NINTENDO BLAST

WWW.NIN E.COM.BR



#138 JUN 2021

CC BY NC ND

De volta a Skyloft

Continuando com a sua política de levar ports para o Switch, a Nintendo ouviu o que boa parte dos fãs pedia e, em breve, **Skyward Sword** chegará ao seu console híbrido. Para entrarmos no clima dessa aventura de Link, que cronologicamente é a primeira da franquia, preparamos, além de uma prévia caprichada, diversos especiais, tratando das **divindades**, das mecânicas diferentes dos itens, do vilão **Demise** e de diversas curiosidades interessantes. Aproveitamos ainda para listar os **melhores ports para Switch** até agora. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

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
Juliana Paiva
Luís Antônio Costa
Rafael Neves
Renan Rossi
Victor Carreta



REVISÃO
Davi Sousa
Diogo Mendes
Icaro Sousa
Leandro Freire
Vitor Tibério



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
Giulia Otsuka
Leandro Alves
Wendell Laurentino



ILUSTRAÇÃO
Elton Ferreira
Lucas Mathias



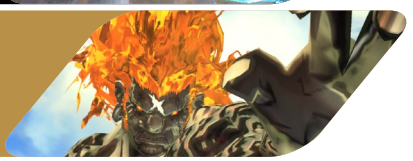
04 PRÉVIA
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD



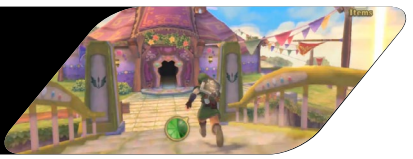
19 SKYWARD SWORD
As divindades de Hyrule



30 DEMISE
A origem de todo mal



39 SKYWARD SWORD
Curiosidades



50 ITEM BOX
As mecânicas de evolução de itens



56 TOP 10
Os 10 melhores ports para o híbrido da Big N



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!

Ilustra Blast



"Poder, coragem e sabedoria" por *Elton Ferreira*



SWITCH



por ***Eduardo Comerlato***

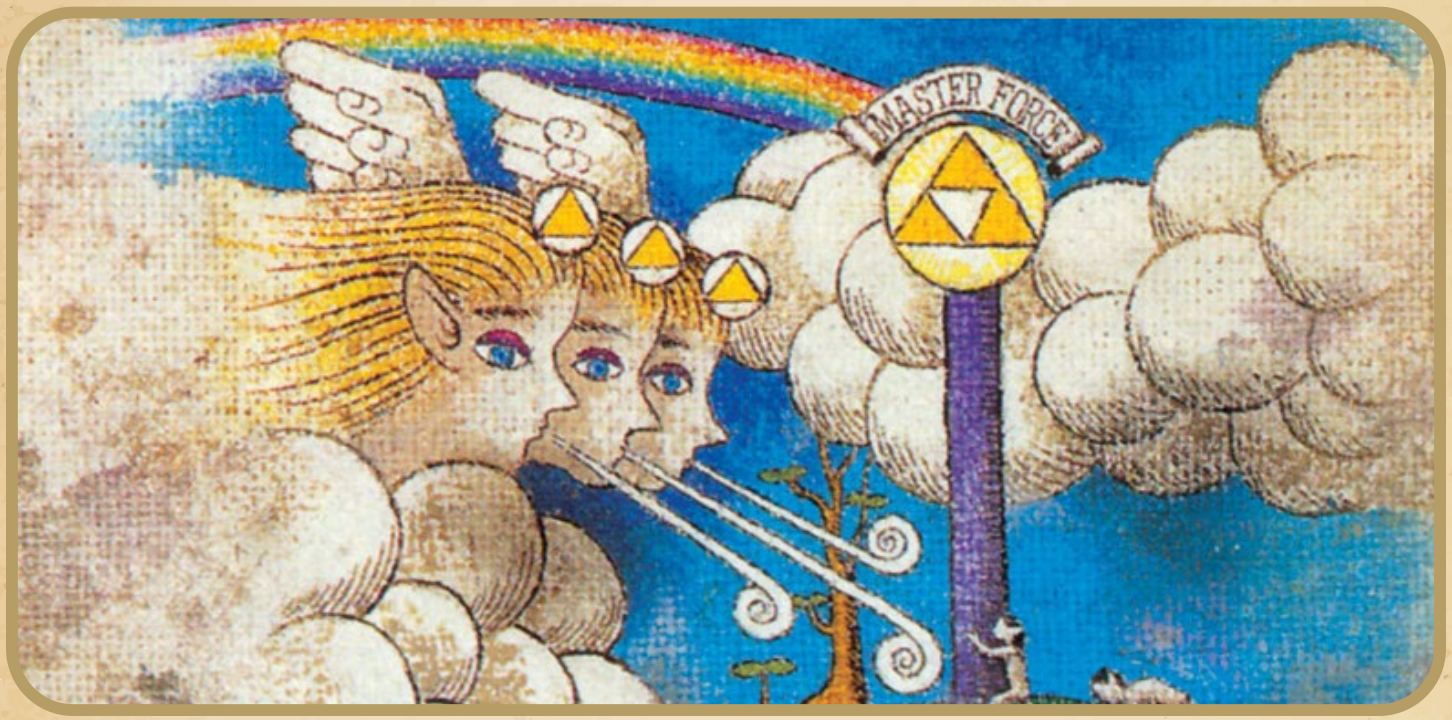
Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves

CONHECENDO SKYLOFT E AS ORIGENS DA FRANQUIA, AGORA NO SWITCH

Uma década após o seu lançamento no Wii, **The Legend of Zelda: Skyward Sword** retorna voando alto como um Loftwing para contar a história de Skyloft, agora no Nintendo Switch e em HD. Com um papel temporal crucial, o título exibe a origem de elementos importantes da série e ostenta mecânicas singulares, graças ao uso de controles de movimento nos combates e *puzzles*. Antes de voltarmos a viver tudo isso, realizaremos uma viagem para contextualizar essa aventura, que será relançada em 16 de julho e é conhecida por sua narrativa ambientada no universo de Link antes da formação de Hyrule.

A gênese de uma franquia tão amada

Para entendermos o contexto de Skyward Sword, devemos retroceder para a gênese do universo onde se passa The Legend of Zelda. De acordo com as lendas, no início dos tempos, três deusas participaram da criação: **Din**, a deusa do poder, que formou as terras e seus elementos; **Farore**, a deusa da coragem, que concebeu a vida para habitar em tal universo; e **Nayru**, a deusa da sabedoria, que trouxe ordem e paz aos seres vivos.

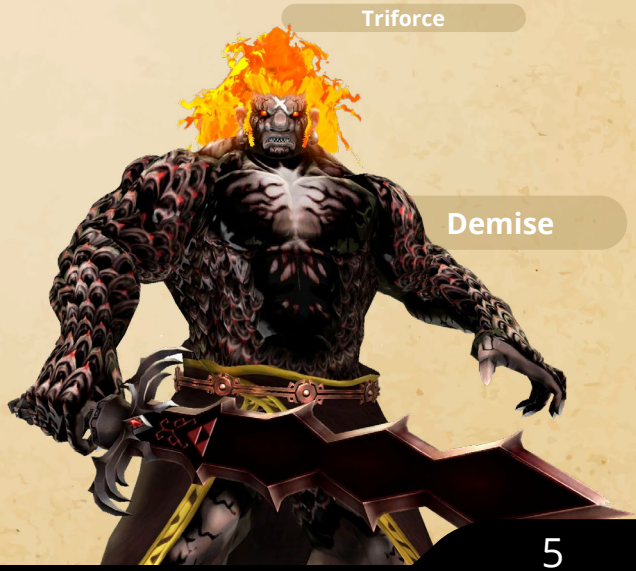


Junto à criação, as três entidades divinas construíram um artefato mágico, com o notável poder de realizar qualquer desejo para quem o conquistasse. Conhecida como Triforce, ela foi deixada sob a guarda de outra deusa, chamada Hylia, que também ficou encarregada de proteger a terra e seu povo.



Triforce

Devido ao seu poder, narrado em mitos e lendas ancestrais, a Triforce passou a ser objeto de desejo de misteriosas forças malignas, que em um certo período da cronologia surgiram e passaram a atacar o universo à sua procura. Na sequência, foi descoberto que estas investidas brutais estavam sendo comandadas por um demônio chamado Demise, que estava devastando o mundo com seus propósitos.



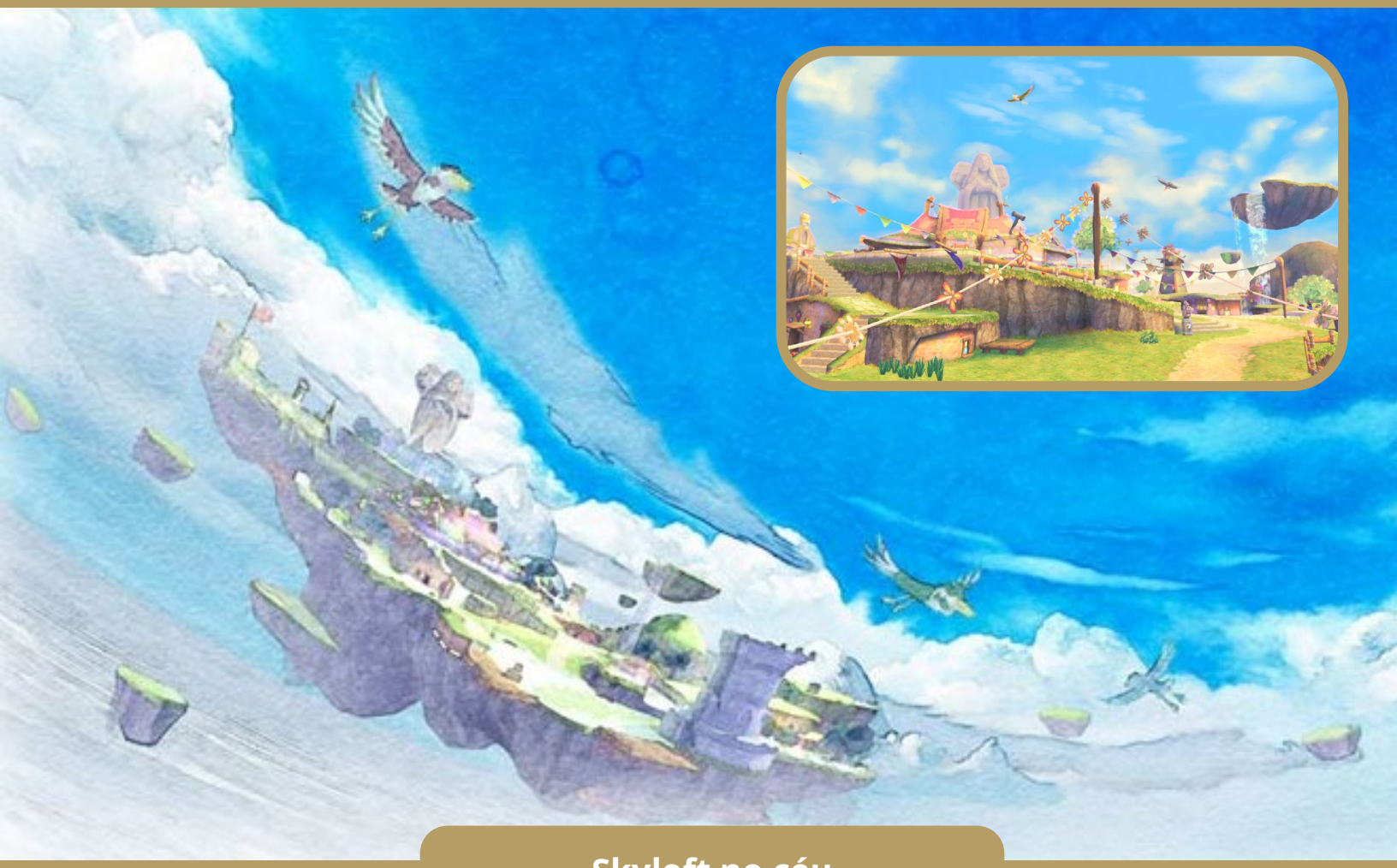
Demise

A vida entre as nuvens



Diante disso, Hylia decidiu tomar uma atitude para preservar o seu legado, criando uma ilha flutuante acima das nuvens na qual os sobreviventes e a Triforce poderiam prosperar longe do vilão. Em um último esforço, a deusa retornou ao solo para enfrentar Demise, onde foi bem-sucedida e aprisionou o mal com o seu poder, embora tenha sido seu suspiro final.

Assim, Skyward Sword se passa alguns anos após essa guerra, com os humanos vivendo no céu e se questionando sobre os mitos quanto à existência da superfície abaixo. Entre os habitantes dessa ilha flutuante, que foi batizada de Skyloft, temos Link, um hylian que anda tendo pesadelos com uma criatura sombria e que está prestes a ter sua vida transformada pelas mãos do destino de uma profecia.



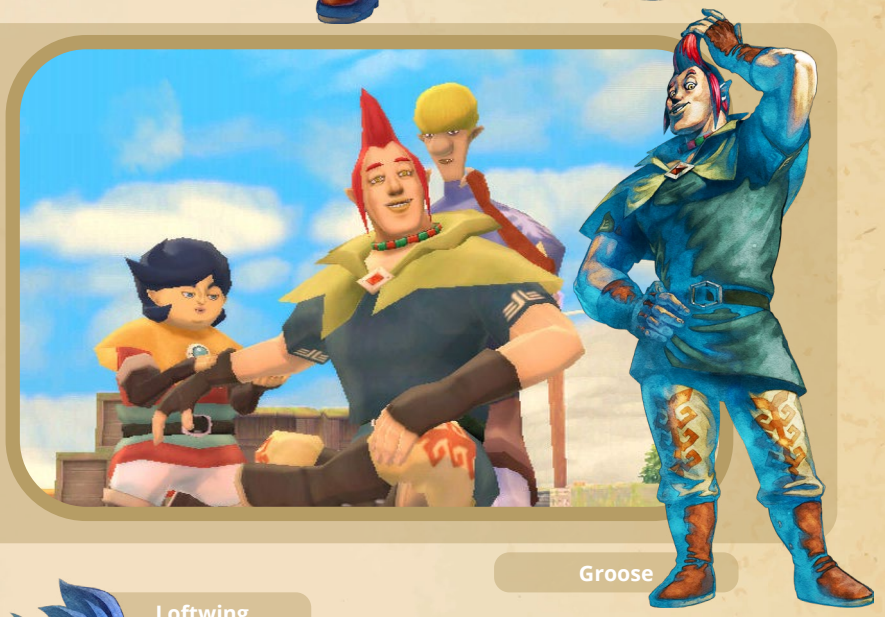
Skyloft no céu

Skyloft e seu povo



Habitante de Skyloft desde que nasceu, **Link** é um garoto que frequenta a Knight Academy, escola de treinamento conhecida por formar guerreiros que protegem a cidade flutuante. Sua turma está a ponto de participar da Wing Ceremony, que é um evento anual que celebra as tradições da ilha, enaltecendo a deusa Hylia e suas histórias lendárias. Além do mais, a festividade também serve como uma espécie de avaliação para os alunos da academia.

