

## Análise The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U)

Date : 19 de Março de 2017

Tal como o Pplware aqui, [aqui](#) ou [aqui](#) acompanhou, The Legend of Zelda: Breath of the Wild foi claramente apontado desde o ano passado como sendo o grande jogo Nintendo para este ano de 2017.

Desenvolvido e lançado de forma estratégica para coincidir com o lançamento da nova Nintendo Switch, Breath of the Wild foi também o seu principal porta-estandarte.

Apesar do facto da maior parte do mediatismo Breath of the Wild corresponder à Nintendo Switch, o jogo também foi lançado para a Wii U e foi precisamente nessa consola que o Pplware se aventurou pelas terras de Hyrule e foi encontrar, de novo, Link.



No final do ano passado, o Pplware teve o prazer de experimentar em primeira mão, The Legend of Zelda: Breath of the Wild para a Wii U e, na altura, a sensação predominante foi de que tínhamos acabado de experienciar um título épico, em todas as dimensões da palavra. Contudo, nem isso nos preparou para o resultado final, agora lançado para o mercado.

Mas começando pelo início. Em Breath of the Wild é-nos contada a história de como o Reino Hyrule se encontra sob ataque pelas forças malévolas de Calamity Ganon. O início do jogo, começa connosco a acordar no papel de Link numa espécie de sarcófago enterrado numa montanha e a partir daí saímos para a aventura. Uma aventura absolutamente épica que nos

vai ensinar muito sobre o presente e o passado de Hyrule e do próprio Link.

“O jogador vai escrevendo a história à medida que avança na história. Tudo acontece ao seu ritmo e mediante as suas decisões tornando o jogo numa experiência íntima e personalizada”

*"Há muitos e muitos anos atrás o belo reino de Hyrule vivia em paz e prosperidade. O Rei e a sua princesa, Zelda eram amados e respeitados pelo seu povo e a prosperidade imperava. Até ao dia em que Calamity Ganon surgiu e com ele a desgraça caiu sobre as terras de Hyrule. Passados 100 anos após a desgraça, uma profecia revela-se e saindo de um sono profundo num santuário subterrâneo surge o herói que vai repor a paz em Hyrule: Link."*

É desta forma que começa a nossa aventura e que somos lançados no mundo de Hyrule. E que mundo, convém referir. Desde as primeiras revelações de Breath of the Wild que a Nintendo referiu que o jogo iria basear-se num mapa *open-world* no qual o jogador poderia aventurar-se com total liberdade. A única coisa que não desvendou foi a real dimensão das suas palavras.



Hyrule é épico, diversificado, vivo ... e repleto de vida. Trata-se de um mundo fabuloso onde podemos encontrar montanhas repletas de neve, masmorras frias e húmidas, prados verdejantes com a relva a ondular ao vento, ... todo ele inteligentemente detalhado e populado. Aldeias, postos de comércio, mercadores ... sobreviventes de um reino em desgraça pontuam na paisagem, ruínas espalhadas pela terra, florestas que cobrem extensas zonas, pântanos perto dos lagos e rios, ... e uma imensidão de seres que aí habitam dão-lhe cor e a vivacidade.

Hyrule vive e respira.

Uma forma de explicar o mundo de Hyrule é como se se tratasse dum gigantesco ovo Kinder. Toda a liberdade disponibilizada ao jogador associada o facto de se tratar de um mundo vivo em constante evolução, suscita no jogador a vontade de "*só mais uns minutos a ver o que está mais à frente*". Essa é uma das maravilhas de Breath of the Wild. Sempre que algo pode ser um sitio interessante acaba por o ser. O jogo não desilude em momento algum. Breath of the Wild promete e Breath of the Wild cumpre!

A nossa demanda tem início no Great Plateau, uma zona imensa rodeada de altos penhascos e que em última análise tem como finalidade a de ser um tutorial (um tutorial bastante efectivo convém dizer onde a aprendizagem se imiscuí com a acção de uma forma clara e transparente), onde é ensinado ao jogador o básico que tem de saber para sobreviver em Hyrule. Este é o único momento em que estamos, de alguma forma, limitados.

Acompanhados pela Sheikah Slate (uma espécie de *tablet* que Link possui e que nos proporciona acesso ao mapa e outras interacções) cedo abandonamos o Great Plateau e nos lançamos por um Hyrule imenso e por descobrir.

À medida que avançamos no território (nas direcções que bem desejarmos pois o jogo sugere mas não impõe nem limita) vamos encontrar uma enorme diversidade de outros seres, além dos monstros libertados por Ganon. Animais para caçar (esquilos, garças, peixes, javalis, veados que até podem ser montados...) e plantas/frutos para colher, dão vida e conteúdo a Hyrule.

Todos esses seres são potenciais fontes de alimento, bem como inúmeras plantas e frutos (com propriedades distintas) para acompanhar como cogumelos, maçãs, bananas, especiarias, nozes ...



