

OLÁ!

llustríssimos fãs e súditos pedrásticos, esta é mais do que uma data especial. Não, não estou falando do "Carnival of Time", mas sim do **N-Blast Responde**, que chegou na edição de número 100 e, para presentear vocês que sempre participam e contribuem para minha coluna no site, preparei esse e-book especial que reúne todos os episódios da minha HQ The Legend of Pedra (já que a Nintendo não faz o meu jogo, vou me destacar na HQ ¬¬') que já apareceram no site. Além disso, estão presentes as melhores montagens que apareceram nessas cem semanas respondendo dúvidas e ainda fofoco todos os Easter Eggs que estão escondidos em cada episódio da minha linda e única HQ. Então, aproveite para ler, divirta-se bastante e guarde com muito carinho, pois esse pode ser o início de uma coleção pedrástica. Pare de perder seu tempo e leia logo senão vou ter que te acertar com um Pedrality ¬¬'...





DIRETOR GERALPedra

DIRETOR DE ARTE Pedra

DIRETOR DE REVISÃO Pedra

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃOPedra

REDAÇÃO

Pedra

REVISÃO

Pedra

ILUSTRAÇÃO

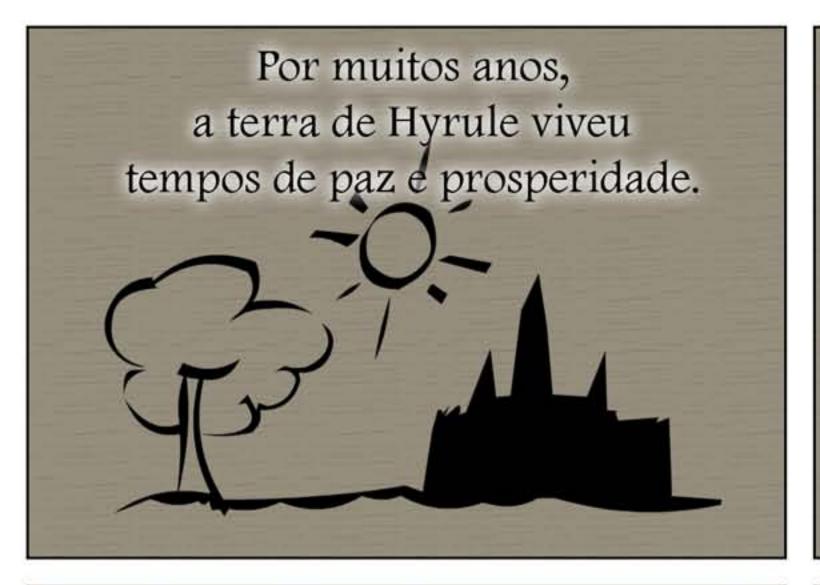
Pedra

DIAGRAMAÇÃO

Pedra

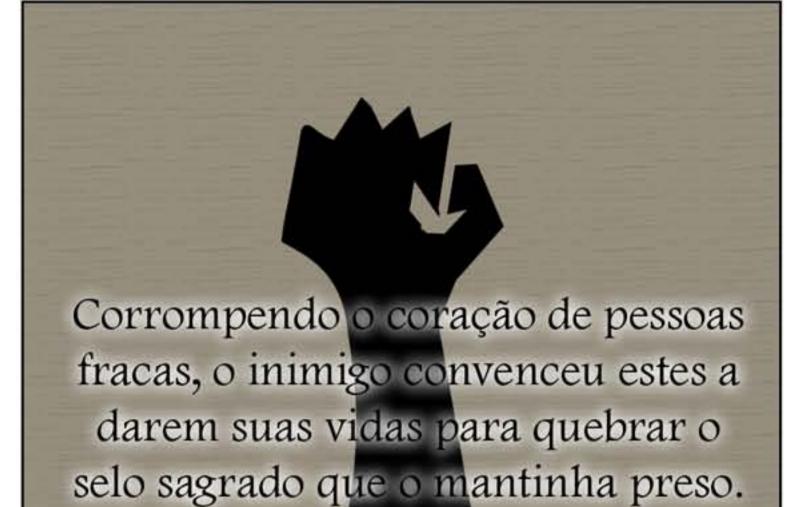
CAPA

Pedra

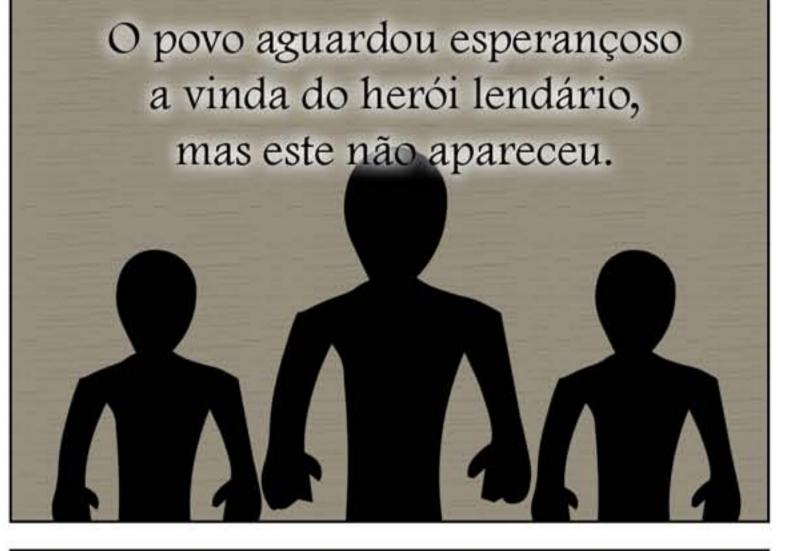




Até que, um dia, o espírito maligno - selado no passado pelos sábios e pelo herói lendário - encontrou uma forma de se libertar.





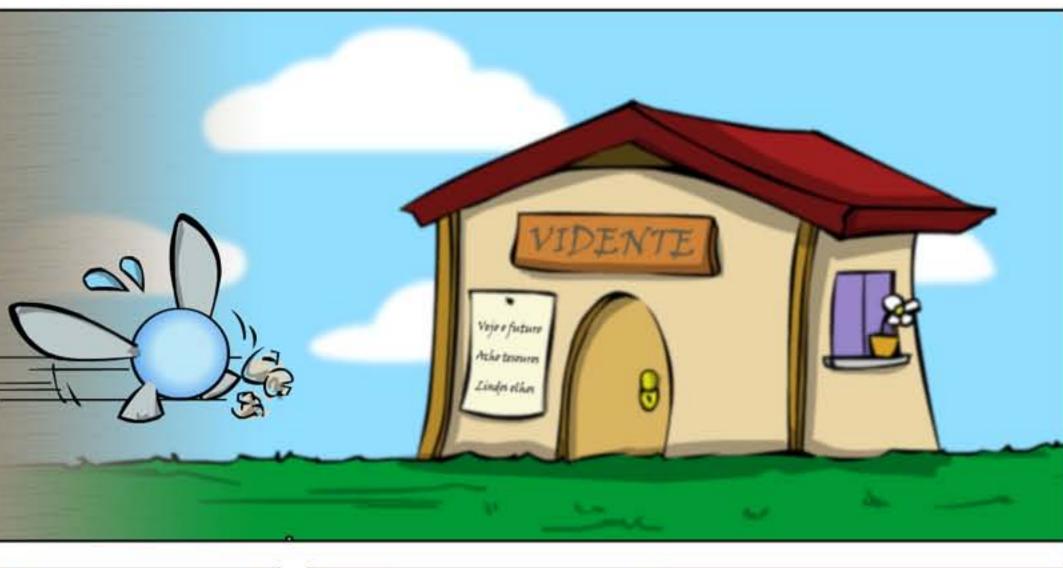


Com as forças do mal ficando cada vez mais poderosas, o destino de Hyrule ficava cada vez mais sombrio...



A pequena fada chamada Nida sabia que não poderia derrotar o inimigo sozinha, mas estava determinada a fazer o necessário para encontrar o herói lendário que traria a salvação à Hyrule.

E assim começa a nossa história: sem ideia de onde começar a procurar, Nida busca a ajuda de um oráculo na esperança de queeste possa lhe indicar o caminho a seguir.







50 rupees?!? Você vai me cobrar para ajudar a salvar o mundo?!?

Sinto muito, pequena Fada,
mas do que adianta salvar o mundo se depois eu
não tiver dinheiro para viver? Cuidar destes lindos olhos
não é barato, sabia? Normalmente eu cobraria até
mais, só por você ter a honra de olhar
para eles!

Mas...
eu nem tenho tudo isso!



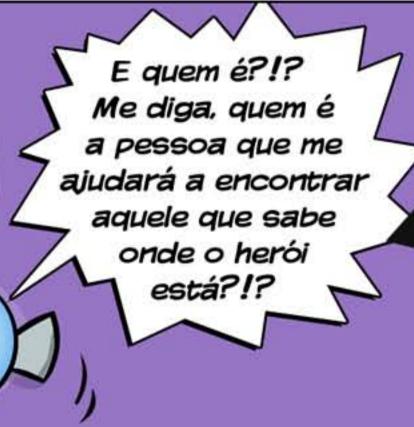
Bom, nesse caso, eu posso lhe direcionar a uma pessoa que conhece o paradeiro do herói. Por isso, cobrarei apenas 30 rupees.











































E assim, de uma hora para a outra, eis que me deparo com uma decisão da qual depende o destino de Hyrule e seus habitantes: aceitar ou não o que a fada está me pedindo? O que devo fazer?

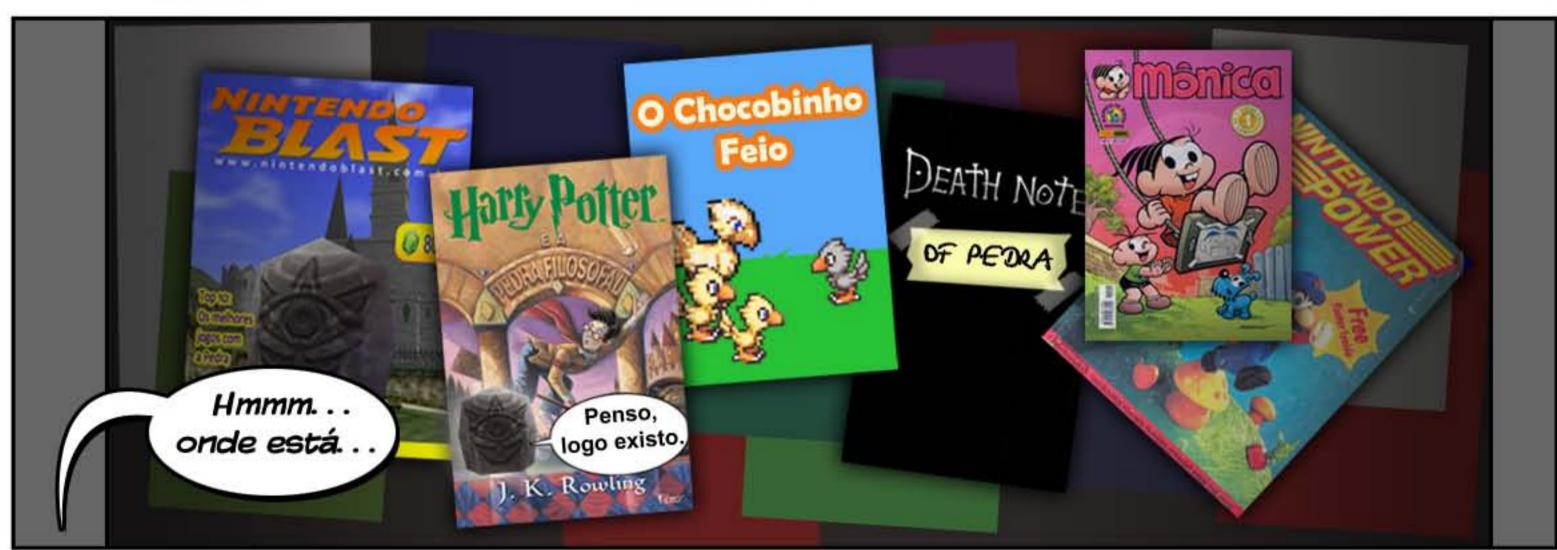
- A) Se precisam de mim para encontrar o herói que trará a salvação de Hyrule, não tenho que pensar duas vezes... eu o farei.
- B) Nah... tenho coisas mais interessantes para fazer.
- C) Hmm talvez eu devesse consultar um horóscono primeiro