Assim como ele, **Groose**, Cawlin e Strich também são aprendizes e sonham em ser guerreiros. Todavia, os três personagens não nutrem boas relações com o protagonista, sempre o atormentando com encrencas, que partem majoritariamente de Groose. O motivo dessa rivalidade se origina do ciúmes que o estudante de topete vermelho sente quanto à proximidade entre Link e Zelda, uma das protagonistas da trama.



Groose

Ao contrário de outros jogos da série, em que ela estrela como princesa, Zelda é uma habitante comum de Skyloft. Sempre interessada pelas lendas da região, ela coincidentemente apresenta talentos musicais que foram acentuados ao ganhar um instrumento considerado divino em sua cultura, que é a harpa. A jovem também é aluna da Knight Academy, instituição dirigida por seu pai, o sábio Gaepora. Nela, Zelda é colega de Link, com quem é amiga desde a infância e pode ser vista frequentemente voando pela região com seus Loftwings.



Cumprindo um papel fundamental em Skyloft, os Loftwings são aves enormes usadas para o transporte nos arredores da ilha flutuante. Eles também são chamados de Pássaros Guardiões, dado que, segundo lendas antigas, eles apresentam ligações com a história da região e simbolizam a proteção divina da deusa Hylia, aparecendo em muitas esculturas e pinturas ao longo da região. Usualmente, cada habitante da cidade conta com a sua própria ave, com quem desenvolvem conexões com o passar dos anos.

Tamanha é a importância dos Loftwings na cultura local que eles são os protagonistas da Wing Ceremony, que consiste em corridas entre as aves guiadas pelos guerreiros. Dessa forma, Skyward Sword se inicia com um acontecimento bem peculiar, que envolve justamente as aves, o evento, Zelda, Groose e, claro, Link, que nas primeiras cenas está dormindo profundamente, o que já não surpreende mais os fãs.



Maus presságios no dia da cerimônia

Após o despertar de Link, Skyward Sword se inicia com o sumiço do Loftwing do protagonista, que é conhecido em toda Skyloft por ser de uma espécie rara de cor vermelha. Junto à Zelda, o jovem inicia sua jornada em busca da ave, e percebe que quem está por trás do desaparecimento é Groose, que arquitetou esse plano justamente para sabotá-lo na cerimônia que está prestes a começar.

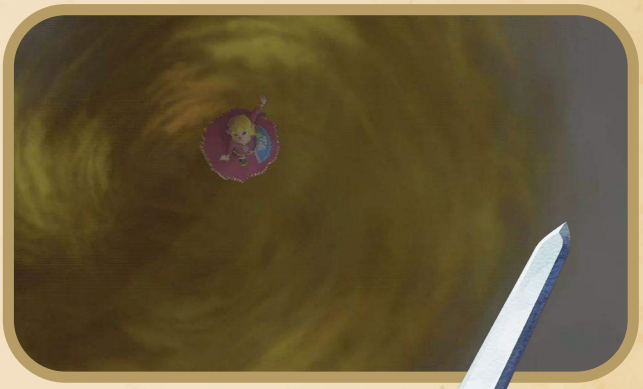


Ao investigar a cidade, o protagonista ouve boatos de que sua ave foi trancafiada em uma caverna próxima à cachoeira de Skyloft. Assim, em um ato heróico, Link toma uma espada emprestada do salão de treinamentos Sparring Hall e recupera seu Loftwing a tempo de participar da **Wing Ceremony**, na qual ele exibe suas proezas e é o grande vencedor.

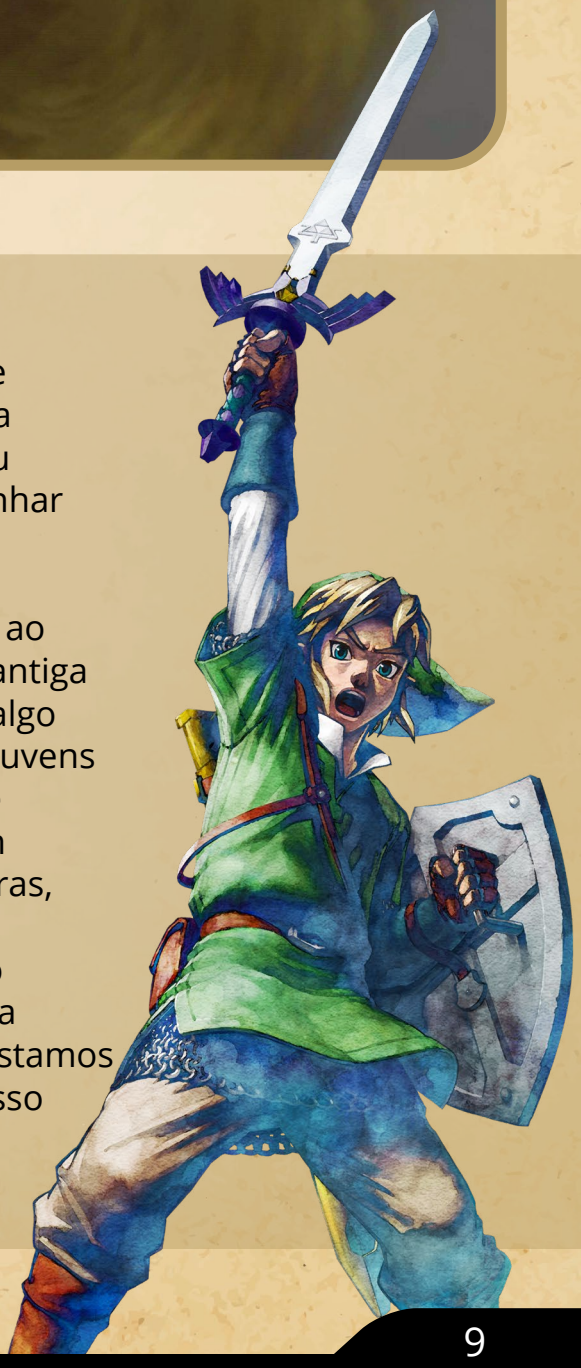


Após seu momento de glória, o jovem dá continuidade à segunda parte da celebração, em que ele deve encenar uma das lendas da região no papel do herói escolhido, enquanto Zelda desfila representando a deusa Hylia. No entanto, depois dos festejos, a alegria é quebrada com um acontecimento surpreendente. Enquanto voavam com seus Loftwing, Link e Zelda são atacados brutalmente por um tornado sombrio. De maneira enigmática, os ventos arrastam somente a garota para baixo das nuvens, fazendo-a desaparecer completamente. Link consegue retornar à Skyloft, onde, ao lado de Gaepora, tenta entender o que aconteceu, mas não encontra muitas explicações.





Após mais uma noite de pesadelos, Link começa a ouvir vozes e encontra um espírito que o guia até à Statue of the Goddess, uma localização icônica de Skyloft. Lá, descobre a entrada para um templo, onde encontra uma espada e seu espectro, que se chama Fi. Ela o conta que ele deve empunhar a arma à sua frente para embarcar em uma jornada em busca de Zelda, que ainda está viva, mas corre perigos.
Em uma cena com Fi e Gaepora, que segue o protagonista ao templo, descobre-se que Link é o herói escolhido de uma antiga profecia, que diz que ele tem a responsabilidade de fazer algo nunca feito na história de Skyloft: quebrar a barreira das nuvens para explorar a superfície misteriosa, onde provavelmente se encontra Zelda. Assim, também é dever do personagem exterminar as forças sombrias reminiscentes naquelas terras, para que um dia, elas se tornem habitáveis novamente.
Com o peso de uma profecia em suas costas, Link dá início a uma aventura lendária na companhia de Fi e segurando a Goddess Sword em sua mão direita, ao contrário do que estamos acostumados a ver em The Legend of Zelda. Na verdade, isso ocorre porque, assim como Zelda e Link, os controles de movimento também são protagonistas de Skyward Sword.





Com os *joy-cons* em mãos

Uma das grandes atrações de Skyward Sword é justamente usar a espada de Link com controles de movimento precisos, como se realmente estivéssemos golpeando os inimigos à nossa frente. Em 2011, essa circunstância foi possível ao combinar o Nunchuck – usado para controlar o personagem e seu escudo – com o Wii Remote e a tecnologia Wii MotionPlus, acessório capaz de aprimorar a precisão do controle.



Uma década depois, entram em cena os *joy-cons* do Nintendo Switch, que também apresentam sensores de movimento, giroscópio e acelerômetro. Apesar de serem pouco utilizados nos jogos do console em geral, eles são bastante precisos, o que será extremamente necessário para se jogar Skyward Sword HD propriamente. Afinal, praticamente tudo no título funciona a partir desses recursos.



A começar pelo uso da espada, que, ao contrário de Twilight Princess para o Wii, não consiste apenas em "sacudir" o controle, já que todo movimento feito com a mão direita do jogador é levado em conta, o que faz com que cada ação seja refletida na tela. Por exemplo, se movermos o braço horizontalmente, Link irá atacar exatamente da mesma forma, e isso vale para todas as direções, o que impacta propositalmente toda a jogatina.

Em Skyward Sword, os mais diferentes estilos de golpes são explorados na hora dos combates, tudo formulado de acordo com o funcionamento dos inimigos. Isso é muito visível com criaturas como as Deku Babas, que são recorrentes no título: enquanto algumas unidades desta espécie só podem ser derrotadas com a espada projetada verticalmente, outras precisam de golpes horizontais para serem feridas. Do mesmo modo, os Bokoblins também tem seu próprio funcionamento, formando proteção contra investidas de determinados ângulos, mas deixando a guarda livre em outros.



Ou seja, contra todos os inimigos do jogo, é preciso analisar as situações e tomar conhecimento das múltiplas possibilidades que são fornecidas com os controles de movimento, que, por serem tão precisos, ditam o ritmo dos combates. Contudo, não pense que essas mecânicas se limitam ao uso da espada, pois os itens usados por Link também operam com esse estilo.



Os tradicionais arco e flecha e estilingue, por exemplo, atiram seus projéteis conforme miramos com nossa mão direita. Algo parecido também ocorre com a rede de caçar insetos e o chicote, que são manipulados de acordo com a motilidade de nosso braço. Isso se aplica basicamente a todos os itens, incluindo os estreantes, como o **Beetle**, que é um inseto mecânico que pode ser teleguiado por Link. De extrema utilidade nas dungeons do jogo, ele funciona da mesma forma como pilotamos os Loftwings, com o controle deitado na horizontal e inclinando para as direções desejadas.





Além dos combates e o uso de itens, alguns *puzzles* ao longo do título também manifestam mecânicas do estilo. Um exemplo recorrente são as chaves de entrada para os grandes chefes das dungeons, que devem ser encaixadas precisamente conforme giramos a mão direita.

Embora o conceito pareça trabalhoso, são essas características de gameplay que tornam Skyward Sword único e divertido, fazendo com que o título seja conhecido por ter levado os recursos do Wii ao extremo em 2011. Agora, no Switch, isso não deve ser diferente, portanto, trate de treinar a mão para empunhar os *joy-cons* e a Goddess Sword com maestria, pois teremos muitos desafios e regiões para serem exploradas em breve.

Floresta, vulcão e deserto
no estilo *cel-shading*

Em sua jornada pelas terras misteriosas abaixo das nuvens, Link terá de buscar vestígios de Zelda pelos mais diferentes tipos de terrenos. Um deles é a exuberante **Faron Woods**, uma floresta extremamente verde, com árvores altas e cogumelos gigantescos. Além de sua flora exuberante, onde se escondem muitos segredos, o local tem uma fauna singular, sendo o lar dos Kikwi, pequenas criaturas felpudas que levam uma folha em sua cabeça.



Kikwi

Ao chegarmos lá, no entanto, não é tão fácil encontrá-los, pois a floresta, que costumava ser pacífica, foi invadida por inúmeros Bokoblins, o que fez com que os Kikwi se escondessem assustados. Assim, nos envolvemos na missão de resgatar as criaturinhas, que podem saber de informações para ajudar em nossa quest principal. Conforme encontramos os membros desse povo tão fofo, eles nos contam mais sobre a Faron Woods e suas histórias, sendo uma ótima oportunidade para saber mais sobre a vida na superfície.



Bokoblins

Outro lugar a ser desbravado é o **Eldin Volcano**, que costumava abrigar muita vida no passado, mas agora está caótico, enfumaçado e coberto por lava em 65% de sua totalidade, de acordo com as estatísticas sempre precisas de Fi. Ainda assim, há uma espécie bem peculiar que pode ser encontrada por lá, que são os Mogmas.



Mogmas

Essas criaturas são toupeiras humanoides que vivem subterraneamente nas proximidades do vulcão, trivialmente conhecidas por sua rotina de escavação e obsessão por *rupees*. Em Skyward Sword, elas nos contam que a região está sofrendo com a invasão de monstros indesejados e clamam por ajuda. Link, como um bom herói, atende às preces e se esforça para resolver os problemas do povo, buscando também conhecer melhor a região e possíveis pistas sobre o paradeiro de Zelda.

