

# NINTENDO BLAST

NINTENDOBLAST.COM.BR

## PIKMIN™ 4

#162 JUN 2023



**DICAS E TRUQUES:**

DICAS ESSENCIAIS PARA A  
SUA JORNADA POR HYRULE

**THE LEGEND OF ZELDA:**

TEARS OF THE KINGDOM ENTREGA  
A MAIOR JORNADA DA FRANQUIA



## O retorno das aventuras no quintal



Pikmin é uma das séries mais interessantes da Nintendo, mas também uma das menos conhecidas pelos fãs. Chegando em breve a mais uma edição numerada, **Pikmin 4** promete ser o melhor título da franquia, e deixamos você a par do que esperar dessa nova aventura de Olimar e companhia. Enquanto os pikmin não chegam, o assunto é **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom**. Por isso, trouxemos uma análise minuciosa do jogo com prós e contras, um especial sobre algumas possibilidades e ideias para futuros jogos da franquia, e dicas especiais para você se dar bem na nova aventura de Link. Boa leitura! - **Alberto canen**



### NINTENDO BLAST Editorial

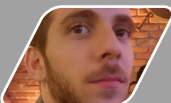
**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**  
Leandro Alves  
Sérgio Estrella



**DIRETOR DE PAUTAS**  
Alberto Canen  
Leandro Alves



**DIRETOR DE REVISÃO**  
Vitor tibério



**DIRETOR DE ARTE/ CAPA**  
Leandro Alves



**REDAÇÃO**  
Beto Ferreira  
Guilherme Lima  
Luan de Paula



**REVISÃO**  
João Pedro Boaventura  
Juliana P. Zapparoli  
Thais Santos  
Vitor Tibério



**DIAGRAMAÇÃO**  
Felipe Castello  
Leandro Alves  
Walter Nardone



#### PRÉVIA

**03** Pikmin 4 (Switch)



#### ANÁLISE

**10** The Legend of Zelda: tears of the Kingdom



#### TEARS OF THE KINGDOM

**22** E futuro da franquia Zelda



#### DICAS E TRUQUES

**29** Dicas essenciais para a sua jornada



FAÇA SUA ASSINATURA

**GRÁTIS**  
DA REVISTA  
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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



SWITCH



por Beto Ferreira

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves



# PIKMIN™ 4

## e o retorno das aventuras no quintal

Em julho comemoram-se os dez anos desde o lançamento de Pikmin 3 (Wii U), terceiro capítulo de uma franquia de nicho, mas também muito querida por quem a conhece. Tanto que um quarto título está a caminho do Switch, cercado de mistérios e com poucas informações divulgadas até o momento. Prepare seu traje espacial e junte-se às criaturinhas coloridas e habilidosas para explorar nossa prévia da novíssima aventura de **Pikmin 4**.



## A trama é só uma desculpa

**C**apitão Olimar é um explorador espacial vindo do planeta Hocotate. Sua nave sofre avarias e cai em um planeta desconhecido, habitado por criaturinhas simpáticas que o ajudam a enfrentar os perigos e recolher ferramentas e peças necessárias para consertar o transporte e partir.



A série Pikmin não é conhecida por apresentar uma história profunda ou complexa, funcionando apenas como um ponto de partida para o verdadeiro prato principal: a jogabilidade. O título funciona como um RTS do tipo Warcraft (Multi), em que se controla um esquadrão para minerar e desenvolver estruturas, além de enfrentar inimigos.

Contudo, é um jogo de estratégia em tempo real no estilo Nintendo, em que seus aliados são criaturas fofinhas, cultivadas como plantas, andando por quintais como os personagens do filme Querida, Encolhi as Crianças. Como muitas das franquias da Big N, esta também é fruto da mente de Shigeru Miyamoto, que teve a ideia do título num dia em que cuidava de seu jardim.

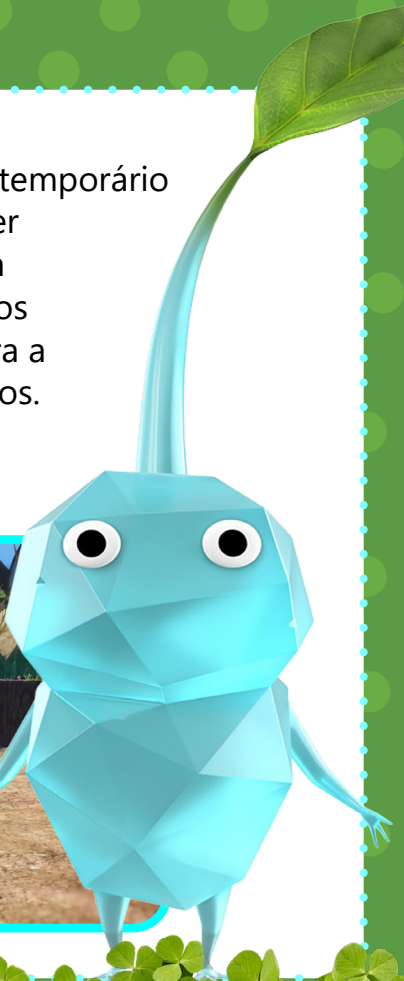
## Novos aliados se juntam à aventura



Os tipos de Pikmin acrescentam muita variedade à jogabilidade. Os três básicos são o Vermelho, resistente ao fogo, o Amarelo, resistente à eletricidade, e o Azul, que sobrevive na água. Ao longo da série outros foram dando as caras, e não será diferente na nova aventura.

O inédito Pikmin Gelo congela um inimigo quando reunido em grandes quantidades, garantindo um tempo precioso sem perder muitos Pikmin numa batalha. Além disso, a nova criaturinha ainda é capaz de congelar poças d'água, fazendo com que o que antes eram grandes lagos intransponíveis se tornem passagens tranquilas.

se esse congelamento será temporário ou permanente. De qualquer forma, acrescenta mais uma camada de estratégia para os momentos de batalha e para a movimentação pelos cenários.



Não está claro, pelo trailer já divulgado,



## A fofura entra em campo



Outro novo aliado anunciado foi Otchin, um simpático cachorro que também traz novas opções estratégicas. Ele possui a força de 10 Pikmin, facilitando o transporte de objetos encontrados e inimigos derrotados para a nave.

Mais uma habilidade interessante do parceiro canino é seu movimento rápido para frente, capaz de quebrar certos obstáculos que normalmente impediriam a passagem dos aventureiros. Não está claro ainda se o cachorro pode utilizar isso como um ataque carregado, agindo como uma força a mais em situações com poucos Pikmin.

Além disso, Otchin também pode carregar seu personagem e seu esquadrão nas costas enquanto atravessa um rio a nado, outra opção muito útil para explorar o território. Essa habilidade também se mostra útil durante as batalhas, protegendo os Pikmin de serem mortos pelos inimigos.



## Crie seu próprio aventureiro espacial



A cada entrada da série, um novo astronauta foi adicionado. Olimar contou com a companhia de Louie em Pikmin 2 e ambos foram encontrados por Alph, Brittany e Charlie, protagonistas do terceiro título.

Este quarto jogo, por sua vez, apresenta uma grande novidade: pela primeira vez será possível personalizar seu personagem, escolhendo suas características físicas e até criando um nome. Seu aventureiro faz parte de um grupo de resgate que deve encontrar os companheiros perdidos após um acidente aéreo.