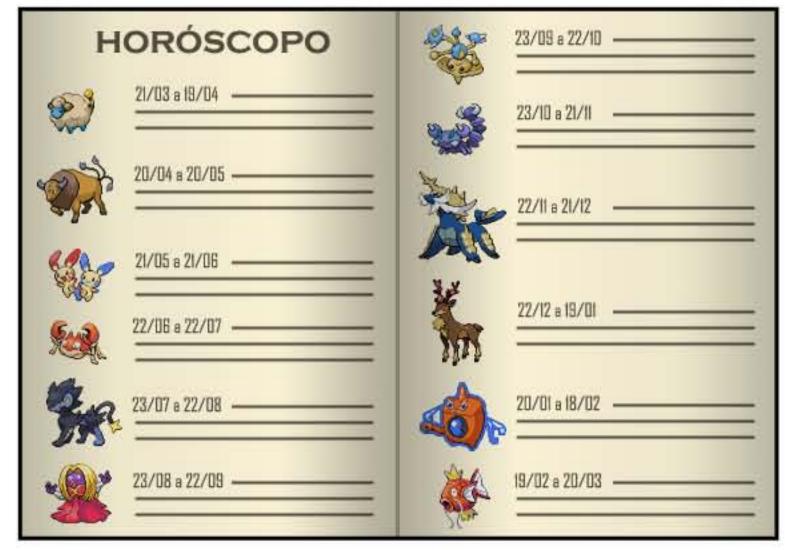
















E agora? O Livro da Sabedoria sempre me ajuda a encontrar as respostas mais difíceis... mas interpretar os seus textos proféticos não é tão fácil. Para o que será que ele está me direcionando?

- A) Devo encontrar o Sábio Ermitão que me ensinará um poder milenar, essencial para o sucesso da aventura;
- B) Devo partir em uma jornada espiritual para despertar o "Sentido da Pedra", falado nas lendas antigas;
- C) Devo encontrar 3 artefatos místicos que abrirão o caminho para... um lugar importante.







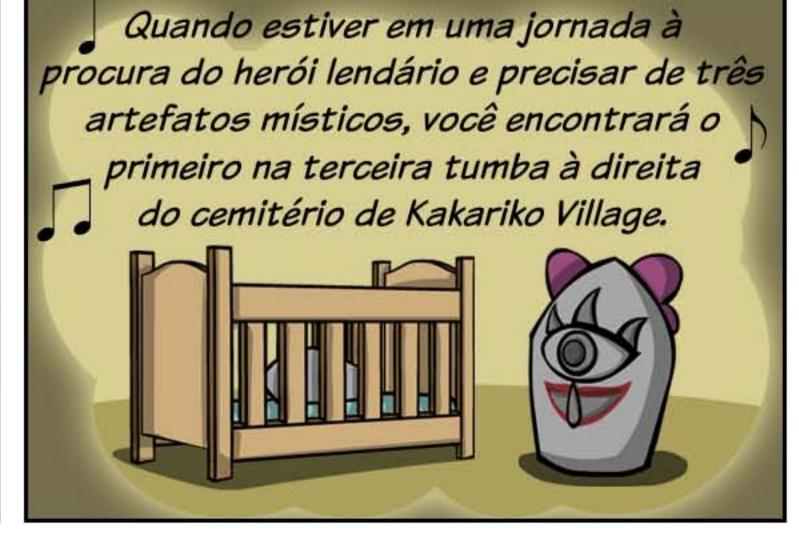




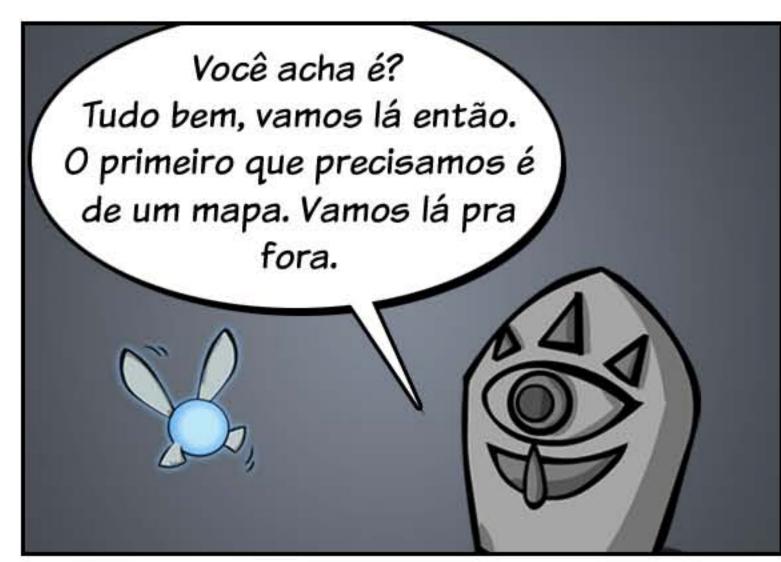




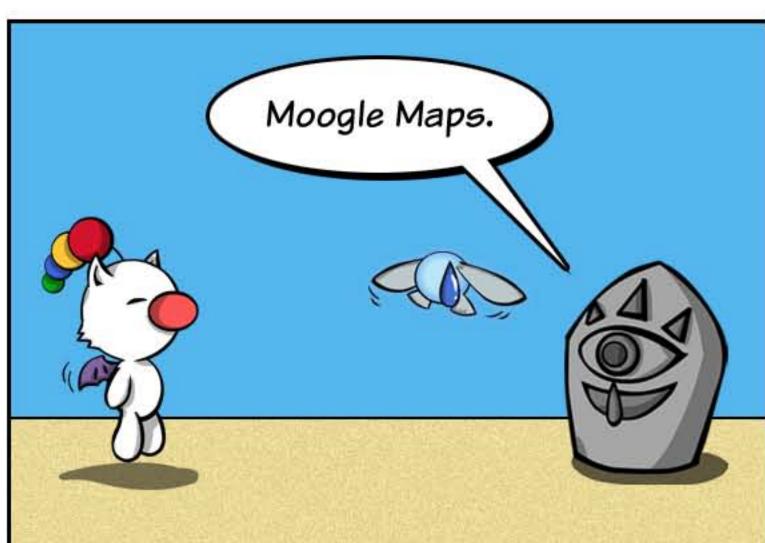




















E agora? Os três brindes são ótimos e parece que podem ser bem úteis... mas qual eu escolho?

- A) A estranha bola vermelha e branca que muda de tamanho e entra no bolso Vou chamá-la de "Bola de Bolso", ou em inglês, "Pocket Ball".
 - B) A esmeralda colorida. Uma vez conheci uma pessoa chamada Carlos que colecionava jóias como esta, então vou chamá-la de "Esmeralda do Carlos".
 - C) A bolinha de gude enorme, com duas estrelas no meio. É tão grande que um dragão poderia jogar com ela, então vou chamá-la de "Bolinha de Gude do Dragão".

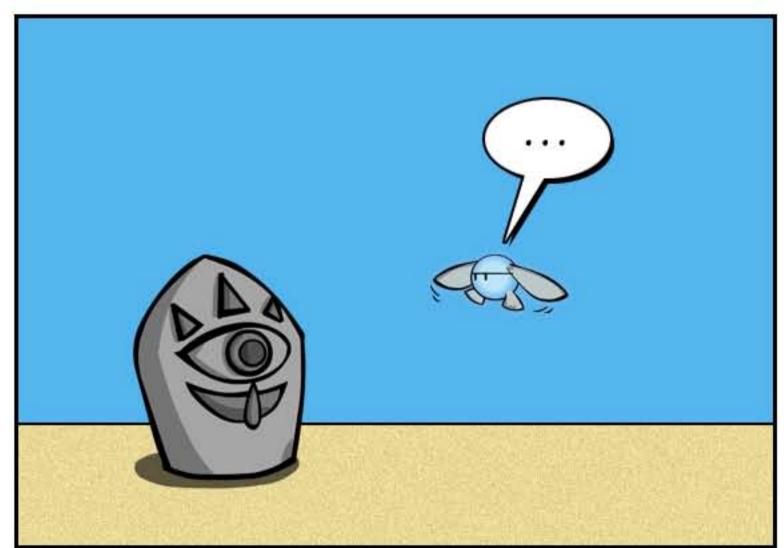




















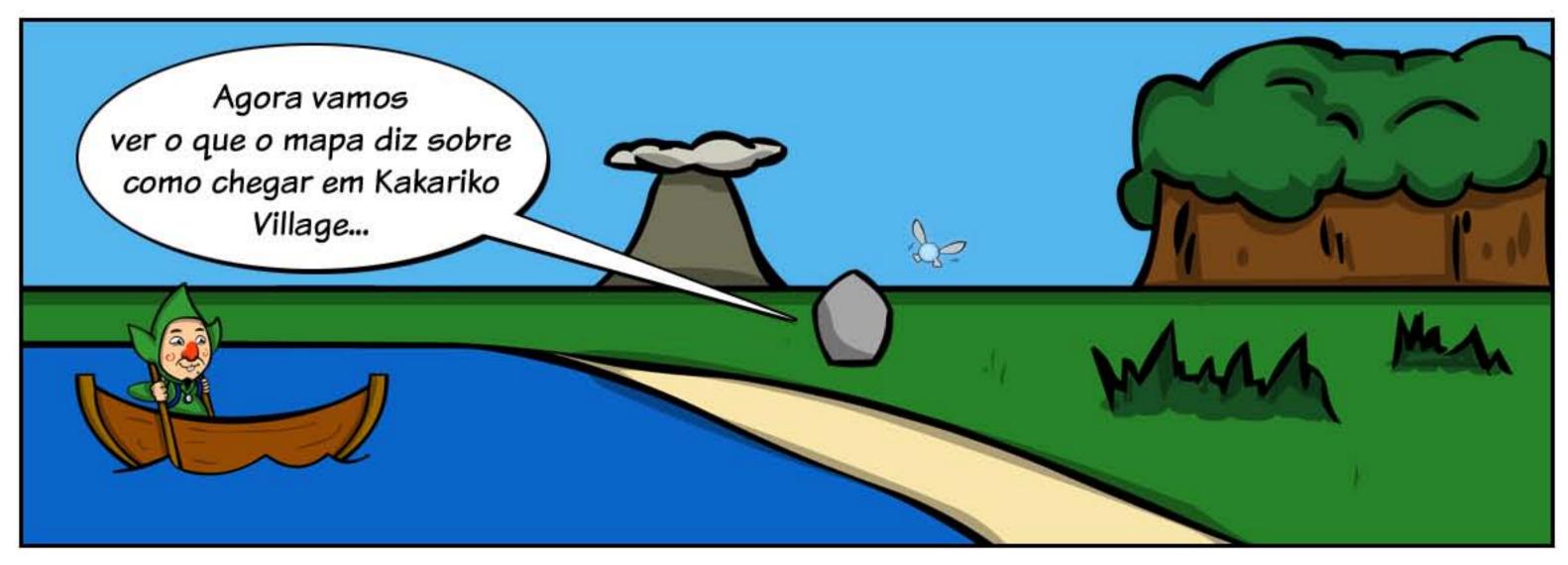












Agora é hora de ir para Kakariko Village atrás do primeiro artefato místico. Mas o mapa sugere três diferentes formas de chegar até lá! Qual devo escolher?