Também em destaque, **Lanayru Desert** é um espaço tomado por areia e com pouco vigor, mas que já foi uma região verde, por incrível que pareça. Acontece que, em um passado próximo, as fontes e recursos naturais se esgotaram e tornaram o local em um deserto. Esse mesmo processo ambiental também afetou uma raça que habitava por lá: os **Ancient Robots**, mini androides que costumavam minerar a província, mas que foram desativados.





Timeshift Stones



Ancient Robots sem vida



Ancient Robots

Com isso, descobrimos uma forma para trazer os robôs de volta à "vida", que parte do uso de fontes de energia conhecidas como **Timeshift Stones**, que podem ser encontradas em meio ao terreno arenoso de Lanayru Desert. Nesse ritmo, molda-se outro capítulo da aventura, com nosso protagonista resgatando os robôs e investigando sobre os acontecimentos da superfície.

Não à toa, Faron Woods, Eldin Volcano e Lanayru Desert são lugares considerados sagrados em Skyward Sword, pois representam as deusas da criação de acordo com os seus nomes: Farore, Din e Nayru, respectivamente. Assim, mesmo com a superfície sendo um espaço misterioso e temido pelos moradores de Skyloft, o passeio rende bons momentos na medida em que são exibidos com uma arte com toques cel-shading de tirar o fôlego. Sem falar que, no decorrer da linha do tempo da série, serão essas as regiões que serão reformuladas e darão traços ao Reino de Hyrule, exibido em títulos posteriores, como Minish Cap, Four Swords e Ocarina of Time.

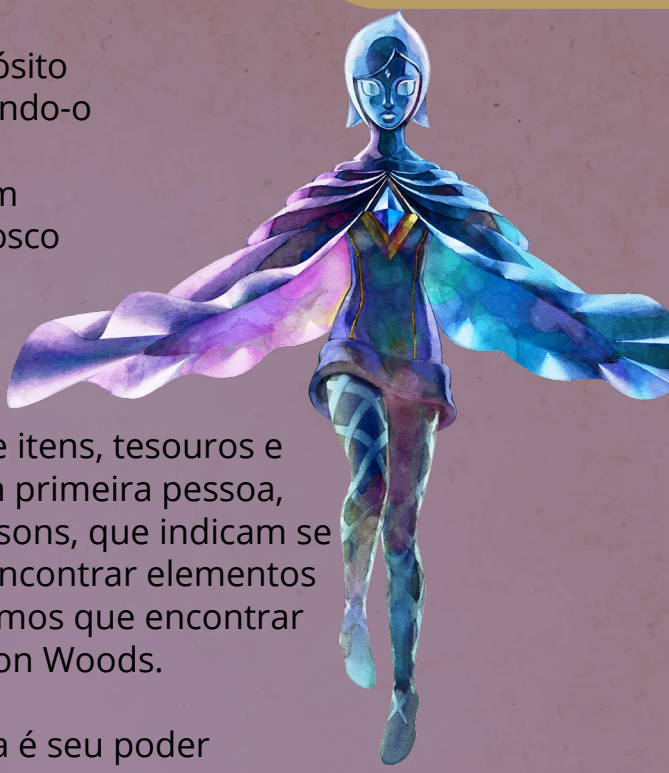


A importância de Fi e a luta contra Ghirahim

Embora já tenhamos abordado um pouco de sua presença, Fi é uma personagem que merece ser olhada com carinho em Skyward Sword. Ela é um espírito com traços de humano que foi criado por Hylia como parte da profecia mencionada ao longo do título. De acordo com narrativas antigas, a deusa inventou a **Goddess Sword** e sua alma – que é Fi – como parte do plano para proteger os humanos de uma eventual calamidade de Demise.



Goddess Sword

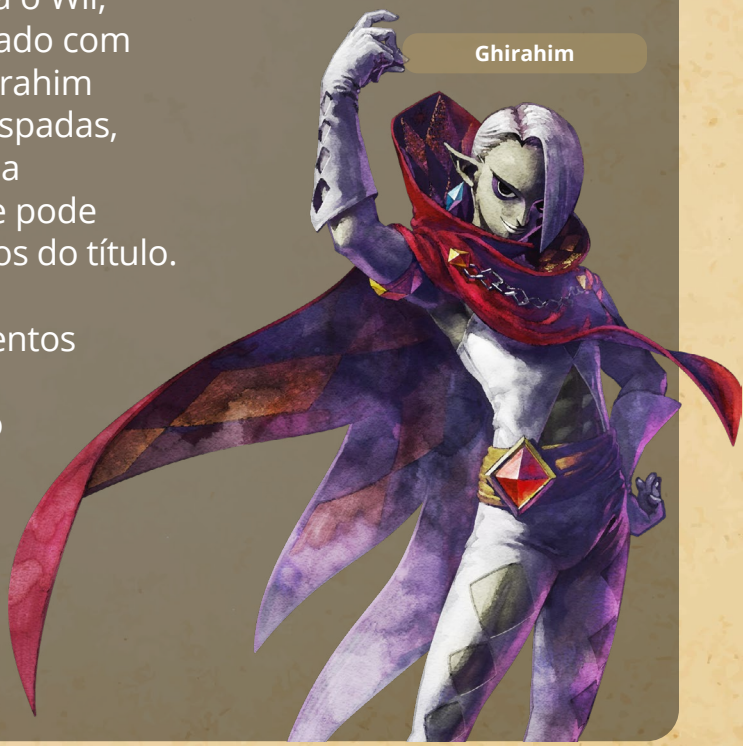


Vestindo roxo e azul, Fi entra na jornada com o propósito de auxiliar o herói Link ao longo dos desafios, chamando-o de mestre frequentemente. Para os mais saudosos, pode-se dizer que sua presença lembra a de Navy, em Ocarina of Time, que da mesma forma embarca conosco na aventura e vive entoando diversos avisos.

Além disso, Fi se mostra versátil e de extrema utilidade por possuir diversos recursos, como o Dowsing. Essa utilidade opera como um rastreador de itens, tesouros e personagens, em que, através de uma perspectiva em primeira pessoa, apontamos nossa espada para a frente até ela emitir sons, que indicam se estamos próximos do que desejamos. Dessa forma, encontrar elementos fica mais fácil, sendo essencial em missões em que temos que encontrar objetos ou seres vivos, como o caso dos Kikwi em Faron Woods.

Outro mecanismo útil do espírito embutido na espada é seu poder de telepatia. Fi é capaz de transmitir descrições detalhadas sobre os ambientes, destinos e demais informações, incluindo avisos que indicam quando a bateria de nosso controle está prestes a acabar. Da mesma forma, ela fornece elucidações acuradas do comportamento dos inimigos, como os seus pontos fortes e fracos. Convenhamos, é algo que sempre vem em boa hora, ainda mais quando se luta contra oponentes poderosos como o vilão Ghirahim.

O antagonista figura com muito estilo e extravagância desde os primeiros trailers de Skyward Sword para o Wii, onde aparece com seu visual acinzentado e decorado com losangos ao longo do corpo. Assim como Link, Ghirahim também se mostra como um grande duelista de espadas, realizando batalhas e diálogos memoráveis por sua personalidade, arrogância e perversidade — o que pode indicar relações com os acontecimentos misteriosos do título.



Ghirahim

Apresentando papéis importantes nos acontecimentos da intriga, Fi e Ghirahim são símbolos de Skyward Sword, participando de forma efetiva na formação de elementos do universo de Zelda, que está completando três décadas e meia em 2021. Tendo isso em vista, quer melhor presente para comemorar o aniversário da série do que a chegada de The Legend of Zelda: Skyward Sword HD no Switch?

Criando uma lenda

Como uma das aventuras mais singulares da série, **The Legend of Zelda: Skyward Sword HD** se aproxima do Switch prometendo grandes emoções aos fãs da franquia. Além de ser uma oportunidade única para conhecer os primórdios do universo de Link e Zelda, o título, que será lançado em 16 de julho, também é uma experiência que merece ser vivida por seu gameplay incomparável, o qual nos fará movimentar os *joy-cons* por horas a fio com o relançamento da jornada caracterizada pelas nuvens de Skyloft, a simpatia de Fi e toda a graciosidade dos Loftwings.



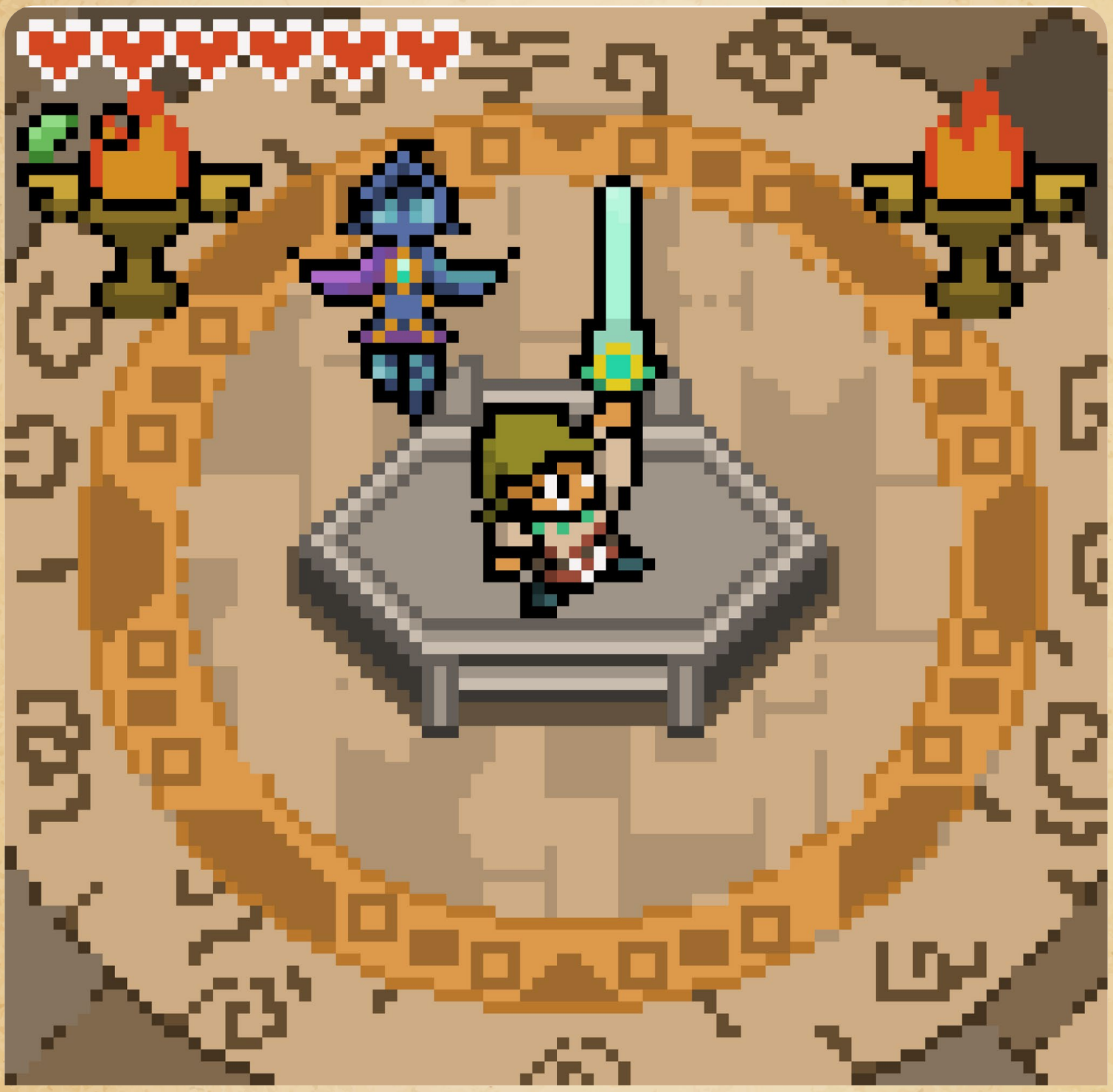
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD (Switch)
Desenvolvedor Nintendo EPD
Gênero Ação e Aventura
Lançamento 16 de julho de 2021

Expectativa
5

Ilustra Blast



"Dada-da-daaa" por *Lucas Mathias*



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 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 ***Renan Rossi***

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Wendell Laurentino

SKYWARD SWORD

E AS DIVINDADES PRECURSORAS DE HYRULE

The Legend of Zelda: Skyward Sword, clássico de Wii que logo completará uma década de existência com sua versão HD já confirmada para chegar ao Switch em julho, quebrou paradigmas ao nos levar à verdadeira origem do ciclo de bem e mal que atravessa a jornada de Link, Zelda e Ganon. Enfim pudemos saber como tudo começou e, obviamente, quais eram as divindades e entidades representantes dos pilares essenciais governados pelo poder, sabedoria e coragem, virtudes que viajam pelos elos do tempo e encarnam nos personagens jogo após jogo.

Hylia e a proteção da Triforce

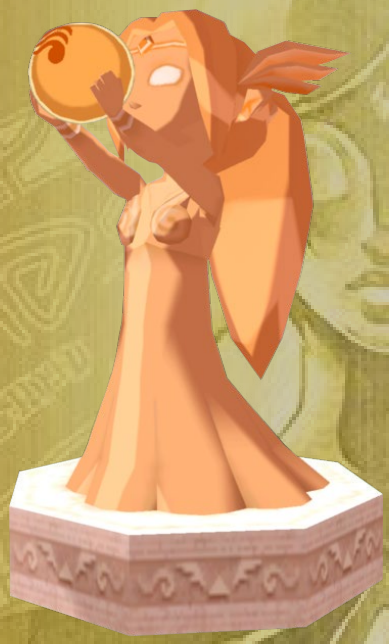
Título que abre a cronologia oficial da série, Skyward Sword é ambientado na superfície do mundo antigo, terra que futuramente viria a se tornar Hyrule e que antecede o retorno dos descendentes da deusa Hylia. É nesse cenário que entidades e divindades originais fundamentam os princípios que percorrem toda a franquia Zelda.

