NINTENDO BLAST



#131 NOV 2020

CC BY NC ND

Cem anos de calamidade

Apesar do enorme sucesso de **Breath of the Wild**, não há como negar que a trama do jogo deixou várias pontas soltas e abriu espaço para continuações. É aí que entra **Hyrule Warriors: Age of Calamity**, mostrando os eventos que resultaram na queda de Hyrule — saiba o que você pode esperar dessa prequela centenária. E o **gênero Musou**, serve apenas para esmagar botões ou tem mais a oferecer? Conheça sua origem e evolução. Ainda especulamos o que Age of Calamity pode nos contar sobre Breath of the Wild e apresentamos melhor cada raça do jogo. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

PRÉVIA
03 Hyrule Warriors Age of Calamity: o elo entre o passado e o futuro



RAÇAS
15 As principais raças de Hyrule



AGE OF CALAMITY
25 O que esse *game* pode nos trazer sobre Breath of the Wild



MUSOU
35 Subestimado e adorado: a trajetória do *Musou* nos games



NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



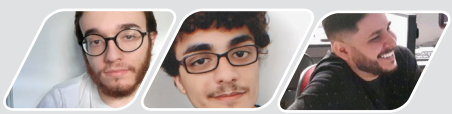
REDAÇÃO
Eduardo Comerlato
Patrick Pinheiro
Renan Rossi
Victor Hugo Carreta



REVISÃO
Davi Sousa
Icaro Sousa
Mariana Mussi S. Infanti
Vladimir Machado



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
João Pedro Souza
Leandro Alves



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

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



ASSINAR!

SWITCH



por **Patrick Pinheiro**
Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

o elo entre o passado e o futuro

Dizer que The Legend of Zelda: Breath of the Wild é uma obra de arte tornou-se um consenso, não apenas pelos diversos prêmios que o título recebeu, mas também pelo seu impacto e influência. No entanto, a trama do jogo deixou várias pontas soltas e isso foi criticado desde a época de seu lançamento, mas o que pode soar como um defeito também abre margem para continuações ou expansões dentro do universo do game. Neste contexto, a Nintendo surpreendeu a todos com o anúncio de **Hyrule Warriors: Age of Calamity**.

Hyrule antes da calamidade

Diferentemente de seu antecessor, que é um *spin-off*, Hyrule Warriors: Age of Calamity será canônico na série. O enredo se passará cem anos antes de Breath of the Wild e mostrará os eventos que precedem o retorno de Calamity Ganon, que resultou na queda de Hyrule. Serão diversos capítulos, com batalhas decisivas que ilustrarão em detalhes a evolução de Link como o herói escolhido e a sua relação com a princesa Zelda e os Campeões. Além de mostrar Hyrule em seu momento de glória, com as cidades habitadas e o castelo em todo o seu esplendor — inclusive o Rancho Lon Lon — alguns personagens centenários aparecerão durante o gameplay, mas em sua forma jovial, como Impa e sua irmã Purah. Isso sem falar dos quatro campeões, que serão personagens jogáveis desta vez.





Vários dos locais arrasados pelas forças de Calamity Ganon estarão intactos durante o desenrolar da história de Age of Calamity. Em alguns dos trailers divulgados, é possível observar que cenários como o Great Plateau serão palco de batalhas contra o Clã Yiga, o que explicaria a destruição das estruturas próximas ao Templo do Tempo. A cidade que cerca o castelo de Hyrule também estará inteira.



O Clã Yiga terá participação fundamental para a queda do reino. O grupo, que é originado de uma traição à tribo Sheikah devido a desentendimentos em relação à família real, jurou lealdade a Ganon, e fará de tudo para se vingar da realeza de Hyrule. Pelo que já foi divulgado, uma misteriosa vidente aliada ao clã será responsável por induzir o rei a explorar as antigas tecnologias, que foram responsáveis pela derrota de Calamity Ganon há 10.000 anos.



Enquanto os Hylians e os Sheikah estudam maneiras de dominar os Guardians e as tecnologias ancestrais, o Clã Yiga e esta misteriosa vidente se preparam para usar o poderio bélico a favor de Calamity Ganon. Esta reviravolta fará os planos da família real caírem por terra, junto com toda a esperança de derrotar o rei dos demônios. Embora o esperado final já seja conhecido por todos que jogaram Breath of the Wild, conhecer os detalhes da trama já é um motivo bom o bastante para fazer qualquer fã de Zelda querer jogar Age of Calamity, que promete ser um dos títulos mais maduros da cronologia de The Legend of Zelda.



Uma batalha pelo reino

Calamity Ganon está retornando, seu sopro de maldade pode ser percebido pelas pessoas mais sensíveis. Junto com o rei dos demônios, a quantidade de monstros e criaturas poderosas tem crescido e atacado o pacato povo de Hyrule. É inevitável: a guerra começou. Todas as tribos se juntam com um só objetivo: deter Ganon e seus exércitos.



Hyrule Warriors: Age of Calamity conta tudo o que aconteceu cem anos antes de Link despertar no Santuário da Ressurreição. Para adaptar o mundo do jogo ao contexto de guerras, a Tecmo Koei fez algumas mudanças na jogabilidade, adicionando combos e aumentando o alcance dos ataques para atingir a maior quantidade de adversários ao mesmo tempo. No entanto, o gameplay não é exatamente igual ao primeiro *musou* de Zelda, que foi lançado para o Wii U em 2014. Os personagens caminham mais naturalmente no solo, lembrando bastante a experiência de jogar Breath of the Wild.

Ao desferir um golpe com a espada, as gramas próximas são cortadas, em mais um exemplo de fidelidade ao jogo original. Junto a esse detalhe, elementos como desviar, deslizar no escudo e esquiva perfeita retornam, sendo um colírio para os olhos de qualquer fã. Age of Calamity terá mais exploração pelos cenários que o primeiro Hyrule Warriors, com direito a itens coletáveis e Koroks escondidos em caixas e barris.

Por sua vez, a trilha sonora está mais próxima do clima da série, o que casa perfeitamente com a proposta do título, que é agradar os fãs. Diferente do seu antecessor, que é quase totalmente composto de músicas do gênero rock ou metal, Age of Calamity traz as já conhecidas faixas de ação de Breath of the Wild, mas com uma leve mixagem para dar ênfase ao combate frenético característico de Dynasty Warriors.