- A) Caminho por Lost Woods (recomenda-se o uso de um bom senso de direção e de uma passagem secreta)
 - B) Tocar uma canção de Teletransporte (recomenda-se o uso de um instrumento musical com poderes misteriosos).
 - C) Atravessar Hyrule Field (recomenda-se o uso de um meio de transporte).



























Ah, você vai nos ajudar a sair daqui então? Sim, mas você terá que encontrar a resposta em um enigma.

Outro enigma?!?

Não podia ser uma
visão? Ou nos tirar
com essa sua
fumaçinha?

em uma combinação transmitida por antigas gerações. Dizem que se originou entre as estrelas e, com ela, segredos Foram revelados, grande poder Foi obtido e até a imortalidade Foi alcançada. Dez são os passos necessários e descobrirás que o alfabeto também te indica as direções: a primeira letra aponta para o norte e a segunda para o leste. No Fim, encontrarás o começo, e é lá que está a saída, sob os pés do teu semelhante.

















é um orgulho para mim poder dizer que eu faço parte sma família que ela que foi um personagem tão impo de Hyrule, que ajudou o herói lendário em sua perigos re lhe indicando os perigos no seu caminho e lhe indicelhores maneiras de superá-los eu acredito que na verque cumprir o papel mais importante na luta contra odos só falam do herói mas era a menta por trás de tudo afinal sem o le teria sido daquele pobre garoto ciso encontrar urgentemente o no rque des

















E essa agora? Quando eu achei que finalmente ia começar a fazer algum progresso e conseguir o primeiro dos artefatos, vem este cara estranho me dizer que o "inimigo" preparou uma armadilha pra mim! O que devo fazer?

- A) Outra passagem secreta? Tô fora... não vou dar ouvidos a este cara e vou continuar com meu plano original.
- B) Esta pessoa parece estar falando a verdade. Melhor seguir o conselho dele.
- C) Armadilha? Tô com medo é deste maluco!

 Vou fugir dagui pulando pela janela!

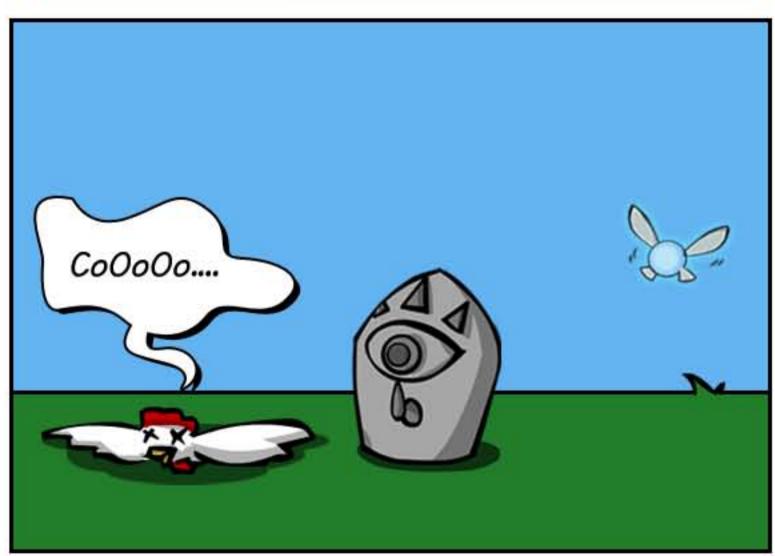








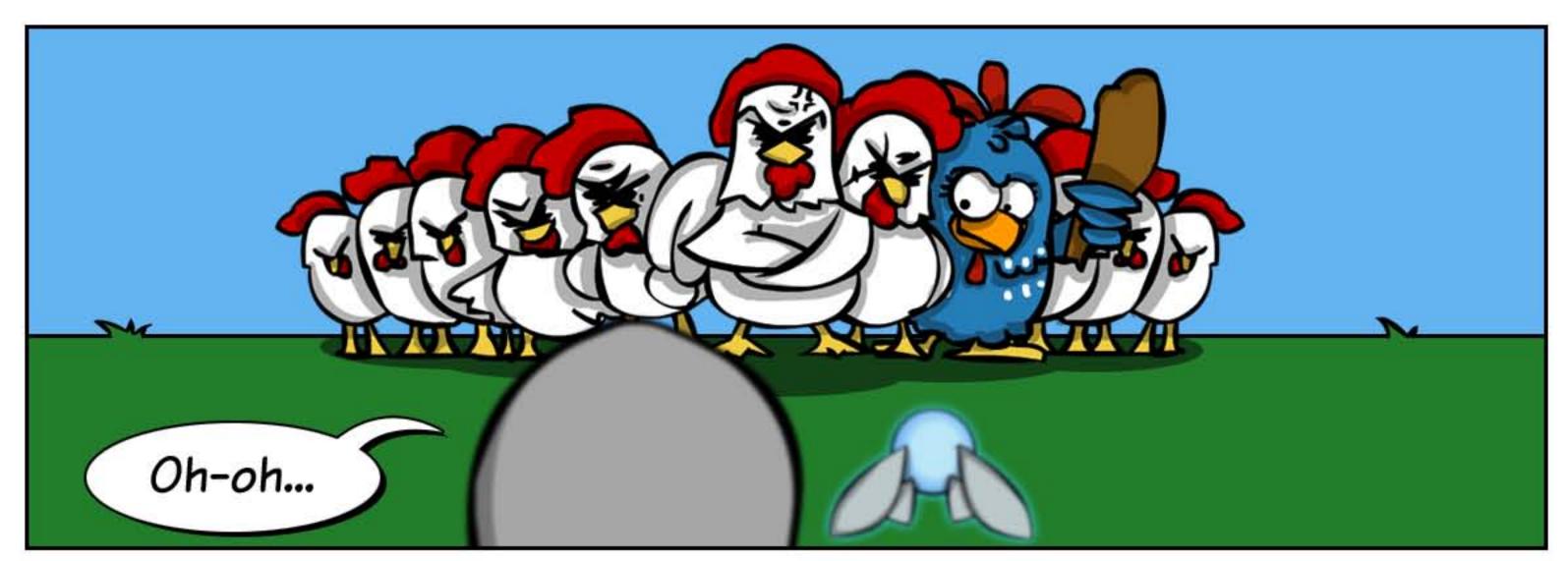








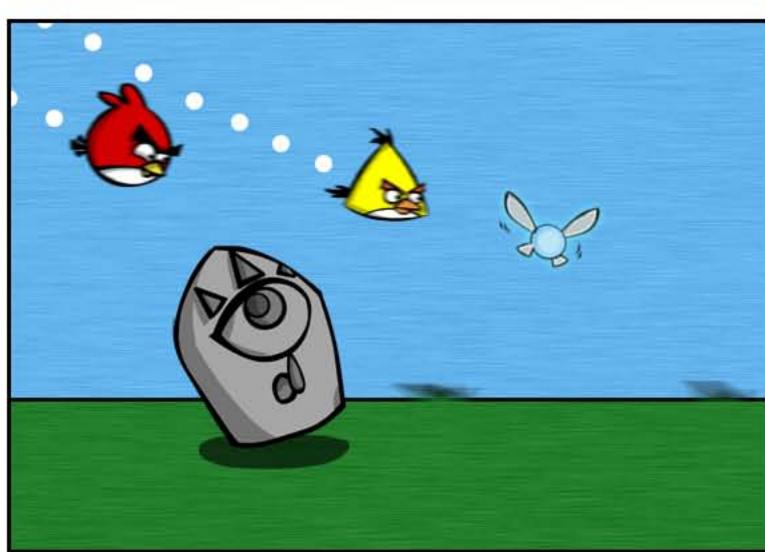
















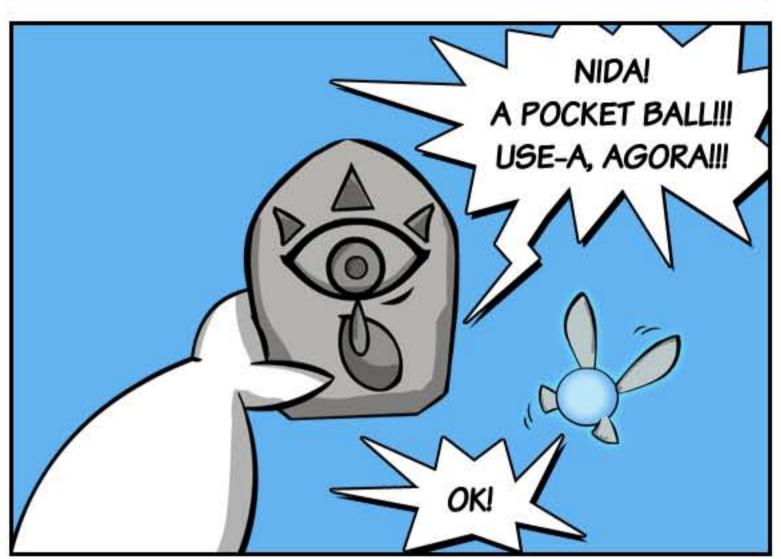
Agora a coisa ficou feia! Estas galinhas não estão pra brincadeira! Será que devo fugir ou enfrentá-las? Me ajudem a decidir!

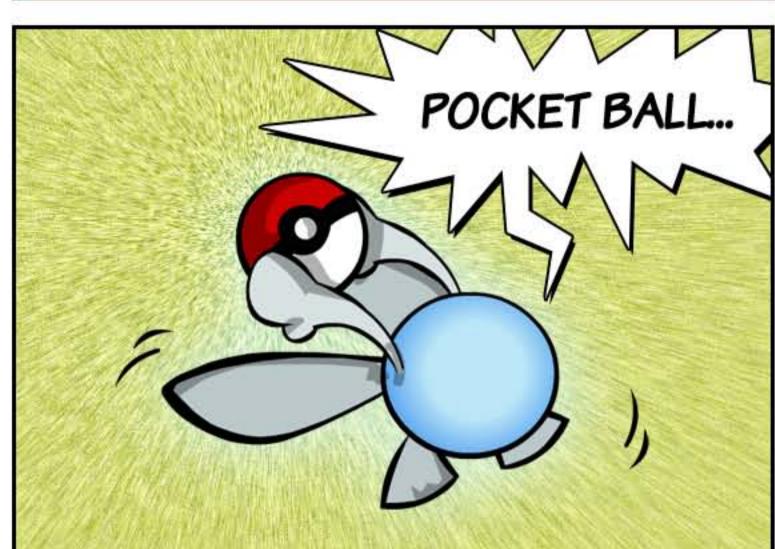
- A) Lutar contra galinhas é muito perigoso... melhor pular pra dentro do poço
- B) Eu não vou fugir de um bando de galinhas! Vou é lutar contra elas!
- C) Hmm... talvez agora seja um bom momento de usar minha Pocket Ball!