Hylia é a precursora do povo hyruleano e cujos herdeiros, além de manter o culto às divindades, também foram os responsáveis pela construção de obras conhecidas, como o Castelo de Hyrule, o Templo do Tempo e a grande ponte que atravessa o Lago Hylia. Foi a deusa quem estabeleceu os acordos que permitiram a coexistência pacífica entre hyruleanos, gorons, zoras e demais raças do mundo. Não seria equívoco algum se a franquia fosse chamada The Legend of Hylia.



Conforme retratado na abertura de Skyward Sword e também confirmado no livro **Hyrule Historia**, guia da Nintendo que confirma a existência de uma cronologia para a série Zelda, a deusa Hylia, sendo a figura central da mitologia de Hyrule, também é incumbida de proteger a Triforce após a criação do mundo. O evento registrado no livro também é mencionado em **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**.

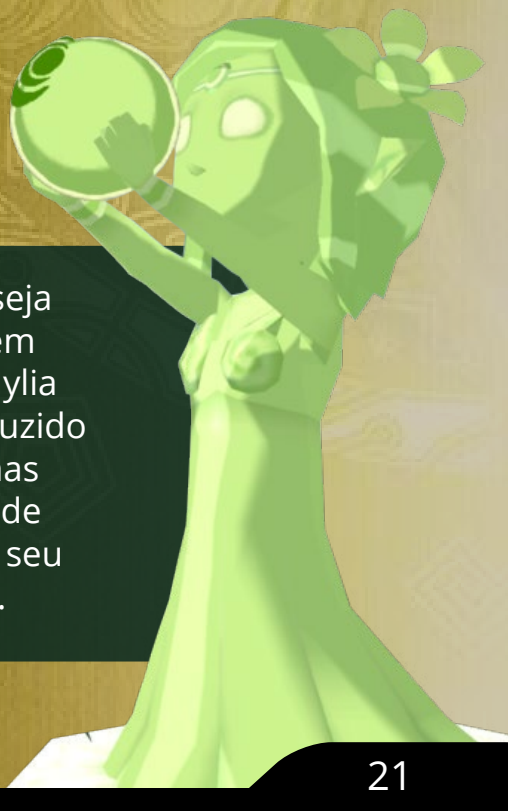




Na aventura de N64, nos é contada a história da criação através dos poderes das deusas Din, Nayru e Farore, que representam as virtudes do poder, sabedoria e coragem, respectivamente. Assim, a trindade realiza um pacto para celebrar a origem, apresentando-nos à Triforce, a essência divina das três qualidades.



Devido à sua magnificência e capacidade de realizar desejos, o artefato jamais deve cair sob o controle daqueles incapazes de possuir as três virtudes em equilíbrio. De volta à Skyward Sword, é nesse contexto que cabe à Hylia, intitulada a deusa do mundo terreno, protegê-la para evitar uma era de caos.



A deusa é citada constantemente em outros jogos da série, seja por localidades em sua homenagem ou referências diretas em estátuas e demais objetos históricos. A enorme estátua de Hylia presente em Skyloft, por exemplo, aparece em tamanho reduzido nos vilarejos de **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, nas quais entregamos os orbes espirituais. É notável a presença de Hylia por toda Hyrule, o que confirma o papel da deusa e de seu povo em harmonizar a convivência entre as diferentes raças.

Demise e a Antiga Batalha

Na superfície, os primeiros humanos descendentes de Hylia coexistiam pacificamente com as demais raças e construíram pelas mais vastas regiões templos e estruturas para celebrar tanto sua divindade quanto as três criadoras do mundo. Boa parte das localidades visitadas por Link durante a campanha de Skyward Sword mostram resquícios culturais dessas civilizações que um dia ocuparam as florestas de Faron, as montanhas de Eldin ou mesmo os antigos mares de Lanayru, posteriormente transformados num enorme deserto.

Contudo, o mal se alastrava abaixo da superfície, comandado por Demise, a pura essência da calamidade. Seu ódio pela vida e sede de destruição criaram fissuras que serviram de passagem para que monstros dos mais variados tipos pudessem invadir a harmonia do mundo e iniciar o que conhecemos como a Antiga Batalha.





O objetivo de Demise era obter a Triforce para transformar tudo em caos, e seu poder era tão intenso quanto os poderes da deusa Hylia. Mesmo com uma aliança entre os primeiros humanos e as demais raças que habitavam a terra, a luta contra o mal nunca chegava ao fim.

Algumas teorias apontam que Demise seja oriundo de um universo paralelo à Hyrule no qual não havia harmonia após a destruição de sua Triforce. Outras levam a acreditar que o condutor da malevolência seja um resquício da era do caos que permeava o universo antes da ordem e vida trazidas por Din, Nayru e Farore. É essa entidade a responsável por amaldiçoar os descendentes de Hylia, pregando um ciclo sem fim no qual o mal sempre retornará para atormentar aqueles que protegem a Triforce. Uma das encarnações de Demise mais conhecidas na série é a figura de Ganon.



Num último ato de proteção durante a Antiga Batalha, Hylia reúne os sobreviventes de seu povo sobre uma enorme porção de terra que é levada aos céus, para assim escapar da influência de Demise e impedir a entidade maligna de alcançar a Triforce. Geração após geração, coube aos hyruleanos protegerem o artefato, mesmo que para isso fossem cortadas as ligações com a superfície. Através de uma barreira mágica nas nuvens, não havia como retornar ao mundo de baixo.



Essa é a origem de Skyloft, o conjunto de ilhas flutuantes onde a aventura de Skyward Sword começa. Mesmo com a manutenção dos cultos e cerimônias à deusa Hylia como elementos essenciais de sua cultura, a passagem do tempo transformou as histórias antigas em lendas, e poucos habitantes de Skyloft possuem conhecimento sobre o ocorrido, menos ainda sobre a existência da superfície ou do artefato sagrado.

A profecia e os dragões

Após salvar a Triforce e seu povo nos céus, Hylia retorna à superfície e consegue, com a ajuda da aliança entre as raças, vencer a Antiga Batalha e selar as forças do mal. Entretanto, ela sabia que cedo ou tarde chegaria o momento em que os hyruleanos desceriam mais uma vez à superfície para combater Demise.



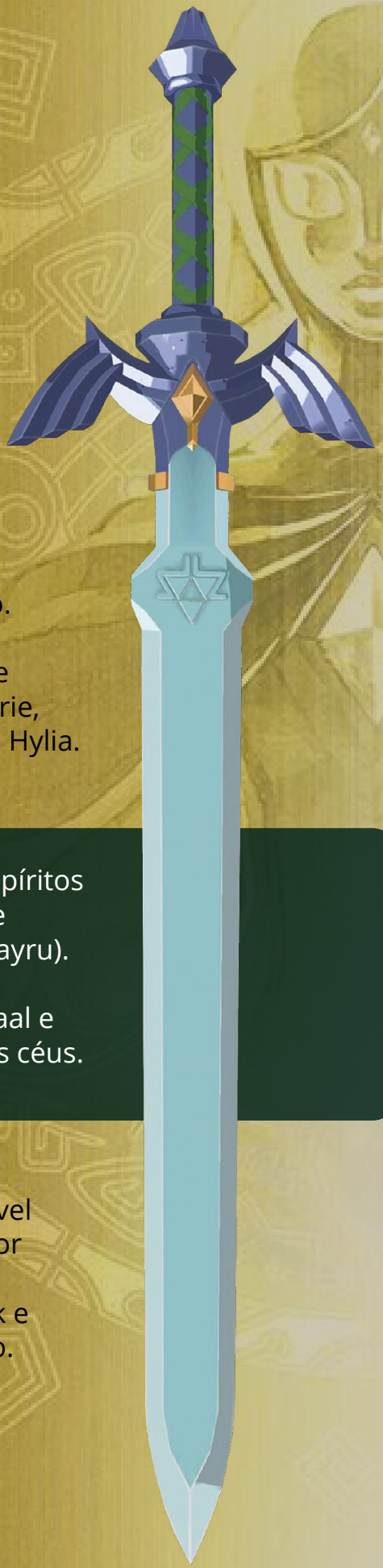
O que move a narrativa de Skyward Sword é uma grande profecia da deusa Hylia no sentido de preparação para o confronto definitivo com Demise. Os acontecimentos envolvem centenas de anos, bem como a abdicação da imortalidade da deusa visando à possibilidade de utilizar os poderes da Triforce para trazer a paz ao mundo. Apenas seres mortais podem fazer uso do artefato.



Ao abrir mão da vida eterna, Hylia dá início a um ciclo de encarnações de seus poderes divinos em figuras mortais geração após geração. O costume é dar o nome de Zelda àquelas abençoadas com os poderes da deusa. Tanto a jovem Zelda quanto o Link de Skyward Sword são parte da profecia de Hylia.

Enquanto Zelda passa por rituais a fim de evocar os poderes da deusa, Link é incumbido da tarefa de obter as três chamas divinas para criar a lendária Master Sword. Sua jornada envolve o encontro com três dragões espirituais, servos de Hylia e protetores das regiões da superfície.

Eles carregam para si o mesmo nome de suas localidades (**Eldin**, **Faron** e **Lanayru**), referência direta às deusas Din, Farore e Nayru. Donos de personalidades distintas, assim como a trindade criadora, os dragões detêm o conhecimento sobre a antiga Song of the Hero, canção sagrada ensinada por Hylia e que revela a localização da Triforce. Cabe a eles também a proteção das chamas sagradas necessárias para infundir a lâmina da Goddess Sword e transformá-la na lendária Master Sword, a única arma a ser utilizada por um mortal com poderes capazes de ferir Demise.



No entanto, cada um dos dragões coloca Link sob provações rigorosas, de modo a atestar a legitimidade do herói escolhido. Sua divindade transcende Skyward Sword, o que faz com que encontremos tanto novos dragões quanto outros espíritos que carregam nomenclaturas semelhantes em outros títulos da série, sempre retratados como protetores regionais e servos fiéis de Hylia.

Em **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, por exemplo, os espíritos regionais de Hyrule possuem os mesmos nomes dos dragões de Skyward Sword (o símio Faron, o pássaro Eldin e a serpente Lanayru). Já em Breath of the Wild, os dragões que sobrevoam o mundo também apresentam nomenclaturas semelhantes (Farosh, Dinraal e Naydra), atrelados às regiões às quais habitam ou atravessam os céus.

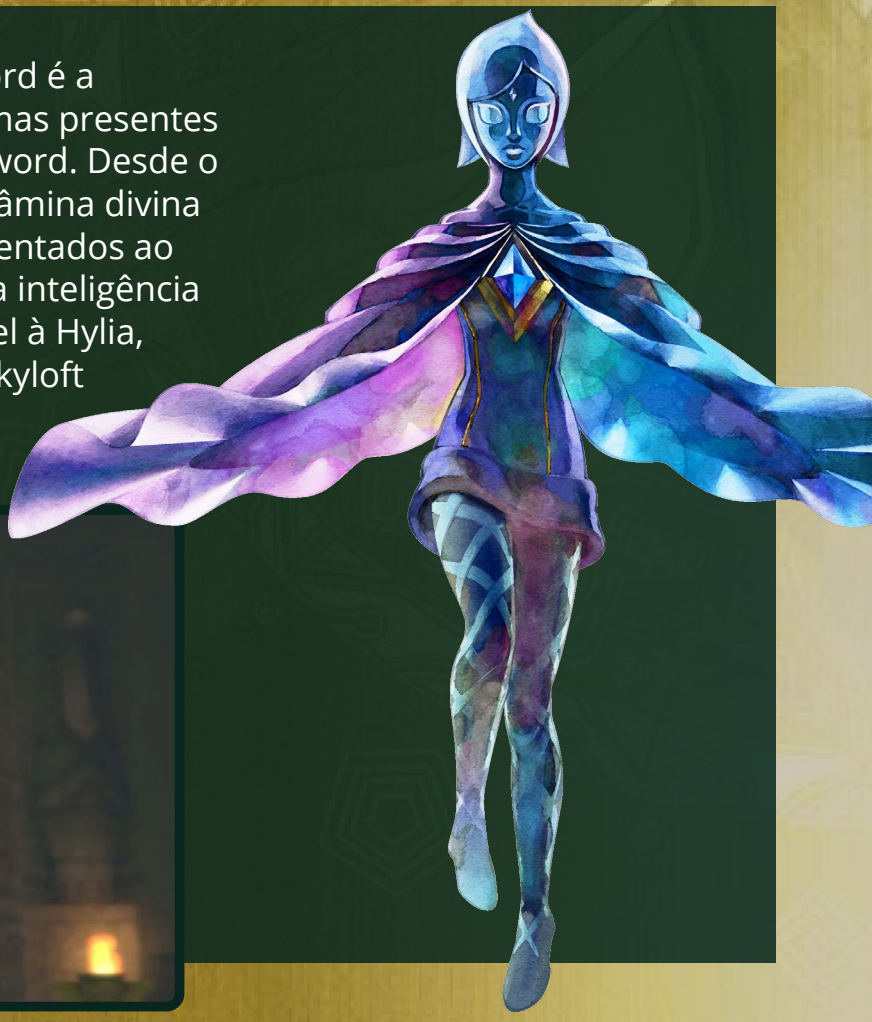
E por falar em céus, também existe um quarto dragão responsável por protegê-lo: Levias. Em Skyward Sword, o grande peixe-voador é nomeado guardião das altitudes após Hylia abdicar de sua imortalidade. Ele é o primeiro dos dragões encontrados por Link e também a divindade que revela a existência da Song of the Hero.

Levias é uma derivação de Leviatã, palavra bíblica que alude a uma grande criatura aquática. Com o tempo, passou a simbolizar animais de grande porte, como as baleias. Na franquia Zelda, assim como na cultura real, seu uso é empregado para dar significado ao ato de levitar ou voar, alusão presente em **The Legend of Zelda: Link's Awakening** através da entidade Windfish. O mesmo pode ser dito a respeito do Ocean King presente em **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**.

