

**Nintendo®**  
World  
*Collection*



# THE LEGEND OF ZELDA™

**TUDO SOBRE OS JOGOS, A HISTÓRIA E OS BASTIDORES  
DE UMA DAS MAIORES SAGAS DA NINTENDO**



# THE LEGEND OF ZELDA™ OCARINA OF TIME™ 3D



A HISTÓRIA  
QUE SE CONVERTEU EM LENDA  
AGORA EM 3D

DISPONÍVEL JÁ

Use o Controle dos Pais para restringir o modo 3D para crianças menores de 7 anos

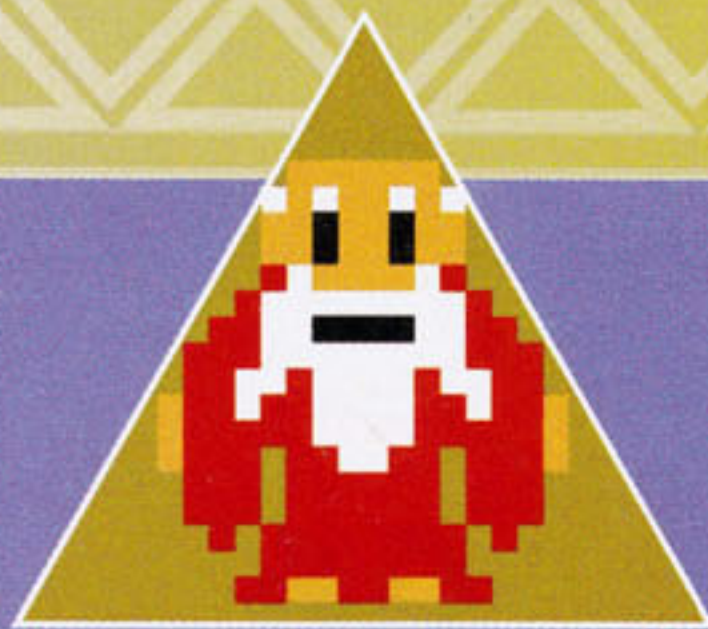
NINTENDO 3DS™

10

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS

Jogo e sistema vendidos separadamente  
© 1998-2011 Nintendo. Trademarks are properties of Nintendo. © 2011 Nintendo.





## HEY! OUÇA!

Há 25 anos, no dia 21 de fevereiro de 1986 para ser mais preciso, surgia uma lenda na frente dos nossos olhos.

**E**ra uma sexta-feira qualquer quando os primeiros disquetes amarelos de *The Legend of Zelda* chegaram às lojas no Japão. Naquela época, *Super Mario Bros.* já havia atingido o auge da popularidade. Para se ter uma ideia da febre que o encanador provocara, alguns hotéis nipônicos instalaram o console Famicom em quartos para agradar os clientes que queriam jogar *Mario* mesmo fora de casa.

*Zelda* chegaria ao outro lado do mundo só em agosto de 1987, mas os 3,8 milhões de cartuchos dourados do jogo vendidos nos Estados Unidos foram mais do que uma injeção de ânimo naquele mercado de entretenimento. Em 1983, diversas empresas de games para consoles e computadores foram fechadas por lá. Se não fosse o sucesso comercial do NES, que acabou provocando um renascimento da indústria de jogos eletrônicos, provavelmente esta revista não existiria.

Se *Super Mario Bros.* inova ao consolidar os games de plataforma, o primeiro *Zelda* mostra um novo caminho para os RPGs e define o conceito de game aventura.

*Ocarina of Time* gera uma nova revolução em 1998. Com gráficos poligonais, mostra pela primeira vez uma Hyrule, onde acontecem as principais histórias da saga, livre para ser explorada pelo Herói do Tempo. Apesar de ser considerado o clássico dos clássicos pela Nintendo, *Ocarina* rivaliza com *A Link to the Past* como o mais querido entre os fãs ferrenhos.

Mais de duas décadas se passaram. Mais de 15 títulos espetaculares foram criados. Apesar de tudo, a série tem um passado que a Big N não gosta de lembrar, mas não podemos esquecer.

Como se fosse a Triforce, o principal símbolo de *Zelda*, a franquia surgiu com a inspiração de Shigeru Miyamoto, o talento de Takashi Tezuka e se mantém com o brilhantismo de Eiji Aonuma, que praticamente assumiu a direção da saga desde *Ocarina of Time*.

A *Lenda de Hyrule*, nome do jogo original em japonês, era apenas mais uma história comum sobre um rapaz corajoso que precisava salvar uma princesa. Seu sucesso, no entanto, acabou definindo a forma como jogaríamos videogame.

É hora de vestir sua túnica verde, pegar sua espada e seu escudo e entrar de cabeça nesta lenda através da primeira edição da **Nintendo World Collection**. E não se esqueça de comprar um pouco de poção durante a viagem. Nunca se sabe quando um inimigo pode aparecer.

**IGOR ANDRADE**

Editor-Assistente

[redação@nintendoworld.com.br](mailto:redação@nintendoworld.com.br)



# SUMÁRIO

**06** DETALHES DOS 25 ANOS DE ZELDA

**10** OS BASTIDORES DO PRIMEIRO GAME

**12** UM OLHAR SOB LINK, ZELDA E GANON

**16** A POLÊMICA LINHA CRONOLÓGICA

**20** CONHEÇA TODAS AS AVENTURAS DO HERÓI DO TEMPO

**38** JOGOS ESQUECIDOS

**42** GUIA COM TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE HYRULE

**50** AS INFLUÊNCIAS CULTURAIS DA SAGA

**54** OS FÃS BRASILEIROS

**56** UM PAPO COM O GRUPO MULTIPLAYERS, QUE ORGANIZOU UM CONCERTO COM A TRILHA DE ZELDA

**58** JOGOS QUE HOMENAGEIAM A FRANQUIA

**60** AS PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS DE LINK EM OUTRAS AVENTURAS

**62** PRODUTOS OFICIAIS E BIZARROS DA SÉRIE

**66** OS DEZ GAMES MAIS VENDIDOS



# EQUIPE NINTENDO WORLD COLLECTION

Conheça os hyruleanos que fizeram esta revista especial



## ANDRÉ ONOFRE

*Ocarina of Time* não só é o melhor jogo da série, como é também o melhor game já criado. Foi ele que simplesmente ensinou ao mundo como fazer um jogo de ação e de RPG. E é lembrado com carinho até hoje, 13 anos depois do lançamento.



## GUSTAVO ASSUMPÇÃO

Meu *Zelda* favorito é *A Link to the Past*. Esta aventura criativa e complexa é marcante na minha vida gamer. A surpresa ao encontrar a maneira correta de derrotar cada chefe e a história profunda são, para mim, insuperáveis. É um game perfeito.



## PAULA TRAVANCAS

Apaixonada pela mitologia de *Zelda*, adoro *Wind Waker*. O jogo não só acrescenta muito para a história da série como também tem um charme especial, graças às expressões faciais hilárias do Link cartunescas, que não precisa mesmo de palavras para comunicar suas reações.



## DANI IANNI

Nossa, como o tempo passa... Lembro que jogava *The Legend of Zelda* e *Adventure of Link* durante a infância na casa do meu primo Guilhermino. Caraca, bota tempo nisso. Que saudade dessa época! Ah, depois dessa edição especial, comecei a ver Navi por todos os lados. Quero férias!



## IGOR ANDRADE

Não sabia o que era *Zelda* até ler sobre *A Link to the Past* num caderno infantil de um jornal do ABC Paulista. Agora espero que a saga conquiste mais fãs por causa desta edição especial da **Nintendo World**.



## RAFAEL NEVES

Rafael escreveu um Top 10 tão legal sobre *Zelda* que reproduzimos parte do texto nesta edição especial. Sabia que a nave de Fox McCloud aparece em *Ocarina of Time*?



## FELIPE CARETONI

Os 25 anos de *Zelda* certamente trazem boas lembranças para qualquer fã da Nintendo. *Ocarina of Time* desempenhou um papel importante na minha infância, criando pela primeira vez um vínculo forte com os videogames e estimulando a minha aprendizagem de inglês. Não seria errado dizer que o jogo despertou a minha vontade de trabalhar com games e até mesmo a escrever para a **Nintendo World**.



## JORGE SIMÃO JR.

Considero *Ocarina of Time* o melhor de todos, pois foi o primeiro da série que joguei. E foi através deles que me encantei com os games lá na infância. Confesso que já matei aulas só para ficar jogando.



## RICARDO SYOZI

Eu sei que é clichê, mas não consigo pensar em outro game que não seja *Ocarina of Time*. Ele não é apenas o meu *Zelda* favorito, mas também o meu game favorito de todos os tempos. Ainda tenho a versão de N64 na caixa e a finalizo uma vez por ano, sem falta. É como o Natal ou meu aniversário: uma vez por ano TEM de acontecer.



## FERNANDO SOUZA FILHO

Já teve tanta produção hollywoodiana de personagens medíocres, mas nunca vou entender por que nunca houve um filme de *Zelda*. Deve ser para evitar que vejamos Dwayne "The Rock" Johnson como Link...



## LILLO LORENA

Ainda não tenho um *Zelda* favorito, mas ajudar na produção da revista despertou em mim uma vontade maluca de jogar *Twilight Princess*. Acompanhar desde os primórdios aos dias atuais da franquia é quase uma aula de história sobre arte e o mundo dos games. Lançamento após lançamento, presenciamos a evolução não só de uma saga, mas também a evolução do mercado de games como um todo. Parabéns, Link!



## RODRIGO ESTEVAM

Por ser um jogo que marcou minha infância, *Ocarina of Time* tem um lugar especial meu no coração gamer. Mas *Twilight Princess* consegue ser tudo aquilo que *OoT* foi e mais um pouco. *Zelda TP* é épico!



## GERALDO JUNO CECÍLIO

Ainda enxergo muito potencial nos *Zeldas* mais injustiçados: *Zelda II* e *Wind Waker*. Mas meu favorito não podia deixar de ser *Ocarina of Time*, o clássico definitivo!



## LUCAS PATRÍCIO

*Phantom Houglass* não sai do meu DS. É tudo que eu sempre quis de um *Zelda* e posso carregar para onde eu quiser. Mal posso esperar uma continuação para o 3DS!



## THAIS PIOVESAN

É difícil eleger um título favorito, mas *Ocarina of Time*, que deu o ar da graça em três consoles da Big N, fica com o primeiro lugar na minha lista de preferências. A trilha sonora cativante (que tem sabor de infância) é um dos motivos para que o game ganhe destaque entre tantas versões magníficas que Link já protagonizou.



# BONS MOTIVOS PARA

Aniversário dos 25 anos de The Legend of Zelda tem música e games

THAIS PIOVESAN

Um quarto de década pode ser bastante tempo se pensarmos em quantos anos, meses e até mesmo dias estão envolvidos nessa conta. Vinte cinco anos foi tempo suficiente para que a indústria de videogames tenha dado um salto gigante em questões de tecnologia e desenvolvimento, aprimorando de forma incrível consoles e jogos.

Muita gente acompanhou esse crescimento de perto, e, quem não passou a infância controlando um Mario cheio de pixels no NES ou no Game Boy, pode não compreender a diferença que bits fazem no desempenho de um videogame. Ainda assim, não é preciso ir tão longe pra constatar esse progresso: basta comparar o Nintendo 64 com o Wii para nos depararmos com o enriquecimento do setor.

O tempo é mesmo determinante em

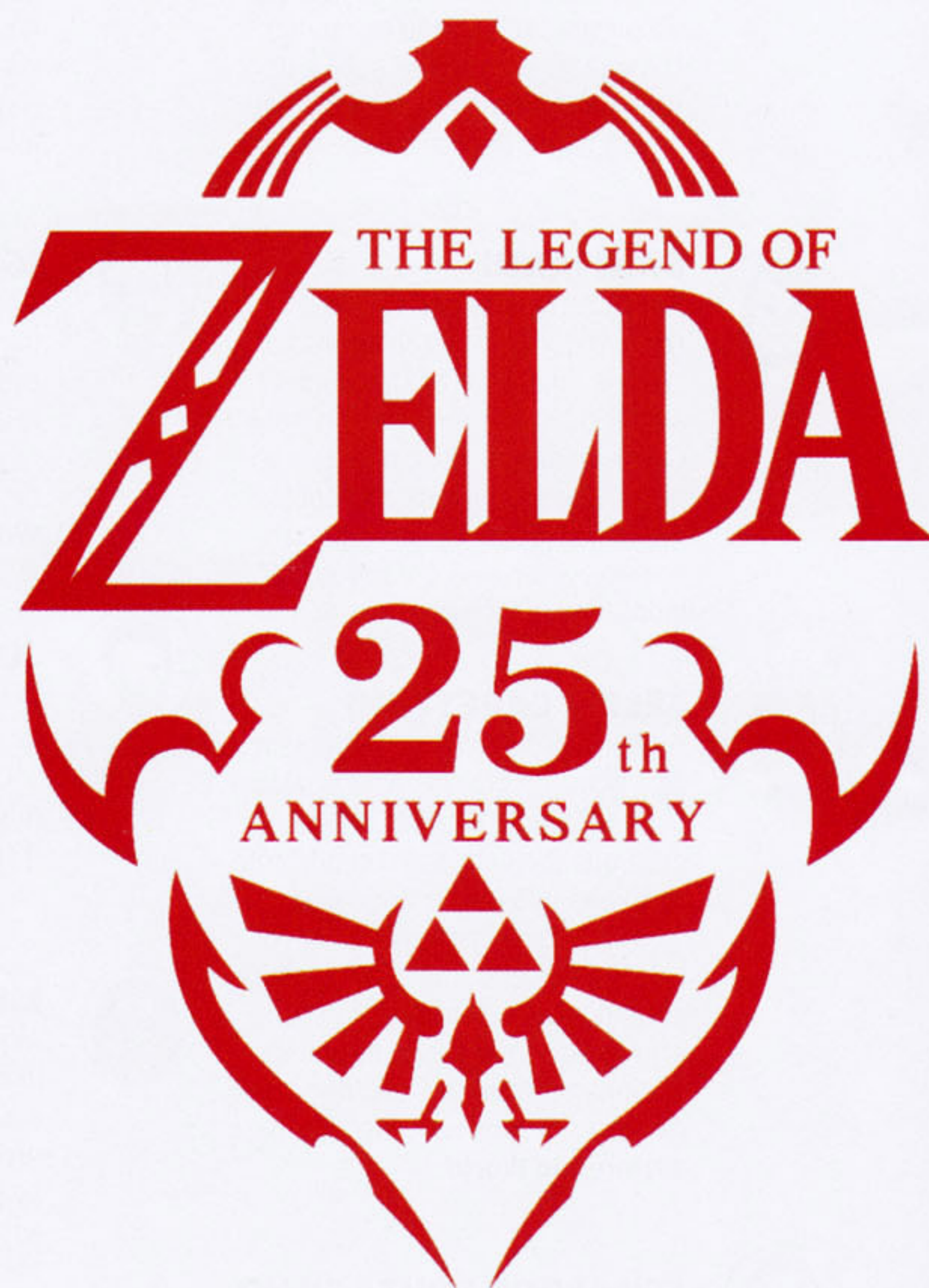
nossa vida e, quando falamos em videogames, a história não é diferente. Por isso, nós comemoramos quando uma série sobrevive a ele e consegue se renovar, em vez de retroceder. Mas quando uma saga vai além, e completa mais de duas décadas de sucesso, nós fazemos mais que uma simples comemoração.

Por isso, *Zelda* merece toda a atenção e homenagem que tem recebido. Ao lado de *Metroid*, que também completou mais de duas décadas este ano, Link e sua trupe fazem história na indústria e cativam novos fãs por onde passam, mantendo ainda os primeiros admiradores da série apaixonados pela saga.

Por isso, separe um pedaço de bolo e um copo de guaraná, pois é hora de festejar. Acompanhe nessa matéria as atrações que a Big N preparou para a celebração de quase três décadas de sucesso!

## QUE COMECE A FESTA!

Embora Samus Aran esteja comemorando a mesma idade que Link, sabemos que este ano todos os holofotes da



Nintendo estão focados nos habitantes de Hyrule. Prova disso foi o destaque que a série ganhou na E3, maior feira de games do mundo que aconteceu em junho nos EUA. Com uma abertura orquestrada tocando temas dos jogos, o próprio Miyamoto esbanjava sorrisos e até encenou a pose do Herói do Tempo ao abrir um baú no jogo, só pra deixar a celebração ainda mais divertida.

Nos 90 minutos que a empresa utilizou pra apresentar o Wii U e os lançamentos do Nintendo 3DS, 25 deles foram





# COMEMORAR

dedicados a *Zelda*, incluindo a exibição de um vídeo comemorando os melhores momentos da franquia.

Até hoje, nem mesmo o próprio Mario, mascote da Big N, recebeu tanta atenção em um só evento. Mas, além dos merecidos tributos, quais são os presentes que a Nintendo preparou para *Zelda* em seu vigésimo quinto aniversário?

## GAMES INESQUECÍVEIS

Para começar, a aventura mais importante da Big N reaparece em todos os principais consoles da empresa, e 2011 é o palco destes acontecimentos. A remasterização de *Ocarina of Time*, para Nintendo 3DS, está disponível nas prateleiras desde 19 de junho, e o aguardadíssimo *Skyward Sword*, para Wii, chega no dia 20 de novembro. Os dois títulos são incríveis e talvez sejam os mais importantes na história da franquia até hoje, pois criam

um marco na cronologia de *Zelda*, ligando o sucesso do passado com as melhorias do presente.

Outra novidade foi a revelação de que *Link's Awakening DX* seria distribuído em junho no Nintendo eShop, loja virtual de jogos do Nintendo 3DS, aparecendo como principal destaque do canal. É o primeiro título do Game Boy Color à venda na loja.

No entanto, a festa não acaba por aí: desde 28 de setembro *The Legend of Zelda: Four Swords*, o primeiro multiplayer da série, está disponível no DSi Shop, loja de games do Nintendo DS, e no Nintendo eShop, o equivalente do Nintendo 3DS, para download gratuito até 20 de fevereiro de 2012. É para deixar os fãs com mais água na boca.

Como se não bastasse, a empresa anunciou também na E3 o lançamento de um box para *Skyward Sword*, que inclui uma edição especial do Wii Remote Plus dourado. A ideia é boa principalmente para quem não tem a versão mais moderna do controle do Wii ou não tem o dispositivo Wii MotionPlus. Sem um dos dois não será possível jogar *Skyward Sword*.

Ouro é sempre a cor específica de *Zelda* quando há algo



especial. Prova disso são os cartuchos de antigos consoles que foram lançados nesse padrão. O controle especial só será vendido junto com o game em uma versão exclusiva que inclui ainda um CD com a trilha sonora da série, considerada por muitos uma obra-prima musical. No caso, as músicas do



**QUEM** tem DS ou 3DS baixa Four Swords na faixa!



**OCARINA** em 3D é um ótimo presente de aniversário







**LINK** em alta definição: era apenas uma demonstração do potencial gráfico do Wii U, mas as imagens encantaram os fãs durante a E3 2011

com todo o potencial da saga atingido todos os principais consoles da Big N até hoje, não seria uma surpresa a chegada de um título de *Zelda* para o Wii U. Seria mais um presente para comemorarmos o aniversário dessa maravilhosa série que, ao mesmo tempo em que ilustra as principais listas de franquias mais influentes no universo gamer, ainda serve como exemplo de renovação e modelo de sucesso.

Agora, é só brindar aos 25 anos de *Zelda* e esperar que mais décadas de sucesso venham pela frente: já deu pra perceber que fôlego e potencial a série tem



**CONCERTOS** com músicas de *Zelda* serão realizados em três cidades no mundo até o fim deste ano

disco serão interpretadas pela Orquestra Sinfônica de Tóquio, que se apresenta em um único dia na capital do Japão. Outras orquestras farão shows em Los Angeles, nos Estados Unidos, e Londres, na Inglaterra. Quem quiser ir ao evento norte-americano pagará até U\$ 130, cerca de R\$ 240.

Falando em músicas, dois CDs com trilhas da série foram lançados até agora: o primeiro, que saiu do forno junto com *Ocarina* do 3DS, teve uma procura tão grande no Club Nintendo que tiveram que prolongar sua distribuição. O segundo, que traz as melodias da orquestra de *Zelda*, também possui grande expectativa entre os fãs.

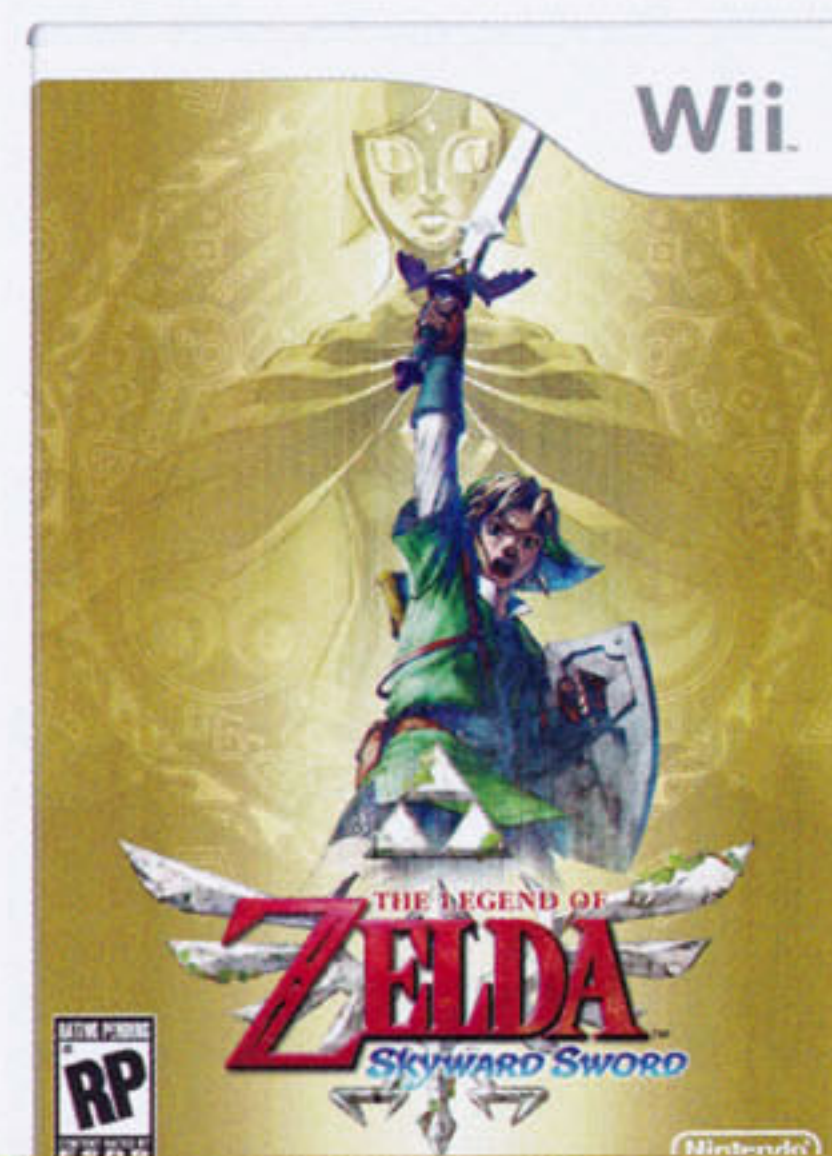
Jogos, downloads, CDs e kits são um banquete para os aficionados por *Zelda*, e toda essa celebração conta também com um site exclusivo ([zelda.com/25th](http://zelda.com/25th)), criado pela Big N, que trás conteúdos inéditos, entre eles uma seção contando toda a

história da franquia, wallpapers e até um concurso onde o usuário utiliza o *Flipnote Studio*, do DSiWare, para criar seu próprio clipe flipnote de *Zelda*. Bem interessante, hein?

Para fechar tudo com chave de ouro, ainda na E3 a Nintendo exibiu um vídeo mostrando como seria um jogo

da franquia de *Zelda* se fosse adaptado para seu novo console, o Wii U, que deve chegar às lojas ano que vem. Nenhum detalhe foi divulgado até então, mas,

de sobra, né? Assim que se faz, Big N! E pensar que a ideia original da Nintendo era apenas lançar uma coletânea com jogos clássicos da saga para o Wii, como foi feito com *Super Mario All-Stars* em 2010. Até imaginamos uma caixinha verde com um livreto de fotos... **NW**



**EDIÇÃO** especial de *Skyward Sword* terá controle e CD exclusivos



# NINTENDO 3DS™



APROVEITE  
O NOVO PREÇO

**R\$799\***

\*Preço sugerido. O preço final pode variar.  
Para maiores detalhes consulte o  
revendedor.



Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos  
Vendidos separadamente

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.

Nintendo





# TODA LENDA TEM

Em 1986, um disquete amarelo revolucionou os videogames

ANDRÉ ONOFRE

**A** época do lançamento do Famicom (NES) no Japão, em 1983, o mercado de games estava na mesmice. Nenhuma tecnologia inovadora era desenvolvida, nenhum conceito era criado. O console de mesa da Nintendo tinha o melhor hardware, mas sem algo novo que instigasse o jogador, não adiantava nada. Até que surgiu ele. O homem. A lenda. O mito. Não, não é o Chuck Norris: é Shigeru Miyamoto. Mas também não podemos de dar os créditos a Takashi Tezuka.

## CRIADOR E CRIATURA

Em 1985, Miyamoto começou a trabalhar no desenvolvimento de dois jogos que, sozinhos, mudaram e revolucionaram o mundo dos games: o primeiro deles foi *Super Mario Bros.* Acho que esse game dispensa comentários, né? O outro era *The Legend of Zelda*, que seria desenvolvido para o acessório Famicom Disk System e usaria todos os seus recursos: 1 Megabit (128 kilobytes) de espaço para armazenamento e a habilidade de salvar o progresso sem passwords.

As primeiras ideias e conceitos de *Zelda* vieram do período de infância de Miyamoto. "Quando eu era criança, fui caminhar e encontrei um lago. Foi uma surpresa para mim encontrar aquilo. Quando viajava pelo país sem um mapa, tentando achar meu caminho, e encontrando coisas incríveis por onde eu passava, percebi como era se sentir em uma aventura", disse certa vez em uma entrevista. Ele recriou, nas dungeons de *Zelda*, os corredores e labirintos da casa

de sua família.

E o herói que desbravaria esse universo? Miyamoto queria que Link começasse o jogo como um garoto comum e que, ao longo da história, virasse um adulto que superaria todos e quaisquer tipos de mal. Seria um símbolo de coragem, força e sabedoria. Acho que já ouvimos essas três palavras juntas, não?

E o que fez de *Zelda* esse sucesso todo? Não foi apenas um conceito novo, mas a mistura de vários deles. Havia elementos de exploração, puzzles, elementos de ação e de evolução do personagem, que deram o pontapé inicial para o estilo de jogo de RPG que muitos de nós adoramos.