Apesar de se poderem consumir os alimentos crus, existem várias vantagens se os cozinhamos. Esta mecânica de cozinhar os alimentos é mais um indicio de que a Nintendo pensou um pouco em tudo. É algo de credível e natural ... cozinhar alimentos. Se por um lado é possível cozinhar cada alimento individualmente e dessa forma extrair um pouco mais deles, por outro, ao cozinhar variados alimentos em simultâneo conseguimos criar receitas muito mais importantes e valiosas. Por exemplo, se cozinhamos carne com especiarias picantes conseguimos criar um prato que nos desenvolve uma maior resistência ao frio durante um certo período de tempo. Isto é óptimo para missões nas neves eternas das montanhas, por exemplo.

Por outro lado, facilmente se cria uma outra receita que envolve determinados cogumelos permitindo a Link uma maior resistência, importante tanto para correr como para escalar. Isto porque nessas actividades o Link gasta energia e essa barra costuma ser rápida a gastar e lenta a repor. Para cada problema, Breath of the Wild apresenta uma ou mais soluções.

“Para cada problema, Breath of the Wild apresenta uma ou mais soluções.”

Estes são apenas exemplos de algumas possibilidades de combinação de alimentos e ervas que permitem ao jogador a criação de uma miríade de receitas extremamente úteis com aumento de propriedades tão variadas como aumento de resistência, velocidade, ... Acredito no entanto que um pouco mais de informação sobre cada alimento e as suas utilizações possíveis fosse útil. Contudo incentiva o jogador a perceber a essência de cada ingrediente. Por vezes os resultados de experiências são ... estrondosos.

Uma das sensações com que se fica ao jogar Breath of the Wild é que a equipa de desenvolvimento do jogo, teve a preocupação constante de se colocar na pele do jogador. É incrível a forma como quase tudo o que possamos pensar fazer, investigar, explorar, interagir em Hyrule tem sempre algo de responsivo ao jogador. É como se todos os nossos passos tivessem sido previstos dando coerência ao rumo de todos os acontecimentos, e isso é uma das maiores mais-valias do jogo. Breath of the Wild respeita o jogador.



Mas o jogo também respeita os jogadores quanto aos seus estilos de jogo. Nada impede o jogador de entrar a matar sempre que encontra um monstro mas também não o impede de ser mais cauteloso. E existem melhorias e acessórios quer para uma quer para outra postura. Por exemplo, o silêncio é muito importante em Breath of the Wild e seja a caçar ou a atacar um monstro, existe um medidor de ruído. Se adoptarmos uma postura mais cautelosa, podemos aumentar a nossa capacidade *stealth* pela ingestão de receitas cozinhadas para o efeito ou com o uso de roupa especial (que se pode comprar ou fazer), por exemplo.

Contudo o combate vai ser o resultado mais frequente de encontros com monstros. Existe todo um manancial de armas à disposição, desde pedras, ramos de árvores, espadas ferrugentas perdidas nos cenários ou então armas que compramos ou adquirimos dos próprios monstros.

Espadas, machados, lanças, forquilhas, arcos, bombas ... (não esquecer que em Breath of the Wild temos de regresso a Master Sword), são tudo armas à disposição cada qual com o seu poder de ataque e mais-valias próprias. Convém referir que o sistema de combate é simples, intuitivo e eficaz.

Nas terras de Hyrule existem monstros muito diversos e, acima de tudo, com formas de agir e

de combater distintas. Isso é bom pois obriga o jogador a adaptar-se a novos e diferentes desafios. Por exemplo o Stone Talus usa rochas para nos tentar esmagar, enquanto o Hinox arranca árvores para nos atacar. Na maior parte das vezes trata-se de uma questão de encontrar a estratégia adequada mas costumam ser combates que demoram alguns minutos (consoante as armas que temos na altura). Mesmo não sendo nada de complexo, o sistema de combate é competente.

No entanto, no sistema de mira de disparo de arcos, por exemplo, que poderia beneficiar de um sistema de *highlight* de sinalização que estamos efectivamente com a mira em cima de um monstro. (a mira com o analógico direito é um pouco sensível em demasia). Mas até neste ponto a Nintendo novamente se preocupou com os jogadores e quando se usa o arco, podemos mexer o próprio comando para ajustar a mira com precisão.



Um pormenor importante em Breath of the Wild é o facto de que todas as armas se danificarem com o uso e, a não ser que o jogador pretenda lutar com ramos das árvores, tem de preservar as que possui. Muitas vezes dei por mim no cumulo de não usar as melhores armas para as poupar. Quando uma arma se encontra gasta o seu ícone no inventário surge a vermelho e a piscar, mas seria muito útil se houvesse uma forma de saber a % de dano que tem.

E por falar no inventário, em The Legend of Zelda: Breath of the Wild temos ao nosso dispor um inventário competente que, como todos os jogos do género tem de ser bem gerido.

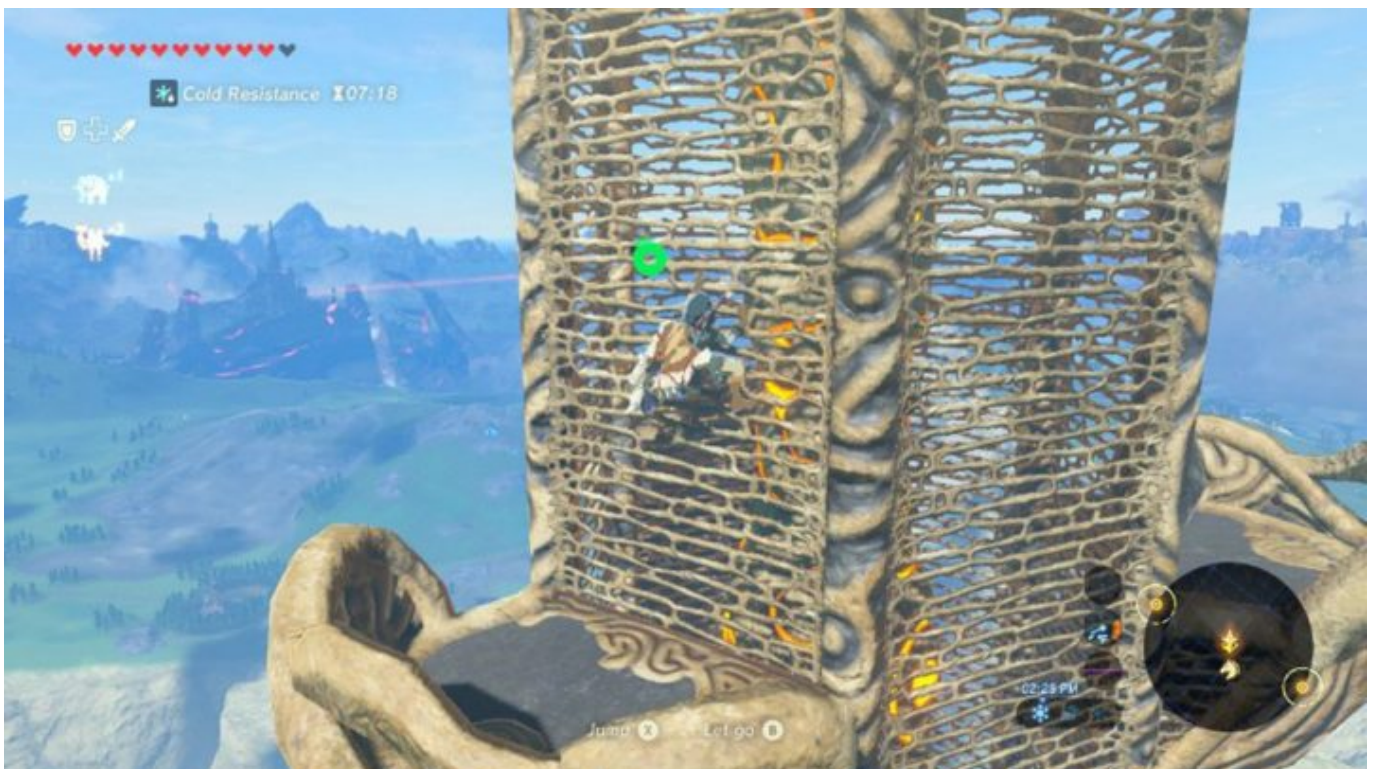
Algo bastante útil é o sistema implementado de fixação de ícones/pins no mapa estratégico. Isto pode ser feito em *runtime*, e é bastante útil pois permite localizar os pontos de interesse (basta aceder à Sheikah Slate pressionando o Analógico direito e colocar o *Pin*). Igualmente

importante e útil é também o Adventure Log que disponibiliza uma ajuda preciosa sobre as *quests* (principais e secundárias).

“Breath of the Wild é a prova definitiva que é possível a co-existência dum sistema *open world* gigantesco com cenários criados ao pormenor e uma sensação constante de deslumbramento..”

Em Hyrule, a Nintendo espalhou pelo mapa, largas dezenas de Santuários à Deusa (mais de 100) e que se tornam bastante mais importantes que apenas esteticamente. Na realidade correspondem a variações bem-vindas na jogabilidade uma vez que se tratam de quebra-cabeças variados e inteligentes. Além de permitir algo diferente à aventura esses Santuários são importantes também pois permitem a obtenção de Orbs (importantes para a devoção à Deusa ). E importante ... estes Santuários funcionam como pontos de tele-transporte, ou seja, se quisermos voltar para uma zona não temos que fazer o caminho todo de novo.

Na versão Wii U que o Pplware analisou, o principal problema detectado foram as ocasionais quebras de *fps* verificadas. De uma forma não tão rara assim, assiste-se a momentos em que se nota claramente que há uma quebra na representação do Mundo de Hyrule e movimento de Link. Talvez na versão Switch não seja assim.



## Verdicto

Com The Legend of Zelda: Breath of the Wild, a Nintendo criou um jogo de aventura que

suscita a curiosidade do jogador e a vontade de explorar sempre mais um pouco. Fá-lo de uma forma em que melhora muitos aspectos dos jogos *open world* que o precederam.

Independente de sermos fãs de Zelda ou não, este é um jogo que todos têm que jogar, pois pode bem ser um dos melhores jogos de aventura de sempre.