Breath of the Wild também confirma a existência de Leviatãs na Hyrule do passado. Seus enormes fósseis inclusive podem ser encontrados soterrados sob o gelo, regiões montanhosas ou nos confins do deserto.

A alma das espadas

Uma característica única de Skyward Sword é a manifestação corpórea das principais armas presentes no game: a Master Sword e a Demise's Sword. Desde o momento em que temos contato com a lâmina divina de Hylia, no início do game, somos apresentados ao espírito que a rege, Fi, dotada de extrema inteligência e precisão em relação às informações. Fiel à Hylia, cabe a Fi guiar Link tanto pelos céus de Skyloft quanto pelas terras da superfície na busca por Zelda e demais objetivos.





Sua racionalidade acerca dos fatos pode ser interpretada como um grande sinal de sabedoria, de modo a caracterizá-la como uma entidade calma e séria, disposta a descobrir a verdade através da análise das situações, nunca deixando Link cair no campo emocional, o que significaria falhar em sua missão perante a deusa. Tal personalidade relaciona-se com a virtude da sabedoria de Nayru, uma das deusas criadoras do mundo.



Do outro lado, o papel correspondente a Lord Ghirahim é desconstruir a razão, guiado apenas pelas emoções e apelo à superioridade. Determinado a sacrificar Zelda para o retorno de seu mestre, Demise, é ele quem dá início às adversidades que levam Link e Zelda à superfície. Em seus vários encontros com o herói no decorrer do game, são revelados novos traços de sua personalidade deturpada.

Confiante e eloquente num primeiro momento, inclusive considerando Link uma peça frágil e descartável, Ghirahim aos poucos mostra sua verdadeira face, uma entidade extremamente violenta, sádica e que expõe diversas fragilidades emocionais, como a inveja, o ódio e a vingança, o oposto da racionalidade encontrada em Fi. Seus lados perversos também afetam sua forma visual, que muda significativamente do início ao final da aventura.





É justamente a união de distorções emotivas atreladas a um poder descontrolado que dão forma à Demise's Sword, a arma empunhada pelo rei do mal e grande vilão do jogo. Sua construção narrativa e visual, até mesmo com uma Triforce invertida incrustada na lâmina disforme, aproximam-se de uma ideia de puro poder, como a virtude da deusa Din, porém com a falta da sabedoria e coragem que estabeleceriam o equilíbrio necessário para manusear tal força.

Cultura hyruleana

Essa viagem pela mitologia de Skyward Sword é um ótimo ponto de partida para conhecermos as divindades e entidades originárias do ciclo de bem e mal que percorre a franquia Zelda. Cronologicamente, é a partir dessas lendas que muitos elementos são mantidos ou transformados entre a aventura de Wii e Breath of the Wild, por exemplo, situado em uma das três pontas finais da linha temporal. Mesmo com a passagem de centenas ou milhares de anos, a cultura hyruleana continua sendo um elo substancial entre cada jogo lançado.



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

COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play



Luís Antônio Costa
Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Alves



Demise e a origem de todo mal em The Legend of Zelda

Considero Skyward Sword (Wii) meu Zelda preferido. E não apenas pela jogabilidade inovadora que me proporcionou o maior nível de imersão que já senti em um jogo, mas também pela sua história. O game é responsável por resolver muitas dúvidas e esclarecer várias especulações que se criaram ao longo da série. Resumindo, descobrimos que Zelda é na verdade a reencarnação da Deusa Hylia e o vilão Demise é a forma original de Ganondorf que amaldiçoa os heróis com um ciclo interminável de ódio. Mas existe muito mais por trás dessa história que podemos explorar.



CUIDADO: O texto a seguir contém spoilers para quem não jogou Skyward Sword e A Link Between Worlds. Leia por sua conta e risco!

Lorule e a Triforce invertida

Ok, Skyward explica como a história entre Ganondorf, Zelda e Link se originou e se repete ao longo dos séculos com o mal atrás da princesa e da Triforce e seu herói sempre aparecendo para protegê-la. Mas de onde o mal original, Demise, surgiu? O prólogo de Skyward Sword apenas explica que ele e seu exército de demônios surgiram um dia através de fendas na terra, matando pessoas indiscriminadamente em busca do poder da Triforce.



Vindas de "fendas abertas na terra", Demise e seu exército de demônios invadiram o mundo de Hyrule.

O massacre somente termina quando a Deusa Hylia e seus companheiros se ergueram para enfrentá-lo em um combate longo e árduo. Mas espere um pouco, onde eu já ouvi sobre seres saindo através de fendas? É nessa hora que a trama de *A Link Between Worlds* (3DS) se mistura na nossa teoria, pois é nesse game, através de fendas abertas entre dois mundos, que Link e outros personagens podem transitar entre **Hyrule** e **Lorule**.



Hylia se une às raças da superfície para proteger o mundo, os humanos e a Triforce do mal.

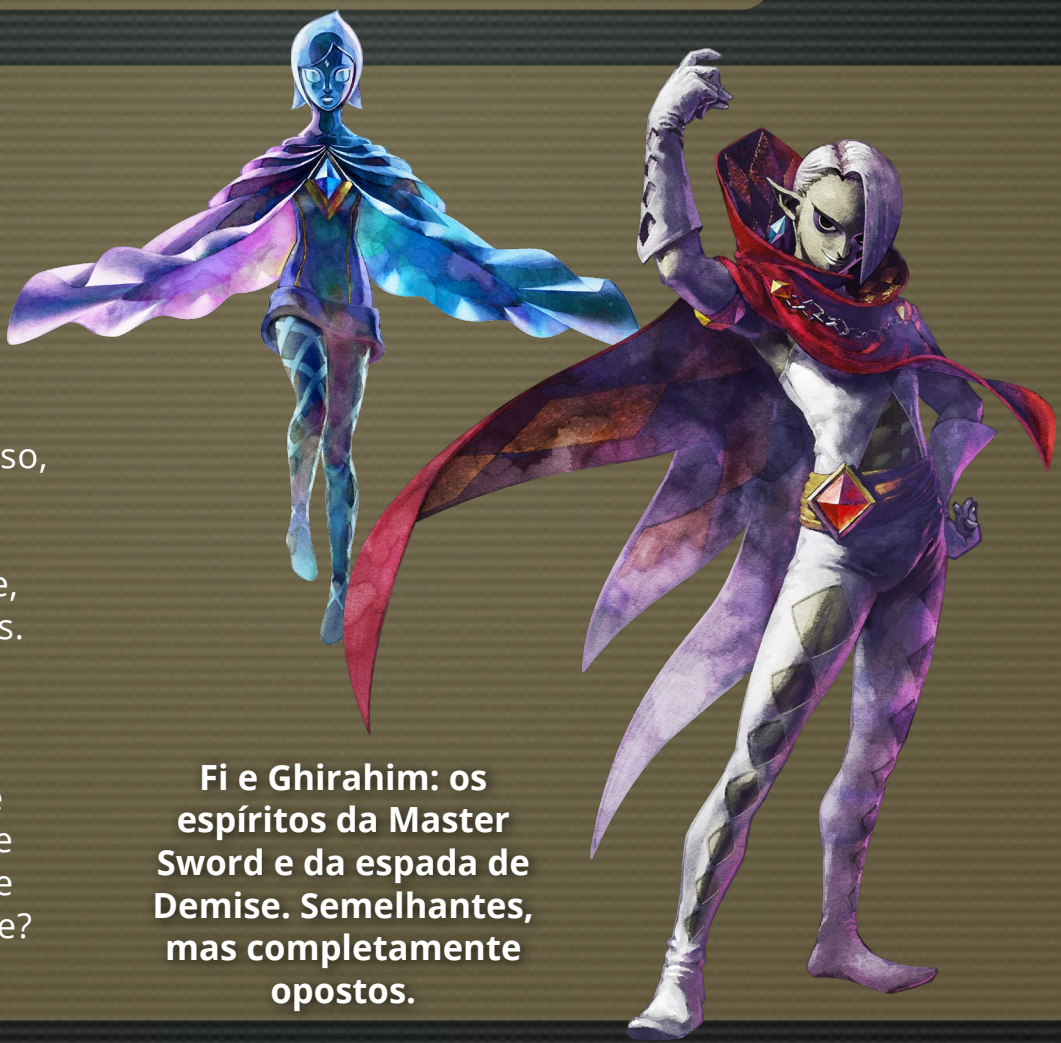




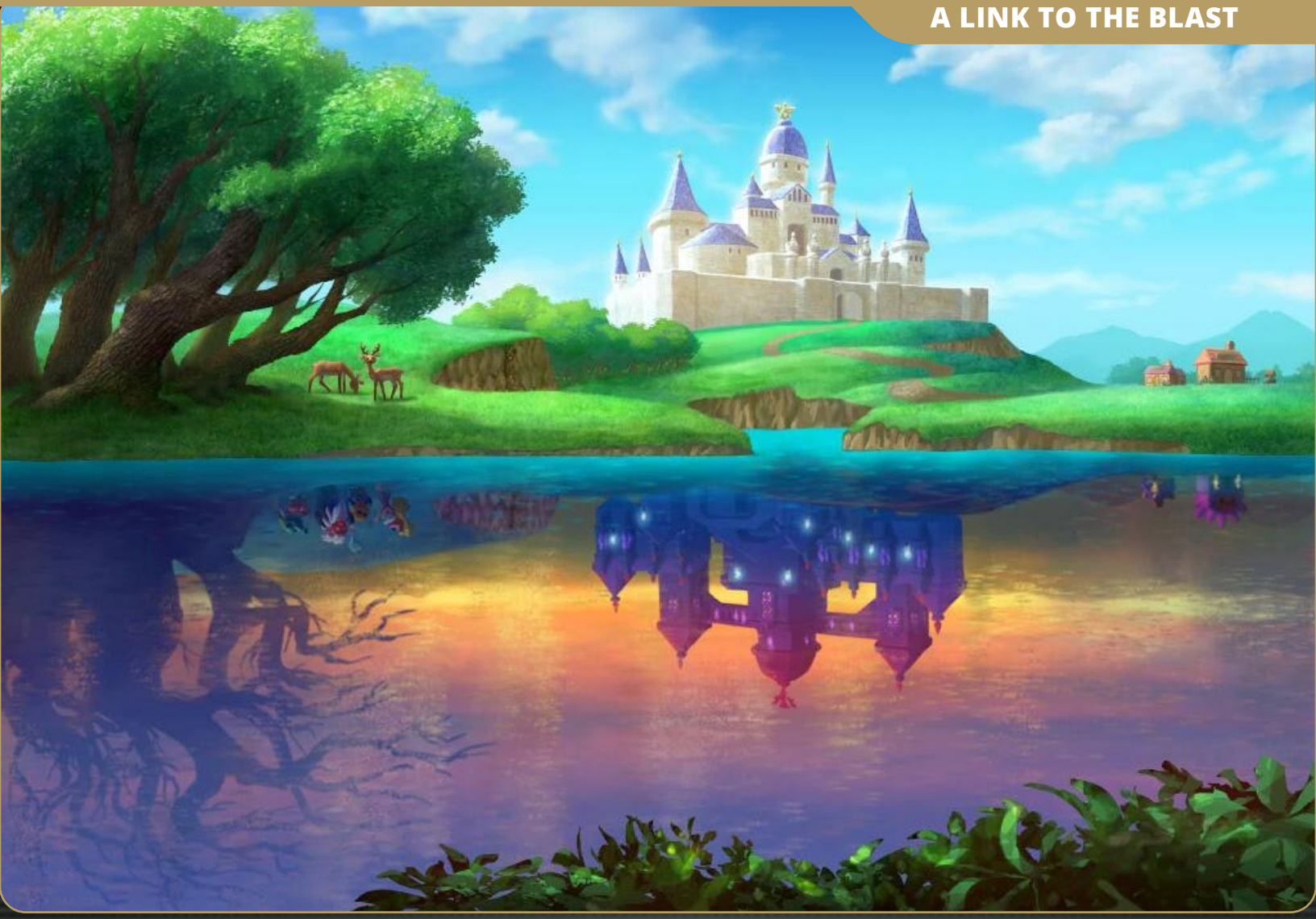
E o que Lorule é senão um mundo paralelo e muito semelhante a Hyrule (mas em tudo parece ser o contrário)? Isso significa então que Demise e seus demônios vieram de Lorule? Talvez a maior prova disso seja a espada de Demise. Se prestarmos atenção aos detalhes, veremos que ela contém uma Tirforce invertida, semelhante à Triforce de Lorule. Podemos ir até mais longe e dizer que sua espada se trata de uma versão paralela da Master Sword, devido a ser o total oposto da mesma.

Pode passar despercebido para alguns, mas o símbolo da Triforce invertida de Lorule é evidente na espada de Demise.

Enquanto a Master Sword possui um design clássico e muito austero e limpo, a espada de Demise (que iremos chamar de **Fell Master Sword**, "A Master Sword Decaída") tem um aspecto mais ameaçador e um mais irregular. Além disso, os espíritos que habitam as duas espadas, **Fi** e **Lorde Ghirahim**, respectivamente, são completamente opostos. Enquanto Fi é calculista e fria, quase como uma IA, Ghirahim é dominado por emoções como ódio, fúria e êxtase. Mas por que Demise iria deixar Lorule para trás e invadiria o mundo de Hyrule?



Fi e Ghirahim: os espíritos da Master Sword e da espada de Demise. Semelhantes, mas completamente opostos.



Dois lados do mesmo universo

Para responder a essa pergunta, primeiro precisamos levantar uma tese que sustenta nossa hipótese: de que o tempo não corre da mesma forma em ambos os mundos.
Isso porque quando da época da chegada de Demise ao universo de Hyrule, o reinado ainda não existia. Tudo o que havia na superfície eram povoados e vilarejos e alguns templos em homenagens à Deusa Hylia e às três divindades Farore, Din e Nayru, além das tribos de criaturas que viviam em paz com os humanos em diferentes regiões.



