NINTENDO BLAST

WWW.NI[illegible]COM.BR



#202 OUT 2026

CC BY NC ND

Dicas e truques
Fire Emblem: Fortune's Weave: Guia completo de paralogues

Ocarina of Time
Conheça todas as raças que vivem no game Ocarina of Time

Perfil
Riku: o caminho da escuridão à luz em Kingdom Hearts



Acesse o N-Blast na web e leia grátis notícias, análises e artigos sobre os consoles e franquias Nintendo.

nintendoblast.com.br

Siga @nintendoblast nas redes sociais:

Facebook Instagram X/Twitter YouTube TikTok Threads Bluesky LinkedIn

Ouça nosso podcast

Siga o N-BlastCast no Spotify ou outras plataformas de áudio e seja avisado sempre que um novo episódio estiver disponível para ouvir.

nintendoblast.com.br/podcast

Ocarina do tempo

A Nintendo continua revisitando suas grandes histórias, e a prova disso é nossa matéria de capa. Nesta edição, reunimos tudo o que sabemos até agora sobre o remake de **Ocarina of Time**, com uma prévia das novidades, um olhar sobre os **povos de Hyrule** e a discussão sobre se o clássico **realmente precisava de uma nova versão**. Também trazemos o **perfil de Riku**, de Kingdom Hearts, além de dois guias completos de **Fire Emblem: Fortune's Weave**, com tudo sobre **classes** e **paralogues**, e muito mais. Boa leitura! ***- Leandro Alves***



EDITOR CHEFE
Leandro Alves

NINTENDO BLAST

Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Leandro Alves

SUPERVISOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

DIRETOR DE ARTE / CAPA
Leandro Alves

SUPERVISOR DE DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello

REDAÇÃO
Alveni Lisboa
Fernando Lorde
Leandro Alves

REVISÃO
Cristiane Amarante
Vitor Tibério
Dinho Paixão Maia

DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Leandro Alves

04 | **CAPA/PRÉVIA**
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Switch 2)



13 | **RAÇAS DE HYRULE**
Os povos de Hyrule (Ocarina of Time)



27 | **DISCUSSÃO**
Ocarina of Time precisava de remake?



38 | **PERFIL**
Riku de rival a Mestre da Keyblade



44 | **GUIA**
Fire Emblem: Fortune's Weave: Guia de Paralogues



58 | **GUIA**
Fire Emblem: Fortune's Weave: Guia de Classes



SWITCH 2



por ***Leandro Alves***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Felipe Castello

O que esperar da nova versão para Switch 2

Como é difícil e, ao mesmo tempo, fácil falar sobre o seu jogo favorito de todos os tempos! **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** é um presente para muita gente e não é à toa: lançado em 1998, conquistou nossos corações com uma história de superação, personagens marcantes e um gameplay que mudou a forma como jogamos videogame. Agora, em 2026, voltar para Kokiri Forest, ouvir sua música e assumir novamente o controle de Link traz aquela mistura de nostalgia e curiosidade: será que essa aventura ainda consegue causar a mesma sensação?

Depois de uma versão em 3D remasterizada, chegamos a uma nova versão refeita para o Nintendo Switch 2, com lançamento marcado para 5 de novembro, justamente no ano em que a franquia comemora seus 40 anos. Nesta prévia, quero revisitar Hyrule e descobrir como Ocarina of Time se comporta nos dias de hoje, agora no novo console da Nintendo diante de todas as informações que podemos reunir.

O herói do tempo

Em Ocarina of Time, acompanhamos Link, um jovem Kokiri que vive em uma pequena floresta e vê sua vida mudar quando descobre que precisa deixar seu lar para cumprir um destino muito maior. Ao lado de Navi (uma fada que se torna sua amiga), ele parte por Hyrule e conhece diferentes povos, lugares e personagens enquanto tenta impedir que uma grande ameaça tome conta do reino.

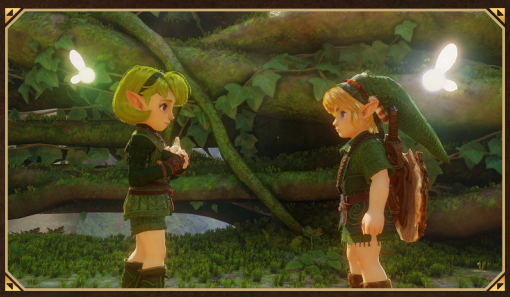


Link e Navi

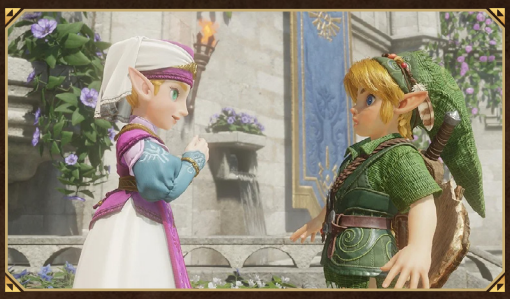
O mais legal é acompanhar essa jornada de Link e perceber como ele vai amadurecendo ao longo da aventura. Entre exploração, combates, masmorras e muitos mistérios, Ocarina of Time consegue construir uma história que vai ficando cada vez maior sem perder aquela sensação gostosa de descoberta. E, mesmo para quem já conhece Hyrule de cor, revisitar tudo isso tantos anos depois ainda tem um charme especial.











E não dá para falar de Ocarina of Time sem lembrar da sua trilha sonora. A música tem um papel enorme na aventura, seja acompanhando a exploração de Hyrule ou usando a própria ocarina para aprender e tocar diferentes melodias. Algumas delas ficaram marcadas na memória de uma geração e continuam atravessando os anos, como **Zelda's Lullaby**, que basta tocar algumas notas para imediatamente lembrar de Hyrule. É uma daquelas trilhas que ajudaram a transformar o jogo em uma experiência que vai muito além da tela.

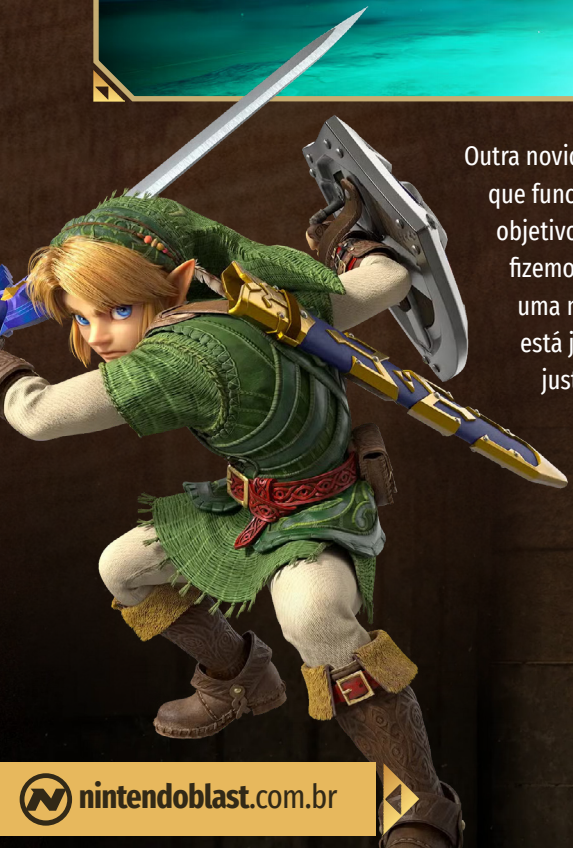




Ocarina of Time continua funcionando?

A base de Ocarina of Time continua sendo a mesma: explorar Hyrule, enfrentar inimigos, resolver puzzles e avançar pelas masmorras. A diferença é que a Nintendo está modernizando alguns elementos para o Switch 2. A nova versão terá câmera retrabalhada, novos movimentos para Link, incluindo pulo e corrida, além de controles de movimento aprimorados.





Outra novidade que chamou minha atenção é a nova tapeçaria, que funciona como um menu para acompanhar missões e objetivos da aventura. Além de ajudar a organizar o que já fizemos e o que ainda precisamos descobrir, ela parece ser uma maneira de tornar a progressão mais clara para quem está jogando pela primeira vez. É uma adição interessante justamente porque Ocarina of Time não tinha esse tipo de recurso em 1998, e agora podemos ter uma visão mais organizada da nossa jornada por Hyrule sem necessariamente mudar a essência da aventura.





É justamente aqui que fica uma das minhas maiores curiosidades. Ocarina of Time ajudou a estabelecer muitos padrões dos jogos de aventura em 3D, mas estamos falando de uma experiência criada em 1998. Será interessante descobrir, quando pudermos jogar, como essas mudanças deixam a aventura mais confortável nos dias de hoje sem tirar a identidade que tornou o jogo tão especial.



Um novo olhar para Hyrule

Se a jogabilidade recebeu mudanças, o visual é provavelmente a transformação que mais chama atenção logo de cara. A Nintendo afirma que os gráficos foram **completamente reformulados**, incluindo as texturas dos materiais, enquanto a apresentação também recebeu novos efeitos e uma atualização geral para o hardware do Switch 2. O jogo ainda terá suporte a HDR e VRR em TVs compatíveis.



Isso muda bastante a maneira como enxergamos uma Hyrule que muitos de nós conhecemos há décadas. Kokiri Forest, Hyrule Field, Kakariko Village e os demais locais foram reconstruídos para uma nova geração, mas continuam reconhecíveis. Para mim, existe algo muito interessante nessa comparação entre a Hyrule que ficou na memória e aquela que a Nintendo está apresentando agora.











Outro ponto que chama atenção é o desempenho. A Nintendo fala em ações mais rápidas e satisfatórias, carregamentos mais velozes e um jogo muito mais fluido, mas ainda não temos informações oficiais suficientes para cravar uma taxa de quadros específica — embora a Digital Foundry já tenha indicado que o jogo roda a 60 quadros por segundo. Por isso, essa será uma das coisas que quero observar quando finalmente colocar as mãos no jogo: não apenas como ele fica bonito, mas como essas mudanças afetam a sensação de jogar.







Uma experiência repensada

A Nintendo também não ficou apenas nos gráficos. As cenas agora terão dublagem completa, os diálogos foram expandidos e a trilha sonora recebeu uma nova versão com música sinfônica orquestral. Até mesmo a ocarina ganhou uma nova possibilidade de interação por meio do **ZELDA NOTES**, que permite tocar o instrumento pelo celular ou tablet, além de novos amiibo de link e Zelda que recompensam com máscaras.





Tudo isso faz com que essa nova versão pareça ir além de simplesmente pegar o jogo de 1998 e deixá-lo mais bonito. A Nintendo está mexendo em diferentes partes da experiência para adaptar Ocarina of Time aos dias de hoje, mas sem abandonar a aventura que conhecemos. Ainda precisamos jogar para descobrir como todas essas mudanças funcionam juntas e, principalmente, se elas conseguem modernizar o clássico sem tirar sua identidade.





Para mim, essa é a parte mais especial de voltar para **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Eu conheço essa aventura, suas músicas, seus personagens e muitos de seus caminhos de cor, mas 2026 apresenta uma oportunidade diferente: reencontrar Hyrule como se fosse a primeira vez. Depois de tantos anos, será que a magia continua a mesma? A resposta fica para quando finalmente pudermos colocar as mãos no jogo.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Switch 2)
Desenvolvedor Nintendo
Gênero Aventura, Ação
Lançamento 05 de novembro de 2026

Leve a Nintendo Blast para a sua coleção!

Essa é a primeira edição impressa da revista Nintendo Blast, e o tema não poderia ser mais especial: Nintendo Switch 2. Colecione!