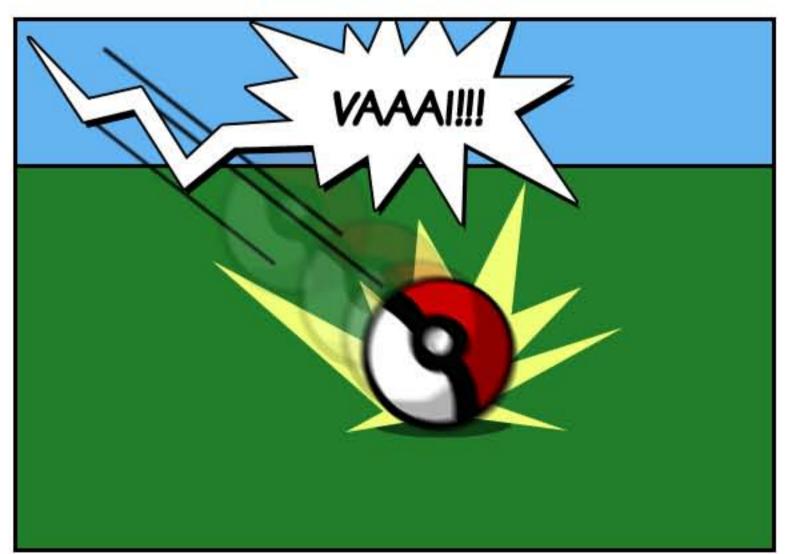


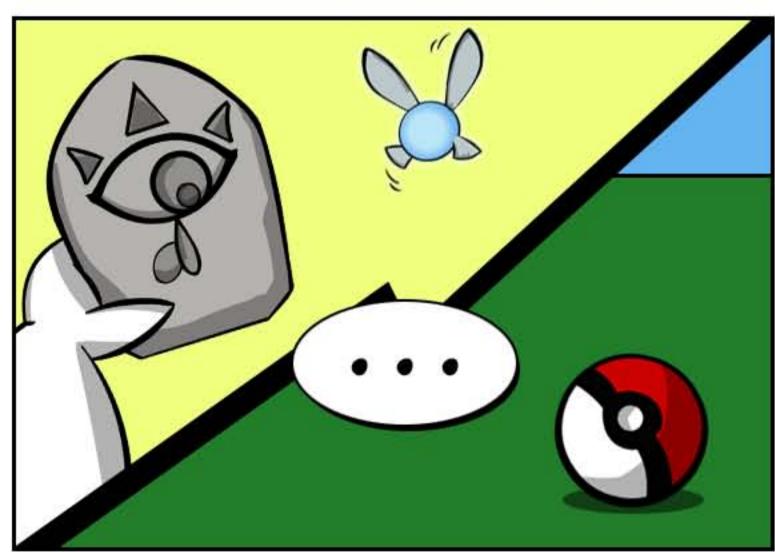




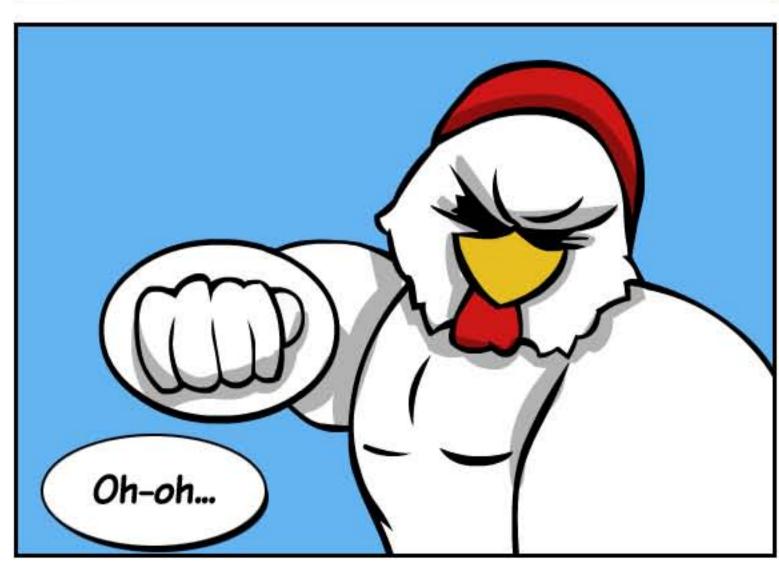




























Por essa eu não esperava! A Pocket Ball vazia e uma galinha bombada quase me causando um Game Over! Mas se estas meninas estão falando a verdade sobre poderem me ensinar um super-poder, isso pode ser muito útil! Mas qual devo escolher?

- A) Força, para esmagar meu inimigo sem dó nem piedade!
- B) Coragem, para juntar a energia de todos os seres vivos em uma bola de poder gigantesca e atirá-la no meu inimigo
 - C) Sabedoria, para entender os mistérios do Universo!

























































Aquele cara
esquisito tinha falado
a verdade! O inimigo
preparou uma armadilha
pra nós!

E a música
de ninar da minha
mãe também estava
certa! Estamos do
lado da tumba onde
está o primeiro artefato místico!









Tenho que decidir rápido! A Nida precisa pegar um dos itens antes que os inimigos a capturem! Mas qual dos três será o artefato místico?!?

- A) A esmeralda com detalhes dourados!
- B) O pingente verde!
- C) A galinha de borracha com uma polia no meio!



































Muito bem, é hora de colocar meu plano em ação! Eles vão me levar pro esconderijo deles, onde poderei tentar conseguir o segundo artefato místico! Agora eu posso aproveitar esta situação, pedindo alguma coisa que me coloque na vantagem... mas o quê?

- A) A condição é que me levem para ver o seu líder!
- B) A condição é que vocês me mostrem os itens interessantes que por acaso possam ter guardado por lá!
- C) A condição é que vocês instalem um Nintendo Wii na minha cela!































Meu plano funcionou perfeitamente!... ou quase, hehe. Agora é hora de explorar o lugar e procurar o próximo artefato! Mas parece que as dificuldades não demoraram a aparecer: tem um monstrengo redondo com uma cara não muito agradável vigiando a passagem! O que eu faço?

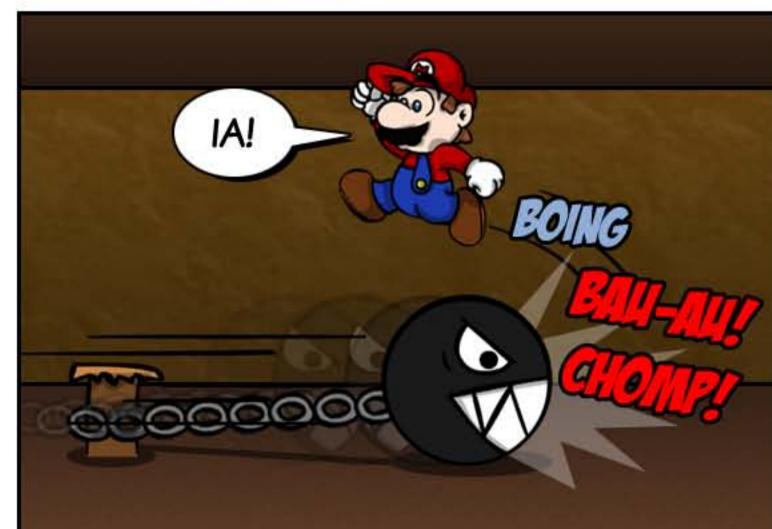
- A) Tentar distrair o monstro com outra coisa e passar sem ser visto
- B) Soltar o monstro e causar um caos no esconderijo do inimigo
 - C) Enfrentar o monstro



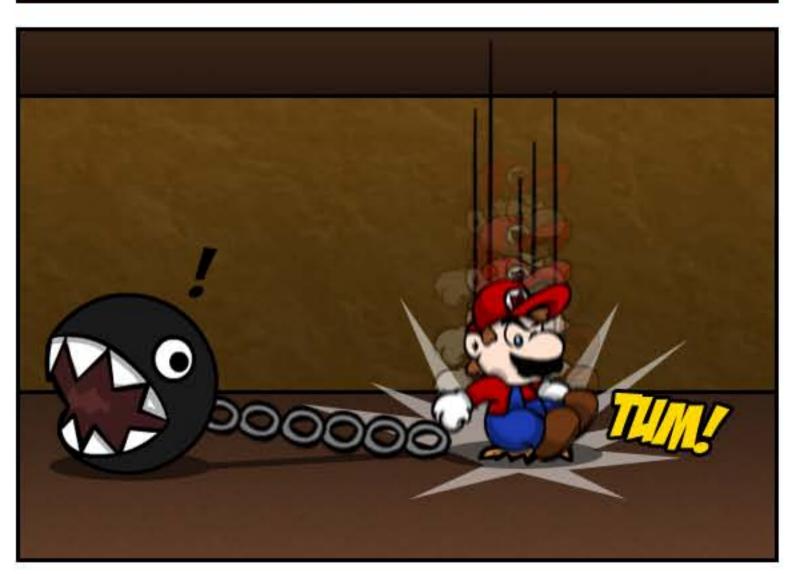
































Aqui está! O segundo artefato! Bom... um destes itens, né. E agora? Não vou conseguir levar mais de um dos itens e fugir daqui, ainda mais sem a ajuda da Nida, então vou ter que pegar um só. Mas qual?

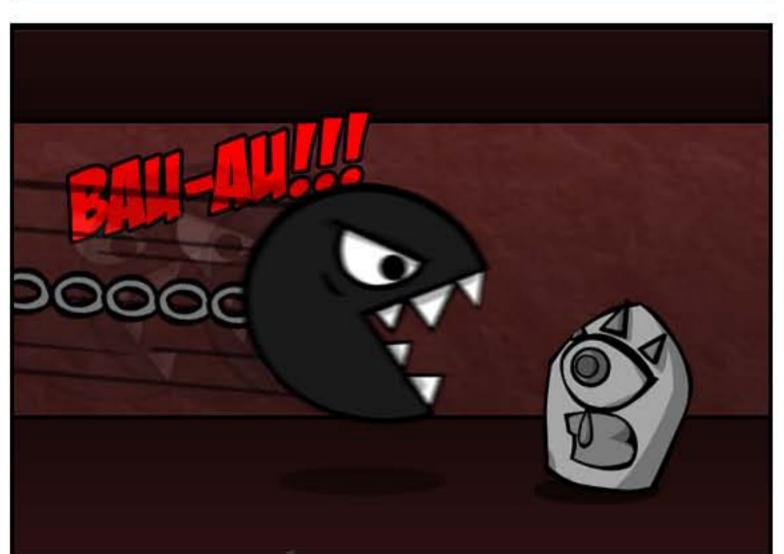
- A) O rubi com detalhes dourados
- B) O pingente vermelho
- C) O hamster congelado