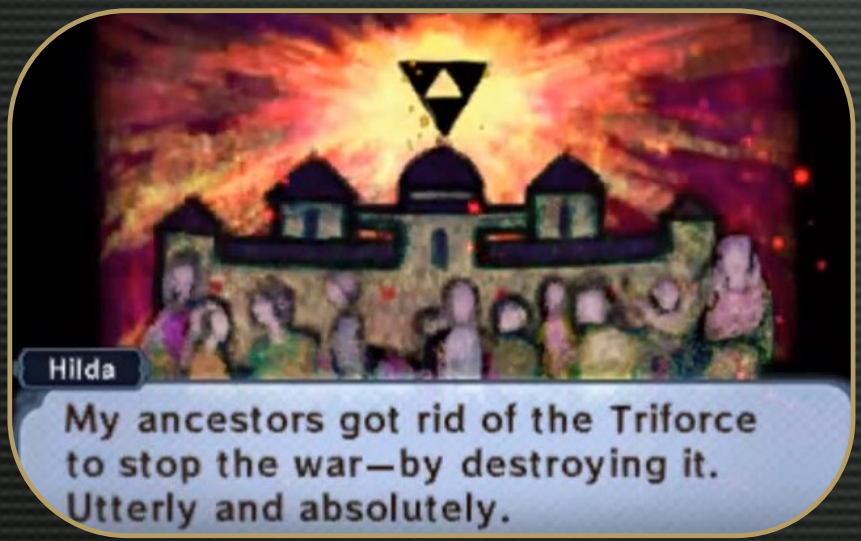
De acordo com o que podemos especular após a cena pós-créditos de Skyward Sword, Zelda decide permanecer na superfície ao lado de Link para proteger a Triforce, fundando, anos mais tarde, o que viria a ser o reino de Hyrule. Podemos até dizer que o próprio local onde a Master Sword é selada no final do game, **Sealed Grounds**, o antigo Templo de Hylia, iria se converter no **Temple of Time** séculos mais tarde, como vemos em **Ocarina of Time** (N64).



As evidências são fortes de que Sealed Grounds (o antigo Templo de Hylia na superfície) se tornaria o Temple of Time, séculos mais tarde.

Portanto, Lorule pode ser muito mais antiga do que imaginamos. Segundo o que a **princesa Hilda** conta em A Link Between Worlds, os sages de Lorule decidiram que para evitar os confrontos movidos por ambição, vaidade e um derramamento de sangue maior entre seu povo, o melhor seria destruir a Triforce. E foi esse o motivo de o mundo ter se desestabilizado e as fendas temporais terem se aberto. A Triforce invertida era o alicerce de Lorule e, sem ela, o mundo estava condenado à destruição. No fim, Demise foi para Hyrule atrás da Triforce, da mesma forma que Yuga iria a mando de Hilda mais tarde.





A princesa Hilda conta que seus ancestrais destruíram a Triforce de Lorule para evitar mais tragédias. Esse seria o principal motivo de Demise ter invadido o outro universo.



Se pensarmos bem, a mitologia de Lorule deve ter sido semelhante à de Hyrule, portanto, o reino deve ter tido a sua versão da Deusa Hylia. Se a Hylia de Hyrule criou a **Goddess Sword** (que mais tarde se tornaria a Master Sword) com o espírito de Fi para guiar seu herói para proteger a Triforce, em Lorule o mesmo pode ter acontecido. A "Deusa Hylia" de Lorule criou a Fell Master Sword com o espírito de Ghirahim e a entregou a Demise para que ele protegesse a Triforce. O que pode ter acontecido foi que os desejos de ambição subiram à cabeça do Rei dos Demônios e, quando ele tentou tomar a Triforce para si, ela foi destruída e ele não teve outra opção senão ir para outro mundo em busca dela. E assim a lenda do demônio, da deusa reencarnada e do seu herói começa.

Seria Demise a "versão" de Link de Lorule, ou seja, o herói escolhido pela Deusa desse universo?

Um deus demônio?

Depois de explorar todos os pontos que essa teoria podia nos presentear, falta abordar um assunto que se encaixaria como uma luva na ideia de que Demise veio de Lorule. E se o Rei dos Demônios for na verdade a versão de Hylia de Lorule? Não é tão difícil imaginar isso, afinal, nos primeiros combates, apenas Hylia era capaz de lutar no mesmo nível que Demise. Além disso, o nome do Rei dos Demônios tem como uma tradução livre do inglês "morte". Mas não, não estamos falando de "A Morte", mas sim um conceito mais abstrato, como se se tratasse da essência do próprio mal, o demônio supremo.



No início, somente Hylia era capaz de encarar o poder de Demise. Mais tarde, o primeiro Link foi bravo e forte o suficiente para destruí-lo completamente.

No final de Skyward Sword, Link e os jogadores têm uma amostra desse poder maligno de Demise. O ódio que ele sente pelos humanos e todos aqueles que ele considera fraco é tão grande que, ao ser derrotado por um deles, ele é capaz de lançar uma maldição tão poderosa que cria um laço inquebrável entre ele, o herói e a deusa por toda a eternidade. Um ciclo de reencarnações sem fins que sempre terminará em derramamento de sangue. Já que Lorule é o completo oposto de Hyrule, nada mais sensato do que imaginar que Demise é o oposto de Hylia. O Deus do Mal e a Deusa do Bem que lutam pelo controle de um artefato sagrado perigoso demais para ser manuseado por mortais.



Demise: Deus ou apenas um demônio poderoso de outro universo?

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 ***Rafael Neves***

Revisão: Leandro Freire
Diagramação: Giulia Otsuka

CURIOSIDADES SOBRE



Nós já sabemos, desde o Wii, que **Skyward Sword** é um jogo fantástico. Como um grande jogo, é óbvio que não faltam curiosidades e segredos que sempre são assuntos interessantes. Alguns detalhes talvez você já tenha visto se já é leitor antigo do Nintendo Blast, mas outros são fruto de muita pesquisa e jogatina de nossa equipe. Que curiosidades a Nintendo nos reservou nesta épica aventura de Link?

Caro leitor, esta matéria contém spoilers de Skyward Sword. Leia por sua conta e risco.

Fi Cinza?

Substituir a função de Navi e superar o carisma de Midna parecem ser os maiores desafios de Fi, a fiel companheira de Link em Skyward Sword. Fi não vai lutar ao seu lado contra Bokoblins e Stalfos, mas vai dar aquelas (óbvias) dicas ao jogador – que acabam ajudando mesmo os jogadores mais novatos. O que muita gente não sabe é que Fi nem sempre foi tão "azul" como vista no design final da personagem. Na primeira ilustração de Skyward Sword (o jogo nem tinha esse nome ainda), Fi tinha uma coloração cinza-prateada, além de não vestir essa meia-calça estranha.

Mas não ache que foi uma ideia puramente inicial. Fi também foi vista em seu aspecto acinzentado na GDC de 2011. No trailer de Skyward Sword (que já tinha um nome e aparência sólidos) do evento, é possível ver a cabeça de Fi no controle virtual mostrado na lateral direita da tela.

O bumerangue que foi e não voltou

O bumerangue da série Zelda é uma dos itens mais recorrentes nos jogos da franquia. Para quem não sabe, quase foi uma das armas principais de Link. Naturalmente, todos pensamos que seria uma questão de tempo até vermos Link sacar sua arma australiana em um dos trailers de Skyward Sword. As semanas se passaram, os meses se foram, os anos vieram e o novo Zelda finalmente foi lançado... Mas cadê o maldito bumerangue? Pode procurar o quanto quiser, este clássico item (comumente adquirido nas primeiras dungeons) não está em Skyward Sword do Wii. E por um simples, mas fatal, motivo: a equipe não conseguiu incorporar ao bumerangue as possibilidades do Wii Motion Plus e provavelmente não adicionará o item na versão de Switch.

Papai-coruja

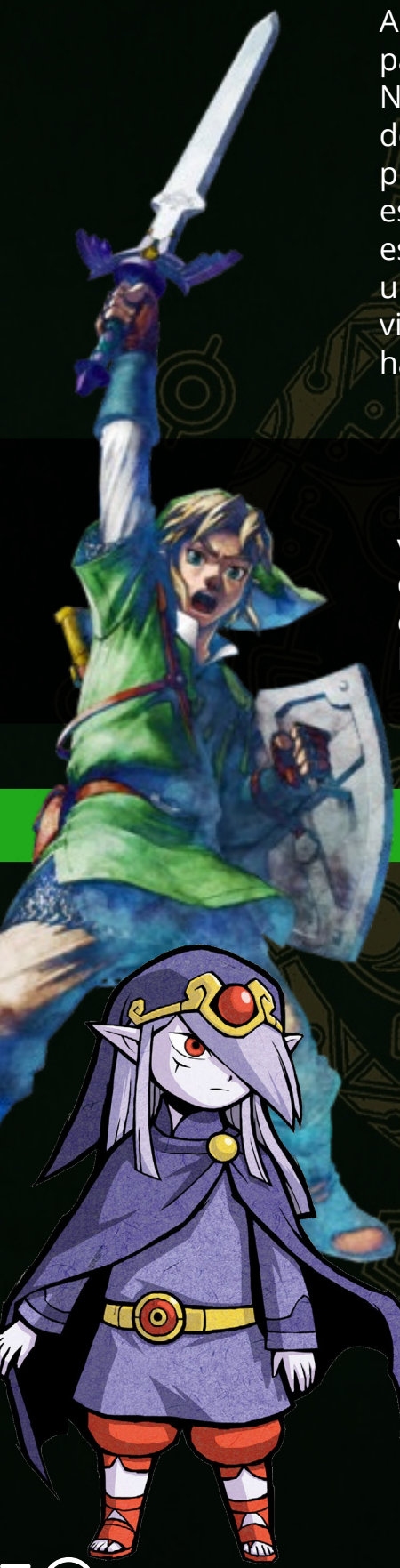
Zelda pode não ser uma princesa em Skyward Sword, mas é muito bem mimada pelo seu pai como se fosse alguém da realeza. O sogro de Link (ops!) é ninguém menos do que Gaepora, o chefe da Academia de Cavaleiros de Skyloft, onde Zelda e o herói vivem. Notou no nome do senhor uma semelhança com algum outro personagem? Talvez com um certo pássaro que adora girar a cabeça em 180º e "sem querer" fazer o jogador pedir para que repita todas as instruções em Ocarina of Time (N64)? Sim, o velho Gaepora parece ter em seu nome uma fusão das duas palavras que formam o nome da coruja Kaepora Gaebora. É comum habitantes de Skylofts terem nomes de aves.

Mas a semelhança não está só no nome. É fácil notar alguns traços no pai de Zelda que lembram a coruja tagarela, como os grandes olhos arregalados e redondos e as sobrancelhas. O peito estufado se assemelha com o de um pássaro, além do fato de Gaepora constantemente emitir sons de uma coruja (Hoo-hoo!)... Estranho? Sim, muito! Para coroar, há quem note em Kaepora uns traços de Rauru, um dos Setes Sábios de Ocarina of Time. E aí, em qual dos dois você aposta?





Destro, mais velho e de... calça larga!



A versão de Link em Skyward Sword possui algumas particularidades que não vimos em outros games da série Zelda. Não estou falando do visual deste game, mas de características do protagonista. Na versão original para Wii, Link é destro pela primeira vez na série — não contamos, obviamente, com a versão espelhada de Twilight Princess. Trocar a afinidade de Link da mão esquerda para a direita pode ser só um simples detalhe, mas foi uma escolha para tornar mais fácil os controles por movimento, visto que a maioria da população é destra. Mesmo assim, não há problema nenhum em canhotos jogarem Skyward Sword.

Neste novo game, é dito que Link é o mais velho dentre os vistos na série Zelda – embora o realismo de Twilight Princess dê a impressão de seu Link ter mais idade. Além disso, essa é a primeira vez que Link usa uma calça meio bufante! Em Ocarina, é mais uma lycra branca toda apertada.

Vilões unidos jamais serão vencidos

Há uma grande semelhança entre o vilão do jogo (Ghirahim) e o inimigo principal de Minish Cap (GBA), o enigmático Vaati. Os dois trazem cabelos em tons de branco e cinza, além de uma franja que cobre um dos olhos. O estilo da capa também é bem semelhante entre os dois, além do cinto dourado com uma joia vermelha. A pele de ambos também tem uma tonalidade parecida. Vaati possui orelhas pontudas, enquanto Ghirahim traz apenas uma orelha pontiaguda – a outra é redonda mesmo. Mas, sim, também há muitas diferenças entre os vilões.



A grande curiosidade por trás dos pontos de convergência entre ambos é que tanto Skyward Sword quanto Minish Cap encaixam-se nas origens da cronologia da série Zelda, o que explicaria uma suposta relação entre os vilões de ambos os jogos. Skyward Sword foi oficialmente encaixado como 100 anos antes de Ocarina of Time, enquanto Minish Cap é "supostamente" um dos primeiros na mitologia.

Quando perguntado à Nintendo sobre a semelhança entre Vaati e Ghirahim, a gigante japonesa simplesmente disse que tinha sido uma coincidência de design. Não esqueçam que muitas das pessoas que trabalharam em Minish Cap também desenvolveram Skyward Sword.

O significado da ave vermelha

Em Skyward Sword, a montaria de Link pelos céus não é uma versão alada de Epona, mas um Loftwing. A diferença da ave de Link para a dos outros personagens é que ela é vermelha, um tipo bem raro. No entanto, essa não é a primeira vez que uma ave vermelha é vista junto a Link. Talvez você não se lembre, mas há o desenho de uma ave vermelha em muitos dos escudos que o herói usa para se proteger nos games da série, como no Hylian Shield.

Seria então o Link de Skyward Sword e seu Loftwing a inspiração para os diversos escudos da série Zelda, já que este game se passa 100 anos antes de Ocarina of Time? Bem, sim, não, talvez... Essa teoria tem como principal obstáculo o fato de já ser possível adquirir um escudo com o desenho do pássaro vermelho em Skyward Sword, logo, não daria para ser uma homenagem ao Link do game.



Um clássico até em Hyrule

Quem diria que os momentos românticos entre Link e Zelda em Skyward Sword abririam espaço para uma clara alusão a um dos clássicos filmes de drama e romance? Em Lanaryu Sand Sea, mais especificamente em Skippers Retreat, você assistirá a uma *cutscene* onde Fi fala sobre os quadros pregados na parede do local. Uma das pinturas mostra claramente uma cena do clássico Titanic (1997).



Um segredo para todo mundo!

Se você já jogou The Legend of Zelda (NES), talvez conheça algumas frases famosas do jogo que se transformaram em verdadeiros memes da comunidade gamer. Uma das mais conhecidas é a “IT’S DANGEROUS TO GO ALONE. TAKE THIS”, proferida pelo velho que entrega a Link sua primeira espada. Mas também há outra frase famosa, dita por um certo Moblin. Este Moblin dá Rupees a Link de graça, o que parece uma traição à sua raça, uma vez que todos os outros Moblins do jogo são inimigos do herói. É exatamente por isso que ele diz “IT’S A SECRET TO EVERYBODY” (é um segredo para todo mundo). Não sabemos se o “Secret Moblin” é o mesmo em todos os lugares que aparece, mas sua simplória fala se tornou bem famosa entre fãs de Zelda!

Em Skyward Sword, a Nintendo não perdeu a oportunidade de fazer referência a essa viral frase... 2 vezes! Yerbal, o Kikwi (nova raça introduzida em Skyward Sword) eremita, a profere quando dá informações cruciais a Link. O mesmo para um Parella (outra nova espécie) sem nome, ele/ela pede que Link guarde segredo quando fala onde é a saída. Mas não ache que Skyward Sword é o único a conter este easter egg, muitos outros games também citaram a famosa frase.



Fobia de... uma rede de pegar insetos?



O inimigo final de Link em Skyward Sword parece colossalmente perigoso, não? Só a aparência monstruosa de Demise já me fez querer enfrentar Ghirahim outra vez. Mas quem diria que o impetuoso vilão final teria medo da Bug Net? O item mais inútil em combates e totalmente opcional causa um medo terrível no grande Demise. Seu medo é tanto que ele não tirará os olhos da rede de pegar insetos, caso você a saque, o que o deixa vulnerável a ataques. Isso mesmo, Demise simplesmente fica estagnado quando o jogador empunha a Bug Net. Será o vilão, na verdade, um grande inseto?

Essa não é a primeira vez que este tipo de "medo" é visto no vilão final de um jogo da série Zelda. Há um bug em Twilight Princess que faz Ganondorf ficar vulnerável quando o jogador saca a vara de pescar... Vilões estranhos, manias mais estranhas ainda! Se a lógica for essa, imagina qual seria o medo de Ghirahim?

Curiosidades musicais

O primeiro Zelda a trazer canções orquestradas não podia ficar livre de segredos em sua trilha sonora. Skyward Sword nos impressionou com um easter egg antes mesmo de ser lançado! No trailer da GDC 2011, a música tema desse exemplar game foi vista pela primeira vez. O que muita gente não percebeu é que a música, quanto tocada ao contrário, é, na verdade, a Zelda's Lullaby, uma canção tocada na Ocarina em Ocarina of Time, que acabou tornando-se uma música tema da princesa Zelda. Imagino que quem descobriu essa curiosidade realmente não tinha o que fazer!



Aliás, você já percebeu que a música tema do Bazzar muda a depender do vendedor que você se aproxima? A melodia permanece a mesma, mas os instrumentos usados vão sendo alterados. Você ouve sons mais graves e fortes ao chegar perto do ferreiro Gondo, enquanto as proximidades da loja de poções apresentarão tons mais suaves.

Falando em sutis mudanças nas músicas, é possível ouvir diferentes versões da música tema do céu. A depender do lugar de onde você monta seu Loftwing, a música assumirá novas características. Alcance voo a partir de Faron Woods e você ouvirá o som de baterias ao fundo, por exemplo.

Em Sealed Grounds, pouco antes do embate final com Ghirahim, lembra-se da horda de Bokoblins que irão aparecer para impedir que você alcance Zelda? Em meio há centenas e centenas de inimigos, talvez você tenha percebido que o Bokoblin com uma espécie de corneta irá chamar por reforços, mas o som que o instrumento emite é um pouco diferente do ouvido em outros momentos do game. Na verdade, o Bokoblin está fazendo uma referência a A Link to the Past, pois o som é o mesmo ouvido pela flauta desse clássico para SNES quando o jogador deseja chamar o pato voador para transportá-lo a outra área do jogo. Interessante, não? O detalhe é que você volta ao passado e ouve uma referência a A Link to the Past. Sacou?



Rapidinhas

Aqui vão algumas curiosidades bem curtas para quem está sem tempo de ler tanto!

- No quarto de Zelda, há um boneco do Tingle! Se Skyward Sword é 100 anos antes de Ocarina of Time e Majora's Mask (primeira aparição do Tingle) é logo após Ocarina, quanto anos o Tingle deve ter?!

- Falando no quarto de Zelda, é possível entrar nele, mesmo estando trancado o jogo inteiro. Para invadir a privacidade da garota, basta entrar pela chaminé, o que requer o uso de itens avançados.

- Este é o segundo Zelda a exigir um acessório extra para ser aproveitado. O primeiro da lista é Majora's Mask, que exigia um cartucho de expansão do N64. Em ambos os casos, é/era possível adquirir o game e o acessório na mesma caixa.

- Skyward Sword é o primeiro Zelda para consoles pós-Ocarina a possuir apenas um slot para itens — o que não atrapalha em nada a jogatina, diga-se de passagem.

- Em Lanaryu Mining Facility, a sala onde você enfrenta o chefe da dungeon assemelha-se com a Tower of Spirits de Spirit Tracks (DS). O local também é repleto de trilhos, o que pode ser uma referência ao último Zelda para DS, onde trens têm papel crucial.





- A ave Loftwing de Skyward Sword traz fortes semelhanças com a ave sudanesa Shoebill. Muitos habitantes de Skyloft possuem nomes inspirados em nomenclaturas de aves da vida real, mas não vá achando que, se você se jogar do telhado de sua casa, um Shoebill virá do Sudão te resgatar.

- Em Skyward Sword, se você for até o banheiro da Academia de Cavaleiros, se sentar na privada e levantar-se, ouvirá o som da descarga, indicando que Link... bem, não preciso dizer o que ele fez! E ainda é possível sair sem lavar as mãos!

- Se você for até a loja flutuante de Beedle e tentar sair sem comprar nada, o vendedor irá lhe pôr para fora do jeito mais doloroso possível: abrindo um alçapão abaixo de seus pés. Quem manda colocar preços tão altos, Beedle!?

- Um dos insetos que você pode capturar com a Bug Net em Lanaryu Desert (área desértica) é o Gerudo Dragonfly. A libélula é uma clara alusão ao Gerudo Desert, de Ocarina of Time.

- Tanto em Minish Cap quanto em Skyward Sword, o jogador tem como grande objetivo "criar" uma espada, que vai sendo aprimorada a cada nova dungeon até galgar sua forma final. Respectivamente, temos a White Sword evoluindo para a Four Sword, enquanto a Goddess Sword vira a Master Sword. Mais uma relação entre estes dois games.

São diversas curiosidades desde o seu lançamento originalmente no Nintendo Wii. Quem sabe a Big N não preparou algumas novidades na versão de Switch que está para chegar. Talvez algo relacionado ao próprio console híbrido e seu controle diferente do Wii Motion Plus. Vamos descobrir em breve.



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 ***Victor Carreta***

Revisão: Diogo Mendes
Diagramação: Leandro Alves

As mecânicas de evolução de itens em Skyward Sword

The Legend of Zelda: Skyward Sword, o primeiro da conturbada linha cronológica da franquia, chegou para o Nintendo Wii no ano de 2011 e trouxe consigo características tão marcantes que influenciaram seu sucessor, Breath of the Wild. A melhoria de itens apareceu ao longo da série de forma tímida e aos poucos. Com a chegada desta obra de arte, o conceito de personalização foi elevado a um nível diferente. Agora, veremos um pouco mais sobre as customizações dos itens de Link em sua jornada.

Estimado leitor, esta matéria contém spoilers de Skyward Sword. Leia por sua conta e risco.



Um é pouco, dois é bom, três é o melhor

Como todo bom action rpg, a franquia The Legend of Zelda sempre é lembrada ou facilmente associada em virtude de seus itens, em especial três deles: a Master Sword, o Hylian Shield e a Ocarina of Time. Inclusive, o último é até parte do título de um dos melhores jogos da história. No entanto, a bola da vez é o Skyward Sword, que coloca à disposição de Link diversos recursos durante a jornada do herói.

Na maioria dos jogos, temos poucas opções de aprimoramento desses itens, ou seja, a partir do momento que os desbloqueamos, não temos como melhorar suas capacidades para benefício em combate ou acessar áreas previamente impossíveis de se alcançar. Eis que alguém dentro da Big N apostou nessa inovação e certamente conquistou os produtores: por que não aprimorar os itens que Link carrega consigo?

Em títulos passados, temos algo parecido com o aumento da capacidade de rupees na carteira, a Master Sword em A Link to the Past chegando ao nível quatro, as flechas elementais em Ocarina of Time entre outros. Agora, perceba que todos não são exatamente melhorias e sim, versões alternativas de um item pré-existente e com exceção das flechas, todos são opcionais para a conclusão de seus jogos.



Em Skyward Sword essa customização também é opcional, embora uma delas seja parte da história, no caso, o surgimento da Master Sword. Por mais que seja um recurso não obrigatório, elevar o poder de nossas armas para termos mais facilidade em derrotar os inimigos e chefes é algo que todo jogador busca em um jogo como esse. Precursor no assunto, o sistema de aprimoramento entrega tudo ao que se propõe, que é justamente aumentar o poder de Link enquanto estimula o jogador a explorar o jogo como um todo.



Dah-na-na-naaah!



Para quem disse que não é possível escutar uma imagem ou uma sentença, com certeza você ouviu essa frase em sua cabeça. O som emitido por Hestu em Breath of the Wild nada mais é do que a transcrição da melodia presente no jogo quando algo é desbloqueado. E por falar em desbloqueio, não pense que há poucos itens para aprimorar em Skyward Sword: grande parte dos itens de Link podem passar por esse processo e a cada novo nível, nota-se uma grande melhora em relação ao antecessor.

O primeiro contato com esse recurso é com nosso escudo de madeira, intimamente conhecido como Wooden Shield, o mais básico dos escudos da franquia. Por ser o primeiro, sua barra de vida ou defesa é relativamente baixa e bloqueios mal executados reduzem parte de sua durabilidade, chegando a quebrar no meio da luta. Por ser feito exclusivamente de madeira, nem pense em chegar perto do fogo com ele.



Wooded shield | Banded shield | Braced shield

A fim de melhorá-lo e aumentar sua durabilidade, temos que juntar alguns itens na superfície de Hyrule e voltar para o Bazaar em Skyloft. Lá, há o Scrap Shop sob os cuidados de **Gondo**, um simpático mecânico que adora consertar coisas. Após coletarmos os materiais exigidos por ele, mais uma taxa em dinheiro, podemos melhorar o item para o Banded Shield e posteriormente para o Braced Shield.







Outros itens, como o arco e flecha e a rede de insetos também podem receber melhorias, aumentando drasticamente o dano e o alcance do primeiro, e permitindo a captura de mais insetos no segundo. Isso agrega o quesito coleção ao game e mostra o quão completo um jogo pode ser, dada a limitação do console.



Todos os materiais necessários estão espalhados entre os quatro cenários do game: **Skyloft**, **Faron Woods**, **Eldin Volcano** e **Lanayru Desert**. Encontrá-los requer tempo e nem todos estarão disponíveis em nossa primeira visita, ou seja, teremos que retornar mais vezes ao longo da jornada para obtermos os recursos necessários para aprimorar itens poderosos como o **Goddess Shield**, que recupera sua durabilidade aos poucos fora de combate.



Sacred shield | Divine shield | Goddess shield

Misturar, misturar, mexer!

Recuperar nossos corações durante as batalhas difíceis sempre foi tarefa das poções, poderosas misturas, geralmente na cor vermelha, e que eram vendidas ao herói do tempo em locais específicos. O problema é que essas poções serviam apenas uma vez e sempre recuperavam toda a vida do herói, ou seja, no começo do jogo ou quando ainda não temos muitos corações, o custo benefício era baixo e só com muitos corações é que seu uso passava a ser melhor aproveitado.

Em Skyward Sword, não temos mais esse problema. Aqui, as poções recuperam oito corações de início, sendo que o herói já começa com seis deles. Diferente dos demais jogos, nós podemos aumentar a capacidade de cura de todas as poções presentes para versões mais refinadas e que podem inclusive conceder outros benefícios além da restauração de corações.



Ainda no Bazaar, o casal Luv e Bertie vendem as poções e lá mesmo as melhoram após entregarmos alguns insetos que podem ser encontrados tanto em Skyloft como na superfície de Hyrule. Um dos pontos interessantes sobre esse padrão de melhorias é que para podermos capturar mais insetos, temos que aprimorar nossa **Bug Net** para uma **Big Bug Net,** ou seja, para melhorar uma poção, podemos (quase que obrigados) incrementar nossa rede e assim, obter mais recursos de uma só vez.





Bug Net | Big Bug Net

O ganho é substancial e com certeza será decisivo em lutas mais árduas, pois a **Heart Potion ++** recupera todos os corações e serve duas vezes. Já a poção revitalizadora (**Revitalizing Potion ++**), além de recuperar totalmente a durabilidade de um escudo ainda recupera oito corações, também servindo duas vezes. Quer apelar contra o Demise? Basta usar a **Guardian Potion +** para não sofrer dano durante três minutos! Para jogadores habilidosos, o grandalhão não dura nem um minuto e meio. Mas, se você é como eu, com certeza usará umas três doses dessa poção, no mínimo!



