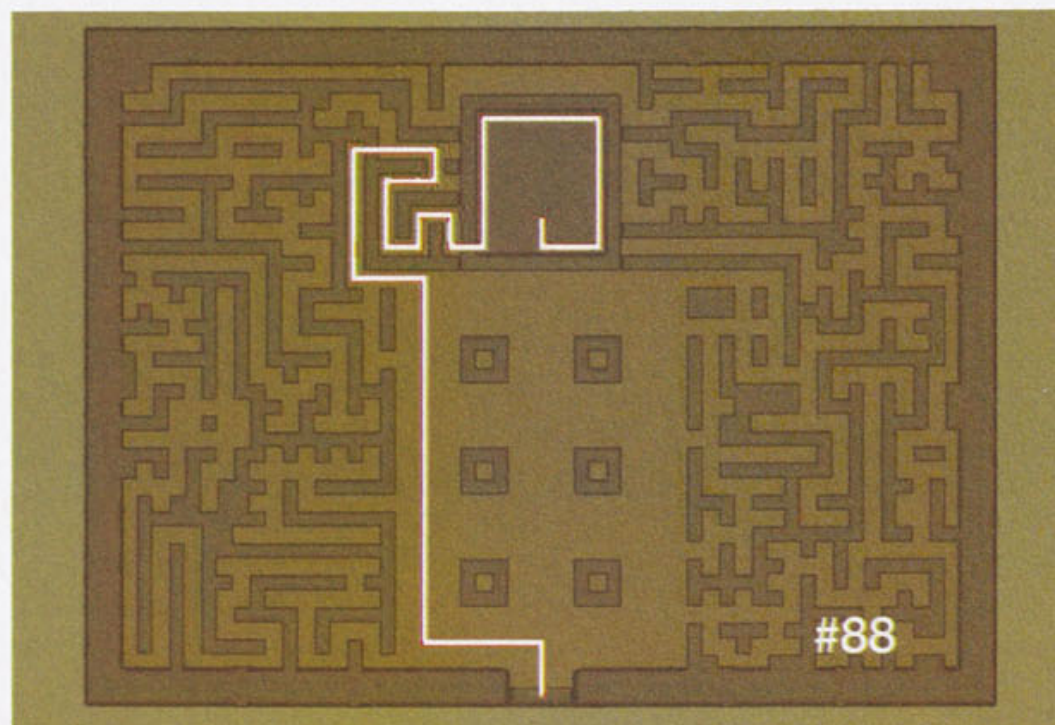
Lá dentro as coisas não ficam mais simples: acenda a tocha e passe pelo cilindro de espinhos. Elimine os quatro mini-guardiões e use blocos de gelo para chegar ao interruptor. Pise no botão seguinte e tome cuidado com a bola de espinhos. No outro corredor, recue e use Stasis assim que a bola passar, antes que ela caia na lava. Corra para pegar a Spirit Orb.

99. Rin Oyaa: ao lado do estábulo em S. Tabantha Snowfield. O jeito mais fácil de resolver o santuário é colocar a bola ao lado do buraco e usar Stasis nela. Corra para a área do bloco que sobe e espere o tempo fazer o resto do serviço.

100. Lanno Kooh: há duas opções para chegar ao santuário. Vá ao ponto mais ao sul de Hebra Falls e nade a favor da corrente. A água é muito gelada e você perde vida rapidamente, mas um bom item de cura é suficiente para chegar ao templo. Ou então, na parte alta de Hebra Plunge, crie blocos de gelo para chegar perto da caverna e nade contra a corrente.

101. Dunba Taag: o santuário fica a sudoeste da Hebra Tower, em um ponto bem baixo (e em uma espécie de caverna) do canyon Tanagar. Na primeira sala, use Stasis na engrenagem para a estrutura reta e fazer com que as bolas afundem o botão ao máximo. Na segunda sala, se quiser pegar o baú, vire a esquerda e estoure os cubos com flechas-bomba; use Stasis em um barril e lance-o no botão na parede. Para pegar outro baú, use Stasis na pedra e lance-a com bombas até o grande botão. Finalmente, use a técnica do barril com Stasis para derrubar a grande placa de pedra e abrir o portão para a orbe.

102. Gee Ha'rah: este fica em Kopeeki Drifts, noroeste da torre de Hebra. Em um ponto baixo do lugar há uma porta de pedra: suba o morro para encontrar bolas de neve pequenas e coloque uma na segunda canaleta à direita da pedra para abrir o caminho.



No santuário, use uma flecha para cortar a corda que segura o pedregulho. Vire à esquerda e corte a corda da esquerda para pegar o baú. Na última área, use Stasis na pedra e corte as duas cordas. Caso erre, é necessário entrar de novo no santuário.