Tal dinâmica foi introduzida em Pikmin 3, mas aqui se torna um dos temas centrais, acrescido da participação do já citado Otchin. O cãozinho possui a habilidade de farejar, o que se revela bastante útil para encontrar os outros personagens.

Se o novo game seguir o que já acompanhamos nos jogos anteriores, cada aventureiro se move em uma frente própria pelo cenário. Assim, ter um esquadrão de astronautas aumenta ainda mais a complexidade das partidas, oferecendo mais áreas de exploração simultâneas.





## Jogando em dupla



Ao longo da série, as campanhas sempre tiveram que ser encaradas sozinhas. Foi em Pikmin 3 Deluxe (Switch) que um modo cooperativo foi disponibilizado para jogar no modo história pela primeira vez.

Não está certo se isso se repetirá na nova aventura, mas tendo quatro astronautas, seria uma adição interessante. O certo é que em alguma medida Pikmin 4 poderá ser curtido em dupla: a página oficial da Nintendo para o jogo confirma que haverá de alguma forma um modo multiplayer para até dois jogadores.

Caso não seja durante a campanha, o Bingo Battle pode estar de volta. Apresentado em Pikmin 3, o modo batalha é uma disputa em tela dividida entre duas pessoas, que devem utilizar seus companheiros coloridos para derrotar e recolher inimigos. Quem completar uma linha da cartela de bingo de inimigos, vence a partida.





## Mistérios e ausências



Outros tipos de Pikmin, presentes em games anteriores, não apareceram nos vídeos de gameplay até o momento. Porém, os Pikmin de Pedra, Voador, Roxo e Branco estão na imagem promocional com o logotipo do game.

Uma dúvida que o trailer traz é um trecho que mostra a astronauta subindo uma parede após uma ação do Pikmin Vermelho. Não fica claro o que as criaturas fizeram, mas a parede brilha e a aventureira consegue subir andando pela parede, algo que não acontecia nos outros jogos.

Outra pulga que o trailer oficial deixa atrás da orelha é o trecho final, em que um Bulborb passeando por um quintal à noite fica com os olhos vermelhos. Tradicionalmente, sempre que anoitece os astronautas precisam recolher os Pikmin e voltar para a nave, caso contrário são devorados pelos insetos gigantes.

O fato de o vídeo destacar o cenário noturno e os olhos do Bulborb mudando de cor pode ser um sinal de que missões após o entardecer serão finalmente implementadas. Ou, pensando no histórico da franquia, pode indicar um retorno das dungeons, que fizeram parte de Pikmin 2 com maior destaque, inclusive com ambientes mais escuros e que ignoravam o limite de tempo.




**PIKMIN<sup>4</sup>**





## Poucas informações, altas expectativas

Mencionado pela primeira vez em 2015, confirmado com um curto teaser em 2022 e com apenas um trailer de fevereiro de 2023, até o momento pouquíssimas informações foram compartilhadas sobre Pikmin 4. Apesar disso — ou exatamente por causa disso — quem conhece a franquia está com altas expectativas para o título. Cada entrada trouxe uma aventura maior e mais interessante, com controles mais refinados e adições que só melhoraram este jogo de estratégia. Seguindo esta escalada, a terceira sequência tem a missão de ser superior ao game anterior, considerado o ápice da série. Pelo pouco que sabemos até aqui, tem tudo para atingir este objetivo. 



Pikmin 4 (Switch)  
**Desenvolvedor** Nintendo  
**Gênero** Puzzle RTS  
**Lançamento** 21 de julho de 2023

Expectativa

 **5**



# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK  
POKÉMON LET'S GO  
RS **1,99**



E-BOOK  
FIRE EMBLEM:  
THREE HOUSES  
RS **5,99**





por *Guilherme Lima*Revisão: Juliana Paiva Zapparoli  
Diagramação: Walter Nardone

SWITCH



# The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch) entrega a maior jornada da franquia

Construir uma sequência em qualquer mídia de entretenimento não é uma tarefa fácil. A situação fica ainda mais árdua quando a obra original é icônica e importante — e este é o caso que **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** estava destinado a enfrentar desde seu anúncio em 2019. Em nossa análise, discutiremos se o título conseguiu se justificar como uma sequência válida a *Breath of the Wild* e, principalmente, como um bom jogo.

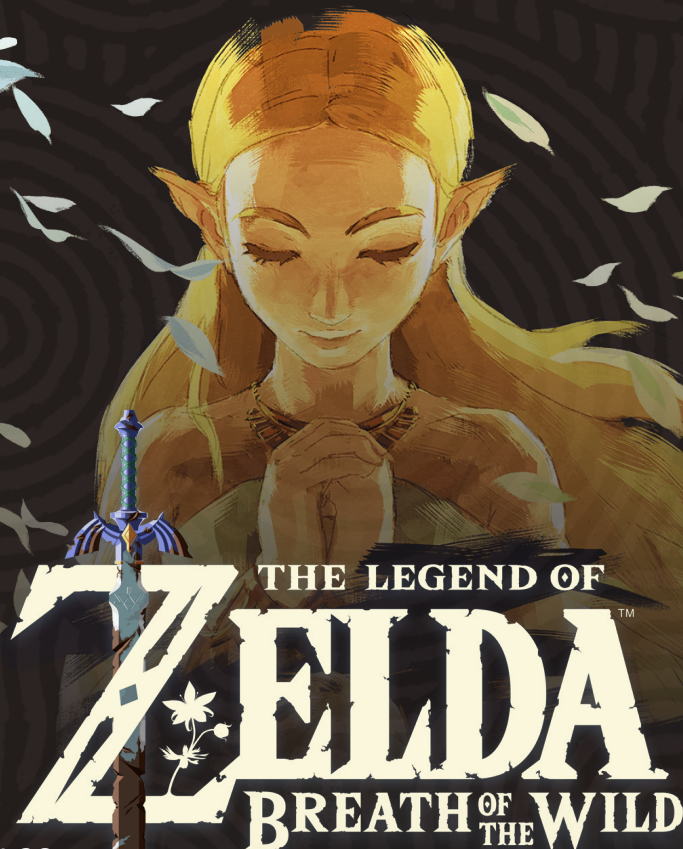


## O retorno a Hyrule

Embora Breath of the Wild tenha sido muito aclamado e se transformado em um dos títulos com mais impacto nos últimos anos, resultando em diversas influências pela indústria, o jogo ainda tinha muito espaço para crescer. Seu foco na exploração intrínseca, conquistando a curiosidade do jogador por meio da construção de um mundo com uma geografia formada por triângulos e pontos de interesse, é o que viciou jogadores por horas a fio em Hyrule. Tears of the Kingdom pega essa filosofia para si, enquanto tenta expandir e polir as arestas deixadas por Breath of the Wild.

Desde os primeiros trailers, víamos Link caindo do céu ao redor de diversas ilhas e terrenos celestes, sugerindo uma maior verticalidade do mundo. Em minhas jogatinas de Breath of the Wild, uma das minhas habilidades preferidas dos campeões era a Revali's Gale, não só por me sentir um deus dos ventos, mas porque o impulso vertical me fazia conseguir olhar para mais locais de interesse, mais picos de montanhas, mais Shrines, mais irregularidades, etc.