A ideia era simples. Você está lá, num mundo enorme sem saber para onde ir e, apenas com uma espada para começar, deve encontrar a Triforce. A equipe de



CAPAS das versões japonesa e americana do primeiro Zelda

produção de Miyamoto tentou convencê-lo a tornar a aventura mais simples, mas Miyamoto tinha uma carta na manga: a comunidade. Ele acreditava que os jogadores conversariam entre si e ajudariam uns aos outros a vencer os obstáculos e a avançar no jogo. De quebra, todo o falatório sobre a aventura acabava virando publicidade de boca a boca e



VOCÊ prefere um cartucho dourado ou um disquete amarelo?



# UM COMEÇO



mais pessoas acabavam sendo atraídas.

## A TECNOLOGIA POR TRÁS DE TUDO

O Famicom Disk System, um leitor de disquetes do Famicom, permitiu inúmeras melhorias no desenvolvimento do game. Primeiro, tornou o custo do produto menor, uma vez que armazenar 128 kb em um cartucho, na época, era algo extremamente caro. Segundo, pela possibilidade de salvar o game sem a necessidade de senhas. Houve espaço também para melhorias sonoras, graças ao canal de som extra do Disk System. E, com o lançamento de *Zelda*, a venda dos Disk System sofreu um aumento considerável, pelo menos num primeiro momento. Apesar do receio da Nintendo, o game vendeu muito bem, obrigado. Naquele ano, *Metroid* e *Kid Icarus* também foram lançados em disquete.

Mas o Disk System nunca chegou ao Ocidente. E, com isso, a equipe da Nintendo americana teve que suar a camisa para adaptar o game para um cartucho comum. Eles conseguiram vencer a limitação do espaço de armazenamento, mas o verdadeiro desafio foi criar um sistema para salvar o game. A solução adotada foi incluir no cartucho um pequeno chip de memória RAM, alimentado por uma pequena bateria. Apesar do custo mais elevado, a solução acabou se tornando padrão em jogos muito complexos.



## O LANÇAMENTO

A versão americana tinha ainda uma surpresa extra: o cartucho era dourado! *The Legend of Zelda* foi o primeiro game a vender mais de um milhão de cópias (excluindo a dupla *Super Mario Bros.* e *Duck Hunt*, que já vinham com o console). No fim das contas, o game vendeu 6,51 milhões de cópias. Nada mal para um mercado que estava começando, não? A Nintendo, que entrou no mundo dos eletrônicos através de arcades, como *Donkey Kong*, tinha encontrado um novo caminho para trilhar.

Qualquer pessoa que comprasse o game e comprovasse a compra através de um cartão de garantia, tornava-se membro do chamado Fun Club. Os integrantes desse seleto grupo ganhavam a cada dois meses uma correspondência com piadas, jogos temáticos (quebra-cabeças) e dicas de games. A primeira edição teve 700 cópias impressas. A Big N percebeu que o público adorava a "revista" e, em 1988, o Fun Club já possuía mais de um milhão de membros. Foi aí que o presidente da Nintendo of America da época, Minoru Arakawa, criou a *Nintendo Power*.

## LEGADO

*The Legend of Zelda* é considerado um dos marcos iniciais na criação do estilo de RPG. Todos sabemos que não é um RPG de verdade, pois faltam elementos básicos desse estilo de jogo, como ganho de experiência, novos personagens se juntando em um time, entre outros. Mas, foi por meio de *Zelda* que se criou todo o clima de fantasia, ambientação, trilha sonora e personagens chamativos



**TAKASHI TEZUKA** e Shigeru Miyamoto: os mestres de *Zelda*

que foram adotados em diversas aventuras do gênero.

*Zelda* ainda influenciou os RPGs a mudarem de estilo, pouco a pouco. Os jogadores mais velhos devem se lembrar com carinho dos games com batalhas aleatórias e baseadas em turnos. Esse estilo de jogo é cada vez menos comum. *Golden Sun* e *Dragon Quest* são bons exemplos de jogos atuais que adotaram o novo estilo de batalhas em tempo real.

Em termos de legado para a própria série, *The Legend of Zelda* foi só o começo do que é hoje: um dos pilares sagrados da Nintendo, lado a lado de *Mario*. **NW**



**O DISK SYSTEM**, que era acoplado no Famicom, foi criado para deixar os games mais baratos



# OS TRÊS LADOS DA

Zelda tem a combinação perfeita: um vilão ambicioso, uma princesa sábia e um herói de pura bondade

**RICARDO SYOZI**

**S**ão 25 anos ao lado de inesquecíveis personagens que nos tocaram de forma definitiva, algo como uma marca que jamais sairá de nossas cabeças. São 25 anos vividos com, especialmente, três deles que formam algo muito maior do que o mocinho, o vilão e a garota indefesa. Eles formam uma unidade, uma trindade.

## **LINK, GANON, ZELDA**

Toda a história de *The Legend of Zelda*, com poucas exceções, acaba de uma forma ou de outra girando em torno desses três personagens. Link é o mocinho, Ganon é o vilão, Zelda é a princesa em apuros. Com uma visão simplista, é isto mesmo o que eles são, mas, com um olhar mais aguçado, podemos notar que há muitas camadas a mais nesta

história.

Link tem todas as qualidades que um verdadeiro herói precisa: é corajoso, destemido e capaz de se sacrificar em prol de outros. Porém o mais importante é: ele sabe que ainda tem muito o que aprender, por isso fica vaga por Hyrule, enfrentando o próprio medo do desconhecido, e, assim, acaba crescendo. Sua vontade de ajudar acaba sendo muito maior do que o medo de ser derrotado. Ele é um herói em toda a essência da palavra.

Ganon é o verdadeiro vilão. Ele despreza os fracos, e sua força só não é maior do que sua gigantesca ambição.

Logo de cara, ele pode parecer apenas um daqueles caras grandes, fortes e sem cérebro, mas é tão sagaz



**LINK, Ganon e Zelda:** luta eterna entre bem e mal



# MOEDA

quanto cruel. Ele usa sua inteligência e lábia para se tornar gigante, não importando como vai chegar a isso. Para Ganon, os fins justificam os meios. E se estes fins são de seu gosto e objetivo, tudo fica mais fácil para conseguir atingi-los.

A princesa Zelda possui uma das melhores qualidades: a sabedoria. Ela não é poderosa como Ganon, não é destemida como Link, mas nem por isso deixa de ser igualmente forte. Sua força não se resume ao campo de batalha, mas se destaca pelas boas ideias, planos, auto-sacrifício. Zelda é muito mais do que uma releve personagem que se mete em confusão. Ela é capaz de se doar completamente para salvar seu povo e é humilde o suficiente para saber que não os salvaria sem ajuda. Sua bondade é legítima e, por muitas vezes, decide se tornar uma ponta do heroísmo de Link para guiá-lo por toda a trajetória complexa e perigosa sob a qual ele se dispôs enfrentar sem pestanejar. A princesa Zelda é forte e correta

em suas ações.

Com o passar dos games, cada personagem ganhou diferentes e muitas personificações. É bom lembrar que o Link de um game não é, necessariamente, o Link de outro game. Já tivemos versões

infantis do herói nos títulos *The Minish Cap* e *Phantom Hourglass*, tivemos versões adultas como no clássico *Ocarina of Time*, versões sombrias como em *Twilight Princess*, e até mesmo uma versão que parece que mesclará tudo em *Skyward Sword*.

As transformações físicas são muitas, no entanto, a personalidade de cada um permanece a mesma para nós, gamers, mantermos a identificação com os personagens.

## A TRINDADE

Coragem, poder e sabedoria. Essas três qualidades representam muito mais do que apenas palavras. Elas surgem como a representação da Triforce, uma relíquia sagrada entregue pelas deusas Farore, Din e Nayru. Para quem conquistar esse objeto, os desejos de seu coração podem ser realizados. Se uma pessoa bondosa possuir a Triforce, o mundo entrará em uma era de





paz e sabedoria. Se uma pessoa maléfica for aquela que tiver a relíquia em mãos, o mundo entrará em uma era de trevas. A inteligente premissa envolve os três protagonistas, pois cada um possui em sua essência as qualidades previamente mencionadas. O mais interessante é notar que toda a saga não poderia existir sem essas três partes. Por exemplo, em *Ocarina of Time* a sabedoria de Zelda é que faz com ela desconfie dos objetivos ambicio-

sos de Ganon para controlar Hyrule, mas ela sabe que nada conseguirá fazer sem a ajuda de alguém especial. É aí que Link entra como o cara certo na hora certa.

Em *A Link to the Past*, Ganon está preso no Dark World e tem a ambição de dominar o Light World. Ele usa todo seu poder e sagacidade para entrar no mundo que Zelda protegia. Nem mesmo a sabedoria da princesa e a coragem de Link seriam capazes de impedir que Ganon realizasse

seu plano, mas a luta estaria longe de terminar. As participações de cada um dos personagens sempre foram facilmente notados em cada enredo ou em um simples momento. A trindade é algo tão importante para a franquia que, em quase todos os games, ela é mais do que simplesmente um objeto. Ela é o elo que move a história. **NW**

## OS DIFERENTES ROSTOS DE ZELDA

### A GAROTA NEM SEMPRE É UMA PRINCESA, MAS NUNCA DEIXA DE SER NOBRE

Nos dois games que acompanham a aventura marítima de Link (*Wind Waker* e *Phantom Hourglass*), a princesa Zelda é, na verdade, a líder pirata Tetra. É uma capitã destemida, divertida e muito invocada.

Ela se esforça para mostrar que não precisa nem um pouco da ajuda de um homem, ainda mais se for um garotinho como Link.

### SHEIK

Mistério é a principal marca desta encarnação de Zelda. Após os anos se passarem e Ganon dominar totalmente Hyrule, a princesa cresce enquanto era treinada pelos sheikah e virou uma das mais rele-

vantes personagens de *Ocarina of Time*. Sua agilidade só não é maior do que sua consciência de que Link é a única salvação de seu reino.

### ZELDA (ESPÍRITO)

Após ter sua alma retirada de seu corpo em *Spirit Tracks*, a nossa querida princesa se torna um espírito que vaga ao lado de Link e guia o caminho dele, muitas vezes tomando posse de uma estátua para dar uma força ao herói. Sua personalidade é uma das mais próximas da princesa de *Ocarina* antes de se tornar Sheik. Sua força de vontade e sabedoria são fortes, mas é o desejo de se sacrificar pelos outros que mais bem representa sua participação no game.

**SHEIK**

**ZELDA (ESPÍRITO)**

**TETRA**





## É DIFERENTE, MAS É MALÉFICO

OUTROS IMPORTANTES VILÕES DA SAGA:

### NIGHTMARE

O grande antagonista dos sonhos do Wind Fish, personagem de grande importância de *Link's Awakening*, é o responsável pela profunda dormência da baleia voadora. Nightmare assume a forma de seis sombras que representam chefes de aventuras anteriores de Link. Há o Shadow Bot, o Agahnim's Shadow, Moldorm's Shadow, Ganon's Shadow, Lanmola's Shadow e Dethl, sua forma final.

### SKULL KID

Este pequeno ser, que é metade humano e metade espantalho, apareceu pela primeira vez em uma pequena ponta em *Ocarina of time*, mas é o grande vilão no sensacional *Majora's Mask*. Ele havia roubado do vendedor de máscaras a poderosa e incontrolável máscara de Majora. Influenciado por ela, Skull Kid acaba fazendo com que a lua caia diretamente na cidade de Termina, forçando Link a se esforçar para detê-lo e trazer, mais uma vez, paz ao mundo.

### CHANCELLOR COLE

Inicialmente era apenas um conselheiro de New Hyrule em *Spirit Tracks*, mas acaba revelando ser um demônio que pretendia reviver seu mestre, o demônio rei Malladus. É Cole quem decide usar o corpo de Zelda como "recipiente" para o retorno do poderoso Malladus. Ele trai seu ajudante Byrne e prova que não é nada mais do que um ser maléfico e sem coração.

### VAATI

O antagonista aparece nos três games da série *Four Swords*: *The Minish Cap*, *Four Swords*, e *Four Swords Adventures*. Ele é um minish, raça de pequenos seres que vivem em harmonia com a natureza, mas seu interesse e fascínio pela maldade nos corações dos homens o fizeram se perder e crescer em seu coração uma ambição jamais vista. Ele enganou seu mestre Ezlo, vestiu o chapéu mágico e se tornou um poderoso feiticeiro. Sua intenção principal era encontrar a Light Force, uma relíquia que dizem ser fonte de ilimitado poder mágico.

### DEMON LORD GHIRAHIM

Ainda há muitos mistérios sobre a personalidade Ghirahim, ou melhor, Demon Lord Ghirahim. O vilão de *Skyward Sword* é "dono" da parte terrena (o solo) de Hyrule na aventura e fará de tudo para acabar com Link. Seu papel, no entanto, será importante para revelar a origem de Ganon e de todo o mal mostrado na saga.





# O TEMPO EM THE

Um dos maiores mistérios da saga é a ordem na qual as aventuras aconteceram

ANDRÉ ONOFRE



A série tão adorada por milhões de pessoas mundo afora tem uma peculiaridade: é muito difícil estabelecer uma cronologia entre os vários títulos, isto é, as histórias dos jogos não são conectadas entre si, pelo menos não de maneira simples e óbvia. A própria Nintendo nunca falou nada oficialmente sobre a ordem cronológica da série. O que se sabe é que existe um documento que tenta ligar os jogos, mas apenas Eiji Aonuma e Shigeru Miyamoto teriam acesso a ele.

A Big N, aliás, não dá muita importância para isso. Tornar as mecânicas e inovações divertidas é mais importante do que a história. E, aliás, a própria história dos games de Zelda gira em torno dessas coisas novas. Em *A Link to the Past*, o gameplay gira em torno do Light e Dark World. Em *Ocarina of Time*, em torno da viagem no tempo, alternando em jogar ora como criança, ora como adulto. Em *Majora's Mask*, das máscaras e do ciclo de três dias que se repete. Em *Twilight Princess*, em torno do Twilight Realm e a alternância entre a forma humana e de lobo. Em *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons* fica em torno da viagem no tempo e da mudança de estações, respectivamente. Outra coisa facilmente percebida é que cada jogo tem uma história muito bem elaborada em torno de suas inovações. Possuem um início, com algum acontecimento que dá o pontapé inicial, um desenvolvimento extenso de toda a trama e, por fim, um final que, geralmente, conclui todos os mistérios e dúvidas que surgem durante o desenrolar da trama. Mas, se analisarmos a série como um todo, não é bem assim que acontece. São poucos os games que têm ligações claras entre si e, quando elas existem, são muito sutis.



# LEGEND OF ZELDA

Portanto, montar uma cronologia da série é uma tarefa complicada. A primeira coisa a ser levada em consideração é que, apesar de a Nintendo não se preocupar com a história da série como um todo, alguns jogos são aceitos como continuações entre os fãs, seja porque o enredo dá dicas sobre a ligação entre os títulos ou porque é dito explicitamente que um game é continuação do outro.

Este é o caso das aventuras:

- *The Legend of Zelda* e *Adventure of Link*
- *A Link to the Past* e *Link's Awakening*
- *Ocarina of Time*, *Majora's Mask* e *Twilight Princess*
- *The Wind Waker*, *Phantom Hourglass* e *Spirit Tracks*
- *The Minish Cap*, *Four Swords* e *Four Swords Adventures*
- *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*.

O problema é encaixar isso tudo numa ordem aceitável. Diversas teorias existem a respeito da cronologia da série, mas, um fato confirmado pelo próprio Eiji Aonuma após o lançamento de *Twilight Princess* nos ajuda a entender um pouco

toda essa confusão. Trata-se de uma divisão no tempo, no qual dois futuros acontecem paralelamente e possuem o mesmo passado.

## DUAS LINHAS

No final de *Ocarina of Time*, Link sela Ganon no Sacred Realm e retorna a seu tempo original, devolvendo a Master Sword a seu lugar, o que fecha a porta do tempo. E, por fim, ele encontra Zelda. É aí que ocorre a divisão do tempo.

A primeira divisão, chamada de linha do tempo "Link adulto", ocorre na Hyrule que foi dominada por Ganondorf, na qual Link derrota e sela o inimigo. É nela que ocorre a grande inundação do reino de Hyrule e, portanto, conta com *Wind Waker*, *Phantom Hourglass* e *Spirit Tracks*.

A linha "Link criança" se passa na Hyrule em que Link estava após a porta do tempo ser fechada em *Ocarina*. Lá estão *Majora's Mask* e *Twilight Princess*.

Eiji Aonuma disse então, quando *Four Swords* foi lançado, que ele seria o primeiro jogo da série, cronologicamente falando. O game e sua continuação direta, *Four Swords Adventures*, mostram Vaati como o principal inimigo do herói que usa verde. Como *The Minish Cap* conta como Vaati surgiu, ele é então o primeiríssimo da cronologia. Depois dessa trilogia vem então *Ocarina of Time* e, ao fim desse jogo, ocorre a divisão das aventuras.

E os dois jogos da série para o Nintendinho? Shigeru Miyamoto disse, à época do auge de *Ocarina*, que *The Legend of Zelda* e sua continuação, *Adventure of Link*, aconteciam depois de

*Ocarina of Time*. Aqui então surgem duas possibilidades. É possível encaixar esses jogos nas centenas de anos que separam *Majora's Mask* e *Twilight Princess* ou então após este último título.

Seguido de *Adventure of Link*, vem *A Link to the Past*, já que a própria caixa do jogo, na parte de trás, diz que ele ocorre após os games do Nintendinho. E o final do game do SNES deixa pistas de que sua sequência é *Link's Awakening*. O final de *A Link to the Past* mostra Link saindo mundo afora, buscando outros lugares além do reino de Hyrule. E, coincidência ou não, *Link's Awakening* começa com nosso herói desacordado na costa de uma ilha misteriosa.

## EM PARALELO

Falta encaixar nessa história toda apenas dois jogos: *Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*. Miyamoto insistiu à época do lançamento que eles podem se encaixar em qualquer lugar da cronologia. O mais comum então é considerar que eles se passam após *Link's Awakening*, já que ambos ocorrem em outras partes do mundo e coincidem com o fim de *A Link to the Past*, com Link saindo para explorar o mundo.

Quanto à relação entre os dois jogos entre si, nunca foi dito nada sobre qual dos dois vem primeiro. Portanto, um pode ser a continuação do outro, dependendo da ordem que você seguir ao jogar esses dois games. *Skyward Sword* se passa antes de *Ocarina of Time*. O jogo contará diversos detalhes sobre o que vimos e gostamos em *Ocarina*, como a transformação da *Skyward Sword* na espada Master Sword. 



QUEM disse que este é o primeiro jogo da saga?

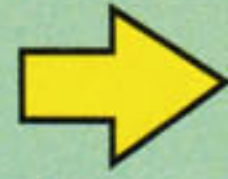


# CRONOLOGIA ZELDA

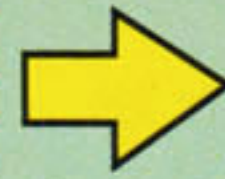
Juntando informações daqui e dali temos uma linha do tempo da franquia

Linha do tempo  
Link criança

**MAJORA 'S MASK**



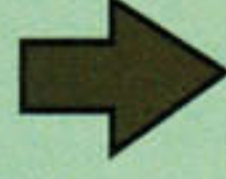
**TWILIGHT PRINCESS**



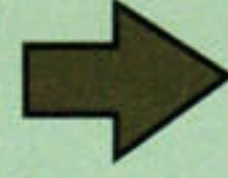
Aqui ocorre  
a divisão  
do tempo



**THE WIND WAKER**



**PHANTOM HOURGLASS**



**OCARINA OF TIME**

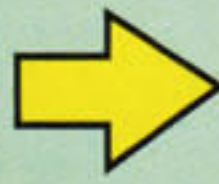


**FOUR SWORDS ADVENTURES**

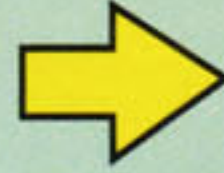




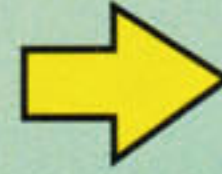
**THE LEGEND OF ZELDA**



**ADVENTURE OF LINK**



**A LINK TO THE PAST**



**LINK'S  
AWAKENING**



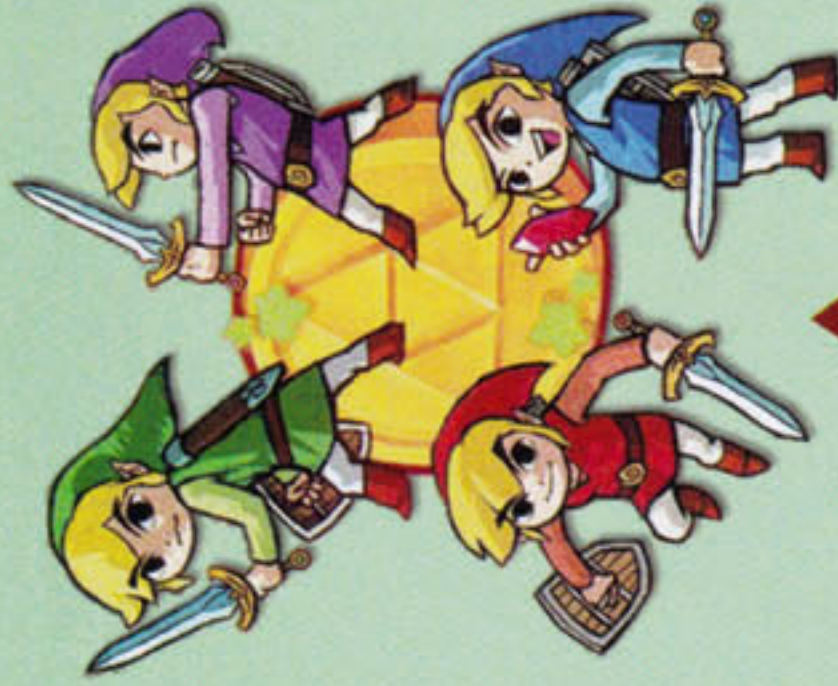
**ORACLE OF AGES  
ORACLE OF SEASONS**

**THE MINISH CAP**

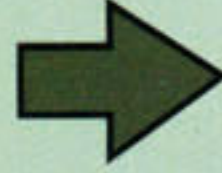
(Início da saga)



**FOUR SWORDS**



**SPIRIT TRACKS**





# TÚNEL DO TEMPO

Pegue sua ocarina e viaje pelos games da série

FELIPE CARETTONI, GERALDO JUNO CECÍLIO E JORGE SIMÃO JR.

## THE LEGEND OF ZELDA

O primeiro *Zelda* de todos já apresentava características que você vê nos títulos mais recentes: a princesa Zelda capturada, o terrível Ganon, a Triforce ameaçada e o garoto Link. A história do game é assim: Hyrule é invadida e a Triforce of Power é roubada pelo príncipe das trevas, Ganon. Com medo do que pudesse ocorrer de pior, Zelda divide a Triforce of Wisdom em oito partes e as espalha pelo mapa de Hyrule.

Cabe a Link recuperar os pedaços, cada um numa dungeon diferente, para enfrentar Ganon na Death Mountain e resgatar

a princesa. Com a tela vista de cima, você controla o protagonista equipado com espada e escudo, resolvendo quebra-cabeças, derrotando inimigos pelo caminho e

coletando itens.

O game possui locais secretos característicos da franquia: cavernas que contêm itens podem ser descobertas com Bombs ou com a Blue Candle. Em dungeons, Link deve matar inimigos para abrir passagens e ganhar itens, e usar chaves em portas. Map e Compass ajudam na localização e, no final, chefes derrotados deixam um Heart Container de presente. E, claro, os pedaços da Triforce of Wisdom. Inimigos como Gohma e Dodongo já existiam na série. Enfim, mesmo sendo o primeiro título, *The Legend of Zelda* não ocupa uma posição inferior na linha cronológica da série. (JSJ)



## INFO

Lançamento: 1986 (Japão) e 1987 (EUA)

Console original: Famicom Disk System (NES)

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Disponível também para: NES, Super Famicom, GameCube, Game Boy Advance e Virtual Console (Wii)

## ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

A trama do segundo título da série ocorre logo após o primeiro. Em poucas palavras, a história é a seguinte: apesar de Ganon ter sido derrotado, havia o perigo de ele retornar. Certo dia Link percebeu um símbolo estranho em sua mão

(era a Triforce) e recorreu à ajuda da serva Impa, que levou o garoto ao North Castle e mostrou ao herói a princesa Zelda adormecida, vítima de uma magia de sono. As duas Triforces do game anterior estão protegidas no reino, mas é aqui que

surge a Triforce of Courage, a qual Link deve recuperar, derrotando chefes de seis palácios e deixando cristais em cada um deles. Somente com a Triforce reunida Zelda poderia ser acordada. Ao jogar o game, o que chama a atenção é a jogabilidade em side-scrolling. Ela é acionada quando Link chega a vilarejos, dungeons ou quando encontra inimigos no mapa com a vista



## INFO

Lançamento: 1987 (Japão) e 1988 (EUA)

Console: Famicom Disk System

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Disponível também para: NES, GameCube, Game Boy Advance e Virtual Console (Wii)



superior. Derrotando-os, pontos de experiência são adicionados e eles podem ser gastos para aumentar atributos como ataque, vida e magia, características de RPGs. A barra de energia de corações dá lugar a quadradinhos, e cada Heart Container coletado preenche um deles. De forma semelhante, os quadradinhos de magia aumentam de unidade ao coletar Magic Containers. A

magia pode ser gasta, por exemplo, para pular mais alto. Ao longo de cavernas e palácios, é recuperada ao coletar Magic Jars, como ocorre em outros games da franquia. Por fim, apresenta alguns vilarejos com nomes de personagens conhecidos, como Saria, Darunia e Nabooru. É considerado um dos games mais difíceis da Nintendo. (JSJ)

### THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Três deuses desceram ao mundo para criar Hyrule. O deus do poder criou as terras, o da sabedoria criou a ciência e a magia, trazendo ordem à natureza. E o terceiro criou as formas de vida. Antes de partirem, eles deixaram um triângulo sagrado escondido num local chamado Golden Land. Sabe-se que Ganondorf se apoderou da Triforce, mas depois foi selado pelos Seven Sages. Contudo, ninguém contava com o ganancioso mago Agahnim. *A Link to the Past* tem visão superior, assim como o primeiro *Zelda*, mas o gráfico agora está mais

caprichado. Não só a jogabilidade original está de volta, mas também os corações na barra de energia. A ideia do jogo é ir atrás do mago, manipulado por Ganondorf, para evitar uma catástro-



fe ainda pior. Para isso o herói deve resolver quebra-cabeças, coletar itens, explorar dungeons, tudo como os fãs gostam. Kakariko Village, Zora's Waterfall e Lost Woods são apenas alguns locais a serem visitados. Os primeiros labirintos guardam os três Pedants, enquanto os outros abrigam os Seven Crystals. E um item chave, que está escondido em algum lugar de Hyrule, é a Master Sword, a única capaz de liquidar o mal. Ao longo da aventura, uma batalha emocionante divide o mundo em Light World e Dark World, portanto há um intercâmbio entre os mundos para a progressão da aventura. (JSJ)

### INFO

Lançamento: 1991 (Japão) e 1992 (EUA)

Console: Super Famicom

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Disponível também para:

Super NES, Game Boy Advance e Virtual Console do Wii

### THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Lá estava o garoto de capuz verde, o jogo original não é colorido, mas já conhecemos as vestimentas de Link, navegando em um barco com destino a Hyrule durante uma tempestade terrível. Até que um raio espedaçou o barco... A partir disso, o

herói foi encontrado nas areias de uma praia por uma garota chamada Marin.