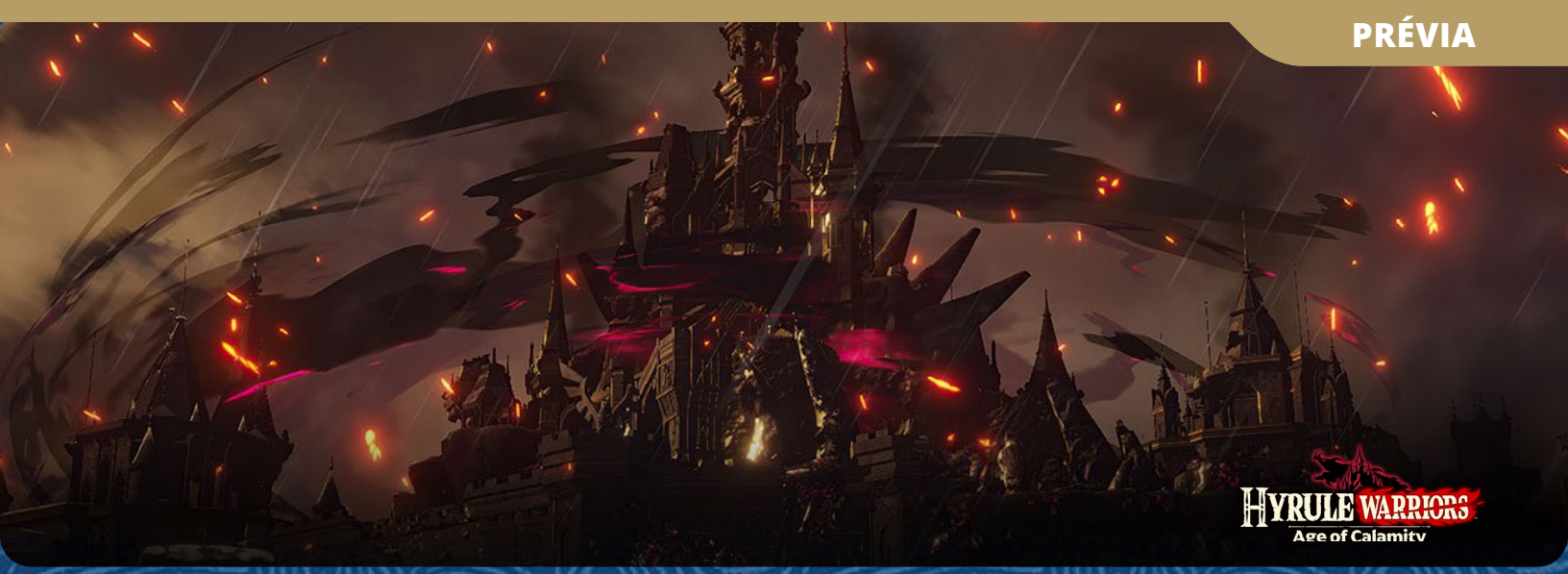




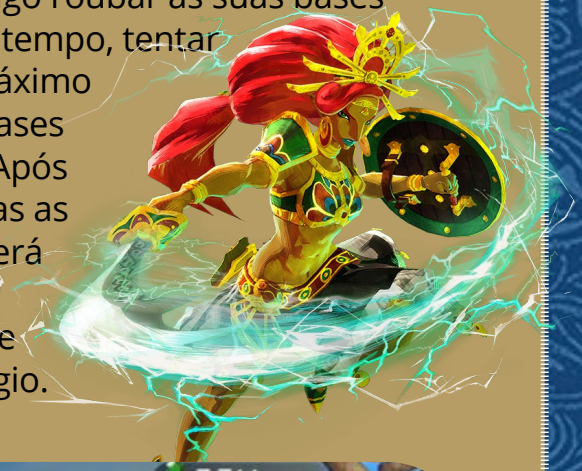








Há uma enorme variedade de armas disponíveis. De pequenas espadas a machados pesados, cada uma delas oferece vantagens e desvantagens para o gameplay. Será novamente possível desbloquear novos combos e habilidades para cada tipo de equipamento e personagens. Aprender a dominar todos os recursos poderá ser importante para sobreviver durante a guerra, principalmente durante os estágios mais avançados, com desafios maiores. A estrutura dos capítulos é a clássica de Dynasty Warriors: várias bases no campo de batalha e eventuais objetivos vão surgindo no decorrer da história. O objetivo é cumprir todas as missões sem deixar o exército inimigo roubar as suas bases e, ao mesmo tempo, tentar capturar o máximo possível de bases adversárias. Após terminar todas as missões, haverá uma batalha contra o chefe daquele estágio.





Presente para os fãs

Primordialmente, a série Hyrule Warriors é um presente para os fãs de The Legend of Zelda. Esta característica, que é o espírito do primeiro título *crossover* entre a franquia da Nintendo e Dynasty Warriors, foi ressaltada pelos produtores de Age of Calamity. Entretanto, a inesperada sequência é um pouco mais específica, mas não menos especial, já que a missão da equipe de produção é agradar principalmente os fãs de Breath of the Wild.

O diretor do jogo, **Ryouta Matsuhita**, afirmou que este era o plano desde o começo do projeto. Além disso, o time de desenvolvimento tem conhecimento que muitas pessoas que jogaram Breath of the Wild guardam com carinho suas experiências com o game. Eles estão confiantes que irão agradar estes jogadores e esperam que todos deem uma chance ao título em seu lançamento.


Ryouta Matsuhita

Já para o produtor, **Masaki Furusawa**, interligar a história dos dois jogos foi a maior prioridade. Já que o título se passa cem anos antes do original, a equipe de planejamento teve que trabalhar de perto com o time que desenvolve os jogos da série Zelda. Ele também afirmou que ao contrário do primeiro Hyrule Warriors, desta vez o trabalho em parceria com a Nintendo foi essencial para alcançar a qualidade desejada. A companhia se envolveu cem vezes mais e ofereceu todo o suporte necessário, pensando sempre no que os fãs desejariam.


Masaki Furusawa

O cuidado que a Nintendo teve com desenvolvimento de Age of Calamity evidencia que não teremos um mero *musou* genérico; afinal, ele chega com a premissa de dar sentido ao mundo de Breath of the Wild, o maior título da companhia japonesa. O projeto tomou corpo após muita conversa com **Eiji Aonuma**, produtor da franquia. Para **Yosuke Hayashi**, o produtor principal, o jogo atenderá a as expectativas dos fãs, e todo o time de desenvolvimento está ansioso para ver os jogadores com ele em mãos.


Yosuke Hayashi

Os heróis de Hyrule

Semelhante ao primeiro Hyrule Warriors, Age of Calamity terá vários personagens jogáveis durante a campanha. Como a trama se passa durante a guerra contra Calamity Ganon, os quatro Campeões serão os destaques. Cada um deles representará um povo de Hyrule nos combates. Junto deles, grandes figuras da tribo Sheikah terão participação importante. Conheça brevemente os principais heróis desta guerra:

Link: o corajoso jovem que possui o Espírito do Herói da lenda. Diferente dos Campeões, que são encarregados de pilotar as Bestas Divinas, Link terá que treinar e evoluir as suas habilidades de combate para enfrentar Calamity Ganon frente a frente. Isso porque ele é o único capaz de empunhar a Master Sword, lâmina sagrada que bane o mal da terra.





Zelda: filha do Rei Rhoam e possuidora de poderes divinos, Zelda não se limita a ser apenas a princesa de Hyrule. A jovem possui mais interesse pelas tecnologias ancestrais do que por procurar despertar definitivamente os seus poderes, embora ela não deixe de tentar. Assumindo a linha de frente nas pesquisas, junto com Purah, a irmã mais velha de Impa, Zelda descobriu como funcionam os Guardiões e as Bestas Divinas.

Mipha: princesa da tribo Zora, ela é a Campeã do seu povo e lutará junto a Link contra Calamity Ganon. Mipha conheceu o jovem hylian quando ele tinha quatro anos, sabendo que ele seria um espadachim com grande potencial, superando até adultos. Ela o viu crescer e eventualmente se apaixonou por ele. Além de lutar com um tridente, Mipha também pilota a Besta Divina Vah Ruta.





Revali: o famoso arqueiro da tribo Rito, Revali treinou por muitos anos para ser reconhecido como tal. O seu talento com o arco e flecha foram reconhecidos pela princesa Zelda, que o escolheu para ser o Campeão dos Ritos. Apesar de parecer frio e até mesmo convencido por demais, Revali é inseguro, e o desejo de ser visto como o melhor de todos apenas evidencia a sua necessidade de receber elogios para sentir-se bem. Ele pilota a Besta Divina Vah Medoh.



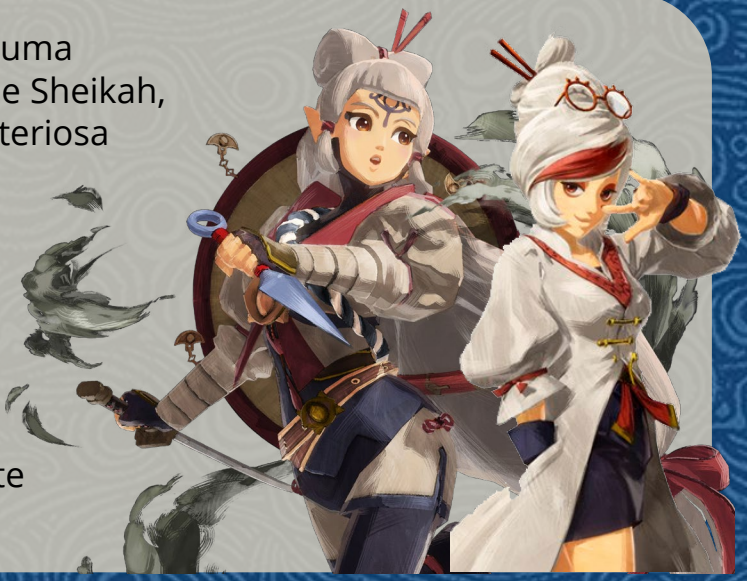


Daruk: um poderoso guerreiro que vive nas montanhas. Sua força e habilidades de combate foram reconhecidas pelo rei de Hyrule, que o nomeou Campeão de povo Goron para juntar-se a ele na luta contra Ganon. Embora possua bastante tamanho, Daruk é facilmente assustado por cachorrinhos e é o mais bondoso entre todos os Campeões. Ele luta com uma enorme clava de pedra e pilota a Besta Divina Vah Rudania.