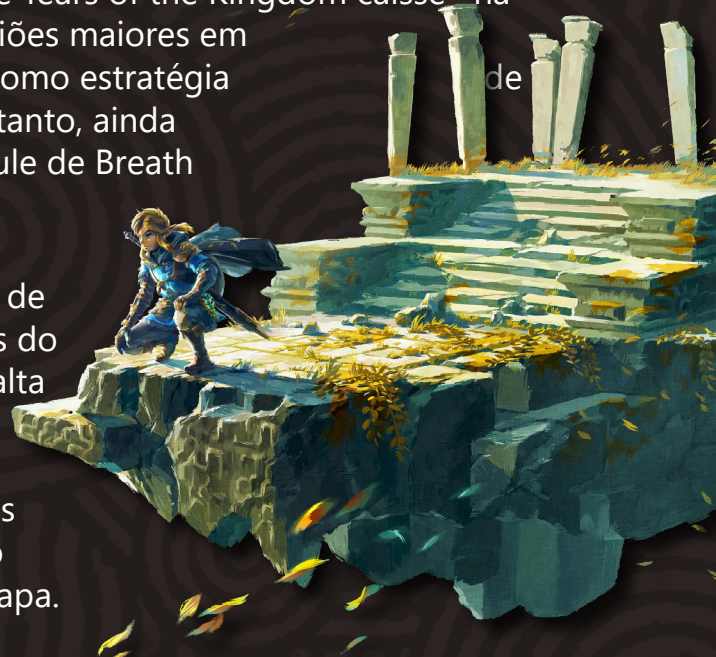
A habilidade, infelizmente, não voltou, mas isso porque Hyrule parece que tomou um sopro de vento. A verticalidade com a existência das ilhas celestes — e também as profundezas — provoca um sentimento ainda maior de curiosidade no jogador, principalmente com as novas opções de navegação, como os impulsos verticais nas torres, o que pode ativar o FOMO de muitas pessoas e viciá-las em horas e horas de gameplay.





Esse tipo de expansão do mapa pelo eixo Y evitou que Tears of the Kingdom caísse na tendência de jogos em mundo aberto de fazerem regiões maiores em área por metro quadrado, muitas vezes pensada até como estratégia marketing (aquilo de “maior, melhor”). O título, no entanto, ainda tem uma vantagem em utilizar todo o terreno de Hyrule de Breath of the Wild como base da nova aventura.

A reutilização, aliás, era um dos meus maiores pontos de preocupação – era fácil o jogo acabar caindo no “mais do mesmo”, de causar uma sensação de repetição e de falta de identidade própria, mesmo com as expansões verticais. Para evitar que isso acontecesse, o time de desenvolvimento também trouxe novas habilidades ao arsenal de Link e mudanças no *loop* do jogo, como forma de aproveitar ainda mais as modificações de mapa.



## A trama

A aventura em Tears of the Kingdom começa com Link e Zelda realizando uma exploração subterrânea alguns anos após a derrota da Calamidade. Ambos investigam ruínas abaixo do Castelo de Hyrule devido ao surgimento de doenças em habitantes próximos do local, o que eventualmente leva os dois a descobrirem mais informações sobre os Zonai, uma raça extinta de seres descendentes de deuses dos céus.

O mote da trama ocorre quando os protagonistas encontram o esqueleto de Ganondorf e o veem sendo libertado de seu aprisionamento, causando o sumiço de Zelda, danos severos ao braço de Link e à Master Sword, além de mudanças geográficas por Hyrule. É dito que o Demon King participou do que foi conhecido como Imprisoning War, uma guerra no passado envolvendo o primeiro reinado de Hyrule e o próprio vilão.



Link acorda após os acontecimentos do início sem muita direção e entendimento do que está acontecendo, enquanto é guiado pelo espírito do Rei Rauru, um Zonai que foi o primeiro rei de Hyrule. Nisso, temos a sequência de tutorial que segue uma série de desafios dentro de um espaço condensado, desta vez na ilha celeste de Great Sky Island, enquanto Link recebe suas novas habilidades. Seu objetivo final é retornar a Hyrule, impedir Ganondorf e desvendar o paradeiro de Zelda.

A história, embora nova, contém muitos elementos narrativos que estavam presentes em *Breath of the Wild*. As similaridades vão de desvendar os acontecimentos pouco a pouco de forma não linear por meio das memórias à necessidade de se aliar a personagens influentes das raças mais notórias do jogo enquanto os ajuda a superar as dificuldades de seus respectivos vilarejos.

Um dos cerne de Zelda sempre foi a repetição, de como as mesmas histórias ocorrem de novo de tempos em tempos como um ciclo, mas com algumas diferenças entre si. Tomando isso em consideração, não é muito inesperada as diversas similaridades estruturais com os acontecimentos de *Breath of the Wild*, mas a história de *Tears of the Kingdom* brilha nos momentos de surpresa, que divergem do esperado e nas pequenas interações com o mundo — que está mais vivo e repleto de *side quests* mais elaboradas.



## REI RAURU





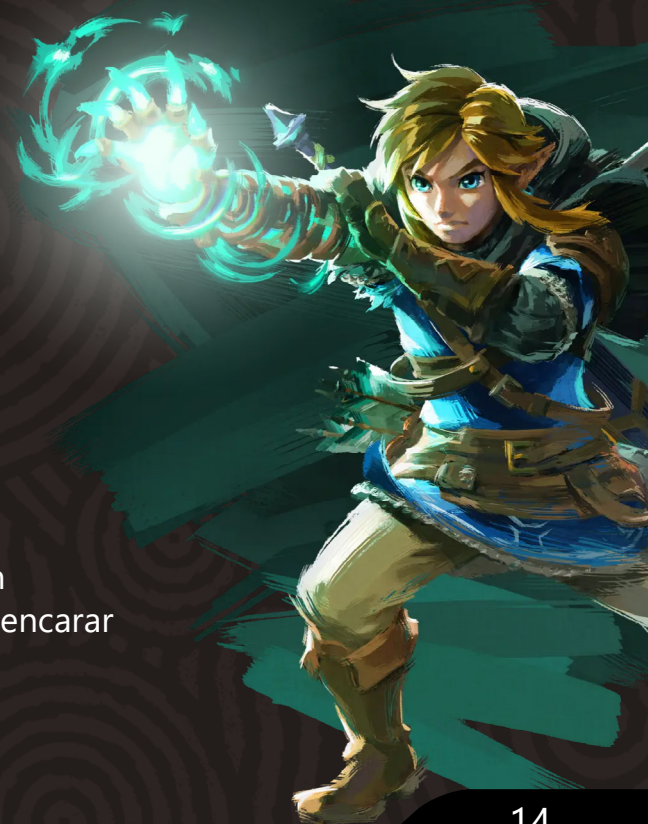
A presença de um vilão mais humano como Ganondorf, por exemplo, amplifica o impacto das cenas, principalmente considerando sua boa construção em design e boa dublagem. Quanto às menores interações, o benefício da sequência é de trazer uma curiosidade do jogador em visualizar o impacto das ações do jogo anterior por Hyrule: dos reconhecimentos dos Zora a até mesmo toda Tarrey Town. Embora isso não esteja totalmente ligado à história principal, é outro elemento que ajuda a narrativa a brilhar de forma mais singular.