Assim começa *Link's Awakening*, mais uma grande aventura da série *Zelda*. A curiosidade do jogo é um ovo gigante situado



no topo de uma montanha. Dizem que dentro dele há um ser chamado Wind Fish, mas isso o jogador descobre na jornada. O game se passa fora de Hyrule, na Koholint Island, e é caracterizado pela clássica vista superior, com algumas passagens em side-scrolling. Você deve explorar o mapa, encarar dungeons e, ao final deles, conseguir os instrumentos musicais de Sirens, necessários para acordar o Wind Fish. São oito no total e muitos desafios estão garantidos ao

### INFO

Lançamento: 1993

Console: Game Boy

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Remake disponível para: Game Boy Color e Virtual Console (3DS)



explorar Koholint Island.

Mesmo sendo uma versão sem cores, o título é digno e alegre os fãs da Nintendo: vemos personagens como Goombas, Chain Chomps e um bigodudo que lembra muito o Mario. Cronologicamente, *Link's Awakening* não está tão atrelado aos demais

títulos por ser uma aventura paralela. Mas o fato de achar uma ocarina no game pode aproximá-lo de *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*, assim como alguns chefes dão indícios da relação com *A Link to the Past*. A aventura ganhou um remake bem colorido em 1998, o *Link's Awakening DX*. (JSJ)

## THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Chamar um game de revolucionário não é algo simples. E para que isso seja



verdadeiro, é preciso considerar uma série de questões, como a quantidade de cópias vendidas, as inovações trazidas para a determinada geração e, principalmente, a aclamação por parte dos consumidores e críticos. *The*

*Legend of Zelda: Ocarina of Time* não apenas cumpriu os fatores anteriores de maneira exemplar, como também contribuiu para o futuro do mercado de games, criando mecânicas usadas até hoje e uma vasta trilha sonora que ainda encanta fãs pelo mundo. Foi também o primeiro jogo a conquistar a primeira nota máxima da renomada revista japonesa *Famitsu*, além de ser considerado por muitos como o título número um da história dos videogames.

### A FLAUTA DO TEMPO

Com a ajuda da flauta que dá nome ao game, o pequeno garoto Link deve salvar o reino de Hyrule e a princesa Zelda das mãos do malvado Ganondorf. Um dos trunfos de *Ocarina of Time* é justamente a criação de dois momentos temporais, no qual há sete anos de diferença, e que podem ser visitados pelo herói quantas vezes for

## INFO

Lançamento: 1998

Console: Nintendo 64

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Disponível também para: GameCube e Virtual Console (Wii). O jogo foi remasterizado para Nintendo 3DS.

necessário. No presente, Hyrule ainda não foi inteiramente afetado pelas más intenções de Ganondorf, mas as suas paisagens verdes e lagos cheios de vida são totalmente modificados no futuro. O poder de viajar no tempo possibilita que Link utilize uma variedade enorme de itens, com alguns acessórios que só podem ser usados em determinadas épocas, como o pequeno bumerangue e a pesada espada Master Sword.

### HERANÇAS PARA O FUTURO DA SÉRIE

*Ocarina of Time* introduziu na série *Zelda* o uso de músicas para resolver enigmas e descobrir segredos escondidos, característica que se repetiu em outros títulos, como *Wind Waker* e *Spirit Tracks*. A fórmula fez tanto sucesso na época que a empresa japonesa decidiu repetir a dose em praticamente em todos os outros jogos da franquia.

Curiosamente, os avanços gráficos e a criação da terceira dimensão nos consoles possibilitaram à Nintendo estabelecer algumas características fun-







damentais para o futuro da série, como os cabelos louros de Link, a primeira forma humana de Ganondorf e as várias raças novas, entre elas os Kokiri, Gorons e Gerudo.

Em termos de mecânica, *Ocarina of Time* foi responsável por criar um dos sistemas mais importantes para os jogos tridimensionais posteriores, o Z-targeting. Apelidada por causa do botão Z do Nintendo 64, a função permite mirar em algum alvo sem que a câmara perca o foco em razão da movimentação dos personagens. Dessa maneira, Link pode atirar uma flecha mesmo quando ele e o inimigo estiverem em movimento, trazendo maior fluidez e ritmo para as batalhas. Títulos como *Metroid Prime*, *Star Fox Adventures*, *Kingdom Hearts* e *Devil May Cry* também aproveitaram o recurso.

### UMA LEGIÃO DE FÃS

Além de ser extremamente importante para a Nintendo, não apenas por gerar



vendas extraordinárias, mas também por consolidar a franquia criada por Shigeru Miyamoto, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* conquistou uma legião de fãs que, mesmo após mais de uma década, continua fiel à aventura. Novas missões destacam o lançamento de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest*, no qual as imagens do jogo estão invertidas. A versão foi criada para uma edição especial do jogo para GameCube e está disponível em *Ocarina of Time 3D*, versão remasterizada da aventura para Nintendo 3DS. (FC)





## THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Tudo começou com aquele passeio a cavalo. Um passeio que foi interrompido por duas fadinhas e um ser mascarado, que roubou Epona e acabou atraindo Link para um mundo

no qual o tempo era fator determinante. Trata-se de Termina, local que vivia o pesadelo de ter uma lua prestes a esmagar tudo o que havia por ali, principalmente a cidade central, Clock Town. Tal ameaça ocorria devido ao maligno poder da Majora's Mask, que usava o Skull Kid para realizar sua maldição. O título segue os mesmos moldes da série, com dungeons,

pedaços de coração, personagens, armas, entre outros. Porém, o foco do game é o uso das máscaras em situações especiais.

Você pode se transformar num garoto

Deku para explorar a região pantanosa, num herói Goron para percorrer as montanhas geladas ou num guitarrista Zora para investigar o que ocorre na praia, além de usar outras máscaras para interagir com personagens.

A flauta Ocarina of Time também é fundamental. Graças a ela é possível voltar ao primeiro dos três dias que desesperaram Termina para poder cumprir outros objetivos e explorar outras regiões do mapa. Até mesmo a princesa Zelda aparece no game, durante um flashback de Link, para ensinar a Song of Time ao herói, como aconteceu em *Ocarina of Time*. Certamente, *Majora's Mask* é uma aventura paralela que não pode faltar na coleção. (JSJ)

### INFO

Lançamento: 2000  
Console: Nintendo 64  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo  
Disponível também para: Virtual Console (Wii)



## THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

O herói de túnica verde estava cavalcado até ser surpreendido pela luz intensa da Triforce no castelo de Hyrule. Depois disso, Link já aparece numa floresta, onde é possível ouvir uma música. Chegando até ela há uma dançarina: Din, que pouco antes de ser levada por um tornado, dança com Link. Din é capturada e presa no castelo do vilão Onox porque, na verdade, ela é o Oracle of Seasons e tem o poder de manter

a natureza em equilíbrio. E nosso herói não se omitiria disso tudo, certo? O game se passa em Holodrum e o uso do Rod of Seasons, achado na região paralela de Subrosia, é fundamental para manipu-

lar as estações do ano e ter acesso a diferentes locais. Para chegar a Onox, Link precisa adquirir as oito Essences of Nature, situadas nos dungeons.

Felizmente Link conta com a ajuda de Moosh, um urso voador que pode flutuar com Link por um tempinho, Dimitri, que é um dodongo e que pode andar na água e Ricky, que é um canguru que pula buracos e usa luvas de boxe. Esses personagens também estão no irmão de *Oracle of Seasons*: o *Oracle of Ages*. (JS)

### INFO

Lançamento: 2001  
Console original: Game Boy Color  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo/Capcom  
Disponível também para: somente GBC





## THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

Imagine Link e Impa caminhando por uma floresta e ouvindo um canto maravilhoso e misterioso. Então, descobrimos que Impa é um disfarce de Veron, vilã que sequestra Nayru, dona do canto que ecoava pelas árvores. O interesse da vilã é criar a era da escuridão com o Oracle of Ages, ou seja, a própria Nayru. E aí começa a correria para resgatá-la. Nessa grande jornada, que reúne nove dungeons, o garoto de capuz verde viaja entre passado e presente com uso da Harp of Ages, que libera portais para que a viagem pelo tempo possa ocorrer, possibilitando a exploração dos diferentes locais de Labrynnna.

Só que há mais coisa por trás disso: para ter chance de vencer Veron, Link deve coletar as oito Essences of Time, que trazem a verdade e recuperam a memória de Maku Tree, a árvore guardiã de Labrynnna.

## INFO

Lançamento: 2001  
Console: Game Boy Color  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo/Capcom  
Disponível também para: somente GBC



Os dungeons, alguns acessados no passado e outros no presente, apresentam momentos marcantes, como os passeios emocionantes nos carrinhos sobre trilhos e as batalhas contra subchefes. Em se tratando de um game que se passa fora de Hyrule e sem a presença da princesa Zelda, *Oracle of Ages* é uma aventura paralela. Porém, em virtude de haver passado e presente, o título se passaria perto de *Ocarina of Time*. (JSJ)

## SEPARADOS, MAS CONECTADOS

*Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages* andam de mãos dadas porque foram desenvolvidos e lançados ao mesmo tempo. Um terceiro título, que colocaria *Farore* como destaque, também foi planejado. Entretanto, foi cancelado. Mas o que os dois games têm em comum? Personagens que ajudam Link, como Moosh, Dimitri e Ricky, itens, como o Power Bracelet, as Bombs, entre outros, e a jogabilidade. O interessante é a

conexão entre eles: assim que termina um, você recebe um password para inserir logo no começo do outro, iniciando a nova aventura já com seu nome, Pieces of Heart, e alguns itens. Ao longo do game também é possível adquirir outras senhas que permitem a transferência de itens entre Labrynnna e Holodrum. Gostou? Então tem mais uma coisa: um chefe final extra estará esperando por Link e ele deve revelar mais detalhes de Labrynnna e Holodrum. (JSJ)

## THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS

O cartucho trouxe dois jogos pelo preço de um, sendo que o primeiro é um dos mais aclamados títulos da franquia *Zelda* já lançados, e o outro é um jogo completamente novo que, apesar de ter curta duração, vem de brinde no pacote, e apresenta diversas ideias inovadoras.

Manter praticamente intacta a obra *A Link to the Past*, originalmente feita para Super Nintendo, com apenas algumas adições, como os gritos de Link e adaptações gráficas mínimas, foi um passo certo na transposição para o universo

dos portáteis.

Existem poucas adições de peso, mas que foram bem recebidas. Uma delas é a nova dungeon secreta, revelada ao terminar ambas as aventuras, e o compartilhamento

## INFO

Lançamento: 2002 (Japão) e 2003 (EUA)  
Console: Game Boy Color  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo/Capcom  
Disponível também para: somente GBC



de novas técnicas adquiridas em *A Link to the Past*, que reflete em *Four Swords*, integrando os dois jogos.

*Four Swords* consiste em uma aventura totalmente multiplayer de dois a quatro jogadores através do cabo Game Link, que conectava os portáteis. A trama continua a história de *Minish Cap*, mas desta vez o terrível vilão Vaati sequestra a princesa Zelda e a aprisiona em seu palácio, obrigando os quatro Links a partir ao resgate novamente. É nada realmente muito impressionante, mas não chega a ser um fator tão negativo quanto à sensação de saber que o jogo é muito curto.

Os mundos são compostos por três fases, sendo que na terceira você deve enfrentar um chefe, que sempre apresenta uma maneira diferente e divertida de ser derrotado. Apenas a cooperação entre os personagens levará até a vitória.

O que garante o fator replay é a busca por melhores atributos de seu personagem ao voltar para as dungeons. Para a felicidade



de da nação, são geradas aleatoriamente, fazendo com que cada partida seja uma nova experiência. (GJC)

## THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

O título mais injustiçado da franquia desde *Zelda II: The Adventure of Link*, *Wind Waker* não teve a melhor das recepções em seu anúncio oficial durante a E3, em 2002. O visual cartunesco chegou justamente numa época em que jogos realistas estavam em alta nos consoles, desapontando muitos fãs que já haviam vibrado com o famoso trailer feito unicamente para demonstrar o potencial do GameCube, no qual Link enfrenta seu grande inimigo Ganondorf.

Apesar de causar polêmica, este jogo prova que Shigeru Miyamoto é realmente um gênio dos videogames, pois foi ao focar em uma jogabilidade inovadora em prol da diversão que o estilo se moldou, trazendo com ela mais dinamismo nas lutas contra inimigos de proporções exageradas, que só



era possível graças ao novo estilo, que emprega a técnica cel-shading.

Em uma das muitas ilhas deste mundo existe o costume de vestir jovens garotos com uma túnica verde quando alcançam certa idade. Link é

um desses aspirantes a herói e, conforme narra a lenda, pode ser o garoto destinado a salvar Hyrule novamente.

Justamente no dia em que ele faz aniversário, sua irmã é capturada por um pássaro gigante. Com ajuda do bando da misteriosa pirata Tetra, Link parte ao resgate da irmã. No meio da confusão ele se vê em um destino muito mais complexo do que imaginava.

Em posse da *Wind Waker*, pequena varinha com poder de controlar os ventos que o guiarão pelo oceano, o objetivo é desbravar os sete mares a bordo do *King of Red Lions*, barco falante que serve como uma espécie de mentor e que tem papel importante na trama.

Talvez por ter sido muito subestimado, experimentá-lo se torna uma grata surpresa, pois além de estar repleto de personagens carismáticos e ter uma trama interessante com um final surpreendente, é sem dúvida um dos melhores da franquia. (GJC)

## INFO

Lançamento: 2002 (Japão) e 2003 (EUA)

Console: GameCube

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Disponível também para: somerte GameCube



## THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES



A trama deste jogo começa com a princesa Zelda desconfiando que o selo do terrível vilão Vaati está se rompendo, devido a eventos estranhos que tem acontecido por toda Hyrule.

Ela então recruta Link para atravessar o portal e tomar o poder da Four Sword. No entanto, de dentro do portal surge Shadow Link, uma versão sombria do herói, que aprisiona reféns em cristais. Link então usa o poder da mística espada para se dividir em clones de si mesmo.

Agora, os quatro heróis embarcam nesta jornada para acabar com sua contraparte, mas este é apenas o começo, já que a trama, através dos oito mundos, é bem variada, contando

também com a participação de Vaati, e do próprio Ganon.

Este jogo era vendido com um acessório que conectava o GBA ao GameCube, essencial para partidas multiplayer. Servia de controle para manejar os personagens através das fases, uma tentativa precipitada do que deve acontecer com o Wii U e o 3DS.

Muitas mecânicas de itens são baseadas no primeiro Four Swords e este é mais um

game totalmente baseado na cooperação entre os Link.

Mesmo na campanha para apenas um jogador os outros Links estarão lá para te dar uma força. Entre as fases existem ainda minigames do estranho Tingle, que ajudam a ganhar vidas extras para a jornada. (GJC)

### INFO

Lançamento: 2004 (Japão) e 2005 (EUA)

Console: GameCube

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Nintendo

Disponível também para: somente GameCube



## THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Apesar de não ser desenvolvido por uma equipe interna da Nintendo, trouxe de forma muito competente todo o espírito dos jogos anteriores, criando uma das tramas mais diferentes de toda a franquia, focada justamente no item mais característico de Link: seu gorro esverdeado.

Durante o torneio de espadas que ocorre a cada 100 anos no festival Picori, feito para homenagear pequenos descendentes de um povo vindo do céu, a princesa Zelda sai escondida do castelo para curtir as festividades e reencontrar Link, seu amigo de infância e neto do ferreiro do reino.

Ao mesmo tempo, Smith pede para que seu neto leve uma espada criada especialmente para o rei de Hyrule entregar como prêmio para o vencedor do torneio. Vaati, o vencedor, ganha a permissão para tocar na sagrada Picori Blade, que prende todo o mau em um baú.

Vaati é perverso e quebra a espada que impedia que o baú fosse aberto. Assim, ele liberta monstros que espalham destruição por toda Hyrule. De quebra, ainda transforma a pobre

princesa Zelda em uma estátua de pedra.

A única maneira de consertar essa bagunça é levar a sagrada Picori Blade para que os pequenos Picori a consertem. Porém, apenas as crianças podem enxergar os Picori, fazendo com que Link assuma a tarefa.

Logo após estas desventuras nos deparamos com o pássaro Ezlo. O formato de seu corpo parece com o gorro usado por Link. Após ser salvo, Ezlo se sente confortável em cima da cabeça de Link e revela que está buscando um meio para quebrar o encantamento que Vaati colocou em seu corpo. Então, os dois partem juntos através de um portal Minish, permitindo

### INFO

Lançamento: 2004 (Japão) e 2005 (EUA)

Console: Game Boy Advance

Produção: Nintendo

Desenvolvimento: Flagship

Disponível também para: somente Game Boy Advance



assim explorar o pequeno mundo dos Picori, pequenas criaturas que vivem secretamente pelas planícies de Hyrule.

Se tornar microscópico ou grande demais é a principal mecânica deste jogo, servindo de forma criativa para resolver diversos quebra cabeças por Hyrule.

Seu lançamento foi muito próximo ao jogo de GameCube, o que fez com que passasse despercebido por boa parte dos fãs,



mas é um verdadeiro título Zelda, com toda a essência, carisma necessária, e ainda serve de origem para os jogos *Four Swords* e *Four Swords Adventures*. (GJC)

## THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Vindo para o deleite de todos aqueles fãs que torceram o nariz para *Wind Waker*, o lançamento foi diversas vezes adiado. Chegou apenas no final da era GameCube, simultaneamente como uma versão para Wii. Enquanto que no GameCube ele foi uma espécie de versão original, no qual realmente podíamos enxergar no mapa a disposição de Hyrule como em *Ocarina of Time*, foi no Wii que realmente teve seu brilho.



Os comandos foram bem transportados para o Wii Remote, que emitia sons de espadas. Mas o custo para tanto foi que esta versão teve de ser toda espelhada para se adequar aos jogadores que empunhavam a espada com a mão direita.

Link começa como um humilde fazendeiro. Ele ordenha rebanhos e realiza pequenas tarefas rotineiras, que servem de tutorial enquanto nos acostumamos com a nova jogabilidade.

A trama começa a ficar mais perversa quando Link, ao lado da travessa e misteriosa Midna, é encarregado de prevenir que Hyrule seja engolida pela dimensão paralela Twilight Realm.

Desta vez a mecânica do jogo se divide em três partes: no embate com espadas, típico da série, há o uso de diversos itens especiais encontrados pela jornada. A cavalgada com Epona, remanescente de *Ocarina of Time*, agora é bastante utilizada tanto para atravessar as grandes planícies da vasta Hyrule quanto para as batalhas com espadas em pleno galopeio.

E por fim, mas não menos importante, está a jogabilidade dentro do Twilight Realm, em que Link é transformado em um lobo, e tem de usar todos os seus novos sentidos caninos para liberar a área da forma sombria, mudando dinamicamente toda a flora da região em tempo real. A aventura é absolutamente fascinante, e o jogo foi muito bem aceito tanto pelo público quanto pela crítica, que o declarou o jogo do ano de 2006. (GJC)

## INFO

Lançamento: 2006  
Console: GameCube  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo  
Disponível também para: Wii



## THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Em um primeiro momento parece ultrajante jogar apenas com a Stylus após anos e anos aprendendo a apertar botões para acabar com os inimigos nos títulos anteriores. Mas a jogabilidade é tão fluida e tem um nível de aprendizado tão sutil, que em pouco tempo já não se percebe que tudo está acontecendo a partir da tela de toque.



A trama, que se passa logo após *Wind Waker*, começa com boatos de um navio fantasma rondando a região em que Link, Tetra e seus piratas estão navegando. Convicta de que não passam de arruaceiros, Tetra pula para dentro do barco, que some nas névoas antes que Link se jogue a bordo para salvá-la.

Por ser baseado em *Wind Waker*, Hyrule ainda está inundada

e a navegação é a principal forma de viajar por lá. Para se aventurar pelas novas rotas marítimas, você precisa de um barco, e apenas o covarde Capitão Lineback pode te ajudar. O fiel companheiro é um dos personagens mais engraçados de toda a franquia.

Outros recursos do portátil também foram completamente explorados das mais criativas formas. Assoprando no microfone, por exemplo, você cria o vento necessário para que seu barco navegue pelos mares.

Outra adição simplista, mas genial, é quando um personagem mostra o mapa dele na tela de cima com um local indicado e você tem de copiar a indicação do local para o seu mapa na tela de baixo.

Após muitas tentativas frustradas, você vai provavelmente fechar o portátil para refletir sobre o problema, e é justamente a maneira de solucioná-lo. Ao fechá-lo, o ponto do mapa de cima é estampado no de baixo. (GJC)

## INFO

Lançamento: 2007  
Console: Nintendo DS  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo  
Disponível também para: somente Nintendo DS

## THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

A história começa com a Zelda entregando o diploma de graduação para Link, aprendiz de maquinista. Os trilhos de trem de Hyrule estavam desaparecendo misteriosamente, e a princesa, então, pediu a Link que a ajudasse a fugir do castelo.

Eles viajam junto com Alfonso, mentor de Link, até que os trilhos desaparecem, causando um tremendo descarrilamento. Chancellor Cole, junto de um destemido lacaio chamado Byrne, revela sua verdadeira face, assim como suas inten-

ções maléficas de libertar Malladus.

Como não podia deixar de ser, Zelda é capturada, mas dessa vez seu corpo é separado de seu espírito, e ela passa a ajudar Link ao entrar no corpo de inimigos.

Os recursos do portátil são bastante explorados, principalmente o microfone, usado para criar grandes ventanias com o item Whirlwind, derrubando itens de áreas onde Link não consegue alcançar. O jogo possui ainda um modo multiplayer bastante inovador.

Apesar das longas viagens de trem que o jogo te obriga a realizar para chegar ao próximo ponto, ainda assim o jogo conta com uma trama bem amarrada, dungeons criativas e uma história animada e gratificante. (GJC)



## INFO

Lançamento: 2009  
Console: Nintendo DS  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo  
Disponível também para: somente Nintendo DS



## THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

O Wii vai aos poucos dando adeus, deixando para trás um legado responsável por um dos maiores impulsos comerciais da empresa japonesa. Mas até dar a vez ao novíssimo Wii U, o console receberá um fôlego extra: *Skyward Sword*, o primeiro jogo da franquia criado unicamente para o console e que será certamente seu último título de destaque. Resta saber se o acessório Wii Motion Plus terá capacidade suficiente para auxiliar um game dessa magnitude e, de acordo com o criador Shigeru Miyamoto, realmente transformará os controles em espada e escudo.

### UM MUNDO NAS NUVENS

*Skyward Sword* colocará o jogador no conjunto de ilhas flutuantes chamado Skyloft, local onde Link vive uma vida tranquila com seus amigos, entre eles uma garota loira que representará a princesa Zelda, mas sem aquela velha tradição de família real existente nos jogos anteriores. De acordo com o produtor Eiji Aonuma, a história se passará 100 anos antes de *Ocarina of Time* e revelará o nascimento da Master Sword, clássica espada de Link, e o surgimento do vilão Ganon, o que certamente despertará a curiosidade dos fãs que estudam como conectar os acontecimentos de cada jogo da franquia.

Sob as nuvens de Skyloft está o reino de Hyrule, mas o jogador apenas poderá visitá-lo quando Zelda for raptada, o que não deve demorar muito para acontecer. Enquanto o transporte para o mundo inferior é feito com a personagem que representa a Master Sword, a locomoção entre as ilhas fica a cargo dos pássaros de transporte. Cada personagem possui o seu próprio animal e o de Link é o mais raro deles, de colora-

ção vermelha, o que nos remete ao barco vermelho de *Wind Waker*, o King of Red Lions. Aonuma revelou ainda que esse pássaro especial será a chave para um evento que acontecerá durante a história, provando que, como todo título da série, o destino sempre guarda uma surpresa para Link.



### NOVOS ITENS E NOVA MECÂNICA

A forma como obter os itens em *Skyward Sword* mudou consideravelmente em relação aos games anteriores, pois o time de Eiji Aonuma fez um grande esforço para dar ao jogador uma maior quantidade de itens logo no início da aventura.

A mudança foi ideia do próprio Shigeru Miyamoto que, por considerar os equipamentos essenciais para a diversão da franquia, os mesmos deveriam ser usados o mais cedo possível. Entre eles há o novo besouro-bumerangue, controlado remotamente para coletar e lançar objetos, e o chicote, que pode ser usado para atordoar inimigos e coletar itens posicionados em locais de difícil acesso.

Em relação à mecânica, *Skyward Sword* usará os controles do Wii em conjunto com a tecnologia do Wii Motion Plus, acessório que amplia as capacidades de captação de movimentos. A combinação deverá passar ao jogador a sensação de carregar uma espada e um

escudo, diferente do que ocorreu em *Twilight Princess*, e a repetida necessidade de mover o controle para desferir qualquer tipo de golpe.