Urbosa: chefe e Campeã da tribo Gerudo, Lady Urbosa era amiga íntima da Rainha de Hyrule, a mãe de Zelda, antes de sua morte. Após a perda, ela assumiu um papel maternal para a princesa. Mais do que qualquer outro Campeão, Urbosa tinha um ódio pessoal por Ganon, pois o rei dos demônios nasceu na forma de um homem Gerudo e usou a tribo para cometer diversos crimes, manchando o nome de seu povo. A admiração de Urbosa pelas líderes do passado, como Nabooru, inspirou o nome para Vah Naboris, a Besta Divina que ela pilota.



Impa e Purah: competente guerreira, de uma família com uma forte linhagem de sangue Sheikah, Impa lidera os grupos de combate da misteriosa tribo que serviu a Realeza de Hyrule por gerações. Embora seja a filha mais nova, ela é muito responsável e está sempre lidando com as travessuras da sua irmã mais velha, Purah, que se dedica em estudar as tecnologias ancestrais para usá-las contra Calamity Ganon. Impa, Purah e a tribo Sheikah são um importante braço de Hyrule na luta contra o mal.





Rei Rhoam: autoridade máxima do reino de Hyrule, Rhoam não se limita apenas a ordenar suas tropas reais em direção aos perigos do campo de batalha. O rei se compromete de corpo e alma nos combates, arriscando a própria vida pelo seu povo, mostrando-se um líder digno para a nação Hylian. Apesar da sua idade avançada, Rhoam possui muita força física e empunha uma enorme espada para arrasar os seus adversários.

Não é só aparência

Para diversificar ainda mais o gameplay, que naturalmente pode tornar-se repetitivo, há uma imensidão de túnicas e armaduras disponíveis. Será possível alternar entre elas em tempo real, como em Breath of the Wild. Basta pressionar o botão do menu e trocar os equipamentos. Além disso, Link e os Campeões contam com os poderes do Sheikah Slate, como o **Stasis** e o **Cryonis**, e armas secundárias, como flechas e bombas, tornando os combates mais variados.





Será possível aumentar o nível das armas, indicando que elas não quebram. Esta mudança na jogabilidade melhora a fluidez do jogo, que é focado na ação, e também aumenta o fator replay, já que incentiva o jogador a repetir os estágios para aculumar mais pontos de experiência.

Este imenso arsenal não é meramente cosmético; cada equipamento terá um efeito para a jogabilidade. Espero que esta característica típica dos RPGs também seja adotada pela Nintendo; afinal, nada melhor do que melhorar o seu armamento sempre que possível.

Expandindo Hyrule

O anúncio do primeiro Hyrule Warriors surpreendeu diversos fãs da série, já que a Nintendo sempre foi muito conservadora com as suas propriedades intelectuais, principalmente com The Legend of Zelda. Felizmente a Tecmo Koei fez um bom trabalho, pois apesar de estarmos falando de um *spin-off*, a história e os elementos de gameplay, como dublagem, influenciaram até no desenvolvimento dos jogos principais da franquia. Então, de certa forma, a série Warriors é um bom caminho para inovar e experimentar direções diferentes.



Com a chegada de Age of Calamity, as possibilidades aumentam ainda mais, porque agora a Nintendo pode usar o formato para narrar outros momentos da linha do tempo sem a necessidade de usar o nome principal da série. Imagine como seria um *musou* durante a guerra do aprisionamento, que antecede The Legend of Zelda: A Link to the Past; ou até mesmo um conto inteiramente novo, que narra a primeira batalha contra Demise e o seu exército, durante os eventos que ocorreram antes de The Legend of Zelda: Skyward Sword.



Não faltam contextos a ser explorados, já que a linha do tempo da saga é rica em conteúdo e fantasia. Com certeza os fãs irão adorar qualquer proposta que expanda os limites de Hyrule. Colocar este sonho nas mãos dos jogadores é o que torna o próximo crossover de Zelda e Dynasty Warriors tão esperado. E que venham mais histórias neste reino tão especial, que venham mais Hyrule Warriors!

Hyrule Warriors: Age of Calamity (Switch)
Desenvolvedor Koei Tecmo/ Omgea Force
Gênero Musou
Lançamento 20 de Novembro de 2020

Expectativa
m5

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee!

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!



E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por Victor Hugo Carreta

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Felipe Castello

AS RAÇAS DE THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

A franquia **The Legend of Zelda** possui um background cultural muito vasto e talvez essa seja uma das principais características de seus jogos. Dentre todos os elementos presentes na franquia, as raças são parte fundamental nesse quebra-cabeça. E não é para menos: o jogo conta com diversas delas, cada uma com um foco diferente e que se completam quando juntamos todas no chamado reino de Hyrule. Sendo assim, contaremos um pouco mais sobre as raças no universo de **Breath of the Wild** e que também estarão presentes em **Hyrule Warriors: Age of Calamity.**

HYLIANS

Os Hylians são uma raça de humanos que descendem diretamente da deusa Hylia, muito antes de Hyrule ser um reino de fato. Por natureza, possuem afinidade para a magia e contam com orelhas pontudas, compartilhando muitas semelhanças com os elfos. No entanto, a família real - especialmente suas princesas - ainda possui esse poder latente por fazer parte da linhagem de Hylia.



O tema que serve como base para a raça Hylian é a idade média, casando com o cenário medieval da série, especialmente nos jogos mais antigos. Ao contrário da maioria das outras raças, os Hylians são um povo majoritariamente urbano.

Por conta de sua herança genética ligada à magia, os Hylians são conhecidos por serem altamente supersticiosos, tendo uma rica mitologia e muitas lendas (nem precisa dizer né, basta ler o título do jogo). Crê-se também que suas orelhas pontiagudas são um canal de comunicação entre eles e os deuses, permitindo que os Hylians possam ouvir mensagens ou convocações de suas divindades.











GORONS

Os Gorons são um povo humanoide que vem das montanhas - tendo a Montanha da Morte como principal habitat - e se alimentam das rochas que compõem esse cenário. Fisicamente, os Gorons possuem força física elevada e são frequentemente representados por personagens grandes, como Daruk em Breath of the Wild.



Uma das habilidades únicas dos Gorons é a capacidade de se enrolarem em bolas gigantes. Mesmo quando Hyrule inundou em The Wind Waker, diversos Gorons foram encontrados no Grande Mar, implicando que há pequenos grupos deles espalhados por todo o mundo.

Prestativos e amigáveis, dificilmente alguém não consegue ser amigo de um Goron. Inclusive, isso é algo recorrente na série, pois em diversos jogos a figura de um Goron está diretamente relacionada ao herói do tempo, como em Ocarina of Time, onde Darunia dá o nome Link para seu filho, em homenagem ao herói que eliminou o Rei Dodongo.



ZORAS

Os Zoras são um povo aquático que possui características semelhantes às dos peixes e anfíbios, incluindo barbatanas, pés palmados e guelras, que lhes permitem nadar e viver debaixo d'água. Os Zoras são descritos como humanóides com longas nadadeiras em suas cabeças, braços e pernas.

Devido à sua estrutura biológica necessitar de água constante, eles não viajam para longe de suas fontes, limitando sua interação com outras raças. Por conta disso, seu porte físico é frágil e não são conhecidos por suas táticas de batalha corpo-a-corpo, adotando uma tática de médio alcance com suas lanças.



Embora os Zoras tenham aparecido na série inicialmente como inimigos, a partir de Ocarina of Time eles mostraram ser uma sociedade civilizada com sua própria monarquia e cultura. Encarregados de supervisionar os cursos de água de Hyrule, os Zoras são os protetores de toda a água contida no reino e, por conta disso, desenvolveram uma estreita relação com a Família Real, sendo superada apenas pelo Sheikah.

As mulheres de sua família real são convocadas de tempos em tempos para se tornarem Sábias. Além disso, quando o reino sagrado foi selado pelos Sete Sábios, os Zoras foram encarregados de guardar a Pedra Espiritual da Água.





RITOS

Pode parecer estranho mas os Ritos são uma evolução dos Zoras. Antes dos eventos de The Wind Waker, Hyrule sofreu um grande dilúvio causado pelas deusas, um último recurso na tentativa de parar Ganon e sua tropa após a não aparição do herói do tempo. Por conta disso, a água presente no Grande Mar não contém as propriedades necessárias para a vida dos Zoras, que foram forçados e evoluir para viverem em outro ambiente.