Entretanto, justamente por ter gostado muito de visitar lugares e personagens a fim de notar a influência dos acontecimentos do jogo anterior, confesso que Tears poderia ter explorado um pouco mais disso. Em *Breath of the Wild*, tínhamos muita influência de grandes construções, como as Sheikah Towers e até mesmo as Divine Beasts, mas tudo isso desapareceu e não temos muitas explicações de seus paradeiros — o que temos nesta sequência são apenas suposições de que os artefatos tenham sido destruídos e reconstruídos nas novas Skyview Towers. É notável que poucos anos se passaram na linha do tempo desde os acontecimentos do antecessor, portanto seria razoável esperar que houvésemos ao menos citações ou diálogos de NPCs nos vilarejos que foram altamente afetados, por exemplo, pelas Divine Beasts.

## Habilidades e seu efeito na exploração

A história, embora um elemento interessante e importante, não era o que tornava *Breath of the Wild* grandioso. A relação entre o design do mundo aberto e as opções de exploração era o verdadeiro cerne da aventura e *Tears of the Kingdom* traz isso de volta com suas próprias particularidades.

No longo tutorial pela Great Sky Island, nós ganhamos acesso a quase todo o arsenal de novas habilidades que Link utilizará durante sua aventura: Recall, Ultrahand, Fuse e Ascend. Cada uma delas consegue gerar o impacto necessário, seja por meio da exploração ou até mesmo em combate, contendo uma grande versatilidade que nos faz encarar as habilidades de *Breath of the Wild* como situacionais.





Ascend nos ajuda a movimentar de forma mais conveniente pelo mapa, nos dando a possibilidade de atravessar um teto verticalmente, caso haja um chão a pisar acima. Já Recall nos permite manipular determinados objetos fazendo-os voltar no tempo e repetir sua trajetória de movimentação.

ASCEND



Fuse e Ultrahand, no entanto, são as habilidades que realmente definem o novo ritmo do jogo. Com Fuse, podemos fundir qualquer material com suas armas, escudos ou flechas, o que não só expande as possibilidades de termos de arsenal, como também ajuda a remediar em um ponto muito criticado por alguns em Breath of the Wild, a durabilidade das armas, pois, ao fundir dois objetos em um novo armamento, sua durabilidade pode ser estendida.

Ultrahand, por outro lado, funciona quase como um Fuse para objetos do cenário. Ao ser utilizada, podemos juntar objetos e criar os mais diversos aparatos possíveis, de locomotivas balões a pontes enormes feitas de troncos de árvores ou das junções mais estranhas possíveis.

ULTRAHAND



A inclusão dessas duas habilidades me remeteu aos vídeos virais de jogadores ultrapassando desafios de Breath of the Wild de formas inesperadas, sempre seguidos de comentários sobre como, mesmo após anos desde seu lançamento, o jogo ainda conseguia ter novos segredos a serem revelados. O time de desenvolvimento parece ter olhado com cuidado para isso e incentivou ainda mais os jogadores a modificar o mundo à sua volta para resolver *puzzles*, lidar com inimigos ou até mesmo navegar por Hyrule de formas distintas.



Com esse foco em construção, Tears of the Kingdom acaba tendo um arsenal muito grande de itens. A todo momento encontramos algo novo e somos instigados a fundir materiais com alguma arma, das importantes flechas de bomba a até mesmo combinações únicas, como um escudo com um foguete.

Levando isso em conta, boa parte do jogo requer a navegação pelo menu em fileira com os diversos itens para fusão, que vai ficando cada vez mais longo conforme progredimos na campanha. Infelizmente, isso chega a incomodar: até existem alguns filtros que auxiliam a navegação, mas eles são poucos e não há opção de registrar os itens favoritos.

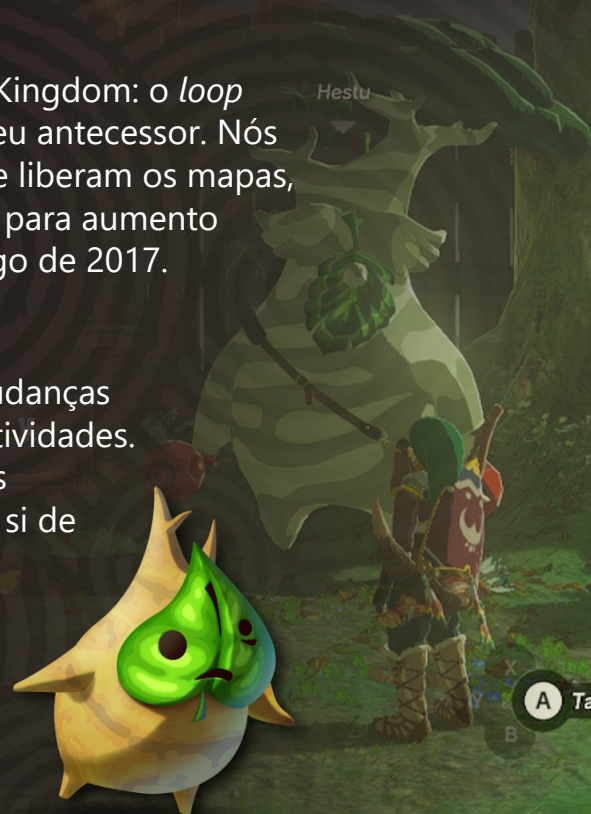
Por fim, Hyrule e toda a nova geografia contêm o mesmo charme e beleza apresentados em Breath of the Wild, utilizando um estilo visual mais puxado ao *cel-shading*. Senti apenas que algumas vezes o jogo demandava mais processamento do que o Switch conseguia aguentar, principalmente quando há interação entre muitos objetos no uso da Ultrahand, levando a quedas bruscas da taxa de quadros por segundo.



## O loop de atividades

Não é somente Hyrule que está de volta em Tears of the Kingdom: o *loop* de gameplay do jogo também é bem remanescente de seu antecessor. Nós temos mais uma vez o retorno das Shrines, das torres que liberam os mapas, das ocasionais dungeons maiores, da caça à Korok Seeds para aumento de inventário, entre outros elementos introduzidos no jogo de 2017.

A continuação de Breath of the Wild, porém, utiliza as mudanças geográficas como forma de remexer essa sequência de atividades. Durante minha jogatina, notei que tanto as terras celestes quanto os subterrâneos e cavernas complementam entre si de acordo com as necessidades e curiosidades do jogador.





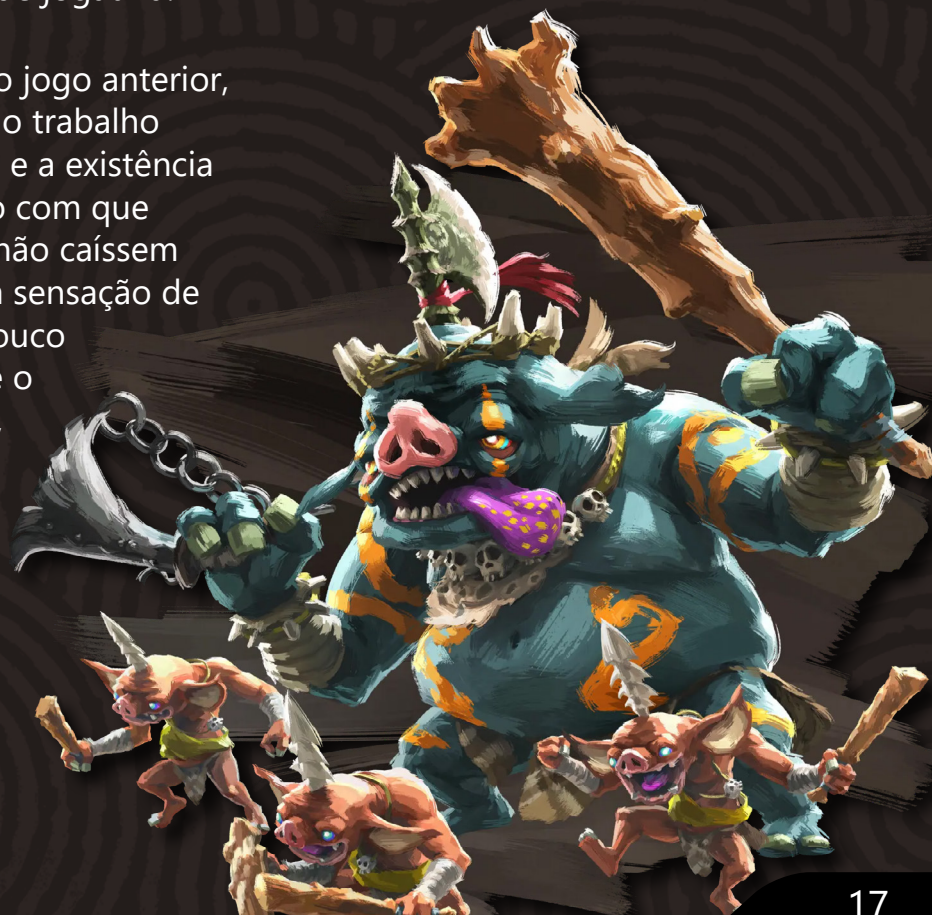
Por exemplo, as Profundezas são um mapa gigante abaixo de Hyrule, em que a iluminação é reduzida, há um senso maior de tensão e maiores perigos, como a substância Gloom (um líquido que destrói seus corações em contato e é remanescente de Ganondorf). Como todas as armas de Hyrule foram danificadas após os eventos iniciais da história, é nas Profundezas que podemos encontrar equipamentos e recompensas melhores, instigando a exploração do subterrâneo.

Enquanto isso, os céus acabam sendo pontos de curiosidade quando liberamos alguma torre ou quando precisamos abastecer os dispositivos Zonai, itens importantes para a construção de veículos, balões, entre outros. Também são a casa de inimigos conhecidos como Constructs, que, ao morrerem, deixam para trás suas Zonai Charges, pequenos itens utilizados como moeda de troca e bateria dos artefatos Zonai.

Por falar em inimigos, Tears expande a quantidade de adversários que podemos encontrar nas três camadas do mapa. Além de novas adições ao bestiário, temos o retorno de inimigos de títulos anteriores da série, como o dragão Gleeok, e alguns batem muito forte, principalmente nas primeiras horas de jogatina.

Quanto aos inimigos já existentes do jogo anterior, foram incluídos alguns *twists*, como o trabalho conjunto de Bokoblins e Stone Talus e a existência de "exércitos" de Bokoblins, fazendo com que todos os adversários já conhecidos não caíssem totalmente na mesmice. Ainda fica a sensação de que poderiam ter aumentado um pouco mais o catálogo, tendo em vista que o jogador ainda encontrará Bokoblins, Moblins e Lizalfos na maior parte das horas jogadas, porém os avanços são interessantes.

## DRAGÃO GLEEOK





Falando em avanços, inclusive, outro ponto um tanto comum de reclamação, principalmente dos fãs mais antigos da série, era a falta de dungeons mais tradicionais em Breath of the Wild. A equivalência que tínhamos lá eram atendidas pelas Divine Beasts, mas, dada a natureza mais aberta delas e problemas como repetição de cenário e temática, os jogadores sentiam falta de construções ou templos com desafios mais remanescentes dos títulos antigos.

Tears of the Kingdom carrega consigo dungeons que remetem às tradicionais da franquia e agrada mais aos fãs saudosos da fórmula "Ocarina of Time". Elas resolvem os problemas citados ao terem estéticas próprias e serem fiéis ao seu tema, além de principalmente trazerem chefes com visuais mais distintos — alguns deles com ótimo capricho no espetáculo da luta.

Entretanto, fora essas melhorias consideráveis, as dungeons de Tears não são tão distantes das Divine Beasts. Os templos majoritariamente ainda envolvem puzzles que requerem a ativação de portais em ordem não linear, sem a presença de mini chefes ou largas construções labirínticas envolvendo muitas portas e fechaduras. Mesmo que o cerne desta nova fórmula seja a não linearidade e total liberdade ao jogador, as dungeons poderiam se beneficiar de desafios um pouco mais lineares, a fim de chegar a uma experiência próxima de como eram na fórmula antiga.



Inclusive, existem desafios mais lineares pelo mundo aberto. As cavernas foram uma adição que serve a esse quesito por geralmente serem espaços mais contidos e, embora não envolvam muitos puzzles, servem de exemplo de como uma mistura delas com as Shrines pode auxiliar a criar dungeons mais criativamente complexas.

É inegável, no entanto, que a liberdade e criatividade trazidas com as novas habilidades, unidas à filosofia de mundo aberto, conseguiram elevar o jogo. As próprias Shrines são muito mais livres na forma como podemos realizar seu puzzles, nos dando uma sensação de poder: é possível combinar duas habilidades, como Ascend e Recall, para atravessar uma sala sem realizar o puzzle da forma esperada. Foram muitas as Shrines em que senti que resolvi a questão de forma não intencional, deixando aquele gostinho de que fui mais esperto do que o jogo na boca.





## Uma aventura viciante

**The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** reafirma que a fórmula de Breath of the Wild veio para ficar. Mesmo reutilizando muito de seu antecessor, o jogo consegue uma identidade própria, trazendo novas possibilidades ao jogador para encarar os desafios por meio da enorme versatilidade proporcionada pelas novas habilidades.

Mesmo que o jogo ainda tenha espaço para algumas pequenas melhorias no futuro, como incorporar construções e puzzles mais tradicionais nas dungeons ou melhorar alguns de seus elementos de interface (além de, claro, disponibilizar o jogo em português), os avanços feitos aqui justificam Tears of the Kingdom como uma sequência que honra seu antecessor, ao mesmo tempo que expande seu universo. A sensação de descoberta e curiosidade a todo momento, seja pelas habilidades versáteis ou pela expansão no eixo Y do mapa, foi o suficiente para me prender mais uma vez em Hyrule por inúmeras horas — e ainda não tenho intenções de parar.







# THE LEGEND OF ZELDA TEARS OF THE KINGDOM



## ✓ Prós

- Um mundo mais vivo, repleto de atividades secundárias e maior variedade de inimigos;
- Maior verticalidade de terreno;
- Habilidades com enorme versatilidade;
- Incentivo à criatividade do jogador com inúmeras possibilidades de construção e fusão de materiais;
- Visuais agradáveis.

## ✗ Contras

- A interface de usuário para o menu de materiais poderia ser melhor construída;
- Quedas bruscas na taxa de quadros por segundo em alguns momentos;
- Falta de localização para português brasileiro, principalmente dada a grande publicidade brasileira do jogo.

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Switch)

**Desenvolvedor** Nintendo

**Gênero** Ação-Aventura

**Lançamento** 12 de maio de 2023

Nota **9.5**



# Guia N-Blast

## Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis  
na Google Play Store!



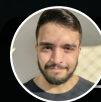
E-BOOK  
POKÉMON LET'S GO  
R\$ **1,99**



E-BOOK  
POKÉMON GO  
**GRÁTIS**





por *Guilherme Lima*

Revisão: João Pedro Boaventura

Diagramação: Felipe Castello



## E o futuro da franquia

**The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** (Switch) nos permitiu visitar a mesma Hyrule de *Breath of the Wild*, porém altamente modificada. Tanto em termos geográficos, quanto em termos de mecânicas, o mais novo Zelda trouxe tantas melhorias à nova fórmula da franquia que nos instiga a pensar o que o time de desenvolvedores está planejando para o futuro. Assim, discutiremos formas que o time de Zelda pode melhorar ainda mais a fórmula de *Breath of the Wild* e possibilidades para os próximos jogos. A intenção é fazer um pequeno brainstorming de ideias e desejos sem muito compromisso, até porque certamente teremos muitos anos de espera pela frente até descobrirmos se os tópicos aqui discutidos serão concretizados ou não.



## O novo e o tradicional

Zelda teve mudanças estruturais muito drásticas ao abraçar o conceito de mundo aberto, principalmente quando consideramos que a série até então vinha de uma tradição pouco alterada entre jogos desde **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (64). Essas mudanças ajudaram a franquia a quebrar uma bolha e ganhar um apelo ainda maior do que antes, sugerindo que o *template* de mundo aberto com foco em exploração e interação por sistema de física veio para ficar.



Entretanto, alguns fãs já começaram a pedir algum tipo de retorno à jogabilidade tradicional, mais linear e com foco em dungeons. Uma das soluções para esse problema seria dividir a série em dois modelos, assim como outras marcas fazem: os Zeldas principais podem continuar como enormes *open worlds*, enquanto que os jogos menores com visão de câmera de cima, como **The Legend of Zelda: Link's Awakening** (Switch), continuariam com o formato mais clássico.



Isso também é importante até para permitir mais experimentação e reduzir a ansiedade enquanto aguardamos os próximos jogos. Projetos em mundo aberto levam um grande tempo de desenvolvimento. Muitos dos conceitos executados em *Breath of the Wild*, por exemplo, foram testados em **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** (3DS), que era um jogo mais tradicional e com câmera *top down*.



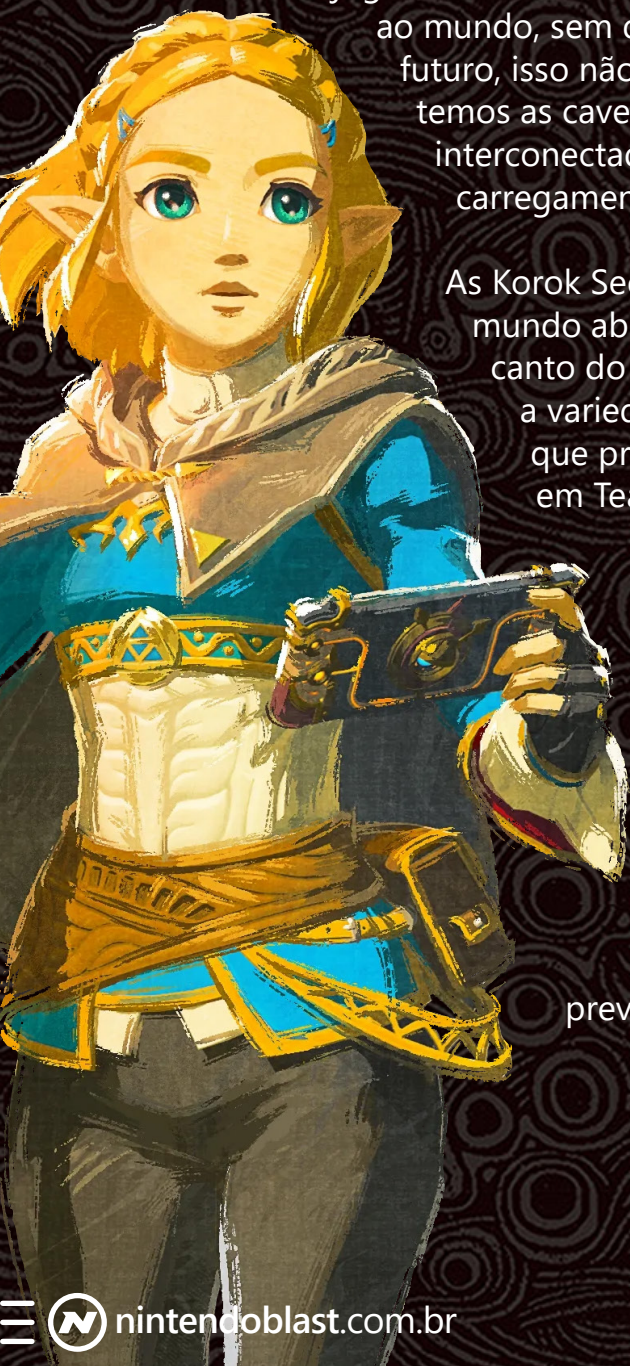
Obviamente, seguir com a mesma fórmula de *Breath of the Wild* não significa necessariamente replicar o formato do título mais uma vez. Algumas mudanças em algumas estruturas, como as Shrines e Korok Seeds, seriam interessantes para que o template não caia em repetição.

*Tears of the Kingdom*, por exemplo, é impressionante do ponto de vista técnico, especialmente na forma como consegue construir todo um mundo nos céus e nas profundezas, e permitir que o jogador consiga cair do ponto mais alto e chegar ao ponto mais baixo do mapa sem qualquer tipo de carregamento.

Os Shrines, no entanto, por serem exceção à regra e exigirem *loading*, poderiam ser aprimorados para proporcionar uma imersão maior ao jogador se tivessem suas estruturas mais conectadas ao mundo, sem qualquer tipo de carregamento. No futuro, isso não seria algo difícil de imaginar, pois já temos as cavernas no mesmo jogo, que são lugares interconectados com o mapa, sem qualquer carregamento, com inimigos e ocasionais *puzzles*.

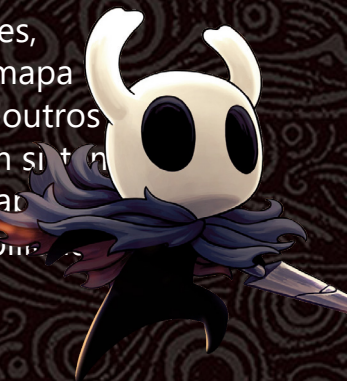
As Korok Seeds, por sua vez, são importantes para preencher o mundo aberto e recompensar os jogadores que exploram cada canto do mapa. Uma sequência, no entanto, poderia expandir a variedade dos puzzles, indo além da ideia dos Koroks que precisam encontrar seus amigos que foi apresentada em *Tears*. Um caminho seria a introdução de sidequests ou mesmo Shrines que também recompensam os jogadores com Korok Seeds (ou equivalentes).

A questão das recompensas em geral é outro aspecto que se aproveitaria de uma revisão na próxima aventura, afinal muitos baús e sidequests não dão itens tão gratificantes em *Tears*. Ter uma quantidade maior de recompensas "permanentes", como Heart Containers e Stamina Vessels fora das Shrines, por exemplo, deixaria o jogo menos previsível e aumentaria a satisfação dos jogadores.





Outro elemento que é figurinha do template de Breath of the Wild são as torres, elementos comuns em vários jogos de mundos abertos cuja função é abrir o mapa para o jogador. Elas cumprem bem seu papel, mas por serem tão comuns em outros títulos, um futuro novo Zelda poderia trabalhar com um método diferente. Um sistema similar ao de **Hollow Knight** (Multi), por exemplo, em que você recebe um mapa incompleto e deve seguir completando-o a partir da exploração, é uma possibilidade interessante de pensar em como poderia ser aplicada num mundo aberto.