Dessa vez, no entanto, a forma como o Wii Remote for movido será refletida fielmente no jogo, possibilitando aos criadores o desenvolvimento de inimigos mais complexos, com pontos fracos específicos sob um determinado movimento. As plantas carnívoras Deku Babas, por exemplo, possuem bocas em formatos horizontais ou verticais, cujos pontos fracos são justamente os movimentos de direções opostas. (FC) **NW**

### INFO

Lançamento: 2011  
Console: Wii  
Produção: Nintendo  
Desenvolvimento: Nintendo  
Disponível também para:  
somente Wii











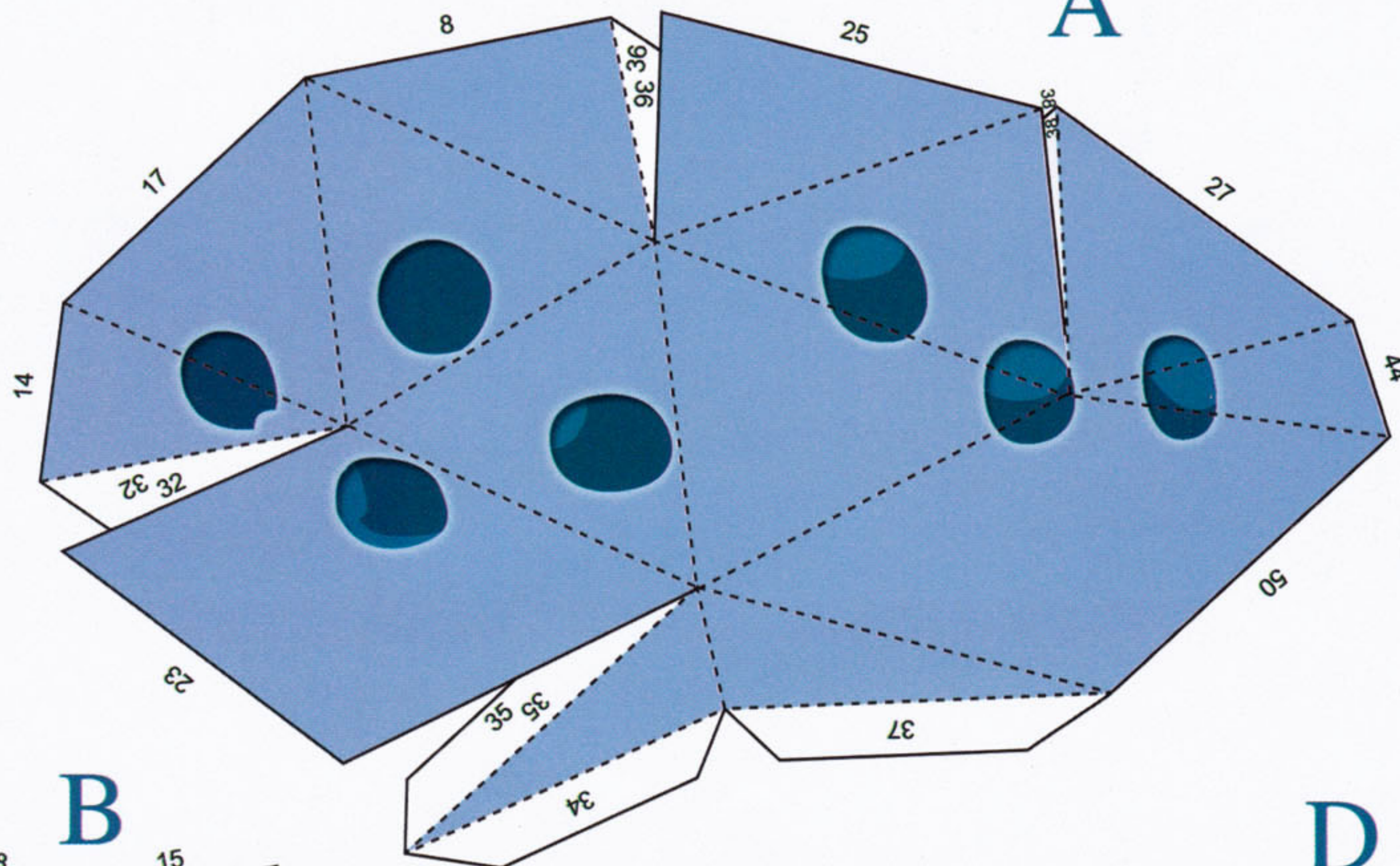




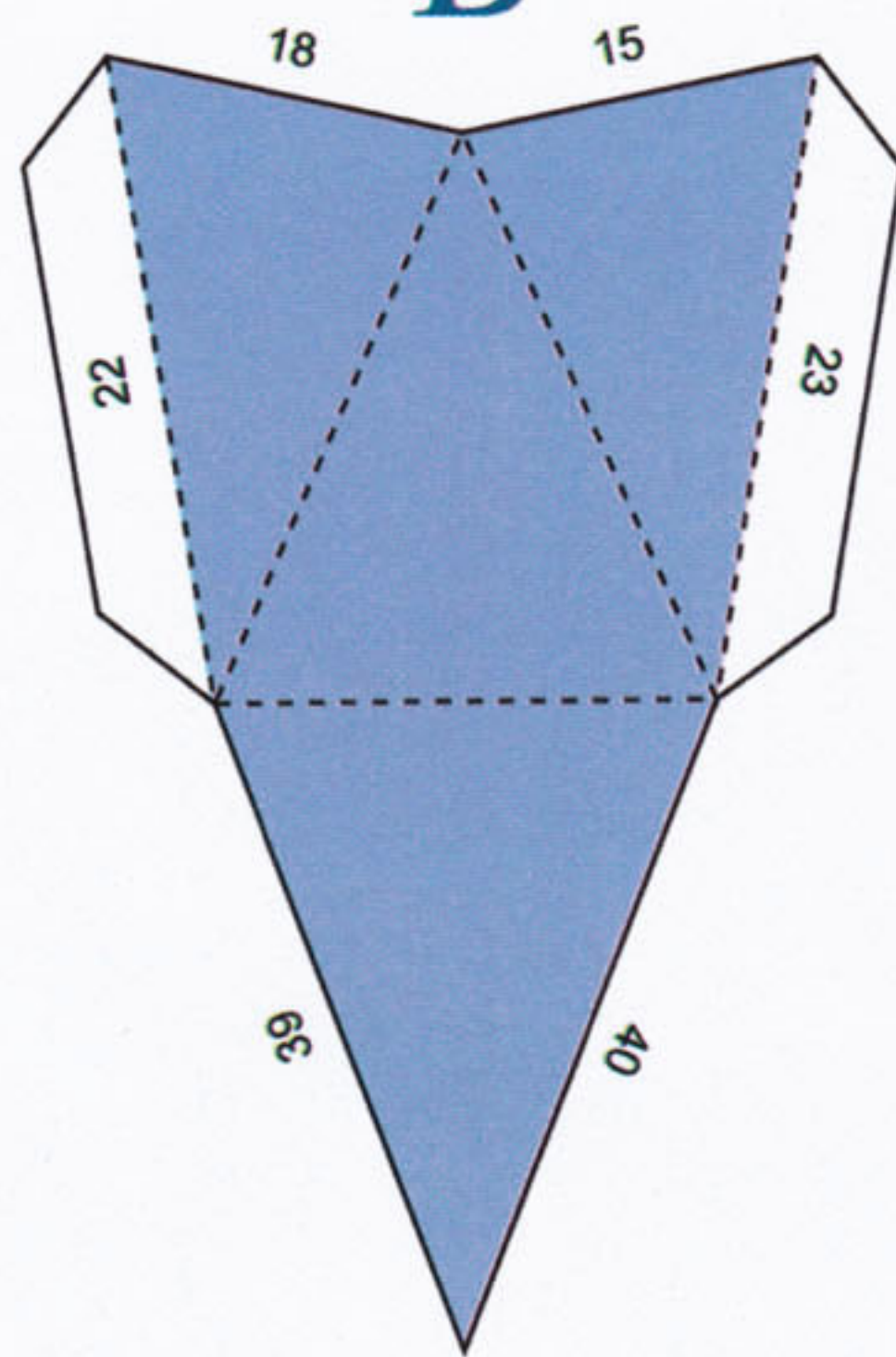
# FAÇA COMO O LINK: TENHA UMA OCARINA!

Parte da frente

A

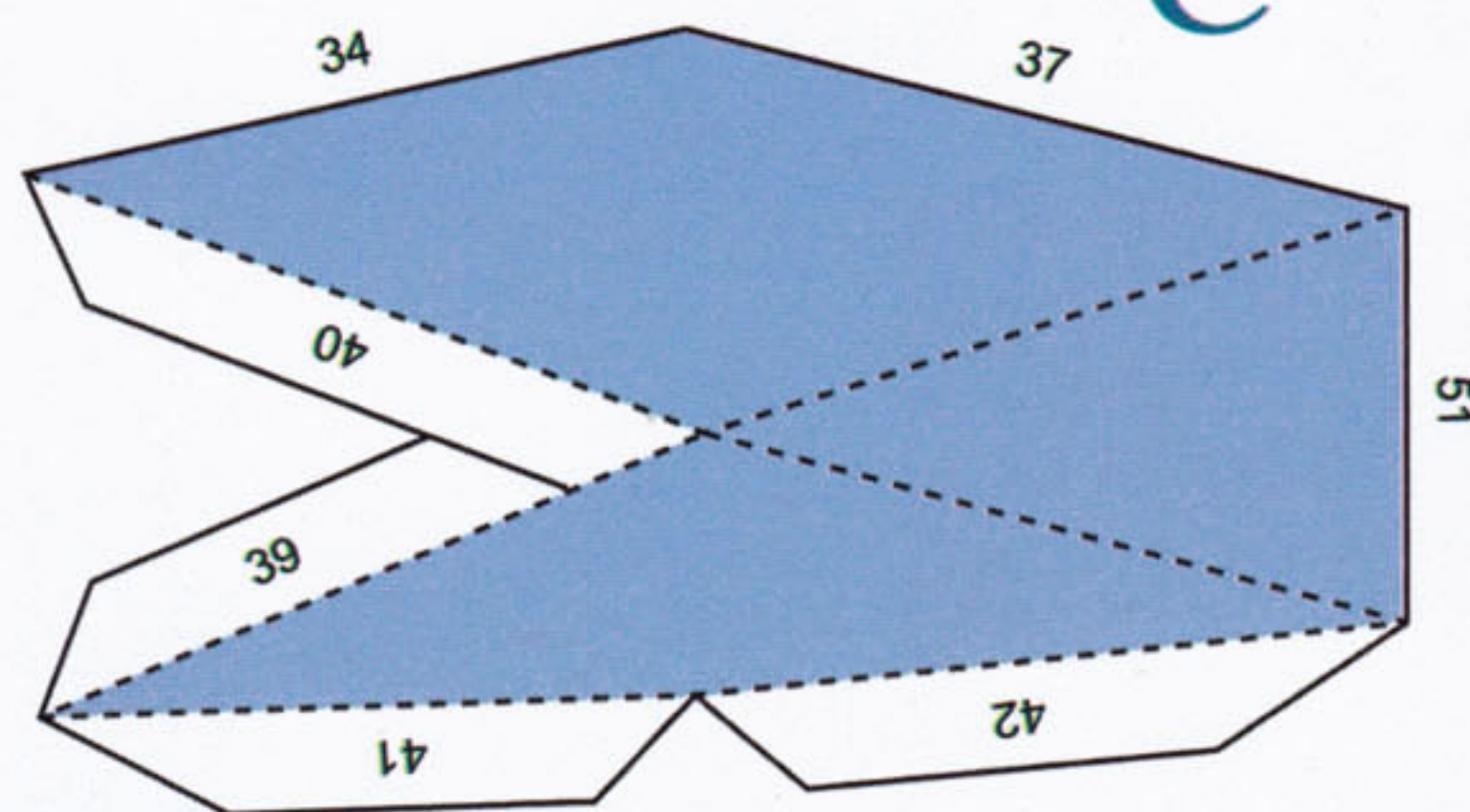


B

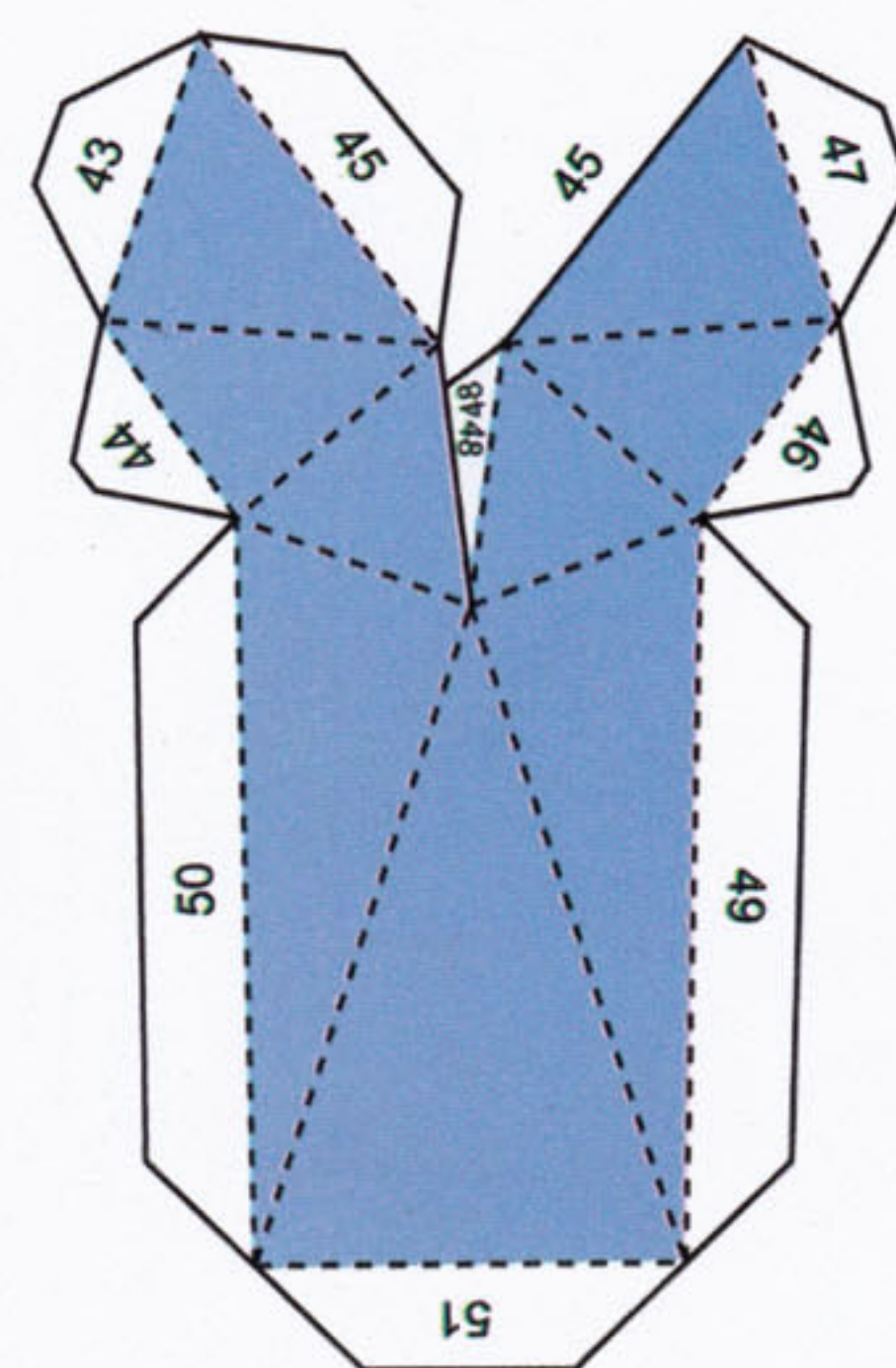


Partes centrais

C



D













**Nintendo®**  
World  
*Collection*







Nintendo®

World  
Collection



# ESCONDIDO NO BAÚ

Até Zelda tem um passado tenebroso

IGOR ANDRADE E LUCAS PATÁCIO

**T**odo mundo tem uma história que gostaria de esquecer. Que diga a Nintendo. Em 1989, o mundo descobriu que a Big N tinha uma parceria com a Sony para lançar um acessório para o SNES que rodasse jogos em CDs. Em troca, a Sony colocaria uma entrada para jogos de SNES em seu novo console. A empresa do Mario não aceitou muito bem a ideia e o acordo foi quebrado. A Sony continuou o projeto do seu videogame e a Nintendo fechou uma parceria com a Philips, uma



CD-i, o console curioso da Philips

das maiores rivais da Sony.

A parceria com a Philips era semelhante: seria lançado um acessório para o SNES rodar jogos em CD. Em troca, o console da Philips, o CD-i, teria jogos licenciados da Nintendo. A diferença é que dessa vez a Nintendo teria total controle sobre os jogos produzidos. Quer dizer, mais ou menos.

O CD-i rodava discos de músicas, vídeos e jogos. Só que a biblioteca de games dele era pequena. As coisas não andaram como deviam e a Nintendo não queria que o periférico tivesse o mesmo destino do Sega CD: o dispositivo também lia discos de games, mas era caro demais.

O acordo foi por água abaixo, mas a Nintendo não tinha como desrespeitar uma das cláusulas: a Philips poderia usar personagens da empresa japone-

sa. Como ela não era boba, escolheu as franquias *Mario* e *Zelda*. E aí começa o pesadelo de Link.

Quatro games foram desenvolvidos sem qualquer intervenção da Big N: *Hotel Mario*, *Link: The Faces of Evil*, *Zelda: The Wand of Gamelon* e *Zelda's Adventure*.

Agora, quem daria atenção para estes games enquanto *A Link to the Past* e *Link's Awakening* arrasavam no SNES e no Game Boy?

Com baixo orçamento, os dois primeiros jogos foram produzidos por uma equipe de quatro programadores, um engenheiro de áudio, um produtor, um roteirista e mais quatro outros funcionários sob a supervisão de Dale DeSharone, ex-produtor de jogos para Atari. Como o disse certa vez DeSharone, "os games eram bons, mas não eram jogos da Nintendo".

## ZELDA: THE WAND OF GAMELON

Lançado no mesmo dia de *The Faces of Evil*, é o primeiro game da saga em que o herói principal é Zelda. Gamelon, um reino vizinho de Hyrule, é atacado por Ganon. O bondoso rei de Hyrule tenta ajudar e segue para lá. Como ele não dá sinal de vida, Link vai atrás dele. Mas aí ele também some do mapa. Sobra para Zelda resolver o problema. A princesa descobre que tudo não se passava de uma armadilha do

duque de Gamelon. Sozinha, ela derrota Ganon com uma varinha mágica. No final tudo fica bem: o duque vira faxineiro do castelo de Hyrule e o paradeiro de Link não é revelado. Que coisa!

### INFO

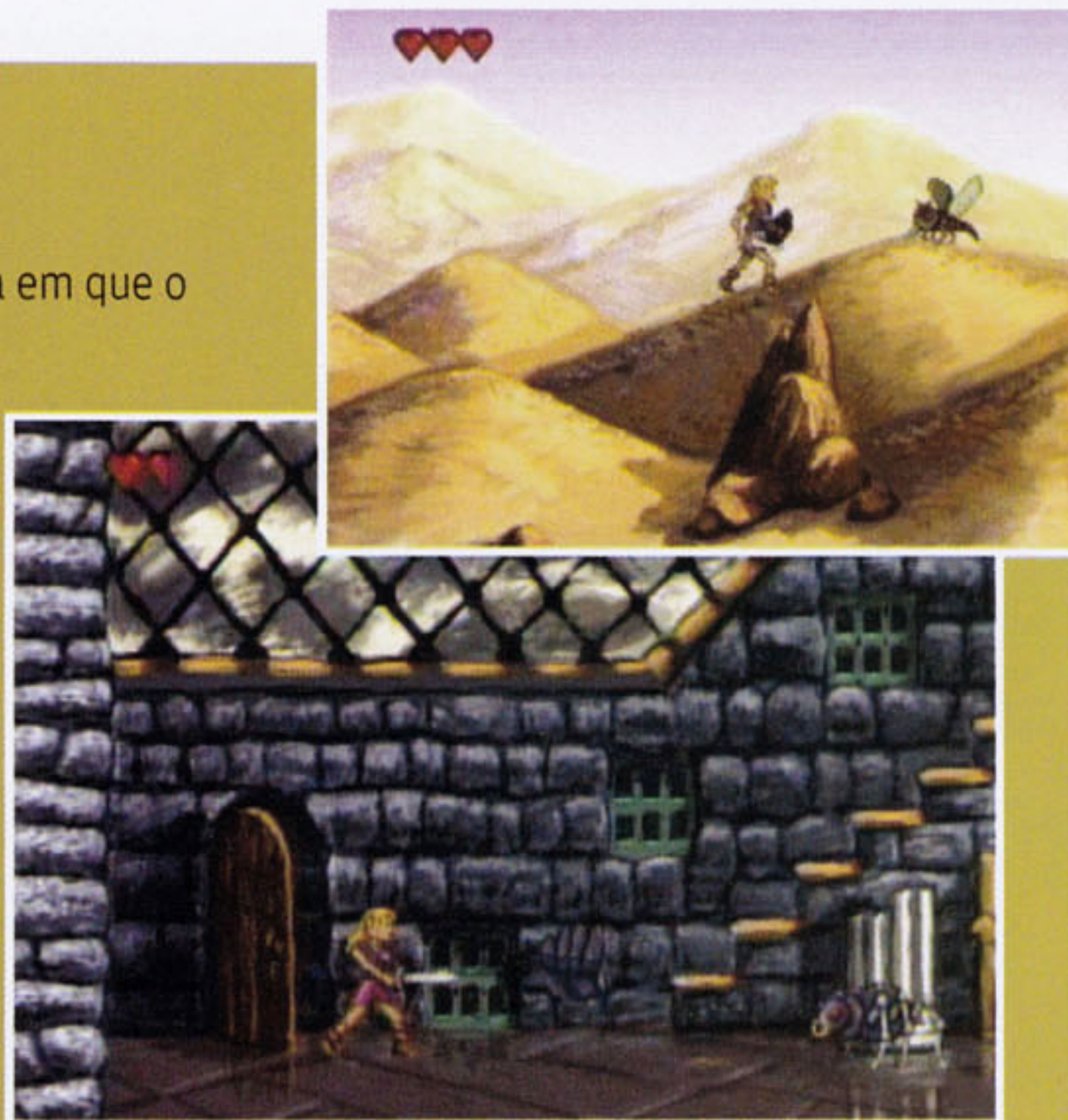
**Lançamento:** 1993

**Console:** Philips CD-i

**Produção:** Philips Interactive Media

**Desenvolvimento:** Animation Magic

**Disponível também para:** somente Philips CD-i





## LINK: THE FACES OF EVIL

Link está se divertindo no castelo de Hyrule quando o mago Gwonam aparece em um tapete voador com uma péssima notícia: Ganon está de volta e conquistou a ilha de Koridai. Apenas o garoto topetudo pode resolver a parada. Enquanto interage com os Hylians e recolhe Rubies em vez de Ruppes, Zelda é sequestrada. Na luta final, Ganon é preso em um livro. Em side-scrolling, a jogabilidade segue os moldes de *The Adventure of Link*.

### INFO

**Lançamento:** 1993

**Console:** Philips CD-i

**Produção:** Philips Interactive Media

**Desenvolvimento:** Animation Magic

**Disponível também para:** somente Philips CD-i



## ZELDA'S ADVENTURE

Um papiro sobre a mesa de Gaspra, um astrônomo cabeludo, mostra que Tolemac (Camelot ao contrário) foi tomada pelas trevas de Ganon. Link, o herói de todas as horas, foi sequestrado pelo grande vilão. Sobrou mais uma vez para a princesa, que ainda precisa recuperar os sete sinais dos céus para trazer a paz de vez. A jogabilidade foi alterada: a visão da aventura passou para a vista aérea. Mesmo com a troca de produtora, o terceiro jogo é considerado o pior de todos.

### INFO

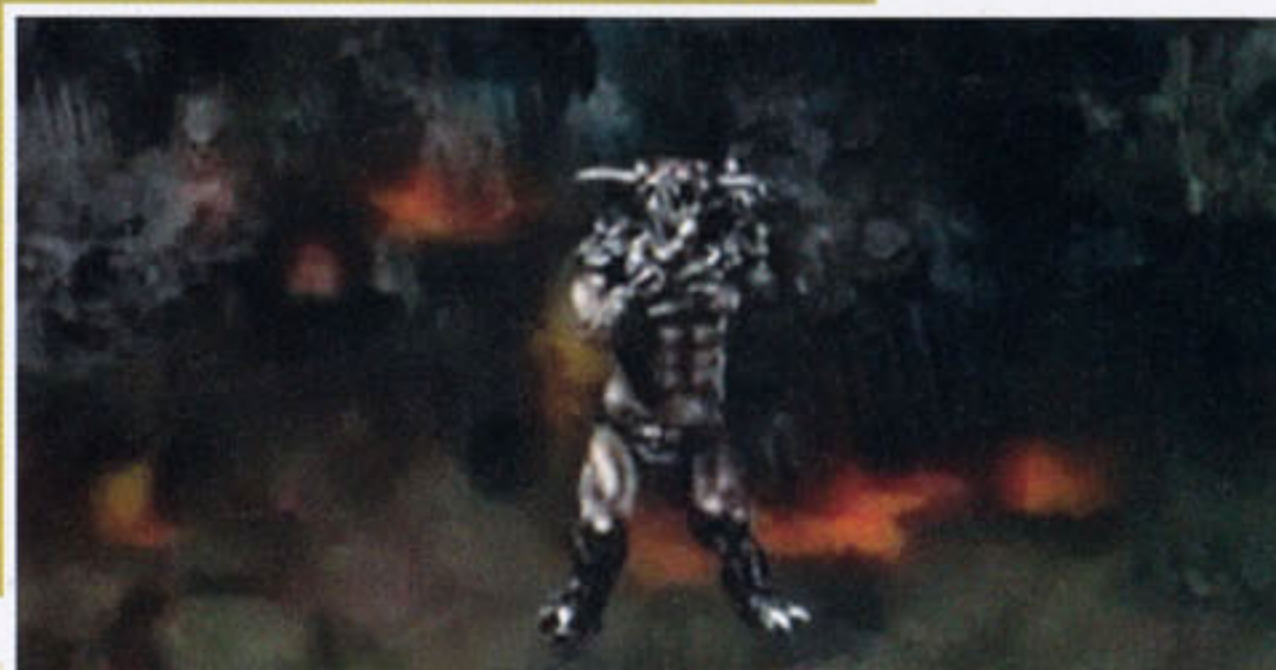
**Lançamento:** 1994

**Console:** Philips CD-i

**Produção:** Philips Interactive Media

**Desenvolvimento:** Viridis

**Disponível também para:** somente Philips CD-i





## MANO FAIXA PRETA

Nosso especialista em games excêntricos fala sobre os "fantasmas do passado" de Zelda

### LINK: THE FACES OF EVIL

Mesmo não tendo criado o título, o fato de Miyamoto ainda aparecer em público depois dessa bomba mostra como ele tem colhões!



### ZELDA: THE WAND OF GAMELON

Pelo amor de Samuel L. Jackson! Dar mordidas em uma pedra-pomes é uma maneira melhor de passar o tempo!



### ZELDA'S ADVENTURE

Sério? Erraram duas vezes e acreditaram que ia dar certo na terceira? Ô, gente otimista do caramba!



## GAMES PERIFÉRICOS

Não fazem parte da lista principal de jogos da saga, mas não nos esqueçamos deles

### BS ZELDA NO DENSETSU

A trama de 1995 era a mesma de *The Legend of Zelda*, apesar de ter cenários refeitos e missões inéditas, mas o mais importante era a forma como era jogado: os japoneses baixavam um capítulo da aventura por semana. Isso foi possível graças ao Satellaview, periférico que conectava o Super Famicom a servidores da Nintendo através de um satélite.



### THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME URA

Era uma versão desafiante do clássico para Nintendo 64DD, leitor de discos do console vendido apenas no Japão. Com o mau desempenho do periférico, que prometia ler games com boa qualidade de gráficos, o título se transformou no conhecido *The Legend of Zelda: Ocarina of Time - Master Quest*.

### THE LEGEND OF ZELDA - GAME & WATCH

Lançado em 1989 e baseado em *The Adventure of Link*, Link se aventura por labirintos repletos de monstros e deve aniquilar oito dragões para salvar Zelda.



### LINK'S CROSSBOW TRAINING

Vendido com o Wii Zapper, acessório de plástico que dá a aparência de uma arma medieval para o Wii Remote, o game paralelo foi criado para melhorarmos nossa mira na frente da TV.