Inicialmente, os Ritos não possuíam o visual que conhecemos hoje em Breath of the Wild, sendo bem próximo de um humano comum só que com bicos. Para que um Rito pudesse voar, havia uma cerimônia envolvendo o grande Valoo, dragão lendário que descansa no pico da montanha presente em Dragon Roost Island. Com o tempo, sua forma foi mudando e adotando um padrão mais próximos de aves e com características humanóides, próximo do que temos em Breath of the Wild.

Excelentes no combate aéreo, os Ritos se especializaram no combate à longa distância utilizando arcos, pois grande parte de sua condição física foi herdada dos Zoras. Outro ponto que se destaca nessa raça é a presença da música e temos Medli com sua harpa e Kass com seu acordeon.



Em The Wind Waker, Medli usa suas habilidades musicais para se comunicar com o grande Valoo, pois o mesmo só se comunica em Hylian antigo. Já Kass é o famoso bardo, que usa a música para contar as histórias e lendas de sua terra, algo que acontece bastante em Breath of the Wild.









GERUDOS

Os Gerudos são sem sombra dúvida uma das raças mais singulares de toda a série. Isso porque sua tribo consiste apenas em mulheres, embora um homem nasça entre elas uma vez a cada 100 anos, sendo então imediatamente declarado seu rei. Como exemplo temos Ganondorf, principal vilão da franquia e o único Gerudo homem até então.



Fisicamente, essa raça é conhecida por ter as seguintes características: pele escura, olhos de cor avermelhada, cabelo ruivo e um nariz pontiagudo, parecido com o bico dos pássaros.

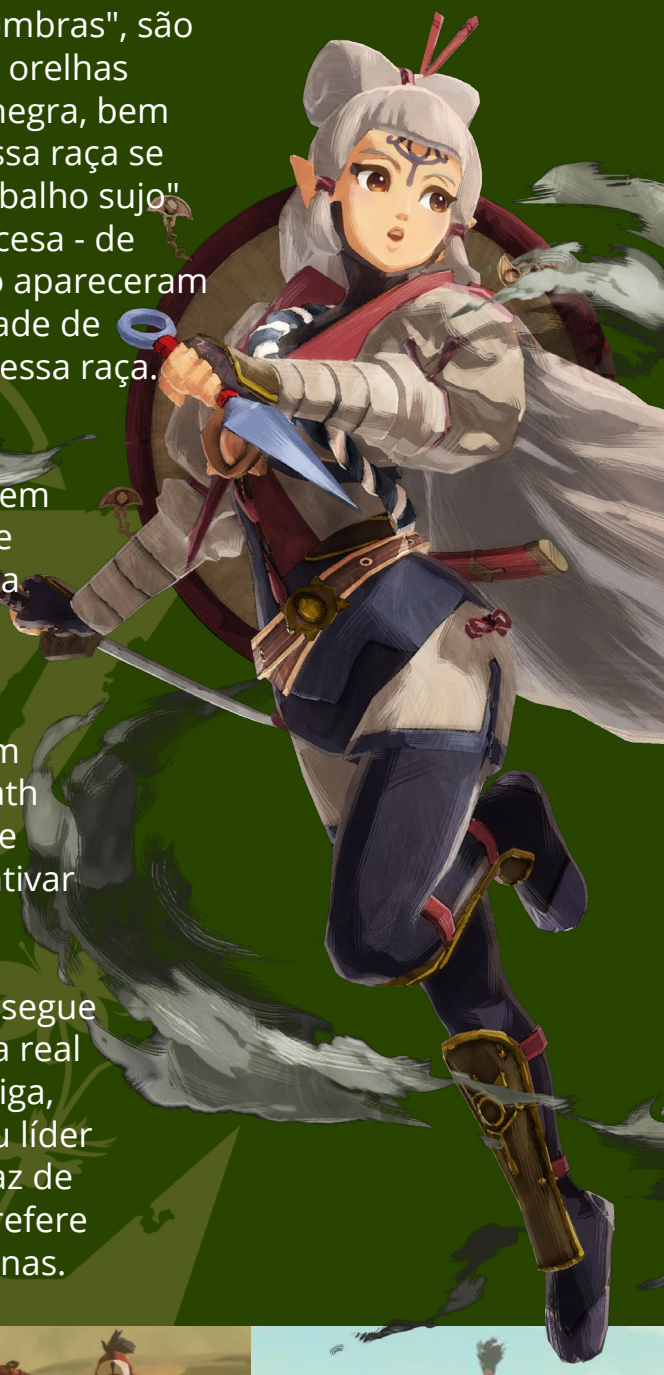
Na maioria das vezes, os Gerudos tem se mostrado uma raça reclusa que não aceita bem forasteiros em seu território e mesmo quando estão mais abertos às outras raças, eles ainda não permitem que homens entrem em sua cidade.

Cheios de astúcia e coragem, são capazes de sobreviver na paisagem desértica mais dura de Hyrule. Seus dons de combate são notórios e são excelentes guerreiras, capazes de dominar as mais avançadas táticas de batalha, além de também serem arqueiras hábeis, sem falar em seu principal ponto forte: a luta sobre os cavalos.



SHEIKAH

Os Sheikah, também conhecidos como o "Povo das Sombras", são uma tribo secreta composta por serem humanos com orelhas pontudas, olhos vermelhos e habilidades com magia negra, bem parecido com os Hylians. Guardiões da deusa Hylia, essa raça se mantém escondida nas sombras e faz o chamado "trabalho sujo" para garantir que a família real - especialmente a princesa - de Hyrule esteja sempre protegida. Como os Sheikah não apareceram muito na série, pouco se sabe sobre sua total capacidade de habilidades e temos Impa como principal integrante dessa raça.



O símbolo do olho é a insígnia da tribo Sheikah e reaparece constantemente ao longo da série, mesmo em jogos que não há presença dos Sheikah. O Sheikah Eye oficial fez sua primeira aparição verdadeira em Ocarina of Time, sendo exibido com destaque como o símbolo representativo de sua tribo e usado por Impa e Sheik.

Dotados de uma grande tecnologia, os Sheikah criaram as torres e os templos espalhados por Hyrule em Breath of the Wild, bem como o Sheikah Slate, uma espécie de tablet que Link carrega consigo em sua jornada para ativar essas construções perdidas e devastadas pelo tempo.

Como nem tudo são flores, um grupo radical que não segue a premissa principal dos Sheikah de defender a família real se separou para formar sua própria sociedade: o clã Yiga, que jurou perseguir Link onde quer que ele esteja. Seu líder é Koga, um mago das sombras muito poderoso e capaz de destruir cidades inteiras com seus feitiços, mas que prefere dormir, andar sem rumo ou comer suas amadas bananas.



KOROKS / KOKIRIS



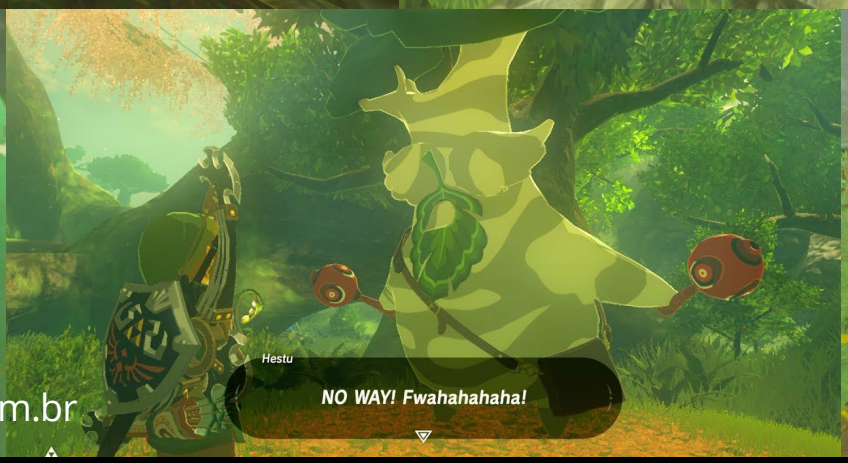
A princípio, eles eram crianças que nunca cresciam, sendo criados pela Grande Árvore Deku para cuidar da Floresta Kokiri, da Floresta Perdida e do Templo da Floresta. Os Kokiri são inteligentes e empáticos e no geral, possuem um estilo de vida caracterizado como infantil sob a orientação e tutela da Grande Árvore Deku e de uma fada que os acompanha individualmente. Um de seus principais membros é Saria, Sábia da Floresta que presenteia Link com sua primeira Ocarina antes de sua partida para juntar as Três Pedras Espirituais.