## Aos oceanos e além

A Hyrule de Breath of the Wild é gigantesca e sua reutilização em Tears ajudou o time a focar o desenvolvimento nas novas mecânicas a fim de trazer uma experiência ainda mais polida. Entretanto, é um tanto óbvio que, reutilizar este mapa uma terceira vez não cairia tão bem, sendo essencial que os desenvolvedores utilizem os conhecimentos de construção de mundo aprendidos com Hyrule na concepção de um novo mapa.

Zelda, como série, é famosa por utilizar conceitos ou ideias de jogos anteriores em um novo contexto — Tears of the Kingdom com seu céu à **The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Wii), por exemplo. Dado que exploramos os ares e as profundezas, é natural pensar que uma próxima expansão seria a exploração dos mares.

Em seu tempo, **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (GC) foi ambicioso na tentativa de trazer um oceano aberto, com diversas ilhas e territórios a se explorar entre as águas azuis. Claro que, devido às limitações da época, o time de desenvolvimento não conseguiu realizá-lo em total potencial, mas esses bloqueios não existem mais.





Um mundo aberto nos oceanos na veia de *The Wind Waker*, mas com a profundidade e construção de *Breath of the Wild*, funcionaria muito bem como um próximo passo. Poderíamos ter ilhas maiores para explorar, do tamanho de algumas regiões de Hyrule, e a criatividade da construção de veículos de *Tears*, ao lado do paraquedas, poderiam servir como mecanismos para navegação no oceano, evitando que ficássemos presos sempre ao mesmo barco.

O fundo do mar também existiria como um segundo mundo à parte, tal como as profundezas de Hyrule. Link teria habilidades de movimentação de nado e poderíamos ter civilizações marítimas, cavernas, locais escuros com monstros assustadores, e muito mais no fundo do oceano. Quem sabe até mesmo o Yiga Clan poderia ter uma equivalência com batalhas de grupos de piratas?

## Conectando jogadores

*Tears of the Kingdom* incentivou muito a criação de artefatos, como veículos e aparelhos de combate, graças à mecânica de Ultrahand e os inúmeros materiais presentes no jogo. Toda semana, novos vídeos de criações malucas que jogadores criaram viralizam, seja pelo fator cômico ou pela criatividade em si.

É uma pena, no entanto, que não há algum tipo de interatividade entre os jogadores para compartilhar as criações e receitas, algo similar ao que **Death Stranding** (Multi) faz. Esse é um ponto que uma sequência de *Tears* poderia explorar: uma conectividade maior de jogadores.

Mas calma! Não estamos sugerindo que o jogo se torne um Battle Royale multiplayer! No entanto, incentivar interações online entre jogadores ajudaria a promover o sentimento de descoberta que a fórmula *Breath of the Wild* proporciona. O exemplo mais próximo que tivemos disso em algum *Zelda* principal foi com a mecânica das mensagens em garrafas de *Wind Waker HD* (Wii U), quando o Miiverse ainda era ativo.





Essa é uma sugestão simples, mas não há nada que impeça que os próximos jogos também venham a experimentar algum tipo de multiplayer mais ativo. Muitos fãs ainda pedem que a Zelda se torne uma personagem jogável, e uma sequência poderia experimentar trazendo uma jogabilidade cooperativa entre o Link e a Zelda, por exemplo. Isso se torna interessante principalmente quando consideramos que co-op na franquia, até então, é apenas restrito a spin-offs ou jogos menores.

## “A Link to the Future”

**The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** é um jogo tão gigante que sua presença continuará conosco por muito tempo, ainda mais considerando as possibilidades de DLC. Não queremos que a Nintendo se apresse com uma sequência, já que todo o tempo de desenvolvimento é precioso para que recebamos uma experiência sólida e polida. Contudo, ainda é divertido pensar nas possibilidades do futuro brilhante que a série tem com esta nova fórmula trazida por *Breath of the Wild*.





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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[instagram.com/gameblast](https://instagram.com/gameblast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

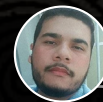
**Inscriver-se**



[nintendoblast.com.br/newsletter](https://nintendoblast.com.br/newsletter)

**Assine**



por *Luan de Paula*Revisão: *Thais Santos*Diagramação: *Felipe Castello*

## Dicas essenciais para a sua jornada

Mergulhar na vasta Hyrule de **Tears of The Kingdom** pode ser uma tarefa um pouco opressiva à primeira vista, por causa da infinidade de lugares para ir, roupas para pegar, mecânicas para aprender e uma história nova para descobrir. Mas fique tranquilo, separamos algumas dicas essenciais para você não ficar mais perdido que a princesa e conseguir curtir a (longa) jornada com tranquilidade pela terra e pelo ar. Vale lembrar que não teremos grandes spoilers da história, mas algum local ou mecânica do jogo pode ser mencionado. Então já fica o aviso.



## Começando bem

O início da aventura em TOTK tem várias similaridades com o seu antecessor. The Great Sky Island é o equivalente do jogo ao antigo Great Plateau. É nesta área inicial que você consegue as primeiras habilidades do game e se habitua com o novo loop de gameplay.

Logo no começo, é interessante que você explore o máximo da ilha, mesmo sendo uma espécie de tutorial gigante, o local é recheado de segredos, koroks, recursos e armas que podem ser valiosas no futuro.



Quando chegar a hora de pôr os pés em terra novamente, o primeiro lugar que você quer visitar é Lookout Landing. Siga a missão principal e você irá acabar lá facilmente. Lá você encontrará alguns rostos conhecidos, como Purah e Robbie, e é onde entra nossa dica mais valiosa para esse começo: as melhorias do Purah Pad e outros itens básicos.

A liberdade do mundo aberto pode ser convidativa demais e muitos jogadores acabam se aventurando por Hyrule sem antes dar uma passadinha em Lookout Landing e falar com o Robbie ou a Purah. Com ele, você consegue alguns dos upgrades essenciais do Purah Pad, como o Hero's Path Mode. Com ela, você obtém o famoso paraglider de Link. É importante se atentar para Josha e sua quest sobre o subsolo também, pois é nela que obtemos a câmera e outra habilidade para o nosso personagem, que optei por não revelar qual para não estragar surpresas.



## Novas habilidades, novas possibilidades



Pode ser um pouco difícil para alguns jogadores esquecer as habilidades de BOTW e começar a entender como funciona o mundo de TOTK. Nada de usar a bomba pra se lançar pelo ar ou o gelo para criar um caminho pela água. Agora com Ultrahand, Fuse, Ascend e Recall, existe uma nova forma para explorar Hyrule que pode não ser tão intuitiva assim no início.



Com Ultrahand, você não somente manipula os objetos, mas também os conecta, criando novas formas de combater e explorar. É ideal entender as mecânicas para começar a brincar com elas. Por exemplo, se com Ultrahand você move objetos, e com Recall você os faz "retornar no tempo", é possível criar uma espécie de elevador com qualquer item do mundo. Você pode pegar um tronco de árvore, o levantar até a altura desejada, segurar por uns segundos e depois soltar. Em seguida, é só usar o Recall e subir em cima dele, que o objeto fará o trajeto de se alçar ao céu novamente.