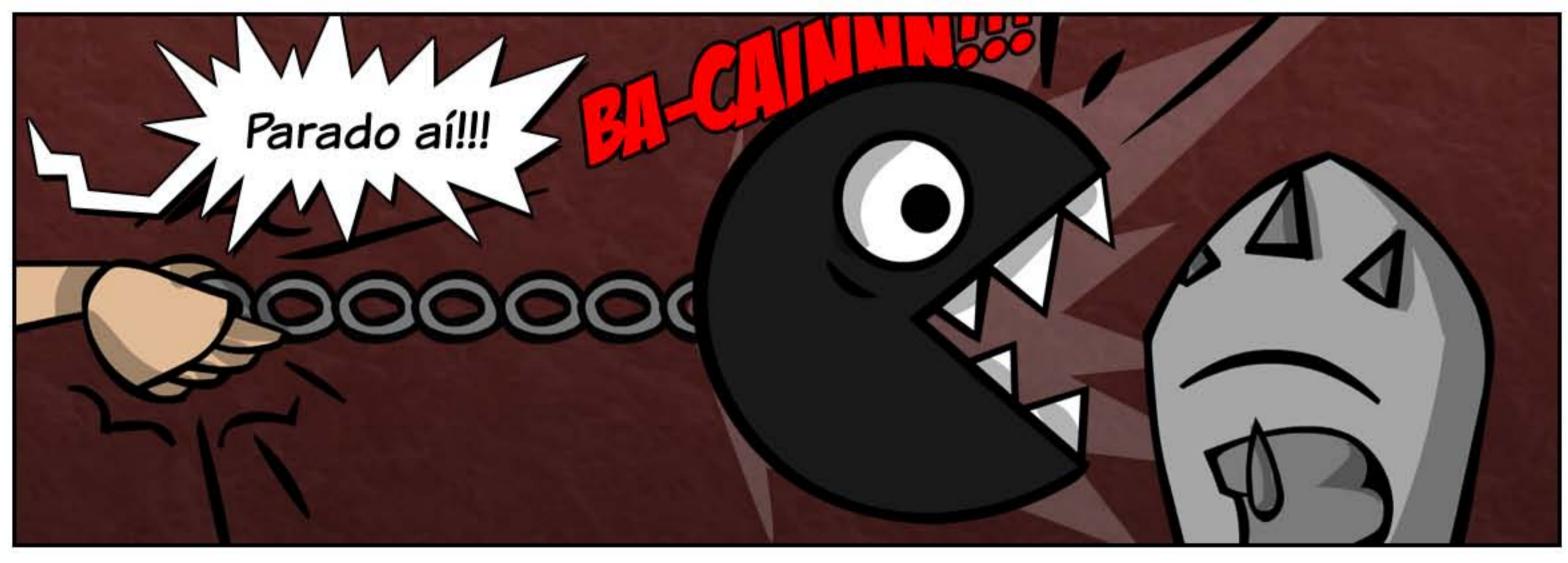










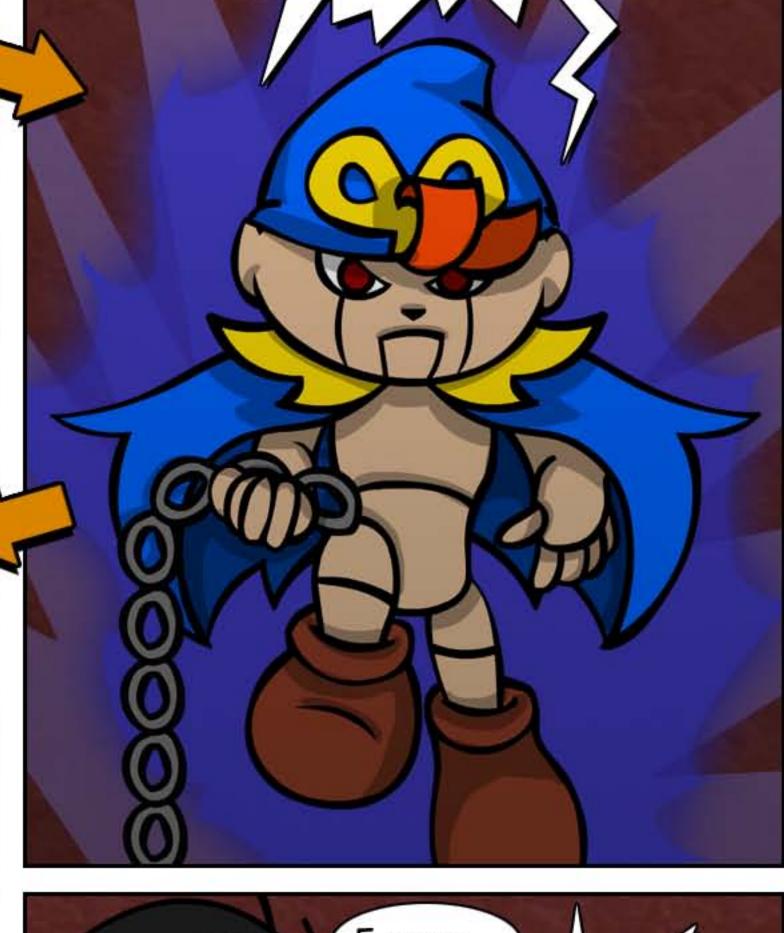




















Que bela encrenca! O líder dos inimigos, bem aqui na minha frente! Bom, não é ele exatamente, ele está só possuindo um boneco... mas mesmo assim, preciso pensar bem no que fazer agora!

- A) É hora de finalmente usar o poder que aprendi com o homem-besouro e pulverizar esse bonequinho cupinzento
 - B) Talvez eu devesse negociar algum acordo com o inimigo...
 - C) Que lutar que nada! Eu vou é dar um jeito de fugir!





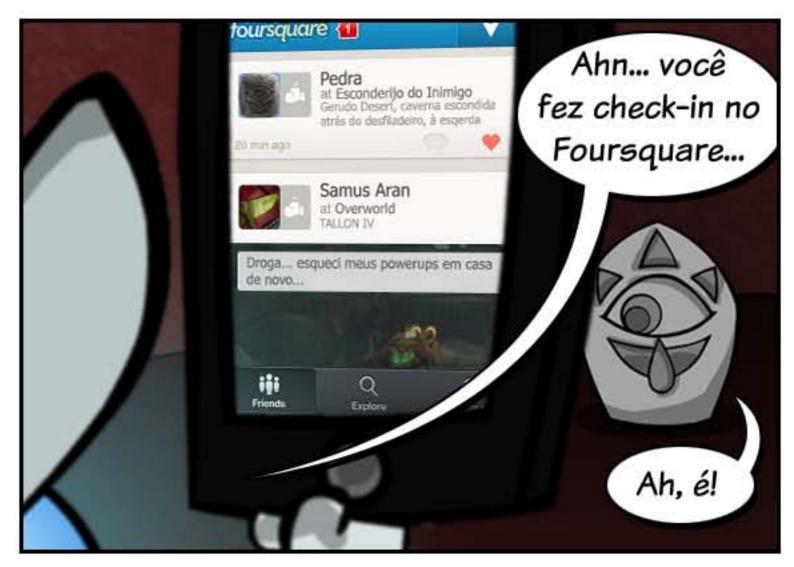


















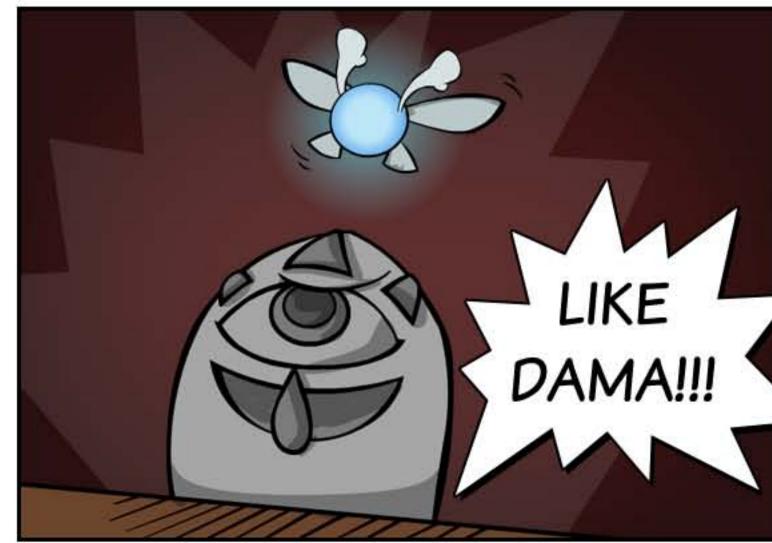








































Ha! Esse bonequinho fajuto aí não foi nem páreo para meu Like Dama super concentrado. Agora é hora de sair daqui e procurar o último artefato místico. Mas por onde começar a procurar, se não temos nem pista de onde o terceiro artefato possa estar?

- A) Gerudo Desert... estou precisando tomar um solzinho.
- B) Death Mountain... parece ser um lugar tranquilo.
 - C) Hyrule Field... já que não sabemos onde ir, melhor ir ao lugar de onde é mais fácil chegar em qualquer outro lugar.

































Pela Deusa Hylia, era só o que me faltava: comedores de pedra! Quem é que faz isso?!? Bom, eu preciso me livrar desta enrascada, mas qual é a melhor forma?

- A) Vou tentar desencorajá-los de me comer, falando sobre como eu não tenho nenhum valor nutritivo e dizendo umas coisas de gordura trans no meio... ninguém entende muito bem sobre isso, mas todo mundo quer evitar!
- B) Vou tentar fazer uma negociação: eles não me comem e eu conto uma fofoca das boas.
 - C) O Like Dama funcionou da outra vez, então com certeza vai funcionar desta vez também!

































De comedores de pedra a pessoas estranhas com mania de grandeza... estou rodeado de malucos! Será que eu devo confiar nessa mulher???

- A) Melhor não... qualquer um pode dizer que é Zelda, até a filha do Robin Williams...
- B) Ela deve estar falando a verdade. Vou escutar o que ela tem a dizer, pode ser de grande ajuda.
- C) Talvez ela esteja falando a verdade, mas melhor pedir pra ela provar isso de alguma forma.





A primeira parte da minha aventura foi realmente emocionante e as coisas só estão começando a esquentar! Mas antes de continuar, você notou que há várias referências e easter eggs escondidos nas páginas da minha história? Será que você encontrou e identificou todos? Vamos conferir, só pra ter certeza!

PRÓLOGO

O vidente consultado por Nida é Sparrot, um personagem de Skyward Sword (Wii) conhecido por ler o futuro, indicar locais de tesouros e por ter muito orgulho de seus olhos. Olhando de perto a placa do lado de fora da casa, pode-se ler "Vejo o futuro", "Acho tesouros" e "Lindos olhos".



CAPÍTULO 1



Minha
casa é uma
referência
à casa do
Mestre Kame,
da série
Dragon Ball.



Meu cobertor tem imagens de todos os chefes do primeiro The Legend of Zelda (NES), incluindo o chefão final, Ganon.



Meu quarto tem outros detalhes interessantes, como uma foto do meu casamento (não vou dizer quem sou eu!), um tapete com o símbolo da Triforce e um telefone cuja base é o Link do primeiro The Legend of Zelda (NES) em sua pose de quando ele consegue uma parte da Triforce.



No lugar de um pássaro, o meu relógio cuco tem um Cucco, as galinhas da série The Legend of Zelda.

Peter Pan e Link tem muito em comum: ambos são jovens de roupas verdes – incluindo capuz -, lutam com espadas e tem uma fada como companheira.