Nos eventos anteriores a The Wind Waker, Hyrule foi inundada e as crianças Kokiri foram forçadas a deixar sua floresta. Em vez de deixarem este mundo, eles foram transformados nos Koroks, pequenas criaturas feitas de madeira e que fazem o som de sinos ao se moverem. Estas adoráveis criaturas utilizam uma máscara que assume a forma do rosto e possuem um carisma sem igual. Os Koroks também são capazes de voar através do uso de folhas Deku em formato de hélice que brotam de seus corpos. *Yahaha! You found me!*











DIFERENTES POVOS, UMA SÓ NAÇÃO

A terra de Hyrule em The Legend of Zelda é povoada por diversas raças, que fornecem sua cultura e meios para que o reino se desenvolva e busque prosperidade. Ainda que sejam diferentes em alguns aspectos, essa disparidade define o poder de cada uma delas e como a franquia é rica em conteúdo. Mesmo que haja uma diferença entre elas, todas fazem parte do mesmo reino, ou seja, de alguma forma estão conectadas formando uma unidade conhecida como o reino de Hyrule.



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por ***Eduardo Comerlato***

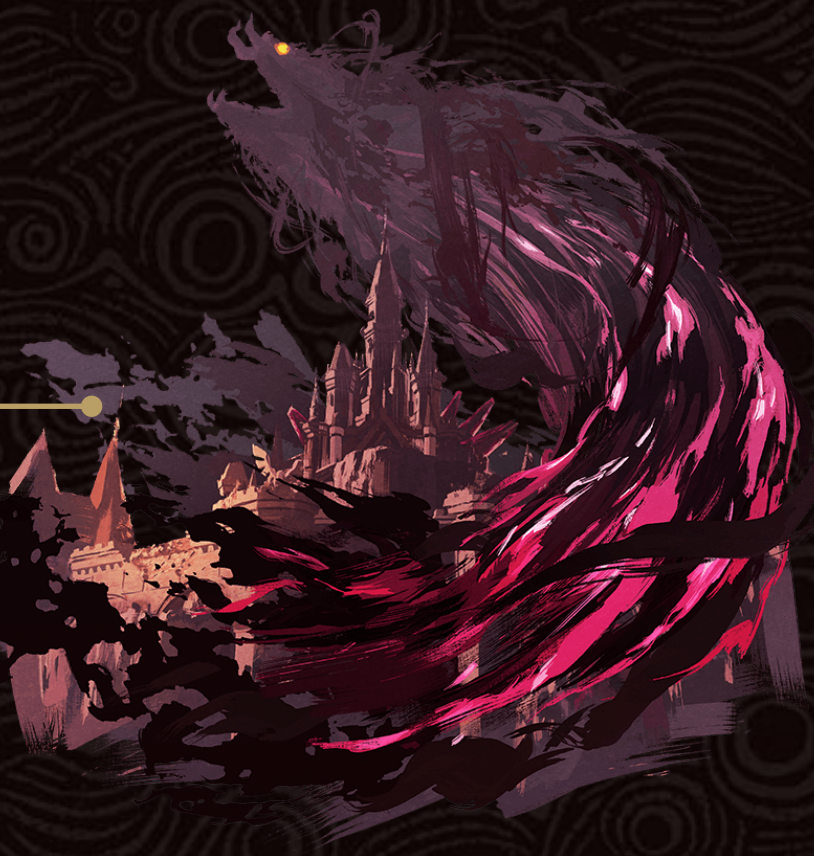
Revisão: Mariana Mussi S. Infanti
Diagramação: João Pedro Souza

O QUE HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY PODE NOS CONTAR SOBRE OS ACONTECIMENTOS DE THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Um século. Esse é o salto temporal que separa **Hyrule Warriors: Age of Calamity** de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Muito poderá ser dito sobre os acontecimentos anteriores a um dos títulos mais consagrados da série de Link. Tamanha expectativa até nos faz hesitar: estamos mesmo preparados para ouvir tudo que aconteceu 100 anos atrás?

A parte de uma retrospectiva que desconhecemos

De 2017 até agora, tentamos nos inteirar de todos os surpreendentes eventos que compõem a história milenar de Hyrule apresentada em Breath of The Wild. Com a ajuda de memórias e diálogos, foi formulada uma narrativa que é rica por seus personagens e ocasiões. No entanto, há algumas brechas que deixam mistérios até hoje, principalmente se tratando da **calamidade** vivida no passado e que agora será abordada.



A oportunidade é única – poderemos viver a série Zelda fora de seu eixo principal. Hora para outros personagens também brilharem no que promete ser uma boa adição à franquia. Hora de vermos como Link fechou seus olhos após a terrível guerra que devastou Hyrule.



O tempo a ser contado

Antes de tudo, devemos entender que um dos fatores que guiará nossa jornada passa pela duração de sua calamidade. Fomos apresentados ao jogo nos momentos de maiores combates e sabemos que ele se passa, pelo menos, 100 anos antes de Breath of the Wild. No entanto, o cenário é um pouco vago, pois os trailers mostram o início da guerra, mas também o que aparenta ser uma batalha “quase” final.

Comparando trechos, temos momentos em que os heróis portam armas e roupagens distintas. Por exemplo, ora usam a Túnica dos Campeões, ora não. Até mesmo a Master Sword passa por esse impasse. Ou seja, são indícios que podem significar uma historiografia extensa dentro do jogo, que poderá ser aproveitada, ou apenas uma troca de itens no seu decorrer.

Não sabemos quanto tempo se passou entre alguns momentos chaves da cronologia, como o conhecimento da profecia que previa a destruição de Hyrule, a busca pelas tecnologias Sheikah, a coroação dos Campeões e a derradeira tomada de Ganon. Nem sabemos se tudo isso pode estar em Hyrule Warriors. Portanto, trataremos aqui de suposições do que poderia ser resolvido no novo título. Como bons fãs, a nossa única tarefa, por enquanto, é deixar a imaginação rolar solta antes do lançamento.





De coadjuvantes a protagonistas

Um dos principais ângulos que deveria ser ampliado reside na essência dos Campeões, os heróis destinados a pilotar as Bestas Divinas para salvar o reino do apocalipse. Somos introduzidos à suas personalidades em Breath of the Wild, bem como tomamos conhecimento de suas capacidades de combate. Contudo, a tessitura é breve e deixa o gostinho de “quero mais”.

Ao lado de Link e Zelda, Daruk, Mipha, Revali e Urbosa serão jogáveis em Age of Calamity, e por isso esperamos abordagens individuais dignas de verdadeiros protagonistas. Afinal, muito ainda pode ser dito sobre suas respectivas histórias. Se tratando disso, tudo o que puder nos dar o privilégio de aprender mais sobre eles será muito bem-vindo, até mesmo os relatos de seus suspiros finais.

E cá pra nós, amamos todos os quatro, mas sabemos que Mipha tem tudo para receber o maior destaque. A princesa dos Zoras é quem nutria uma relação maior com o jovem Link no passado, pois conheceu-o quando ele tinha apenas quatro anos. Viu o garoto se tornar guerreiro e se apaixonou por ele ao longo de seu crescimento. Ela também foi a primeira a sentir os distúrbios provocados nele pela responsabilidade de salvar Hyrule, e isso definitivamente poderia ser explorado nas missões – além de ser uma boa maneira para contar mais sobre a relação do belo par.

Velha responsabilidade e novidades

Mas, não pense que abordar os Campeões tiraria o peso das costas dos tradicionais figurantes. *Precisamos* saber mais sobre a história de Link em Breath of the Wild, pois o jogo abre espaço para muitos fatores individuais. Entre eles, temos uma breve menção à morte de seu misterioso pai, um cavaleiro plebeu que praticamente nunca é comentado na série.

Nos interessamos também pelo primeiro contato de Link com a Master Sword, pois tudo consta que foi aí que Mipha percebeu um comportamento diferente no Hylian – que passaria a sorrir menos e se tornaria ainda mais silencioso. Por falar nisso, as dificuldades sentidas pelos personagens nas calamidades dariam boas missões para construir suas personalidades.