# ENCICLOPÉDIA HYRULEANA

Com ela, você aprende a se dar bem no universo de Zelda

RODRIGO ESTEVAM E PAULA TRAVANCAS

**T**he Legend of Zelda conta com uma riquíssima mitologia. O mundo de Hyrule tem sua própria história, geografia, diversas raças e, é claro, muitas lendas passadas de geração em geração. Todo esse folclore é expandido e modificado a cada novo jogo da série

lançado, não só inovando e reinventando a franquia, mas também trazendo mais profundidade aos elementos já conhecidos pelos fãs.

Muitos não sabem que *The Legend of Zelda* foi originalmente concebido como um jogo no qual os personagens seriam

cristãos. Em uma ilustração oficial do manual japonês de *A Link to the Past*, Link pode ser visto ajoelhado em frente a uma cruz. Fãs mais antigos da série devem lembrar do escudo do herói no primeiro jogo, que era adornado com o tal símbolo. No entanto, a Nintendo of America achou melhor suprimir a maioria das referências religiosas nas versões ocidentais dos jogos e, ao longo do tempo, as aspirações espirituais dos habitantes de Hyrule foram repensadas



também nos jogos japoneses.

Eventualmente desenvolveu-se uma religião própria para esse universo ficcional, com seu próprio conjunto de divindades, objetos sagrados e, como não poderia deixar de ser, um mito de criação do mundo. Mas o que dá sentido a uma crença são os seus seguidores e Hyrule é habitada por diversas raças que aparecem, desaparecem ou evoluem ao longo de sua conturbada história. Quase todos os povos têm em comum o fato de adorarem as três grandes deusas, mas cada raça tem seus costumes, artefatos e símbolos próprios.

Com quase 20 jogos de bagagem, há muita informação acumulada sobre o universo de *The Legend of Zelda*. Nessa pequena Enciclopédia de Hyrule você encontra os elementos mais relevantes da franquia para que esteja tudo fresquinho na sua mente quando for jogar o aguardadíssimo *Skyward Sword*... **NW**





# CRIAÇÃO DE HYRULE E DA TRIFORCE

**P**ode-se dizer que a "lenda" que dá o nome à série *The Legend of Zelda* é aquela do surgimento de um herói de roupas verdes que, empunhando a espada que bane o mal, salva Hyrule das forças da escuridão que se abatem sobre as terras.

Quase todos os jogos da franquia nos mostram alguma versão desse conto, que parece ser o destino sempre revivido por Link. No entanto, o mito da criação de Hyrule e da Triforce é o alicerce sobre o qual toda a história desse universo se fundamenta.

Conta-se que no início havia apenas o caos. Então, três Deusas Douradas desceram à terra que, mais tarde, seria conhecida como Hyrule. Din, deusa do Poder,

deu forma ao mundo. Nayru, deusa da sabedoria, criou as leis que governariam esse mundo. Farore, deusa da coragem, engendrou as formas de vida responsáveis por honrar tais leis.

Uma vez completados seus trabalhos, as três retornaram aos céus, deixando como marca de sua criação um objeto sagrado composto por três triângulos dourados que continham, cada um, a essência de uma das deusas.

Conhecido como Triforce, o artefato encontrado-se no Sacred Realm, um plano de existência ligado a Hyrule de forma misteriosa. Diz-se que quem conseguir se apossar desse objeto de origem divina terá todos os seus desejos atendidos.



**AS TRÊS** deusas de Hyrule: Farore, Din e Nayru

Por esse motivo, houve uma época em que muitos dos habitantes de Hyrule buscaram a entrada para o Sacred Realm com a intenção gananciosa de roubar a Triforce para uso próprio. Guerras violentas aconteceram nessa busca pelo poder supremo e algumas vezes foi necessária a intervenção, ainda que indireta, das três deusas para banir as forças malignas que ameaçavam o equilíbrio do mundo.

## SIMBOLISMO NIPÔNICO EM ZELDA

Acredita-se que a linhagem imperial do Japão descende diretamente de Amaterasu, a deusa do Sol no xintoísmo, a maior religião daquele país. Para ser considerado um verdadeiro regente, é necessário possuir três virtudes: poder, sabedoria e benevolência. Tais virtudes são representadas por três objetos considerados sagrados, que teriam sido oferecidos à família imperial pela própria Amaterasu: uma espada, um espelho e uma jóia. Espadas, espelhos e jóias sempre aparecem em *The Legend of Zelda* como objetos mágicos dos quais Link precisa para prosseguir em sua jornada. As três virtudes reais também podem ser diretamente correlacionadas à Triforce e as deusas que criaram Hyrule, com a adaptação de benevolência para coragem (ou força).

Apesar de o próprio símbolo da Triforce ser considerado uma mera referência às trindades de diversas religiões, o mais provável é que ele tenha origem na história do Japão. Os três triângulos eram o símbolo do clã Hojo, uma poderosa família do país na época do Xogunato, período feudal que durou do século XII ao XIX. Desde então, o símbolo dos Hojo foi adotado pela cultura japonesa em geral e pode ser visto em templos, jóias e até logotipos de grandes corporações.



**UJIMASA**, líder de uma das principais famílias de guerreiros do Japão



**TEMPLO** com o símbolo do clã Hojo



# ARMAS

**A**venturas não são aventuras sem um bom equipamento. E, caso haja inimigos perigosos à solta, estar bem protegido é de suma importância. Em suas andanças, Link utiliza diversas armas, cada qual com sua peculiaridade.

## ESCUDO

O principal item de proteção usado por Link. Existem diversos tipos de escudo, variando desde aqueles feitos de madeira até os espelhados, capazes não apenas de refletir a luz, mas também ataques mágicos.



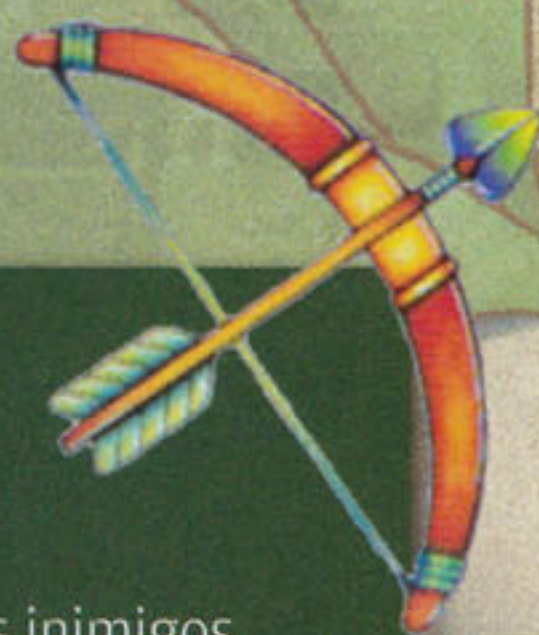
## ESTILINGUE

Uma criança não pode usar um arco-e-flecha, certo? É um item perigoso. Como suprir a necessidade de atacar à distância? Usando um estilingue, é claro! Tem arma com mais cara de "criança" do que essa?



## ARCO-E-FLECHA

É a arma de longo alcance. Alguns inimigos muitas vezes estão distantes demais para que Link os acerte com sua espada. Nessas horas o arco-e-flecha faz toda a diferença. Além disso, existem certos tipos de flechas elementais, como por exemplo as flechas de fogo.



## ESPADAS

A principal arma usada nos jogos da série, as espadas geralmente têm grande importância na história. A Master Sword, por exemplo, é conhecida como a lâmina capaz de banir o mal e tem um papel importante em diversos jogos da franquia.







Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.  
© 2011 Nintendo. Super Mario 3D Land and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visit us at [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)



# PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

**B**oas histórias são feitas não somente de bons protagonistas, mas também de coadjuvantes memoráveis. E a série *Zelda* está repleta de personagens que, apesar de secundários, são extremamente marcantes

## TATL E TAEI

São as fadas amigas de Skull Kid, em *Majora's Mask*. Tatl passa a acompanhar Link após ser abandonada por Skull Kid.

## NAVI

É a fada companheira de Link em *Ocarina of Time*. Foi enviada pela Grande Árvore Deku para auxiliar Link em sua jornada.

## EPONA

A fiel montaria de Link em *Ocarina of Time* e *Twilight Princess*. Apesar de ser apenas sua égua, Epona é uma das personagens mais queridas da série.

## KAEPORA GAEBORA

É a enigmática coruja que auxilia Link em *Ocarina of Time*, mas que também está presente, de forma igualmente misteriosa, em *Majora's Mask* e *Four Sword Adventures*. Dizem que ela é a reencarnação de um antigo sábio.

## SKULL KID

Skull Kids são seres que vivem em florestas. Acredita-se que quando um adulto se perde em uma delas, ele se torna um Stalfos. Já crianças tornam-se Skull Kids. Em *Majora's Mask*, um Skull Kid acaba sob a influência da maligna máscara que dá nome ao jogo.

## TINGLE

Descrito como um homem de trinta e cinco anos obcecado por fadas (na verdade seu sonho é se tornar uma delas), constantemente cruza o caminho de Link e o ajuda com suas habilidades de cartógrafo. É um mestre dos mapas.

## MIDNA

Membro da tribo dos Twili, une-se a Link para combater o mal com o qual ela não conseguiria lidar sozinha. Juntos eles se opõem a Zant, que pretende fundir o Twilight Realm e o Light World.

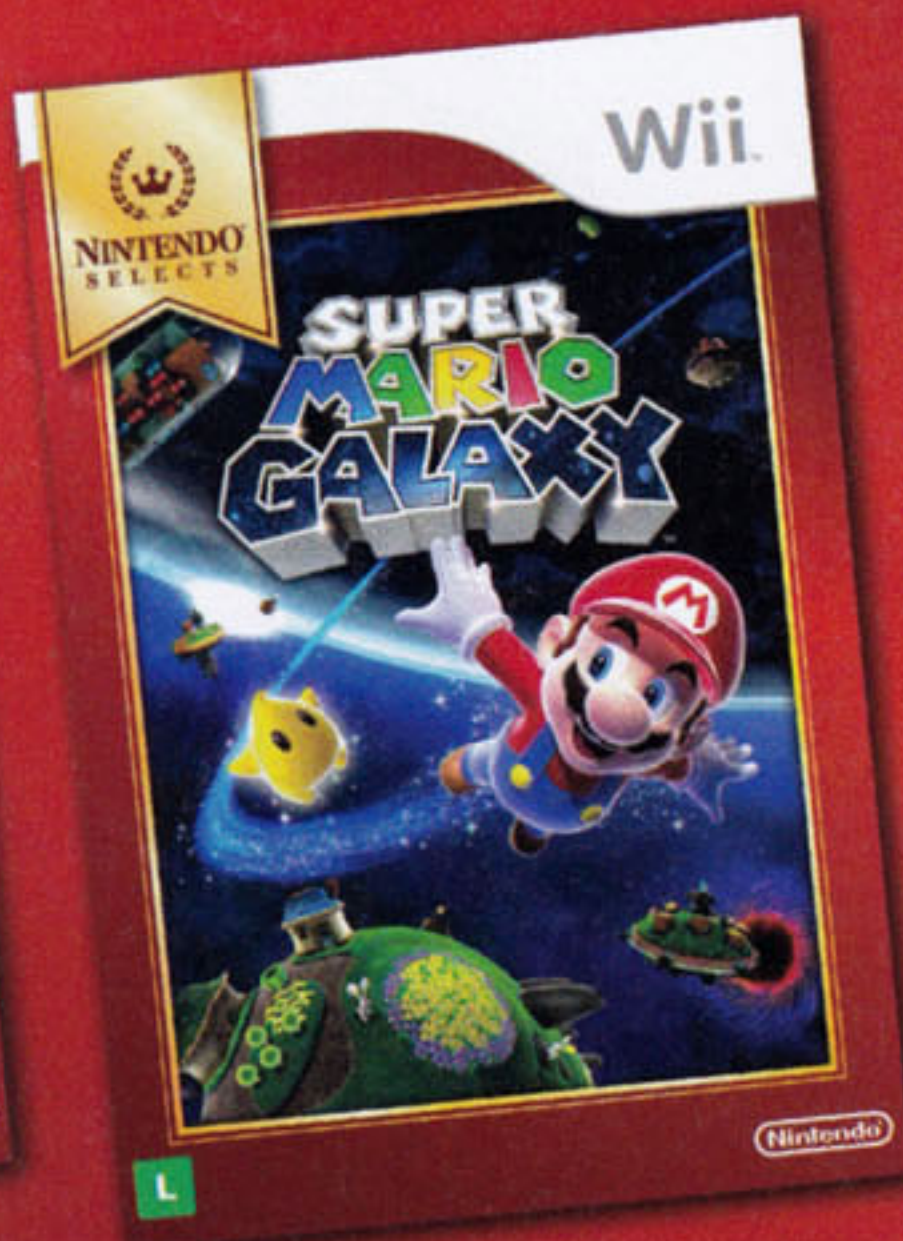
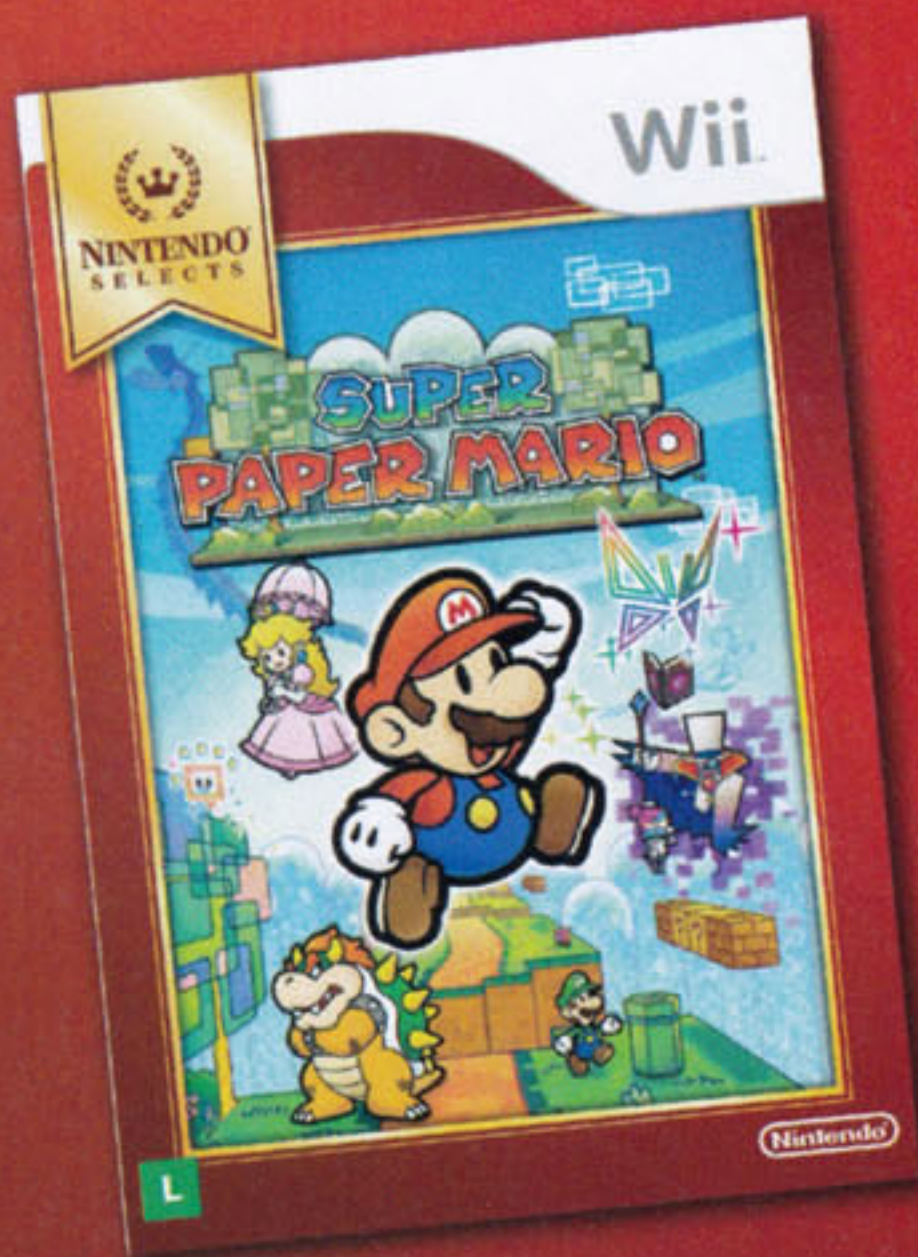
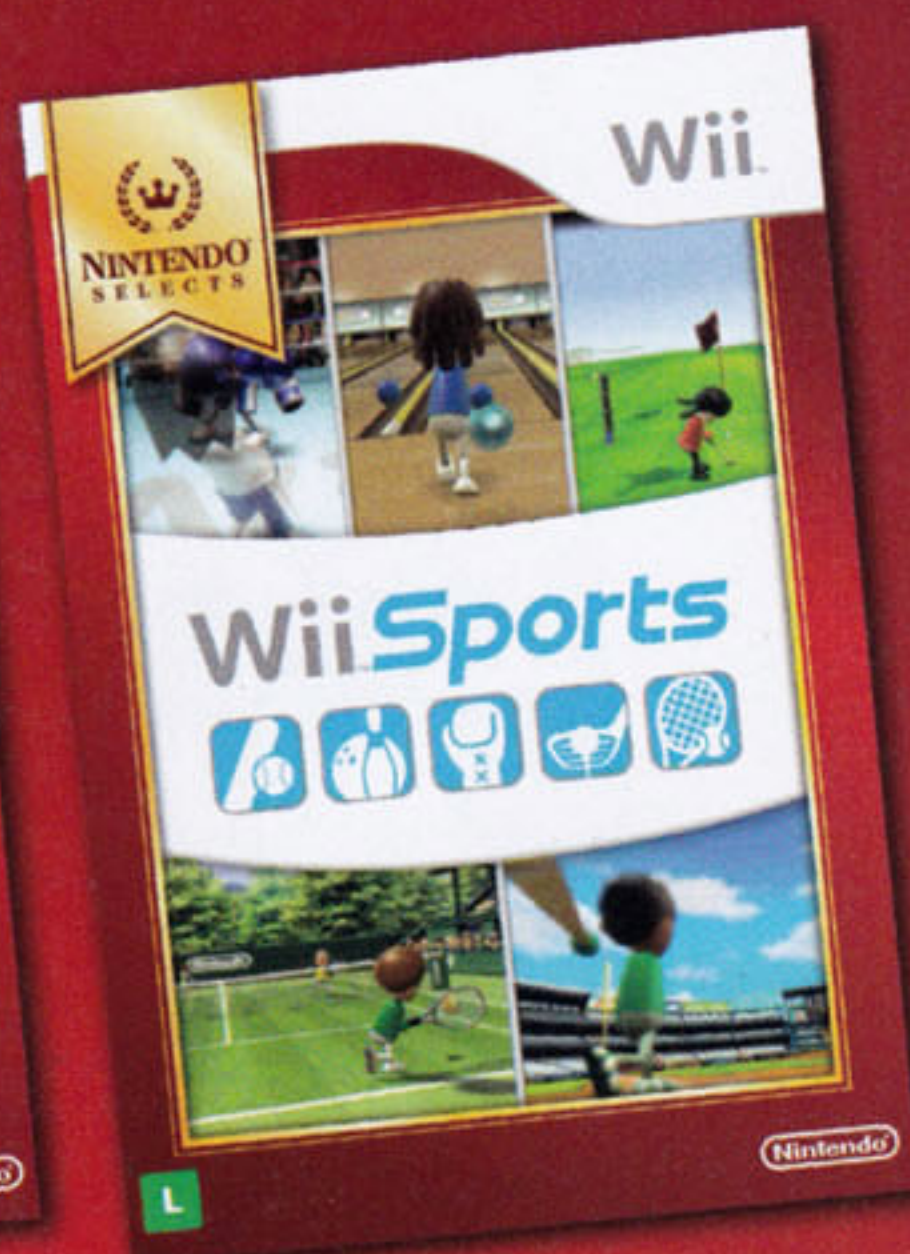
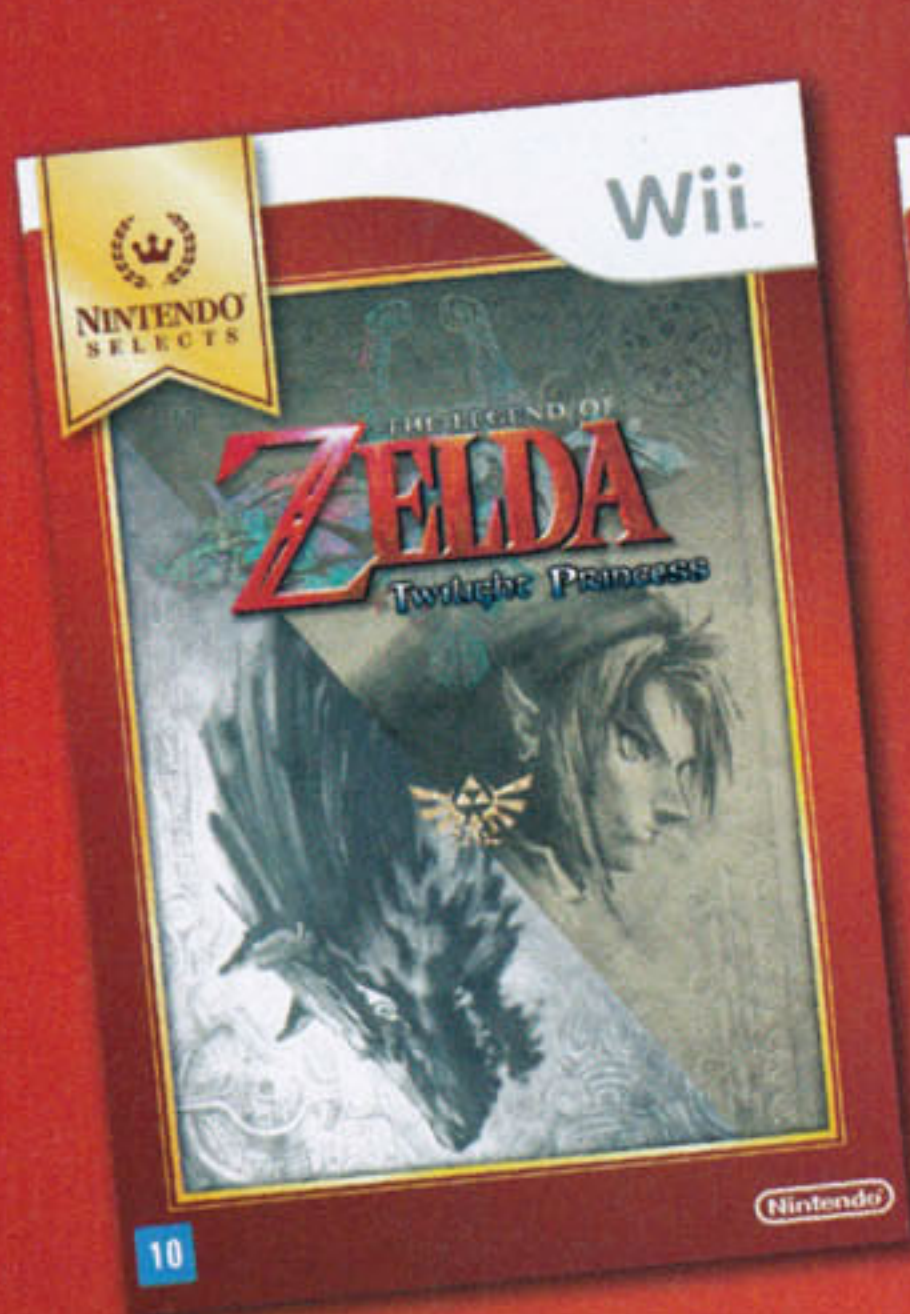




**NINTENDO<sup>®</sup>**  
S E L E C T S

**Wii**<sup>TM</sup>

***Os melhores jogos do Wii por um novo preço!***





# RAÇAS E POVOS DE HYRULE

Um elemento que já é marca registrada da série é a diversidade de raças e povos que habitam Hyrule. Através deles podemos ver como diferentes formas de vida se organizam e interagem com seu habitat umas com as outras.

## HYLIAN

A principal raça na série, os Hylian são seres de aparência humana, porém com orelhas pontudas, semelhantes às de elfos. Alguns acreditam que elas servem para ouvir mensagens divinas, por isso eles são tidos como o povo escolhido pelos deuses para governar Hyrule.

## HUMANOS

Bastante parecidos com os Hylian, os humanos apresentam orelhas de forma arredondada. Apesar de no começo da série os Hylian

serem a raça predominante, aos poucos os humanos foram se tornando a menos numerosa raça humanóide em terras hyruleanas.

## KOKIRI

Esta raça de seres com aparência de criança tem como guardiã a Grande Árvore Deku. Sempre acompanhados de fadas, têm orelhas pontudas, usam túnicas verdes e jamais envelhecem. Por acreditarem que podem morrer ao deixar a Kokiri Forest, raramente saem de seus limites.

## ZORA

São seres aquáticos de aparência humanóide. Exímios nadadores, têm a pele azulada e são normalmente um povo pacífico. Exceto pelos River Zoras, uma sub-raça

hostil que invariavelmente ataca aquele que ousa se aproximar. Apesar de serem aliados da realeza de Hyrule, os Zoras têm sua própria Família Real.

## GORONS

Grandes e fortes, alimentam-se de



GORON

pedras, podem suportar altas temperaturas e apreciam um bom banho em águas escaldantes. Costumam viver em locais rochosos como cavernas e montanhas, e são conhecidos



ZORA

por sua veia comercial. Inclusive alguns Gorons acabam deixando seu habitat natural e se tornam vendedores nômades. Apesar da aparência bruta, são um povo pacífico e tem um forte senso de coletividade.

## GERUDO

Formada basicamente por mulheres, vivem isolados no deserto. Apenas a cada 100 anos nasce um indivíduo do sexo masculino, e este tem o dever de liderar sua raça. Têm a pele bronzeada,



HYLIAN



narizes grandes e são conhecidos por muitos como uma tribo de ladrões.