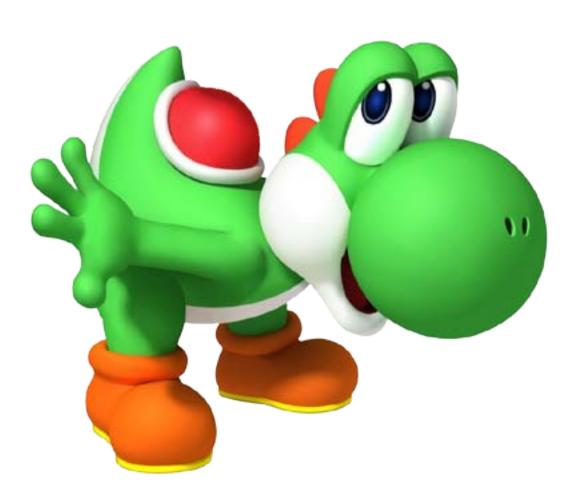


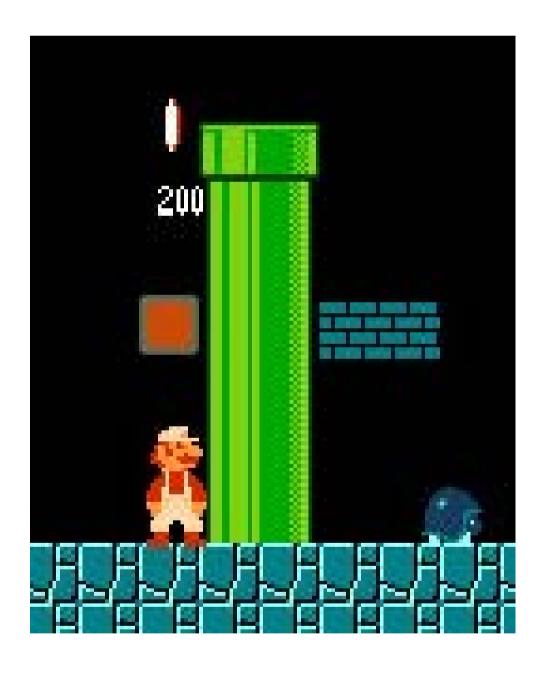
CAPÍTULO 2



Em cima da escada que leva ao porão, pode-se ver a Samus, da série Metroid, em forma de Morph Ball, passando por um túnel por dentro da parede.

Embaixo da escada que leva ao porão, pode-se ver um cano verde da série Super Mario Bros. e, dentro dele, a frase "Mario Was-a Here", indicando que o encanador passou por lá e deixou a frase, com acento italiano e tudo.





Entre os itens no porão, podemos ver um "cavalinho" de madeira imitando um Yoshi, um bloco "?" da série Super Mario e a Master Sword da série The Legend of Zelda.



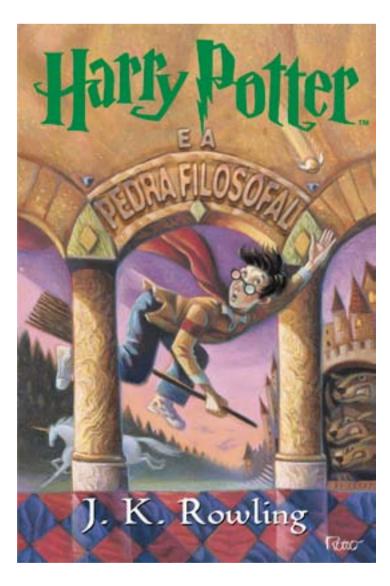




Outro item no porão é um móbile, no qual estão pendurados miniaturas de Ridley, o arqui-inimigo da Samus (Metroid Zero Mission - GBA), um Shy Guy (Super Mario RPG – SNES), uma nave Airwing (Star Fox – SNES) e o cachorro-robô do Mega Man, Rush, na sua forma de "Rush Jet" (Mega Man 7 – SNES).









No canto superior direito do porão, pode-se ver uma Gold Skulltula (Ocarina of Time / Majora's Mask).

O livro do Harry Potter é um trocadilho com o subtítulo "e a Pedra Filosofal" (eu filosofando, entendeu?). "Penso, logo existo" é uma frase do filósofo Descartes.

O livro "O Chocobinho Feio" é uma referência à história "O Patinho Feio", mas com Chocobos (da série Final Fantasy) ao invés de patos.



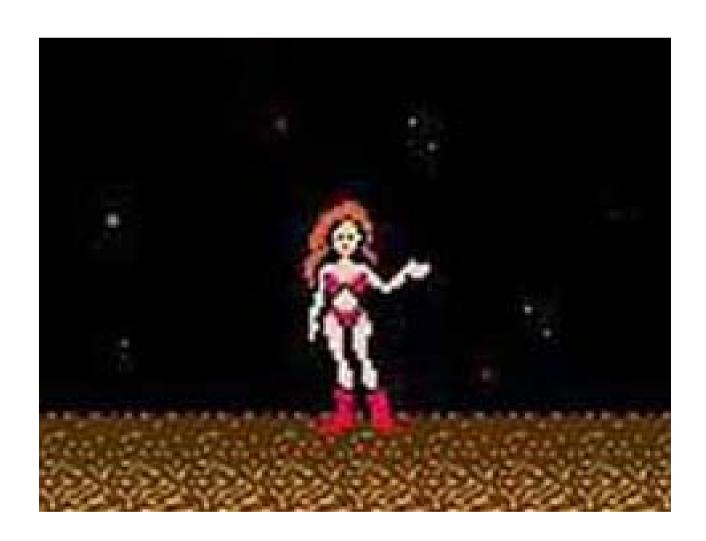
Outros itens no meu baú incluem a revista Nintendo Blast com a minha capa (épica), um gibi da Turma da Mônica e a primeira edição da revista Nintendo Power.



O nome da revista "MiMiMi" é um trocadilho com a expressão "mimimi" (usada na internet para se referir a reclamações infantis) e "TiTiTi", que é o nome de uma revista de fofocas de novelas que realmente existe.



O "Death Note" é um caderno que aparece no anime Death Note. No desenho, as pessoas cujos nomes são escritos no caderno, morrem. Não se preocupe, eu o uso com muita responsabilidade.



A "fofoca de capa" da revista se refere à surpresa que os jogadores tinham ao chegar ao final do primeiro Metroid (NES), ver Samus sem armadura e descobrir que era uma mulher.

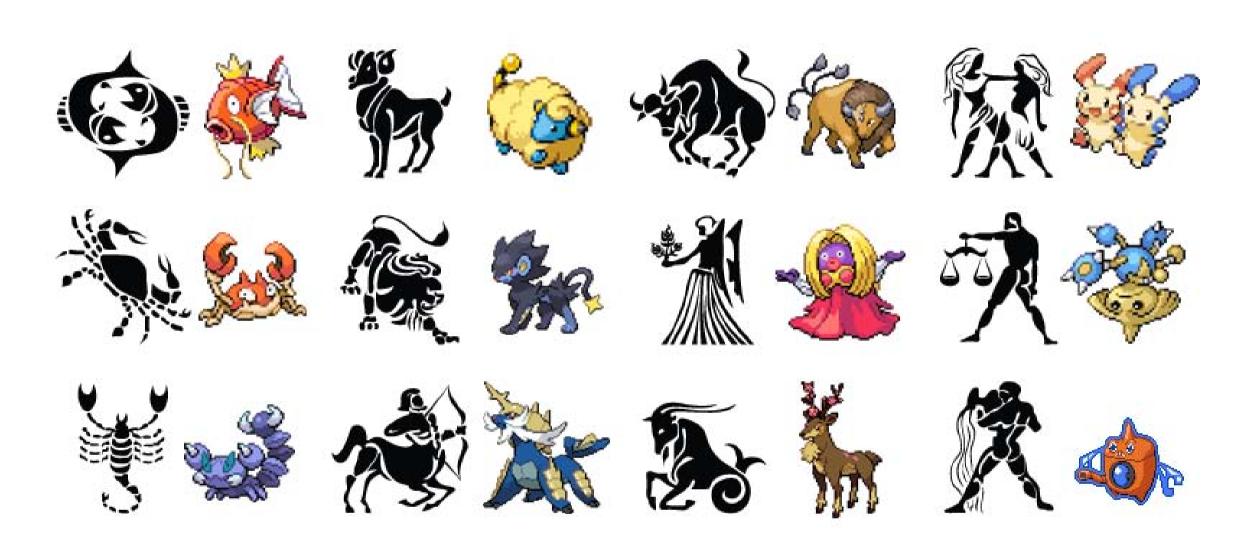


A "dieta do come tudo" na revista é uma brincadeira com o fato de Kirby ser capaz de engolir qualquer coisa e ainda ganhar poderes. O sprite mostra Kirby em sua transformação de cozinheiro em The Amazing Mirror (GBA).





O "tan tan tan taaaan" que eu grito ao conseguir a revista é uma referência à música de obter item da série The Legend of Zelda.



No horóscopo da revista, cada signo está representado por Pokémon:

Áries: Mareep, Touro: Tauros,

Gêmeos: Plusle e Minun,

Câncer: Krabby, Leão: Luxray, Virgem: Jinx, Libra: Hitmontop, Escorpião: Skorupi, Sagitário: Samurott, Capricórnio: Sawsbuck

Aquário: Rotom (forma de máquina de lavar),

Peixes: Magikarp.





Os "descansos de copo" são os triângulos da Triforce, da série The Legend of Zelda.



Google

Moogles são criaturas da série Final Fantasy que, entre outras, já tiveram a função de vender mapas. "Moogle Maps" é um trocadilho com o serviço "Google Maps" e o os pompons na cabeça do Moogle tem as cores do logo da Google.







A "Pocket Ball" é uma Pokéball, da série Pokémon. A "Esmeralda do Carlos" é uma "Esmeralda do Caos" da série Sonic. A "Bolinha de Gude do Dragão" é uma Esfera do Dragão, da série Dragon Ball.



Ao lado de eu bebê (que fofura, não?!?), pode-se ver um boneco de pelúcia de Fox McCloud, da série Star Fox.





O Grande Mar é o cenário onde se passa The Wind Waker (GameCube) no qual Hyrule é inundada depois dos acontecimentos de Ocarina of Time (N64) na linha do tempo na qual Ganondorf é derrotado e selado no futuro. Por isso o comentário de "linha do tempo errada" quando eu percebo que não estamos no Grande Mar.

O remador do barco é Tingle, um personagem recorrente da sérieThe Legend of Zelda: um homem de meia idade que sonha ser uma fada.



CAPÍTULO 5



Em muitas versões de Lost Woods na série The Legend of Zelda, a floresta é uma área com quatro saídas que se repetem sucessivamente até que o jogador faça o caminho correto. A primeira área na qual eu vou parar ao me perder é a floresta de Pitfall (Atari). O "monte de pixels" se refere aos inimigos e obstáculos desenhados com os gráficos precários da época.







A segunda área é a "Forest of Illusion" de Super Mario World (SNES). O "encanador no meio da floresta" é uma referência a Mario.

A terceira área é uma cena de batalha em uma floresta de Final Fantasy VI (SNES). O comentário de que "não havia nada perto e de repente estamos em uma batalha" é uma referência às batalhas randômicas, comuns em RPGs da época. Os comandos de batalha originais do jogo foram substituídos por comandos mais adequados para mim.







O personagem de cabelo verde perdido na floresta é Roronoa Zoro, do anime One Piece e que é conhecido por não ter um senso de direção muito bom.

A frase "Oh, e agora, quem poderá nos ajudar?" é icônica da série Chapolim e normalmente é seguida pelo herói aparecendo e a pessoa dizendo "É o Chapolim Colorado!".



A Sheikah Stone é uma pedra parecida comigo (só não tão bonita) que aparece em Skyward Sword (Wii) e mostra "visões" que ajudam a descobrir o que fazer para prosseguir a aventura. Também aparece em Ocarina of Time 3D (3DS), embora com uma aparência diferente

CAPÍTULO 6

O enigma da Sheikah Stone se refere ao "Konami Code" (↑↑↓↓←→←→BA) que ficou famoso por ser utilizado em muitos jogos da Konami e até de outras empresas. A parte "se originou entre as estrelas" se refere ao jogo espacial Gradius onde o código foi utilizado pela primeira vez. A parte "segredos foram revelados, grande poder foi obtido e até a imortalidade foi alcançada" se refere aos diferentes efeitos que o código já teve. "Dez são os passos necessários" se refere aos dez comandos do código. "A primeira letra aponta para o norte e a segunda para o leste" indica substituir as letras A e B pelas direções norte e leste. "No fim encontrarás o começo" se refere ao comando START que normalmente era necessário usar no final para confirmar o código.