A **Princesa Zelda** também se encaixa aí. Ela, mais do que nunca, tem a grande incumbência de resolver tudo com as próprias mãos. Esperamos um tratamento de sua trajetória em busca pelo poder que, baseado pelas cutscenes em Breath of the Wild, foi uma luta interna e externa muito intensa. Além disso, tudo indica que seus esforços para pesquisar a ancestral tecnologia dos Sheikah estará em Age of Calamity, e ficamos na expectativa por uma boa contextualização dos planos. Isso seria um célebre gancho também para contar mais sobre Impa, Purah e Robbie, personagens recheados de mistérios e peças chaves para a intriga.

Abordagens (im)prováveis

Sabemos que a chance do foco central ser direcionado aos personagens mencionados acima é muito maior, pois além de ser atrativo e relevante, também conecta facilmente os acontecimentos entre os dois títulos. Mas, como falamos acima, se aqui é o espaço para sonhar alto, então, vamos lá!



Há alguns personagens que são mencionados brevemente em Breath of the Wild e que certamente renderiam bons momentos. O já comentado pai de Link é um deles, assim como os pesquisadores **Purah e Robbie** também são. Mas, apontamos aqui a ideia de trazer um possível outsider: a vidente que contou a profecia do Calamity Ganon para a família real. A personagem que é meramente referenciada como Fortune Teller já gerou muitas teorias pela internet afora. Uma delas conspira sobre a possibilidade da vidente ser a própria mãe de Zelda, que morreu nesse período.

Isso se deve ao fato de que o **Rei Rhoam** confiou muito naquela previsão, que era sensacionalista e poderia muito bem ter sido ignorada, principalmente se tivesse sido contada por um desconhecido. Temos aí a possibilidade de um novo personagem ou o "re-descobrimento" de algum já conhecido, para preencher um papel de confiança. Se também soubermos o contexto e o período em que a profecia foi entoada, haverá mais espaço para ver tudo o que se passou entre a previsão e o momento derradeiro de Hyrule.







Outro fator intrigante é a identidade do mentor secreto de **Kass**. O Rito guarda um mistério sobre o seu professor, que teria sido um Sheikah muito próximo da família real e apaixonado por Zelda. Somos levados a entender que ele já está morto nos acontecimentos de Breath of the Wild, então, seu papel pertence ao passado e pode estar ao lado da resistência de Hyrule. Seria a chegada de um novo vetor ao mundo de Zelda.

Entre anônimos, povos e localidades mais costumeiras



Fundamentalmente, também precisamos saber mais sobre o Yiga Clan, união leal a Ganon. Ele é composto por Sheikahs que discordavam do exílio tomado por sua raça para se esconder do preconceito dos Hylians. Com isso, tomaram novos rumos sob a chefia do carismático **Master Kohga**. É no período de Age of Calamity que acontecem os ataques principais do clã contra a família real, incluindo uma tentativa de assassinar a princesa Zelda. A história deles, bem como seus acontecimentos, pode ser aprofundada, visto que demonstram relação com as investidas de Ganon.

Nas composições dos povos, também cultivamos esperanças para conhecer mais culturas e habitações. Afinal, a série da Koei Tecmo também é famosa por seus cenários temáticos. Nos vídeos publicados, podemos observar alguns locais que estão "inteiros" é que abrigam vida, ao contrário dos destroços apresentados 100 anos depois. Certamente, boas páginas para o Hyrule Historia seriam adicionadas com essa temática.



Como exemplo, temos a **cidadela de Akkala**, onde milhares de soldados formaram a resistência final de Hyrule. Em Breath of the Wild podemos visitar suas ruínas, que apresentam canhões, flechas e restos de destruição. Essa pode ser uma entrada interessante para contar a história de milhares de anônimos que deram a vida na luta contra Ganon. Esses são alguns detalhes que podem realçar ainda mais a história dos guerreiros de Hyrule.

Contentes, mesmo no meio do caos

Tanto de maneira individual quanto coletiva, temos perspectivas interessantes para serem abordadas em Hyrule Warriors: Age of Calamity. Tudo conspira para algo que queremos de fato encarar, mesmo banhados de um significativo detalhe que ainda não mencionamos: o jogo está fadado a um destrutivo final infeliz – que não pode ser modificado, mas que deve ser enfrentado para entendermos muito mais sobre Hyrule em The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Como não somos nenhuma Fortune Teller com profecias, teremos de esperar até o dia 20 de novembro para descobrir o que realmente aconteceu antes de Link fechar os olhos, mesmo que isso já esteja no passado. Contudo, com poderes psíquicos ou não, podemos realizar uma previsão que parece quase garantida quando se trata do universo Zelda: bons momentos ao lado de nossos queridos personagens nos aguardam, mesmo que enfrentados no meio de uma tremenda calamidade.



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

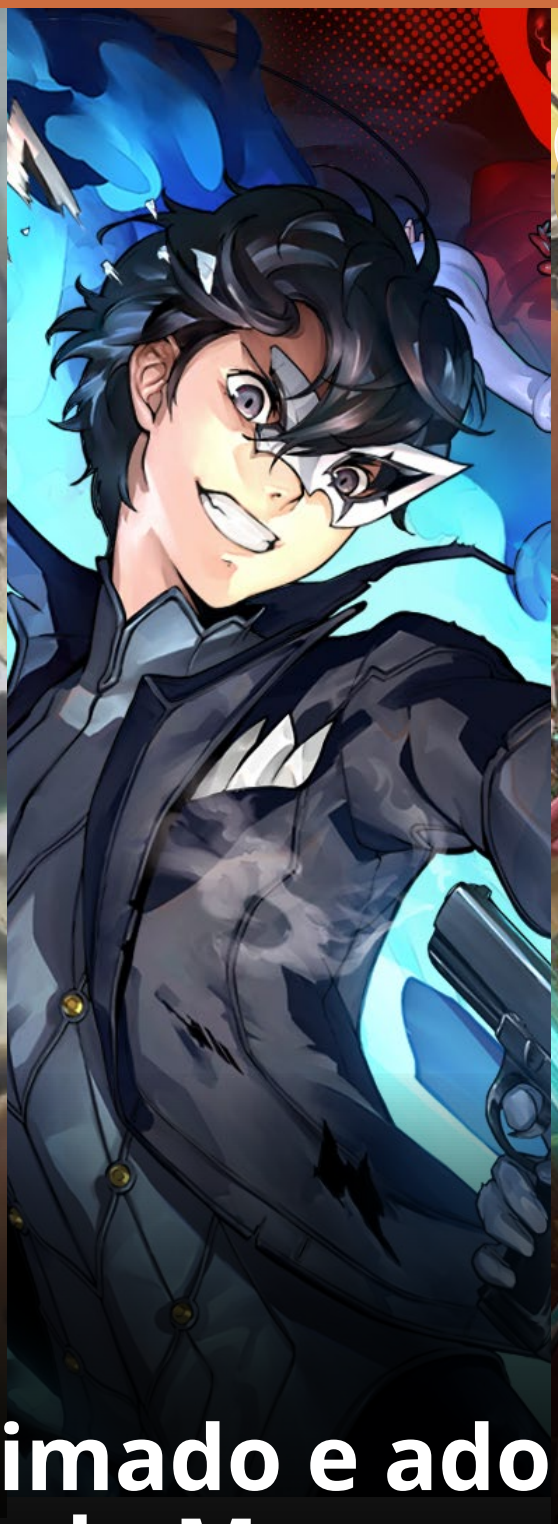
Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine







por ***Renan Rossi***

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: Leandro Alves

Subestimado e adorado: a trajetória do Musou nos games

Popularmente chamados de esmagadores de botão, os jogos do estilo **Musou** completam duas décadas de existência em 2020, ainda tão afiados quanto a mais reluzente lâmina samurai. Inicialmente associados ao público japonês, esses títulos conquistaram novos territórios mundo afora, oferecendo evoluções a cada novo jogo, porém ainda mantendo sua essência focada nos grandes conflitos com centenas de inimigos na tela. De **Dynasty Warriors** aos *crossovers* **Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers**, passando também por **Hyrule Warriors: Age of Calamity**, embarque nessa viagem épica pela trajetória do *musou* nos games.