### DEKU

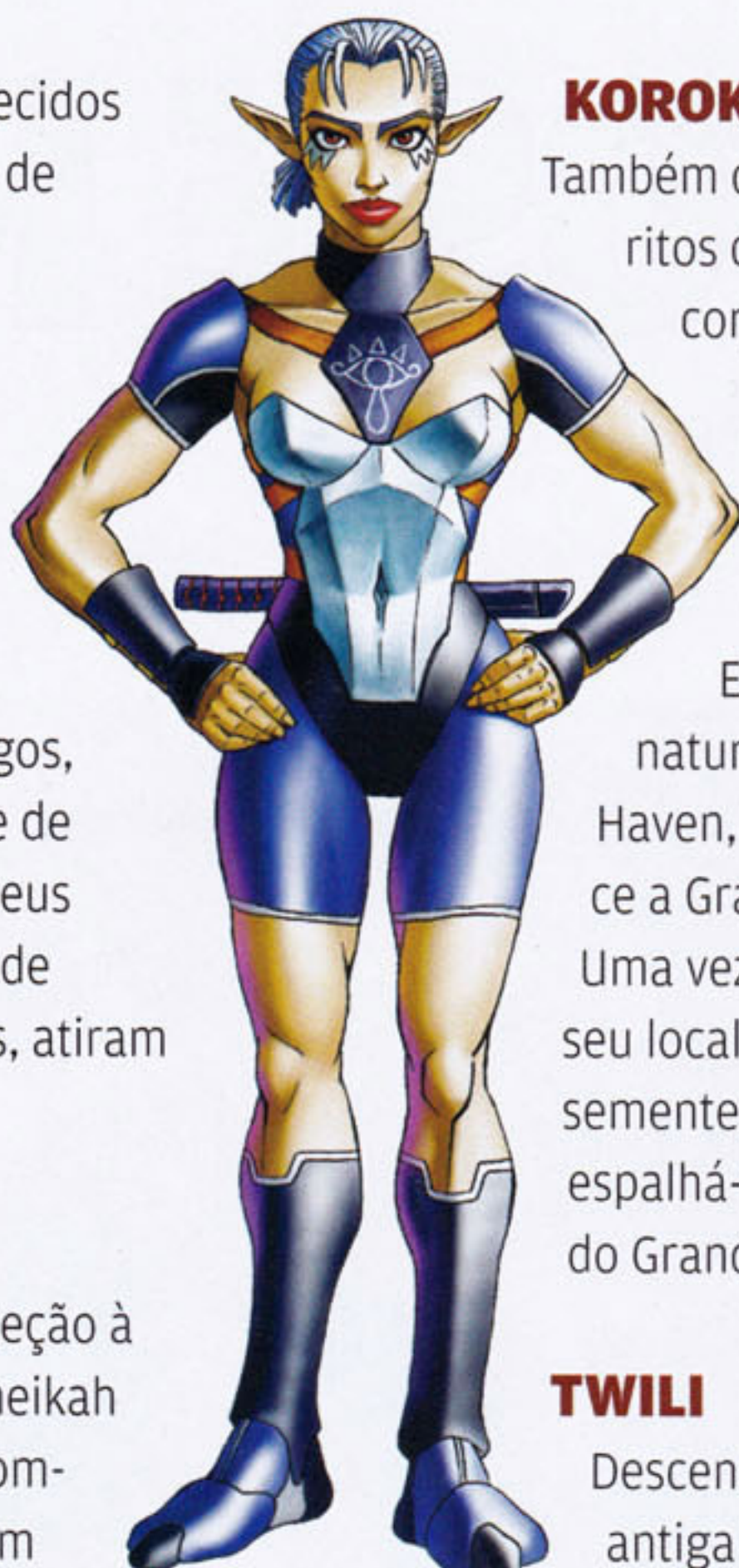
Costumam ser pequenos e têm aparência de plantas, com folhas saindo do topo de suas cabeças. Podem ser amigos ou inimigos, isso depende da quantidade de dinheiro que você tem em seus bolsos. Voam com o auxílio de suas folhas e, quando hostis, atiram sementes pela boca.

### SHEIKAH

Por jurarem lealdade e proteção à família real de Hyrule, os Sheikah são conhecidos como as “Sombras dos Hylian”. Mesmo com suas habilidades com magia e em combate, com o passar do tempo restaram poucos representantes dessa raça, a ponto de serem considerados praticamente extintos.

### RITO

Após a Grande Enchente, os Zoras, forçados a se adaptar a um ambiente predominantemente constituído de água salgada, evoluíram para os Rito. São uma espécie de pessoas-pássaro, com aparência humanóide, asas, penas pelo corpo e um bico no lugar do nariz. Suas crianças nascem sem as penas nos braços e, por isso, não voam. Os Rito só criam asas após um ritual de passagem no qual devem receber do dragão Valoo uma de suas escamas.



### KOROKS

Também conhecidos como espíritos das florestas, têm seus corpos feitos de madeira, e seus rostos são como máscaras de folha. Evoluíram dos Kokiri depois da Grande Enchente, são naturais de Forest Haven, ilha onde cresce a Grande Árvore Deku. Uma vez por ano, voltam ao seu local de origem para buscar sementes da Árvore Deku e espalhá-las pelas diversas ilhas do Grande Oceano.

### TWILI

Descendem dos Interlopers, antiga tribo de magos que usou sem autorização seus poderes ao tentar tomar posse do Sacred Realm, o que resultou em seu banimento para o Twilight Realm. Têm sua própria linhagem real, e foram transformados em monstros por



Zant, que usurpou o trono de sua real herdeira e pretende unificar o Light World e o Twilight Realm.

### MINISH

Também conhecidos como Picori, os Minish são pequenas criaturas que somente crianças comportadas conseguem enxergar. Diz a



lenda que eles vieram de outro mundo e que são extremamente bondosos e prestativos. Como não podem ser vistos por adultos, são tidos por muitos como meros contos de fadas.

### OCCA

Tidos como a raça mais próxima dos deuses, os Oocca são seres pequenos, com cabeça humanóide. O formato do corpo lembra o de uma galinha. São ainda os criadores dos Hylian e da City in the Sky.



### FADAS

As fadas têm grande importância na mitologia da série. Geralmente pequenas e, em sua maioria, do sexo feminino, têm poderes curativos e podem ser capturadas e mantidas em potes. Alguns tipos de fadas, como as Great Fairies, concedem a Link poderes mágicos. Outras, como Navi e Ciela, acompanham Link em suas aventuras.





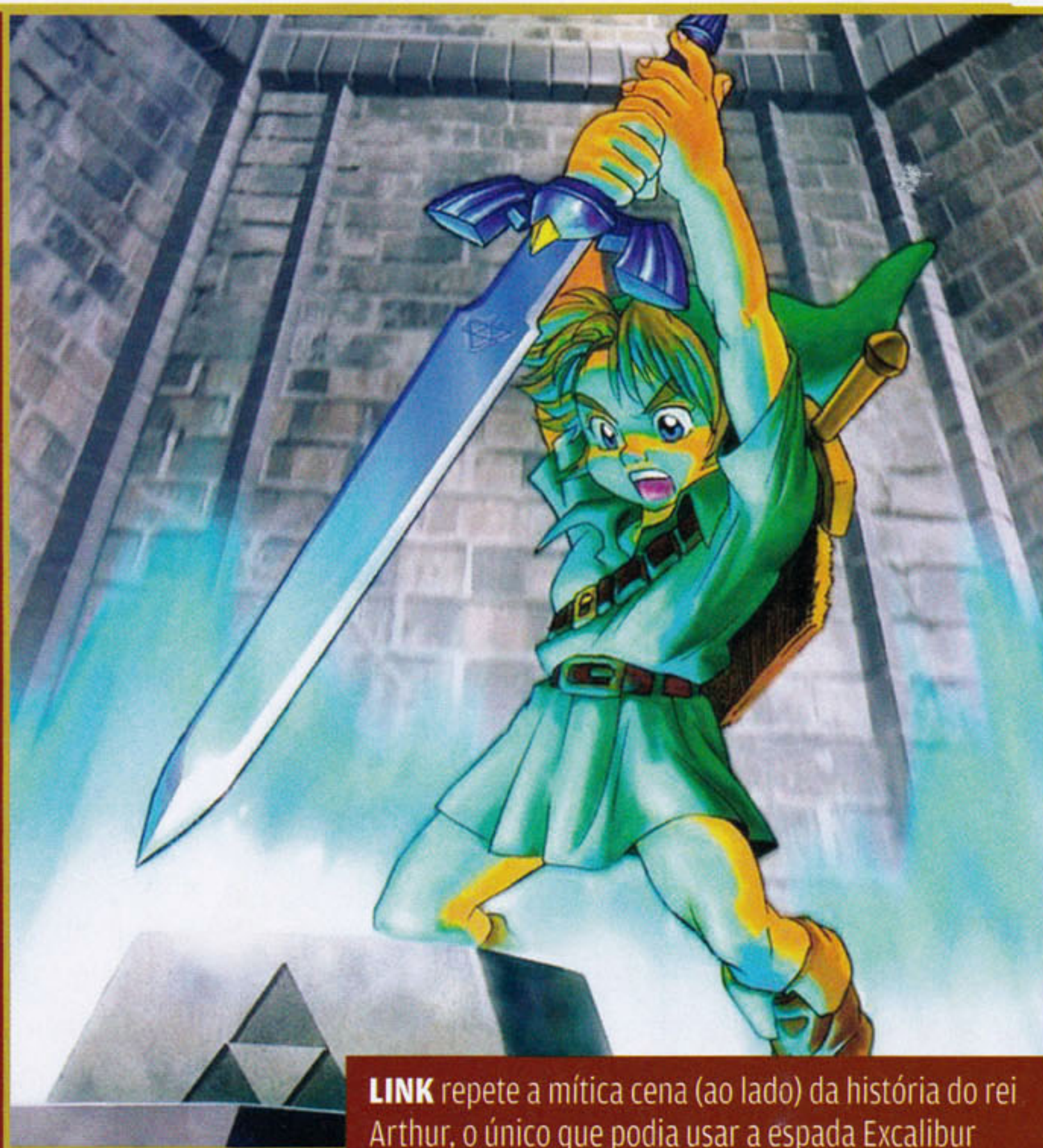
# ENTRE MITOS E HISTÓ

Literatura, mitologia e cultura na série The Legend of Zelda

GUSTAVO ASSUMPÇÃO

**D**izem que todo produto cultural, seja game, filme ou livro, sofre influências de tudo o que já foi realizado anteriormente. Uma história contada hoje carrega em si um pouco de todas as histórias que já foram contadas no passado. Isso fica bem claro quando vemos as várias influências que a série *The Legend of Zelda* carrega. Nesses vinte e cinco anos, tornou-se uma das franquias mais complexas da Nintendo, buscando sempre inspirações antigas e modernas.

A quantidade absurda de referências é responsável por dar corpo a cada episódio, criando uma gama de sentidos ampla, generosa e surpreendente. Vamos nos aprofundar nas inspirações que Zelda retirou da mitologia, da literatura e da cultura, criando um dos mais ricos, complexos e carismáticos universos que o mundo dos games já viu. Garanto que até mesmo os mais fanáticos podem se surpreender.



**LINK** repete a mítica cena (ao lado) da história do rei Arthur, o único que podia usar a espada Excalibur

## A GÊNESE

Zelda foi criado em meio a uma união de fatores: influências de histórias mitológicas, elementos vindos da literatura clássica mundial e inspirações particulares do seu criador, Shigeru Miyamoto. A própria utilização do termo Legend (Lenda) no título deixa bem claro que a base de Zelda é fruto da combinação de fatos possivelmente reais (no caso, reais para o universo onde o game se passa e não reais para o jogador), com elementos fantasiosos.

Tomamos como exemplo a criação de

Hyrule. Segundo a lenda que é contada no game, o mundo foi criado pela ação de três deusas: Din, a deusa do Poder, Naryu, a deusa da Sabedoria, e Farore, a deusa da Coragem. Esse tipo de mito é bastante recorrente em várias culturas. Só pra citar alguns exemplos, na mitologia grega temos as Moiras, três irmãs que eram responsáveis por determinar o destino dos deuses e dos homens. Na mitologia pré-árabe, há três deusas: Allat, Al-Uzza e Manata, cada qual com sua função para a manutenção da ordem no mundo. Achou

interessante? Pois é, na prática isso significa que a série procura mostrar que a função básica das divindades é apenas





# RIAS... UMA LENDA

a da criação. Todo e qualquer mal é fruto dos humanos.

## DAS PÁGINAS PARA AS TELAS



Se lendas imemoriais são o fio condutor para a construção da base do universo *Zelda*, os elementos que preenchem a

aventura vem de dois nichos: a literatura universal e as mitologias européias, principalmente das culturas grega e celta.

Falando sobre inspirações vindas da grande literatura, as mais visíveis talvez sejam as referências às histórias do rei Arthur, figura lendária britânica que teria vivido no século VI. Assim como Arthur, Link é um exímio combatente, sempre colocando o bem comum acima de seus próprios ideais, e é capaz de empunhar uma espada sagrada, concedida somente para aqueles que são dignos de possuí-la.

Sim, a Master Sword parece ter sido claramente inspirada na lendária Excalibur, citada pela primeira vez na obra do século XII *Historia Regum Britanniae* (algo como *História dos Reis Britânicos*).

As influências literárias não param por aí. Uma das mais conhecidas é percebida logo no nome da protagonista, Zelda, que foi inspirada na famosa novelista norte-americana Zelda Sayre



Fitzgerald, esposa do também escritor F. Scott Fitzgerald. Segundo Miyamoto, Zelda era uma linda mulher e a sonoridade de seu nome era perfeita para a personagem que dá nome para a saga. Além disso, Zelda possui um espírito bondoso e leal, sempre pronta pra ajudar Link a salvar o mundo, mostrando o mesmo companheirismo que a escritora demonstrava com seu marido.

A literatura também influenciou outros personagens. Dead Hand, inimigo de *Ocarina of Time*, é uma releitura da representação ocidental dos zumbis.

Makar, de *Wind Waker*, recebeu esse nome graças aos poetas escoceses que recitavam suas criações enquanto toca-



**ZELDA** ao lado de Scott Fitzgerald: inspiração para o nome da saga de Miyamoto





vam instrumentos de corda. Já os Poes, que apareceram pela primeira vez em *A Link to the Past*, são uma homenagem ao norte-americano Edgar Allan Poe. O visual negro e misterioso está relacionado a características sombrias e misteriosas de muitos poemas e contos do escritor. Outra referência bem conhecida são os quatro fantasmas do Forest Temple de *Ocarina of Time*. Chamados de Joelle, Beth, Amy e Meg, eles receberam esses nomes graças às quatro irmãs da novela

*Little Women* (Mulherzinhas), da escritora americana Louisa May Alcott.



**MAD BATTER**

A obra de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*, também não ficou de fora do universo de referências da saga. Sakon, o homem calvo e alegre sempre atrasado de *Ocarina*, parece ser uma versão bem humorada do coelho branco da história do autor inglês. Outra referência à obra é Mad Batter, o

morcego confuso de *A Link to the Past*, inspirado no Mad Hatter (Chapeleiro Maluco), um dos personagens mais marcantes da obra de Carroll.

Além dessas referências mais pontuais, a aventura também conta com algumas sutis lembranças a clássicos da literatura. A Roc's Feather, de *Link's Awakening*, por exemplo, tem seu nome retirado dos contos de *As Mil e uma*



Noites, que tem como um de seus seres fantásticos o gigantesco pássaro Roca, utilizado por Simbad para deixar uma ilha após um naufrágio. Outra famosa obra literária é lembrada nos Scarecrows do Lake of Hilia, de *Ocarina of Time*, que parecem ter sido baseados no Espantalho, um dos personagens principais do clássico *O Mágico de Oz*.

## MITOS E SERES FANTÁSTICOS

Os mitos sempre ocuparam um papel

importante na compreensão da realidade de terminado povo. Assim, por exemplo, compreender a estrutura do pensamento mitológico grego era compreender um pouco mais sobre como os próprios indivíduos gregos agiam. Algumas vezes,

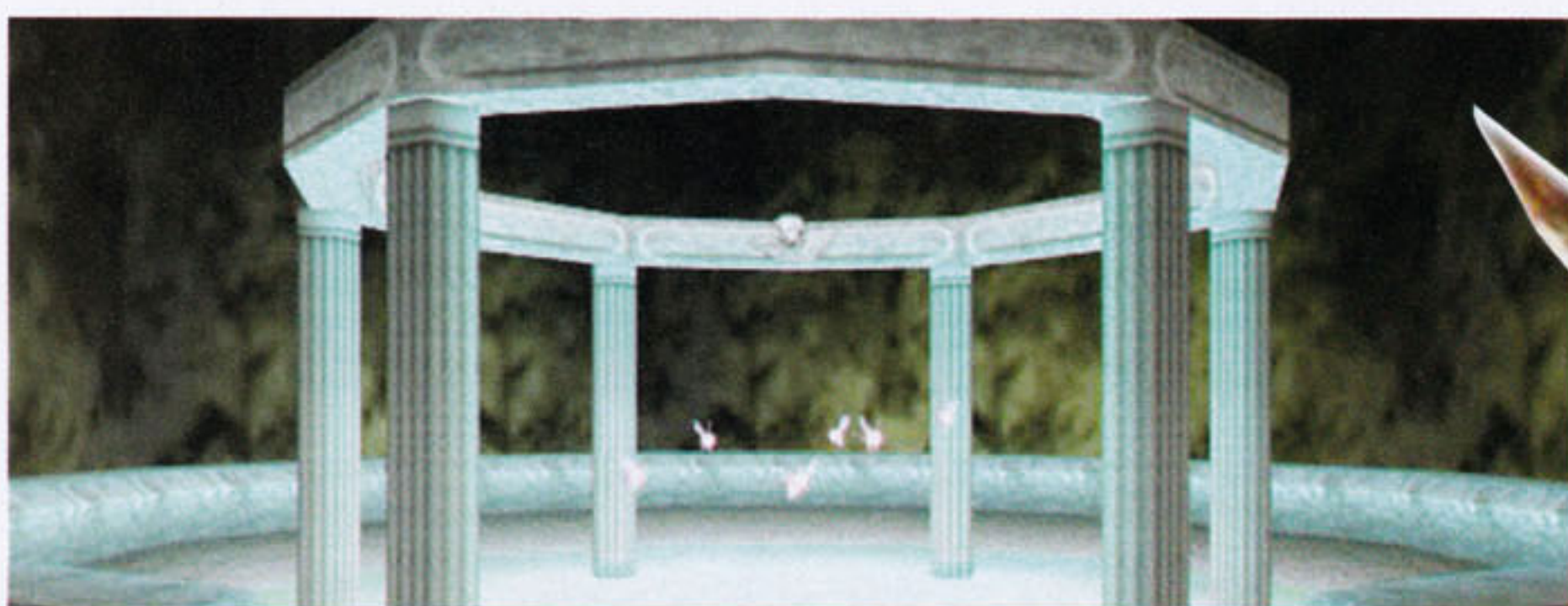
os mitos se tornam tão fortes que se perpetuam para sempre, influenciando a cultura de épocas milhares de anos à sua frente. Por isso, não é de se estranhar que mitos celtas, romanos e gregos sirvam de inspiração para o universo de *Zelda*.

Alguns acreditam que a base para toda a inspiração visual da série vem da mitologia celta. A própria aparência de Link, com suas roupas ver-

des e orelhas pontudas, lembram os elfos e os duendes das antigas histórias mitológicas do oeste europeu. Na mitologia celta, há um grande apreço pelos recursos vindos da natureza e uma valorização do aspecto rústico. Uma característica marcante é considerar seres vivos como seres divinos, sobretudo árvores. Lembra-se da Grande Deku Tree, árvore sagrada que é amaldiçoada



**EPONA** é o nome da deusa celta que protege os cavalos



**AS FAIRY FOUNTAINS** de *Ocarina of Time* se parecem com construções romanas





por Ganon em *Ocarina of Time*?

A influência é tamanha que a égua Epona, montaria de Link em vários dos games da série, recebeu esse nome graças à deusa de mesmo nome da mitologia celta, que é protetora dos cavalos. Outro elemento da cultura celta bastante visível é a presença de instrumentos musicais típicos, como as Uilleann Pipes (ou gaita irlandesa) e o Bodhrán (instrumento de percussão parecido com um pandeiro). Por fim, temos os javalis. Os celtas acreditavam que esses animais simbolizavam a força. Em *Twilight Princess*, os bullbos, claramente inspirados nos javalis, são utilizados para montaria e possuem grande força, sendo utilizados por inimigos para ataques combinados contra Link. Os bullbos também aparecem nos trilhos dos trens em *Spirit Tracks*.

Além da influência celta, a mitologia romana é perceptível quando falamos das ninfas, chamadas no game de fadas, criaturas que usam magia para realizar bons feitos. Em vários episódios de *Zelda*, localidades escondidas abrigam fadas que recuperam a energia de Link. As Fairy Fountains são claras referências aos tepidários, local de banho público na Roma antiga. Em *A Link to the Past*, a rainha das fadas (do Lake of Hilia) é chamada de Vênus, a deusa romana do amor, beleza e fertilidade. Outra referência bem legal aos romanos é o peixe Neptoona de *Phantom Hourglass*, que recebeu esse nome graças a Netuno, o deus do mar.



## GREGOS E HYLIANS

As influências gregas na nossa cultura são gigantescas, e isso acaba aparecendo também na série. A complexidade desta

mitologia inspirou itens, personagens, inimigos e até mesmo chefões. Alguns exemplos mais legais são as Pegasus Shoes, presentes em vários *Zelda*, que ganharam esse nome por causa de Pegasus, o cavalo alado famoso por sua velocidade.

Em *Ocarina of Time*, as Hover Boots são claramente referências às botas utilizadas por Hermes, o mensageiro dos deuses. Já em *A Link to the Past*, Arrghusum, um dos chefes da aventura, foi baseado em criaturas que

serviam a deusa Hera, deusa que também dá nome à terceira dungeon do game, a Tower of Hera. Outras referências perceptíveis são as Pegasus Seeds, sementes aladas de *Oracle of Ages & Seasons*, e o Mirror Shield, de *A Link to the Past*, inspirado no escudo que Perseu utilizou para matar Medusa. Os jogadores mais atentos ainda vão perceber outras relações, como o Running Man de *Ocarina*, que utiliza as famosas vestimentas gregas dos atletas olímpicos, e o chefe Gleeok, do primeiro *The Legend of Zelda*, inspirado em uma criatura fantástica, a Hidra de Lerna, que tinha corpo de dragão e nove cabeças de serpente.

## E NÃO PARA POR AÍ

Além dessas referências mais específicas, a série *Zelda* também usa elementos presentes nas grandes epo-



HIDRA

peias da humanidade. Em *Wind Waker*, por exemplo, o dilúvio é um dos elementos centrais do enredo. O mito da inundação como sinal de mudança é recorrente em várias religiões, como o cristianismo (na conhecida história da Arca de Noé).

Por fim, a série é ancorada em uma concepção dualista do mundo, na qual as pessoas são boas ou más. Essa visão é muito influenciada pelas religiões ocidentais, que acreditam na existência de forças más que prejudicam a vida dos indivíduos. Enquanto Link é o bem, a luz, a esperança e a bondade, Ganondorf é o seu oposto: mau, obscuro, melancólico e maldoso.

Nesses 25 anos, a série *Zelda* nos mostra que muitas vezes a gente esquece que cada pequeno detalhe de um game é cuidadosamente pensado para fazer sentido dentro de um todo, e cada detalhe desses carrega em si muitos significados diferentes. Depois de ver tantos elementos culturais interessantes, garanto que você vai concluir que eles não estão aí por acaso, mas para nos ensinar muita coisa. Acaso é uma coisa que não existe quando pensamos na grandiosidade de *The Legend of Zelda*. **NW**





# TÚNICA VERDE (E AMARELA)

Zelda tem uma legião de fãs no Brasil

LUIZ EDUARDO FREITAS E PEDRO HENRIQUE LUTTI LIPPE

O legado deixado pelos jogos *The Legend of Zelda* vai muito além dos discos e cartuchos dourados. O épico de Shigeru Miyamoto conquistou uma apaixonada legião de fãs ao redor do mundo. Um bom indicativo disso é como todos os dias surgem na rede tributos à franquia, nas formas mais variadas. São fotos de tatuagens de Triforce, vídeos de encenações com atores fantasiados, discursos com juras de amor eterno a Link... E por aí vai. A dedicação dos seguidores é tamanha que deixa com inveja até mesmo os fanboys e fangirls de outros fenômenos da cultura pop, como *Star Wars* e *Harry Potter*.

E engana-se quem pensa que apenas japoneses ou americanos podem ser considerados verdadeiros amantes da série. Por aqui, o fenômeno também existe e é impossível identificar exatamente os tipos de pessoas que se encaixam no rótulo de

fã tupiniquim de *Zelda*. Para Danilo Passos (veja entrevista ao lado), fundador do Hyrule Legends, site que abriga discussões relacionadas às aventuras de Link, isso é assim porque todos podem acabar envolvidos pela história do herói. "O jogo é cativante e memorável para todas as gerações", acredita. "Acho que o segredo dele é a facilidade com que as pessoas se identificam com Link, na maneira como ele é apenas mais um indivíduo comum que, a cada novo desafio, se aproxima mais do papel de herói que está destinado a assumir".

Talvez exatamente por enxergarem essa proximidade entre suas próprias vidas e a trajetória de Link os cosplayers brasileiros tenham o costume de se vestir como ele em eventos. A fã Nicole Janér é um bom exemplo dos que optaram por literalmente empunhar espada e escudo para demonstrar sua paixão por *The Le-*

*gend of Zelda*. Tudo começou com *Oracle of Seasons* no Game Boy Color. "Foi amor à primeira vista", diz.

Para ela, são muitos os elementos que, juntos, criam as divertidas experiências oferecidas pelos jogos da série. "Eles foram pioneiros por terem quebra-cabeças que precisavam ser resolvidos, além dos monstros que tinham de ser derrotados. Mas acho que o sucesso também se deve à trama interessante, junto com a trilha sonora maravilhosa e os designs únicos".

A cosplayer ainda vê certos sentimentos de nostalgia e familiaridade passados pelos títulos como outros fatores para a popularidade no Brasil. "Zelda fez parte da infância de muitas pessoas. Acho que isso foi essencial na criação dessa legião", afirma.

Fantasiada como o Link de *The Wind Waker*, Nicole participou em julho do *Zelda Day*, encontro musical de fãs realizado



**CAYO CARIGNANI**  
durante o *Zelda Day*



**NICOLE JANÉR** vestida  
com o Link de *Wind Waker*



em uma praça em Ipanema, bairro do Rio de Janeiro. Cayo Carignani, um dos responsáveis pelo evento, teve a idéia de criar esse encontro casualmente. Depois achou inusitada a proporção que o projeto tomou ao reunir centenas de amantes dos jogos. "O jeito é que teve fã de todo tipo. Nos ensaios tinha gente de vários cantos diferentes do Rio e cada um gostava de um tipo diferente de música", revela. "No dia, havia desde idosos até crianças. Foi uma grande reunião movida principalmente pela música".

Com a promessa de uma segunda edição do Zelda Day, Cayo explica que, para ele, os games possuem apelo por criarem uma alternativa para a rotina dos jogadores: "Acho que eles conseguiram desenvolver um universo interessante usando todos os jogos da série. É uma boa escapatória para quem se cansa da realidade cheia de mesmices e estresses do dia a dia".

Pelo Brasil e pelo mundo, as experiências dos fãs com *The Legend of Zelda* são sempre diferenciadas e únicas, mas mesmo assim suas visões da série parecem sempre convergir. Tenham eles começado suas aventuras com o original de 1986, no Game Boy, no Nintendo 64 ou em outro momento da trajetória de Link, o pensamento unânime é o de que um *Zelda* não é um jogo qualquer. **NW**



## A LENDA NA REDE

**D**aniilo Vilanova Passos, 26 anos, é gerente de projetos de uma grande empresa de informática. É de Aracaju, Sergipe, mas vive em São Paulo. Apaixonado pela saga de *Zelda*, criou um site em 2003 sobre o assunto.