Compre a sua revista impresa na loja Warpzone:

WARPZONE

Complete sua coleção! Disponíveis nas lojas digitais:

Google Play | Amazon

Ou acesse nosso site: **nintendoblast.com.br/revistas**



por **Alveni Lisboa**

Revisão: Dinho Paixão
Diagramação: Felipe Castello

Os povos de Hyrule: conheça as raças de The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Se Hyrule fosse um país real, provavelmente seria o Brasil, dada a imensa vastidão territorial, diversidade de flora e fauna, bem como as variações genéticas de seu povo. Em **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, Link atravessa florestas, montanhas, rios e desertos e, em cada parada, encontra povos com costumes, aparências e histórias próprias. Alguns são fundamentais para a aventura; outros aparecem por poucos minutos, mas todos ajudam a dar vida a esse enorme mundo. Quase três décadas depois, com o remake batendo à porta do Nintendo Switch 2, vale revisitar as raças que ajudaram a transformar a clássica Hyrule em um dos universos mais marcantes dos videogames.

Uma Hyrule para todos



Uma das coisas mais legais de Ocarina of Time é que o mapa não parece dividido por fases. Numa época em que a maioria dos jogos de ação ainda era linear, o título oferecia a possibilidade de visitar onde quisesse, ainda que com certas limitações.

Quando Link chega à Death Mountain, por exemplo, não encontra simplesmente uma nova área para explorar. Ele avança por um percurso cheio de obstáculos, entra no território dos Gorons, conhece a rotina dos moradores, descobre o que eles comem e acaba envolvido em um problema que ameaça toda a comunidade. O mesmo acontece com os Zora, os Kokiri e os Gerudo.











Essa relação entre ambiente e cultura é uma das marcas do jogo. A floresta não só combina com os Kokiri, como também é parte deles, tal qual a montanha com os Gorons, a água com os Zora e o deserto com os Gerudo. No centro de tudo estão os Hylians, enquanto os misteriosos Sheikah aparecem ligados à família real.

É uma fórmula que parece simples hoje, mas que ajudou a dar personalidade ao mundo tridimensional de Zelda em 1998. A estrutura deu tão certo que até o último grande Zelda em mundo aberto, Tears of the Kingdom, mantém a maioria das raças presentes até hoje.

Hylians

Os Hylians (ou hylianos, se aportuguesarmos o termo) são o povo mais numeroso e ocupam boa parte das regiões centrais de Hyrule. É possível encontrá-los no Hyrule Castle, em Castle Town, no Lon Lon Ranch, na Vila Kakariko e em outros pontos do reino. São comerciantes, soldados, crianças, trabalhadores variados e moradores comuns. Em outras palavras, são eles os responsáveis por fazer Hyrule parecer um lugar onde as pessoas vivem suas "vidas normais", como os humanos fazem no nosso mundo real.





A família real que governa o reino é descendente do povo Hylian. Zelda é a representante mais importante, mas a população do castelo e de suas proximidades mostra que existe toda uma sociedade organizada. Os jogadores acabam conhecendo mais sobre os habitantes em outros títulos, quando somos apresentados a descendentes e ascendentes da princesa.





Link também é hyliano, o que explica as orelhas pontuadas. No começo da jornada de Ocarina of Time, não se tem essa informação de maneira clara, razão pela qual tanto ele quanto o jogador acreditam que o herói é um Kokiri. A diferença fica mais evidente quando ele retorna à floresta depois de despertar como adulto e descobrir que seus antigos amigos continuam crianças, enquanto ele cresceu.

Esta é a razão pela qual o herói do tempo sempre foi um estranho naquele lugar, mesmo tendo chamado a Kokiri Forest de lar durante toda a infância. E isso nos leva ao próximo povo.



Kokiri



Poucas comunidades combinam tanto com seu ambiente quanto os Kokiri, o povo da floresta. Eles vivem em um local único sob a proteção da Grande Deku Tree e são conhecidos por permanecerem crianças durante toda a vida. Quando o tempo passa e o herói retorna à floresta, seus amigos não reconhecem imediatamente o rapaz que está diante deles. Para os Kokiri, sete anos praticamente não significam nada, mas para Link é uma mudança completa.







Cada Kokiri possui uma fada companheira, algo tão comum naquele lugar que a ausência de uma para Link o fazia parecer ainda mais diferente dos demais. Eles também são famosos por vestir verde e usar gorros e chapéus, trazendo assim a explicação para a roupa característica do nosso herói.

Saria é a personagem que melhor representa esse povo. Amiga de infância de Link, ela tem uma forte ligação com a floresta e com a música, sendo responsável por entregar a Fairy Ocarina ao protagonista, além de desempenhar um papel decisivo na aventura.

Goron

Se existe uma raça que provavelmente resolveria uma discussão com um abraço capaz de quebrar algumas costelas, são os Goron. Habitantes da Death Mountain, eles são criaturas de aparência rochosa e têm uma alimentação bastante peculiar: comem pedras. A própria Dodongo 's Cavern, além de representar uma ameaça durante a aventura, era importante para a sobrevivência do povo.





Goron City funciona como o coração dessa comunidade. Ali, Link conhece Darunia, o líder dos Goron, que inicialmente não está exatamente com bom humor para receber visitas. A ameaça de Ganondorf, porém, transforma a situação rapidamente, e o relacionamento entre os dois se torna um dos momentos mais divertidos da aventura.

Darunia chega a considerar Link seu "irmão", e essa relação também ajuda a explicar uma característica marcante dos Goron: eles podem parecer brutos e intimidadores, mas valorizam bastante a amizade e a lealdade. Sem contar a forte ligação com a música, traduzida pela dança do líder ao som da Canção da Saria.



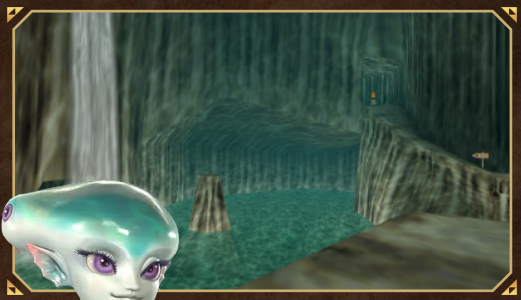
Décadas de evolução da série jamais apagaram uma verdade estabelecida aqui: se há uma montanha, provavelmente existe um Goron por perto.



Zora



Do calor da Death Mountain para as águas de Zora ‘s Domain, os Zora representam um dos mais relevantes povos do universo de The Legend of Zelda. Os peixes com características humanoides (ou seria o contrário?) vivem na região aquática localizada ao nordeste do reino, tendo uma relação próxima com a família real de Hyrule. Aliás, diferentemente dos Goron e dos Kokiri, aqui existe uma liderança baseada na realeza. King Zora governa o povo, enquanto a princesa Ruto é sua filha e uma das personagens mais importantes da aventura.



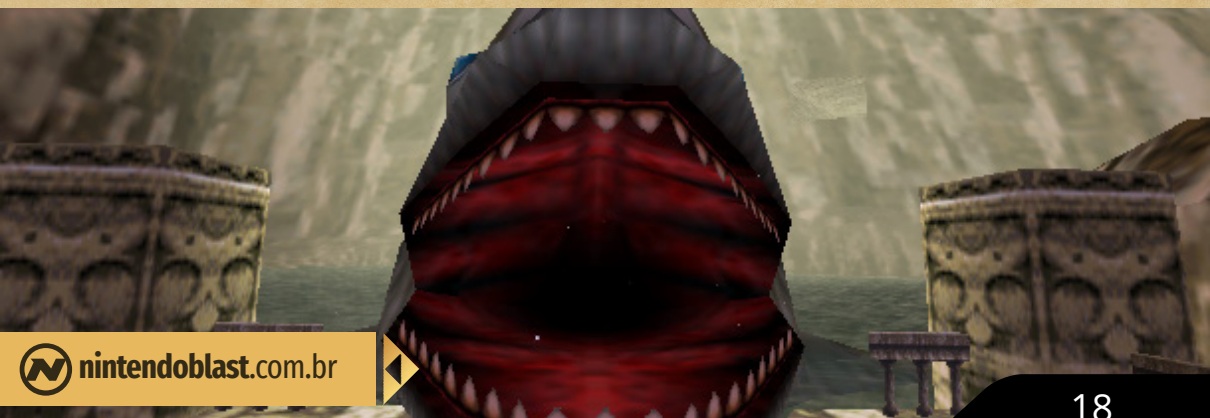




O curioso sobre Ruto é que ela quebra o “paradigma nintendístico” da princesa indefesa esperando ser salva pelo herói. Determinada, orgulhosa e bastante temperamental, a futura governante dos Zoras traz momentos únicos de interação com Link – especialmente quando declara que o herói será seu noivo.



O domínio onde vivem os Zora é tão importante quanto seus habitantes. Zora ‘s Domain e Zora’ s Fountain são responsáveis por abastecer Lake Hylia, formando uma espécie de rede aquática que conecta diferentes partes de Hyrule. Ali perto ficam dois dos calabouços mais difíceis de Ocarina of Time: a barriga de Jabu-Jabu e o temido Water Temple.



Gerudo

Se os Gorons são o povo mais amigável para quem gosta de contato físico, os Gerudo seriam o oposto. Os habitantes do deserto formam uma sociedade predominantemente feminina que prefere viver afastada do restante do reino. Tanto que em games mais recentes percebe-se que a entrada de forasteiros é limitada, e a presença de homens é completamente barrada.

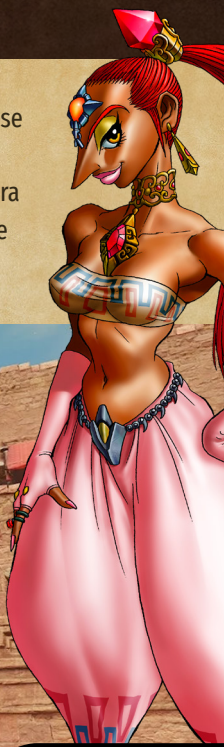






O povo possui uma característica bastante peculiar: segundo a tradição, um homem nasce entre eles apenas uma vez a cada cem anos. O problema é que, em Ocarina of Time, esse homem é Ganondorf. O futuro Rei do Mal é justamente o responsável por transformar uma particularidade cultural dos Gerudo em uma questão importante para a história de Hyrule. Mas seria injusto resumir os Gerudo ao vilão.

A guerreira habilidosa Nabooru mostra o outro lado desse povo. Ela é uma das Sábias da aventura, não concorda com os planos de dominação de Ganondorf e age contra ele. Sua presença é fundamental para demonstrar que os Gerudo não são uma extensão do antagonista.







As Gerudo Warriors encontradas por Link na jornada estão entre os adversários mais habilidosos do jogo. São obstáculos que exigem furtividade e perícia, tanto que se, avistam veem Link, ele é imediatamente capturado.



Vale dizer que a música tema da região dos Gerudo é uma das mais enaltecidas de Ocarina of Time. Quem já jogou certamente vai lembrar do estilo flamenco que combina ritmos marcantes e uma batida empolgante.





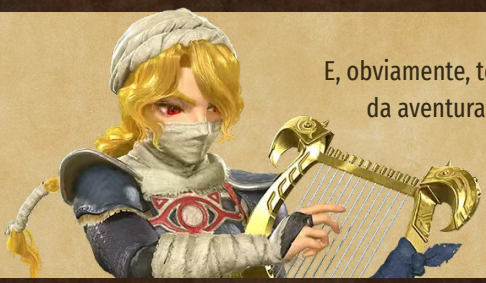


Sheikah



Poucos povos de Ocarina of Time são tão cercados de mistério quanto os Sheikah. Conhecidos como protetores da família real de Hyrule, eles são apresentados como uma raça antiga que praticamente desapareceu. Os fãs só ficam sabendo um pouco mais sobre este povo quando se aventuram em Breath of the Wild, quando a Vila Kakariko vira um reduto desse povo, que parece ser inspirado nos ninjas japoneses.