A musiquinha "tu-ru-ru-ru-ri" que eu cantarolo é uma referência à música icônica da série The Legend of Zelda tocada quando um puzzle é resolvido.



Navi é a fada que acompanha Link em Ocarina of Time (N64) e que ganhou fama de chata por seus comentários constantes e seus gritos como "Hey!" e "Listen!".



Sob a terra, no fim do túnel, pode-se ver um Sandshrew (da série Pokémon) com um 3DS Flame Red e um Monty Mole (toupeira da série Super Mario) com um 3DS Aqua Blue. Provavelmente estão jogando um com o outro.

Eu sair do chão dizendo "Boing-oing" em um local com borboletas azuis é uma referência a Skyward Sword (Wii), no qual eu apareço dessa forma quando Link toca a harpa em lugares onde há uma concentração de Blessed Butterflies.



CAPÍTULO 7

Duas imagens de Ezlo, o chapéu de Link em The Minish Cap (GBA) podem ser vistas rodando sob a cabeça do Cucco que eu atingi pulando da janela.





O coveiro a quem eu peço ajuda se parece muito a Dampé, o coveiro de Kakariko Village em Ocarina of Time (N64) e, dentro da casa, pode-se ver um quadro deste personagem.





No meio dos Cuccos revoltados está a Galinha Pintadinha, personagem infantil que ficou famosa com vídeos do YouTube. A "artilharia" dos Cuccos são os Angry Birds... do jogo Angry Birds.



CAPÍTULO 8

No braço do Cucco gigante, pode-se ver uma tatuagem de Mother Brain, o chefe final de Super Metroid (SNES).





O velho que se encontra comigo no "além" é Dumbledore e o "garoto com uma cicatriz na testa" é Harry Potter. Isto é uma referência a uma cena de Harry Potter e as Relíquias da Morte





As meninas que aparecem para me ajudar são Florzinha, Lindinha e Docinho, protagonistas do desenho Meninas Superpoderosas e que, coincidentemente, usam as mesmas cores das deusas Din, Nayru e Farore, da sérieThe Legend of Zelda.

Força, coragem e sabedoria são os poderes correspondentes a cada pedaço da Triforce na série The Legend of Zelda.

CAPÍTULO 9



O poder de "juntar a energia de todos os seres vivos em uma bola de poder gigantesca e atirá-la no meu inimigo" é uma referência à Genki Dama, um poder utilizado por Goku na série Dragon Ball e que só pode ser executado por pessoas de coração puro.



O "homem-besouro" é o Sr. Kaioh, personagem do anime Dragon Ball Z que ensina Goku a usar a Genki Dama. O comentário de que "espero que ele não tenha feito a besteira de cair do Caminho da Serpente" se refere a um acontecimento do anime, onde Goku realmente cai do Caminho da Serpente, que leva ao planeta do Sr. Kaioh.



A primeira fase do meu treinamento é uma referência a Punch-Out!! (NES), que tinha uma cena entre os torneios na qual Little Mac corria atrás de seu treinador em um cenário de Nova York.



A segunda fase do meu treinamento é uma referência ao jogo Karate Kid (NES), que tinha um mini-game onde devia-se pegar moscas usando palitos. Baygon é uma marca real de inseticida.

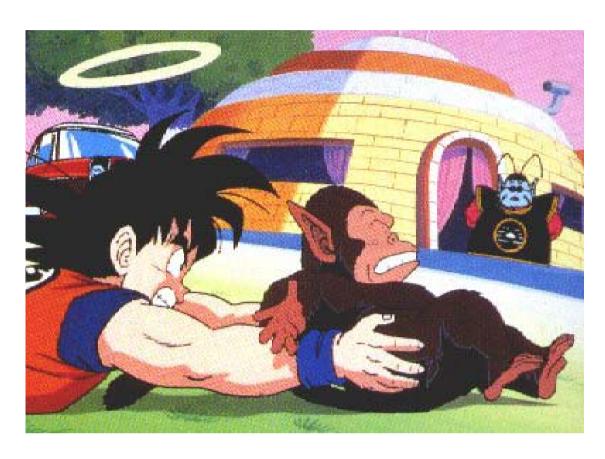


A terceira fase do meu treinamento é uma referência a Mortal Kombat (SNES), que tinha um mini-game onde os lutadores deveriam quebrar blocos com as mãos.





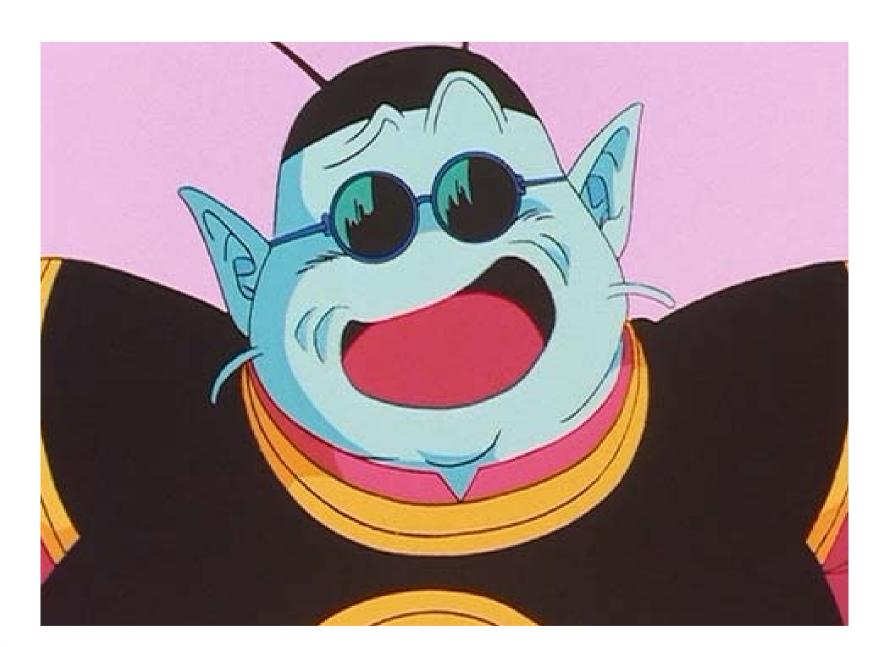
A quarta fase do meu treinamento é uma referência a Super Street Fighter II (SNES), que tinha um mini-game onde os lutadores deveriam destruir uma pilha de tijolos. A frase "que dó, que dó!" é do vídeo viral do YouTube "Mataram a formiguinha".



O teste de pegar um macaco com uma gravidade dez vezes maior era também usado no treinamento de Goku, no anime Dragon Ball Z.



O macaco que eu "capturei" é Ukiki, de Super Mario 64 (N64). Uma das características deste macaco é que ele rouba o chapéu do Mario, se este o pegar.



Contar uma piada que fizesse o Sr. Kaioh rir também era parte do treinamento de Goku, no anime Dragon Ball Z.





Os dizeres da placa "They say R.I.P." é uma referência às minhas frases em Ocarina of Time (N64), que sempre começam com "They say..."





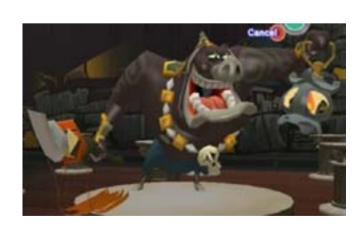
O vaso na frente do meu túmulo contém uma Fire Flower e uma lce Flower, itens da série Super Mario.



O comentário de Nida de ter tentado me reviver com um cogumelo verde é uma referência ao cogumelo de 1-UP, da série Super Mario.

A frase "é um segredo pra todo mundo" é uma referência à frase "lt's a secret to everybody", dita por um Moblin no primeiro The Legend of Zelda (NES) e reutilizada muitas vezes desde então.







Os guardas inimigos são um Moblin e um Octorok, ambos da sérieThe Legend of Zelda.



O fato de Nida gritar "Hey!" e dizer que tem que aprender a se controlar é uma referência a Navi, de Ocarina of Time (N64) que fica sempre gritando por qualquer coisa.



O artefato verde com detalhes dourados é a Kokiri Emerald, uma das três Pedras Espirituais que Link deve juntar em Ocarina of Time (N64) para abrir a porta dentro do Temple of Time.

O pingente verde é o Pendant of Courage, um dos três Pingentes da Virtude que Link deve juntar em A Link to the Past (SNES) para obter a Master Sword.





A galinha de borracha com uma polia no meio é um item recorrente na série Monkey Island (em The Secret of Monkey Island, o item era necessário para atravessar um penhasco e depois foi usado em referências cômicas em outros jogos da série).





Uma das lápides do cemitério mostra a imagem de Alex Kidd, da série Alex Kidd (Master System) com as datas de 1986 e 1990, anos do primeiro e último jogo da série.

Outra lápide do cemitério mostra a foto de Aeris, de Final Fantasy VII (PlayStation) com a frase "Acabou o Phoenix Down". Phoenix Down é um item da série Final Fantasy usado para ressuscitar personagens mortos em batalhas e a frase é uma piada referente ao fato de que isso, por algum motivo, não se aplica à morte trágica de Aeris.





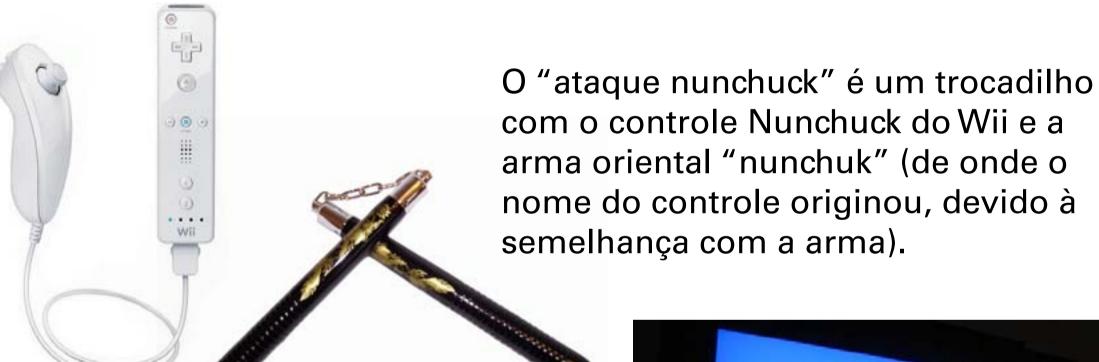
Ao fundo do cemitério, podese ver Arthur, do jogo Super Ghouls 'n Ghosts (SNES) correndo com armadura. Depois pode-se vê-lo novamente, fugindo de um fantasma, sem armadura (no jogo, o herói perde a armadura ao levar dano).

O meu comentário de que "se quiser posso te informar as horas" é uma referência a Ocarina of Time (N64), onde eu informo as horas ao ser atingido com a espada (¬¬).





Tocar músicas na Ocarina para se teletransportar é uma referência a Ocarina of Time (N64) onde Link pode fazer isso, com músicas como "Bolero of Fire" ou "Serenade of Water".

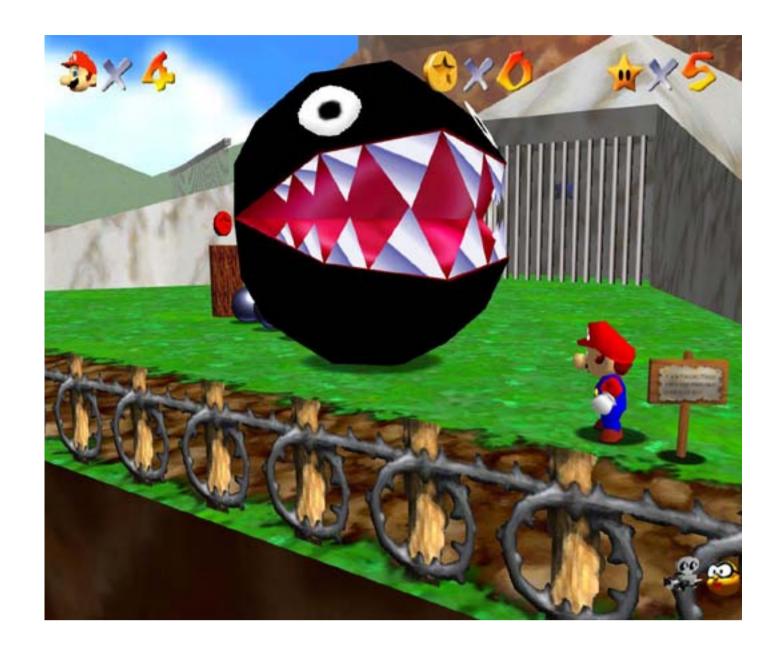


Jogar acidentalmente o controle do Wii e acertar a televisão era algo que acontecia com certa frequência logo que o console foi lançado devido à alcinha se soltar ou não ser utilizada.



Na época deste capítulo, o Wii U ainda não havia sido lançado e o seu preço ainda era desconhecido e motivo de grandes discussões.





Mario soltar o Chain Chomp desta forma é uma referência a Super Mario 64 (N64), no qual uma das estrelas do primeiro mundo era obtida ao soltar um Chain Chomp e fazer com que este quebrasse uma grade contendo a estrela (por isso o "crashhh" e o "blimmm"). "Heeere we gooo" é a frase dita por Mario ao obter uma estrela, no mesmo jogo.

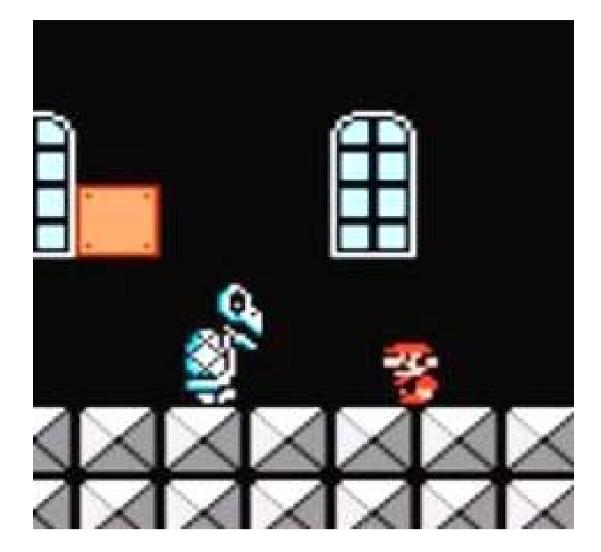
O Lakitu com a câmera voando atrás do Mario também é uma referência a Super Mario 64 (N64), onde a câmera do jogo é controlada por este personagem.





"Hide yo' kids, hide yo' wife and hide yo' husband" é uma frase do vídeo viral do YouTube "Antoine Dodson / Bed Intruder".





Os esqueletos de tartaruga são Dry Bones, inimigos da série Super Mario conhecidos por desmontarem quando atingidos por um pulo, mas recuperarem a forma pouco tempo depois.



O artefato vermelho com detalhes dourados é o Goron's Ruby, uma das três Pedras Espirituais que Link deve juntar em Ocarina of Time (N64) para abrir a porta dentro do Temple of Time.

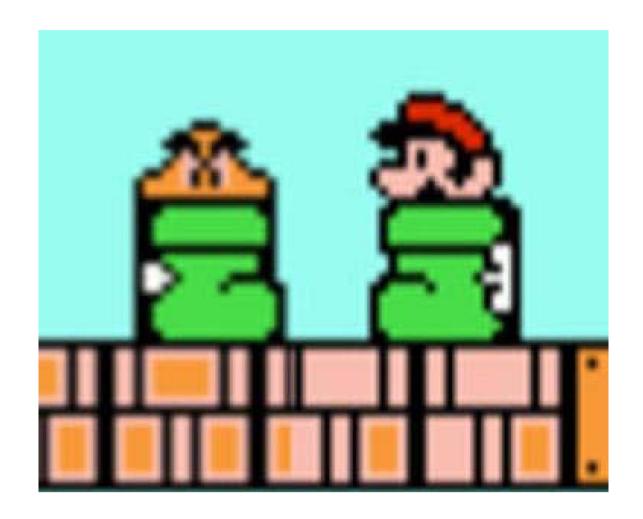


O hamster congelado é um item usado no jogo Day of the Tentacle (PC) (o animal tinha de ser congelado em um freezer para poder ser utilizado por outro personagem no futuro).



O pingente vermelho é o Pendant of Power, um dos três Pingentes da Virtude que Link deve juntar em A Link to the Past (SNES) para obter a Master Sword.





Rodando sob a cabeça do Chain Chomp desmaiado, podem-se ver dois Goombas dentro de sapatos, inimigos do jogo Super Mario Bros. 3 (NES).



O boneco possuído pelo inimigo é Geno, do jogo Super Mario RPG – Legend of the Seven Stars (SNES). No jogo, o personagem é um boneco de madeira que é controlado por um guerreiro celestial.

CAPÍTULO 15



O poder utilizado pelo Geno possuído é o Geno Beam, uma das habilidades especiais do personagem em Super Mario RPG – Legend of the Seven Stars (SNES).



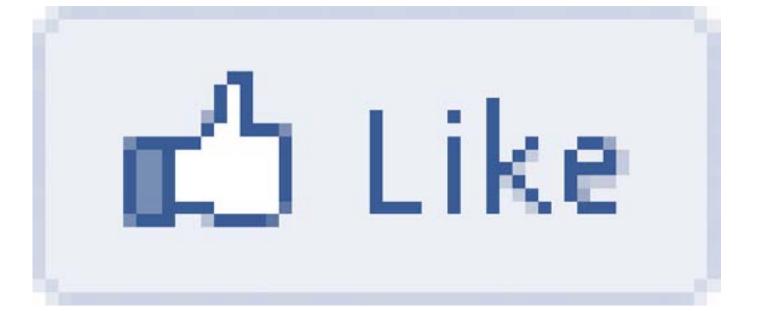


Na televisão do inimigo, pode-se ver uma cena de batalha do jogo Super Mario RPG – Legend of the Seven Stars (SNES) de Geno contra a Pedra. As "três estrelinhas" são uma referência às habilidades especiais de Geno no jogo, que causavam mais dano se o jogador conseguisse executar o poder com três estrelas carregadas. Na mão do inimigo, podese ver também que ele está usando um controle de SNES para controlar o boneco.

Ao lado da televisão, pode-ser ver um quadro de Nabooru, a líder dos Gerudo em Ocarina of Time (N64). No jogo, Ganondorf pertence à raça dos Gerudo, sendo ele o único homem, o que por sua vez lhe dava o direito de ser rei.

No celular de Nida (muito parecido a um iPhone) pode-se ver uma página do Foursquare, uma rede social que permite aos usuários marcarem locais geográficos em que estiveram. O check-in mais recente é o meu, em "Escondeijo do Inimigo, Gerudo Desert, caverna escondida atrás do desfiladeiro, à esquerda". O check-in seguinte é da Samus Aran, da série Metroid, em "Overworld, TALLON IV", com uma foto desse local, do jogo Metroid Prime (GameCube) e com o comentário "Droga... esqueci meus power-ups em casa de novo...", uma referência ao fato da Samus sempre começar os jogos sem os powerups obtidos em jogos anteriores.



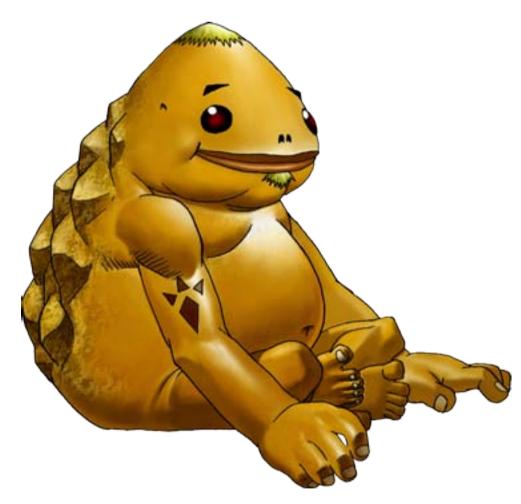


"Like Dama" é um poder semelhante à Genki Dama, da série Dragon Ball, com a diferença de que a energia é transmitida através de "curtidas" no Facebook (que em inglês é "like"). Por isso o poder se parece à mão do Facebook.

A entidade luminosa que se diz chamar "♥♪!?" é o guerreiro celestial que controla o corpo de Geno em Super Mario RPG – Legend of the Seven Stars (SNES). Na HQ, não era ele controlando o boneco (era o inimigo, como se pôde ver na cena da TV), ele simplesmente chegou em uma má hora para tentar usar o corpo do boneco novamente.



CAPÍTULO 17





O chefe Goron está praticando yoga sobre um Wii Balance Board, o que significa que ele deve estar jogando Wii Fit.

Os Gorons são uma raça recorrente nos jogos da série The Legend of Zelda. São conhecidos por morarem nas montanhas e se alimentarem de (brrrr) pedras.





A mulher tentando me cozinhar é a Mama, da série Cooking Mama.

CAPÍTULO 18



"Cheias de XP" é um trocadilho com o nome da novela "Cheias de Charme", que passava na época. XP é uma abreviação para "pontos de experiência" e é comumente usado em jogos de RPG para indicar quanto falta para um personagem subir de nível. Por isso o outro trocadilho de "RPGuetes" no lugar do original "empreguetes" da novela.



Os vegetais jogados pelo líder Goron são dois vegetais de Super Mario Bros. 2 (NES) e um Pikmin vermelho, da série Pikmin.



As fotos da Princesa Peach são imagens de Super Mario Bros. 2 (NES).





A minha pergunta de "não é um assassino não, né?" é uma referência à série Assassin's Creed, no qual os protagonistas são assassinos encapuzados.



Zelda, se alguém não sabe, é a princesa de Hyrule, personagem recorrente na série The Legend of Zelda.



O meu comentário "já ouvi umas lendas sobre você" é uma referência ao nome da série "The Legend of Zelda".



A opção que diz "qualquer um pode dizer que é a Zelda, até a filha do Robin Williams" é uma referência ao fato de a filha do ator realmente se chamar Zelda (que, por sua vez, recebeu o nome por causa da personagem do jogo).

O comentário "vai lá na caverna... é só dar uns dois ou três passos que já aparece um Geodude" é uma referência ao fato de Geodudes (Pokémon do tipo pedra) sempre aparecerem com muita frequência nas cavernas da série Pokémon.



Sem ficar triste por enquanto gente, o e-book ainda não acabou! Fiquem agora com as melhores das melhores das melhores montagens que apareceram durante essas inesquecíveis 100 edições do **N-Blast**

Responde! Aí depois disso vocês podem ficar tristes, porque termina o e-book...

PEDRALITY



PEDRA VS. POKÉMON



DARTH NORRIS







PEDRA VS BOWSER

