### Qual é sua história com *Zelda*?

É do tempo em que era criança. Ao visitar um dos meus primos, vi de relance a fita dourada de *Zelda* para NES e fiquei abismado por ser algo novo e diferente. Apesar de ter ficado totalmente perdido quando joguei, aquela memória ficou na minha cabeça. Depois de jogar *Ocarina of Time* é que caiu a ficha sobre o outro jogo. Foi uma feliz coincidência.

### Por que resolveu criar um site?

Na época, havia poucos sites de jogos, ainda menos sobre *Zelda*. Como estava aprendendo linguagem de programação com um amigo do bairro, decidi encarar o desafio. Estava ainda no colegial, decidindo que curso faria na faculdade. Por gostar de computação, resolvi arriscar e fazer um site. Se desse certo, faria Ciências da Computação, senão faria algum outro, talvez Direito. Por sorte, deu certo.

### Como você mantém o site?

No começo, o site era mantido por algumas pessoas que produziam conteúdo em ciclos de duas semanas. À medida que a equipe foi envelhecendo, o site passou a ter cada vez menos conteúdo, chegando a ser abandonado. Atualmente, passa por uma reestruturação e há cerca de 15 pessoas trabalhando nisso.

### Além do site, você organiza ou orga-



**DANILO** criou um site que só fala de *Zelda*

### nizou algum tipo de evento relativo a *Zelda*?

Não. Por eu ser do Nordeste e a maioria dos acessos serem do Sul do país, foi sempre difícil fazer algo. Ultimamente o pessoal tem se organizado para fazer encontros e se conhecer melhor, mas nada oficial.

### Como virou fã? Qual foi o jogo?

*A Link to the Past* com certeza me marcou. Gastei cerca de dois meses para fechá-lo em 100%. Isso aos 11 anos e sem falar inglês.

### Para você, *Ocarina of Time* é o melhor jogo da série *Zelda*?

*Ocarina* sempre será referência para se comparar com outros *Zelda*. Para mim, é o melhor. Depois, vêm *A Link to the Past*, *Wind Waker* e *The Legend of Zelda*.

### Qual deve ser o melhor jogo do ano: *Ocarina 3D* ou *Skyward Sword*?

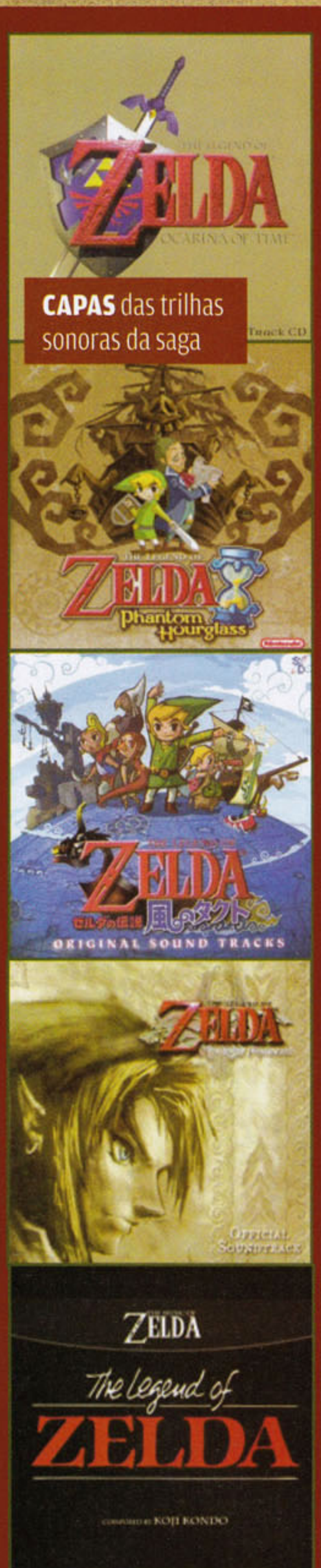
Eu torço para que seja *Skyward Sword*. *Zelda* é uma franquia que sempre está se revolucionando e se reinventando. *Ocarina* sempre será um clássico, assim como vários outros *Zelda*. Mas ter mais um bom jogo na coleção não faria mal nenhum.



# MÚSICA PARA OS OUVIDOS

Quem nunca se encantou com a trilha sonora da saga?

LUIZ EDUARDO FREITAS E PEDRO HENRIQUE LUTTI LIPPE



A jornada do Herói do Tempo sempre foi acompanhada de boas trilhas sonoras. Não por acaso, a música virou um elemento de jogabilidade em *Ocarina of Time* e em títulos posteriores. Tocando uma flauta, Link poderia se teletransportar ou alterar o ambiente de um cenário.

E as músicas da saga também foram adotadas na rotina de fãs brasileiros. É o caso de Carlos Eduardo Netto Alves e outros seis músicos curitibanos do Grupo Multiplayers, que toca trilhas de games. Em homenagem ao aniversário da franquia, eles organizaram em setembro um concerto sobre a série. A apresentação teve casa lotada.

"Ficamos bastante surpresos com o esgotamento tão rápido dos ingressos e, mais ainda, com a quantidade de pessoas que ficaram esperando uma futura sessão do concerto. Isso é reflexo da devoção dos jogadores da série", afirma Carlos, que cita o principal compositor dos jogos para explicar o fenômeno: "Como bem expressou Koji Kondo, em *Mario* você controla um personagem na tela. Agora, em *Zelda* você é o personagem. *Zelda* cativa tanto as pessoas porque consegue colocá-las no jogo. Mesmo a visão sendo em terceira pessoa, a experiência é como se fosse em primeira". Confira os principais trechos da entrevista com o violeiro Carlos.

## Quando e como surgiu o Grupo Multiplayers?

A ideia é antiga, mas não era uma tarefa para um só. Ficou em suspenso por muito tempo por causa da dificuldade de juntar pessoas para sua realização. No início de 2010, inspirados pela qualidade de trabalho semelhante, embora muito maior, de grupos como Video Games Live, Play! e Hyrule Symphony, eu e minha esposa Karen formamos um grupo instrumental. O



Kevin (clarinete) aderiu à empreitada e convidou companheiros da Orquestra Adventista de Curitiba. Entraram para o grupo: Cleverson (violino), Cindy (violino) e Elton (flauta transversal). Começamos a ensaiar em julho do ano passado e estreiamos um mês depois em um evento de música japonesa. Depois, o violoncelista Rithiner se apresentou conosco e gostou tanto da experiência que entrou para o Multiplayers. Por fim, temos o Evandro (viola).

## Como surgiu a ideia do concerto especial?

Em 2010, o mundo gamer estava focado em *Mario* por causa dos 25 anos de *Super Mario Bros.* Porém, tendo em vista que sou aficionado por *Zelda* e sua trilha sonora, propus que organizássemos um concerto apenas com temas da saga neste ano. O estilo do concerto seria das orquestras tradicionais. Qual não foi a nossa surpresa



ao ver o anúncio da Nintendo na E3 2011 sobre uma turnê mundial de uma sinfonia de *Zelda*...

### E como vocês lidaram com a coincidência?

Ficamos felizes com a notícia, pois confirmava que o concerto era uma boa ideia, mas ficamos preocupados com a possibilidade de muitos pensarem que estávamos copiando a Nintendo. Todavia, houve boa aceitação do público, que compreendeu que o projeto era voltado para o estilo quarteto de cordas e sopros. Não teríamos uma orquestra completa.

### Foi fácil conseguir patrocínio para o evento?

Imaginávamos que não seria fácil, mas não tínhamos noção de quão difícil poderia ser. É com um misto de tristeza, um pouco de revolta e orgulho, que realizamos o concerto com dinheiro do próprio bolso e com singelas contribuições de conhecidos. Conseguimos o apoio da mídia especializada, de lojas de games, de escolas de música, mas patrocínio em dinheiro não conseguimos de ninguém. No máximo um desconto na locação do teatro com um subsídio da prefeitura.

### Por que *Zelda*?

A escolha se deu pela conjugação de fatores. Primeiro, os temas dos jogos são maravilhosos, marcantes e, desde a era NES, já tinham um "potencial orquestral". Além disso, depois de o nosso arranjador ouvir o CD *Hyrule Symphony* [disco com a trilha de *Ocarina of Time*], queria, há muito, fazer algo do gênero.

### Qual é seu jogo favorito? E a música favorita?

Alguns dos integrantes do Grupo Multiplayers não tiveram a oportunidade de jogar todos os

capítulos da série e as opiniões variam. Por isso, é difícil indicar apenas um título. Todavia, dentre os que já experimentaram as aventuras de Link em diferentes oportunidades, os jogos mais citados foram *Ocarina of Time* e *Phantom Hourglass*. Quanto à música favorita, a mais votada foi o tema de Kakariko Village, seguido pelo de Gerudo Valley, ambos de *Ocarina*.

### Há muitos jogos bons, mas poucos têm uma legião de fãs tão fiel...

O jogo é longo, exige paciência, dedicação e empenho. Aqueles que se prestam à tarefa de gastar um tempo relativamente grande com isso não têm vontade de jogar um jogo qualquer. *Zelda* sempre inova com histórias emocionantes e fantásticas. Os personagens, a ambientação, os mundos, dungeons, tudo é muito envolvente e carismático, fazendo com que o jogador se interesse pelo destino de todos os personagens. Você vive uma verdadeira experiência comunitária virtual, que traz a sensação de que é o seu próprio mundo que está em perigo e é dependente de você. Cada *Zelda*, embora haja semelhanças e um efeito nostálgico, é uma experiência inédita e intrigante. Tudo é importante e faz parte da imersão, inclusive a música.

### Como assim?

Os temas não são feitos de forma aleatória ou despropositada. Cada composição tem um estilo e um significado, seja para definir um povo ou uma situação. As composições são tão bem elaboradas que, mesmo após desligar o console, os temas ficam na nossa cabeça. *Zelda* é a mais perfeita franquia já criada. Isso acontece porque você não apenas joga *Zelda*, você vive *Zelda*. **NW**



## COMO CRIAR UMA TRILHA

Em entrevista feita pela própria Nintendo, Koji Kondo e Mahito Yokota revelaram detalhes da trilha sonora de *Zelda*. Na época, era possível fazer apenas combinações com três fontes de sons com o Famicom. Com o Disk System, para o qual o primeiro jogo da saga foi desenvolvido, houve uma quarta fonte. Por isso, a diferença é enorme quando ouvimos a trilha de títulos lançados depois. "Nenhum jogo antes de *Ocarina of Time* tinha conseguido alternar tão bem a música da luta entre uma aventura e uma cena de luta", conta Yokota, responsável pela versão remasterizada da aventura para Nintendo 3DS. O novo mestre do som da Big N precisou refazer todos os áudios originais sob os olhos de Kondo. Mesmo assim, conseguiu orquestrar uma das músicas. Ah, ele convenceu Shigeru Miyamoto a orquestrar a trilha de *Skyward Sword*.



**KOJI KONDO**, pai musical de Link



# PARECE, MAS NÃO É

A saga de Zelda é inspiração para outras aventuras

THAIS PIOVESAN

**M**uitos de nós ainda nem éramos nascidos quando o gênio Shigeru Miyamoto lançou o primeiro jogo com as aventuras de Link. Com certeza Shigeru não desconfiava que *The Legend of Zelda* seria um marco na indústria gamer e influenciaria muitos jogos que surgiriam bem mais tarde. Trazendo uma premissa inovadora para a época, *Zelda* renovou o conceito de RPG de uma geração e fez história: foi o primeiro game no qual era possível

salvar o progresso, sendo considerado o pai do memory card.

Também foi pioneiro na utilização total do gráfico 3D, abrindo portas para muitos outros títulos que nasceriam utilizando o mesmo conceito. Todos esses aspectos fizeram com que a saga aparecesse em terceiro lugar no ranking de jogos mais influentes da Nintendo, perdendo apenas para *Super Mario Bros.* e *Super Mario 64*. Já no *Livro dos Recordes*, *Twilight Princess* aparece na terceira

posição como jogo mais importante desta década, atrás, mais uma vez, de outro game do bigodudo, *Super Mario Galaxy*.

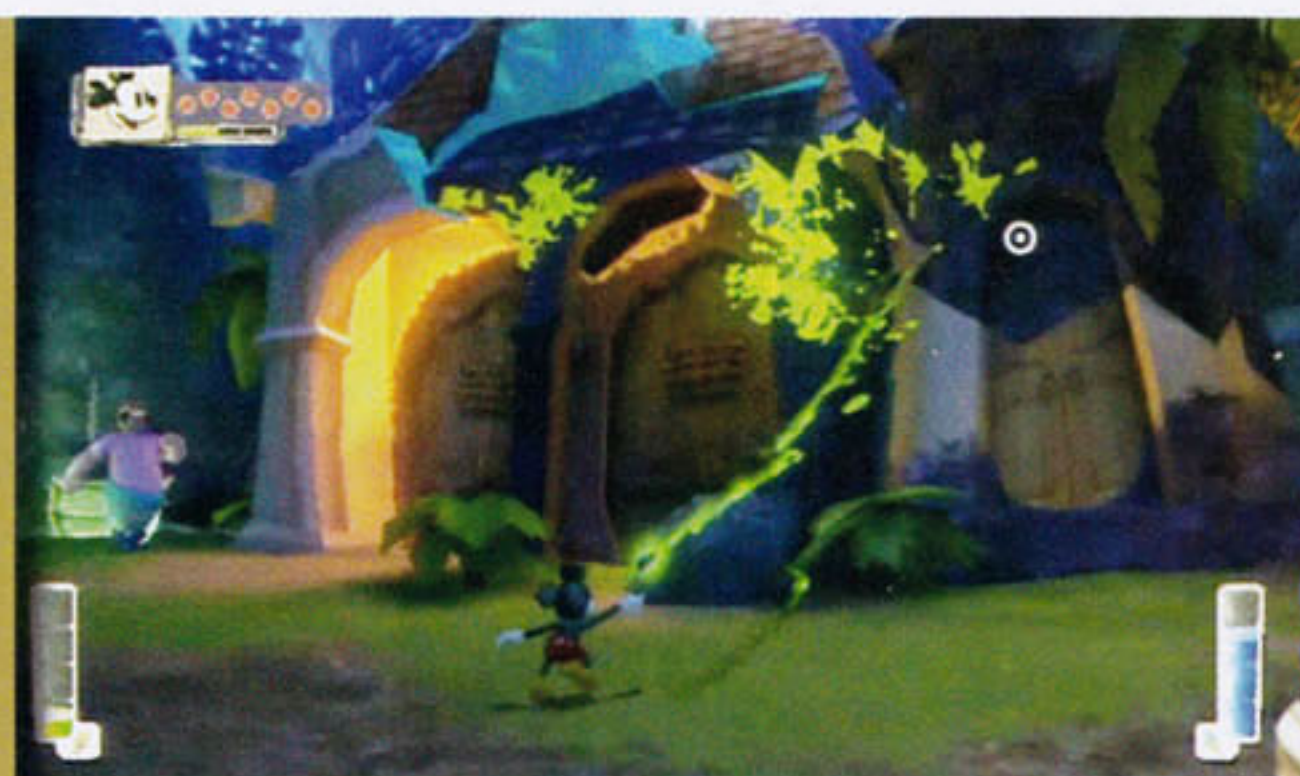
A importância de *Zelda* no cenário atual é tanta que fizemos uma lista de alguns jogos que foram influenciados pela franquia de Miyamoto, lembrando que esses são só alguns exemplos, já que a saga influenciou mais de uma geração de games e continua, até hoje, servindo de arquétipo para uma receita de sucesso!

## DISNEY EPIC MICKEY

Há vários jogos atuais, e alguns em desenvolvimento, que utilizam *Zelda* como protótipo ou simplesmente emprestam algumas idéias do RPG. Com *Epic Mickey* a história não foi diferente: o produtor do game confessou, ainda antes de seu lançamento, que o título contou com elementos do jogo *Zelda*, entre eles a possibilidade de interação com o ambiente e os objetos, função característica do RPG de Link.

## ALUNDRA

*Alundra* é um RPG lançado em 1997 que foi muito aclamado pela crítica. Com um clima sombrio e jogabilidade intuitiva, o título foi um dos jogos mais difíceis já criados para a época, e a influência de *Zelda* fica clara logo nos primeiros momentos do jogo, pois aborda o clássico sistema de níveis que surgiu na série de Miyamoto, trazendo também um autêntico jogo de ação com puzzles bem criativos.





## OKAMI E OKAMIDEN

A aventura em terras nipônicas talvez seja a herdeira mais óbvia de *Zelda*. E é mesmo, pois Hideki Kamiya, pai do jogo de Amaterasu, não esconde que é fã da saga. Com a proposta de exploração infundável e mundo aberto, *Okami* (e *Okamiden*) trouxe ainda a famosa receita de enredo inteligente e desafios que exigem destreza, características marcantes do universo de Link. Tanto *Zelda* como *Okami* podem ser considerados destaques do gênero.



## RESIDENT EVIL

Você pode até pensar que Chris Redfield e Jill Valentine, protagonistas de *Resident Evil*, já nasceram sabendo atirar, mas isso não é verdade. O famoso sistema de miras, utilizado no jogo de zumbis e em mais um montão de games, surgiu lá no reino de Hyrule, quando Link era ainda apenas uma criança.



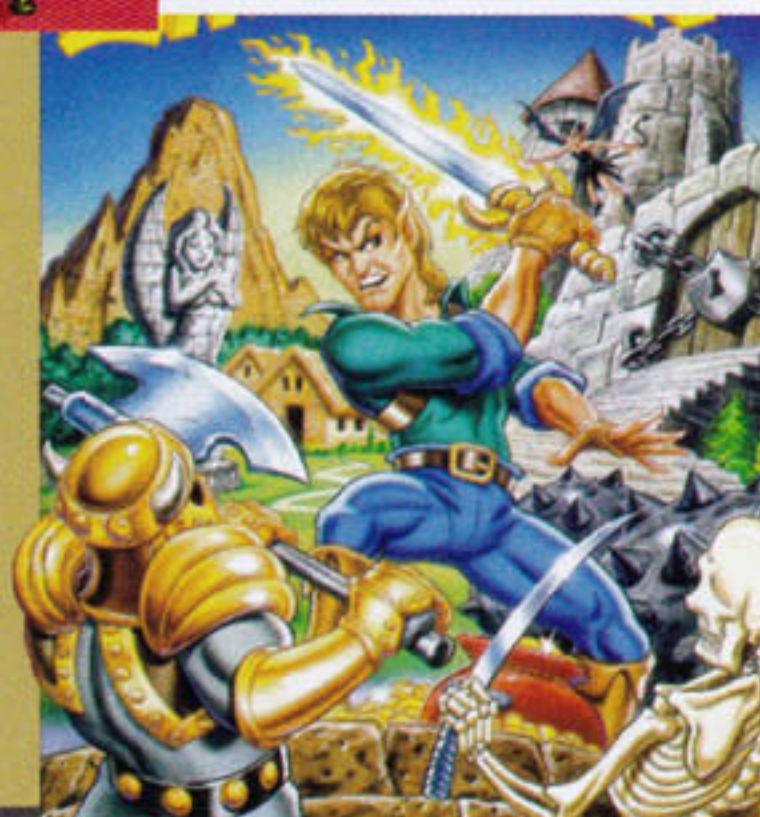
## GOD OF WAR

O grandalhão Kratos ainda nem deu as caras em um jogo da Nintendo, mas isso não impediu que David Jaffe, criador de *God of War*, confessasse que sua maior inspiração foi *Zelda*. David ainda revelou que, se pudesse voltar atrás, faria algo mais parecido com a história de Link, criando um protagonista que se envolvesse com a história e não ficasse apenas arrumando briga por aí.



## LANDSTALKER: THE TREASURES OF KING NOLE

Para muitos, o game lançado para Mega Drive em 1993 era um clone de *Zelda*. A missão do título era ameaçar o reinado perfeito de *A Link to the Past*. Assim como no título da Big N, o game tinha lutas em tempo real e um protagonista com muitas características semelhantes às de Link. Nada disso, porém, foi suficiente para que *Landstalker* alcançasse a popularidade do Herói do Tempo.





# ONDE ESTÁ O LINK?

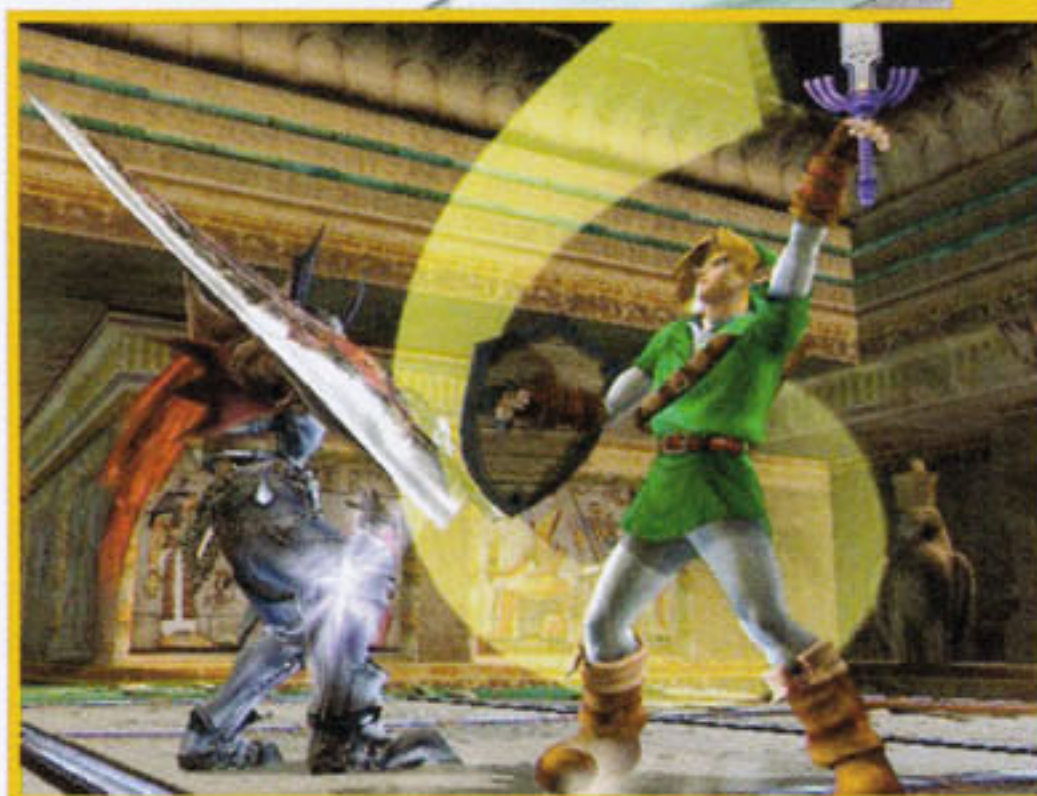
Confira as participações do Herói do Tempo em outros games

THAIS PIOVESAN

**D**esde a década de 1980, o protetor de Zelda mostra seu rosto em jogos da Nintendo e de outras produtoras. Essas aparições, chamadas de Crossover, unem personagens de dois universos em um só jogo. Temos casos bem famosos desses intercâmbios, e com certeza o mais conhecido é o da série *Super Smash Bros.*, que surgiu no Nintendo 64 e até hoje faz muito sucesso em sua versão para Wii. Em *SSB. Brawl*, por exemplo, encontramos Kirby, Donkey Kong e até mesmo o raposão de Star Fox batalhando lado a lado. É claro que não poderia faltar a presença do carismático Link. O menino de gorro verde estreou na primeira versão de *Smash Bros.* e participou das três existentes. O Link criança também deu as caras em *SSB. Melee*. É óbvio que os Crossovers de Link não se restringem apenas à série de luta. Fizemos uma lista com os principais títulos. E confessamos: há algumas aparições pra lá de curiosas.

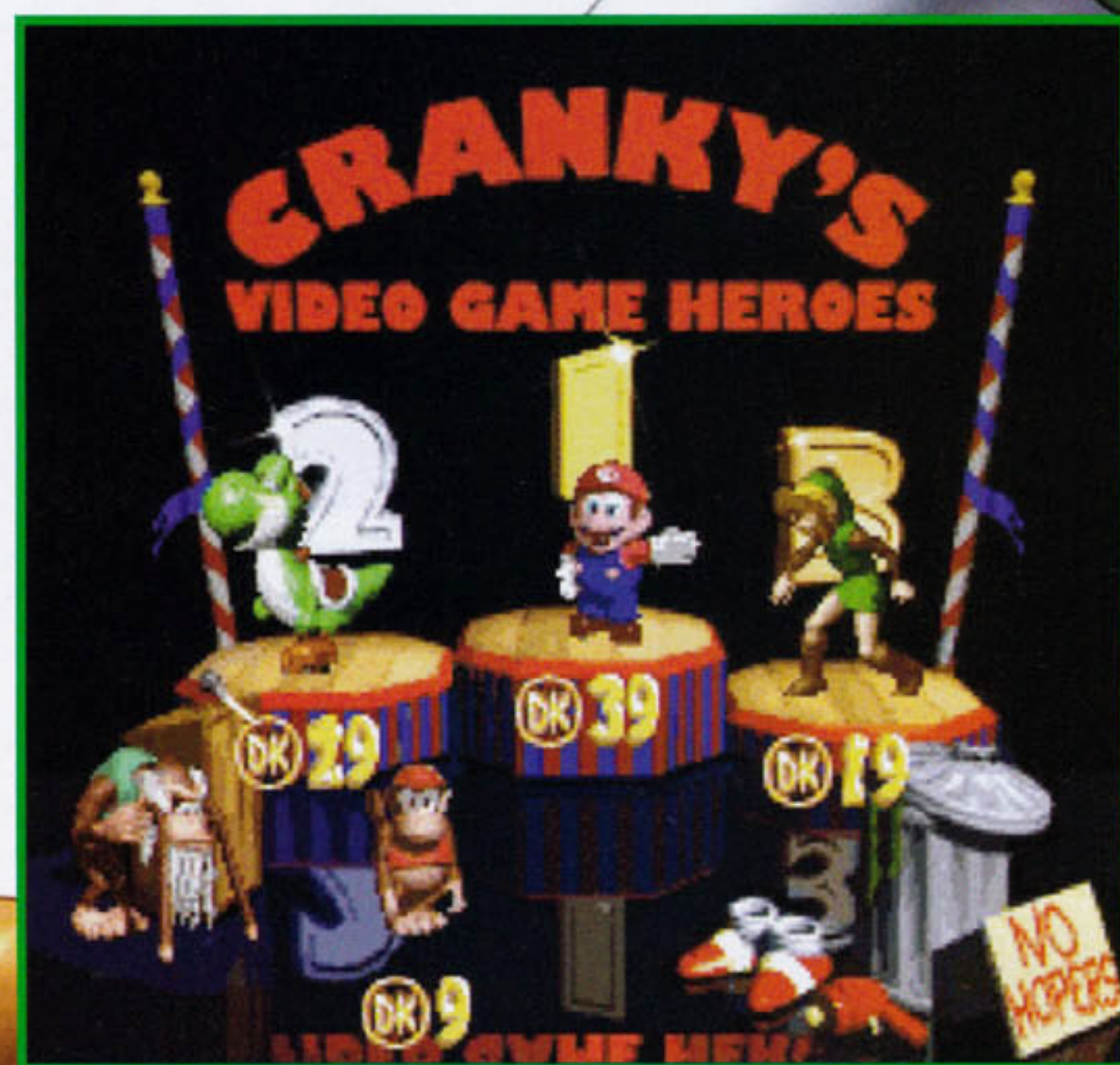


LINK arrebenta em Super Smash Bros: Brawl



## SOULCALIBUR II (GAMECUBE)

Produzido pela Namco em 2002, *Soul Calibur 2* era o terceiro jogo da franquia e usou um critério inovador no lançamento, que seria disponibilizado para vários consoles ao mesmo tempo. Em *Soul*, o protagonista era determinado de acordo com a plataforma. Na versão para GameCube, ninguém menos que Link foi o responsável por ilustrar o título de luta extremamente intuitivo.