Ascend é a habilidade que faz Link "nadar" pelo teto. Apesar de ter seus limites, ela é uma ótima opção para sair de locais profundos e é também uma ótima forma de atravessar montanhas! Basta achar uma caverna ou entrada nessa montanha e usar Ascend pra chegar ao topo. Pronto, você pulou minutos preciosos de uma escalada penosa.



Também temos Fuse, que permite ao nosso protagonista fundir objetos, comidas e armas. Para além de seu uso básico, Fuse tem alguns segredinhos em certas combinações, por exemplo, grudar um espelho Zonai no escudo pode cegar seus oponentes ou um foguete pode fazer Link subir metros e metros. Além disso, uma Flower Bomb também pode ser a catapulta perfeita para sair de alguma enrascada.

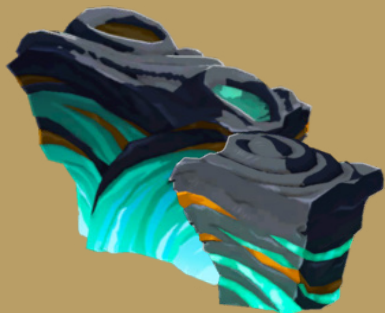


Para as armas, é necessário ficar sempre de olho nos elementos, por exemplo, fundir um chifre de Lizalfo elétrico a uma espada garante a ela as propriedades elétricas da parte do monstro. Fuse também pode ser usado para tirar propriedades ruins de certas armas, como as Gloom Swords, que tiram coração do jogador quando ele ataca. Basta prendê-las a uma outra arma que o efeito de dreno de vida acaba. Simples assim!



## Recursos, itens e farms

Outra parte que pode confundir os jogadores são os recursos e itens novos do game, principalmente as Zonaite, Zonai Charges, Crystalized Charges, Bubbul gems e Poe.



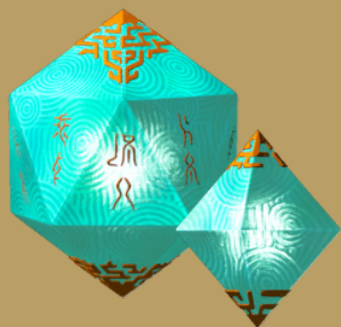
### Zonaite / Large Zonaite

Esses minerais são responsáveis por comprar **Zonai Charges, Crystalized Charges**, ou algumas armas dos Zonai. Também é possível utilizá-los para com outra habilidade de Link que, mais uma vez, prefiro deixar que o leitor descubra por si próprio. O melhor local para encontrar essas pedrinhas é no temido subsolo de Hyrule e elas dropam de inimigos mortos e também podem ser obtidas por meio de mineração.



### Zonai Charges / Large Zonai Charge

Essas cargas de energia, que vêm em tamanho pequeno e grande, são responsáveis por carregar a sua bateria e também servem para usar nos Device Dispenser, aquelas máquinas de bolinhas que dropam os dispositivos Zonai. A versão grande, além de restaurar toda sua bateria, também a faz ficar infinita por alguns segundos. Elas podem ser compradas por Zonaite nos locais chamados de Forge Constructs.



### Crystalized Charges

Esses cristais podem ser trocados nas Crystal Refineries por expansões na sua bateria. São 100 cristais por cada upgrade individual da sua bateria. Eles podem ser comprados nos Forge Constructs com zonaite ou obtidos como recompensa de baú.





### Bubbul Gems

Esses cristais de inverno são obtidos ao derrotar os Bubbulfrogs que habitam as cavernas de Hyrule. Eles são utilizados em um certo NPC para comprar itens como máscaras de monstros ou até uma roupa que faz você perder rupees no lugar de corações.



### Poe

São essas espécies de foguinhos azuis que se encontram no subsolo. Na realidade, os Poes são almas que podem ser entregues para um NPC chamado Bargainer Statue em troca de recompensas.

## Maestria no combate

Apesar de não ter muitas novidades no combate do jogo, existem novas estratégias que o jogador pode ter em seu leque de opções na hora de enfrentar um inimigo.

Começando pelas habilidades, que mais uma vez, podem ser usadas para o ataque. Lembram do Stone Talos de BOTW? O monstro de pedra gigante? Agora ele tem uma versão de batalha que carrega Bokoblins em suas costas. Escalar esse inimigo pode ser uma tarefa complicada, mas pra que se preocupar se você tem Ascend como sua carta na manga? Com a habilidade, você consegue atravessar o monstro até o topo da sua cabeça, surpreendendo todos os inimigos e tendo acesso direto ao seu ponto fraco.

Precisando daquela câmera lenta pra acertar a flecha num inimigo muito alto ou em movimento? Use Fuse para colar uma das asa deltas no seu escudo. Toda vez que você usa o pulo com escudo ele vai um pouco mais alto que o normal, te dando tempo para sacar o arco e fazer um tiro certo.

Um item muito útil para se usar em combate são as Muddle Buds, florzinhas roxas que, ao serem jogadas nos inimigos, os fazem ficar hipnotizados atacando os próprios aliados, o que é uma ótima estratégia contra os Bokoblins gigantes que comandam os pequenos. A Dazzlefruit é o item que mais chega perto de uma granada de luz no jogo, já que cega praticamente qualquer inimigo. Para quem gosta da furtividade, a Puffshroom cria uma nuvem de fumaça que também dificulta a visibilidade dos inimigos.





## Como triunfar no subsolo

The Depths, ou como eu gosto de chamar, subsolo, é um dos locais mais opressores e intimidadores de toda Hyrule. Nele, os inimigos são mais fortes, mais resistentes, aplicam dano de gloom (aquele que quebra os corações e os impedem de se curar por meios normais), além da pouca visibilidade pela escuridão. Mas fique tranquilo, pois vamos te ajudar a superar esse lugar infernal.

Primeiramente, é necessário entender como combater o gloom. Os itens que você quer ficar de olho são os Sundelions, flores douradas encontradas majoritariamente nas sky islands que podem ser utilizadas para curar corações rompidos por gloom. Dark Clur, estranhos itens que dão a Link resistência a gloom, podem ser comprados na Bargainer Statue utilizando Poes.

Para a exploração, as Brightbloom Seeds são as suas principais aliadas. Elas são responsáveis por iluminar o local e te auxiliar a avançar em meio à escuridão. Utilizar os veículos montados com os Zonai Devices também é uma ótima opção para ganhar alguns metros de chão sem se arriscar muito. Vale ressaltar, também, que uma forma de iluminar boa parte do subsolo é ativando as Lightrroots, estruturas que também curam seus corações corrompidos por gloom. Ah, e todas elas estão exatamente localizadas abaixo das Shrines.

Espero que essas dicas básicas te ajudem a desbravar Hyrule e trazer paz ao reino novamente sem que você perca alguns fios de cabelo no processo. O jogo é profundo demais para abordar cada peça de informação útil, mas imagino que esse começo já possa te dar uma boa vantagem.





# Revista GameBlast 63

Neste mês entramos de cabeça novamente no mundo de fantasias, Toruxemos tudo que sabemos sobre o aguardado Final Fantasy XVI.



Nesta edição, trazemos dicas para iniciantes em Overwatch 2, falamos sobre o diretor de Final Fantasy XVI: Hiroshi Takai e mais!

Baixe já a sua!



# ***NINTENDO BLAST***

Confira outras edições em:

[nintendoblast.com.br/revista](http://nintendoblast.com.br/revista)