A batalha primordial

O musou nada mais é que uma variante de dois gêneros de ação bem conhecidos: os jogos *hack and slash* e os *beat'em ups*, caracterizados pelo avanço de cenários ao enfrentar diversos inimigos em tempo real, seja com o uso de armas ou com os próprios punhos. A diferença está na escala. Enquanto nesses gêneros a ação se desenrola com uma quantidade limitada de adversários na tela, atrelados a avanços pontuais, o *musou* amplia os horizontes de movimentação com a utilização de cenários maiores e com centenas de inimigos, como se fosse um enorme campo de batalha.

Essa ênfase no ambiente de conflito frenético vai de encontro à própria nomenclatura do gênero. Intitulado **Shin Sangokumuso**u no Japão e **Dynasty Warriors 2** nos demais países, o segundo título da série Warriors, lançado em 2000, foi o precursor desse tipo de mecânica de batalha em conjunto com explorações mais livres. Ao retratar guerras históricas orientais, sobretudo as baseadas na literatura dos Três Reinos, momento que descreve o processo de unificação da China Feudal, o título consolidou a fórmula hoje chamada de Estilo Warriors ou simplesmente *musou*.

Ao percorrer os campos de batalha, o jogador deve reduzir o número das tropas inimigas e sucessivamente conquistar territórios no mapa. Quanto mais regiões sob seu controle, maior será a moral do seu exército. Geralmente, adversários mais poderosos guardam as áreas estratégicas, o que rende combates mais difíceis em meio às hordas de soldados. Tudo isso em tempo real, com ataques e movimentos especiais avassaladores que literalmente lançam os inimigos pelos ares. A sensação é a de que o seu personagem é substancialmente mais poderoso que qualquer um que ouse atravessar seu caminho.







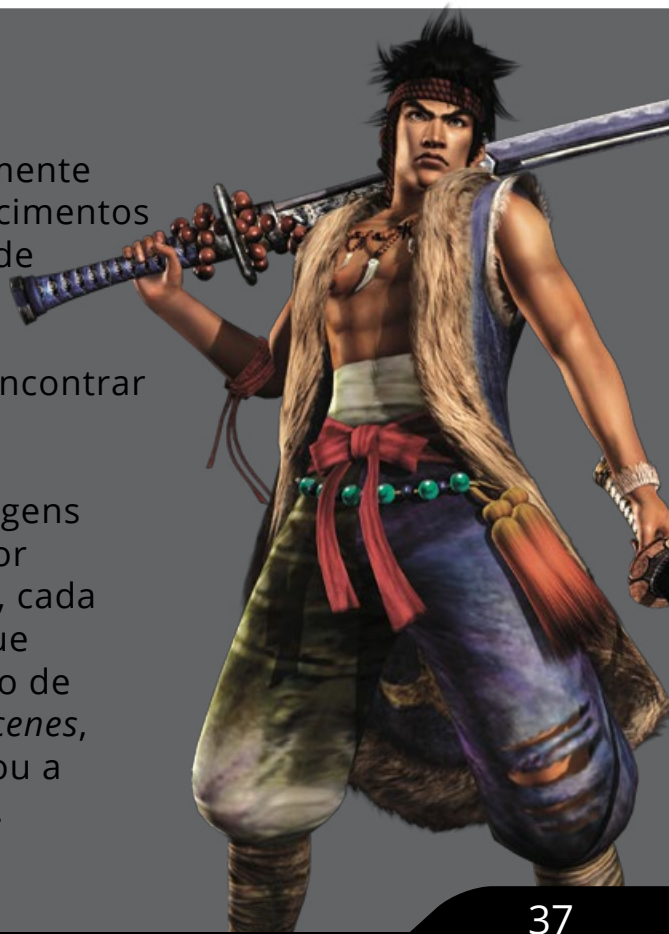


Outra marca registrada são os inúmeros personagens disponíveis. Apenas em Dynasty Warriors 2, era possível jogar com 28 guerreiros diferentes, que variavam seus estilos de luta e movimentos especiais, tornando cada jogatina uma experiência diferente. À época, a crítica especializada considerou o recém-lançado gênero *musou* como um dos primeiros jogos em 3D com campos de batalha em tempo real, aliados a uma jogabilidade já conhecida.

De fato, além de seguir um caminho diferente de seu antecessor (o primeiro título da série era um game de luta), Dynasty Warriors 2 introduziu uma nova perspectiva ao *hack and slash*, abrindo espaço para o reconhecimento do estilo diferente de jogo desenvolvido pela Omega Force junto à Koei, hoje Koei Tecmo.

Expansão de território

Em um primeiro momento, o *musou* estava diretamente ligado ao público japonês, já que abordava acontecimentos da história oriental e o uso de uma enorme gama de personagens apelativos para a cultura gamer japonesa, caracterizada pela comercialização de produtos relacionados. Mesmo assim, conseguia encontrar pequenos nichos de jogadores em outros países.



A partir de **Dynasty Warriors 3** (2001), os personagens passaram a ter histórias únicas, favorecendo o fator *replay*. Já de **Dynasty Warriors 5** (2005) em diante, cada guerreiro ficava restrito à sua época histórica, o que ampliou a participação narrativa na série, contando de forma mais detalhada, inclusive com diversas *cutscenes*, momentos como vitórias importantes dos líderes ou a morte em batalha registrada nos livros de história.

Alguns deles, sobretudo os fundadores dos Três Reinos, podiam participar de batalhas ocorridas após o ponto histórico de suas mortes, de modo a estender suas lideranças de acordo com o sucesso em cada confronto. Outra adição interessante foi aplicada em **Dynasty Warriors 8** (2013), com a possibilidade de seguir rotas históricas alternativas ao atender determinados critérios, que mostravam como seria o decorrer dos fatos caso os reinos tomassem decisões diferentes. Ou seja, além de ser um game puramente focado no combate frenético, o *musou* também dava atenção especial ao enredo.

O sucesso crescente de cada game da série aos poucos encontrou mais fãs por todo o planeta e consolidou o *musou* como uma nova categoria de jogos de ação com elementos de *hack and slash*, conquista de território e apresentação de personagens. Vários *spin-offs* foram lançados para expandir a ideia, como foram os casos de **Dynasty Tactics**, focado em estratégia, e **Samurai Warriors**, que utiliza a mesma premissa de Dynasty Warriors, porém com conflitos históricos do período Sengoku do Japão Feudal.



O sucesso dos crossovers

Se tem uma coisa que a comunidade adora são *crossovers* de franquias, e o *musou* tornou-se o palco perfeito para apresentar incontáveis personagens, fossem protagonistas ou coadjuvantes de séries de sucesso. A primeira tentativa bem-sucedida foi a franquia **Warriors Orochi**, lançada a partir de 2007. O título compreende a fusão dos universos de Dynasty Warriors e Samurai Warriors, levando o gênero a um novo patamar de jogabilidade e diversão.



Do passado para o futuro, o mesmo ano de 2007 marcou o início do *crossover* **Dynasty Warriors: Gundam**, baseado na série japonesa de robôs gigantes Mobile Suit Gundam. Os mangás também serviram de referência para **Fist of the North Star: Ken's Rage** (2010), inspirado na publicação de mesmo nome. Outro exemplo foi **Warriors: Legends of Troy** (2011) que levou a série para a Grécia Antiga em batalhas tão violentas que inclusive foram responsáveis por alterar a classificação etária do game somente para o público adulto.





Em 2012, uma das mais populares séries de mangá e anime, **One Piece**, recebeu o *crossover* O**ne Piece: Pirate Warriors**, que trouxe toda a gama de heróis das aventuras marítimas de Luffy, escritas e desenhadas por Eiichiro Oda. Uma combinação perfeita entre uma história repleta de personagens e sua adaptação ao estilo *musou*, recebendo várias sequências ao longo dos anos.

O inesperado também aconteceu envolvendo a tradicional franquia de RPGs táticos da Nintendo: **Fire Emblem**. Lançado em 2017, **Fire Emblem Warriors** trouxe um mundo paralelo focado na disputa entre os reinos de Aytolis e Gristonne. O enredo serve de ponte para a inclusão de guerreiros provenientes de todos os games da série tática lançados em trinta anos de trajetória. Apesar do foco no estilo *musou*, muitos fãs de Fire Emblem aprovaram o *crossover* e sua alta qualidade.