TABANTHA

103. Akh Va'quot: santuário de Rito Village. O objetivo é fazer as turbinas girarem todas as hélices. Posicione-as assim: turbina inferior esquerda (direita), turbina inferior direita (cima), turbina superior esquerda (direita), turbina superior direita (baixo), turbinas do centro (esquerda). Eureka!

104. Sha Warvo: santuário do Flight Range, ao norte da vila Rito. Use o parapente nas correntes de ar para alcançar a escada. No vento seguinte, contorne a estrutura pelo lado esquerdo para pegar a corrente de ar secreta.

105. Bareeda Naag: Após libertar Vah Medoh, fale com Bedoli na vila Rito para obter a missão The Ancient Rito Song. Em seguida, fale com Laissa e acerte os quatro versos: "The pride of the Rito", "Pillar in the sky", "Its heart lights up" e "When the sun is high". Salte do santuário em direção ao sul para encontrar um pedestal. Espere até por volta de 12:40pm (meio dia e quarenta) para a luz em formato de coração atingir o pedestal e ativá-lo. Atire uma flecha de fogo no centro para o santuário surgir. Lá dentro, coloque uma bomba no canhão e detone para atirar no alvo na parede do outro lado. Repita evitando os obstáculos.

106. Voo Lota: fica em Warbler's Nest, norte de Passer Hill e oeste

da vila Rito. Converse com Kheel neste local para pegar a missão. É preciso encontrar as quatro irmãs dela: Notts (na grande pedra de Rito; suba ao máximo e escale), Kotts (laguinho na entrada da vila), e Cree (no comércio). Pegue os três ingredientes (Tabantha Wheat, Hearty Salmon e Goat Butter) e cozinhe um Hearty Salmon Meuniere para Genli em uma das casas. Volte ao local do santuário, e pegue uma Korok Leaf (corte uma árvore da região). Suba no pedestal e sobre rajadas de vento na ordem em que as garotas cantam: 4, 5, 3, 1 e 2 (oriente-se pelas estruturas de pedra no topo dos monumentos). No templo, entre e suba a escada. Bata no cristal e plane para a esquerda. Suba e circule no sentido horário, desviando dos espinhos, para pegar o baú com a chave que abre o altar no centro.

107. Kah Okeo: fica bem a oeste do mapa, a sudoeste da torre de Tabantha. Use Stasis na grande plataforma no chão para revelar a entrada do santuário. Pegue a Korok Leaf no baú. Faça a hélice girar e passe pela porta. Desça para o nível do chão e derrote os guardiões. Suba e gire a hélice. Guie a plataforma voadora e abra o baú, depois siga em frente. Estoure o cubo de pedra. Use a folha para ativar as plataformas, libere a corrente e ar e guie a plataforma pelos espinhos. Por fim, estoure a parede de pedra com um barril ou uma flecha, pegue a chave e volte para abrir o altar.

108. Tena Ko'sah: fica em Ancient Columns, ao sul da Tabantha Tower. Derrote o poderoso guardião.

WASTELAND

109. Jee Noh: oeste da Wastland Tower. Paralise a correia com Stasis e use uma flecha para a bola cair no buraco. Repita o processo na correia com os guardiões. Na última sala, carregue a esfera. Espere um bloco obstruir o laser e passe. Na segunda parte, espere um laser ser obstruído e use Stasis no outro.

110. Kay Noh: santuário do estábulo na entrada do deserto. Pegue a esfera elétrica e coloque no pedestal da direita. Derrote o guardião na sala seguinte e corte a corda para pegar outra esfera elétrica e colocá-la no pedestal. Na última sala, use Magnesis nos

dois cubos na água à direita para que eles conduzam a eletricidade.

111. Dako Tah: este fica em Great Cliffs, sudoeste da Gerudo Tower, norte de Kara Kara Bazaar. Suba na plataforma móvel e use o ímã no cubo elétrico. Leve o cubo pelo cabo e vá para o outro lado. Use o cubo para ativar o cristal na nova plataforma. No piso superior, derrube o cubo nas barras de metal para matar os guardiões. Coloque o objeto na plataforma redonda para ativar a plataforma final.

112. Suma Sahma: ao sul do mapa, entre Mount Granajh e Daval Peak, onde há uma casa em ruínas. Segure uma bola de neve sobre a cabeça de Link por volta das 5pm. De forma perfeita, alinhe a sombra da bola com o centro do pedestal (na face da montanha oposta) para abrir o santuário.

113. Daqo Chisay: fica na entrada de Gerudo Town. Coloque o barril no final do circuito à esquerda e o cubo para completá-lo. Pegue o segundo barril, mude o caminho do circuito e pegue o baú. Use o baú, os dois barris e o cubo do outro lado da sala para liberar outro cubo. Coloque um cubo em cada canto da plataforma final para terminar.

114. Kema Zoos: fica bem ao noroeste do deserto. Da cidade de Gerudo, siga a direção que as estátuas apontam com a espada. No templo, use Stasis para derrubar a bola elétrica no chão e leve-a com o ímã até o eletrodo.

115. Raqa Zunzo: após libertar Vah Naboris, faça a corrida de Sand Seal próxima à cidade em menos de 1m30s.

116. Hawa Koth: fica na parte sudoeste do deserto, ao lado da fada e do esqueleto de leviatã. Coloque os cubos nos pilares para abrir a porta. Desenrole a corrente e use a bola elétrica para subir a plataforma. Mate os guardiões para evitar problemas e, com o ímã, leve a outra esfera até ao pedestal no final. Na sala ao lado, use Stasis no cubo de pedra mais próximo do centro, e pise no botão. Seja rápido e use Magnesis para mover os cubos de metal para as duas colunas da direita. Se tudo der certo, uma

porta se abre. Leve a engrenagem com o ímã até a sala central e coloque-a no mecanismo.

117. Dila Maag: o santuário fica dentro do labirinto South Lomei, na parte sul do mapa. Faça o caminho abaixo para chegar no templo, escalando por cima da corrupção em uma parte.



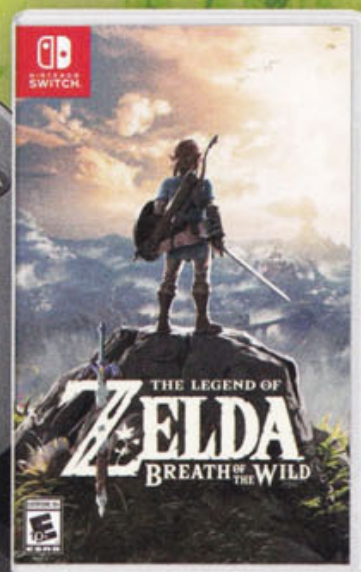
118. Tho Kayu: fica a oeste de Gerudo Town, onde um Molduga ronda a área. Mate-o para revelar o santuário. Para isso, suba nas pedras e jogue bombas na areia. O monstro vai comer a bomba. Detone-a e aproveite a chance de desferir vários golpes poderosos.

119. Korsh O'hu: fica em East Gerudo Ruins, sudoeste da torre, na área com estátuas colossais. Para revelar o templo, coloque as esferas na frente das estátuas correspondentes. Uma bola está quase no topo da terceira estátua em sentido horário da entrada; as outras estão no chão, no centro. Cada bola possui um símbolo. A solução, em sentido horário, é: vírgula/aspas (,), circunflexo (^), letra O, dois pontos (:), letra S, gota/foguinho, e dois tracinhos (||) – esta já colocada desde o início.

120. Misae Suma: fale com Pokki no Gerudo Desert (sudeste da cidade). Em Gerudo Town, fale com Furosa no bar. Durante o dia, vá para a casa de gelo subterrânea (ao norte). Fale com Anche para pegar o grande cubo de gelo e carregue-o através das ruínas. Evite inimigos e seja rápido em eliminá-los, sempre deixando o gelo protegido de ataques de fogo. Jogue o cubo de gelo para Furosa. Leve o drinque para Pokki e entre no santuário.



GAME SALVO



Console Nintendo Switch 32GB Gray
Incluso jogo Zelda por:

R\$ 1999,90

ou em até 10x de R\$199,90 sem juros!
5% de desconto para pagamento a vista.

www.gamesalvo.com.br



facebook.com/GameSalvo

Formas de pagamento:

cielo

 pagseguro
UOL



mercado
pago

PayU

Rua São Paulo, 60 – Conchas – SP

GAMETECZONE



A maior assistência técnica de games e notebooks do país



irmãos
PiOLOGO
APROVAM



A **GAMETECZONE** é a maior e mais completa assistência técnica de games, notebooks, PC, tablets, celulares e drones do Brasil.

Especializada em Apple (iMac, Macbook, iPad, iPhone).

ÚNICA ASSISTÊNCIA TÉCNICA QUE O CLIENTE SENTA DO LADO DO TÉCNICO PARA ACOMPANHAR DIAGNÓSTICO E CONSERTO.

Entregamos mais de 500 equipamentos consertados, por mês.

Rua Machado Bittencourt, 317 - 3º andar (Ao lado do Metrô Santa Cruz)
Vila Clementino - São Paulo - SP - CEP 04044-000

www.gameteczone.com.br • facebook.com/gameteczone • [@gameteczone](https://instagram.com/gameteczone)

E-mail: atendimento@gameteczone.com.br

☎ (11) 2507-8036 • ☎ (11) 2507-8034 • ☎ (11) 98196-2711

RETRO AVENGERS VALENTE



Em Prol da Cultura Gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer por meio da disponibilização digital de revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável. É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito-denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

www.retroavengers.com.br
retroavengers@gmail.com
facebook.com/retroavengers