## DONKEY KONG COUNTRY 2/3 (SNES)

Na segunda versão de *DK Country*, Link aparece no pódio dos "grandes heróis". Ele ocupa o 3º lugar, abaixo somente de Mario e Yoshi. Já em *DKC 3*, ao entrar na loja do urso Bazaar, um dos itens à venda é uma concha. Bazaar fala sobre um garoto chamado Link que apareceu por lá procurando conchas (o personagem faz isso em *Link's Awakening*), e diz que ele reclamou do formato delas. Exigente, hein?



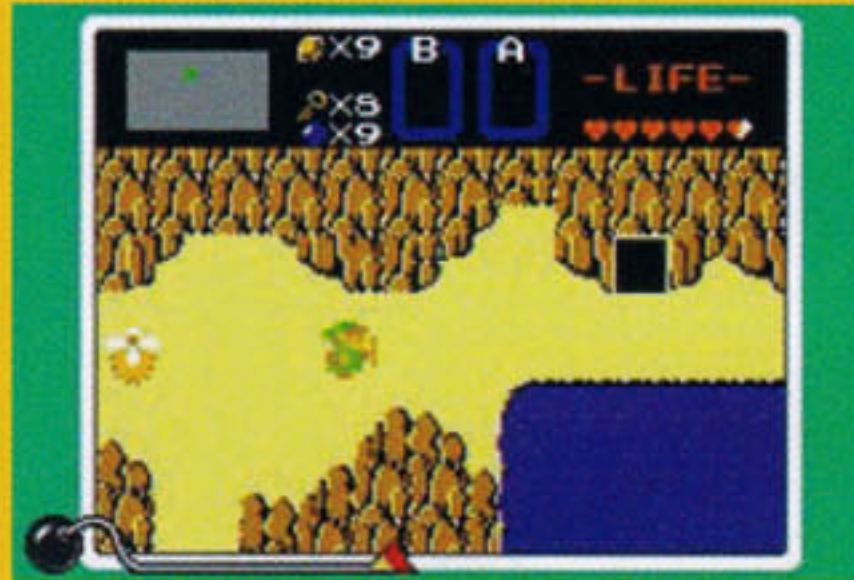
## TETRIS (NES/DS)

Na versão do NES, basta finalizar o game no modo B, nível 9, para ver personagens da Big N. Link toca uma ocarina. Alguém percebeu algo familiar? Já na versão atualizada de *Tetris* para Nintendo DS há missões que fazem referência à saga, com imagens de Link servindo de inspiração para o cenário



## WARIOWARE MEGA MICROGAMES (GAME BOY ADVANCE)

Nessa versão há um minigame em homenagem a Link. O jogador deve levar o herói para a saída antes que o tempo se esgote.



## FINAL FANTASY (NES)

Quer ver Link morto? Há um momento polêmico na versão oriental de *Final Fantasy* para NES, no qual uma lápide diz: "Aqui jaz Link". Ninguém sabe ao certo qual é a real história por trás disso, mas dizem que era a concorrência tentando alfinetar *Zelda*. Será?



## SUPER MARIO RPG: SECRET OF THE SEVEN STARS (SNES)

Se você já jogou esse antigo RPG, talvez não lembre que o nome do hotel onde o "bigode" passa a noite antes de ir para a floresta é chamado de Rose Town. No entanto, apostamos que você se recorda de ver Link dormindo em uma das camas do lugar, e também da música tocada quando tentamos acordá-lo.



## F1 RACE (GAME BOY)

Quer ver Link em um momento inusitado de sua carreira? Termine a quinta pista desse jogo de corrida e se depare com ele em meio a garotas de biquíni numa comemoração pra lá de estranha.





# ZELDA S/A

O herói de Hyrule não é somente um personagem do mundo dos games

THAIS PIOVESAN

Com o enorme sucesso de *Zelda* ainda nos anos 1990 e sua popularização entre jogadores de todo o mundo, não demorou para que aparecessem inúmeros produtos baseados no protagonista do RPG mais famoso da Nintendo. Atualmente, arriscamos dizer que Link pode ser considerado, ao lado de Mario, um ícone da indústria dos videogames. A remasterização de *Ocarina of Time* para Nintendo 3DS é prova concreta disso. A popularidade de *Zelda*, assim como do bigodudo italiano, ultrapassou os games e foi além dos consoles. O guardião de Hyrule protagonizou revistas em quadrinhos, desenho animado, fez uma pontinha na série de televisão *Captain N* e até mesmo enfeitou o almoço de inúmeros fãs orientais, tudo isso enquanto lutava contra as forças do mal!



LINK em versão mangá

## DESENHO ANIMADO

Pouca gente sabe que a franquia ganhou um desenho animado em 1989. Fora dos consoles, no entanto, a saga não conseguiu transmitir a essência do game e se transformou num fiasco. O desenho, que tinha traços pouco caprichados, teve apenas 13 episódios produzidos antes de ser cancelado. Nele, Link era extremamente infantil e carregava poucas características de seu personagem original.



## TÊNIS ZELDA

Caminhar pode não ser a atividade mais legal do mundo, mas apostamos que você mudaria seus hábitos e praticaria mais exercícios com um tênis desses. Nem que fosse só pra exibir esta belezinha entre seus amigos, né? Customizado por fãs da série, o calçado não foi lançado oficialmente, mas é feito por encomenda em lojas estrangeiras.



## TRADING CARD GAMES

Não é tão popular quanto os cards de *Pokémon*, mas a história de Link também virou jogo de RPG. A expansão de *Twilight Princess*, que tem imagens caprichadas, vem com tatuagens.



## QUADRINHOS

Os primeiros jogos de *Zelda* também serviram de inspiração para a criação de revistas. Assim como no jogo, os quadrinhos foram batizados de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, e tinham quase duzentas páginas coloridas, na qual contavam a história do jogo para Super Nintendo, com Link portando a Triforce da Coragem. Nas revistas também encontramos personagens diferenciados, como Shadow Link, por exemplo. Depois disso, mangás foram feitos no Japão. Alguns deles foram editados nos Estados Unidos.

THE LEGEND OF ZELDA  
Four Swords Plus







## NINTENDO ADVENTURE BOOK

Publicados na década de 1990 com 121 páginas cada, os "livros de aventuras da Nintendo", numa tradução literal, eram destinados a crianças. Neles, o rumo da história era determinado de acordo com escolhas feitas pelo leitor. Havia também passatempos e atividades, como um almanaque de férias. Claro que *Zelda* não ficaria de fora dessa: dois números das vinte edições foram destinados à saga.

## LINK NA TV

Mesmo com a fraca popularidade do desenho baseado no game, Link e Zelda participaram de mais duas animações. Em *Captain N*, série que trazia diversos personagens de videogame na trama, a princesa e seu guardião apareceram em quatro episódios, ao lado de ícones como Mega Man e Kid Icarus. Já no desenho *As Meninas Super Poderosas*, o prefeito da cidade aparece jogando *Ocarina of Time* em um Nintendo 64.



## XADREZ FEITO A MÃO

Pra festejar os 25 anos de *Zelda*, Ben Harward, artesão aficionado pela franquia, gastou nada menos que três meses pra criar um xadrez comemorativo. O artista esculpiu quase 30 peças sem usar nenhum tipo de molde. Um presente digno de duas décadas e meia de sucesso!



## ZELDA: O FILME

Antes que você fique animado com a possibilidade do RPG ser transferido para as telonas, adiantamos que a ideia, proposta pela IGN, famoso site de videogames, não passou de uma brincadeira de primeiro de abril feita em 2008. Uma pena, né?



## HOJE DO LANCHE

Videogame e comida são uma ótima combinação, pois nada é mais gostoso do que saborear um lanchinho enquanto gastamos horas salvando princesas. Foi pensando nisso que a Bento Book, uma editora japonesa, lançou um livro com receitas de decoração de alimentos, mostrando como criar pratos nutritivos e divertidos ao mesmo tempo. Claro que, para isso, fazem referência a personagens de anime e videogame. Para sobremesa, que tal balas de menta, hein?



## BRINQUEDOS PARA TODAS AS IDADES

Não há mesada suficiente no mundo para comprarmos tantas coisas legais, como pelúcias e bonecos do Link cartunesco. E mesmo os mais velhos podem se exibir pelas ruas com as camisetas que homenageiam a série. E para acabar de vez com os nossos bolsos, há as figuras de colecionador vendidas na Nintendo World Store, que fica nos Estados Unidos.





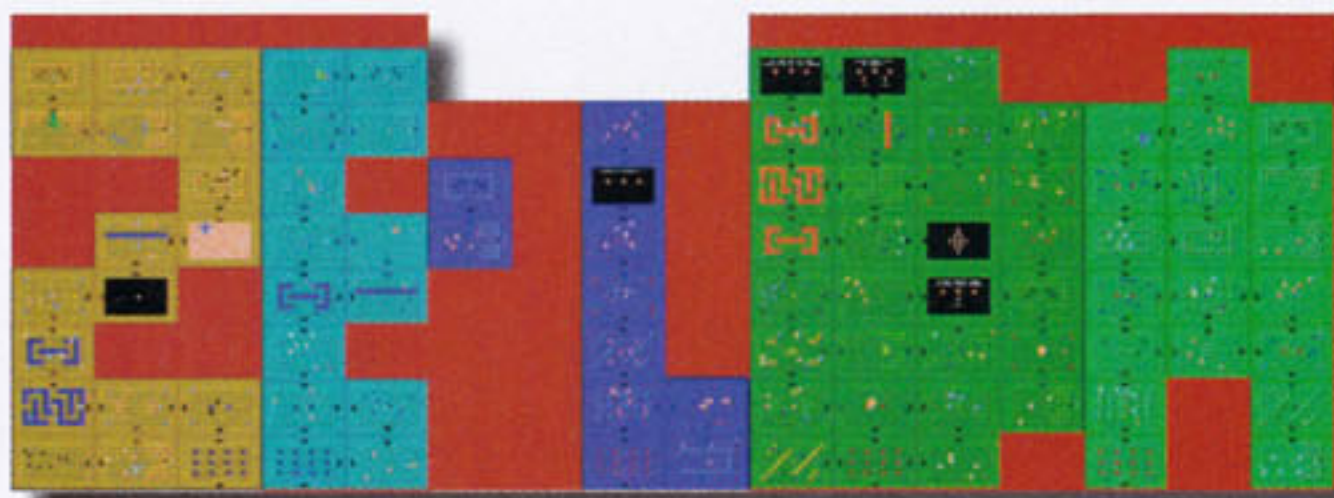
# MISTÉRIOS DE ZELDA

Os jogos do Peter Pan dos games podem ser mágicos, mas escondem mistérios...

RAFAEL NEVES

## MENSAGEM SUBLIMINAR

É ou não é baita coincidência os mapas do primeiro game da série formarem a palavra Zelda ao serem reunidos?



## BUMERANGUE

Todos sabemos que o bumerangue é um dos itens mais comuns na série *Zelda*, mas, inicialmente, era para ser uma das armas principais. Uma versão beta de *The Legend of Zelda* mostra que Link receberia no início do jogo não só a espada, mas também um bumerangue. A Nintendo parecia ser contra o clichê de um jovem guerreiro com uma espada e um escudo na mão.



## ARWING EM OCARINA

Parece coisa de louco, mas é verdade! A Kokiri Village é alvo de uma temível Arwing! Aquela nave que Fox usa na série *Star Fox* decide aterrorizar a



vila de Hyrule. Para azar da nave, Link terá de defender sua terra nem que isso custe destruir uma máquina de guerra de um universo paralelo. Para a Arwing aparecer, o jogador precisa ativar códigos secretos do jogo. A nave foi criada pelos desenvolvedores e colocada na aventura, mas foi bloqueada.

## MAJORA'S MASK E A FUSED SHADOW

Mais uma teoria que saiu da cabeça maluca de um fã. A máscara Majora de *Majora's Mask* e a Fused Shadow de *Twilight Princess* teriam a mesma origem e características parecidas. Primeiramente, possuem certa semelhança na aparência. Além disso, ambas vieram de uma tribo e foram frutos de bruxarias, logo, acredita-se que, tenham vindo da tribo Twili, aqueles seres do Twilight Realm. Outra corrente afirma que a Fused Shadow



foi criada pelos Sheikah, de *Ocarina of Time*, uma vez que o olho (emblema da tribo) é visto na parte de trás da máscara.

## ZELDA E MARIO

Se você tiver olhos de um nintendista nato, perceberá uma referência clara nos personagens Talon e Ingo do Lon Lon Ranch de *Ocarina of Time*. Talon é gordo, usa macacão azul, camisa vermelha e um bigodão. Ingo é mais

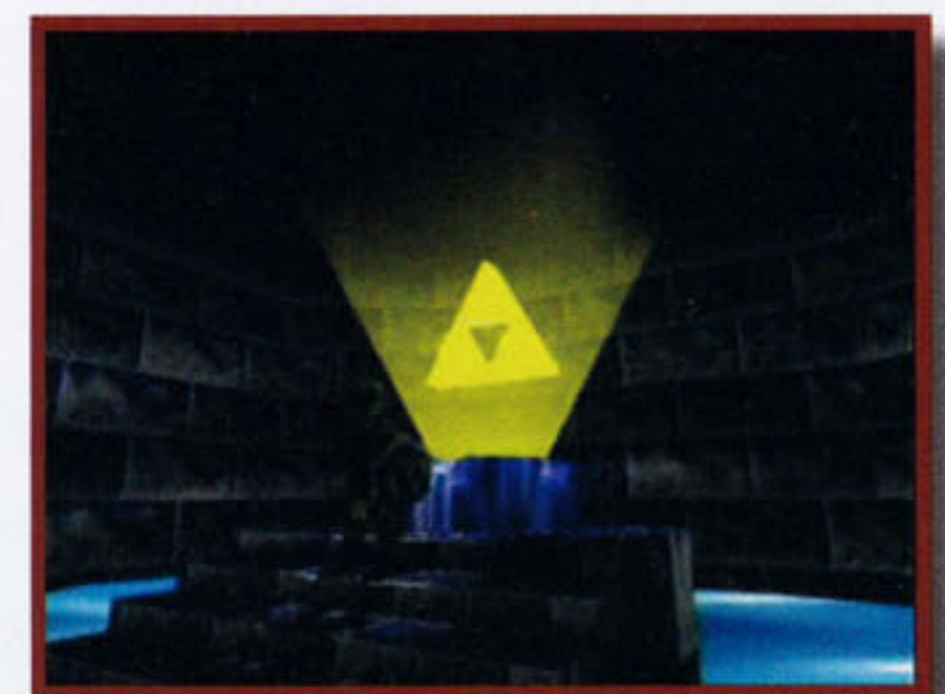
magro e usa camisa verde. Além disso, faz todo o trabalho, mas nunca é recompensado, o que nos lembra um certo irmão de um certo encanador. Ah, repare no broche (veja ao lado) de Talon. Já viu aquele monstro em algum jogo?



## TRIFORCE EM OCARINA

Depois de zerar *Ocarina*, o grande prêmio não deveria ser a sonhada Triforce? Então por que você não obtém o inestimável poder do tesouro sagrado no fim do jogo?

Para alguns fãs, essa ideia existiu mas foi cortada. Afinal, a cena de Link com o objeto sagrado foi vista em comerciais antigos. No entanto, isso não desmotivou os jogadores a procurarem o item feito loucos. De fato, quando o rumor surgiu, a caçada da Triforce virou um fenômeno. **NW**



Criado em 2008, o *Nintendo Blast* é um blog de games cujo principal foco é a Nintendo. Desde 2010 o NB é parceiro da **NW**. Acesse: [www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br).



# STARFOX 64

## 3D



**DISPONÍVEL 9 DE SETEMBRO**

NINTENDO 3DS™



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Use o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.  
© 1997 - 2011 Nintendo. Star Fox 64 is a trademark of Nintendo. Visit us at [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)



DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA  
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL  
André Forastieri, André Martins,  
Fernando Souza Filho, Isac Guedes,  
Pablo Miyazawa, Renata Honorato,  
Renato Villegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE  
Fernando Souza Filho

EDITOR-ASSISTENTE  
Igor Andrade

ARTE  
Dani Ianni e Livia Lorena

REDAÇÃO  
André Onofre, Felipe Caretoni,  
Geraldo Juno Cecilio,  
Gustavo Assumpção, Jorge Simão Jr.,  
Lucas Patricio, Luiz Eduardo Freitas,  
Mano Faixa Preta, Paula Travancas,  
Pedro Henrique Lutti Lippe,  
Rafael Neves, Ricardo Syozi,  
Rodrigo Estevam e Thais Piovesan

COMERCIAL  
DIRETOR COMERCIAL  
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS  
ENTRETENIMENTO  
Isac Guedes

COORDENAÇÃO DE MARKETING  
Renato Almeida

WEB  
GERENTE DE TI  
André Jaccon

PUBLICIDADE  
publicidade@tambordigital.com.br  
Fone: (11) 2369-0985

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO  
Fone: (11) 2369-0984  
Fax: (11) 3031-2275

FALE COM A REDAÇÃO  
redacao@nintendoworld.com.br  
www.nintendoworld.com.br  
R. Medeiros de Albuquerque, 415  
Vila Madalena - São Paulo - SP  
CEP 05436-060  
Fone: (11) 2369-0983

Revista Nintendo World Collection  
Edição 1  
Produção: Tip Graf  
Impressão: Prol  
Distribuição: DINAP

De uma vez por todas: o garoto de  
gorro verde se chama Link. Zelda é  
a princesa!

# TOP 10: JOGOS ZELDA

IGOR ANDRADE

**O**carina of Time é um clássico e isso você já viu nesta edição da **Nintendo World Collection**. É curioso, no entanto, saber que o game é apenas o 67º colocado na lista dos jogos mais vendidos da história. Veja quais são as outras aventuras mais populares de Zelda em todo o planeta.

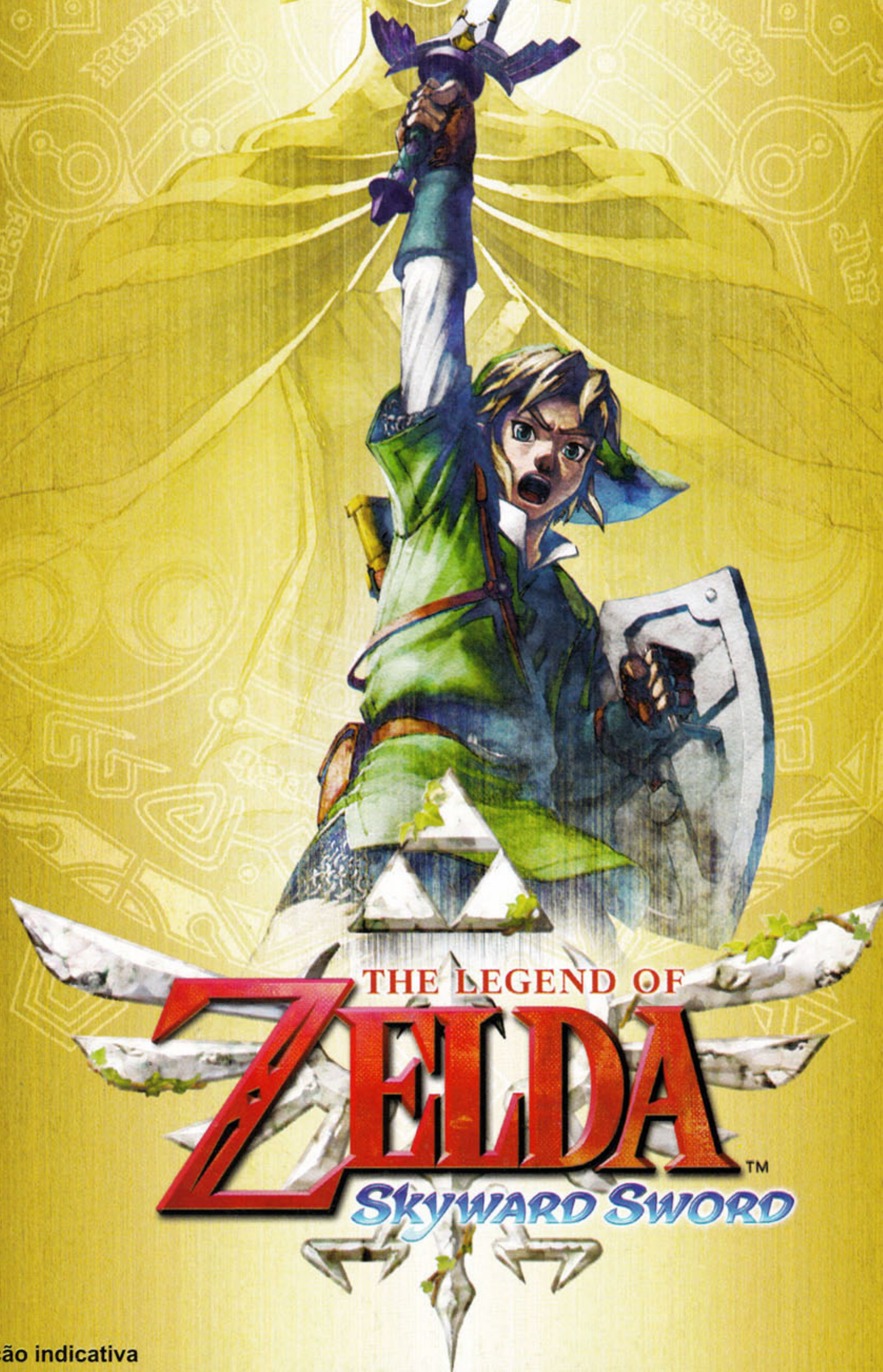


|                                                            |
|------------------------------------------------------------|
| 4 - The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - 4,84 milhões  |
| 5 - The Legend of Zelda: A Link to the Past - 4,61 milhões |
| 6 - The Legend of Zelda: The Wind Waker - 4,55 milhões     |
| 7 - Zelda II: The Adventure of Link - 4,38 milhões         |
| 8 - The Legend of Zelda: Link's Awakening - 3,83 milhões   |
| 9 - The Legend of Zelda: Majora's Mask - 3,36 milhões      |
| 10 - The Legend of Zelda: Spirit Tracks - 2,87 milhões     |

Nesta relação não foram incluídos remakes, ports ou remasterizações.



Wii™



Verifique a classificação indicativa

**Em breve !**

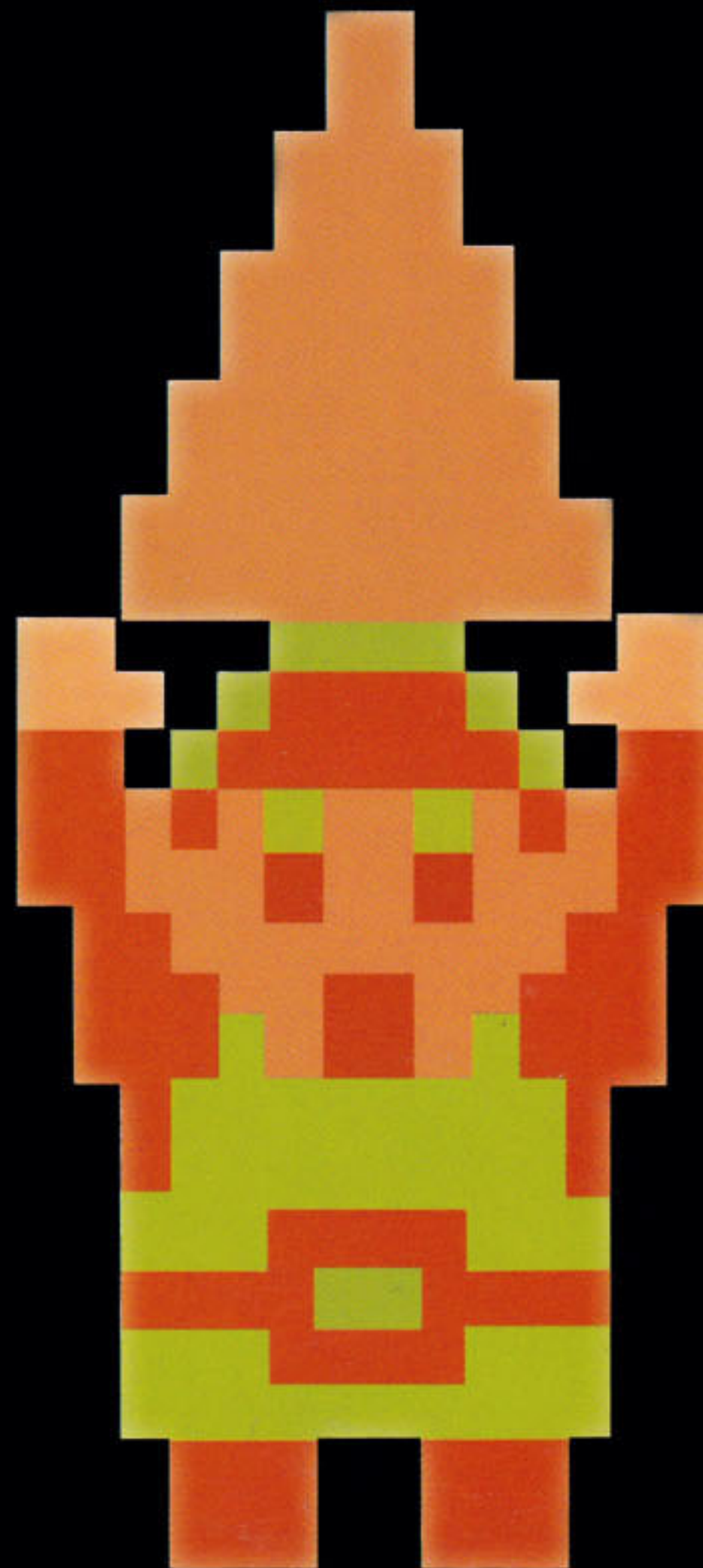
Nintendo®

DOLBY  
PRO LOGIC II



Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. © 2011 Nintendo. The Legend of Zelda and Wii are trademarks of Nintendo.





NINTENDOWORLD.COM.BR

Nº01

R\$ 9,90



7 898918 779674 >

tambor





## Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil\_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: crimsonphoenix

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

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)



[retroavengers.com.br](https://retroavengers.com.br)