Outra franquia que conta com uma legião de fãs e que também recebeu um *musou* para chamar de seu foi **Persona**. Ao contrário dos demais *crossovers*, que geralmente abordam narrativas paralelas aos títulos principais, **Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers** (2020) dá continuidade ao enredo oficial de **Persona 5**, mostrando mais histórias envolvendo os Phantom Thieves, que são um prato cheio em diversidade, tanto visual como em gameplay. Ainda restrito ao Japão, o game receberá sua versão localizada para o ocidente em 2021.







A chegada do musou a Hyrule

Considerado o *crossover* de maior sucesso da Omega Force e Koei Tecmo envolvendo a série Warriors, a parceria firmada com a Nintendo para o uso da franquia **The Legend of Zelda** mudou para sempre o potencial do gênero *musou*. Diferentemente dos demais títulos, **Hyrule Warriors** (2014) contou com um trabalho extremamente próximo entre os desenvolvedores de ambas as companhias.

O resultado foi um jogo repleto de referências, não apenas em relação a personagens ou ambientes, mas, sobretudo, uma jogabilidade que fez ótimo uso de vários elementos característicos do universo de Link e Zelda. Ao adaptá-los ao *musou*, tanto movimentos quanto itens da série transformaram a experiência. Obstáculos nos cenários que requerem o uso de bombas e flechas; áreas especiais nas quais encontramos as grandes fadas; baús e condições de batalha específicas que garantem os populares pedaços de coração. Tudo interligado às mecânicas tradicionais do *musou*.





Em relação à história e personagens, Hyrule Warriors reúne um time de peso compreendendo diversos títulos, do NES ao Wii U, com guerreiros, aliados e vilões em uma trama bem montada que conecta os universos da franquia. Além disso, há modos especiais com mapas interativos em 8-bit que, ao mesmo tempo em que homenageiam os primórdios de The Legend of Zelda, também trazem desafios para o desbloqueio de itens e armas especiais. Originalmente lançado para Wii U, Hyrule Warriors recebeu uma versão para 3DS em 2016 e, em 2018, sua versão **Hyrule Warriors: Definitive Edition**, com mais de 30 personagens jogáveis e todos os conteúdos adicionais em um único jogo para Switch.









Com o tamanho do sucesso, os estúdios da série Warriors juntaram-se mais uma vez com a Nintendo para o desenvolvimento do já aguardado **Hyrule Warriors: Age of Calamity**, título inédito que chega ao Switch em 20 de novembro. Em vez de uma trama paralela para servir de elo ao *crossover*, o novo game será parte integrante da narrativa oficial de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, contando toda a história dos conflitos vividos cem anos antes do despertar de Link na aventura original.



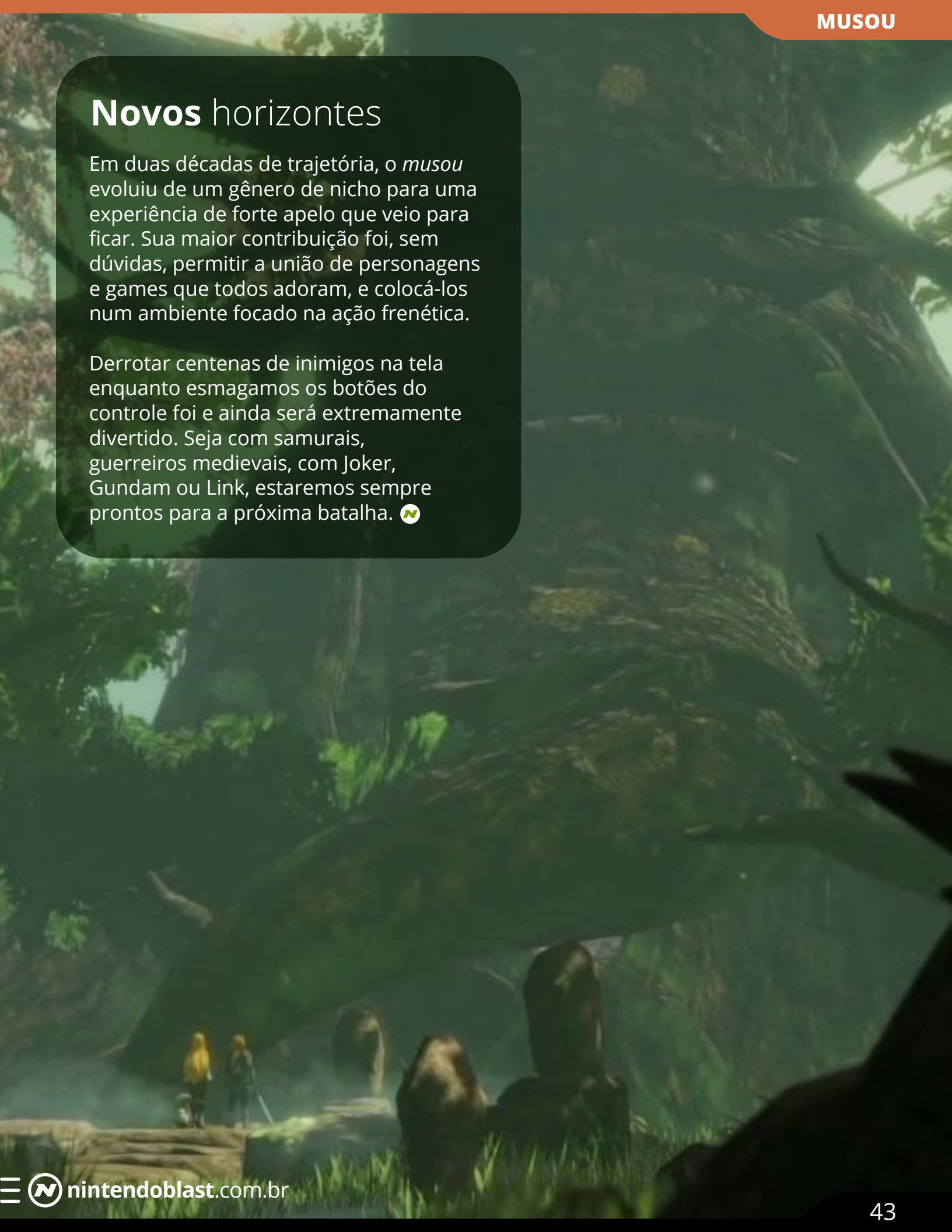
O título de 2017 aborda, superficialmente, a grande guerra do passado, quando a entidade Calamity Ganon impôs uma Era das Trevas a Hyrule. É nesse cenário que jogaremos Age of Calamity com Link, Zelda e os quatro campeões das tribos que habitam o mundo, bem como a representante do povo Sheikah, a lendária ninja Impa, quando ainda era jovem. Todos terão movimentos únicos e ataques especiais capazes de derrotar dezenas de inimigos de uma vez, seguindo o estilo padrão do *musou*.



Assim como no título anterior, Hyrule Warriors: Age of Calamity fará uso de muitas mecânicas da série Zelda, incluindo movimentos e ataques característicos de Breath of the Wild, como os poderes da Sheikah Slate, o *slow motion* ao desviar do ataque iminente dos inimigos, e a exploração muito semelhante à do game de mundo aberto, repleta de referências e locais de interesse.



É curioso notar essa evolução do *musou* ao absorver novas mecânicas de jogo, de modo a adaptá-las à sua fórmula tradicional. Mudanças substanciais que trazem uma nova experiência e deixam em aberto a possibilidade de o gênero ser mais maleável no futuro, caso novas parcerias ocorram envolvendo diferentes franquias.



Novos horizontes

Em duas décadas de trajetória, o *musou* evoluiu de um gênero de nicho para uma experiência de forte apelo que veio para ficar. Sua maior contribuição foi, sem dúvidas, permitir a união de personagens e games que todos adoram, e colocá-los num ambiente focado na ação frenética.

Derrotar centenas de inimigos na tela enquanto esmagamos os botões do controle foi e ainda será extremamente divertido. Seja com samurais, guerreiros medievais, com Joker, Gundam ou Link, estaremos sempre prontos para a próxima batalha.

Revista GameBlast 56

Neste mês de julho, a revista GameBlast traz todas as informações sobre a ilha de Tsushima em Ghost of Tsushima!



Trazemos os uma prévia de Ghost of Tsushima, falamos da desenvolvedora Sucker Punch Productions e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista