

E-book

ZELDA TEARS OF THE KINGDOM



Gameverse

Após seis anos aguardando sequência do tão premiado jogo de Breath of the Wild, Tears of the Kingdom finalmente chega em 12 de maio de 2023 para que voltemos ao vasto reino de Hyrule.

De volta a Hyrule



Igual ao seu antecessor, Tears of the Kingdom tem um mapa vasto, que lhe permite traçar seu caminho, ao escolher qual templo quer completar primeiro. Os primeiros minutos do jogo, assim como em BotW, servem para lhe situar nessa nova dinâmica, ao apresentar as ilhas flutuantes, uma das características mais marcantes do game desde os trailers.

Não nego que me emocionei ao ouvir a música-tema de TotK, não só pelo fato de que estava de volta ao universo de Zelda, como também pela forma tão impactante que a história da sequência começa. Após os primeiros 10 minutos de jogo você sente o dever heroico fluindo por você: eu preciso salvar Hyrule.

Passei seis dias e sete noites afundo no mundo de TotK, para tentar completar o jogo o mais rápido possível e escrever esta crítica. Foram mais de 40 horas de jogo (acredite se quiser, eu virei as noites). Ao mesmo tempo, não pude evitar de desviar das minhas metas diárias. O mapa de Hyrule é extenso e requer muita atenção, aos mínimos detalhes. Estava com saudade e ansiava por ver como estariam os mesmos lugares de BotW após alguns anos, tanto de vida, quanto de jogo.

Anos antes de realmente escrever para o IGN Brasil ou fazer faculdade de jornalismo, assisti a várias teorias de BotW feitas por YouTubers

especializados na franquia. Foi muito bom voltar e ver o que acertaram e o que erraram (ou que estava no meio do caminho).

Personagens

Foi extremamente gratificante rever personagens do antecessor, ver como eles cresceram e amadureceram.

Posso destacar que dessa vez eles estão mais independentes também. Em BotW, tais personagens serviam apenas de "secundários" àqueles que pilotavam as Bestas Divinas, então vê-los tomar as rédeas dessa vez foi algo sensacional - ainda mais as interações com Link, já que você já os conhece no primeiro jogo.

O sistema de parceria é igualmente bem legal e ajuda muito quando se tem mais de um inimigo para batalhar. Por conta do relacionamento prévio de Link com os personagens, vê-los interagindo enquanto batalham é divertido. Enquanto você navega pelos templos, eles também dão dicas de como prosseguir.

Mapa

Como falado anteriormente, o mapa de Hyrule é gigantesco. Ainda em BotW demorava dias para completá-lo, subir nas torres, ativá-las e explorar as partes mais longínquas de Hyrule. Dessa vez, você também tem as ilhas flutuantes para explorar. Elas estão espalhadas pelos céus de Hyrule, divididas entre as maiores e aquelas que só servem de "pausa" para você continuar voando pelos céus.

Além dos céus, o jogo apresenta o subsolo de Hyrule, que antes não podia ser acessado. O local tem muitas novidades, contudo é bem escuro, então é necessário ter muitos itens que emitam luz ou um armazenamento extenso de tochas. Ter esses três mapas para explorar aumenta demais o tempo que você ficará imerso em Tear of the Kingdom, até porque eles têm o mesmo tamanho (e muitas coisas legais para ver).

Jogabilidade

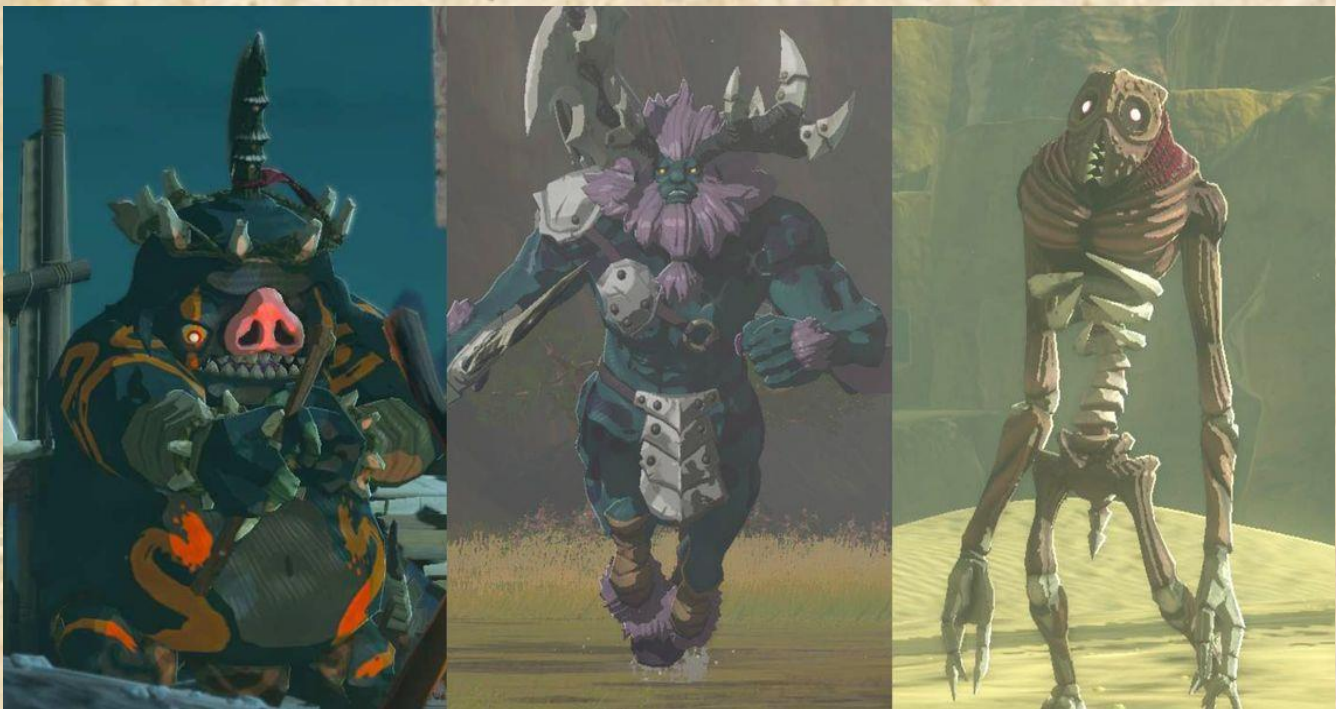
Igual ao seu antecessor, TotK não muda muito a estrutura de como se joga. Você ainda tem novas habilidades, ainda há shrines, que você vai precisar usar para heart containers e stamina, ainda há torres, das quais precisará ativá-las toda vez que entra em uma nova parte do mapa (não se preocupe, são menos torres que o primeiro jogo).

Os templos são incríveis e até preferi eles do que as Bestas Divinas do primeiro jogo, talvez porque "volta às raízes" dos jogos mais antigos de Zelda. Falando em templos, use e abuse de seus novos poderes. Burlei muitas salas e resolvi puzzles "do jeito errado" diversas vezes. Admito, sempre precisei de guias e walkthroughs para jogar Zelda, principalmente nesses locais, mas não sei se estava tão convicta em terminar o jogo que botei minha cabeça para funcionar sozinha (e deu certo).

Sinto que os templos são muito mais desafiadores do que seu antecessor, além de muito mais dinâmicos e diferentes. Os puzzles para achá-los e resolvê-los também são divertidos e até que fáceis para resolver. Há também bosses mais diversos, um contraste a BotW, o qual apresentava apenas variações elementais do Blight Ganon.

Inimigos

Tears of the Kingdom decidiu colocar o Gleock de volta ao jogo, um dos inimigos dracônicos de três cabeças que já apareceram em outros games da franquia. Além disso, há alguns inimigos novos e outros que receberam "upgrade"





“Gleock, dragão de três cabeças”



“Ganondorf, o inimigo principal de link em TOTK”

Já os chefões são bem divertidos e gigantes, e realmente lembram games passados (e alguns bem engraçados no design).

Habilidades

Como já esperado, me diverti muito com os novos poderes de Link, principalmente o Fusão, que o permite fundir objetos com outros. Foi o recurso que mais utilizei ao longo do título, já que você pode usá-lo para

resolver puzzles e aumentar a durabilidade da arma, além de deixá-la mais forte.

Outro que é bem útil é Ascend (ascender), que permite que Link atravesse objetos para passar para outro lado. Utilizei esta habilidade nos templos e, muitas vezes, consegui evitar de passar em uma sala e chegar ao meu objetivo mais rapidamente.

Link, igual em BotW, ganha habilidades daqueles que controlam os templos, iguais aos que comandavam as Bestas Divinas. Recomendo começar pelo templo dos Rito (de ar/voo) que lhe dá uma habilidade que ajudará muito enquanto você explora o mapa de Hyrule.

História



A história da sequência consegue muito bem ser melhor do que BotW, porém é um fato inegável que isso só foi possível por conta do jogo antecessor. Nessa nova instalação ainda é preciso resgatar a princesa, no entanto entre reviravoltas e cenas que explicam o enredo da obra, vemos uma Zelda mais amadurecida, que experimenta seus poderes passados por gerações de "Zeldas" anteriores.

Link ainda precisa ir atrás de respostas igual ao primeiro game, indo em locais específicos que dão gatilho a uma cutscene. Tudo isso, é claro, fica muito mais emocionante quando você desbloqueia a memória final - e é o momento em que tudo se encaixou. Não nego que chorei pela segunda vez. Foi incrível ver como a Nintendo conseguiu mudar a história da princesa e mostrando que ela... Zelda. Apenas incrível.

Tears of the Kingdom é melhor que Breath of the Wild?

Começo ao afirmar que se não fosse Breath of the Wild, não existiria Tears of the Kingdom. Um complementa o outro. O que posso falar é que Tears of the Kingdom é muito maior que Breath of the Wild, tanto na complexidade do enredo, quanto no mapa - são três! Todavia não ousou dizer que é melhor. Tears of the Kingdom é uma sequência e ponto. Ele melhora algumas questões.

Lembre-se que Breath of the Wild é apenas o começo, o jogo em que essa nova Hyrule é apresentada, é um mundo novo, um Zelda diferente. TotK pega tudo que já foi estabelecido no game anterior e adiciona. Então falar que é melhor que o outro seria apenas desmerecer o jogo de "apresentação". E de fato, se não fosse um, não existiria o outro.

Posso dizer que Tears of the Kingdom é o novo "Majora's Mask" para "Ocarina of Time", dois dos jogos mais amados da franquia e que têm uma relação direta de continuidade.

Trilha sonora

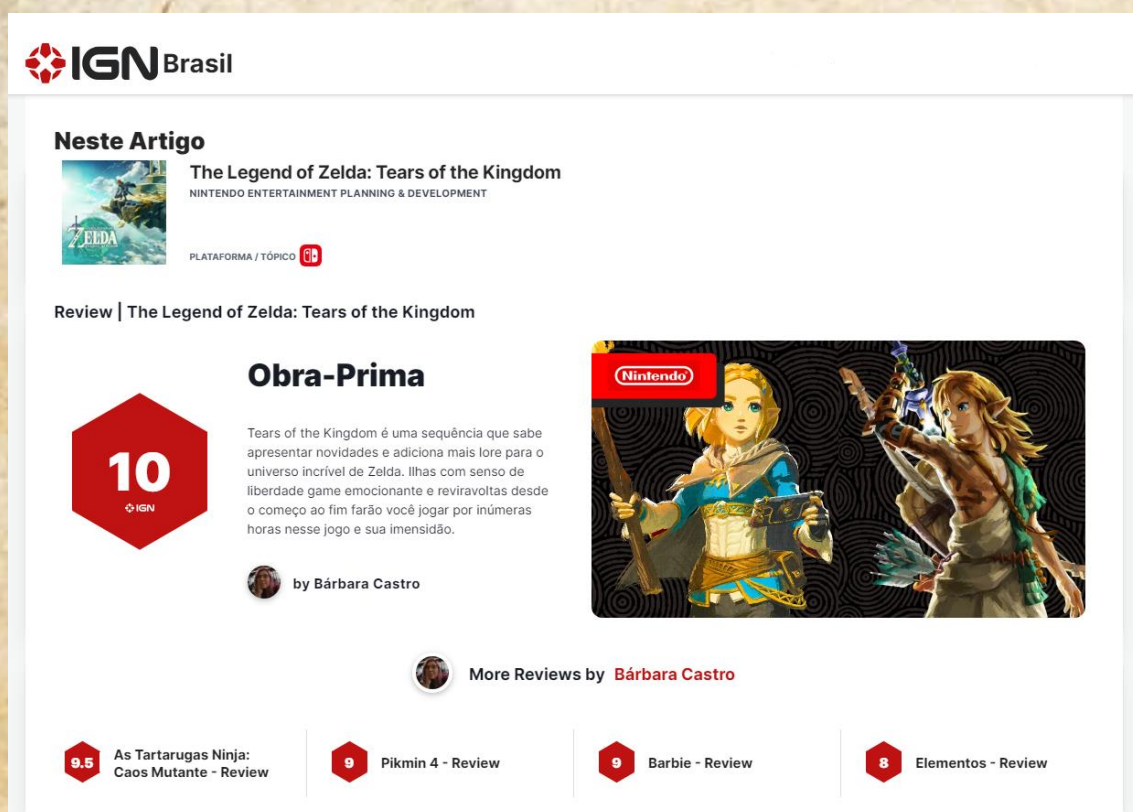
Algo que sempre destaco em todas minhas críticas que é a trilha sonora. A de Zelda é (e sempre foi) bem marcante. Mas se tratando de uma sequência que se passa no mesmo mundo, TotK tem muitas faixas iguais, como esperado. Música ambiental de quando Link cavalga por Hyrule e locais como Kakariko, Hateno, Tarrey Town e as vilas Gerudo, Rito, Zora e Goron permanecem as mesmas. O que há de novo realmente são as dos templos, ilhas e quando você voa pelo céu, além de, claro, as das cutscenes.

Destaco minhas faixas favoritas, que pertencem ao Templo da Eletricidade, no deserto Gerudo, que mistura instrumentos do oriente médio. E também a do Fogo, dos Gorons, que remete muito à primeira versão (a censurada) do Templo do Fogo de Ocarina. Ambos também são os mais complexos nos puzzles, e os que me fizeram parar mais tempo para raciocinar.

Também quero destacar a música tema de TotK, que engloba tudo que o jogo tem a apresentar, principalmente quando você chega ao final e entende o porquê alguns instrumentos foram colocados na faixa principal. É bonito ouvir que eles não descartaram a música-tema de BotW e como conseguiram mixar com as faixas mais recentes.

O Veredicto

Tears of the Kingdom é uma sequência que sabe apresentar novidades e adiciona mais lore para o universo incrível de Zelda. Cada cutscene é um misto de alegria e ansiedade, por querer saber mais da história que você só vê à medida que o jogo permite. As ilhas dão um senso de liberdade para explorar Hyrule do jeito que quiser. O game emociona pela trilha sonora e pelas reviravoltas desde o começo ao "The End". É bem fácil ter mais de 100 horas nesse jogo e se perder na imensidão que é o mundo de Zelda. Além de, claro, dar mais protagonismo à titular do game: Zelda.



The screenshot shows the IGN Brasil website page for the review of 'The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom'. At the top is the IGN Brasil logo. Below it, a section titled 'Neste Artigo' features a small image of the game cover and the title 'The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom' by Nintendo Entertainment Planning & Development, with a Nintendo Switch icon and the text 'PLATAFORMA / TÓPICO'. The main review section is titled 'Review | The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom' and features a large red hexagon with the number '10' and the IGN logo. To the right of the score, the text reads: 'Obra-Prima. Tears of the Kingdom é uma sequência que sabe apresentar novidades e adiciona mais lore para o universo incrível de Zelda. Ilhas com senso de liberdade game emocionante e reviravoltas desde o começo ao fim farão você jogar por inúmeras horas nesse jogo e sua imensidão.' Below this is a small profile picture and the name 'by Bárbara Castro'. To the right of the text is a large image of Link and Zelda from the game. Below the main review, there is a section 'More Reviews by Bárbara Castro' with a small profile picture. At the bottom, there are four smaller review cards: '9.5 As Tartarugas Ninja: Caos Mutante - Review', '9 Pikmin 4 - Review', '9 Barbie - Review', and '8 Elementos - Review'.

Créditos da Matéria: IGN Brasil, Bárbara Castro

<https://br.ign.com/the-legend-of-zelda-tears-of-the-kingdom/108734/review/review-the-legend-of-zelda-tears-of-the-kingdom>

Autores do E-book: Athyla Guilherme, Gabriel Estevam