Impa é a principal representante dos Sheikah. Guardiã e conselheira de Zelda, ela ajuda a princesa a escapar de Hyrule Castle quando Ganondorf toma o poder. Sua importância cresce posteriormente, quando Link descobre seu papel como Sábia das Sombras.



E, obviamente, temos Sheik. A personagem aparece durante boa parte da aventura como um misterioso membro dos Sheikah que ajuda Link em momentos importantes. Naturalmente, quem jogou Ocarina of Time em 1998 talvez tenha demorado um pouquinho para perceber o segredo.

Sheik é, na verdade, Zelda disfarçada, o que significa que não era um Sheikah de verdade. Ela utiliza a identidade, a aparência, as roupas e os recursos associados ao povo para se esconder de Ganondorf ao longo dos anos. Mesmo assim, o personagem acabou se tornando tão icônico que “Sheik” passou a ser praticamente inseparável do imaginário dos Sheikah.





Deku Scrubs



Nem todo habitante de Hyrule tem uma cidade própria e os Deku Scrubs são os principais exemplos. As pequenas criaturas vegetais ajudam a reforçar a diversidade de Hyrule, sendo encontradas em diferentes partes do mundo, normalmente escondidas no chão.







Embora apareçam principalmente como inimigos, prontos para atacar com Deku Nuts quem se aproximar, nem todos estão interessados em acabar com a vida do herói. Alguns Deku Scrubs podem ser encontrados vendendo itens e oferecendo serviços. É o caso dos chamados Business Scrubs, que transformam encontros que poderiam terminar em pancadaria em uma oportunidade de gastar alguns Rupees.





É fácil ignorá-los após algumas horas de jogo, mas basta prestar atenção para perceber que Ocarina of Time está cheio dessas pequenas criaturas fazendo seu próprio corre.

E as fadas?



As fadas não costumam aparecer na lista das principais raças, mas são importantes demais para ficarem de fora. Navi é a mais famosa delas, pois foi enviada pela Grande Árvore Deku para acompanhar Link durante praticamente toda a aventura, tornando-se uma espécie de conselheira, com dicas e orientações.



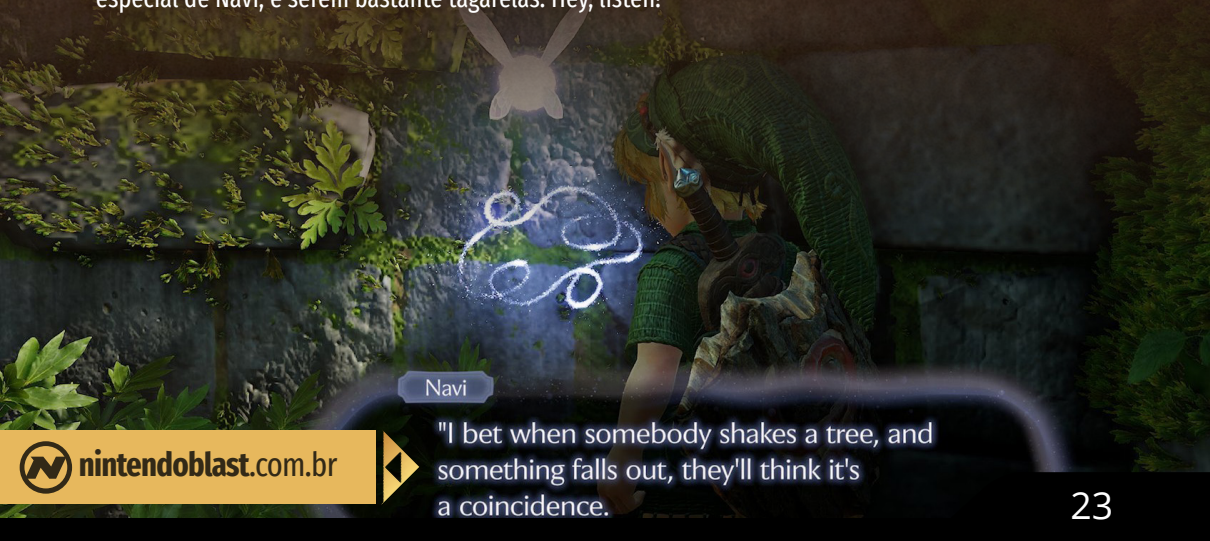
Para os Kokiri, ter uma fada faz parte da vida cotidiana. Cada um dos habitantes da floresta tem a sua própria companheira desde que nasce, o que explica o "preconceito" contra Link, o garoto sem fada.

Há ainda as Great Fairies, responsáveis por conceder habilidades e melhorias ao herói. Elas são imensas, muito maiores do que as fadas tradicionais, e possuem uma aparência humana, flutuando no centro de suas fontes secretas sempre que são invocadas.





E, claro, que uma das principais características de todas elas, em especial de Navi, é serem bastante tagarelas. Hey, listen!



Um Sábio para cada povo

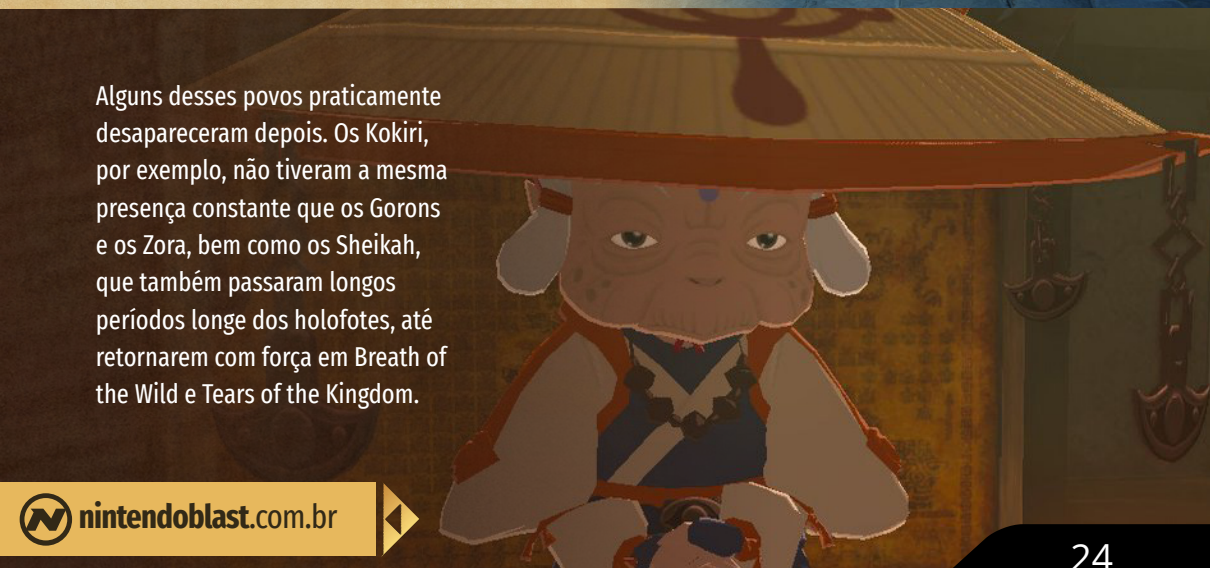


O grande mérito de Ocarina of Time não está apenas na quantidade de raças, mas na maneira como elas ocupam e se relacionam com Hyrule. Os Kokiri têm a sábia Saria, que protege a floresta; os Gorons têm o sábio Darunia, ligado à montanha; os Zora têm a sábia Ruto, que vive entre rios e fontes; os Gerudo têm a sábia Nabooru, associada ao deserto; os Hylians contam com a sábia Zelda, ligada à família real e à proteção do reino; enquanto os Sheikah têm a sábia Impa, responsável por proteger os segredos da família real.



As raças do universo hyruleano são representadas por personagens memoráveis, mas eles são apenas expoentes de comunidades inteiras. Conhecer as regiões não é apenas trocar de cenário: é se relacionar com pessoas diferentes, ouvir outra trilha sonora, se deslumbrar com novas arquiteturas e descobrir costumes únicos de cada povo.

Antes de Ocarina of Time, a série The Legend of Zelda já havia apresentado diferentes povos, mas o jogo de Nintendo 64 deu um salto enorme na maneira de representá-los. A aventura passou a associar regiões, culturas e características visuais de forma muito mais evidente.



Alguns desses povos praticamente desapareceram depois. Os Kokiri, por exemplo, não tiveram a mesma presença constante que os Gorons e os Zora, bem como os Sheikah, que também passaram longos períodos longe dos holofotes, até retornarem com força em Breath of the Wild e Tears of the Kingdom.

Os memoráveis povos de Hyrule

É fácil lembrar de Ocarina of Time pelas grandes batalhas, pela Master Sword, pela viagem no tempo ou pela primeira vez em que Link enfrentou Ganondorf em três dimensões. Existe, no entanto, outro motivo pelo qual Hyrule continua tão memorável: o fato de ser um lugar tão diverso.







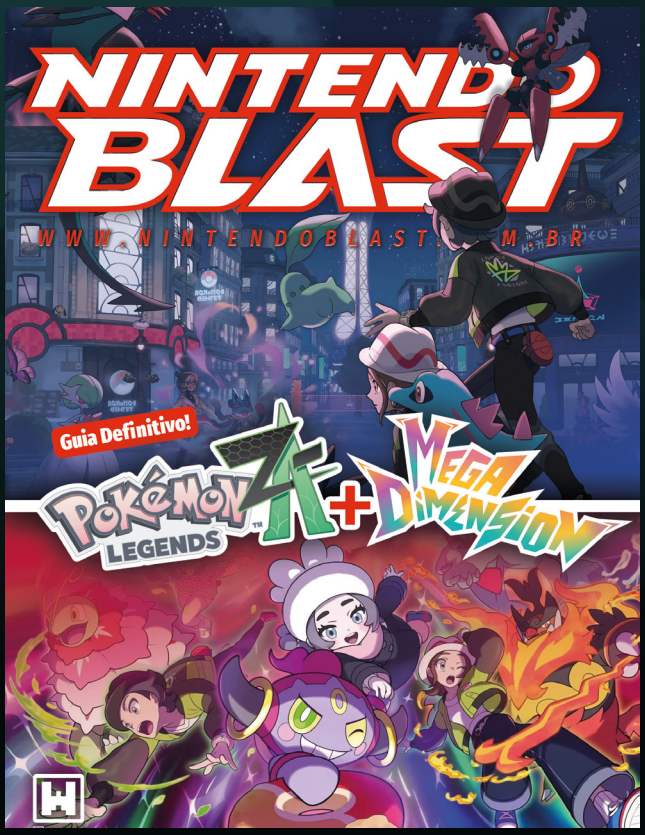


Link é o herói da história, mas ele parece ser “somente mais um” no comparativo com outros povos. Talvez a maior contribuição das raças seja justamente fazer Hyrule parecer maior do que aquilo que vemos na tela. E, quando um jogo consegue nos convencer de que existe alguma coisa acontecendo além do caminho do protagonista, algo que flui naturalmente como o cotidiano, é sinal de que aquele mundo realmente ganhou vida.



Leve a Nintendo Blast para a sua coleção!

Essa é a primeira edição impressa da revista Nintendo Blast, e o tema não poderia ser mais especial: Nintendo Switch 2. Colecione!



Compre a sua revista impresa na loja Warpzone:

WARPZONE

Complete sua coleção! Disponíveis nas lojas digitais:

Google Play | Amazon

Ou acesse nosso site: **nintendoblast.com.br/revistas**



por **Fernando Lorde**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves

Ocarina of Time precisava de um remake?

Eu ainda lembro da sensação de sair da Floresta Kokiri pela primeira vez e dar de cara com Hyrule Field. A música muda, o espaço se abre, parece que o jogo acabou de ficar gigantesco. Hoje, quando volto a Ocarina of Time, a sensação continua ali, marcante, mas vem acompanhada de outra: após jogar grandes títulos como Breath of the Wild, eu comecei a pensar como seria Ocarina sem as limitações que antes simplesmente não existiam para mim. O curioso é que continuo gostando de praticamente tudo que está por trás dessas limitações. Então fica a pergunta: **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** precisava de um remake?

“Precisar” é uma palavra complicada

Se usarmos “precisar” no sentido literal, a resposta é não. Ocarina of Time continua jogável e continua sendo um jogo muito bom, é parte do ápice dos jogos daquela geração. Não existe uma falha estrutural que torne o original impossível de aproveitar. Um remake não seria uma operação de resgate por si só.

Mas estamos usando “precisar” para uma coisa um pouco diferente quando discutimos jogos antigos. Alguns títulos merecem ser reapresentados porque existe uma diferença cada vez maior entre a qualidade do design que eles possuem e a facilidade com que um jogador contemporâneo consegue experimentar esse design.

E aqui entra também uma distinção importante. Um remaster poderia melhorar resolução, desempenho, imagem, áudio ou alguns aspectos técnicos sem reconstruir a experiência. Um remake permite mexer de maneira muito mais profunda em apresentação, controles, cenários, interfaces e sistemas. É nesse sentido que eu defenderia o remake de Ocarina of Time. Hyrule continua reconhecível e as decisões de design de gameplay que continuam boas o suficiente se mantêm, atualizando os elementos mais problemáticos.







O problema está no controle

Para quem cresceu jogando títulos modernos, algumas escolhas de Ocarina of Time podem parecer pouco intuitivas e simplesmente desconfortáveis. Correr e pular, por exemplo, apesar de elementos simples, não estavam disponíveis ao bel prazer, e dependiam de ação automática do personagem. No remake, estão no leque de ações do protagonista e aumentam a mobilidade e a exploração, além de melhorarem o combate.

A câmera é um dos problemas mais evidentes quando falamos de títulos daquele tempo e Zelda não escapa por completo. O **Z-targeting** foi uma solução brilhante para organizar combates em um espaço tridimensional, e ainda é possível perceber como ele estrutura a relação entre Link, inimigos e ambiente. Só que o restante da câmera pertence a uma época em que jogos 3D ainda estavam descobrindo como deveriam se comportar.



Isso aparece também na movimentação, nos menus e na maneira como determinados equipamentos são administrados. Trocar itens, navegar pela interface e alternar recursos durante determinadas situações pode ser mais trabalhoso do que precisava ser. O jogador moderno está acostumado a acessar ferramentas rapidamente, reorganizar equipamentos e receber informações de maneira muito mais clara. É uma questão de qualidade de vida para o jogo que, pelos trailers do Remake, parecem ter sido solucionados.



O original continua bonito o suficiente

E existe a questão visual. Não acho que Ocarina of Time tenha ficado "feio" simplesmente porque envelheceu. O problema é que seu visual foi construído para um hardware que impunha limitações muito específicas. Hyrule Field funciona como um grande espaço de transição, mas está longe da escala que um jogo atual poderia alcançar. As dungeons também só têm a ganhar com ambientes mais detalhados e uma direção de arte capaz de reforçar suas identidades e adicionar elementos sem que fiquem presas à geometria original.

A proposta do remake de Ocarina vem claramente para solucionar pequenos problemas e facilitar tarefas no design de controle e interação. Ainda assim, mantém a visão e escala do original. Ou seja, o que tornou o jogo uma lenda continua, mas algumas limitações técnicas mais evidentes saem.





Ocarina já continua voltando

Existe outro argumento que me parece difícil ignorar: Ocarina of Time nunca deixou de ser reapresentado.

O jogo recebeu **Ocarina of Time Master Quest** e foi relançado em plataformas da Nintendo, incluindo GameCube, Virtual Console (no Wii e no Wii U) e Nintendo 3DS, com versão própria. Também passou a integrar o catálogo do Nintendo Switch Online. Ou seja, a própria Nintendo há muito tempo trata Ocarina como um jogo que merece continuar chegando a novas gerações.

O remake poderia ser a próxima etapa dessa preservação.
Não para apagar as versões anteriores, mas para oferecer uma interpretação adequada ao modo como jogamos hoje.

A versão de 3DS já funciona como uma espécie de prova de conceito. Ela melhorou elementos visuais, interface e alguns aspectos da experiência sem transformar Ocarina of Time em outra coisa. O resultado mostra que existe espaço para atualizar o jogo sem necessariamente desmontá-lo.





Hyrule sempre pode ser maior

Ocarina of Time original trabalha com uma Hyrule que precisava caber dentro das possibilidades do Nintendo 64. Isso afeta a escala, a distância entre lugares e a maneira como os ambientes são apresentados. A reconstrução moderna explora melhor a relação entre esses espaços.

Kakariko com uma arquitetura mais detalhada, Death Mountain com uma presença visual realmente ameaçadora e Hyrule Field funcionando como uma área de transição que comunica melhor a distância entre regiões. Não seria necessário transformar o jogo em um mundo aberto cheio de atividades ou esticá-lo para caber ainda mais coisas. Bastaria permitir que a direção artística realizasse ideias que o hardware original não conseguia representar da mesma forma. E é o que parece acontecer no remake.

O contraste entre as duas versões de Hyrule também tem muito a ganhar. A mudança provocada por Ganondorf é uma das ideias mais fortes do jogo justamente porque o jogador reconhece lugares que conheceu sob uma condição diferente. Ver isso com uma reconstrução visual mais sofisticada torna ainda mais evidente como o mal afetou o reino.







A própria Nintendo já mostrou o caminho

Link's Awakening é um precedente particularmente interessante porque demonstra que a Nintendo não precisa tratar seus clássicos como peças intocáveis.

O remake manteve a estrutura fundamental da aventura original e apresentou tudo com uma nova direção artística. O resultado não eliminou o jogo antigo. Pelo contrário, colocou duas interpretações da mesma obra lado a lado. É justamente esse modelo que beneficiaria Ocarina of Time: uma versão nova que permita jogar o clássico sem que o original deixe de existir.

E há uma questão de mercado que também não pode ser ignorada. Remakes se tornaram uma maneira recorrente de grandes empresas reapresentarem jogos antigos para públicos que não tiveram contato com eles na época do lançamento original. Quando esse trabalho é bem feito, a experiência pode alcançar jogadores que dificilmente teriam disposição para voltar a um título antigo com suas limitações originais. Isso não diminui o mérito do jogo. Pelo contrário. Se existe algo em Ocarina of Time que ainda vale a pena experimentar, faz sentido pensar em como apresentar esse conteúdo para quem nasceu muito depois do Nintendo 64.



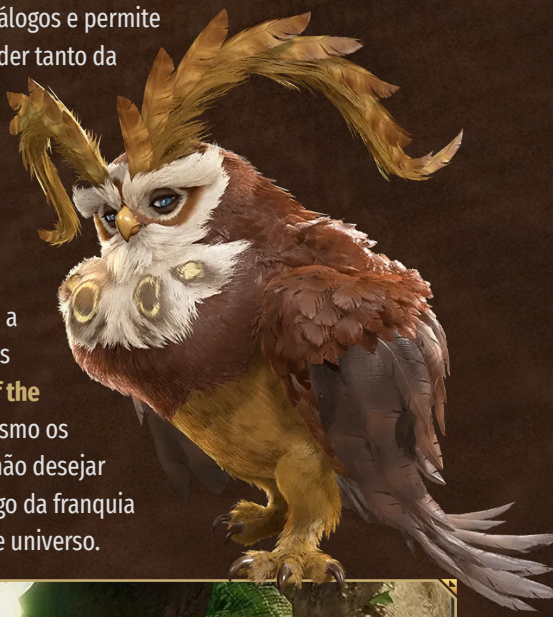


Uma nova versão da história

Uma das principais mudanças que notamos com relação ao que já foi mostrado do remake foi como as cutscenes mais elaboradas dão outra dimensão à narrativa de Ocarina of Time. Com animações mais cheias e suaves, gestos e expressões faciais que transmitem melhor as emoções dos personagens, a história ganha força em momentos que, no original, dependiam principalmente dos diálogos em caixas de texto e da imaginação do jogador.

As reações diante dos planos de Ganondorf, as mudanças na personalidade dos personagens e os acontecimentos que transformam Hyrule ganham mais presença, aproximando o jogador dos conflitos que movem a aventura.

Os diálogos narrados também contribuem para essa imersão, especialmente com a dublagem em português brasileiro, que torna a história mais acessível ao público nacional. Ouvir os personagens falando na nossa língua ajuda a dar personalidade aos diálogos e permite acompanhar as cenas com mais naturalidade, sem depender tanto da leitura constante das caixas de texto. Esses recursos ampliam a maneira como a narrativa é apresentada e dão mais espaço para que os personagens expressem sentimentos que, no Nintendo 64, precisavam ser transmitidos com recursos técnicos muito mais limitados.



Outro ponto marcante que já foi bem destrinchado desde a Direct exclusiva de Zelda é como muitos elementos visuais conversam diretamente com **Breath of the Wild** e **Tears of the Kingdom**: as roupas de link, os equipamentos Kokiri e mesmo os símbolos desenhados em seus corpos. O remake parece não desejar substituir o original, mas recontar a lenda do principal jogo da franquia de uma forma que converse com a atual construção desse universo.





Um mundo muito mais orgânico

Outra questão que rondou bastante a questão do remake de Ocarina of Time foi o medo de ele se aproximar demais da geração Breath/Tears ou então cair no realismo genérico.

Hyrule precisa continuar parecendo Ocarina of Time, e isso significa aceitar uma direção artística mais estilizada, com personagens expressivos e cenários que tenham personalidade própria. Um visual inspirado em ilustração e fantasia, mas com iluminação, materiais e escala modernos, parece-me um caminho mais interessante do que tentar transformar tudo em uma versão cinematográfica.

A trilha sonora também deveria ser tratada com cuidado. As músicas de Ocarina são parte da estrutura do jogo, não apenas decoração. Eu gostaria de novos arranjos, instrumentos e camadas sonoras para acompanhar os ambientes, mas sem transformar cada tema em uma orquestra gigantesca só porque agora existe tecnologia para isso.











A magia da música

Ao escutar Link tocando no trailer do novo jogo, o som da ocarina soa muito mais natural e orgânico, como a de um instrumento artesanal. Isso foi exatamente o que, além de tudo o mais, conquistou-me. Junto com a interação do jogador com um dos temas e elementos centrais do título, que é a magia da música, podendo cantarolar ou tocar instrumentos reais para que link replique a ação dentro do jogo.

A forma como o mundo reage ao efeito mágico das notas da ocarina também recebeu uma atualização muito bem-vinda. Acho que não apenas eu, como a maioria de nós, não vê a hora de descobrir a reação do mundo e dos personagens a esses elementos.

Um vislumbre do próximo Zelda?

A direção artística do remake também abre espaço para pensar no futuro da franquia. Depois de dois jogos que estabeleceram uma identidade visual muito própria com Breath of the Wild e Tears of the Kingdom, Ocarina of Time pode servir como uma vitrine para outra abordagem estética em um Zelda inteiramente novo para o Switch 2.

Uma Hyrule com cenários mais detalhados, apresentação visual mais próxima de uma fantasia de ambiente (não necessariamente as criaturas) mais realista representaria uma mudança interessante em relação ao estilo dos últimos títulos, mas que acabaria se aproximando, de certa forma, ao mundo de quase fantasia sombria de **Twilight Princess**.



Isso não significa que a Nintendo vá seguir esse caminho no próximo jogo, mas o remake oferece uma oportunidade de explorar essa linguagem visual em uma franquia que já demonstrou ter espaço para interpretações artísticas bastante distintas ao longo de suas quatro décadas. Se essa identidade funcionar bem, fica difícil não imaginar como ela poderia ser aplicada a uma aventura inédita, com um mundo, personagens e histórias que ainda não conhecemos.

De volta ao campo de Hyrule

Ocarina of Time não precisa de um remake para continuar sendo Ocarina of Time. O que ele pode precisar é de uma nova porta de entrada para quem olha para aquele jogo hoje e não consegue atravessar as mesmas barreiras que nós atravessamos décadas atrás. O original continuaria ali, intacto, disponível para quem quiser conhecer aquela versão de Hyrule.

Para mim, esse é o melhor argumento a favor do remake: não refazer **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** porque ele deixou de ser bom, mas porque ele continua sendo bom o bastante para merecer ser descoberto por quem ainda não conseguiu presenciar sua revolução na primeira vez.



Leve a Nintendo Blast para a sua coleção!

Essa é a nossa terceira edição impressa da revista Nintendo Blast, e comemoramos a nossa ducéntesima edição. Colecione!



WARPZONE

Ou acesse nosso site: **nintendoblast.com.br/revistas**



por ***Leandro Alves***

Revisão: Cristiane Amarante
Diagramação: Leandro Alves



Riku: de rival a Mestre da Keyblade

Riku é um dos personagens mais importantes de **Kingdom Hearts** e teve uma trajetória marcada por conflitos, escolhas difíceis e grandes batalhas. Apresentado inicialmente como rival de Sora, ele passou por diversas situações que mudaram sua relação com a escuridão e com as pessoas ao seu redor. Hoje, além de ser um dos principais aliados do protagonista, também é um Mestre da Keyblade.

Quem é Riku?

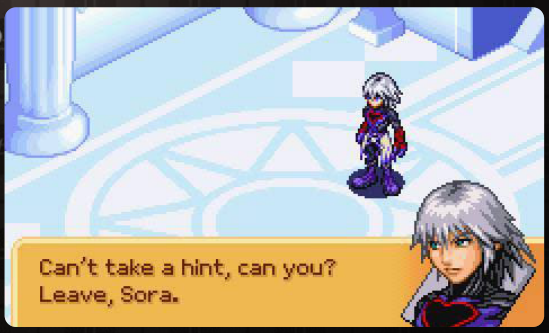
Riku nasceu na Destiny Island e cresceu ao lado de Sora e Kairi. Desde criança, sonhava em conhecer outros mundos e sair da pequena ilha onde vivia. Mais competitivo e determinado que Sora, ele queria descobrir o que existia além daquele lugar, mas esse desejo acabou colocando-o em uma situação perigosa.





No primeiro **Kingdom Hearts**, lançado em 2002, Riku acaba sendo influenciado por Malévola e manipulado por Ansem, o Seeker of Darkness. Enquanto Sora parte em busca dos amigos, Riku segue outro caminho, acreditando que precisa fazer suas próprias escolhas para encontrar Kairi. A situação fica ainda mais complicada quando Ansem toma o controle de seu corpo, transformando o jovem em uma das principais ameaças da aventura.

Em **Chain of Memories**, Riku precisa enfrentar a influência de Ansem e encontrar uma maneira de lidar com a escuridão dentro de si. Com a ajuda do Rei Mickey, ele começa a compreender melhor seus poderes e a lutar contra essa influência. Já em Kingdom Hearts II, mesmo sem poder revelar sua identidade durante parte da história, ele ajuda Sora nos bastidores e participa do confronto contra Xemnas, líder da Organização XIII.





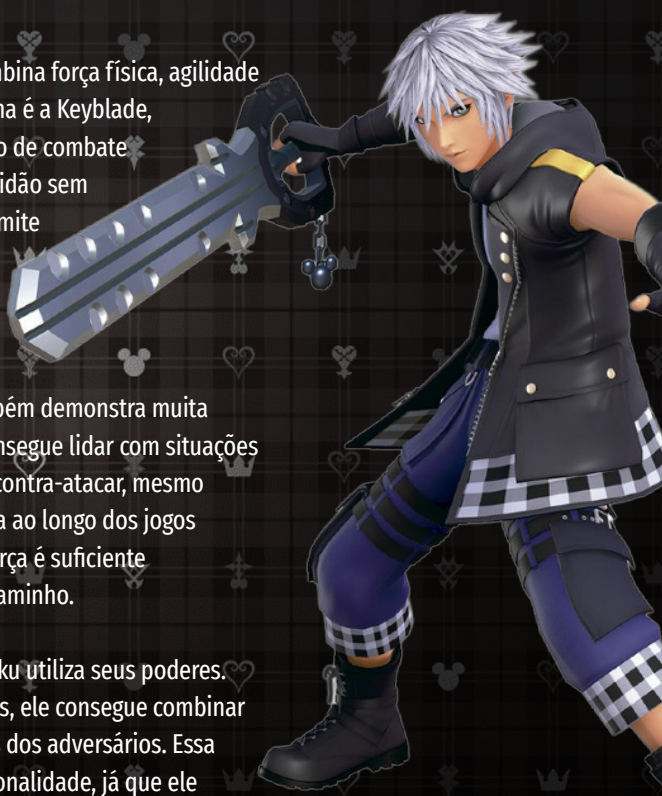
Em **Dream Drop Distance**, os dois amigos passam pelo exame da Marca de Maestria, mas acabam seguindo caminhos diferentes durante a prova. Enquanto Sora cai em uma armadilha, Riku consegue resistir à influência dos inimigos e conquista o título de Mestre da Keyblade. Em Kingdom Hearts III, ele volta a lutar ao lado de Sora e dos demais Guardiões da Luz, participando da busca por Aqua e da batalha contra Mestre Xehanort.



Riku também aparece em outros jogos da franquia, como **358/2 Days**, **Birth by Sleep** e **Re:Coded**, que ajudam a complementar sua história e suas relações com outros personagens. Em **Melody of Memory**, após o desaparecimento de Sora, ele parte em busca de respostas e descobre pistas que o levam até Quadratum, uma cidade misteriosa que parece pertencer a uma realidade diferente.

Poderes e habilidades

Riku é um guerreiro bastante habilidoso e combina força física, agilidade e magia durante as batalhas. Sua principal arma é a Keyblade, mas o que mais chama a atenção em seu estilo de combate é a capacidade de utilizar os poderes da escuridão sem ser dominado por eles. Essa característica permite que ele tenha acesso a ataques poderosos e enfrente inimigos que representam grandes ameaças para os Guardiões da Luz.

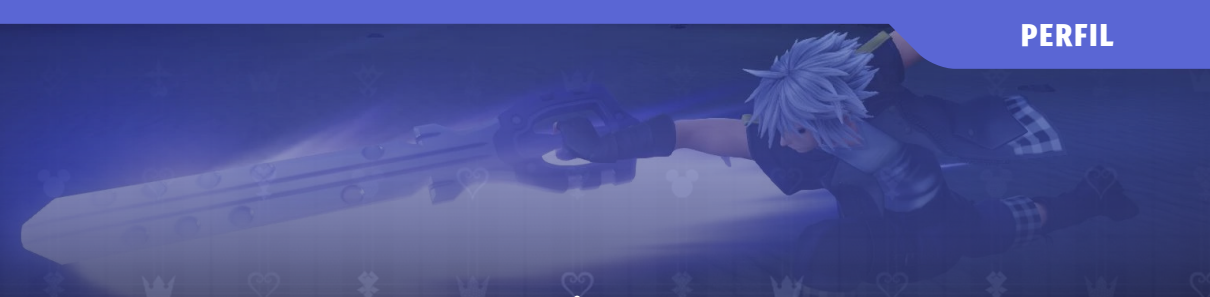


Além de suas habilidades ofensivas, Riku também demonstra muita resistência e capacidade de adaptação. Ele consegue lidar com situações complicadas e encontrar oportunidades para contra-atacar, mesmo quando está em desvantagem. Sua experiência ao longo dos jogos também faz diferença, já que nem sempre a força é suficiente para superar os desafios que aparecem pelo caminho.

Outro ponto interessante é a maneira como Riku utiliza seus poderes. Em vez de depender apenas de ataques diretos, ele consegue combinar diferentes habilidades e aproveitar as brechas dos adversários. Essa característica combina bastante com sua personalidade, já que ele costuma analisar melhor as situações antes de tomar uma decisão.







Braveheart, a nova Keyblade de Riku

Em Kingdom Hearts III, Riku passa a utilizar a Braveheart depois que sua antiga Keyblade, a Way to the Dawn, é destruída. O novo armamento tem um visual diferente, com um design mais moderno, e acompanha o personagem durante os acontecimentos finais da aventura.

A mudança também marca uma nova fase para Riku, que já não precisa lutar contra a influência da escuridão como fazia no início da franquia. A Braveheart passa a ser sua principal arma como Mestre da Keyblade, acompanhando-o nos desafios que surgem depois da batalha contra Mestre Xehanort. É interessante ver como o personagem continua encontrando seu próprio caminho, inclusive na escolha de sua arma.









Um dos meus favoritos da franquia

Riku é um dos meus personagens favoritos de Kingdom Hearts, principalmente por sua inteligência e capacidade estratégica. Gosto de como ele consegue analisar as situações e pensar em maneiras de ajudar seus amigos, mesmo quando precisa agir sozinho. Enquanto Sora costuma seguir o coração e partir para a ação, Riku tem um jeito mais calculista, o que cria um contraste muito interessante entre os dois.

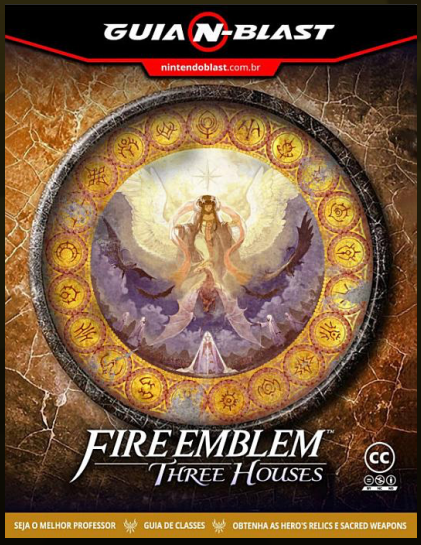
Agora, sua história continuará em **Kingdom Hearts IV**. No material divulgado do jogo, Riku aparece em Quadratum, aparentemente em busca de Sora. Ainda não sabemos qual será o papel dele na nova aventura, mas estou curioso para descobrir como o personagem vai lidar com esse mundo desconhecido e quais desafios terá pela frente. Com sua experiência e inteligência, acredito que ele ainda terá muito a contribuir para a franquia.



Guia N-Blast

Tudo o que você precisa para passar aquela fase, encontrar aquele item raro, ou desbloquear aquele personagem. A série **Guia N-Blast** traz guias completos para os principais títulos Nintendo.







Complete sua coleção! Disponíveis nas lojas digitais:

Super Smash Bros. Ultimate

Google Play

Fire Emblem: Three Houses

Google Play

Amazon

Pokémon Let's Go: Pikachu/Eevee

Google Play

Ou acesse nosso site: **nintendoblast.com.br/revistas**



por ***Leandro Alves***
Revisão: Dinho Paixão
Diagramação: Felipe Castello

FIRE EMBLEM™ FORTUNE'S WEAVE

Guia para não perder nenhum Paralogue

Fire Emblem: Fortune's Weave é um jogo que recompensa quem presta atenção aos detalhes, e os Paralogues são um ótimo exemplo disso. Essas missões especiais trazem histórias paralelas, personagens e até oportunidades de recrutamento que podem passar despercebidas se você avançar pelos capítulos sem cuidado. Como algumas ficam disponíveis por pouquíssimo tempo, preparei este guia para ajudar você a não deixar nenhuma delas para trás.

O que você precisa saber

Em **Fortune's Weave**, os Paralogues são missões secundárias opcionais focadas em personagens e em suas histórias. Ao todo, são nove disponíveis durante a Parte 1, mas nem todos podem ser realizados em cada caminho, já que isso depende do protagonista escolhido. Eles também podem liberar personagens que normalmente não seriam recrutáveis.

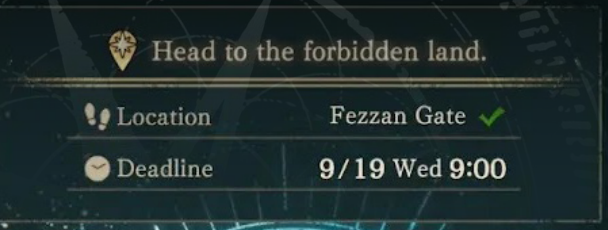
A maioria aparece apenas nos capítulos finais da Parte 1, principalmente entre os capítulos 9 e 12, e fica disponível por poucos dias ou semanas. Um deles, inclusive, pode ser aceito por apenas um dia. Por isso, é importante ficar de olho no calendário e visitar regularmente a capital de Dagsion, já que o jogo não avisa quando você está prestes a perder uma dessas missões.

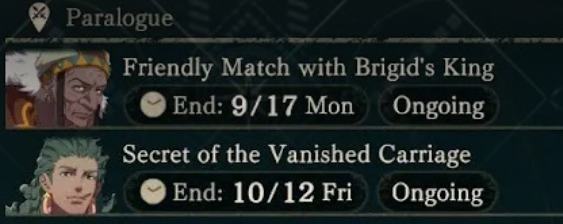
Neste guia, você encontrará todos os Paralogues, com as datas em que aparecem, o período em que ficam disponíveis, quem pode iniciá-los e o que é necessário fazer para desbloquear personagens que podem se juntar à sua equipe mais tarde na aventura.



De olho no mapa e no calendário

A maioria dos Paralogues envolve os principais personagens dos Jogos Heroicos, como **Bertrand**, **Orchel**, **Anatolia** e **Talimun**, além dos demais Flame Lords (título concedido aos quatro heróis) e mais um com a **Anna**. Essas missões podem ser identificadas no mapa de Dagsion pelo marcador laranja com duas espadas cruzadas e rendem uma boa quantidade de renome, ouro e até itens raros. Além disso, alguns personagens só podem ser recrutados depois que você ajuda seus respectivos líderes.





Como algumas dessas missões ficam disponíveis por pouquíssimo tempo, uma boa dica é colocar um lembrete no calendário para o dia anterior ao início de cada Paralogue. Assim, você não esquece de voltar à cidade, aceitar a missão e concluí-la antes que o prazo termine.

Como é fácil perder alguns desses Paralogues, também é importante saber exatamente em quais datas eles ficam disponíveis. Dietrich é o personagem com mais Paralogues acessíveis, podendo realizar oito deles, seguido por Theodora, com sete. Já Cai e Leda têm acesso a apenas quatro.



Também existem algumas diferenças entre os caminhos (Story Paths) que vale a pena conhecer, principalmente se você pretende jogar a Part 1 mais de uma vez para conferir tudo o que o jogo oferece:

- **Dietrich pode aceitar todos os Paralogues, com exceção do próprio. Ele também é o único personagem que pode desbloquear o Paralogue de Theodora.**
- **Todos os outros Flame Lords podem desbloquear o Paralogue de Cai.**
- **O Paralogue de Orchel é o único que pode ser desbloqueado em todos os caminhos (Story Paths).**



É importante lembrar que as datas podem mudar de acordo com o caminho (Story Path) escolhido na Part 1. Dietrich, em especial, tem menos tempo para concluir alguns Paralogues do que os outros personagens que também têm acesso às mesmas missões.







PARALOGUE
ONDE COMEÇA

1- LEDA
2- THEODORA
3- BERTRAND
4- TALIMUN
5- SOLEL (ANNA)
6- ANATOLIA
7- CAI
8- DIETRICH
9- ORCHEL



No caso de Leda e Cai, aceitar o Paralogue também faz o calendário avançar automaticamente para uma data específica: 09/09, no caso de Leda, e 23/10, no caso de Cai. Ou seja, não adianta esperar a data chegar. É preciso falar com eles e aceitar a missão antes que ela desapareça do calendário.



Um detalhe importante: alguns Paralogues do caminho de Theodora indicam prazos posteriores a 24/10, mas como o capítulo dela termina nessa data, você perderá essas missões automaticamente se concluir o capítulo antes. Já o Paralogue de Talimun pode ser realizado ao longo de dois capítulos, tanto durante Seftim quanto em Oxum. Isso significa que, mesmo concluindo a missão principal, ainda é possível terminar o Paralogue no capítulo seguinte.

Para facilitar, este guia segue de forma mais direta, mostrando cada personagem, quando o Paralogue aparece, como desbloqueá-lo e o que é necessário para concluí-lo.



Paralogue de Leda — Diversionary Tactics







Quem inicia: Leda, geralmente encontrada do lado de fora do Templo de Kalla

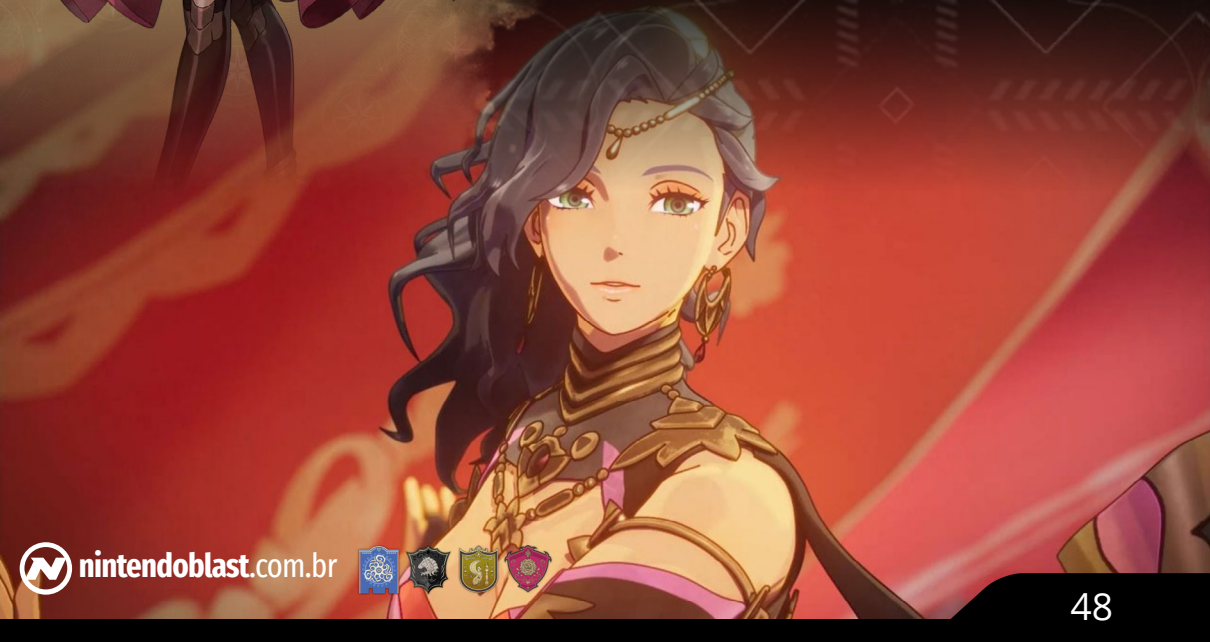
Local: Dagsion

Disponibilidade:

- **Caminho de Dietrich:** Capítulo 9 — Seftim (02/09 a 08/09)
- **Caminho de Leda:** Capítulo 9 — Seftim (02/09 a 08/09)

Recompensas:

- Silver Shield
- 20.000 em ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia o recrutamento de Buccar
- Desbloqueia Leda na Parte 3



Paralogue de Theodora — Missing Brave-Warrior Statue







Quem inicia: Bonaventure, na parte inferior do Temple Row

Local: Purification Shrine, na região de Lambath

Disponibilidade:

- **Apenas no caminho de Dietrich:**
  Capítulo 9 — Seftim (03/09 a 15/09)

Recompensas:

- Pilum (Lança)
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia Theodora na Parte 3

Paralogue de Bertrand — Friendly Match with Brigid's King







Quem inicia: Gabriel, do lado de fora do Coliseu

Local: Dagsion

Disponibilidade:

- **Caminho de Dietrich:** Capítulo 9 — Seftim (17/09 — disponível por apenas um dia!)
- **Caminho de Cai:** Capítulo 10 — Seftim (17/09 a 25/09)
- **Caminho de Theodora:** Capítulo 11 — Seftim (17/09 a 25/09)

Recompensas:

- Extra Large Bullion
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia o recrutamento de Peppe
- Desbloqueia o recrutamento de Gaitz
- Desbloqueia Bertrand na Parte 3

Paralogue de Talimun — Secret of the Vanished Carriage







Quem inicia: Talimun, nas docas de Lowtown, em frente à Trading Company

Local: Dragdon Pass, na região de Idyia

Disponibilidade:

- **Caminho de Dietrich:** Capítulo 9 — Seftim (17/09 a 19/09), Capítulo 10 — Oxum (01/10 a 12/10)
- **Caminho de Cai:** Capítulo 10 — Seftim (17/09 a 22/09), Capítulo 11 — Oxum (01/10 a 12/10)
- **Caminho de Theodora:** Capítulo 11 — Seftim (17/09 a 22/09), Capítulo 12 — Oxum (01/10 a 12/10)

Recompensas:

- Cleansing Blade
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia o recrutamento de Ursula
- Desbloqueia Talimun na Parte 3

Paralogue de Solel – Golden Secret





Quem inicia: Anna, na frente do Dagda's Temple

Local: Dagsion

Disponibilidade:

- **Caminho de Dietrich:** Capítulo 10 – Seftim/Oxum (17/09 a 05/10)
- **Caminho de Theodora:** Capítulo 11 – Seftim/Oxum (24/09 a 05/10)
- **Caminho de Cai:** Capítulo 10 – Seftim/Oxum (29/09 a 05/10)

Recompensas:

- Orichalcum
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia a loja noturna de Anna



Paralogue de Anatolia — Queen of the Erased





Quem inicia: Anatolia, ao lado de sua Divination Booth, no centro da cidade

Local: Pale Raven's Perch, na região de Solidus

Disponibilidade:

- **Caminho de Dietrich:** Capítulo 11 — Oxum (05/10 a 17/10)
- **Caminho de Leda:** Capítulo 10 — Oxum (05/10 a 17/10)

Recompensas:

- Electron Agitator
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia o recrutamento de Sha Lan

Paralogue de Cai — Great Escape





Quem inicia: Cai, no centro da cidade, próximo ao Pale Raven's Perch

Local: Dagsion

Disponibilidade:

- **Caminho de Dietrich:** Capítulo 11 — Oxum (16/10 a 22/10)
- **Caminho de Leda:** Capítulo 11 — Oxum (16/10 a 22/10)
- **Caminho de Theodora:** Capítulo 12 — Oxum (16/10 a 22/10)

Recompensas:

- Gem Box
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia o recrutamento de Tialla
- Desbloqueia Cai na Parte 3

Paralogue de Dietrich — Sealed-Off Past







Quem inicia: Fabio, próximo ao Coliseu

Local: Shadowy Cave, na região de Lambath

Disponibilidade:

- **Caminho de Leda:** Capítulo 11 — Oxum/Novum (16/10 a 01/11)
- **Caminho de Theodora:** Capítulo 12 — Oxum/Novum (16/10 a 01/11)

Recompensas:

- Salamander
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia o recrutamento de Fabio
- Desbloqueia Dietrich na Parte 3



Paralogue de Orchel — Orchel's Regret







Quem inicia: Orchel, dentro ou perto do Credna's Temple

Local: Fort Galcar, na região de Amalthea

Disponibilidade:

- **Caminho de Cai:** Capítulo 11 — Oxum (18/10 a 21/10)
- **Caminho de Dietrich:** Capítulo 11 — Oxum (18/10 a 27/10)
- **Caminho de Leda:** Capítulo 11 — Oxum (18/10 a 27/10)
- **Caminho de Theodora:** Capítulo 12 — Oxum (18/10 a 27/10)

Recompensas:

- Healing Staff
- 20.000 de ouro
- 150 de renome
- Desbloqueia o recrutamento de Diego
- Desbloqueia Orchel na Parte 3



Uma última visita a Dagsion

Quem já está acostumado com os Fire Emblem anteriores pode até estranhar a quantidade de Paralogues em **Fortune's Weave**. Por aqui, são apenas nove (enquanto em Three Houses tínhamos vinte e três), mas eles aparecem em diferentes rotas e podem ser distribuídos ao longo da aventura.

O problema é que alguns ficam disponíveis por pouquíssimo tempo e podem desaparecer em apenas um dia. Por isso, vale sempre conferir o calendário e dar uma passada por Dagsion antes de avançar para o próximo capítulo. Sabendo quando cada missão começa, é possível completar todos os Paralogues e ainda garantir boas recompensas, novos personagens e outros benefícios para a jornada.

Agora é só ficar de olho no prazo e não deixar nenhum deles passar!



SWITCH 2



por **Leandro Alves**
Revisão: Dinho Paixão Maia
Diagramação: Leandro Alves



FIRE EMBLEM™ FORTUNE'S WEAVE

guia de todas as classes e como desbloqueá-las

Fire Emblem: Fortune's Weave avançou em diversas camadas em comparação aos jogos anteriores da série, como o recrutamento, evolução da campanha dividida em várias rotas vantagens e desvantagens que elevam também a profundidade das batalhas. de exploração e coleta de recursos, entre outros, que podem ser conferidos na minha análise. Contudo, não parou por aí e, para evitar spoilers, fiquei impedido de falar com mais profundidade das classes, as quais os trailers e informações apresentaram em até três camadas: Beginner Class, Specialty Class e Advance Class. Contudo, Fortune's Weave ainda possui mais duas categorias a Master Class e a novidade Divine Class. Então vamos entender como funciona, o que cada classe proporciona e como desbloqueá-las.

Exame de certificação

Seguindo o padrão da série, os exames de certificação continuam presentes , sendo possível comprar os itens para participar deles . Aqui, as porcentagens continuam aparecendo para entender as suas chances de passar no exame previamente. Assim como nos jogos anteriores , é preciso ter um nível de habilidade necessário para ter mais chance de conseguir a nova classe, mas a mudança fica no nível do personagem. As classes pedem um nível mínimo e, quando você alcança esse nível, consegue 50% dentro do cálculo da certificação.



Outra coisa importante é ficar atento a essas certificações e tentar realizá-las quando tiver pelo menos 75% de chance, Isso porque o game salva antes de você ver o resultado do exame, então nada de ficar resetando até conseguir. Portanto, espere chegar ao nível esperado para tentar a certificação.

Masterização

Cada classe permite avançar tanto em suas características, como força, velocidade, crítico, etc., quanto em novas habilidades. Essas habilidades permanecerão com o personagem enquanto você estiver com ela ativa. Um exemplo:

A Specialty Class Ornius Rider dá a habilidade Mount/Dismount, que lhe permite montar o animal ou desmontá-lo. Contudo, ainda existe uma habilidade, a Master Ability. Essas habilidades podem ser masterizadas e permanecem com o personagem mesmo mudando de classe, mas, para isso, é necessário utilizá-las até dominá-las.

Algumas classes mais avançadas precisam ser desbloqueadas em rotas diferentes. A cada classe liberada, elas aparecerão nas demais rotas, então você precisará jogar os quatro caminhos e desbloqueá-las. Mas não se preocupe: explicaremos como conseguir cada uma.





Diante disso, vamos começar com a **Base Class**:

Classe	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
Commoner	-	-	**Combat Basics** (Concede Hit/Avo +3)
Noble	-	-	**Combat Basics** (Concede Hit/Avo +3)

Beginner Class

Icon	Classe	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**Gadiator**	Gauntlets: D Axes: D Swords: D	-	**Attack basics** (strength +1)
	**Hunter**	Bows: D Swords: D	-	**Hunting basics** (dex/speed +1)
	**Soldier**	Axes: D Spears: D	-	**Soldier** (defense +1)
	**Ornius Rider**	Riding: E+ Axes: D Spears: D	Mount/Dismount	**Offense basics** (strength/magic +1)
	**Diviner**	White magic: D Black magic: D	-	**Magic basics** (magic/resistance +1)

Specialty Class

Para fazer o exame de certificação, é necessário cumprir alguns requisitos. Primeiro, para desbloquear é necessário atingir o **nível quatro de renome** e o nível ideal pedido para ter mais chances de classificação é 20 (Specialty Class não possui classes escondidas).

Icon	Classe	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**Myrmidon**	Swords: C	Combat Arts +1 Sword Crit +3	**Ravaging arts** (Causa +6 de dano com acertos críticos)
	**Brigand**	Axes: C Swords: C	Combat Arts +1 Axe Hit +3	**Regroup** (Concede avoid +20 à unidade quando o inimigo evita um ataque)
	**Pugilist**	Gauntlets: C	Combat Arts +1 Brawl Avo +3	**Attack, get back** (Concede avoid +10 ao usar uma Combat Art)

Icon	Classe	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**Archer**	Bows: C	Combat Arts +1 Bow Hit +5	**Crescendo** (Concede hit +3 acerto após derrotar um inimigo pelo resto da batalha. Máximo 30)
	**Rogue**	White magic: D Black magic: D	Combat Arts +1 Locktouch Search	**In shadow** (Concede avoid +10 após derrotar um inimigo, com efeitos até o próximo combate)
	**Armored Knight**	Armor: E+ Axes: C Spears: C	Combat Arts +1 Strike-Last Def +3	**Great counter** (Concede attack +3 à unidade em combate, caso o inimigo ataque primeiro)
	**Light Cavalry**	Riding: D Spears: C Swords: C	Mount/Dismount	**Bolster health** (Concede max HP+3)
	**Charioteer**	Riding: D Bows: C	Chariot Armor Charioteer Tactics Charioteer's Path	**Charger** (Ao usar o carregador, concede proteção +10 até a próxima fase)
	**Armored Ornius Rider**	Riding: D Axes: C Spears: C	Mount/Dismount	**Sense threat** (concede avoid +20 durante o combate se o inimigo for eficaz contra esta unidade)
	**Wing Soldier (só mulheres)**	Flying: D Spears: C Swords: C	Mount/Dismount	**Protecting wings** (concede resistance +3)
	**Shaman**	Black magic: C	Black-Magic Seeker Magic Hit +3	**Bind dexterity** (Inflige -3 dexterity no alvo)
	**Priest**	White magic: C	White-Magic Seeker Magic Heal +5	**Piety** (Concede luck +3)



Advance Class

Para fazer o exame de certificação, é necessário preencher alguns requisitos. Primeiro, é preciso atingir o **nível 8 de renome** para desbloquear essa categoria. O nível recomendado para ter maiores chances de **aprovação é 35**. Aqui algumas classes precisam ser desbloqueadas, incluindo uma específica para cada uma das quatro rotas.

Icon	Classe	Requisitos para desbloqueio	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**Shido**	Desbloqueia automaticamente	Swords: B	Combat Arts +2 Sword Crit +5	**Ever vigilant** (Restaura os HP da unidade após derrotar um inimigo com um critical hit)
	**Dancer**	Complete a missão "**Great Dancer's Successor**" na rota da Leda (desbloqueia no Capítulo 9).	Bows: B Swords: B	Combat Arts +2 Dance	**Special dance** (Concede ao aliado alvo speed e dexterity +3 após usar a dança)
	**Warrior**	Desbloqueia automaticamente	Gauntlets: B Axes: B Swords: B	Combat Arts +2 Axe Hit +5 Brawl Hit +5	**Practiced art** (Concede hit +10 ao atacar com uma combat art)
	**Blacksmith**	Aprimore as combat arts dez vezes nas missões de **Dread Warrior Challenges** (somente na rota de Dietrich)	Black magic: D Axes: C	Black-Magic Seeker Axe Hit +5	**Makeshift** (10% de chance de reduzir o custo de durabilidade a 0 ao usar uma combat art)
	**Sniper**	Desbloqueia automaticamente	Bows: B	Combat Arts +2 Bow Hit +10	**Marksmanship** (Concede hit +15 ao equipar um arco)
	**Forest Knight**	Desbloqueia automaticamente	Riding: D Bows: B	Mount/Dismount Combat Arts +1 Bow Hit +5	**Hunter's eye** (Concede attack +3 ao realizar um ataque subsequente com um arco)
	**Ranger**	Complete o pedido "**Elegant Drink Recipes**" (somente na rota da Leda)	Bows: B Swords: B	Combat Arts +2 Locktouch Advanced Search	**Countershot** (50% de chance da unidade contra-atacar inimigos adjacentes quando equipada com um arco)
	**Guardian**	Complete o contrato de caça de Il-Lara como Dietrich ou as solicitações "**Send supplies: Roca**" e "**Send supplies: Kotha Gar**" no Capítulo 9 de Theodora.	Spears: B (também pode usar magia de cura, mas apenas se a unidade a tiver aprendido aumentando sua habilidade em White Magic)	Combat Arts +2 Magic Heal +10	**Brace** (Concedeprotect +3 até a próxima fase da unidade após derrotar um inimigo)

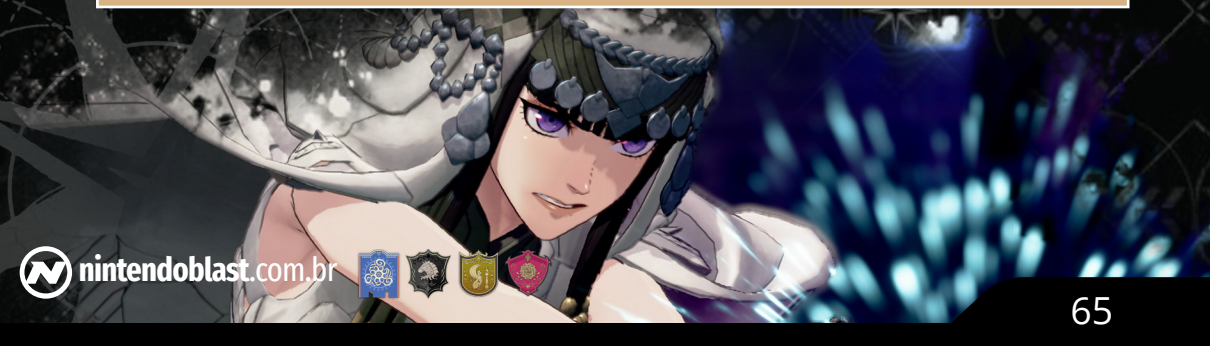
Icon	Classe	Requisitos para desbloqueio	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**Cataphract**	Complete "**Send Supplies: Landon Loach**" e "**Send Supplies: Steel Fish**" (Na rota da Theodora, capítulo 9)	Armor: E+ Riding: D Axes: B Spears: B	Mount/Dismount Combat Arts +1 Strike-Last Def +3	**Pavise** (20% de chance de receber metade do dano de ataques físicos)
	**Dreadnought**	Desbloqueia automaticamente	Armor: D Axes: B Spears: B	Combat Arts +2 Strike-Last Def +5	**Focused counter** (Concede hit +10 durante o combate se o inimigo atacar primeiro)
	**Bardinger**	Desbloqueia automaticamente	Riding: C Spears: B Swords: B	Mount/Dismount Combat Arts +2	**Aegis** (20% de chance da unidade receber metade do dano ao ser atacada com magia)
	**Caldarius**	Conclua **Castor's mentoring** (somente na rota de Cai)	Riding: D Black magic: B	Mount/Dismount Black-Magic Seeker Combat Arts +1	**Overtake** (Concede movement +1 até o final do próximo turno após derrotar um inimigo. Máximo +3)
	**Dragoon**	Complete o **Aurora's mentoring** com Cai ou as missões "**Send supplies: Lir Fish**" e "**Send supplies: Sea-Star Stone**" no Capítulo 11 de Theodora.	Flying: C Axes: B Spears: B	Mount/Dismount Combat Arts +1	**Besieger** (Concede hit +20 à unidade se o inimigo estiver em terreno favorável)
	**Ovate**	Desbloqueia automaticamente	Black magic: B	Black-Magic Seeker Magic Hit +5	**Bind speed** (Inflige -3 de velocidade no alvo
	**Bishop**	Desbloqueia automaticamente	White magic: B	White-Magic Seeker Magic Heal +10	**Barrier** (Concede resistance +3 a aliados adjacentes)
	**Troubadour**	Complete **Bertrand's mentoring** como Cai ou a solicitação "**Elegant Drink Recipes**" com Leda.	Riding: D Black magic: B White magic: B	Mount/Dismount Magic Heal +5 Magic Hit +3	**Song of courage** (Concede dexterity speed +3 aos aliados dentro do alcance até a próxima fase da unidade)
	**Elephant**	Desbloqueia automaticamente ao iniciar a Parte 3 e requer uma **Elephant License**.	Riding: C	War-Elephant Boots Elephant Tactics Elephant Rider's Path	**Elephant vanguard** Se a unidade for um Elephant Rider, concede +10 de acerto)

Master Class

As Master Classes são desbloqueadas ao iniciar a parte 3 e funcionam diferente das classes anteriores. Para fazer o exame de certificação, é necessário preencher alguns requisitos. O nível ideal pedido para ter mais chances de **classificação é 45**, que corresponde ao seu nível inicial, caso você pule a parte dois, o arco da guerra. Para desbloquear as classes Mestras, é necessário concluir algumas missões que ficam disponíveis durante a parte 3. Elas envolvem cumprir tarefas para determinados deuses e reconstruir seus templos. Embora sejam objetivos opcionais, vale a pena investir um tempo nessas atividades, já que as Master Class oferecem atributos melhores e habilidades que podem fazer a diferença nas batalhas.

Icon	Classe	Requisitos para desbloqueio	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**Swordmaster**	Reconstrua o templo de Mars e atenda ao seu pedido.	Sword: A	Combat Arts +3 Sword Crit +7	**Astra** (Combat art que ataca cinco vezes com 50% de dano)
	**High Savant**	Reconstrua o templo de Smyrnos e atenda ao seu pedido.	Riding: D Black magic: D Swords: B	Mount/Dismount Combat Arts +2 Black-Magic Seeker	**Dark moon** (10% de chance de reduzir pela metade o escudo do inimigo ao atacar)
	**Battlemaster**	Desbloqueia automaticamente	Gauntlets: A Axes: A Swords: A	Combat Arts +3 Axe Hit +7 Brawl Hit +7	**War master's strike** (Combat art que multiplica o dano causado por 1,5)
	**Bow Adept**	Desbloqueia automaticamente	Bows: A	Combat Arts +3 Bow Hit +15	**Sky hunter** (Concede hit +50 se o inimigo estiver voando)
	**Bow Knight**	Reconstrua o templo de Kalla e atenda ao seu pedido.	Riding: D Bows: A	Mount/Dismount Combat Arts +2 Bow Hit +10	**Hunter's cross** (Combat art com alta taxa de acerto e crítico)
	**Shadow Seeker**	Desbloqueia automaticamente	Bows: A Swords: A	Combat Arts +3 Locktouch Master Search	**Dropshadow blade** (Combat art que ignora efeitos de terreno se o inimigo estiver em terreno favorável)
	**Sentinel**	Desbloqueada automaticamente	Spears: A	Combat Arts +3 Magic Heal +10 White-Magic Seeker	**Resolute stance** (Se o HP da unidade for igual a 100%, a unidade ganha shield +5Castle Knight
	**Castle Knight**	Desbloqueada automaticamente	Armor: C Axes: A Spears: A	Combat Arts +3 Strike-Last Def +7	**Intercept** (Reduz em 5 pontos o dano recebido)
	**Orichaldia**	Desbloqueada automaticamente	Riding: B Spears: A Swords: A	Mount/Dismount Combat Arts +3	**Fierce spear** (Combat art que impede um ataque subsequente durante a combat instance)

Icon	Classe	Requisitos para desbloqueio	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**Great Knight**	Reconstrua o templo de Credna e atenda ao seu pedido.	Armor: D Riding: D Axes A: Spears: A	Mount/Dismount Combat Arts +2 Strike-Last Def +5	**Fierce spear** (Combat art que impede um ataque subsequente durante a combat instance)
	**Celestial Trooper (Apenas mulheres)**	Desbloqueada automaticamente	Flying: C Swords: A Spears: A	Mount/Dismount Combat Arts +1 Flying Avo +7	**Lightning reflexes** (Se a unidade atacar primeiro e o attack speed for maior que a attack speed do inimigo em +10, o ataque subsequente da unidade ocorrerá antes do contra-ataque do inimigo)
	**Bau Lord**	Desbloqueada automaticamente	Flying: C Axes: A Spears: A	Mount/Dismount Combat Arts +2	**Ambush** (A unidade recebe attack +4 enquanto estiver em terreno inacessível)
	**Druid**	Desbloqueada automaticamente	Black magic: A	Black-Magic Seeker Magic Hit +7	**Bind resistance** (Combat art que reduz a resistance do alvo em 3 pontos)
	**Wiseman**	Desbloqueada automaticamente	White magic: A	White-Magic Seeker Magic Heal +15	**Dominate magic** (10% de chance de anular o contra-ataque do inimigo se ele usar magia)
	**Valkyrium**	Reconstrua o templo de Jurah e atenda ao seu pedido.	Riding: D Black magic: A White magic: A	Mount/Dismount Magic Heal +10 Magic Hit +5	**Song of calm** (Combat art que concede resistance +2 a todos os aliados dentro do alcance até o próximo turno da unidade)
	**War Monk**	Reconstrua o templo de Aurora e atenda ao seu pedido.	Gauntlets: B White magic: D	Combat Arts +3 White-Magic Seeker Brawl Avo +7	**Strike and heal** (Combat art que permite à unidade usar magia de cura após atacar)



Divine Class

As Divine Class são o nível mais alto de Fortune's Weave e possuem um funcionamento um pouco diferente das demais. Para desbloqueá-las, é necessário encontrar um item específico de cada classe. Seu funcionamento é semelhante ao da Dancer Class, pois apenas um personagem pode utilizá-la por vez. No entanto, você pode retirar o item de uma unidade e equipá-lo em outro sempre que quiser, então não precisa se preocupar em escolher um personagem definitivo para cada classe.



Para encontrar esses itens, é necessário avançar até a Parte 3, Seção 4, quando o **Diadem Temple** fica disponível. No local, você encontrará estátuas que representam cada uma das Divine Class, com uma porta posicionada atrás de cada uma delas. Para abrir essas passagens, é preciso obter um **Keys of the Diadem**, encontrado em dungeons específicas. Dentro de cada sala, estará o item necessário para desbloquear a Divine Class representada pela estátua correspondente.

Abaixo deixo a localização das **cinco Keys of the Diadem** espalhadas por dungeons do mapa:

- **Heretics' Cave** (Região de Thaleia);
- **Cougar Woodlands** (Região de Braxithea);
- **Sand-Shadow Fort** (Região de Nysiad);
- **Enno Isle** (Mar de Dannan);
- **Giant's-Print Fort** (Região de Ogmios).

Cada chave abre uma das câmaras do templo. As cinco câmaras guardam oito itens de certificação, um para cada Divine Class.



Icon	Classe	Item necessário para desbloqueio	Chamber	Rank da habilidade	Habilidade de classe	Habilidades masterizadas
	**The Blade**	Demonic Swordguard	Chamber of Distortion	Sword: S	Combat Arts +3 Sword Crit +10	**Divine insight** (Concede speed +10)
	**The Apsara**	Muses' Necklace	Maiden's Chambers	Bows: C Swords: A	Combat Arts +3 Dance	**Divine dance** (Concede charm +10)
	**The Eternal**	Scale of Judgment	Prophet's Chambers	Gauntlets: S Axes: S Swords: S	Combat Arts +3 Axe Hit +10 Brawl Hit +10	**Divine might** (Concede strength +10)
	**The Godhand**	Emperor's Sash	Disciple's Chambers	Gauntlets: S White magic: C	Combat Arts +3 White-Magic Zenith Brawl Avo +10	**Divine adornment** (Concede resistance +10)
	**The Calamity**	Crystal of Darkness	Chamber of Distortion	Bows: S Swords: S	Combat Arts +3 Locktouch Ultimate Search	**Divine will** (Concede luck +10)
	**The Trident**	Trident	Disciple's Chambers	Spears: S	Combat Arts +3 Magic Heal +10 White-Magic Zenith	**Divine wall** (Concede defense +10)
	**The Cavalier**	Divinium Saddle	Chamber of Sirius	Riding: A Axes: S Swords: S Spears: S	Mount/Dismount Combat Arts +3 Golden Ride	**Divine dexterity** (Concede dexterity +10)
	**The Avatar**	Lotus of Reincarnation	Prophet's Chambers	White magic ou black magic: S	All-Magic Zenith Magic Hit +10 Magic Heal +20	**Divine law** (Concede magic +10)

Com tantas classes e possibilidades de evolução, **Fire Emblem: Fortune's Weave** oferece bastante liberdade para montar cada unidade de acordo com o seu estilo de jogo. Agora que você sabe como desbloquear todas elas, é só escolher suas favoritas e aproveitar ao máximo cada personagem.

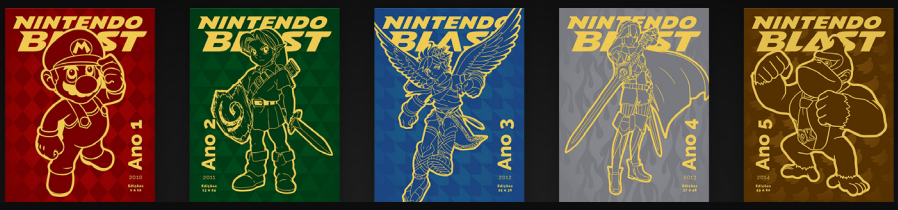




Assine grátis nossas revistas!

Receba todas as edições digitais das revistas com o canal **Banca Blast** no WhatsApp e Telegram! Seja membro e ative as notificações para ser avisado quando uma nova edição for lançada.

nintendoblast.com.br/assine



Complete sua coleção com os pacotes digitais da revista, disponíveis na **Google Play** e **Amazon**.