Heart Potion ++ | Revitalizing Potion ++ | Guardian Potion +

Melhorar para vencer

Independente do nível de customização que você escolher para seus itens, só a possibilidade de poder aumentar o nível dos equipamentos é por si só uma característica muito interessante, ainda mais em um jogo tão magnífico como The Legend of Zelda. O que Skyward Sword fez em sua época revolucionou a franquia e estimulou a continuação de certas funcionalidades que seriam indispensáveis nos jogos atuais. Aprimorar itens para poder finalizar o jogo confortavelmente irá não só deixá-lo mais fácil como também mais completo, afinal, não há perda de tempo e sim, apenas viagens.



Revista GameBlast 57

Neste mês de Novembro, a revista GameBlast traz todas as informações sobre o futuri em Cyberpunk 2077 (Multi)!



Contamos o que acontecerá de melhor na metrópole futurista Night City e sobre o RPG de mesa Cyberpunk 2.0.2.0 e muito mais

Baixe já a sua!



por Juliana Paiva

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello



"SWITCH" DE CONSOLES: OS 10 MELHORES PORTS PARA O HÍBRIDO DA BIG N

Nem sempre temos disponíveis certos consoles ou um computador — e, na era da portabilidade, videogames *on the go* são mais do que bem-vindos. Foi pensando nisso que surgiu o Nintendo Switch, que, graças ao seu hibridismo, permite que os jogos sejam jogados também no modo portátil. Com uma biblioteca de títulos vasta, é muito comum encontrar *ports*, na maioria das vezes melhorados para a geração atual, e como as opções são muitas, preparamos uma lista com os melhores jogos que encontraram um novo lar no Switch.

10 - Bayonetta (2018)

A portabilidade de Bayonetta é o ponto forte da versão de Switch, principalmente devido ao sistema de *autosave* no modo história, que contribui para jogatinas mais curtas. Por ser baseada no port de Wii U, esta versão possui todas as mudanças que o jogo recebeu em seu antecessor — com os benefícios de maiores resolução e taxa de quadros, que não existiam na versão original.

Essa versão também recebeu um modo multiplayer local, permitindo que o Tag Climax seja jogado com mais facilidade e não fique dependente de internet. A única ressalva de Bayonetta no Switch é sua jogabilidade; como os Joy-Con possuem botões muito pequenos, o uso de um controle compatível com o console é a melhor opção para uma jogatina mais precisa.





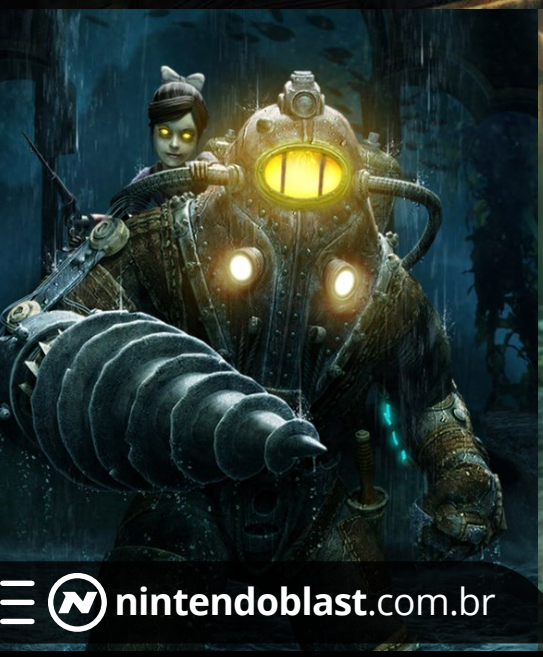


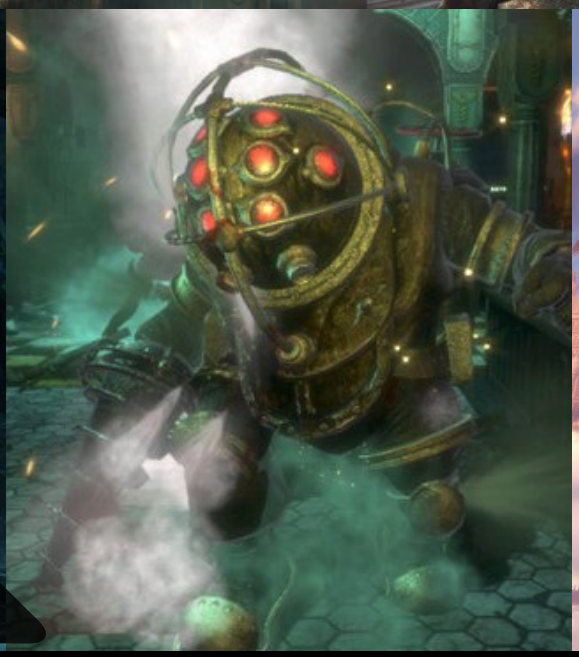


9 - BioShock: The Collection (2020)

Bioshock: The Collection é um *bundle* com os três jogos da franquia — BioShock, BioShock 2 e BioShock Infinite — uma excelente pedida para aqueles que nunca tiveram contato com ela. Mesmo que os jogos deixem à mostra um game design um tanto quanto antiquado em alguns momentos, garantem mais de 100 horas de jogatina e possuem excelentes narrativas. De brinde, esta coletânea FPS *single player* conta com todos os DLCs já inclusos, sendo tiro certo para quem curte o gênero.









8 - Cuphead (2019)

Este *run-and-gun* do Studio MDHR que imita as animações quadro a quadro dos anos 20 e 30 é um dos melhores jogos do gênero. Com gráficos simples e leves, arte carismática e bastante detalhada, além de não ter diferenças nítidas em relação às versões de Xbox One e PC, este *port* é perfeito para jogadores que adoram o estilo *boss run* e uma jogabilidade bastante frenética e viciante baseada em tentativa e erro.



7 - Okami HD (2018)

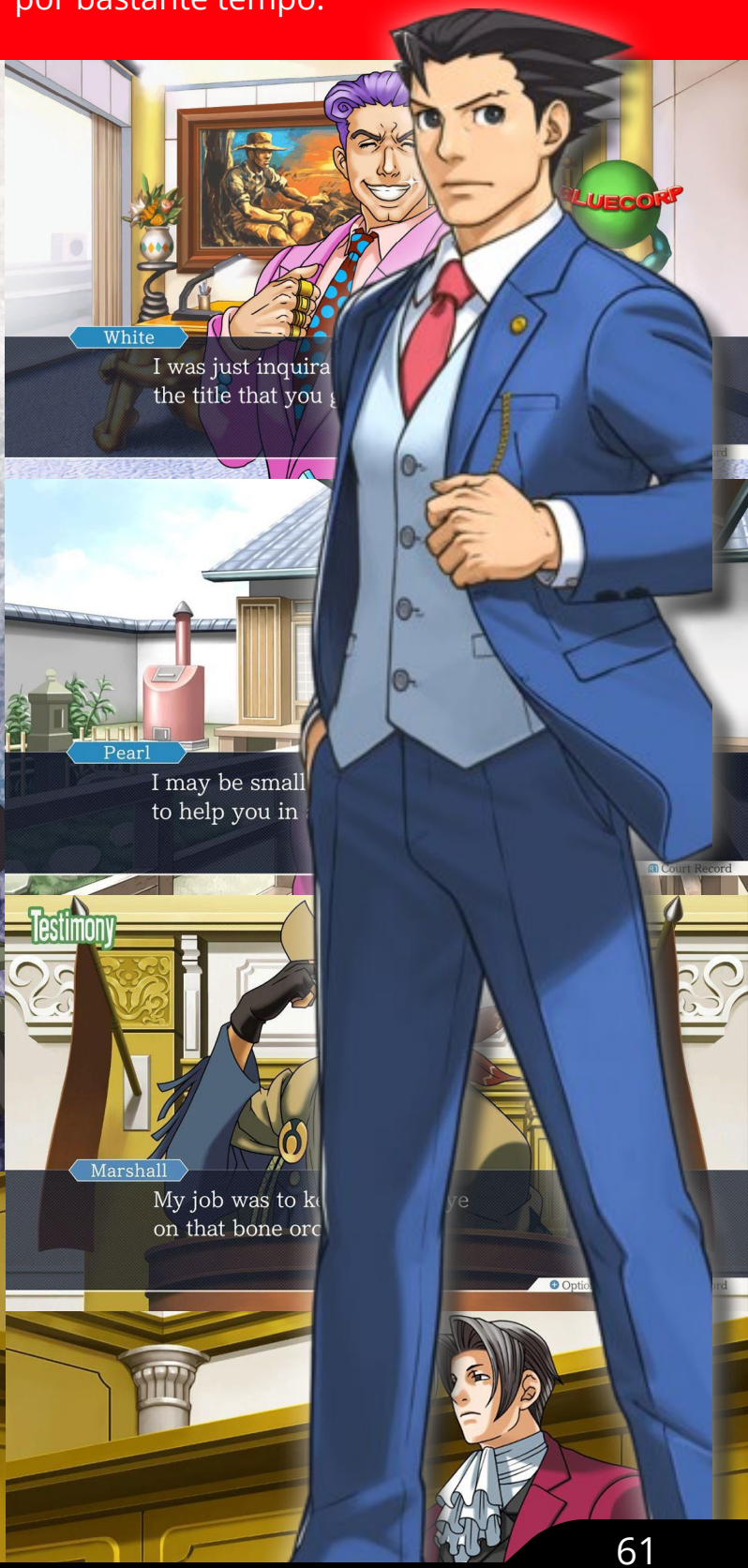
Um ótimo título de aventura que sobreviveu ao teste do tempo, Okami oferece horas de jogatina ao melhor estilo The Legend of Zelda, com dungeons bem estruturadas, *puzzles* criativos e chefes gigantescos. A ausência de legendas em português pode ser uma barreira para quem não domina muito a língua inglesa, já que a trama é totalmente focada em diálogos e *cutscenes*, mas em compensação, o *port* é compatível com a tela sensível ao toque do Switch e a melhor maneira de usar a Celestial Brush. Contudo, o destaque vai para as belíssimas artes que imitam o estilo sumiê, traduzindo a estética japonesa para a tela de um videogame.



6 - Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (2019)

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy traz o melhor da franquia totalmente reformulado, agradando aos fãs e àqueles que nunca tiveram contato com a série. Mesmo que os jogos já tenham recebido *port* até mesmo para Android e iOS, a versão de Switch conta com jogabilidade e gráficos atualizados, perfeita para deixar os jogadores gritando “Objection!” por bastante tempo.







5 - Resident Evil Revelations (2017)

Com tantos erros e acertos na série, Resident Evil Revelations entra para a lista de decisões que deram certo. Lançado originalmente para 3DS e bastante elogiado por seus gráficos, trilha sonora e design, o *port* de Switch eleva ainda mais a qualidade com a adição da possibilidade de customizar os botões para mira, uso de armas e a recarga de munição. Revelations também conta com modo *multiplayer* no qual os jogadores devem exterminar zumbis enquanto exploram um cruzeiro abandonado e uma cidade em ruínas.









4 - Stardew Valley (2019)

O simulador de vida rural ganhou mais uma opção de portabilidade ao receber sua versão para Switch. Mesmo que não conte com *cross-save* multiplataforma, o jogo é recomendado para aqueles que querem fugir da cidade grande e curtir uma vida mais pacata em meio à natureza — tudo isso sem a necessidade de gastar um tostão com viagens, e com lindos e coloridos gráficos em *pixel art* tanto no modo TV quanto no modo portátil do console.







3 - Super Mario 3D World + Bowser's Fury (2021)

A versão para Switch de Super Mario 3D World combina passado e presente de maneira inovadora, além de finalmente ganhar modalidade multiplayer online para até quatro jogadores. Já Bowser's Fury possui suporte aos amiibo, que incrementam ainda mais a jogabilidade com novos *power-ups,* locais para explorar no jogo e muito mais. Uma coisa é certa: este lançamento é a prova definitiva de que "jogos do Mario" podem ser desafiadores e, sobretudo, pertencer ao universo 3D.



2 - The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)

Breath of the Wild é considerado o "jogo de Zelda para quem não gosta de Zelda". Aliando jogabilidade em mundo aberto ao tradicionalismo da franquia, é uma experiência indispensável tanto para os fãs quanto para os não fãs e garante dezenas — ou até mesmo centenas — de horas de jogatina, com bastante *quests*, *sidequests* e receitas malucas em um mundo com gráficos bem-trabalhados e imersivos, além de uma envolvente trilha sonora.













1 - Tokyo Mirage Sessions #FE Encore (2020)

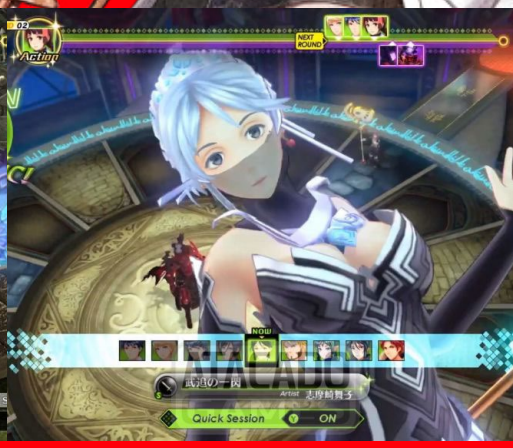
Este *crossover* entre Fire Emblem e Shin Megami Tensei, originalmente lançado para Wii U, chegou ao Switch. Em Tokyo Mirage Sessions #FE Encore, acompanhamos Itsuki Aoi e Tsubasa Oribe em sua jornada como novos membros da Fortuna Entertainment, mas o que para eles seria apenas uma porta de entrada para o mundo do entretenimento acaba se tornando uma aventura de outra dimensão — literalmente.



Além de ser um prato cheio para os fãs de duas franquias distintas, é também uma aula sobre a indústria de entretenimento japonesa, regada por músicas que vão desde o J-pop até as tradicionais baladas japonesas, e combates cheios de carisma, luzes e combos.







A biblioteca de jogos do Switch é a prova de que diversidade é o que não falta. Seja por jogos de 15 anos atrás, como Okami, ou pela melhoria na jogabilidade, como em Resident Evil Revelations, sempre haverá um *port* que vale a pena revisitar, com a praticidade de estar sempre acessível graças à portabilidade do console híbrido da Nintendo.



NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista