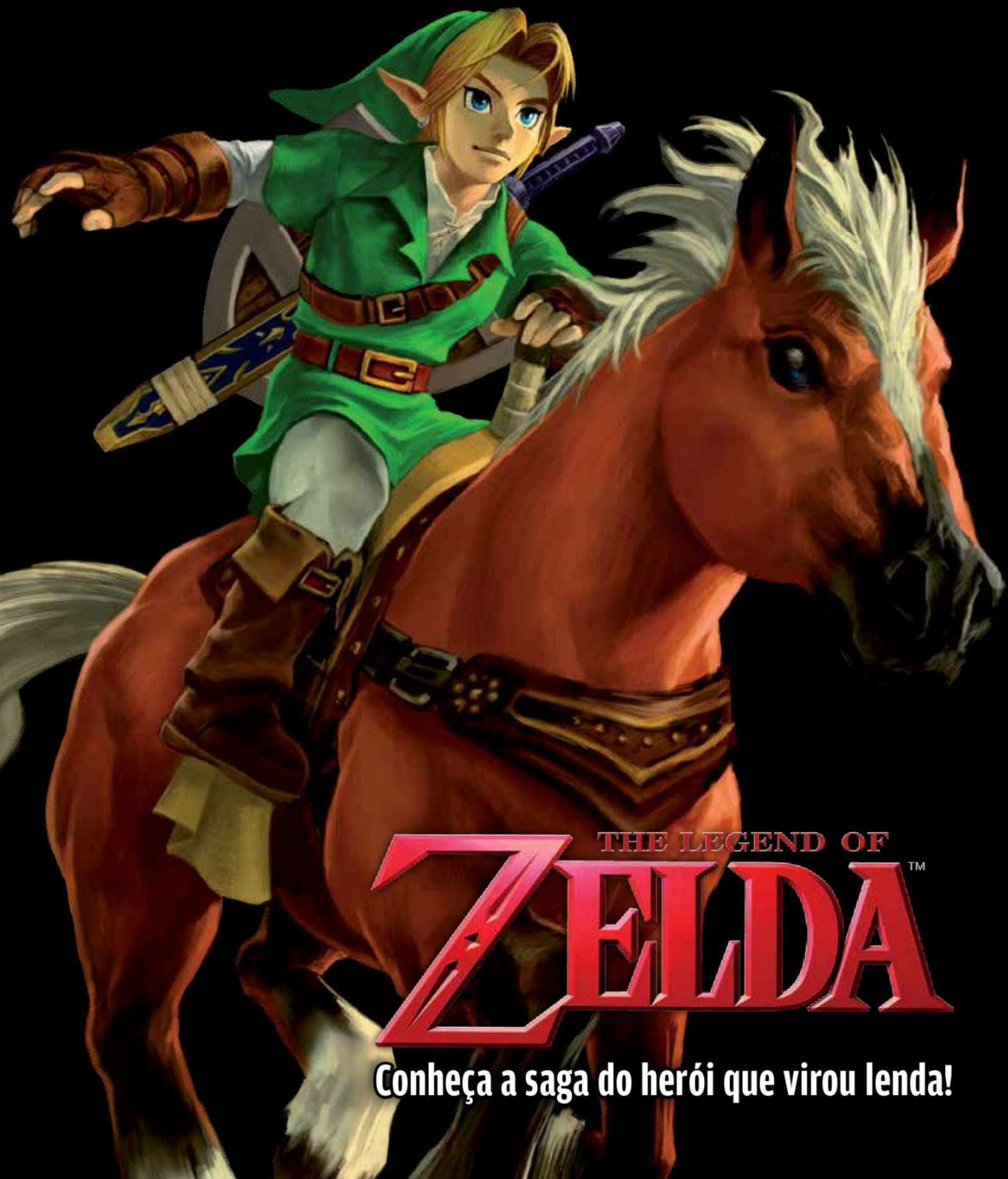


**Nintendo**<sup>®</sup>  
Collection World



THE LEGEND OF  
**ZELDA**<sup>™</sup>

Conheça a saga do herói que virou lenda!



XO

XO

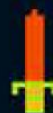
XO



- LIFE -



IT'S DANGEROUS TO GO ALONE! TAKE THIS.





## HEY! LISTEN!

**H**á três anos surgiu na frente de nossos olhos uma grata surpresa. Aproveitando os 25 anos do primeiro *The Legend of Zelda*, data muito comemorada pela Big N, resolvemos fazer a nossa parte, contando o que sabíamos sobre a lenda do Herói do Tempo.

Na ocasião, pessoas ligadas a Nintendo no Brasil não queriam deixar o aniversário passar em branco. Não seria uma apresentação da orquestra Symphony of the Goddesses, como aconteceu em certos países, mas se cogitou algo em menor escala com um grupo local. Fomos consultados a respeito e daí veio a sugestão: uma edição especial, algo de bolso, que fosse dado a quem comparecesse ao evento.

O show não saiu do papel, mas a **Nintendo World Collection** foi parar nele. Em vez de um pequeno guia, lançamos no formato tradicional da revista, com direito a papercraft da Ocarina of Time. Os leitores curtiram a ideia de uma publicação monotemática. Desde então, recebemos mensagens pedindo para adquirir a **NC**, que, felizmente, se esgotou.

Com o retorno da **Collection** em 2014, tivemos uma oportunidade única para relançá-la. Assim, a revista que está em suas mãos, portanto, é mais do que uma remasterização. Em vez de aproveitarmos o material de 2011, fizemos tudo do zero, além de dar aquela atualizada sobre o que aconteceu nesse universo desde então. Não por acaso tivemos muitas novidades em tão pouco tempo, como os lançamentos de *Hyrule Warriors* e *A Link Between Worlds*.

Repetindo o que disse no editorial da edição original, pegue sua espada e seu escudo mais uma vez e entre de cabeça nessa lenda – e não se esqueça de comprar um pouco de poção. Nunca se sabe quando um inimigo pode aparecer... Como é bom voltar ao reino de Zelda!

**IGOR ANDRADE**  
Editor-chefe

[redação@nintendoworld.com.br](mailto:redação@nintendoworld.com.br)  
[facebook.com/NintendoWorld](https://facebook.com/NintendoWorld)  
[twitter.com/nintendoworld\\_](https://twitter.com/nintendoworld_)

## LENDA DE OURO

**O** homem faz sua história, e quando ela vale a pena ser lembrada, é passada de geração em geração. São palavras que os mais velhos transmitem para os mais novos, e as testemunhas se perdem nas areias do tempo. É assim que a maioria dos mitos nasce, mas esse aqui não. Já veio ao mundo como uma lenda.

Disquetes, cartuchos e caixinhas douradas marcaram vidas de jogadores ao redor do globo, conforme o guerreiro de Hyrule mostrava sua coragem e habilidade a cada novo conto de seus grandes feitos. Claro que existem outros heróis por aí, mas nenhum com a grandeza e a profundidade do peregrino de túnica verde.

Mesmo que pareça batida a trama de um cavaleiro que desbrava um reino em busca de sua princesa, a maneira com que esse enredo se reinventa desde 1986 faz de Link algo único em toda a indústria dos videogames, ditando regras de como um bom jogo de aventura, ação e exploração (e por que não RPG?) deve ser.

Hoje, quase três décadas após o título de estreia, ainda louvamos cada nova jornada do reino de Hyrule, esperando um lançamento como se fosse o primeiro, revivendo os sentimentos de uma juventude marcada por castelos e heróis.

Conservador, se atém ao clássico estilo medieval e de combates épicos. Ousado, já se aventurou contra autômatos, fantasmas e viagens temporais. Tradição e inovação sempre encontram o equilíbrio na ponta da lâmina da Master Sword.

São 16 jogos canônicos, um no forno e inúmeros spin-offs e remakes. São mais de 70 milhões de unidades vendidas. O nome forjado a partir da Triforce da Nintendo (Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka e Eiji Aonuma) é um dos mais rentáveis do mercado. Se isso não faz dessa saga uma lenda, não sei o que fará.

**FELIPE CAMAROSI**  
Editor-assistente

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE  
Fellipe Camarossi

ARTE  
Fernando Souza Filho

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO  
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO  
Alex Sandro de Mattos, Bruno Capozzi,  
Bruno Rubio, Danilo Passos,  
Emanuel Sousa, Fábio Cândido,  
Filipe Salles, Guilherme Almeida,  
Hugo H. Pereira, Juno Cecílio  
Luciana Anselmo, Rafael Peccioli  
Moreno, Renato Almeida, Ricardo Syozi,  
Rodrigo Brasiliense, Rodrigo Estevam  
e Thomas Schulze

AGRADECIMENTOS  
(equipe da edição original)  
ARTE: Dani Ianni e Livia Lorena  
TEXTOS: André Onofre, Felipe Caretoni,  
Gustavo Assumpção, Jorge Simão Jr.,  
Lucas Patrício, Luiz Eduardo Freitas,  
Mano Faixa Preta, Paula Travancas,  
Pedro Henrique Lutti Lippe,  
Rafael Neves e Thais Piovesan

PUBLICIDADE  
publicidade@tambordigital.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR  
Fone: (11) 3806-1389  
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO  
redacao@nintendoworld.com.br  
www.nintendoworld.com.br

Rua Américo Vespucci, 260  
Vila Prudente. São Paulo - SP  
CEP: 03135-010

Nintendo World Collection  
Edição 05

You ain't never had a friend like me!

CASE  
EDITORIAL

DIRETORIA  
Joaquim Carqueijó e  
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA  
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA  
Maylene Rocha

CONTATO  
www.caseeditorial.com.br  
Caixa Postal 541  
Tamboão da Serra/SP  
CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da  
Case Editorial com a Tambor

# CORAGEM, PODER E SABEDORIA

O que é mais lendário em The Legend of Zelda?



## IGOR ANDRADE

É tão aventureiro procurar a melhor forma de resolver um puzzle ou como derrotar aquele chefe... Uma bomba aqui ou uma flecha ali nem sempre dão certo. Até que chega um ponto em que traço paralelos entre o que estou vivendo e o que vivi em outros jogos. Af as mecânicas dos desafios se cruzam. Bingo! Já sei o que fazer!



## FELLIPE CAMAROSSI

A mescla entre tradição e inovação que a série perpetua é, no mínimo, lendária. É uma mesma fórmula que se repete a cada jogo, mas, a cada interação, temos uma visão. Sempre um mesmo herói, uma mesma princesa e um mesmo vilão, mas é sempre uma história diferente!



## RODRIGO ESTEVAM

A competência de cativar o jogador e possibilitar que ele se envolva com o mundo e a história do jogo são grandes pontos. Some isso a uma narrativa dinâmica, personagens interessantes e um time de desenvolvimento de primeira qualidade e você chega bem perto de descobrir a resposta dessa pergunta.



## RENATO ALMEIDA

Em meio a tramas fantásticas de fortes princesas e corajosos guerreiros, o que reina é a qualidade de cada jogo e a capacidade de compreender o que há de melhor em cada plataforma. Cada *Zelda* é sempre um game e tanto, seja nos consoles ou nos portáteis. A capacidade de produzir pequenas ou grandes pérolas é realmente mágica!



## FÁBIO CÂNDIDO

É encantar gerações com suas histórias e jogabilidades. É nos colocar, com capacidade ímpar, no papel de heróis de tantas lendas. É adotar o papel de obra de arte completa, com enredo de literatura fantástica, identidade musical com qualidade inquestionável e liberdade visual, criando em cada título algo novo e com belezas sempre diferentes.



## LUCIANA ANSELMO

É o modo como me faz sentir parte daquele universo. Ouvir, entre outras, *Zelda's Lullaby* sempre me emociona, me faz lembrar de quando a escutei pela primeira vez. Essas já se tornaram memórias especiais e este é realmente um sentimento que nenhum outro jogo provoca em mim.



## DANILO PASSOS

Seja desbravando um novo mundo quando crianças (*The Legend of Zelda*), seja na nossa adolescência, onde os problemas se acumulam, (*Ocarina of Time*), Link é reflexo do que queremos ser: ter a coragem para enfrentar tudo, mas não sem a sabedoria de quem nos acompanha.

## NESSA EDIÇÃO

06

### PRINCÍPIO

Em 1986 começou a grande fantasia de Hyrule.

16

### JOGOS CANÔNICOS

Suba na Epona e encare, uma a uma, cada aventura de Link.

33

### ALINHADOS

Fizemos um pôster com a cronologia oficial de *The Legend of Zelda*.

40

### AVENTURAS PARALELAS

Curtimos *Hyrule Warriors*, mas o que dizer de *The Wand of Gamelon*?

56

### DO OUTRO LADO

Como as mitologias influenciaram a mente de Shigeru Miyamoto?

64

### ELE É POP

Easter Eggs, cameos... Homenagens não faltam ao Herói do Tempo.



**HUGO H. PEREIRA**

É a lenda em si. Esse conjunto da história cíclica que se repete, mas cria diversos caminhos, da evolução de uma mesma sociedade, do alto dos céus ao fundo do mar, de toda a fauna, mitologia e personagens, faz com que a série realmente mereça o *Legend* no título.

**JUNO CECILIO**

É tudo papo furado. Todas essas lendas sobre um herói capaz de feitos incríveis são balela. Esse mundão sempre foi seguro, e não há nada de errado acontecendo por aqui. Tirando essas plantas carnívoras querendo morder meu pescoço. E esse ser gigantesco cuspidor de fogo pela caverna. E esse baixinho da floresta se comportando de maneira estranha. Espera, esta é... a Master Sword? Isso não era uma lenda?

**RAFAEL PECCIOLI**

O uso de arquétipos é bastante evidente e dá à série esse jeitão de lenda, claro. O que mais acho legal não é necessariamente a história, mas as possibilidades que os games dão para o jogador explorar mundos incríveis e resolver problemas de formas geniais. Descobrir como usar um Mirror Shield para refletir a luz em um bloco de puzzle ou enfrentar chefões com um martelão brilhante e novo... Esses momentos são lendários!

**BRUNO CAPOZZI**

O grande trunfo é a magia que permeia sua existência. Todos seus ambientes, lendas e personagens pertencem a um universo mágico no qual cada jogador se apega a algo diferente e especial. Criar mundo fictícios nunca foi fácil, mas elaborar algo desta magnitude realmente me lembra o porquê da minha paixão por videogames.

**RICARDO SYOZI**

É seu poder de inovar em seu visual onde nenhuma outra franquia jamais tenta. Desde *A Link To The Past* até o Cel shading de *The Wind Waker*, criou-se uma eterna expectativa de como será o mundo do próximo *Zelda*. Isso é muito maior do que esperar apenas por uma nova aventura.

**ALEX SANDRO**

Não se faz uma lenda sozinho. Por mais que seja o principal responsável por salvar o reino, sempre há alguém para instruir e ajudar Link. Suas companhias são carismáticas, divertidas e, às vezes, até irritantes (Hey, listen!). Mas vai dizer que você não se emociona ao final de cada jogo, quando o herói se despede de seus parceiros?

**THOMAS SCHULZE**

Era Natal de 1998, e só pensava naquele jogo tão aguardado de Nintendo 64. Até a ceia pareceu demorar mais que o de costume, mas finalmente chegou a hora dos presentes – e de virar a madrugada me encantando com um reino fantástico, imerso em uma história épica. Desde *Ocarina of Time*, todo jogo da série traz um pouco da magia dessa noite e me faz sentir uma criança deslumbrada de novo. Nem Barney Stinson é mais lendário do que isso.

**FILIFE SALLES**

Quando pensamos em cenário em literatura, temos a Terra-Média. No cinema, a galáxia de *Star Wars*. Nos videogames, Hyrule é a referência definitiva de universo rico e mágico. Suas raças, profecias, mitologias e protagonistas colocam Miyamoto no mesmo patamar de genialidade de Tolkien e George Lucas.

**RODRIGO BRASILIENSE**

O mais lendário é o elemento que liga a franquia a contos como o de Hércules, Sigurd ou o Rei Artur: a imaginação. Como não dizer que o épico de Link não nos inspira como os mitos no passado? É tudo graças à maestria da Nintendo em contar e recontar sua lenda de forma cada vez mais pulsante. Coisa para poucos. Não vou estranhar se os historiadores do futuro um dia relatarem que o Herói do Tempo foi uma lenda do nosso século.

**EMANUEL SOUSA**

É lugar-comum dizer que Link é um avatar e que o jogador é quem vive a lenda, mas não é disso que falo. Refiro-me às discussões que você já teve com seus amigos ou naquele grupo de Facebook, teorizando, juntando as peças entre cada jogo. Sem saber, talvez você criou "a lenda". Transcendeu a narrativa simples dos jogos e usou abordagens mais profundas. Juntos, demos mais vida a Hyrule do que Farore esperaria.

**GUILHERME ALMEIDA**

Nada mais lendário do que suas músicas. Toda a trilha sonora é perfeita para cada momento retratado, deixando qualquer situação praticamente inesquecível. E sem falar nas melodias que tocamos na *Ocarina of Time* e na *Wind Waker*, que não saem da nossa memória e dos nossos corações.

**BRUNO RUBIO**

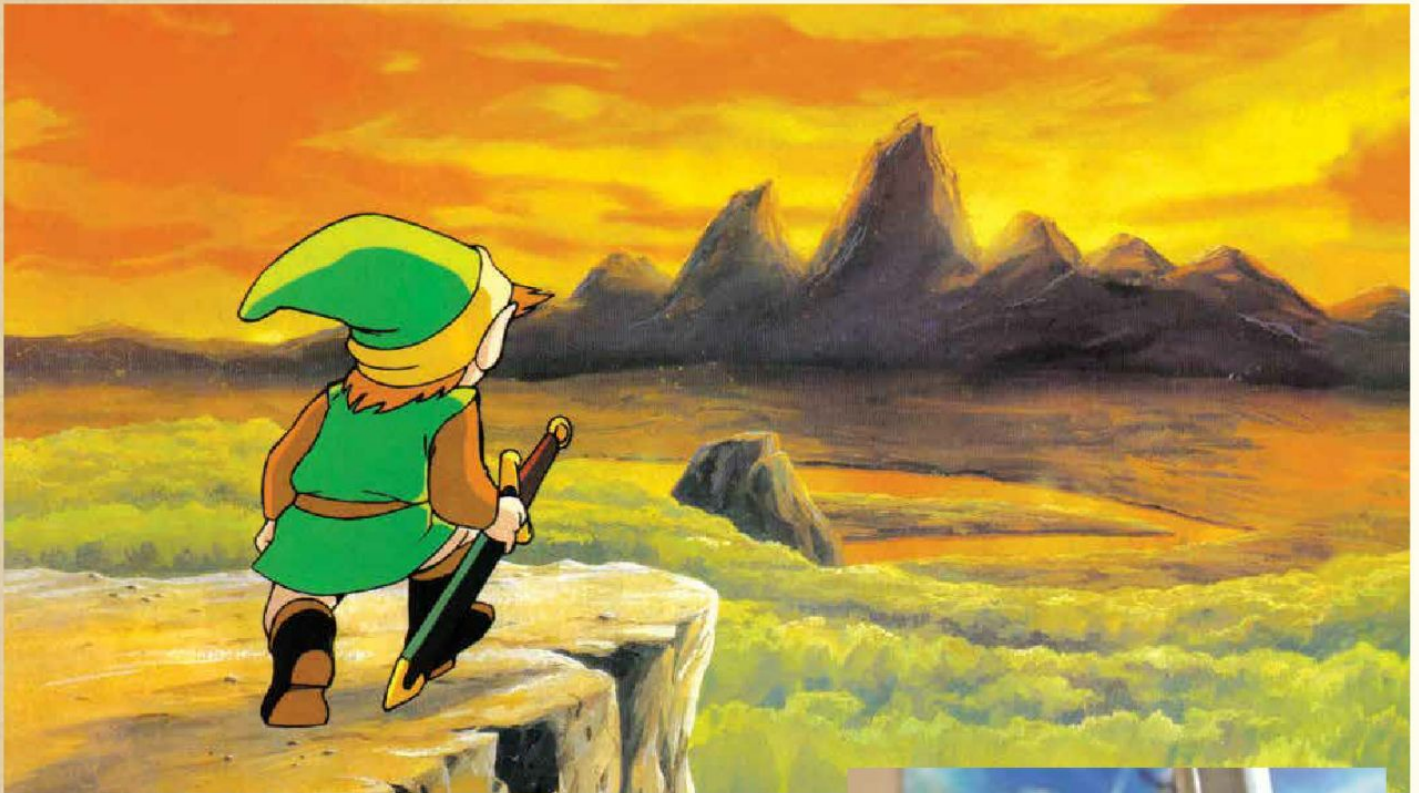
Uma *Ocarina do Tempo*? Dispensa comentários. A Máscara de Majora? Prontamente ligamos aos três dias que antecederam o fim do mundo. A lista é infindável: Midna, Phantom Hourglass, Fi, Lorule, e todos os outros nomes que nos remetem imediatamente às incríveis experiências que tivemos com cada uma dessas lendas.



# A FANTASIA DE HYRULE

EM 1986, A HISTÓRIA DE UM JOVEM GUERREIRO VIROU LENDA NO NINTENDINHO!

RAFAEL PECCIOLI MORENO



**T**empos atrás, o Príncipe das Trevas Gannon roubou a Triforce do Poder. A Princesa Zelda tinha a Triforce da Sabedoria, que foi dividida em oito partes, escondidas de Gannon antes que a princesa fosse capturada. Encontre as unidades. Link, salve-a."

Em 1985, Shigeru Miyamoto já não era mais um desconhecido. Nascido em Sonobe, que fica na região de Quioto, no Japão, lá em 16 de novembro de 1952, ele já havia conquistado a confiança de seus diretores e prestígio internacional, ainda que trabalhasse em uma indústria que engatinhava. Anos antes, o designer foi colocado a cargo de desenvolver um game de arcade para o mercado americano, aproveitando as máquinas do fiasco que foi por lá



*Radar Scope.* O resultado, *Donkey Kong*, foi um imenso sucesso.

Os jogos eletrônicos ganhavam destaque e consoles começavam a despontar no mercado, que logo sofreria uma das suas piores tensões. Saturado, só voltaria a ter credibilidade com o NES, que deu força para os gêneros de plataforma, ação, naves e esportivos. O poderio gráfico, sonoro e de



**Shigeru se inspirou em suas experiências de garoto para fazer *Zelda*. Desde 2000 ele supervisiona a série, que passou para a batuta de Eiji Aonuma**





processamento da primeira metade daquela década implicava em limites severos ao que se podia fazer em cada título. Ao mesmo tempo, forçava os produtores a buscar saídas criativas.

### O MONSTRO

Um microprocessador de 8-bit como CPU rodando a 1,66 MHz, 2048 bytes de memória RAM interna, 16 vezes isso de ROM, resolução de 256 por 240 pixels e cinco canais de som, tudo amplificado pela possibilidade de se adicionar ainda mais poder graças aos cartuchos.

Basicamente, o Nintendo Entertainment System não é nada impressionante para os padrões atuais. Contudo, para a época era um monstro, o mais poderoso que havia. Mesmo assim, desenvolvedores suaram a camisa para fazer tudo se encaixar na proposta.

Para você ter uma ideia, *The Legend of Zelda* vendeu 6,5 milhões de cópias, alavancou a marca da Big N e con-



### CONSOLES E COMPUTADORES

Durante a maior parte da década de 1980 havia uma grande escassez de RPGs nos consoles, ao contrário dos computadores. Enquanto os PCs recebiam jogos mais complexos, os videogames eram palco de títulos mais rápidos e simples. *The Legend of Zelda* fugia do padrão ao estabelecer um mundo vasto e repleto de oportunidades, e abriu as portas para os gêneros de ação e aventura. Para se ter uma ideia da liberdade, era possível chegar ao chefe final sem sequer obter a espada - ainda que fosse necessária para aniquilá-lo.

tribuiu para resgatar o império da diversão eletrônica e cabia em 128 kilobytes. Isso era um exagero para os anos 1980, mas é menos do que o tamanho das próprias imagens que são tiradas do jogo! Sprites eram

reaproveitados com cores diferentes, as três excelentes músicas, clássicos de Koji Kondo, eram mescladas para não cansar, os mapas reorganizavam os elementos de formas novas... Tudo para fazer a mágica acontecer!





## LENDAS MODERNAS

Shigeru Miyamoto foi encarregado de produzir dois jogos para reforçar a linha de novidades dos NES, e passou a criar, ao mesmo tempo, *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda*. Ambos redefiniram o mercado e caíram no gosto do público.

Inspirado por sua infância, o segundo tinha um toque todo pessoal. O designer afirmou em diversas entrevistas que, durante sua infância, gostava de desenhar e desbravar os arredores de sua cidade, o que o levou a descobrir bosques, lagos e uma caverna. Para ele, a sensação de reunir coragem para explorá-la, voltando no dia seguinte com uma lanterna, foi essencial para a aventura de Link.

## CORAGEM PARA VENCER

No guia oficial de *A Link to the Past*, o programador principal, Yasunari Soejima, revelou que o título de 1986 inicialmente só teria dungeons, sem um Overworld. A adição de um mundo que as conectava fez toda a diferença. Desde o início, podíamos entrar no calabouço que quiséssemos, o que rompeu com a linearidade dos jogos da geração. Os itens de cada dungeon aumentavam o leque de opções e alteraram a mecânica de evolução dos RPGs, já que não se limitavam ao mero acréscimo de pontos de vida ou a capacidade de causar mais dano.

"Me lembro que estávamos muito nervosos, pois *Zelda* era o primeiro jogo que forçava o jogador a pensar no que fazer em seguida. Estávamos com medo que o gamer ficasse estressado e cansado com o novo conceito", contou Miya em entrevista de 2003 à revista inglesa *Superplay*.

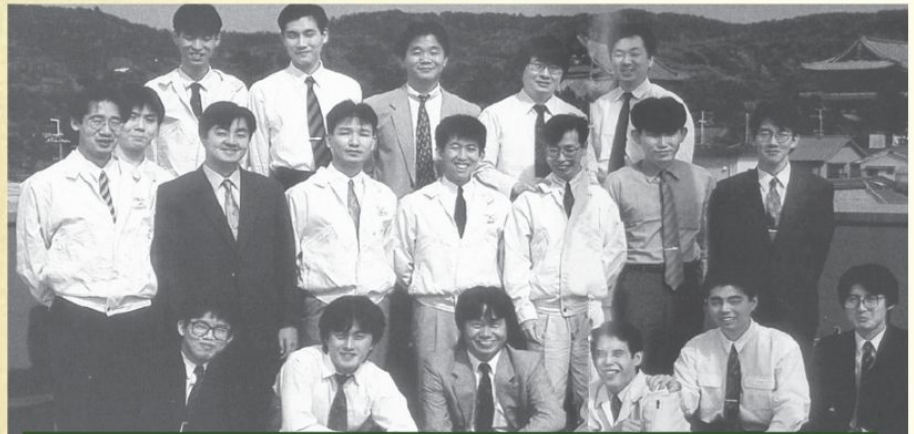
Ainda assim, o time Nintendo R&D4 resolveu apostar - com ótimos retornos -, no boca-a-boca da comunidade



## LEITOR DE DISQUETES

Se desse lado do planeta havia uma crise, no Japão a ideia era economizar com a produção de cartuchos. Por isso a Big N criou o Disk System, que lia games em disquetes, que eram mais potentes e podiam ser produzidos a preços muito mais baixos. *Zelda*, aliás, foi um dos primeiros projetos do periférico do Famicom. Além disso, dava para salvar o jogo, evitando o uso de passwords, e foi adicionado mais um canal de som ao aparelho.

O jogo levou um ano e meio para vir para a Terra do Tio Sam, pois o acessório não chegaria ao Ocidente. Foi necessário então adaptar as fitas com memórias expandidas e uma bateria interna para poder rodá-lo, uma gambiarra que encarecia o processo, mas que virou padrão para títulos com mais conteúdo. Quando enfim foi localizada, a lenda surgiu em um cartucho dourado.



Guerreiros de Hyrule: aí está o R&D4, com destaque para Miyamoto, Kondo e Tezuka







## O CRASH DOS GAMES

O NES foi um console de terceira geração, o segundo videogame de cartuchos produzido pela Nintendo e o primeiro a ser exportado. Foi lançado no Japão em 1983 como Famicom (Family Computer), mas só chegou aos Estados Unidos em 1985. Certo que eram outros tempos e que exportações eram um negócio complicado para empresas que ainda se estruturavam internacionalmente, há outro motivo para essa demora.

Naquele tempo, a indústria dos games faturava aproximadamente US\$ 3,2 bilhões, segundo dados da Nintendo of America. Dois anos depois, esse valor havia caído 97%, para patamares de US\$ 100 milhões. Seu símbolo, a Atari, assumia prejuízos monstruosos. Era impossível investir em jogos nas Américas.

O que se via era um mercado sem inovação e repleto de cópias. Raros eram os títulos que bolavam novos conceitos. Simplesmente plagiavam outros. Os hardwares também levavam muito mais tempo para serem atualizados e substituídos por novas gerações. Nesse marasmo, alguns jogos se sobressaíam, e a Nintendo logo se interessou em repetir o sucesso que *Donkey Kong* havia alcançado. Era o momento de mandar o Famicom para cá.

para disseminar os truques do título e, de quebra, fazer sua publicidade.

Tanto é que o produtor não poupou segredos e incluiu desde inimigos que morriam com gritos do jogador no microfone do controle do Famicom até passagens secretas abertas por bombas.

Ao completar a jornada, dava para jogá-la novamente com as posições dos itens e das dungeons mudadas, algo raro de se ver até hoje.

## OS HERÓIS DA LENDA

Sete pessoas são creditadas pelo título. Destas, apenas o produtor-executivo (e terceiro presidente da Nintendo), Hiroshi Yamauchi, aparece com o nome correto. Os demais receberam homenagens através de pseudônimos. Miyamoto aparece como S. Miyahon.

O designer Takashi Tezuka surge sob a alcunha de Ten Ten, e o compositor Koji Kondo, como Konchan. Os programadores Toshihiko Nakago, Yasunari

Soejima e I. Marui foram creditados, respectivamente, como T. Nakazoo, Yachan e Marumaru. A lenda estava criada!





# OS LADOS DA TRIFORCE

UM VILÃO AMBICIOSO, UMA SÁBIA PRINCESA E UM HERÓI DE PURA BONDADE. COMO NÃO DAR CERTO?

RAFAEL PECCIOLI MORENO

O número três é envolto em fascinação e significados para a humanidade. A concepção da crença nas três deusas de *The Legend of Zelda* não foge muito das tríades que são vistas em religiões verdadeiras. O misticismo que reveste esse número, aliás, é muito bem representado na série.

A Triforce talvez seja o exemplo máximo disso. Trata-se de uma representação do que seriam as três grandes virtudes naquele universo: sabedoria, coragem e poder. Cada uma é personificada, respectivamente, na princesa que dá nome aos jogos, Zelda, no seu protagonista, Link, e no antagonista principal, Ganon.

São figuras que se repetem pelo tempo, na verdade. Com exceção de Ganondorf,

que é representado por uma mesma pessoa que morre e é revivido continuamente, não há um único Link ou uma Zelda apenas, mas diversos. São, por assim dizer, encarnações quase idênticas de seus conceitos.

## HISTÓRIA ESPIRAL

"Quase" porque suas histórias pessoais mudam, bem como detalhes de suas aparências. Talvez o título que deixa isso mais evidente seja *The Wind Wake*, no qual Zelda nem ao menos se parece (inicialmente) com suas antecessoras e Link se encontra em sua versão Toon, acordando de pijamas e ouvindo histórias de um Herói do Tempo que existiu séculos antes.



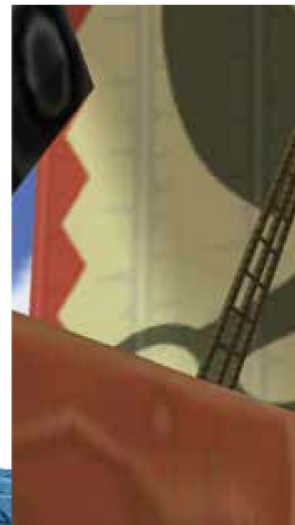
**Ganon não trabalha sozinho, sempre apelando para feiticeiros, como Zant**

O que se mantém é a trama coletiva: Ganondorf, reencarnação de Demise, obtém e porta a Triforce do Poder, imbuído com a essência da divindade Din, enquanto carrega a ira de sua forma demoníaca contra a deusa Hylia e seu escolhido, Link. Em sua busca por destruição e conquista, toma posições de destaque em povos como os Gerudo, dá golpes de Estado em Hyrule e volta e meia inclui em seus planos capturar Zelda, cabendo ao corajoso garoto de gorriño verde recobrar a paz.

*The Legend of Zelda* adota, assim, um tipo cíclico de trama: sempre um mal surge e cabe ao bem enfrentá-lo, só para ele retornar mais tarde. Determinado, o protagonista é representado como um rapaz valente e habilidoso com diversas armas.



**Ganondorf x Zelda e Link:  
luta eterna contra o mal**





## OUTRAS CARAS DE LINK

Toon Link é apenas uma das encarnações "diferentonas" do herói. Ao contrário de Zelda e Ganon, o guerreiro não costuma ter muitas formas, mas algumas chamam a atenção.

Sua versão lobo em *Twilight Princess* é uma das mais drásticas modificações já sofridas. No entanto, não é a única: em *The Minish Cap* ele assume um tamanho minúsculo, enquanto em *Ocarina of Time* o flagramos em duas fases da vida.

Coisas mais drásticas ocorrem em *Majora's Mask*, onde Link pode usar máscaras para se transformar em um Deku, um Goron, um Zora, em um gigante e até mesmo em uma espécie de deidade. Algumas das formas alternativas, porém, são até mais bizarras. Em *Zelda II* há uma magia que permite ser uma fada. Em *A Link to the Past*, Link vira um coelho. Isto consegue ser até pior do que os anéis de *Oracle of Seasons*, que o transformavam em inimigos como um Like Like e um Moblin.



**Não é comum Link assumir outras formas, quando isso acontece vira até lobo!**



É um guerreiro destemido que surge pelos séculos aparentemente sem memórias de vidas passadas, mas com o mesmo destino de amadurecer, obter itens sagrados (como a Master Sword) e lutar para impedir que Hyrule (ou Lorule, Termina, Twilight Realm, Great Sea, ou o que seja) seja arruinado. De fato, Link surge porque um mal também surge - esta é sua sina e o laço que o liga a Ganon. A profecia que os une, afinal, afirma que só uma pessoa pode derrotar o lado negativo.

Os três pilares da série - Zelda, Link e Ganondorf - representam as partes de um sistema cósmico. Quando alguém alcança seu equilíbrio (vencendo os desafios e conquistando a Triforce), um

pedido lhe é concedido, o que metaforicamente significa que para essa pessoa tudo é possível. Por isso, Link sempre tenta impedir Ganon de triunfar: um desejo do vilão seria o fim de tudo.

## OS SERVOS

O Príncipe das Trevas conta com diversos asseclas. Quando ainda era Demise, o Lorde Demônio Ghirahim, que tentava lhe ressuscitar, era nada menos que sua própria espada. Agahnim, por sua vez, foi usado para invadir o Sacred Realm corrompido em *A Link to the Past*.

Twinrova, o par feito pelas bruxas Kotake e Koume, praticamente mães adotivas de Ganondorf em alguns jogos, volta

e meia busca ajudá-lo. Veran, uma maga leal às irmãs feiticeiras, aparece como vilã em *Oracle of Ages* para devastar Labrynna e assim reviver o antagonista. Essa função, na terra de Holodrum, é idêntica a de Onox, de *Oracle of Seasons*.

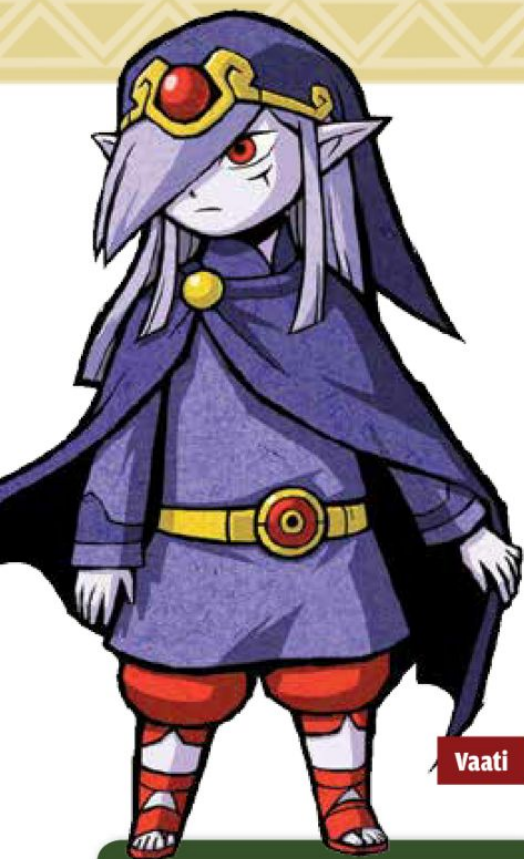
Na verdade, muitos vilões que inicialmente parecem ser o mal supremo do jogo, só no final se revelam que estão lá apenas como servi-



**Ghirahim é o fantoche divo de Demise**

**Twinrova**





Vaati



### A SOMBRA DA MOEDA

Além de duas faces, toda moeda tem uma sombra. No caso da série, ela recebe o nome de Ganon. De longe é o personagem com mais formas alternativas. O vilão pode se transformar em aranhas e lobos gigantes, assumir aparências com feições de touro e porco e até mesmo criar réplicas de si. Phantom Ganon é só o começo. É capaz inclusive de criar alter-egos, como Agahnim. The Imprisoned talvez seja sua feição mais estranha. Ou, antes, como Demise, de quem Ganon - por vezes também é chamado de Ganondorf (forma humana) - é encarnação. Outras vezes, consegue absorver outros seres, como Yuga em *A Link Between Worlds*.



Dark Link

çais. Yuga, o conjurador maquiavélico de *A Link Between Worlds*, e o autoproclamado rei de Twilight, Zant, são dois exemplos de chefões fiéis à causa de trazer Ganon de volta à vida (ajudaria muito se ele parasse de morrer tanto...).

### ALMAS LIVRES PARA DESTRUIR

O universo de *Zelda*, porém, não se limita a você sabe quem. Outros vilões agem por vontade própria. É o caso, por exemplo, do aprendiz de magia Vaati, o minish que traiu seu mestre e se corrompeu em nome do poder em *The Minish Cap*, e de Malladus, outro poderoso demônio que tenta reencarnar no corpo de Zelda em *Spirit Tracks*.

Alguns chefões são tão enigmáticos que mal se sabe se trabalham para Ganon ou não, como o Magician, a figura fantasmagórica que comanda as maldades em *The Adventure of Link*. O sempre misterioso e ameaçador Dark Link, por sua vez, já chegou a ser um chefe final - do mesmo jogo - e é um oponente recorrente, aparecendo geralmente sem avisar.

Propósitos claros, no entanto, não faltam para alguns dos adversários mais individualistas, como o objeto de tortura ritualística que era a *Majora's Mask*. Com uma lua gigante sendo jogada contra o mundo mais sombrio e caótico que já apareceu na franquia, alguém duvida que a máscara quer destruir algo?

Um antagonista que não quer acabar



Shadow Nightmare



Zelda (espírito)

### AS COROAS DO REINO

Tetra, de *Wind Waker*, é talvez a mais radical das transformações de Zelda, pois é a única que nem sequer sabe que é princesa de um reino (que afundou, que seja!). Curioso que no início da linha do tempo da série, ela, por si, só já é uma encarnação da deusa Hyliá.

Apesar disso, a regente de Hyrule usa magias para assumir formas diferentes. Em *Ocarina of Time* se transforma em Sheik, uma figura misteriosa e acrobática que auxilia Link. Vez ou outra também é possuída por Ganon. Em *Spirit Tracks*, porém, é ela que, em sua versão fantasma, resolve dominar as coisas, como os Phantom - armaduras imortais de vários tipos.

Isso afora, a princesa não apresenta muitas outras versões, exceto pela mudança de roupas (como o sobretudo negro em *Twilight Princess* e as vestes de plebeia em *Skyward Sword*).

com nada, no entanto, é o coletivo de Shadow Nightmares. As bizarras seis formas sombrias que desafiam o herói no psicodélico *Link's Awakening* querem preservar a vida. Trata-se de um sonho, e sua função como pesadelo é continuar a alimentar o inquieto sono do Wind Fish. É o próprio Link que destrói o onírico mundo do jogo, na medida em que acabar com isso faz o peixe despertar. Loucura pura!







# BAYONETTA 2

16

© 2014 Nintendo. © SEGA. Wii U is a trademark of Nintendo.

SEGA®

P+

Developed by PLATINUMGAMES INC.

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac

livraria cultura

Walmart.com



# A BÍBLIA DE ZELDA

HYRULE HISTORIA ENCAIXOU AS PEÇAS DE UM MISTERIOSO E INSTIGANTE QUEBRA-CABEÇA

RODRIGO ESTEVAM

Conforme os anos foram passando, a tecnologia foi avançando e, é claro, consoles mais modernos surgiram. Com eles, chegaram novos capítulos de várias séries consagradas. Como já sabemos, *Zelda* recebeu diversos títulos ao longo de seus quase 30 anos de vida. E, como todos os seus games trazem uma porção de personagens recorrentes, mesmo que com diferentes fisionomias (Impa, estamos falando de você!), além de se passarem em sua maioria no reino de Hyrule e fazerem referência a outros capítulos, aos poucos uma linha do tempo foi tomando forma.

Fãs ao redor do mundo debateram calorosamente sobre a ordem na qual os jogos se encaixavam. Botaram para trabalhar a massa cinzenta enquanto faziam conexões entre cada interação da franquia. E assim surgiram diversas teorias, e várias timelines foram ganhando força internet afora.

Mas isso ainda não era suficiente. Por mais que as linhas do tempo da galera fizessem bastante sentido, queríamos um posicionamento oficial da Nintendo. Afinal, sempre que questionados, os produtores e diretores dos jogos sempre se limitavam a dizer que uma versão oficial existia, mas que não podiam comentar sobre o material.

E foi desse jeito, com esse mesmo discurso repetido vezes e mais vezes, que esperamos até o anúncio daquele que prometia trazer todas as respostas. Nossas preces dirigidas a Nayru, Farore e Din foram finalmente atendidas. A Big N, sob a supervisão de Eiji Aonuma, reuniu tudo o que tinha sobre Link e companhia em *Hyrule Historia*. Publicado pela Shogakukan, invadiu as livrarias em dezembro de 2011 no Japão. A demanda dos amantes de Link deu as forças necessárias para que a editora Dark Horse o trouxesse para os norte-americanos em janeiro de 2013. É um sucesso tremendo.



**Sim, ela existe: *Hyrule Historia* provou que até as aventuras mais pitorescas têm seu lugar em uma cronologia**

## A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM

A enciclopédia traz informações até mesmo sobre algumas ideias que acabaram ficando de fora. Em *Twilight Princess* os produtores esboçaram uma versão masculina de Impa, que se chamaria Impaz.

Isso sem contar as mais variadas artworks criadas antes da definição do estilo visual de cada jogo. Em alguns, Zelda está em trajes que parecem ter saído de um filme de ficção-científica, além de um Link transformado em lobo com traços que em muito lembram os de *The Wind Waker*.





## TUDO SOBRE TUDO

Dizer que o livro contém as informações mais importantes sobre os jogos de *Zelda* não é nenhum exagero. Em mais de 280 páginas, que se dividem em três grandes temas, lá estão fatos e curiosidades sobre assuntos que, muitas vezes, não eram vistos pelos fãs com tanta relevância. Isso é legal porque dá maior profundidade ao folclore iniciado por Shigeru Miyamoto em 1986. Saber mais sobre pequenos detalhes nos aproxima ainda mais da série, sua complexa história e seus personagens.

De que outra forma poderíamos descobrir mais sobre o excêntrico Tingle? O bizarro personagem, que flutuava com seu balão por alguns pontos específicos de Termina enquanto desenhava



## A HISTÓRIA QUE A TUDO PRECEDE

A coletânea ainda nos permite conhecer um pouco mais do que veio antes de tudo – ou seja, antes de *Skyward Sword*, o primeiro título da timeline (até agora). Ao final do livro, há uma HQ curta, das mesmas autoras do mangá da franquia, mostrando uma era onde o possivelmente primeiro Link se encontra com a deusa Hylia e rolam os acontecimentos que a levaram a abrir mão de sua imortalidade, salvando seu povo das garras de terríveis demônios.

## O TRISTE FIM DO MAIOR DOS HERÓIS

Em *Twilight Princess*, em dado ponto da história, Link encontra uma figura horripilante: o Hero's Shade, um imenso esqueleto de armadura, que também assumia a forma de um lobo dourado, que oferecia ao nosso herói certas técnicas de luta que o ajudariam em sua aventura.

Apesar disso ficar subentendido, somente em *Hyrule Historia* foi confirmado que aquele era, realmente, o espírito do Herói do Tempo. Triste por não ser reconhecido como o salvador do mundo, pereceu e sua alma vagou em busca de alguém à sua altura, para quem passaria seu conhecimento do campo de batalha. Triste, né?



mapas, tem seu espaço na enciclopédia.

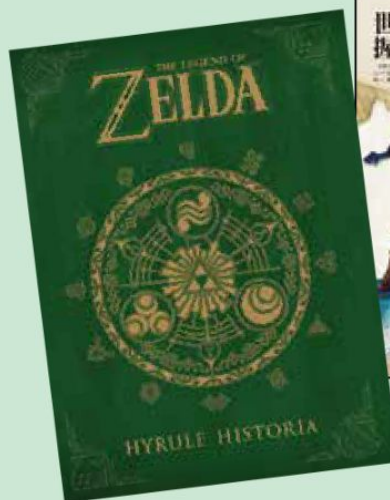
Quer um exemplo? A cobra desenhada nas costas de sua roupa está ali para afugentar possíveis inimigos. Seu cabelo parece ter sido cortado por sua mãe, e o livro ainda traz verdades que você não precisava (e provavelmente não gostaria) de ler. Lá está a espessura dos pelos do peito de Tingle. Eu avisei!

## PASSADO, PRESENTE E FUTURO

Ler *Hyrule Historia* é como viajar no tempo – e, ei, nem precisamos de uma Ocarina do Tempo para isso! O livro, apesar de ser fortemente influenciado pelo lançamento de *Skyward Sword*, esmiúça a série desde seus primórdios.

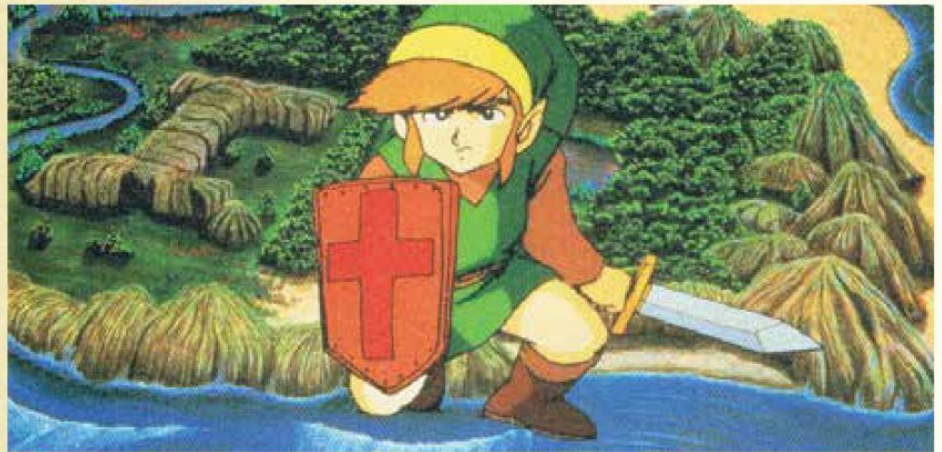
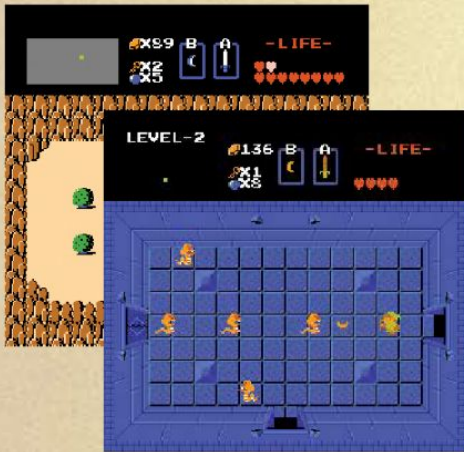
Não apenas ficamos por dentro da produção dos títulos, com textos e artes mostrando conceitos e tramas abandonados, como somos apresentados a informações que ligam cada jogo a suas sequências e prequels.

Isso nos permite ter uma visão holística da série, visualizando a ordem em que cada aventura se encaixa nas eras da linha do tempo. O mais bacana de tudo isso é que a obra, conforme apontam alguns fãs, esconde segredos sobre o futuro de Link que ainda não conseguimos decifrar. Se isso é verdade ou não, só saberemos quando a próxima aventura for lançada. Venha logo, *Zelda Wii U*!



O livro revelou muitas coisas. Agora aguardamos ansiosamente por uma versão atualizada!





# THE LEGEND OF ZELDA

**TODA LENDA TEM SEU INÍCIO. E ESSA COMEÇOU DA MELHOR FORMA!**

RODRIGO ESTEVAM

Tudo começou com um título lançado pela Nintendo para o nipônico Famicom, em 1986, que logo teria sua versão para NES. O lendário Shigeru Miyamoto, criador das maiores minas de ouro da Big N e uma das figuras mais ilustres da indústria dos videogames, havia trabalhado simultaneamente no desenvolvimento de dois jogos nos quais eram depositadas muitas esperanças.

O primeiro era *Super Mario Bros.*, um título de plataforma em progressão lateral, no qual o jogador era encorajado a pontuar cada vez mais e terminar as fases cada vez mais rápido, estrelado pelo encanador que viraria o mais amado do planeta.

Já o segundo era um game de aventura, com elementos de RPG, que se passava em uma terra de fantasia, com uma experiência longa, imersiva e difícil. Nascia ali *The Legend of Zelda*.

Inspirado por situações vividas durante sua infância, quando percorria o interior do Japão desbravando florestas, adentrando cavernas e explorando labirintos, Miyamoto acabou fazendo algo que logo se tornaria extremamente popular – mesmo com sua trama bem simples, na qual o herói deveria andar pelo reino recolhendo artefatos para salvar uma princesa das garras de um terrível vilão.

*Zelda*, de fato, era difícil. Na época, a maioria dos jogos não exigiam que o jogador pensasse demais. Miyamoto queria que o título fosse um pouco mais complexo, que desafiasse as pessoas a descobrirem as coisas por si só, além de estimular o diálogo entre a comunidade, que poderia trocar dicas e estratégias entre si.

Mas, em dado momento, o jovem designer chegou a temer que seu sonho se tornasse desinteressante

para os nintendistas, que poderiam se distanciar do game por achá-lo complicado, difícil ou denso demais.

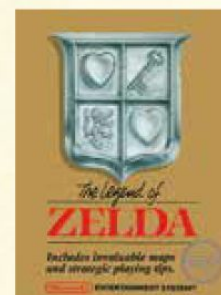
Ledo engano, mestre Shija, já que a aventura vendeu mais de 6,5 milhões de cópias, somando as plataformas para as quais foi lançada, e isso sem contar que o primogênito revolucionou os videogames, com seu estilo repleto de exploração, missões e batalhas, com objetos e salões escondidos por aí, ainda servindo de referência para títulos lançados atualmente.

A inovadora primeira jornada de Link, repleta de calabouços e variadas criaturas para se combater, ganhou um toque ainda mais épico com a trilha sonora incrível desenvolvida pela lenda chamada Koji Kondo, que seria aclamado como um dos maiores compositores do gênero.

E assim surgia uma nova lenda. Não uma comum, mas a lenda de *Zelda*.

## SÃO E SALVO

A criatividade e a capacidade de Shigeru Miyamoto em inovar não apenas trouxeram para os consoles uma experiência próxima dos extensos RPGs, como fizeram com que *The Legend of Zelda* fosse o primeiro jogo da história a salvar seu progresso direto no cartucho, deixando de lado o sistema de passwords, usado até então para levar o jogador ao ponto onde havia parado.



**Lançamento:**  
21/02/1986 (JP) e  
29/07/1987 (EUA)  
**Console:**  
NES  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

É A OVELHA NEGRA DA FAMÍLIA. AINDA ASSIM, MERECE NOSSA ADMIRAÇÃO

THOMAS SCHULZE

"Eu sou erro". A famosa frase de um dos personagens mais enigmáticos da série parece resumir bem como a maioria dos fãs enxerga a segunda aventura de Link no Nintendinho.

Passei anos ouvindo falar sobre como *Zelda II* era a ovelha negra da família, mais difícil que superar o Water Temple com os olhos vendados e mais estranho que Tingle. Mas se Rocky me ensinou alguma coisa, é que muitas vezes torcer pelo azarão vale a pena.

Então lá fui eu me aventurar com esse título tão subestimado. Cá entre nós, a princípio dei razão aos críticos. Lá pela minha trigésima morte na mesma dungeon, me vi obrigado a largar o controle, frustrado e me perguntando o que tinham misturado na bebida de Shigeru Miyamoto.

Foi só quando a poeira baixou que eu

entendi: estava sendo desafiado mais do que já fora por qualquer puzzle ou inimigo que enfrentei pela franquia. E isso era legal demais. *The Adventure of Link* não é um jogo para todo mundo.

Sua dificuldade é muito acima da média, graças aos seus elementos de RPG, exigindo que você volte muitas vezes para a mesma área, até somar pontos suficientes para subir de nível.

Também causa estranheza que a Big N tenha optado por transformar todas as dungeons em fases de plataforma 2D. Porém, quem persevera e supera o choque inicial é recompensado. Basta ficar firme e entrar no clima da aventura para começar a perceber aqueles toques tão especiais presentes em cada capítulo da série.

Na verdade, muitos elementos apresentados aqui acabaram sendo incorporados nas sequências. Pela

primeira vez tínhamos personagens que não eram jogáveis mais ativos, dando dicas sobre o desenrolar da jogatina. Também foi aqui que nasceu a barra de magia, consumida conforme usávamos certos itens e movimentos especiais.

Saria, Darunia, Ruto... Esses nomes soam familiares para você? Muito antes da estreia em *Ocarina of Time*, os Sages emprestaram seus nomes às principais cidades do game. E não podemos nos esquecer do primeiro embate com Shadow Link!

Quem sabe a precisão do combate, que obriga o jogador a calcular a altura dos golpes para superar as armaduras e escudos dos oponentes, não serviu de inspiração para as lutas de *Skyward Sword*?

No fim das contas, erro mesmo é deixar passar batido um dos mais intensos e interessantes capítulos da saga.

## ACONTECE EM HYRULE, FICA EM HYRULE

Link sempre recuperou energia fisingando corações por aí, mas em *Zelda II* nosso herói leva isso mais ao pé da letra. Esse é o único jogo onde o rapaz de túnica verde pode encher sua energia abordando as mulheres das vilas e passando um tempo a sós em suas casas. Com o descanso, mais energia para enfrentar a aventura. Deixe Zelda saber desse esquema maroto...



### Lançamento:

14/01/1987 (JP) e  
01/12/1988 (EUA)

### Console:

NES

### Produção:

Nintendo

### Desenvolvimento:

Nintendo





# A LINK TO THE PAST

**A PRIMEIRA VIAGEM ENTRE DOIS MUNDOS NINGUÉM ESQUECE!**

**RAFAEL PECCIOLI MORENO**

Um dos títulos de SNES mais aclamados e mais bem ranqueados pela mídia especializada, tendo sido um sucesso comercial com mais de 4 milhões e meio de cópias vendidas, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* é um clássico legítimo. Motivos para a boa receptividade não faltam neste que é o terceiro jogo canônico da série e o único no Super Nintendo, a começar pela quebra de paradigmas. A obra foi responsável pelo retorno ao padrão da visão superior e do foco na exploração, após o título de visão lateral e com elementos de RPG, o *Adventure of Link*. Exploração, aliás, é a palavra essencial aqui.

Dividir o universo jogável em dois

mundos, Light Realm e Dark Realm, foi uma sacada genial. A possibilidade de alterar entre ambos e enxergar lugares que se achava conhecer sob outro ponto de vista, somado à necessidade de intercalar entre os dois para dar prosseguimento a uma trama cada vez mais complexa, foi uma revolução para a época. Ter dois continentes para desbravar, sem falar na diversidade de novos inimigos e itens, foi memorável para quem viveu tal experiência.

Ainda hoje a mecânica funciona como motivo para jogos dos mais diversos gêneros, e na franquia inspirou desde *Ocarina of Time*, com sua divisão temporal, até *Twilight Princess* e além. Os gráficos e os elementos da

geração 16-bit marcaram melhoras enormes em relação ao NES. Some a isso comerciais célebres na televisão nos Estados Unidos e no Japão.

Na aventura há ainda a volta de Ganon, solidificando sua posição como antagonista principal – e dando espaço para seus inúmeros outros retornos.

Poucas obras simbolizam tanto a franquia, e toda a indústria dos games, quanto esta. Não escondo que é um dos meus jogos favoritos de todos os tempos. Ele estabelece tantos marcos para a lenda, desde a estruturação da história com dungeons que fazem sentido na narrativa, até a possibilidade de evoluir itens e usá-los para achar os incontáveis segredos de Hyrule, que não espanta que seja colocado até hoje como um dos melhores e mais importantes da linha de *The Legend of Zelda*.



## MARCAS DE UMA LENDA

*A Link to the Past* introduziu diversos elementos que hoje são padrões da série, a começar pela própria Master Sword, a lendária espada que bane o mal, que é um conceito vital no universo de *Zelda*. Link também podia então se mover diagonalmente, o que fazia toda a diferença durante os combates. O uso de um item especial também é marcante em sua jogabilidade. O Magic Mirror do título abriu precedente para objetos como a Ocarina do Tempo, a batuta Wind Waker, o chapéu Minish Cap e outros tantos.



**Lançamento:**  
21/11/1991 (JP) e  
13/04/1992 (EUA)  
**Console:**  
SNES  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# LINK'S AWAKENING

LEVANDO A LENDA CONTIGO PARA TODOS OS CANTOS

RENATO ALMEIDA

As grandes franquias da Nintendo são tão simbólicas, tão ricas e tão complexas que fica difícil imaginar um jogo despido das características mais reconhecidas de seu universo. Talvez por isso, por ousar dar este passo tão arriscado, que *Link's Awakening* seja um dos mais surpreendentes games da longa carreira de Link nos consoles e portáteis. Sem Hyrule, sem a Triforce e sem mesmo Zelda, é um game poético e que, por conta de sua história mais aberta e lúdica, flerta até mesmo com o surrealismo. Por obra de Takashi Tezuka e de-

envolvido inicialmente como uma sequência de *A Link to the Past*, foi no Game Boy que, após uma grande modificação, a história da ilha Koholint seria contada. Após ficar perdido no mar em decorrência de uma tempestade, Link precisa reunir oito instrumentos musicais mágicos e acordar a criatura sagrada Wind Fish e assim conseguir a ajuda necessária para voltar para casa. Dizer mais da história seria estragar descobertas fantásticas, mas acredite: tão simples sinopse dá abertura suficiente para brincar com temas, como fantasia e realidade. Apesar da

ruptura temática, *Link's Awakening* não esquece as grandes lições em termos de gameplay e é uma aventura sólida, com design de personagens cativante, recheada de puzzles desafiadores e com dungeons desenhadas por verdadeiros artistas. A tarefa de amarrar tantos aspectos de bom gosto fica com a bela trilha sonora composta pela dupla Minako Hamano e Kozue Ishikawa, conduzindo a aventura de forma leve e tocante. Talvez o maior ponto fora da curva na história do herói, o título tem seu mérito justamente na liberdade criativa e na visionária execução dentro de um ambiente tão limitado como o de um portátil da era 8-bit.

## COLORINDO UM UNIVERSO

Se havia algum consenso negativo entre críticos e fãs sobre *Link's Awakening* era sua limitação com a paleta de preto e branco do Game Boy. Para um universo simbolicamente tão colorido, a ausência das cores era de fato algo que fazia diferença. Desse modo, anos depois, a Nintendo se encarregou de dar a pincelada final em sua obra ao lançar *Link's Awakening DX* para Game Boy Color. O que poderia parecer uma simples atualização estética, na verdade acabou por traduzir o universo criado pelo time de desenvolvimento de forma ainda mais competente, além de ter uma nova dungeon toda baseada no sistema de cores e ainda trazer uma novidade: a compatibilidade com a Game Boy Printer. Crítica e público agradecem e hoje o game pode ser redescoberto mais uma vez graças a Nintendo eShop do Nintendo 3DS.



**Lançamento:**  
06/06/1993 (JP) e  
08/1993 (EUA)  
**Console:**  
Game Boy  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# OCARINA OF TIME

**A LENDA TRANSCENDE O TEMPO**

LUCIANA ANSELMO

**P**or muito tempo, era comum ver os videogames como um mero meio de se distrair momentaneamente, já que era difícil encontrar grandes enredos ou aventuras mais profundas.

Isso até vemos aquela lua cheia em um céu azul e ouvirmos o som de um piano misturado com o galope de um cavalo que conduzia um garoto de roupas verdes. O título do jogo aparecia lentamente, enquanto aquele menino e seu companheiro continuavam a explorar um campo vasto, com rios, florestas e montanhas ao fundo. Uma cena simples que nos dizia que grandes coisas nos aguardavam, e que hoje é capaz de emocionar todos aqueles

que guardam as lembranças de suas aventuras com o Herói do Tempo.

Ainda considerado um dos melhores jogos da história, *Ocarina of Time* redefiniu muito do que conhecemos sobre games hoje em dia. Seja por suas mecânicas de combate, pelo design em 3D de um mundo tão vasto e com cenários diversificados, pela trilha sonora emocionante, pelos personagens envolventes ou pela incrível trama narrada.

É difícil superá-lo, quando comparado com os títulos que o sucederam, talvez mais pela nostalgia e pelo o que representou na época do que em termos de qualidade. Algo que ficou mais evidente quando a remasteriza-

ção foi lançada para Nintendo 3DS em 2011. O jogo ainda era maravilhoso, mas ficou fácil notar quanto a série evoluiu e a aventura do Nintendo 64 contribuiu para isso acontecer.

E claro, há o fator decisivo para torná-la memorável. Até por sua notoriedade, foi o primeiro game da série de muitas pessoas, e me incluo nessa. Sei bem como é especial e único recordar as horas que passei em Hyrule, seja tocando lindas músicas em minha ocarina, com medo ao explorar templos sombrios, atacando galinhas, cavalgando com Epona ou reencontrando Zelda no castelo depois viajar tantas vezes no tempo para salvar o reino.

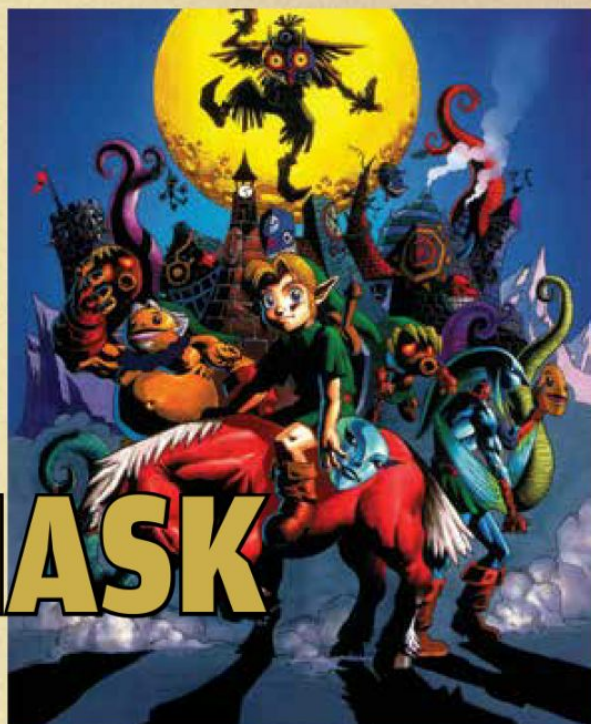
## UM DESTINO BEM TERRÍVEL, NÃO?

Apesar de seu destaque entre tantas encarnações, o Herói do Tempo foi o menos afortunado da franquia. Além de perder sete anos de sua vida para proteger Hyrule, ninguém se lembrou de seus atos depois de que voltou a ser criança. Com o peso de sacrifícios de um adulto, acabou indo parar em Termina, em *Majora's Mask*, onde encontrou uma lua prestes a cair e mais um monte de gente para ajudar. No fim, passou o resto de sua vida amargurado e sem o reconhecimento por suas glórias.



**Lançamento:**  
21/11/1998 (JP) e  
23/11/1998 (EUA)  
**Console:**  
Nintendo 64  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# MAJORA'S MASK

**UM HERÓI SEM HISTÓRIA, UM RENEGADO E UM VENDEDOR DE MÁSCARAS**

RODRIGO BRASILIENSE

**N**ão importa a enrascada em que Link se meta, sempre teremos Hyrule. O mundo pode estar escuro, os inimigos podem ser muitos, mas o fato de estar naquela terra mágica, onde existe a mítica Master Sword e a luz de Zelda, faz com que o coração de qualquer um se aqueça. É por isso que *Majora's Mask* é único. Você e o guerreiro Link são abandonados em uma dimensão estranha, totalmente indefesos, e nada parece ser como imaginamos. Para piorar, a notícia ruim é que aquele mundo está para acabar em literalmente três dias, já que a lua está em rota de colisão.

Primo distante de *Link's Awakening*, o clássico do Nintendo 64 foi ainda mais longe na premissa de introduzir um cenário totalmente fora do universo familiar da série. Vivendo uma fase incrivelmente criativa, a Nintendo

apostou em Termina e em mecânicas nada convencionais. Utilizando todo o hardware do console e mais um pouco – afinal, não podemos esquecer do Expansion Pak e seus 4 MB extras de memória –, vimos uma terra diferente, pontuada por personagens marcantes que seguiam com suas rotinas e influenciavam cada mudança de ambiente.

Caprichos à parte, temos que levar em consideração a própria estrutura da aventura. Não estava brincando quando escrevi que o lugar acabaria em tão pouco tempo. Se você ficasse parado e as 72 horas passassem, só dava para dizer adeus. É aí que *Ocarina do Tempo* entrava em ação. Ressonando com o poder de misteriosos guardiões, Link sempre retornava para o dia em que chegou em Termina, assim arrumando horas suficientes para resolver os

mistérios que levaram o endiabrado Skull Kid a usar a máscara de Majoras, dando início ao apocalipse.

Como se já não bastasse o belo visual do game, que na época superava até mesmo o antecessor *Ocarina of Time*, existe a beleza de se descobrir pouco a pouco uma terra totalmente singular, aprendendo como seus habitantes vivem e, por consequência, assimilamos uma nova lógica para se defender de um mal que, ao contrário de Ganon, amava destruição mais do que controle e opressão.

Com uma trilha sonora que vai do heróico ao insólito, *Majora's Mask* é sem par até os dias de hoje e é exemplo máximo do motivo pelo qual os videogames foram criados: para nos carregar até mundos impossíveis e evocar, por meio daquele frio na espinha, novas formas de reflexão.

## AS MUITAS FACES DA SOBREVIVÊNCIA

Sem ter a Master Sword por perto, o jogo nos obrigava a confiar no poder de misteriosas máscaras que literalmente transformavam Link em outras raças e formas, garantindo os mais inusitados poderes. De repente você era um Zora, depois um Goron. Quanto mais tempo passávamos na maluca Termina, mais as coisas passavam a fazer sentido. E mesmo que não fizessem, acredite, era a única forma de superar suas dungeons que, à primeira vista, pareciam não ter uma solução clara.



**Lançamento:**  
27/04/2000 (JP) e  
26/10/2000 (EUA)  
**Console:**  
Nintendo 64  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo



# ORACLE OF SEASONS & ORACLE OF AGES

NEM ERAS E ESTAÇÕES DO TEMPO PODEM PARAR O HERÓI

FILIPE SALLES

**N**a lista dos melhores jogos do saudoso Game Boy Color, a dobradinha *Oracle* tem seu charme. O primeiro deles está em seu desenvolvimento, feito pela Capcom, marcando a primeira vez que um *Zelda* era criado fora do quartel de Quioto da Big N.

Também foi a primeira vez que a série ganhou ares de *Pokémon*, ao ter duas versões. Diferente dos monstrinhos, *Ages* e *Seasons* não eram semelhantes e cada um contava com tramas, personagens e dungeons exclusivos. Por outro lado, era possí-

vel conectar ambos, desbloqueando itens e revelando o final verdadeiro.

## GRANDE RESPONSABILIDADE

Dar vida a mais um capítulo da saga já é uma grande responsabilidade entre os produtores da Nintendo, você imagina como deve ter sido duro para a Capcom?

A tarefa não foi fácil. Yoshiki Okamoto, que ficou famoso pelo seu desempenho em *Street Fighter II*, pensou em fazer um remake do primeiro *Zelda*. A equipe, no entanto, discordou e, após pouco tempo, a releitura foi cancelada.



## A TRILOGIA QUE NÃO EXISTIU

Antes de adotar o nome *Oracle*, o episódio da lenda de *Zelda* foi planejado para ser uma trilogia, que até já tinha um título pomposo: *The Triforce Trilogy*. Em vez de contar com o lançamento simultâneo, cada jogo apareceria nas prateleiras com poucos meses de diferença entre si. Assim como Din representa as estações e Nayru as eras, a oráculo da vez seria Farore. No enredo planejado para a trilogia, *Zelda* seria a responsável por controlar as estações de Hyrule. Porém, ela seria sequestrada por Ganon, que tomaria para si a Triforce do Poder, enviando o castelo junto do Cajado das Quatro Estações para outra dimensão. A mecânica principal de *Mystical Seed of Courage* estaria nas viagens temporais, enquanto *Mystical Seed of Wisdom* estaria na manipulação de cores e *Mystical Seed of Power* estaria programado para ser o primeiro título com a alteração das estações. Por fim, as viagens temporais foram parar em *Oracle of Ages* enquanto a temática com as cores foi abandonada. O motivo para a mudança? Não foi possível interligar as três versões usando o sistema de senhas. Uma pena...







## OS COMPANHEIROS DE LINK

Epona não foi convocada para as duas aventuras, mas nosso herói não ficou sem montaria. Diferente da égua, Link possui três companheiros com habilidades fora do convencional!

**MOOSH:** o urso azul é pesadão, mas conta com asas que permitem sobrevoar uma área pequena. Usando seu peso como arma, ele desfere o famoso ground pound para dar cabo dos inimigos.

**DIMITRI:** nem sempre os Dodongos são do mal. Dimitri é capaz de nadar e até mesmo subir em cachoeiras, além de ser fofo ao extremo. O bichano morde ou come seus adversários, além de ser arremessado, caso Link tenha o bracelete necessário.

**RICKY:** o canguru boxeador deixa o herói viajar em sua bolsa e saltar por elevações e buracos. Adora fazer pouco caso de seus inimigos pelos seus sopapos e, ao manter o botão de ataque pressionado, desfere um soco tornado. O animal foi visto em 11 das 10 propagandas dos games.

Mas esse não seria o único conceito abandonado. O produtor acabou pedindo a consultoria de Shigeru Miyamoto para seguir adiante.

### ERA OU ESTAÇÕES

Apesar da semelhança com *Link's Awakening*, a dupla contou com uma mecânica que movia sua narrativa. Enquanto *Oracle of Ages* permitia alterar passado e presente, *Oracle of Seasons* colocava as quatro estações à sua disposição.

Ambos contavam com vilões nunca antes vistos, com Onox tocando o terror em *Seasons* e a feiticeira Veran buscando o poder total sobre o continente de Labryna em *Ages*. Mas eles eram simples figurantes, partes de um plano maior.

Como já falamos aqui, algumas ideias projetadas de início não foram pra frente. O material que seria usado no

remake acabou movido para *Mystical Seed of Power*, o primeiro da trilogia, que veio a se tornar *Oracle of Seasons*. Por isso, a maioria de seus chefões são versões renovadas dos primeiros inimigos de Link, como o réptil Aquamentus e os famigerados Dodongo e Gohma, que batem cartão na franquia.

Por sua vez, *Oracle of Ages* conta com antagonistas originais. Mas apenas os fortes encaravam a batalha final contra as gêmeas mais famosas de *Zelda* e a luta contra Ganon. Para conseguir tal façanha, era necessário fechar um dos títulos, guardar a senha e zerar o outro.

Os dois títulos encerraram a fase do GBC com chave de ouro. Para quem não esteve pela área naquela época, vale a pena se aventurar por Labryna (*Ages*) e Holodrum (*Seasons*) comprando os jogos no Virtual Console da Nintendo eShop do Nintendo 3DS!



**Lançamento:**  
27/02/2001 (JP) e  
14/05/2001 (EUA)  
**Console:**  
Game Boy Color  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Capcom





**Maior do que nunca!**





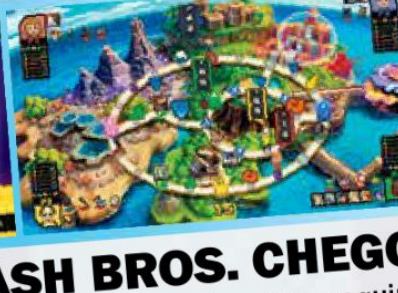
## BATALHE EM DOBRO EM LUTAS COM ATÉ 8 JOGADORES

Se você acha que partidas com quatro pessoas são divertidas, tente lutar com cinco, seis, sete e oito lutadores. Usando uma conexão online, aproveite o melhor do modo multijogador.\*



## ENCARE UMA GIGANTESCA LISTA DE GRANDES ESTRELAS

Escolha entre mais de 40 personagens novos e clássicos e se prepare para batalhar como nunca antes.



## O MAIS NOVO SMASH BROS. CHEGOU

Crie e compartilhe seus próprios estágios e desbloqueie novas customizações e equipamentos para seus lutadores. Compita em desafios indicados por Master Hand. Supere adversários no jogo de tabuleiro Smash Tour e muito mais!



# ACERTE AS CONTAS NO Smash!

## Disponível Já!

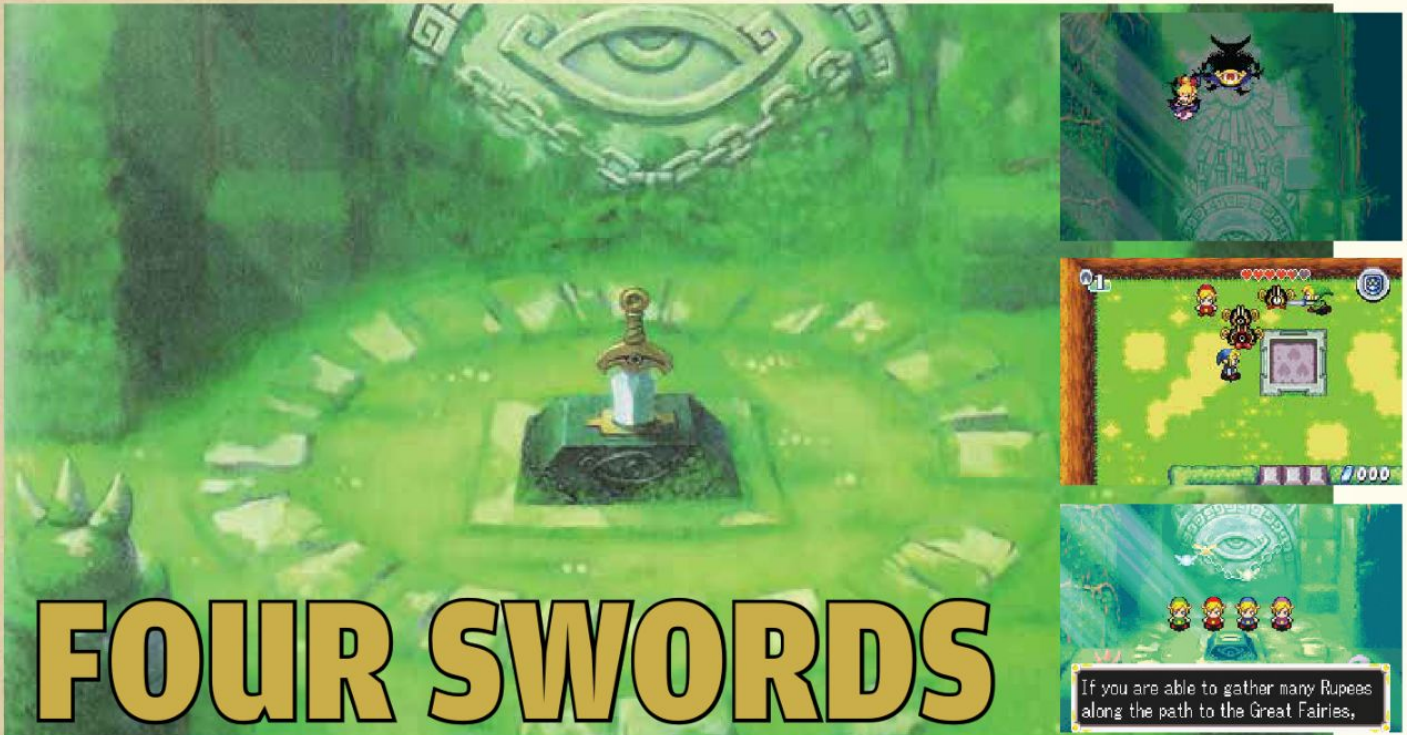
SOMENTE PARA **Wii U**



Requer acessórios adicionais para o modo multijogador. O modo para 8 jogadores pode ser jogado apenas em estágios selecionados. O modo online não oferece suporte para 8 jogadores. Jogo, console e acessórios são vendidos separadamente. É necessária uma conexão de internet banda larga para o modo online. Para maiores informações, visite [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com). © 2014 Nintendo. Original Games: © Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Pokémon Creatures Inc./GAME FREAK Inc./SHIGESATO ITO/APE Inc./INTELLIGENT SYSTEMS/SEGA/CAPCOM CO., LTD./BANDAI NAMCO Games Inc./MONOLITHSOFT. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.







# FOUR SWORDS

**SALVAR O MUNDO É TRABALHO DEMAIS PRA UMA PESSOA SÓ. QUE TAL QUATRO?**

EMANUEL SOUSA

**N**ão estivesse na linha do tempo oficial, se passaria por spin-off. Muito menos abrangente que um *Zelda* padrão, o jogo veio ao mundo já no clima de bônus, ao ser lançado como um extra no cartucho de *A Link to the Past* para Game Boy Advance.

Além de curtinho, trouxe uma característica até então inédita na série: o multiplayer, que por sinal é obrigatório. Duas a quatro pessoas, usando o Cabo Link do GBA, precisavam se ajudar para progredir pelos estágios, ao mesmo tempo em que competiam entre si para ver quem coletava mais Rupees.

Com a *Anniversary Edition*, liberada de forma gratuita e limitada na DSi Channel e na Nintendo eShop anos mais

tarde, se tornou possível a um jogador solitário controlar dois Links, mas isso só mostrou que o game não tem a menor graça sem a presença dos amigos.

Por outro lado, ficou mais fácil juntar o pessoal por não ser preciso ter todos aqueles cabos de antes. Só que, infelizmente, o título não pode mais ser adquirido nas duas lojas digitais, deixando muitos de nós sem aproveitar o pequeno deleite.

Foi em *Four Swords* que o vilão Vaati fez sua estreia. Antes de chegar a seu palácio para enfrentá-lo e resgatar Zelda, passávamos por outros três níveis e obtínhamos chaves especiais com as Grandes Fadas.

Os estágios era compostos de

áreas geradas randomicamente, o que incentivava a jogar mais vezes. Aliás, o jogo só estaria verdadeiramente completo ao ser terminado por três vezes, obtendo as chaves de prata, de ouro e do Herói — evidentemente com dificuldade crescente.

Outro ponto peculiar eram os itens. Em vez de permanentes, só dava para ter um por vez. Para onde foi o inventário infinito de Link, hein?

*Four Swords* pode não ser a experiência definitiva ou mais memorável da saga. Ainda assim, é gostoso lembrar daquela longínqua tarde de infância nas férias, reunindo colegas, um emaranhado de fios e fechando o jogo de cabo a rabo, de uma vez só.

## UM ELO COM O PASSADO

*Four Swords Anniversary Edition* é uma versão lançada de graça para comemorar os 25 anos de *Zelda*, alcançados em 2011. Para dar mais ares de homenagem à série, possui um novo estágio: o Realm of Memories. O interessante é que ele traz seções dos jogos mais clássicos: o primeiro *Zelda*, *A Link to the Past* e *Link's Awakening*. A nostalgia se intensifica com o visual. Em cada trecho, os gráficos assumem a forma dos títulos nostálgicos! Além disso, conta com o *Hero's Trial*: versão sombria e mais difícil dos níveis originais.



### Lançamento:

14/03/2003 (JP) e  
02/12/2003 (EUA)

### Console:

Game Boy Advance

### Produção:

Nintendo

### Desenvolvimento:

Capcom





# THE WIND WAKER

DEIXANDO AS (POLÊMICAS) MUDANÇAS AO SABOR DO VENTO

BRUNO CAPOZZI

Os anos 2000 haviam chegado e o novo milênio prometia muito para a Nintendo. A ansiedade pelo projeto Dolphin aumentava, e os fãs mal podiam esperar pelas novidades que viriam. Com o grande anúncio do GameCube durante a Space World, algumas demonstrações técnicas foram apresentadas para mostrar o potencial do novo console. Entre Luigi, Samus e Pokémon, imagens de uma luta entre Link e Ganondorf em um castelo escuro simplesmente tiraram a galera do sério.

Como algumas das demonstrações deram origem a jogos realmente lançados, como *Metroid Prime* e *Luigi's Mansion*, um rumor de que um novo jogo

da franquia estava para surgir tomou forças. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* estava de fato sendo produzido, porém era bem diferente do material apresentado na feira. Ambientado longe das famosas planícies de Hyrule, Link agora conquistava o oceano.

Toon Link chocou tanto a crítica quanto os fãs. O estilo de arte já conhecido por todos deu lugar a um mundo repleto de cores vivas e um visual totalmente cartunesco. Nesta nova versão, os personagens possuíam animações faciais expressivas, apesar do tom simplista, e todos ambientes foram maravilhosamente retratados com a técnica Cel shading.

Apesar das diferenças gráficas com

seus antecessores, *The Wind Waker* não foge da tradição. Na aventura, Link inicia sua trajetória em uma busca por sua irmã sequestrada e viaja por diferentes ilhas até o confronto com Ganon. Para concluir sua jornada, o herói passa por diferentes dungeons enfrentando tanto enigmas quanto inimigos.

Foi uma grande surpresa para os fãs. Apesar das disparidades com a expectativa do público, o título possui um enredo profundo, exploração diferenciada e toda uma marca que ganhou seus adeptos, abrindo caminho para novas incursões de Toon Link. Isso sem mencionar um dos universos mais bonitos da franquia.

## A MÚSICA DOS VENTOS

A grande sacada de *The Wind Waker* é controlar os ventos. Com uma batuta mágica, Link coloca o ar a seu favor e navega mais rapidamente para seu destino. Assim como em *Ocarina of Time*, é a partir de música que o protagonista ativa o instrumento. O som da Wind Waker também é importante durante os combates. A cada golpe certeiro, uma nota diferente ecoa pelas caixas de som. Quanto maior o combo, o crescendo se destaca mais.



**Lançamento:**  
13/12/2002 (JP) e  
23/03/2003 (EUA)  
**Console:**  
GameCube  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# FOUR SWORDS ADVENTURES

**É TIPO MULTIPLAYER, MAS PODE JOGAR SOZINHO**

**GUILHERME ALMEIDA PRADO**

Seguindo características de seu inspirador, *Four Swords Adventures* deixou de lado o clima de modo especial, levando ao GameCube uma aventura maior, mais completa e mais emocionante, sem deixar de lado o multiplayer.

Após sentir que o selo que prende Vaati estava enfraquecido, Zelda e as donzelas foram verificar a Four Sword junto com Link. Porém, acabaram sendo capturadas por Shadow Link, forçando o herói a tirar a espada do pedestal, libertando o feiticeiro no processo.

Dessa vez, a mecânica cooperativa não era essencial. Caso não tivesse amigos para dividir o trabalho, vários Links eram controlados por uma única pessoa. Mas é claro que, para atingir a experiência definitiva, nada era mais divertido do que chamar mais três parceiros para salvar o mundo.

Se jogar algo na tela do GamePad do Wii U é considerado novidade, em *Four Swords* a ideia era quase a mesma. O Game Boy Advance era a chave no cooperativo, usado como uma segunda tela para exibir dados do jogador. O game pulava para o portátil quando os garotos de túnicas coloridas entravam em alguma casa ou caverna.

Não existia um grande mapa a ser explorado. Eram oito fases, divididas em três estágios, sendo a terceira mais parecida como uma dungeon, enquanto o restante apresentava áreas maiores.

A Hyrule foi concebida em um estilo gráfico semelhante ao de *A Link to the Past*, porém com efeitos em 3D, resultando em um contraste lindo. A novidade ficou com algumas partes em progressão lateral, lembrando a jogabilidade de *Zelda II*.

O aproveitamento dos itens em *Four*

*Swords Adventures* seguiu o padrão do antecessor: eles ficavam espalhados pelas várias fases, sendo substituídos quando eram pegos. O ideal era que cada Link tivesse um item cada, evitando voltas a mais para recuperar aquilo que ficasse para trás.

Além de salvar Hyrule, os jovens disputavam entre si as Force Gems, além de responder um pequeno questionário ao final das fases, influenciando na escolha do melhor herói. Embora seja pouco louvado, *Four Swords Adventures* é o equilíbrio perfeito entre uma aventura tradicional e uma gincana acirrada entre amigos.



**Lançamento:**  
18/03/2004 (JP) e  
07/06/2004 (EUA)  
**Console:**  
GameCube  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo

## UM OUTRO TEMPO?

Originalmente, *Four Swords Adventures* se passaria na guerra citada em *Ocarina of Time*. Porém, os desenvolvedores decidiram focar na jogabilidade, deixando a história mais simples, fazendo com que descartassem a ideia.





## PEQUENAS AVENTURAS, ALTAS EMOÇÕES

JUNO CECILIO

Com visual cartunescos similar ao que apreciamos em *The Wind Waker*, o jogo foi lançado em janeiro de 2005. Praticamente um tempo recorde, já que foi apresentado em setembro de 2004 em um site que revelou a habilidade de encolhimento de Link.

Por ser divertido do começo ao fim, e por ter elementos inéditos, recebeu críticas muito positivas, apesar de ter sido ofuscado pelo anúncio do Nintendo DS e também pela expectativa que *Twilight Princess* causava nos fãs.

Pensado para Game Boy Advance e feito pela Capcom, ficou pouco tempo no forno, e isso explica sua curta duração. Aliás, Keiji Inafune, um dos pais da franquia *Mega Man*, assinou o trabalho como produtor responsável.

A trama girava em torno da raça de seres minúsculos Minish (Picori para os Hylians), que ajudaram a salvar Hyrule um século antes. Eles foram os responsáveis por entregar a um garoto a lâmina que banuiu o mal daquele reino.

O povo daquela região ficou tão grato aos Minish que, desde então, realizavam anualmente o Festival dos Picori. Tudo isso virou uma lenda.

A história começa de verdade com Zelda levando seu amigo Link para a centésima edição da comemoração, na qual, em tese, a porta para o mundo dos Picori seria aberta.

O misterioso Vaati, que venceu o concurso de espadachins da celebração, arruinou a icônica espada, e com seus poderes mágicos infes-

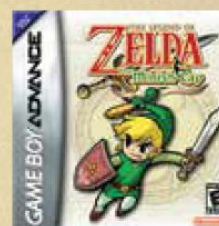
tuou Hyrule de monstros e petrificou Zelda. O rei então pediu a Link que procurasse pela raça diminuta. Somente eles resolveriam a situação.

Em sua jornada, o garoto encontra Ezlo, um ser parecido com um capuz que decide acompanhá-lo. Antes de ter aquela forma, o chapéu era um artesão Minish, que ficou daquele jeito após ser traído por seu aprendiz, Vaati. O vilão pegou o gorro feito pelo seu mestre e se transformou em um poderoso feiticeiro, doido para destruir o mundo.

Ezlo ajuda Link a ficar minúsculo em portais para o mundo Minish, em busca de uma saída para consertar a espada e derrotar o inimigo. Tal mecânica foi incorporada em desafios pra lá de criativos.

### CAPTAIN LINK: TREASURE TRACKER?

Baseado em *The Minish Cap*, *Captain Toad: Treasure Tracker* quase foi um jogo da saga de Link. Shinya Hiratake, diretor do projeto, sonhou com o conceito de mundos microscópicos onde o protagonista não pulasse. Link parecia ser a escolha perfeita, até que Shigeru Miyamoto colocou uma mochila e equipamentos pesados em Toad, que então não conseguiu mais levantar os pés do chão. A brincadeira foi testada em *Super Mario 3D World* e agora virou um jogo com nome e sobrenome. Como seria se ele fosse ambientado em Hyrule?



**Lançamento:**  
04/11/2004 (JP) e  
10/01/2005 (EUA)  
**Console:**  
Game Boy Advance  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Capcom





# TWILIGHT PRINCESS

**TRANSFORMADO EM LOBO, LINK ENCARA O LADO MAIS SOMBRIO DE HYRULE**

**RICARDO SYOZI**

São ótimos games, cada um com seus aspectos fenomenais e muitas vezes inovadores, mas se precisasse escolher um título para mostrar uma mudança significativa na série, então escolheria *Twilight Princess*.

Anunciado como o último jogo da Nintendo para a competente biblioteca do GameCube, logo acabou ganhando uma versão para promover o lançamento do Wii em 2006, um belo chamariz para a revolução que o console estava preparando para oferecer.

Assim, a nova aventura de Link estreou no Wii com uma alteração de visual da água para o vinho, se compararmos com *The Wind Waker*. O herói estava em um

mundo mais cinza, com uma arte mais obscura e uma temática mais adulta.

Os coadjuvantes traziam muita profundidade na história e suas relações com o jovem eram sempre muito interessantes de acompanhar. É claro que o vilão Ganon foi agraciado com sua participação mais assustadora na franquia, em especial na batalha final, onde "épica" é a única palavra que consigo pensar para descrevê-la.

Contudo, não foram os gráficos ou a trama que realmente representaram a revolução de *Twilight Princess*. Foi a jogabilidade. Pela primeira vez, os jogadores puderam se sentir na pele de Link enquanto o herói carregava espada

e escudo. Cada balanço do Wii Remote significava um corte na direção desejada, fosse contra um punhado de grama à procura de Rupees, fosse contra uma feroz criatura. Até mesmo usar um arco e flecha, arma tão importante na franquia, se tornou algo intuitivo e simples de fazer. Era só apontar para o alvo e apertar um botão. Fácil e revolucionário.

## LINK ATRAVÉS DO ESPELHO

Nos acostumamos a ver nosso herói usando a mão esquerda para agir em suas aventuras, mas na versão de Wii para *Twilight Princess* ele se tornou destro! A desculpa da Big N foi que a maioria dos jogadores usaria o lado direito para segurar espadas e outras armas. Por isso, decidiram fazer com que tal lado fosse predominante, o que se encaixaria melhor na dobradinha Wii Remote + Nunchuck. Isso se repetiu em *Skyward Sword*.



**Lançamento:**  
02/12/2006 (JP),  
11/12/2006 (EUA)  
**Console:**  
GameCube  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo

**Lançamento:**  
19/11/2006 (EUA),  
02/12/2006 (JP)  
**Console:**  
Wii  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo







# PHANTOM HOURGLASS

**SALVANDO UM REINO EM ALTO MAR E UMA GARRAFA DE RUM!**

FÁBIO CÂNDIDO

**E**le nasceu para o portátil mais popular da Big N até então, o Nintendo DS. Como é tradição, o título abusava das funcionalidades do console, focando a jogabilidade na tela sensível ao toque e incluindo puzzles que utilizavam o microfone para falar e soprar, a função Sleep - fechar o sistema em determinadas partes da jogatina para descobrir certas formas de avançar, além de ser o primeiro título da saga a dar liberdade para fazer anotações em mapas de dungeons.

A história começa imediatamente

depois de *The Wind Waker*. Link, Tetra e sua tripulação estão numa jornada para encontrar novas terras além do Great Sea, quando se deparam com um navio fantasma. Tetra, contrariando os avisos dos piratas, entra na embarcação misteriosa, onde é atacada. Sem saber o que houve com a garota, Link parte para salvá-la, mas antes que pudesse alcançar o interior do barco, ele some na névoa, deixando o herói à deriva em águas desconhecidas. Com a ajuda da fada Ciela e do capitão Linebeck, o jovem desafia o vilão Bellum.

Era realmente empolgante jogar no multiplayer com um amigo em qualquer lugar ou descobrir como resolver as quests usando as ferramentas do sistema. Através das tentativas e erros, vivemos experiências diferentes, como desenhar à mão o mapa de uma ilha inteira, ou gritar no microfone para que um personagem atrás de uma porta pudesse ouvir. Isso faz valer o tipo de interação proposta por um *Zelda*, nos colocando realmente na aventura. Diga o que quiser, mas é bem mais estiloso navegar por aí do que andar em uma água!

## NIKO, O CENTENÁRIO

Dentro do universo de *Zelda*, com tantos personagens homônimos entre os títulos, é raro ver algum que participe fisicamente de mais de um título. O Pirata Niko foge da regra, aparecendo em três deles. Pirata subordinado de Tetra, é o responsável por recapitular os acontecimentos de *The Wind Waker* em *Phantom Hourglass*, e narra as lendas que deram origem a New Hyrule de *Spirit Tracks*. Em sua casa encontramos coisas que remetem aos títulos anteriores, como um leme, uma miniatura do barco de Tetra, uma hélice da embarcação de Linebeck e retratos no Great Sea de quando era jovem.



**Lançamento:**  
23/06/2007 (JP) e  
01/10/2007 (EUA)  
**Console:**  
Nintendo DS  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# SPIRIT TRACKS

**COLOCANDO HYRULE NOS TRILHOS! OU SERIA O CONTRÁRIO?**

ALVENI LISBOA

**E**sta aí um dos títulos mais diferentes da franquia, a começar pela temática pouco convencional: os trens. Muito populares nos Estados Unidos e especialmente no Japão, eles são o centro das atenções. Além disso, o game usa bastante as funcionalidades do Nintendo DS, como a Stylus, para mover personagens, e o microfone, para assoprar a Spirit Flute.

Cem anos depois dos acontecimentos de *Phantom Hourglass*, Link

é nomeado maquinista por Zelda, cargo importantíssimo em um mundo interligado por trilhos. Logo após a cerimônia, a dupla vai até a Spirit Tower para investigar um "mau pressentimento" da princesa.

Quando chegam lá, Cole, o conselheiro real, arranca o espírito de garota e rouba seu corpo. O objetivo é descobrir o que o cara de duas cartolas e seu capanga planejam fazer e, então, impedir a execução do maléfico plano.

Andar de trem foi uma experiência divertida e nada monótona, já que era preciso desviar ou destruir inimigos, obstáculos e outros veículos no caminho. Apesar de ser uma aventura bem linear, *Spirit Tracks* oferece desafio na medida certa e muita diversidade de ambientes. Tudo isso aliado a um visual bonito e colorido, expressões faciais destacadas, personagens carismáticos e uma aperfeiçoada e inovadora jogabilidade.

## UM ESPÍRITO DO BEM

Um dos aspectos mais legais é que, como Zelda é um espírito, a garota consegue "baixar" nos inimigos, utilizando-os para decifrar os quebra-cabeças das torres. Mais do que isso, é possível voltá-los contra si mesmos, deixando o caminho livre para Link passar. Use o poder dos oponentes para se dar bem e conquistar a vitória!



**Lançamento:**  
23/12/2009 (JP) e  
07/12/2009 (EUA)  
**Console:**  
Nintendo DS  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





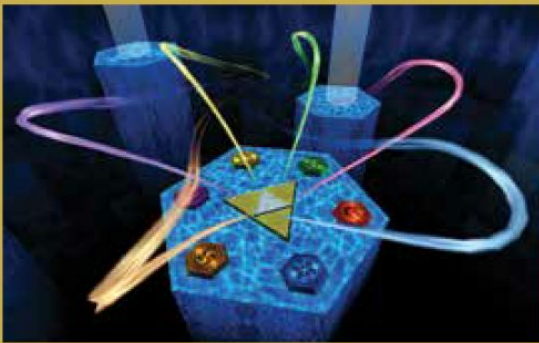
### A ERA DA CRIAÇÃO DO MUNDO

Antes havia apenas o caos. Da ausência da realidade, as deusas douradas – Din, Nayru e Farore, teceram a existência e criaram o mundo. Feito isso, partiram para seu próprio plano, deixando no planeta a deusa menor Hylia. Para cuidar dele, um fragmento do poder imensurável das entidades: a Triforce.



### THE ANCIENT BATTLE

Ciente da existência da Triforce, o Rei dos Demônios, Demise, ergueu das profundezas com seu exército para tomar a superfície. A primeira grande guerra de Hyrule resultou em um embate violento, tendo seu desfecho com Hylia mandando seu povo para as alturas nas ilhas flutuantes de Skyloft. Por consequência, fez um selo que separava os céus da terra e abandonou seu status de deusa, encarnando entre seus protegidos.



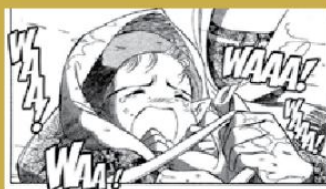
### A ERA DO CAOS E DA PROSPERIDADE

Demise derrotado, as populações dos céus e da superfície se uniram mais uma vez, fundando o reino de Hyrule. Contudo, esse equilíbrio era delicado, visto que inúmeros confrontos marcaram essa época com pessoas ambiciosas tentando ter para si a Triforce. Para guardar o poder sagrado, foi criado o Conselho dos Sábios, liderados por Rauru, que selou o triângulo dourado em Sacred Realm, tendo como chave a Master Sword e as Spiritual Stones. Possivelmente nessa era os Dark Interlopers foram banidos para o Twilight Realm, após tentarem usurpar a Triforce e usar magias obscuras, como as Fused Shadows.



### A ERA DA FORÇA

Anos mais tarde, um novo mal assolou o reino, convocando criaturas das sombras para destruir tudo que a luz deu vida. Contudo, em meio à perdição, os Minish (ou Picori, como chamavam os Hylians) vieram do céu e conferiram ao povo a Picori Blade e a Light Force. Unindo os dois, um herói foi capaz de limpar a terra deste mal, prendendo-o em um baú. Para evitar que a Light Force caísse em mãos erradas, foi selada dentro da linhagem de princesas de Hyrule.



### GUERRA DA UNIFICAÇÃO

Gerações mais tarde, Hyrule encontrou dificuldades para manter a ordem, iniciando um novo conflito, uma verdadeira guerra civil para determinar como deveria ser o reino. O embate fez com que as pessoas abandonassem as grandes metrópoles, incluindo uma mulher que fugiu com seu filho para a Kokiri Forest. No final houve a unificação dos territórios, sob uma forte diplomacia entre as partes do reino.



### MONARQUIA DA TRIFORCE

Após a derrota de Yuga e Ganon, Hyrule entrou em uma era dourada, onde a Família Real cuidou de maneira correta do lugar, que foi apelidado de Reino Dourado. Para que a paz fosse mantida, contavam com a Triforce completa. É uma pena que isso não durou para sempre. Um dos príncipes não tinha o equilíbrio necessário para usar a relíquia. Sendo assim, ele herdou o Poder e a Sabedoria, mas não a Coragem, que somente Zelda sabia onde estava. Sentindo-se traído, encantou a irmã e a amaldiçoou a um sono eterno. Tomado pela culpa, prendeu a garota em um castelo. A partir dali, a Triforce da Coragem se perdeu no tempo.



# SURGE UMA LENDA!

ENTENDA A CRONOLOGIA DE THE LEGEND OF ZELDA

FELIPE CAMAROSI

Desde o princípio da franquia, a saga do Herói do Tempo sempre foi conhecida por ter um rico universo, talvez o mais complexo entre as produções da Nintendo. Alvo das mais diferentes especulações dos fãs, que tentaram alinhar as aventuras, foi somente em 2011, com o lançamento de *Hyrule Historia*, que uma luz foi derramada nesse mistério que perdurou por décadas. Você conhece os detalhes da cronologia? Para nunca esquecer o que vem antes e o que vem depois, ostente esse pôster na parede do seu quarto!

ERA DA CRIAÇÃO DO MUNDO

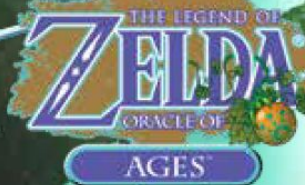
THE ANCIENT BATTLE

A ERA DO CAOS E DA PROSPERIDADE

A ERA DA FORÇA

O DECLÍNIO DE HYRULE E A GUERRA DO APRISIONAMENTO

A GUERRA DA UNIFICAÇÃO



Nintendo®  
World  
Collection





MONARQUIA DA TRIFORCE



The Adventure of  
**LINK**

LEGADO DO HERÓI



EXECUÇÃO DE GANONDORF

O HERÓI TRIUNFA



FUNDAÇÃO  
DE HYRULE



O MUNDO SEM HERÓI





## O DECLÍNIO DE HYRULE E A GUERRA DO APRISIONAMENTO

Com o fracasso de Link, começa uma era de escuridão sobre Hyrule. Como um último recurso, os Sábios colocaram suas forças para selar Ganondorf e a Triforce no Sacred Realm, que se corrompeu com a presença do Rei Demônio (tornando-se o Dark World). Eras depois, após aventureiros sucumbirem às trevas ao tentarem tomar a Triforce, Ganon volta e ataca Hyrule outra uma vez. Os sábios da nova geração se unem aos Cavaleiros de Hyrule e impedem seu avanço, aprisionando o Dark World.



### O HERÓI TRIUNFA

Com grande tenacidade, o Herói do Tempo venceu Ganondorf, que foi selado junto da Triforce do Poder em Sacred Realm. Com sua missão concluída, Link voltou a viver a vida que deixou para trás como criança.



### O MUNDO SEM UM HERÓI

Com Link retornando ao seu tempo, a linhagem do herói foi quebrada no futuro. Isso deixou a população sem proteção quando Ganondorf se libertou e tentou, novamente, dominar Hyrule. Sem o guerreiro, o povo rogou para as deusas, e elas atenderam. Assim que as pessoas se refugiaram nos topos das montanhas, um dilúvio afundou o antigo reino, cobrindo-o com o que se chamaria The Great Sea. Dessa forma acreditaram que o vilão estaria preso pela eternidade...



### FUNDAÇÃO DE NEW HYRULE

Depois de intensa busca, a tripulação de Tetra encontrou um território onde poderia fundar um novo reino. O continente foi nomeado de New Hyrule, em homenagem a aquele que foi soterrado pela chuva torrencial. Outras aventuras surgiriam ali, ainda sob a ameaça do mal...



### A EXECUÇÃO DE GANONDORF

Frustrado por ter seu plano político interceptado, Ganondorf tentou tomar Hyrule a partir da força bruta, mas falhou e foi aprisionado em Arbiter's Grounds. Visto como uma ameaça, os Sábios decidiram executá-lo, mas foram surpreendidos ao se depararem com a Triforce do Poder escolhendo-o como seu portador. Incapazes de matá-lo, usaram o Mirror of Twilight para enviá-lo para o Twilight Realm.



### O LEGADO DO HERÓI

Com as informações vindas do futuro, o guerreiro impediu que Ganondorf usurpasse o reinado de Hyrule. A partir dali, ele seguiria como um dos cavaleiros do reino, servindo de guarda para a Família Real. Claro que antes o jovem precisava procurar uma velha amiga, o que o levaria a uma viagem para outro mundo...





# SKYWARD SWORD

**A VERDADEIRA ORIGEM DA LENDA ESTÁ AQUI!**

BRUNO RUBIO

**P**ensei em iniciar o texto dizendo que *Skyward Sword* possui uma beleza singular. Porém avaliei melhor e, oras, que injustiça seria resumir assim todas as qualidades do meu mais recente *Zelda* favorito... O encantamento não é resultado apenas do belo visual, mas sim de como ele se integra a todos os outros componentes perfeitamente construídos para dar vida a uma aventura tão cativante.

A cada título anunciado, torço para encontrar um novo jogo que consiga romper a estrutura convencional de hub e dungeon existente desde os primórdios da série, mas sem que isso a descaracterize. Mesmo que ainda não tenha sido feito aqui, houve um flerte com essa mudança. Puzzles não eram resolvidos so-

mente em dungeons. Algumas áreas do mundo principal eram fisicamente alteradas por conta de um evento na história, e a presença de dois mundos principais, as ilhas flutuantes e Hyrule, gerou uma dinâmica diferente dos capítulos anteriores.

O uso do Wii Remote Plus representa o clímax de todas as formas de emprego dos controles por movimento desde o lançamento do Wii. É exaustivamente utilizado sem nunca ser invasivo, integrando-se de forma orgânica, seja na navegação pelos menus, passando por batalhas contra inimigos comuns e chefes e culminando até mesmo em momentos singulares da trama. Sinceramente, voltar aos controles tradicionais será difícil pra mim.

Em uma época em que tantos jogos se

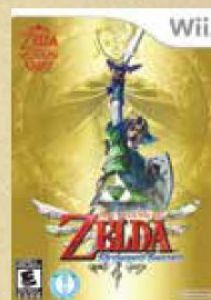
preocupam excessivamente em apresentar uma experiência cinematográfica, *Skyward Sword* consegue estabelecer uma conexão emocional com o jogador somente através da linguagem corporal dos personagens e arcaicas caixas de texto. Fi, a personagem que conduz o desenrolar do enredo, é a responsável pelos momentos mais tocantes, em que me flagrei lacrimejando algumas vezes (coceira nos olhos, é claro).

A história de origem da maior lenda dos videogames não poderia ter sido mais adequada para comemorar os 25 anos de *The Legend Zelda*. Interagir com os carismáticos habitantes de Skyloft, voar com meu raro Loftwing vermelho e ouvir os temas orquestrados só fizeram renovar meu amor pela série.



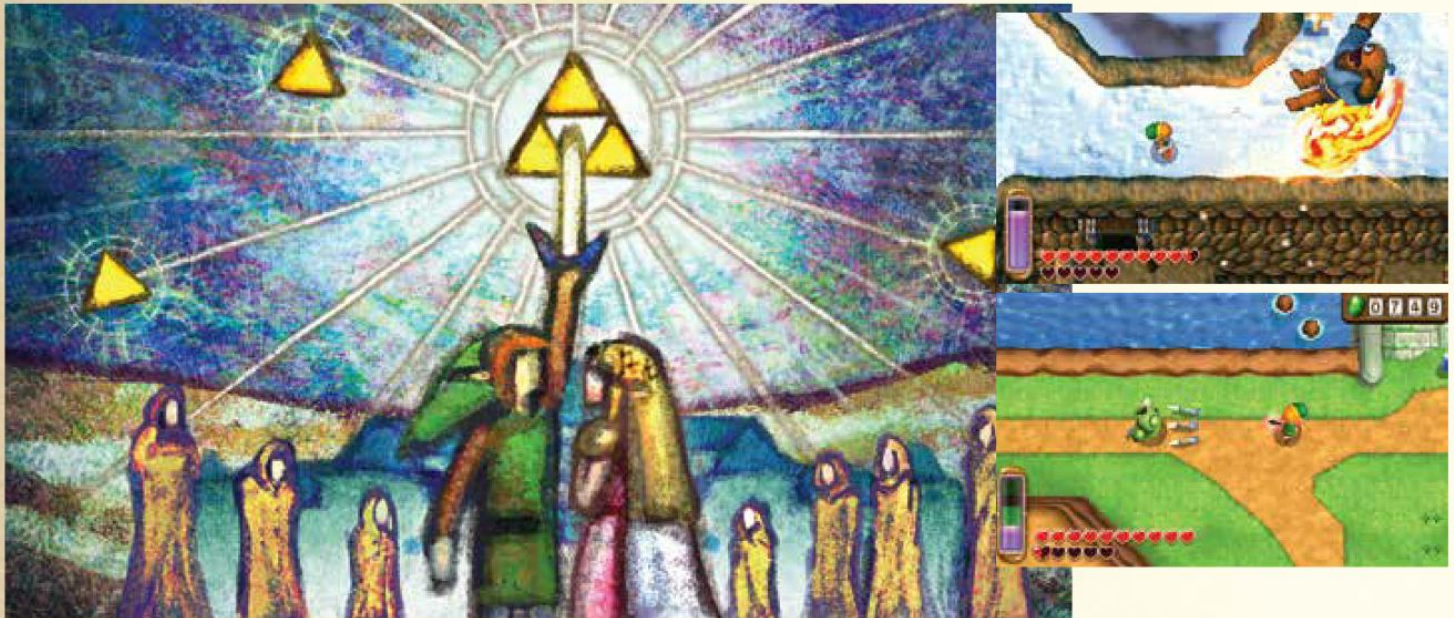
## IMPRESSIONISMO HYRULEANO

Perdi a conta de quantas vezes parei para contemplar as exuberantes paisagens no horizonte de *Skyward Sword*. Quem fez isso ou apenas teve um olhar atento, pôde perceber que elas se assemelhavam mais a uma pintura do que a uma fotografia. Os tons borrados, as imagens que parecem carregar grossas camadas de tinta e a paleta de cores predominante em todo o jogo são um tributo intencional a Paul Cézanne, famoso pintor impressionista do qual Shigeru Miyamoto é um grande fã.



**Lançamento:**  
23/11/2011 (JP) e  
20/11/2011 (EUA)  
**Console:**  
Wii  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# A LINK BETWEEN WORLDS

**A LUZ E AS TREVAS ESTÃO MAIS PRÓXIMAS DO QUE APARENTAM**

ALEX SANDRO DE MATTOS

Um remake de *A Link to the Past* foi o sonho de muitos fãs de *Zelda*, como este que vos escreve. E qual não foi a surpresa ao descobrir que o Nintendo 3DS receberia não um jogo inspirado no clássico, mas um novo título que se passaria nesse mesmo mundo e, o melhor, com a visão superior? *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* acontece seis gerações após a jornada de *A Link to the Past*, quando a Família Real de Hyrule dividiu a Triforce para cessar o mal sobre o reino.

Uma das gratas novidades foi a sensação de liberdade. Pude explorar as dungeons em qualquer ordem, graças ao novo esquema de alugar itens específicos. Mesmo o mapa de Hyrule sendo praticamente idêntico ao da era 16-bit,

a falta de linearidade deu um novo ar ao reino. Outra coisa bacana foi o medidor mágico, que definia o uso do arsenal de Link. Ou seja, cada vez que o herói sacasse um item, a barra diminuía. Se por um lado não era mais preciso procurar ou comprar bombas e flechas, por outro a estratégia era essencial para não deixar o medidor se esgotar, impossibilitando o uso de uma arma, por exemplo, e esperar enchê-lo novamente.

O maior atrativo de *Between Worlds* foi a transformação de Link em uma pintura. Com o uso de um bracelete mágico, o garoto virava um desenho ao se aproximar de paredes e a perspectiva 2D passava para o 3D. Nessa forma, era possível atravessar abismos, passar por grades e rachaduras,

contornar muros e descobrir locais, dando uma nova dinâmica à exploração.

Esse poder também foi essencial para descobrir o reino de Lorule, uma contraparte de Hyrule bastante similar ao Dark World de *A Link to the Past*, e que possuía uma princesa chamada Hilda. Link precisaria ajudar duas princesas e salvar dois reinos para resgatar a paz no mundo. Além das batalhas contra os chefes, as revelações no final do jogo são de surpreender e deixar qualquer fã boquiaberto. É aquela cartada que estava na manga desde o início, mas ninguém percebeu.

A aventura portátil é a união da nostalgia com o ineditismo, da quebra de tradições sem perder a essência. É uma fantástica obra-prima como quadros de arte expostos em grandes museus.

## O COMEÇO DE TERMINA

Para provocar os fãs e dar indícios do retorno de *Majora's Mask*, a Big N encheu *A Link Between Worlds* de referências, como a famosa máscara pendurada na casa de Link, o Milk Bar com um proprietário exatamente idêntico ao do jogo do Nintendo 64, habitantes de Thieves Town usando máscaras e até um diário de Ravio que relatava fatos de três dias em ordem decrescente.



**Lançamento:**  
26/12/2013 (JP) e  
22/11/2013 (EUA)  
**Console:**  
Nintendo 3DS  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# THE LEGEND OF ZELDA

**QUEBRANDO AS PAREDES DOS PARADIGMAS E EXPANDINDO HORIZONTES NO Wii U**

HUGO H. PEREIRA

**D**esde que a Nintendo mostrou a demo do Wii U na E3 de 2011 inspirada em *Zelda*, todos os fãs começaram a especular sobre o futuro da franquia e quando um novo jogo chegaria para o console. Depois de diversos rumores infundados, que incluíam até um Link nos dias atuais carregando um smartphone e tendo Hyrule como uma fantasia da sua imaginação, finalmente mais informações sobre o próximo *The Legend of Zelda* começaram a aparecer.

Foi só então na E3 de 2014 que tivemos as primeiras imagens e dados (um pouco mais) concretos. Inspirado na liberdade que o título original de NES proporcionava, principalmente no que se diz respeito à movimentação e exploração, Eiji Aonuma quer se livrar das convenções impostas pelos jogos

3D mais recentes, que eram lineares e só permitiam que se acessassem áreas através de rotas ou entradas específicas.

Isso ficou muito mais claro em um trailer sensacional, que utiliza os gráficos da aventura, e mostrou uma Hyrule tão expansiva quanto a de *The Wind Waker* (ou até mais), mas sem toda aquela água em excesso. Diversos territórios são vistos ao longe, além de um vulcão (Death Mountain?) em meio a um deserto, moinhos de madeira, topo de uma floresta e até mesmo o pequeno vilarejo onde, provavelmente, vivem as ovelhas e os camponeses que aparecem ao fundo do vídeo.

Todos esses locais citados, incluindo as montanhas quase invisíveis perto do horizonte e vários cenários que ainda vamos descobrir, serão alcançados de diversas formas nesse gigante mundo

aberto que será essa nova interpretação de Hyrule. Por sua vez, isso terá um efeito direto na jogabilidade e na resolução de enigmas, uma vez que o jogador se pegará questionando constantemente: "Para onde ir? Como chegar lá? O que fazer quando estiver ali?".

Um Link sem túnica verde e nenhum sinal da Master Sword despertam muitas curiosidades e teorias, tal qual o uso do paraquedas Sail Cloth, de *Skyward Sword*. O mapa – estima-se que demore mais de uma hora para atravessá-lo –, pode ser cruzado com a Epona ao traçar o caminho no GamePad, que, por acaso, também serve para mirar em inimigos com seu arco e flecha quando a coisa apertar, com direito até a efeito de câmera lenta. Agora é esperar pela nova lenda...

## MUNDO ABERTO

"Se é linear, o jogo não está utilizando todo seu potencial". A frase de Aonuma, se referindo à maneira de se contar histórias, pode indicar que o novo *Zelda* seguirá os moldes de *A Link Between Worlds*. Dado o expansivo ambiente, talvez até o eleve a novos níveis. Finais alternativos ou diferenças nas dungeons e puzzles, dependendo da ordem que são visitados e solucionados? Quem sabe?

THE LEGEND OF  
**ZELDA**

**Lançamento:**  
2015

**Console:**  
Wii U

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Nintendo



# DIMENSÕES PARALELAS

NÃO FALAMOS DE TERMINA OU LORULE, MAS DAS INESQUECÍVEIS AVENTURAS VIVIDAS POR LINK (OU NÃO!) FORA DA LINHA PRINCIPAL

FELIPE CAMAROSSO HUGO H. PEREIRA RODRIGO BRASILIENSE



Criado com a lendária Koei Tecmo, dona da franquia *Dynasty Warriors*, onde personagens históricos enfrentam milhares de inimigos em uma retratação nada realista da arte da guerra, *Hyrule Warriors* colocou a turma de *The Legend of Zelda* em alguns dos embates mais intensos que as planícies de Hyrule já viram - e não poderia ter sido melhor.

Tudo é diferente, e até a jornada começa fora dos moldes. Zelda aqui é princesa regente e Link é cadeite de seu exército. O mundo viveria muitos anos de paz se não fosse uma estranha virada do destino. Cia, observando os eventos que comandam o fluxo do tempo, se apaixona pelo jovem ao ver os feitos de seus antecessores. A sacerdotisa, melhor do que ninguém, sabe que o destino dele era ficar ao lado da princesa. Com o ciúme tocando seu coração, Cia permite que a sombra de Ganon comande sua mente. Assim, heróis e vilões separados por dimensões e séculos entraram em choque.

Apesar do enredo caprichado, em *HW* é a ação que dita as regras. Dizer que o game se resume a enfrentar milhares de minions em vastos campos não deixa de ser verdade, mas são nas nuances herdadas dos quase 30 anos da franquia da Big N que a fórmula se torna única. Não basta apenas abrir caminho. Ao mesmo tempo, resolva pequenos que-

bra-cabeças, desvende padrões de ataques e aprenda a manejar os equipamentos certos contra gigantes chefões.

A tradição dos múltiplos personagens de *Dynasty Warriors* nos deu a chance de finalmente jogar com outras das mais importantes faces de Hyrule. Dessa forma, descobrimos mais sobre suas aspirações e personalidades. Empunhar a poderosa luz de Zelda e seu arco é realmente especial. De Midna a Ruto, desbloquear tais figurões é como reviver o game novamente - isso garante um replay quase sobrenatural. Falando nisso, veja os poderes de Ganon em atividade. Sim, ele é um dos caras jogáveis.

Com um jeitão mais agressivo e com uma trilha sonora frenética (sinta o pedal duplo no tema principal da série!), o crossover é parte importante desse universo, testando rumos para a franquia. É diferente de tudo que a Big N já fez, mas Link já havia encarado situações fora do comum, digamos, em eras um pouco distantes...

**Lançamento:** 14/08/2014 (JP),  
26/09/2014 (EUA)

**Console:** Wii U

**Produção:** Nintendo, Koei Tecmo

**Desenvolvimento:** Omega Force, Team Ninja





## TRILOGIA ESQUECIDA

Em 1993 a Nintendo sondava uma estranha forma de mídia, o CD. Os pequenos discos eram o próximo passo no desenvolvimento de games, mas a sempre caprichosa e calculada empresa de Hiroshi Yamauchi ainda não estava pronta para mergulhar de cabeça. Eles foram aos poucos, colocando um pé de cada vez, e assim surgiu a parceria com a Philips. Detentora do console Phillips CD-i, hoje raro item de colecionador, foram fechados acordos para a produção de três games estrelados por Link.

*The Faces of Evil* e *The Wand of Gamelon* surgiram no mesmo dia, com o lançamento do aparelho. Sem o acompanhamento dos criadores da franquia, pecaram em vários aspectos. Animado e cheio de informação, *Faces* era uma aventura em 2D com um herói tagarela e atrapalhado. Em *Wand* é Zelda quem toma as rédeas, viajando até a ilha de Gamelon para descobrir o paradeiro de Link e seu pai. Em ambos o confronto final é com Ganon, mas no primeiro deles o guerreiro viaja emburrado (após Zelda negar um beijo!) para ilha de Koridai, onde conhece os mistérios das gigantescas pedras mágicas Faces of Evil.

Se os dois títulos foram peculiares, encare *Zelda's Adventure*, que misturava cenas pré-renderizadas, filmagens com atores e ação isométrica. A princesa mais uma vez entrou em ação contra os planos de Ganon, resgatando Link, que foi vítima de uma armadilha. Antes de tudo, ela devia coletar os setes Celestial Signs, artefatos necessários para que todas as sombras do reino fossem banidas.

Apesar da boa intenção, o CD-i sofria com problemas de loading, pois seus jogos exigiam um enorme processamento, e até os títulos licenciados não emplacaram, martelando o último prego que faltava no caixão da parceria da Big N com a Philips. Além de não caber na cronologia, a trilogia foi abominada pela eternidade.



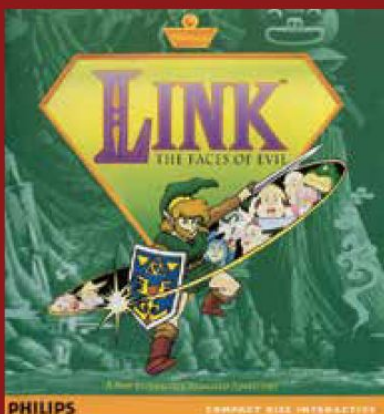
**The Faces of Evil**



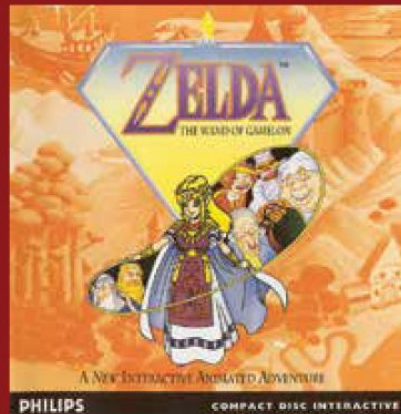
**The Wand of Gamelon**



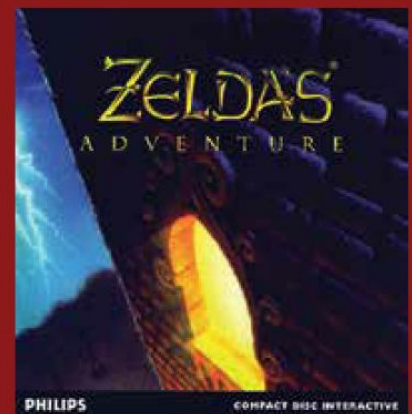
**Zelda's Adventure**



**Lançamento:** 10/10/1993 (EUA)  
**Console:** Philips CD-i  
**Produção:** Philips Media  
**Desenvolvimento:** Animation Magic



**Lançamento:** 10/10/1993 (EUA)  
**Console:** Philips CD-i  
**Produção:** Philips Media  
**Desenvolvimento:** Animation Magic



**Lançamento:** 05/06/1994 (EUA)  
**Console:** Philips CD-i  
**Produção:** Philips Media  
**Desenvolvimento:** Viridis

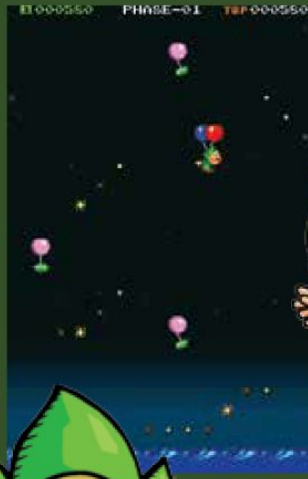


## QUERO SER LINK!

Tingle pode ser bizarro, mas *Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland* (2006) soube entreter. É sério! A história era louca como o próprio protagonista, colocando o homem de 35 anos em desafios em busca de Rupees no menor tempo possível.

Assim, sua passagem para a mítica Rupeeland estaria garantida. Faz sentido? Não muito, mas é uma bela desculpa para curtir suas fases inteligentes. Exclusivo do Club Nintendo japonês, *Tingle's Balloon Fight DS* (2007) era uma releitura do clássico *Balloon Fight*, no qual o carinha de roupa pontuda viajava entre várias ilhas desviando da fúria de seres alados. Última das suas aparições de Tingle no Nintendo DS, *Ripened Tingle's Balloon Trip of Love* (2009) é a mais sem noção.

Ao abrir um livro que o faria popular entre as mulheres, nosso amigo entra na obra. A única forma de escapar da fantástica dimensão era dançar com uma princesa. Paródia do clássico *O Mágico de Oz*, com direito a Espantalho, Mulher de Lata e Leão, o herói e seus companheiros seguiam a estrada de tijolos amarelos em estágios de Point and Click. Uma pena que tais sagas nunca chegaram às Américas...



**Lançamento:** 02/09/2006 (JP),  
14/09/2007 (EU)

**Console:** Nintendo DS

**Produção:** Nintendo

**Desenvolvimento:** Vanpool

**Lançamento:**  
07/04/2007 (JP)

**Console:** Nintendo DS

**Produção:** Nintendo

**Desenvolvimento:** Nintendo

**Lançamento:**  
06/08/2009 (JP)

**Console:** Nintendo DS

**Produção:** Nintendo

**Desenvolvimento:** Vanpool

## MUDA E AJUSTA

A versão definitiva de *Ocarina of Time*, na realidade, era para Nintendo 64DD, periférico que permitia ao console ler discos. Mais do que texturas e gráficos mais belos, *Master Quest* traria inimigos mais inteligentes, áreas inéditas e formas alternativas de explorar Hyrule.

Mais próximo de uma Second Quest, aberta ao final de cada aventura de *The Legend of Zelda*, do que um spin-off, só foi ver a luz do dia com o lançamento de *The Wind Waker*, chegando em uma edição limitada. A espera valeu? E como! *Master Quest* reapareceu como um dos modos de *Ocarina of Time 3D*. No Nintendo 3DS o mundo estava espelhado. Somente os mestres conseguiram encarar!

Na lista dos remakes e remasterizações estão *Link's Awakening DX* (GBA), colorido e com novas dungeons, *The Wind Waker HD* (Wii U), que ficou mais intuitivo, com mapa no GamePad, navegação mais dinâmica e aproveita os recursos do Miiverse, e *Majora's Mask 3D*, que assim como *Ocarina*, vai usar os recursos do 3DS para deixar tudo mais natural.



Ocarina of Time 3D



Majora's Mask 3D



## ACERTE NA MOSCA!

Um dos mais viciantes jogos de Wii teve um desenvolvimento conturbado. Enquanto os produtores eram a favor de enredos épicos, grandes batalhas contra chefes e um estilo faroeste, Shigeru Miyamoto queria algo simples, como uma história paralela a *Twilight Princess*, nenhuma luta contra chefes (acabou liberando uma), tudo embalado em uma distorção temporal que explicasse o spin-off. Isso é só a ponta do iceberg.

O pai do Herói do Tempo pediu que *Link's Crossbow Training* fosse de tiro ao alvo, para que fosse jogado repetidamente, com cada fase durando cerca de três minutos. Caso a pessoa fosse mal em um nível, se sentiria encorajada a recomeçar. Com oito estágios divididos em três fases e uma batalha final, dá para fechá-lo em pouco mais de uma hora. É incrivelmente curto. Claro que é uma ótima oportunidade para rever o mundo de *TP* e competir com amigos. Um brinde que fazia a compra da Wii Zapper valer ainda mais a pena!



Wii Zapper

**Lançamento:** 19/11/2007 (EUA), 01/05/2008 (JP)

**Console:** Wii

**Produção:** Nintendo

**Desenvolvimento:** Nintendo



## PRESENTE DOS CÉUS

Graças ao Satellaview, os donos de Super Famicom acessavam jogos via satélite em seus consoles. A tecnologia complexa que nunca deixou o Japão contou com títulos especiais de *Zelda*, como *BS The Legend of Zelda*, uma versão de *The Legend of Zelda: A Link to the Past* e *BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets*, no qual seu avatar era o grande salvador da pátria.



## DUNGEON DE BOLSO

As primeiras aventuras nos portáteis de Link não foram no Game Boy. Ele já havia viajado nos bolsos, e pulsos, das pessoas antes disso. Em 1989 tivemos *Zelda*, adaptação para Game & Watch, onde se exploravam calabouços em um estilo gráfico semelhante ao de *Adventure of Link*. Já *The Legend of Zelda Game Watch*, era um relógio com um game no estilo do título original! O jogo do portátil de duas telas foi relançado em 1998 na série Nintendo Mini Classics e em *Game & Watch Gallery 4*, em 2002, do Game Boy Advance.



## QUER SER MEU amiibo?

Os bonecos interativos não servem apenas para deixar sua prateleira mais bonita, como também dão vida a Link e companhia em *Smash Bros. para Wii U*, conferem roupas especiais para os Mii de *Mario Kart 8*, liberam equipamentos únicos em *Hyrule Warriors* e muito mais ainda está por vir! Até agora existem as versões de *Zelda*, Link, Sheik e Toon Link.







# A VIDA EM HYRULE

DOS CÉUS AOS MARES, CONHEÇA A SOCIEDADE REGIDA POR ZELDA (E PROTEGIDA POR LINK)

ALEX SANDRO MATTOS FELLIPE CAMAROSI HUGO H. PEREIRA

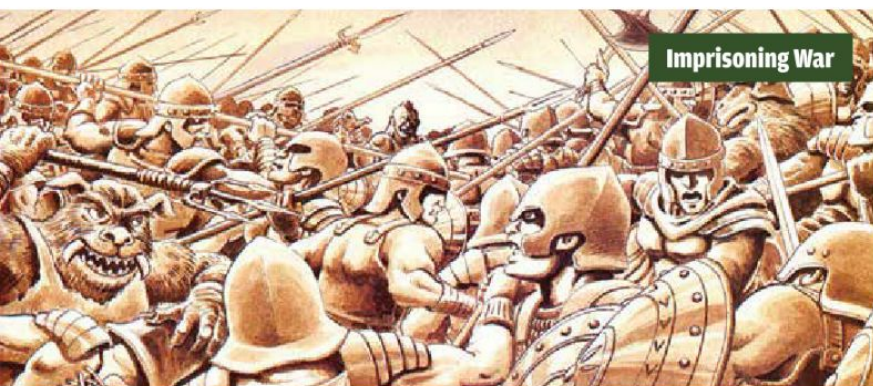
**D**a origem nos céus até os mares mais longínquos, a vida dos hyruleanos é cercada de um mundo repleto de detalhes. Dito isso, que tal uma pequena aula de sociologia, história e geografia sobre essa sociedade tão surpreendente?

## ENTRE O DIVINO E O SANGRENTO

Os moradores de Hyrule são muito apegados a lendas. Mais do que isso, a teologia é algo que integra a filosofia deles, com crenças fortíssimas nas histórias de seus antepassados. É raro encontrar alguém que não acredite no

conto da origem do universo e das três deusas, mesmo entre os vilões.

Contudo, não há uma classe social influente como um clero, tampouco rituais de adoração de divindades. Pelo menos não nos dias atuais. Entretanto, é notável que o simbolismo seja persisten-







te, especialmente quando se levam em conta os diversos templos erguidos nos quatro cantos do reino. Há um para cada sábio da antiguidade, embora boa parte esteja abandonada, deixados apenas como monumentos de uma fé e de uma estima que já foi mais forte. Estão lá para lembrar quem lutou por uma sociedade mais justa.

Aliás, a palavra lutar define a sina desse reino. Mesmo antes de sua fundação, Hyrule é marcada pelas cicatrizes de guerras. A Ancient Battle, confronto entre os demônios de Demise e a deusa Hylia, a Battle for the Sacred Realm, confronto onde os Sages foram criados e selaram a Triforce em uma realidade paralela, e a Hyrulean Civil War, confronto que antecede os eventos de *Ocarina of Time*, são apenas alguns dos entraves que dificultaram, e muito, que a ordem fosse alcançada.

### NAS MÃOS DA REALEZA

A busca pela harmonia acontece através da política, algo que fica nas mãos da Família Real, composta exclusivamente de Hylians. Herdeiros da deusa menor, o sangue divino corre em suas veias, o que explica os poderes sobrenaturais que praticamente todos seus membros possuem. Por isso, o governo é uma monarquia hereditária e, aparentemente, absolutista. O pilar é a princesa, sempre batizada de Zelda.

Para garantir a proteção da realeza há os Sheikah e a força militar de Hyrule. Enquanto o primeiro grupo tem feito um excelente trabalho, garantindo a vida das encarnações da divindade, o exército não é de impressionar. Nunca foi capaz de deter o avanço de inimigos, missão que acaba ficando com o herói de verde.

Entretanto, o conflito Imprisoning War (na linha do tempo de *A Link to the Past*)

contou com a participação dos Knights of Hyrule para deter e aprisionar Ganon. Só não sabemos se esse grupo era apenas a guarda real ou tinha guerreiros de outras tribos, o que seria perfeitamente aceitável – e poético, levando em conta que Ancient Battle colocou todos contra Demise.

Já a economia da região é surpreendentemente uniforme. A mesma moeda circula em qualquer lugar. As Rupee têm tanta estabilidade comercial que mesmo outros territórios a adotaram, como Koholint Island, Termina, Holodrum e Lorule. Tal eficiência só é possível por um único motivo: o equilíbrio entre as bases da sociedade.

### HARMONIA ENTRE REINOS

Enquanto a Família Real parece ter o domínio sobre toda a região de Hyrule, há uma relação respeitosa com outros povos. A diplomacia é extremamente valorizada e, desde tempos imemoriais,

há certa harmonia entre Zoras, Gorons e formas humanas, com uma divisão de tarefas e responsabilidades.

Enquanto cada tribo tem sua forma de governo, recorrendo a líderes e reis, a ligação com Castle Town permite um melhor aproveitamento dos recursos naturais. Os Zoras costumam cuidar da manutenção das águas, enquanto Gorons são mineradores. Isso tudo contribui com a redução na desigualdade social. É difícil encontrar pessoas muito ricas e outras muito pobres por lá.

### MUITAS ERAS

O que dizer da geografia hyruleana quando ela é mais instável que um vendedor de máscaras? Existem muitos períodos na história de Hyrule e a cada jogo o território é mostrado de uma maneira. Todavia, algumas coisas são constantes. Death Mountain se impõe no horizonte, enquanto Lake Hylia se apresenta na direção oposta das







montanhas. Kakariko Village é a cidade-satélite de Castle Town.

Usando *Ocarina of Time* de referência, por ser o título central da franquia, temos Hyrule Castle ao norte. Contudo, com o passar das eras, houve um processo de expansão, o que levou a fortaleza para o leste de Lake Hylia, causando um isolamento ainda maior do Gerudo Desert. Com o movimento, novas áreas foram exploradas, como terras férteis para agropecuária ao sul, na região de Ordon, e climas gélidos mais ao norte, ao oeste do domínio dos Zoras.

Uma das estruturas mais antigas daquela sociedade é o Temple of Time, construído em cima de Temple of Hylia, que vemos em *Skyward Sword*. O santuário não somente abriga o último Portão do Tempo como também a Master Sword. Ficava no coração de Castle Town até *Ocarina of Time*, mas os conflitos fizeram com que a monarquia tomasse uma atitude, reforçando sua segurança.

A primeira teoria diz que, quando o franco desenvolvimento aconteceu,

deixaram para trás o templo e as terras ao seu redor. A floresta tomou conta das ruínas. Assim, aquilo que um dia foi o Sacred Ground se tornou o Sacred Grove que vemos em *Twilight Princess*, uma área sagrada que a natureza criou como mecanismo de defesa para a espada.

A segunda teoria é que o Pedestal do Tempo foi levado para longe, escondido em Lost Woods por ser, obviamente, um local que poucos ousariam desbravar. Seu labirinto, que pode deixar qualquer um louco ao andar em círculos eternamente, era o local perfeito para proteger a Master Sword. O que sustenta esse argumento é o fato da espada ficar na floresta ao norte de Kakariko Village em *A Link to the Past*.

Na outra vertente, em cada linha do tempo a Família Real tomou medidas diferentes. De qualquer maneira, a confusão existe porque Hyrule é repleta de sistemas ambientais, com seus lagos, rios, cachoeiras, pântanos (The Swamp, Castor Wilds, Midoro), desertos (Lanayru, Gerudo, Parapa), montanhas,

vulcões... Era de se esperar que, com o caminhar dos anos, sofresse mutações.

### FLUTUANTE E ABENÇOADA

Toda civilização tem sua origem. A de Hyrule está no Skyloft. Antes de explorarmos as ilhas, é necessário compreender por qual razão elas ficavam nos céus. Pouco depois da criação do mundo, Hylia, abençoada com o poder da Triforce, viveu um intenso embate com o exército de Demise. Para salvar os humanos, a deusa os reuniu ao redor de sua estátua e elevou porções de terra, que ganharam uma barreira de nuvens entre a superfície (Surface).

Com a ajuda de diversas criaturas, a divindade venceu a guerra, aprisionando Demise no local de onde Skyloft se despreendeu. A área ficou conhecida como Sealed Grounds. Os anos que sucederam o fato ficaram conhecidos como A Era dos Céus. Passou-se tanto tempo desde a ascensão das ilhas que a história virou um mero mito. A devoção à deusa, entretanto, se manteve intacta.







As ilhotas ao redor de Skyloft sediavam principalmente atrações de entretenimento e diversão. Bamboo Island, por exemplo, abrigava o minigame Clean Cut, e Fun Fun Island abrigava o Dodoh's High Five. Também havia o pub Lumpy Pumpkin na Pumpkin Landing e a Bug Island, na qual eventualmente havia um jogo de caça a insetos, o Bug Heaven. Ela, no entanto, ficava em um local especial: o Thunderhead. Envolto em uma densa camada de nuvens que girava sem parar, lá também ficava a Isle of Songs e a baleia alada Levias.

Com a Triforce em mãos, Link fez um pedido e as deusas devolveram Skyloft ao plano terreno, como uma tentativa final de derrotar Demise, que se safou do aprisionamento. Como consequência, os ex-moradores da ilha deram os primeiros passos para fundar Hyrule.

### O GRANDE MAR

Uma das linhas da saga, além da polêmica de ser protagonizada por Toon

Link (adoramos ele!), viveu a maior intervenção das divindades após o estabelecimento de Hyrule. Depois da batalha que selou Ganondorf no Sacred Realm, a paz se estabeleceu e o jovem de túnica seguiu seu caminho. Até que, inexplicavelmente, a magia que prendia o Gerudo enfraqueceu e ele fugiu. Sem o herói, e após o rei falhar em impedir o vilão, uma chuva torrencial tomou conta das planícies, transformando os cumes das montanhas em ilhas.

Ganondorf e sua legião, que já haviam invadido o reino, foram paralisados no tempo e perderam suas cores, graças a um selo posto na Master Sword, que estava fincada no Pedestal do Tempo. Com uma camada de ar repousando entre o antigo reino embaixo d'água e o que viria ser o Great Sea, os anos se foram e o povo quase esqueceu do que estava sob eles.

Na superfície do mar havia 49 ilhas, abrigando os mais diversos biomas e servindo para os mais inúmeros



propósitos. Pequenas cidades, templos para deusas ou para fins pessoais ou comerciais, raramente visitamos uma porção de terra que lembrasse outra já visitada.

Entretanto, várias delas tinham elementos que remetiam a locais conhecidos por Link antes do dilúvio, como Forest Haven (Kokiri Forest), Dragon Roost Island (Death Mountain), Windfall island (Kakariko Village) e Forsaken Fortress (Gerudo Fortress). Ao final da Era do Grande Mar, Ganondorf é



Link está todo pimpão ao lado de sua família. Mal sabe o que o aguarda no Great Sea...





**Seja Hyrule ou terras paralelas, como Lorule, tais regiões sempre têm diferentes biomas (da neve ao deserto)**



novamente derrotado, mas com ele se foi o rei de Hyrule e a camada de ar que protegia o reino submerso, pondo um fim à antiga civilização. Coube então a Link e Zelda povoarem uma nova nação, dando início a expedições marítimas que ficaram conhecidas como a Era da Grande Viagem.

**NOS TRILHOS**

Após a inundação em *The Wind Waker* e os acontecimentos de *Phantom Hourglass*, o grupo de piratas liderado por Tetra (Zelda) se deparou com um continente, onde havia uma enorme torre ao centro que foi utilizada para aprisionar o demônio Malladus. Era da Tower of Spirits que saíam os Spirit Tracks que mantinham o selo para assegurar que o local não fosse tomado pelas trevas. Ali nasceu New Hyrule.

As ferrovias foram essenciais para sua expansão. É interessante notar o visual menos medieval, adotado em toda a série, e mais renascentista. Daí vem a Era do Renascimento. O novo continente não se diferencia muito dos velhos reinos, sendo dividido em cinco regiões com geografia e climas próprios. A

sudoeste da Tower of Spirits, há o Forest Realm. Lá estão a nova Lost Woods, Aboda Village, Whittleton e Castle Town. Na parte noroeste está o Snow Realm. A área congelada é da tribo Anouki, que tem uma vila própria, além de várias estações, como a Wellspring, Snowdrift e Slippery.

No Fire Realm, região montanhosa no nordeste, vivem os Gorons. Mesmo com as várias erupções, isso não impediu que fossem estruturados os Dark Ore Mine, Disorientation Station, Ends of the Earth

Station, Goron Target Range, Goron Village e Mountain of Fire. A sudeste da Tower of Spirits está o Ocean Realm. Os trilhos espirituais interligam as ilhas Papuchia Village, Lost at Sea Station e Pirate Hideout, mas também possui rotas submersas.

Por fim, Sand Realm é a última região da New Hyrule e a menor de todas. Fica entre Fire Realm e Ocean Realm, onde estão o Sand Sanctuary e o Sand Temple.

Na saga não faltam lugares para explorar!

**A Tower of Spirits é o grande símbolo de New Hyrule**



**Slippery Station**



**Fire Realm**



# REINO PARA TODOS

A diversidade dos povos que habitam as regiões de cada era de Hyrule é de babar. As raças possuem culturas e características próprias e sempre socorrem ou pedem auxílio a Link. Esses carinhos certamente já tiveram seus lares invadidos por um garoto que destrói vasos com seus Spin Attack.

## HYLIAN

São como os humanos, mas possuem orelhas pontudas, que permitem ouvir mensagens divinas. Por serem fiéis às divindades, são considerados superiores. Já foram predominantes no reino.



## HUMANOS

São seres comuns que habitam várias regiões do mundo. Possuem orelhas arredondadas e são a raça mais populosa de Hyrule.



## KOKIRI

Formado por crianças que jamais crescem, os Kokiris vivem na floresta, vestem roupas verdes e possuem fadas. Guiados pelo guardião Great Deku Tree, os Kokiris não deixam a floresta. É perigoso...

## GORON

Os carismáticos comedores de pedras vivem em pontos montanhosos. Os Gorons possuem um grande senso de coletividade e podem atingir uma velocidade incrível ao rolar. Raças das mais antigas da série, foram arqueólogos e mercadores nas eras mais antigas.



## ZORA

Exímios nadadores, os Zoras pertencem a uma raça aquática que serve à Família Real de Hyrule, apesar de possuírem uma estrutura hierárquica independente. Em sua maioria são pacíficos, mas a subespécie River Zora é extremamente hostil.



## GERUDO

Conhecidos como os ladrões do deserto, o povo vive em grandes fortalezas e distante de outras espécies. São formados somente por mulheres. Porém, a cada século nasce um homem, que é reverenciado e se torna o rei delas.



## SHEIKAH

A tribo que protege a Família Real com suas vidas é uma raça considerada praticamente extinta, pois muitos representantes morreram em guerras. São habilidosos em combates e conhecidos como "as sombras dos Hylians".







### FAIRY

As fadas são pequenas criaturas brilhantes e voadoras que têm habilidades de cura. Algumas acompanham nosso herói em certas aventuras, como Navi, Talt e Ciela.

### DEKU

A raça similar a uma planta habita as florestas de Hyrule. Seu corpo é feito de madeira e pode cuspir nozes ou bolhas. A maioria dos Dekus é brava, mas há alguns sociáveis.



### MINISH

Também chamado de Picori, a raça é de pequenos seres espertos, do tamanho de um polegar, que somente crianças bem comportadas conseguem enxergar. Parecem pequenos ratos com orelhas pontudas e, por praticamente não serem vistos, dizem por lá que não passam de folclore.

### KOROK

Descendentes dos Kokiri, os Korok se transformaram em uma espécie de planta quando o reino foi alagado. Semelhantes a troncos de árvores, cada membro possui uma folha diferente sobre a face.



### YETI

Apesar de serem chamados de monstros das neves comedores de humanos, os Yetis são bondosos e gentis. Habitam a congelante Peak Province e possuem o corpo coberto por uma pelagem branca.

### RITO

Os Rito evoluíram dos Zoras quando as águas salgadas do Great Sea invadiram Hyrule. A raça tem traços de humanos e de pássaros, sendo responsável pela entrega de correspondências.



### OCCA

Metade humanóide e metade galinha, habitam City in the Sky. É dito que os Ooccas são a raça mais próxima dos deuses e que já foi a mais evoluída, entretanto, anos de isolamento a deixou nessa curiosa forma.





### TWILI

Após a criação da Triforce, uma tribo de feiticeiros conhecida como Interlopers tentou invadir o Sacred Realm, mas falhou. Din, Nayru e Farore baniram o grupo para o Twilight Realm, um reino crepuscular. Por causa do ambiente, eles evoluíram para uma forma preta e branca, transformando-se nos Twili, seres pacíficos e adaptados ao estilo de vida nesse reino.



### ANOUKI

Semelhante a um híbrido entre rena e pinguim, habitam as regiões gélidas. Devido a um acordo de paz, os Anoukis vivem em harmonia em uma vila juntamente com a tribo Yook.



### LOKOMO

Pertencem a uma misteriosa raça de sábios em New Hyrule. Com suas pernas curtas, se movimentam usando máquinas. O nome Lokomo é derivado da palavra locomotiva, relacionado aos trens de *Spirit Tracks*.



### KIKWI

A pequena raça gentil e inteligente vive em Faron Woods. Na hora do perigo, os Kikwis se camuflam usando uma espécie de planta que sai de suas costas.



### MOGMA

Habitam o subterrâneo de Eldin Volcano. Eles parecem toupeiras e aproveitam seus longos braços para cavar, sempre em busca de algum valioso tesouro.



### ANCIENT ROBOT

Habitantes do deserto de *Skyward Sword*, as pessoas que viviam na região utilizavam esses robôs para realizar trabalhos pesados. Poucos dessa raça restaram após a guerra na superfície.



### PARELLA

Desconfiados, fogem em situações que causem medo. São seres aquáticos invertebrados similares a cavalos-marinhos, o que permite que atravessem pequenos espaços. Vivem em Lake Floria.





# Uma Épica Aventura espera por você na região de Hoenn!



COMECE sua jornada escolhendo seu parceiro Pokémon. Treine, evolua e libere novas e poderosas MegaEvoluções!



TREECKO



TORCHIC



MUOKIP





# POKÉMON OMEGA RUBY



# POKÉMON ALPHA SAPHIRE



EM BREVE!

LEVE A JORNADA  
A NOVAS ALTURAS

[www.PokemonRubySapphire.com](http://www.PokemonRubySapphire.com)



Saraiva



livraria cultura

Walmart.com





# MUNDOS CONECTADOS

ENTRE UM JOGO E OUTRO EXISTEM LIGAÇÕES MUITO MAIS OBSCURAS DO QUE VOCÊ PENSA

FELIPE CAMAROSI

Às vezes, um artefato ou um ser mitológico aparece em mais de uma aventura de Link. Seria apenas coincidência? Existe algo a mais ligando as realidades da (confusa) linha temporal de *The Legend of Zelda*? Consultamos os Sábios!

## UMA AJUDA ALADA

Em *Twilight Princess*, conhecemos a curiosa tribo Oocca. Pouco maiores que os Cuccos, compensam sua aparência bizarra com uma grande inteligência e, segundo a história do jogo, são co-fundadores do reino de Hyrule, descendo dos céus para ajudar os Hylians a criar sua civilização. Além disso, são considerados "muito próximos dos deuses". Isso nos leva a crer que, de alguma forma, são descendentes dos Loftwings de *Skyward Sword*, os pássaros do Skyloft.



## HERANÇA DE FAMÍLIA

A harpa usada por Sheik em *Ocarina of Time* é mais antiga do que aparenta. Se você reparar nos detalhes, verá que o instrumento é o mesmo que Zelda usou em *Skyward Sword*, que, por sua vez, era tocado antes por Hylia.



**Loftwings: mero transporte ou protetores dos Hylians?**

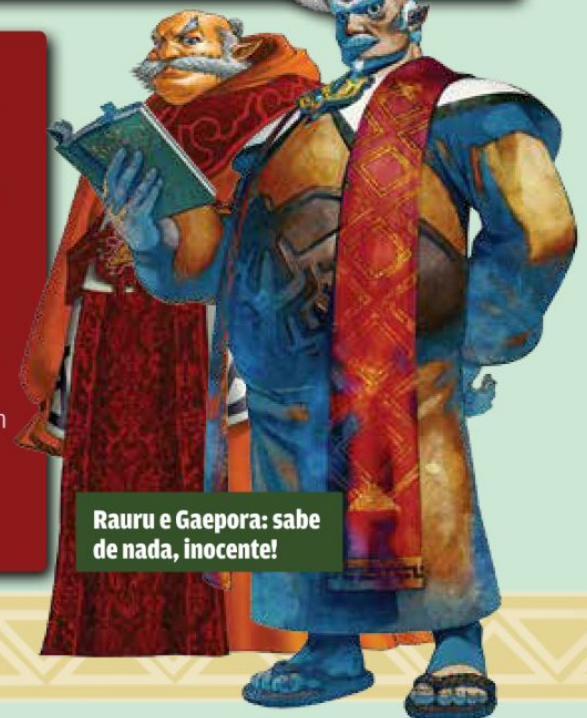
## HISTÓRIA DE PESCADOR

Levias é uma baleia alada designada pela deusa Hylia para proteger os céus. Responsável por guardar a melodia que levaria o herói até a Triforce, a criatura seria fiel às ordens até hoje. Ou será que não? Animais semelhantes surgiram na série, como o Wind Fish de *Link's Awakening*, e ambos possuem relações com músicas e são venerados. Poderia haver uma conexão entre eles? Nem vamos falar de Ocean King, divindade que realiza desejos, e de Lord Jabu-Jabu, venerado pelos Zoras...



## O PRIMEIRO SÁBIO

Gaepora não é apenas o pai de Zelda em *Skyward Sword*. O homem serve de figura paterna para Link, auxiliando-o a vencer seus desafios com sabedoria, e mantém o povo de Skyloft unido e forte. Isso nos faz pensar que ele é o primeiro Sage of Light, um dos seis guardiões do Sacred Realm, morada da Triforce. A prova? Em *Ocarina of Time*, Rauru divide suas feições com a coruja Kaepora Gaebora. Se no Skyloft vivia "o povo dos pássaros", tudo se encaixa perfeitamente.



**Rauru e Gaepora: sabe de nada, inocente!**



## FORÇA DA SABEDORIA

Apesar das semelhanças com uma das partes da Triforce, não há nenhuma menção sobre uma conexão do objeto com a Light Force de *The Minish Cap*. A luz veio dos céus e ficou abrigada na Família Real, transmitida entre suas herdeiras (de Zelda a Zelda). A Light Force confere poderes, o que bate com o perfil da Triforce da Sabedoria. Entretanto, o presente das divindades estava supostamente selado até os eventos de *Ocarina of Time*, o que tira um pouco de credibilidade da teoria.



## MINÉRIO DO TEMPO

Em *Hyrule Historia* dá a entender que a Ocarina do Tempo foi feita de Timeshift Stones, que emanam um campo de viagem temporal, fazendo seu raio alcançar séculos no passado, revelando como o local foi um dia. Polidas, as pedras eram marcadas com o símbolo dos Sheikah. Julgando que Impa, que integra a tribo, deve ter sido quem instruiu Zelda sobre a ocarina...



## AS FACES DO MAL

Ao perecer no embate contra Link em *Skyward Sword*, Demise rogou uma maldição. Seu ódio infindável o faria voltar de geração em geração para atormentar os descendentes de seus oponentes. Enquanto pensamos em Ganon, é perfeitamente possível que ele esteja por trás de outras entidades, como Malladus, de *Spirit Tracks*, que tinha uma aparência bestial e precisava do corpo humano de Hylia (ou seja, Zelda) para ressuscitar.



Fi é um espírito exigente!

## LÂMINA PRECONCEITUOSA

A Master Sword é uma arma inteligente graças ao espírito que nela habita. Fi age de forma lógica e racional, e possivelmente por causa disso Link envelheceu sete anos quando a puxou do pedestal em *Ocarina of Time*. Assim ele teria a mesma idade de quem a empunhou séculos atrás. Esperar pelo amadurecimento do herói, contudo, trouxe consequências. Com isso, a lâmina não mais repetiu a ação. Na linha de *The Wind Waker*, quando ela recuperou seus poderes, aceitou o jovem Link como seu mestre, pois viu o estrago feito pelo tempo. Já na linha na qual o herói é derrotado, a arma aceita os guerreiros posteriores mesmo sendo crianças. Esperar pelo envelhecimento deles poderia fortalecer o mal.



## FUTURO NO PASSADO?

No vídeo apresentado na E3 de 2014 de *The Legend of Zelda* para Wii U, nosso herói ostenta uma flecha curiosa, aparentemente com uma tecnologia única, para enfrentar um autômato igualmente tecnológico. É impossível não lembrarmos de *Skyward Sword*, onde robôs eram ressuscitados com as Timeshift Stones. Seria então o novo jogo o primeiro de todos?

## MÁSCARAS

Os Dark Interlopers se envolveram com energias das trevas e desenvolveram o Fused Shadow, que dava poderes inimagináveis e deformava e corrompia a mente de seu dono. O efeito é semelhante ao da Majora's Mask, fonte de uma magia sombria de uma tribo desaparecida.



## LIGADOS POR UM ESPELHO

O Mirror of Twilight abria portais e revelava a maldade das pessoas. Talvez você se recorde do Dark Mirror de *Four Swords Adventures* ou do Magic Mirror de *A Link to the Past*, que permitiram a Link viajar para o Dark World e criaram Shadow Links. Os espelhos podem ser o mesmo artefato em diferentes eras ou, ao menos, têm a mesma origem. A característica de expor sentimentos foi vista em *Twilight Princess*, quando Yeta empunhou um fragmento do Mirror of Twilight. A história narrada pelo espírito Lanayru nesse jogo ainda mostra Shadow Links representando as artes sombrias dos Dark Interlopers, e em *FSA* o espelho gerava cópias malévolas do jovem. Seriam Dark World e Twilight Realm um único lugar? E Lorule? Minha mente explodiu!





# DO OUTRO LADO DA

**MITOS GREGOS, CRISTIANISMO... AS AVENTURAS DE LINK SÃO REPLETAS DE RELIGIÃO E MITOLOGIA**

FELIPE CAMAROSI

**A**s diferentes vidas de Zelda e Link carregam um mito extenso e em constante evolução, trazendo mais e mais detalhes a cada nova geração. Contudo, boa parte dessa lenda se inspira em histórias da nossa literatura e cultura. Você conhece todas elas?



As Moiras tecem o tempo...

## A SANTA TRINDADE

A origem do mundo remete a três entidades que moldaram tudo da maneira que conhecemos. Conhecidas como as Deusas Douradas, o grupo era composto por Din (Poder), Nayru (Sabedoria) e Farore (Coragem). Din criou a matéria, Nayru elaborou as leis e a ordem e Farore deu origem à vida e suas formas. Quando terminaram de gerar a existência, a trindade partiu para outro plano, sua própria realidade, deixando para trás um pequeno fragmento de seu poder: a Triforce. Os triângulos dourados que continham a energia das divindades ficaram sob a responsabilidade da deusa menor Hylia, que a usaria para reger a vida de maneira justa.



Trimúruti

É extremamente comum que crenças, mitologias e religiões tenham, em suas doutrinas, algum tipo de trindade. Todo o conceito do triângulo e do seu equilíbrio, o tripé que sustenta qualquer ideia, é recorrente e não faltam exemplos. Na mitologia grega temos as Moiras, responsáveis por tecer o destino de humanos e deuses. Já na perspectiva zoroastriana, temos Ahura Mazda, Mithra e Vohu Manah, os deuses da bondade, da sabedoria e da mente. No hinduismo temos o Trimúruti, com Brahma, Vishnu e Shiva, que representam a criação, conservação e destruição. Mesmo no cristianismo temos o Pai, o Filho e o Espírito Santo.

## O ARSENAL MÍTICO

Para tornar mais simples sua missão, o cavaleiro de Hyrule reuniu diversos artefatos em suas aventuras. A Roc's Feather é uma pena capaz de fazê-lo saltar por longas distâncias. Já as Pegasus Shoes e Hover Boots dão uma velocidade descomunal ou a capacidade de flutuar. Contudo, como um guerreiro só pode ser chamado como tal quando tem espada e escudo, lá estão o Mirror Shield, o escudo que reflete luz e magias, e a Master Sword, a lâmina removida do Temple of Time. São armas definitivas contra as forças da escuridão.



Excalibur ou Master Sword?

Muitos dos equipamentos de Link foram inspirados ou literalmente copiados da literatura mundial. A Roc's Feather teve como fonte o livro *As Mil e uma Noites*, por meio do pássaro gigante Roca. Os Pegasus Shoes vieram do cavalo alado Pégaso que, na lenda, era capaz de cobrir longas distâncias em um curto prazo. As Hover Boots, decerto, se inspiraram em Hermes, mensageiro dos deuses. Mirror Shield parece ter saído direto dos contos de Perseu contra Medusa, enquanto toda a trama envolvendo sacar a Master Sword da pedra só pode ter saído de um lugar: o conto da Excalibur e do Rei Arthur.



# VERDADE



## O NOME QUE INVOCA BONDADE

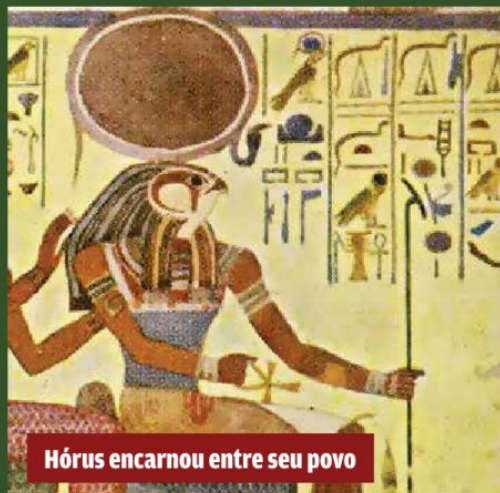
De forma recorrente, uma princesa - ou ao menos filha do governante vigente -, Zelda sempre é uma pessoa bondosa, carismática, de beleza invejável e de grande força. Enquanto Link pode ser o herói da série, a garota não fica atrás em importância.



Shigeru Miyamoto se inspirou em Zelda Sayre Fitzgerald, uma famosa romancista norte-americana. Esposa de F. Scott Fitzgerald, era ousada para o início do século XX, mas sem deixar de ser amável e bondosa - como uma princesa deveria ser.

## A DEUSA ENCARNADA

Para reger os seres, Hylia ficou no plano terreno e invocou o poder dourado das deusas para guiar o povo para a iluminação e felicidade. Contudo, a corrupção da vida criada por Farore acabou sendo sua condenação, quando a igualdade entre as raças foi quebrada com o avanço dos demônios, liderados pelo temível Demise. O confronto derradeiro entre os exércitos da luz e da escuridão não deixou alternativa para a deusa, que se sacrificou para salvar seus protegidos da perdição, levando-os para o Skyloft e selando a maldade nos confins do planeta. Posteriormente, para garantir que o equilíbrio fosse mantido, Hylia encarnaria como uma pessoa comum.



Hórus encarnou entre seu povo



Indra

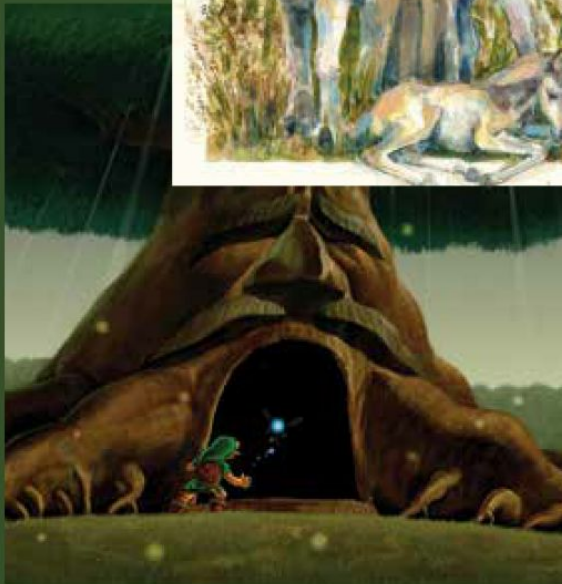
Hórus, deus egípcio, nasceu como humano de modo a guiar seu povo para a iluminação, encontrando como oposição os próprios seres que os deuses criaram. Nas religiões tibetanas, temos Indra, nascido de uma virgem, que foi considerado o Messias, com ensinamentos de humildade e demonstrando poderes jamais vistos até então. Na crença indiana, Krishna representa o deus encarnado e que quase teve sua vida prematuramente encerrada por causa da inveja e do medo dos corruptos. Novamente no cristianismo, Jesus Cristo representa a encarnação da vontade divina. Em todos os casos, temos algo em comum: eles estavam dispostos a se sacrificar pelo bem de seu povo.



## O HERÓI DE VERDE

Na época de Hylia, um valoroso cavaleiro mostrou força e empenho ímpar quando comparado a outros de sua era. Sua vontade seguiu adiante, prometendo que estaria pronto para proteger e lutar por sua deusa, mesmo que essa tomasse a forma de uma mera hylian. O guerreiro que retorna por Zelda é ninguém menos que Link, que, com suas orelhas pontudas e vestes verdes, combate através dos séculos contra os males que ameaçam tal missão divina, rasgando a escuridão com a lâmina que bane o mal.

**Deusa celta, Epona é protetora dos cavalos**



Uma das maiores influências sofridas pelo protagonista nista vem da mitologia celta. Os contos da rica literatura do Oeste Europeu são repletos de elfos e duendes, que marcaram livros mundo afora por suas orelhas pontudas e vestes em tons de verde, bem como a preferência por espadas e arcos para sua proteção. Outro aspecto de destaque dos celtas é considerar as vidas da natureza como divindades, incluindo as árvores - e aí não tem como esquecer da Great Deku Tree. Não é o suficiente? A água que acompanha Link, Epona, herdou seu nome da deusa celta dos equinos.

## O CÉU ENTÃO CAIU

Em uma das eras, um grande mal assolou as terras de Hyrule, mas nenhum herói veio acudir o povo necessitado. As pessoas rogaram às deusas que impedissem a catástrofe que estava perto de acontecer. Hyrule então foi engolida por uma chuva torrencial, cobrindo tudo com um mar colossal. A partir dali, o passado foi selado e um novo tempo começou.



**Noé se prepara para o dilúvio**



**Homens pedem intervenção divina em Hyrule**

A água é uma maneira tão eficaz de se dar fim a uma civilização que *The Legend of Zelda* não foi nem de longe o primeiro a fazê-lo. O caso mais famoso levou à Arca de Noé, mas há semelhantes. No mito sumério de Gilgamesh, o deus Ea avisa um homem que uma chuva devastará a humanidade, e assim ele constrói uma embarcação para abrigar sua família em meio à destruição. Os maias, astecas e incas também pos- suem suas versões do dilúvio.



## FERAS ATRAVÉS DAS ERAS

Ganondorf, encarnação posterior de Demise, sempre atormentou Link em suas muitas formas, mas também convocou inimigos de peso para encarar o jovem, como o dragão Gleeok, os assombrosos Poes e o autômato Koloktos. Felizmente, da mesma maneira que diversos tentavam se opor à sua missão, Link também podia contar com outras criaturas místicas para ajudá-lo, como as fadas que sempre estiveram à disposição em suas fontes, prontas para dar uma segunda chance de vitória ao herói.



Hidra de Lerna



Asura



Koloktos

As inspirações literárias não se resumem apenas ao ambiente e ao herói, mas aos vilões e outros pequenos detalhes também. Ganondorf é costumavelmente representado como um javali, que é o símbolo da força na mitologia celta. Gleeok, chefe do primeiro jogo da série, foi inspirado na Hidra de Lerna, do conto de Hércules. Os fantasmagóricos Poes tiveram seu nome inspirado no poeta do século XIX, Edgar Allan Poe, conhecido por suas obras sombrias. Koloktos lembra uma encarnação da entidade Asura, do budismo. Por fim, as fadas foram inspiradas nas ninfas da mitologia romana, entidades que faziam boas ações através da magia.

## LIGADOS NA LITERATURA

A jornada de Link o levou a encontrar figuras marcantes. Sakon era um peculiar homem que estava sempre atrasado em *Ocarina of Time*, levando o jogador a querer saber o porquê de toda a ansiedade. Mad Batter, em *A Link to the Past*, era um morcego místico que conferia melhorias ao herói, quando despertado nas condições corretas. O Scarecrow de *Ocarina* era um grande fã de música, por vezes sendo mais emotivo do que muitos dos humanos da trama. E claro, não tem como ignorar o Happy Mask Salesman, que tem uma importância vital em *Majora's Mask*.



Sakon parece ser uma versão humorada do Coelho Branco de *Alice no País das Maravilhas*, bem como Mad Batter tem seu nome inspirado no Chapelleiro Louco (no original, Mad Hatter) do mesmo livro. Scarecrow tem sua personalidade tirada do Espantalho de *O Mágico de Oz*, o que explica sua energia e inocência. Por fim, dizem por aí que Happy Mask Salesman foi inspirado no próprio criador de Zelda. Olhe em seu rosto e na máscara de Mario e depois venha dizer se não é verdade!



É você mesmo?



# O QUE OS OLHOS NÃO VEEM... A MENTE CRIA!

**NEM A LENDA DE ZELDA ESCAPA DE TEORIAS, ESPECULAÇÕES E HISTÓRIAS ASSUSTADORAS!**

LUCIANA ANSELMO THOMAS SCHULZE

**H**á uma dimensão além das conhecidas pelo homem. Vasta como o espaço e eterna como o infinito, se situa no meio-termo entre luz e sombra, ciência e superstição. Destrancada com o poder da imaginação, vamos explorar os maiores mitos de Zelda além de Hyrule!



## UM MITO BEN ASSUSTADOR

Provavelmente uma das bizarrices mais famosas do nosso mundo, a história de Ben pode ter sido apenas um conto elaborado por um fã, mas fez muitos acreditarem em sua veracidade por um bom tempo.

Alex Hall, mais conhecido pelo apelido Jadusable, começou a postar na internet alguns textos e vídeos sobre um antigo cartucho de *Majora's Mask* que dizia ter comprado em uma venda de garagem.

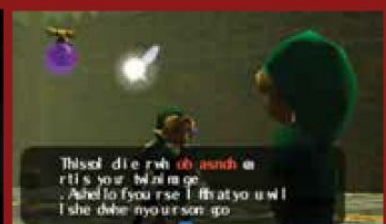
O game tinha um único dado salvo com o nome BEN, que foi ignorado pelo novo dono, que usou outro slot, intitulado de Link. Estranhamente, no segundo save os personagens ainda o chamavam de Ben. Intrigado, o rapaz apagou o arquivo antigo, mas isso só piorou a situação.

Ao tentar fazer um glitch do jogo funcionar, ele se depa-rou com uma Clock Town completamente vazia, enquanto a

*Song of Healing* tocava ao contrário em todos os cenários! Aparentemente Ben era o fantasma do antigo dono da fita, que agora estava aprisionado nela. Pior ainda, ele aparecia na forma da estátua do Link, aquela que dá as caras quando tocamos a música *Elegy of Emptiness*, mas em todo lugar!

Mais peculiar, certa vez ela apareceu no fundo da Great Bay e, ao ser encontrada por Zora Link, fez com que ele se afogasse e o arquivo mudasse de nome para BEN DROWNED (Ben se afogou). No dia seguinte, todos os personagens e placas se limitavam a falar "você não devia ter feito isso", o que levou Alex abandonar o cartucho.

O mito se transformou em um jogo de realidade alternativa, inspirando vários sites e teorias da conspiração. Por via das dúvidas, é melhor não jogar nenhum *Zelda* que tenha save com o nome de outra pessoa... Nunca se sabe quando uma lenda pode virar uma lenda urbana!

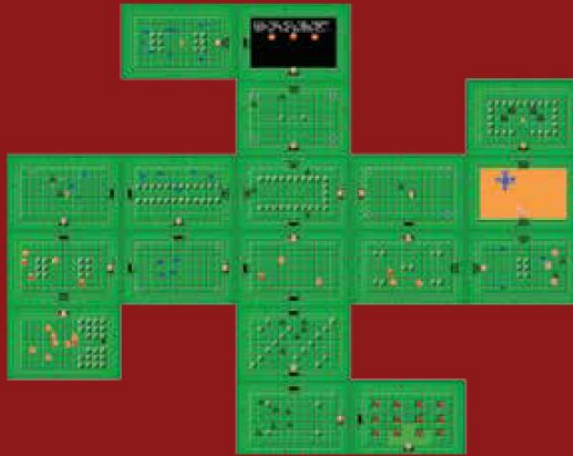




## HEIL ZELDA?

Nem o primeiro capítulo da série se viu livre de boatos e especulações. A maior controvérsia da época nasceu graças a uma infeliz escolha de design na terceira dungeon da aventura. Visto no mapa, o visual do labirinto lembra bastante a suástica nazista, símbolo do partido de Adolf Hitler. Claro que ninguém gostou disso, e alguns pais chegaram a pedir que o game fosse removido das prateleiras.

Acontece que a suástica do mapa de *Zelda* estava invertida, fazendo referência à mitologia Hindu,



onde o representa apenas um inocente desejo de boa sorte. Parece que deu certo mesmo, já que o game deu origem a uma das maiores franquias da Nintendo.

## QUERO ACREDITAR

Não são somente as vacas do nosso mundo que sofrem com relatos de abdução. Lá no rancho Romani, de *Majora's Mask* (esse jogo não é de Deus!), misteriosos visitantes aparecem durante a noite após iluminar os céus com luzes estranhas.

O episódio parece inspirado no famoso encontro de Kely-Hopkinsville, quando uma fazenda lá em Kentucky, Estados Unidos, teria sido alvo de contatos imediatos de terceiro grau. O caso é um favorito dos ufólogos de plantão, mas no game os aliens são apenas chamados de fantasmas. Será que eles são mesmo invasores de outro planeta ou apenas primos dos Poes? A verdade está lá fora...



Lá se vai o delicioso e revigorante Milk

## KOOLOO-LIMPAH!

Nada nos deixa mais intrigados que... Tingle! Seria ele realmente a reencarnação de uma fada, ou apenas um solteirão maluco de 35 anos que veste uma fantasia de Zé Gotinha? Provavelmente é a segunda opção, mas tudo é possível em Hyrule!



Tente, mas você não vai alcançá-lo

## CORRA, LINK, CORRA!

Quando o maratonista de *Ocarina of Time* nos desafiava, não havia qualquer motivo para imaginar que fosse impossível vencê-lo, mas parece que a Big N realmente queria se divertir às nossas custas. Por sinal, desafios semelhantes existem em *A Link to the Past* e *A Link Between Worlds*, mas aí temos as Pegasus Boots.

Depois de dezenas de tentativas, ainda dava aquela sensação de que faltava só um pouquinho para superá-lo. Foi preciso que o próprio Shigeru Miyamoto confirmasse em entrevista que o atleta, apaixonado por coelhos, era imbatível para resolver a questão.

O engraçado é que, usando métodos nada convencionais, dá para terminar a corrida com o tempo de 00:00, só que ainda assim o jovem diz que nos venceu por um segundo. Ligeirinho o rapaz, hein? Sua contraparte virou carteiro em *Majora's Mask*.



# DIA PARA CELEBRAR

## ZELDA DAY SE ESPALHA PELO BRASIL, PROVANDO A FORÇA DA COMUNIDADE

IGOR ANDRADE

**D**e fãs para fãs, a ideia do Zelda Day, que nasceu no Rio de Janeiro em 2011, quando amigos decidiram tocar os hits da série em uma praça, é reunir quem gosta de Link e companhia. Os encontros ocorrem em espaços abertos e públicos e contam com música ao vivo, debates, barraquinhas com itens artesanais e muito mais. Cada lugar é livre para fazer o que quiser, mas os organizadores sempre trocam experiências. A nosso pedido, Danilo Passos, dono do site *Hyrule Legends* e responsável pelo ZD de Sampa, reuniu depoimentos de quem realiza a iniciativa pelo país. Leia o que essa moçada diz e se inspire para fazer o mesmo. A celebração em sua região será lendá... inesquecível!

### Thales Alves – Rio de Janeiro (RJ)

"Buscamos sempre novidades para saciar os fãs. Tendo uma banda com uma variedade de instrumentos tão grande quanto ao que encontramos na franquia, a música é o foco. Com o passar dos anos, contudo, brincadeiras surgiram, como a corrida de Epona, o duelo de Master Sword, caça às Skulltulas e concurso de cosplay. É recompensador, pois a cada ano vemos pessoas de mais longe passando um dia com seus gorrinhos e fazendo amigos. Como músico e adorador da série, sinto um prazer imenso ao interpretar suas trilhas na minha ocarina, rodeado de gente dançando e torcendo para que a aquela música favorita seja a próxima. Cuidar do Zelda Day é um desafio principalmente na hora em que ele está rolando, pois acompanho a banda, mas há apoio de muitas pessoas, o que é fundamental para que o evento continue firme."

### Carlos Eduardo Alves – Curitiba (PR)

"Em 2014 promovemos nosso primeiro Zelda Day. Diferente dos outros, ele aconteceu dentro do World RPG Fest. Colocamos os jogos para teste em seus consoles originais. Além disso, expusemos edições do *Hyrule História*, mangás, figuras de ação e pelúcias. Havia um estande para venda de itens, incluindo Rupees de sabonete e Bomb Flower de chocolate. Para encerrar, fizemos uma apresentação (piano e violino). Pena que o evento coincidiu com o Enem. Foi interessante discutir teorias, analisar os games e ouvir suas músicas."

### Dandara Barbosa Belém (PA)

"Como nossa cidade tem uma área arbórea que combina com a série, tínhamos capacidade de fazer o Zelda Day. Houve pouca divulgação, mas convidamos amigos próximos e fundamos o clube Amazon Hylians. O evento foi um sucesso, o primeiro da região Norte. Mais pessoas aderiram à organização, e a edição mais recente cresceu mais do que o esperado. Havia de tudo: músicos, cosplayers, artistas com seus trabalhos manuais... Saborear as notas de um violão e os suaves sopros de uma ocarina embalados pelas trilhas de *Majora's Mask*, *The Wind Waker* e *Twilight Princess* foi de fato emocionante. Não só para mim, mas para todos os presentes. Realmente há muitos fãs do herói de túnica verde em terras marajoaras."

### Carlos Gomes Teresina (PI)

"Descobrimos novos fãs e nos surpreendemos com músicos profissionais e amadores que arrancaram lágrimas do público. Custeamos prêmios, chaves e jogos para os vencedores do concurso musical e da gincana da Triforce. No final, nos divertimos em uma tarde perfeita, uma singela homenagem à série."

### John Herbert – Brasília (DF)

"Temos excelentes institutos musicais, como a Escola de Música de Brasília, e bandas de sucesso, como Age of Artemis, que têm em seus repertórios as trilhas de Zelda. Por isso, é comum andar por aqui e escutar algo da franquia em um simples assobio. O primeiro evento ocorreu no shopping mais popular da cidade. Muitos pararam para apreciá-lo. A cada final de música, os artistas fantasiados eram mais e mais aplaudidos. Até exibimos uma linda cena entre Link e Zelda discutindo seus futuros e, então, dando um beijo. É um sonho que esperamos ver um dia..."

### Víctor Michel Nunes Brandão – Manaus (AM)

"Não é difícil encontrar quem goste de uma série tão marcante, e nosso principal objetivo é agradar, apesar de o nível de cobrança ser bem alto. Mas acredito que a comunidade só tem a se unir com esse tipo de evento. Houve uma tentativa frustrada no primeiro Zelda Day organizado por outra equipe, mas com novos membros assumimos a responsabilidade de realizá-lo, mesmo sabendo das dificuldades. Agradados com Sabedoria, Coragem e Poder, nosso time usa o amor pela franquia para contagiar as pessoas."





**Criado em 2011, o encontro hoje ocorre nas cinco regiões do país**



**Ana Poltronieri  
Vitória (ES)**

"Particpei do primeiro Zelda Day de São Paulo e voltei para casa querendo trazer o evento para Vitória. Encontrei amigos interessados e idealizamos tudo, mas infelizmente não foi possível concretizá-lo. Vendo o crescimento da comunidade – e com a empolgação da galera quanto aos jogos que estão por vir –, há uma oportunidade perfeita para tentar mais uma vez."

**Alex Allan  
Fortaleza (CE)**

"Sempre pensamos em como dinamizar o evento de uma maneira que tal universo seja reconhecido pelos fãs e que cative que não é através de gincanas, cosplays e músicas. É um prazer organizar o Zelda Day, pois vemos o empenho de cada um para transformar o local em Hyrule. O evento já é bacana pelas suas características, e, quando falamos em Zelda, o pessoal se anima. A série continuará a encantar por muitos anos."



**Danilo Passos – São Paulo (SP)**

"Quando morava em Campinas, no interior paulista, ouvi falar do Zelda Day fluminense. Não pude ir, mas um membro do *Hyrule Legends* esteve lá e trouxe boas recordações. Mudei para São Paulo, e aí bateu a vontade de montar uma versão paulistana com outros interessados, como Bruno Zwarg, que é do *Hyruleanos*, página do Facebook. Nesses dois anos promovendo o encontro no Parque do Ibirapuera, tiramos dinheiro do bolso para comprar prendas e materiais, além de investir em propaganda e parcerias. Em 2013, uma menina de uns oito anos recebeu um pequeno brinde de um sorteio, um boneco de *Skyward Sword*. Sua cara de felicidade me deixou extasiado. Já em 2014, um menino ganhou um Monopoly com a turma da Big N. Parecia presente de Natal. Espero que a forte cena gamer atual mexa com a sociedade, e que daqui há tantos anos ainda exista o Zelda Day. Aí prestigiarei o evento organizado então pelas novas gerações."





Cuccos: o pior pesadelo de nossas vidas!

Linkonetta!

# PRESENÇA MARCANTE

**LINK NÃO VIAJA SOMENTE NO TEMPO. VEJA POR ONDE ELE ANDA NOS MOMENTOS DE FOLGA**

FILIPE SALLES

Como uma das franquias mais importantes da história, *Zelda* também é uma das mais homenageadas. Seus personagens, simbologia e frases são usados como referência pela cultura pop, independente da forma, fazendo qualquer fã dar gritos histéricos. Fora dos jogos criados pela Nintendo, as vestimentas de Link já deram as caras em bons títulos - e no Wii U e no Nintendo 3DS a frequência é maior do que nunca! Em *Bayonetta*, além de usar a túnica do Herói do Tempo, a bruxa usa a Master Sword para coletar Rupees. Em *Tekken Tag Tournament 2* os

lutadores se vestiram como Link, Zelda e Ganondorf. Ah, não podemos nos esquecer de *Scribblenauts Unlimited* e *Monster Hunter 4!*

A estreia de Link no universo dos DLCs foi em *Sonic Lost World*, no qual o ouriço explora Hyrule. Lá o próprio herói dá as caras em sua versão de *Skyward Sword*. A troca de sopapos na franquia *Super Smash Bros.* deu a experiência necessária para que o jovem participasse de *Soul Calibur II* no GameCube. Foi a versão do jogo mais vendida, se compararmos com as edições dos consoles concorrentes.



## SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STAR

A dupla Mario e Link é vencedora em cameos. O menino do gorro verde já fez dezenas de aparições nos jogos do bigodudo. A mais conhecida foi em *Super Mario RPG*. Encontre-o ao passar uma noite no Rose Town Inn, dormindo na cama que fica ao lado da usada por seu grupo.

## MASTER SWORD NO MAN AT ARMS

A galera da *Sword & Stone* é especializada em fazer armas das eras medievais. Para se ter uma ideia, eles produzem equipamentos para filmes épicos, como os da trilogia *O Senhor dos Anéis*. Os caras têm um canal no YouTube onde apresentam o *Man at Arms*, no qual forjam artefatos da ficção. Em um dos programas foi a vez da indefectível Master Sword ganhar vida, além da espada de Fierce Deity!





## ANIMAL CROSSING

O simulador conta com uma infinidade de referências. Itens como a Master Sword, a Majora's Mask e até mesmo a Triforce fazem parte do repertório. Em *New Leaf*, os biscoitos da sorte também vêm com uma frase de acordo com o item obtido.



## METROID PRIME

Apesar de o único Easter Egg ser a Triforce no título, o conceito por trás de *Metroid Prime 2: Echoes* foi baseado em *A Link to the Past*. De acordo com a Retro Studios, um dos desenvolvedores da aventura do SNES acompanhou a equipe para se certificar que a ideia de dualidade (luz e trevas) fosse incorporada corretamente no jogo de GameCube.



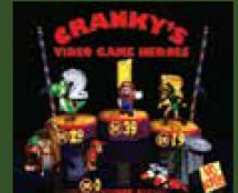
## BANCO IMOBILIÁRIO

Para que salvar Hyrule se comprá-la é mais fácil? O jogo de tabuleiro mais famoso do mundo troca dinheiro por Rupees e permite que sejamos donos de nossos locais favoritos, como a Kakariko Village.

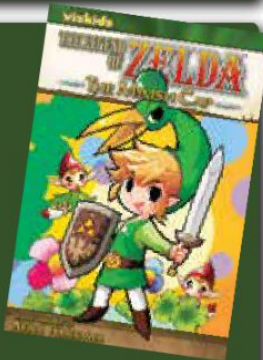


## DONKEY KONG

Caso termine *Donkey Kong Country 2* com 18 Video Game Hero Coins ou menos, o terceiro lugar no pódio de Cranky será do Herói do Tempo. Foi a primeira aparição de Link com efeito tridimensional!



**Têm segredos da série que você só descobre nos mangás**



## QUADROS E QUADRINHOS

A Nintendo viveu um grande fervor nos Estados Unidos nos anos 1990. Mario era mais popular que Mickey Mouse, virando garoto-propaganda de quase tudo. Com Link foi feito algo parecido. Sua jornada foi transformada em uma série animada. O trabalho ficou nas mãos da DIC Entertainment, que fazia o mesmo com o encanador.

Foram exibidos 13 episódios semanais em 1989 no programa *The Super Mario Bros. Super Show!* até o cancelamento. Cada uma com 15 minutos, as histórias tinham aquele humor pastelão e botavam o herói para estragar os planos falíveis de Ganon. A tensão ficava por conta dos xavecos de Link em Zelda. Os dois, aliás, voltariam a aparecer em *Captain N*.

Ainda naquele tempo, a turma de Hyrule foi tema de quadrinhos e outros itens editoriais, mas a redenção veio com os mangás. Romançado o que vimos nos jogos, o primeiro deles foi publicado em 1989 no Japão. Passando por diversos autores, apenas os 10 volumes feitos a partir de 2000 foram traduzidos para as Américas. A leva foi conduzida pelas mangakás A. Honda e S. Nagano (foto acima), que usam um único nome artístico: Akira Himekawa. **(Igor Andrade)**



**A animação foi cancelada depois de 13 episódios...**

## MARIO KART 8

Para virar DLC de *Mario Kart 8*, Link trocou suas dungeons pelas pistas alucinantes. Claro que ele não entrou na disputa desacompanhado. Master Cycle é uma moto cheia de atitude que acelera muito nas estradas que cortam os campos e o castelo de Hyrule.



## FRANGO ROBÔ

Zelda já foi o tema principal de um dos episódios de *Frango Robô*. Nele, Link parte para salvar a princesa, mas a garota já não parece tão feliz com isso depois do oitavo resgate. Ela se revolta e dá apenas oito Rupees ao herói como recompensa.



## LINK ON LOFTWING

A First 4 Figures está produzindo dioramas de cerca de 65 cm de Link com seu melhor amigo de *Skyward Sword*. Disponíveis no segundo semestre de 2015, serão feitos apenas 2500, e cada um custará 460 dólares. É o preço da devoção.





# QUANTO VALE UMA RUPEE?

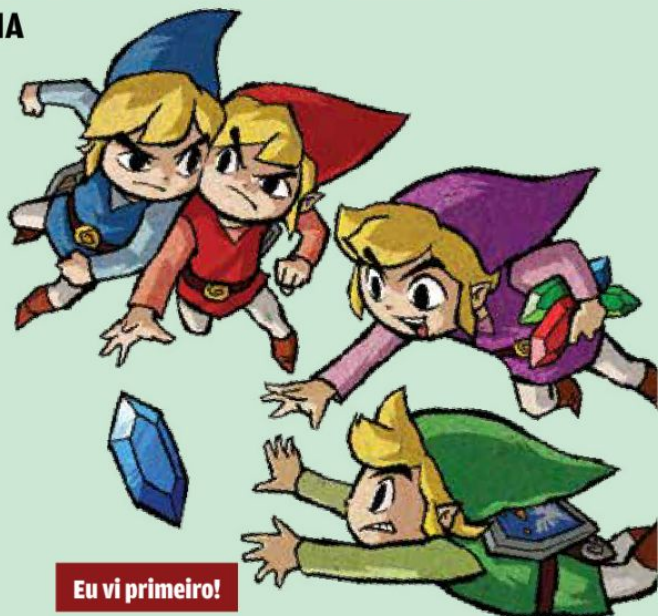
CONFIRA OS NÚMEROS QUE RODEIAM A LENDÁRIA FRANQUIA

IGOR ANDRADE

É claro que a grande missão de Link é salvar vidas, mas não tem nada mais relaxante do que gastar uns minutos cortando a grama do nosso caminho. Lá estão as Rupees, que também surgem quando algo ou alguém é aniquilado. As gemas hexagonais são como o dólar, e só não deram as caras em *The Adventure of Link*. Se não fossem as pedras, dificilmente daria para comprar poções, fazer upgrades em armas ou até mesmo se arriscar em um joguinho. Bombchu!

De diferentes cores e valores, variando de game para game, o mais comum é o trio verde, azul e vermelho, no qual há uma proporção de valor entre cada uma. Em *A Link Between Worlds* é assim: Green (vale 1), Blue (vale 5) e Red (vale 20). Ainda assim, alguns sortudos encontram a Gold, que vale 300.

Acumular dinheiro é uma boa, mas há um limite ditado pela carteira usada. Felizmente, em diversas aventuras Link aumenta o poder de armazenamento. Imagine só guardar tantas rúpias em uma singela bolsa de tecido.



Eu vi primeiro!



## MAIS VENDIDOS

De acordo com o site *VGChartz*, que reúne informações de vendas de jogos pelo planeta, o título mais popular de Link é a versão de *Ocarina of Time* para Nintendo 64. Ele é o 88º no top 100, que não contabiliza ports, por exemplo, para o Virtual Console.

*Ocarina of Time*: **7,6 milhões**

*Twilight Princess*: **6,99 milhões**

*The Legend of Zelda*: **6,51 milhões**

*Phantom Hourglass*: **5,02 milhões**

*A Link to the Past*: **4,61 milhões**

*The Wind Waker*: **4,6 milhões**

*The Adventure of Link*: **4,38 milhões**

*Link's Awakening*: **3,83 milhões**

*Skyward Sword*: **3,79 milhões**

*Ocarina of Time 3D*: **3,42 milhões**

## DE CABECEIRA

Com revelações de artes conceituais e segredos sobre a franquia, *Hyrule Historia* está entre os livros mais vendidos da Amazon americana, ficando na 27ª posição entre os best-sellers de 2013. Uma edição rara, com tiragem de 4 mil exemplares e capa dura de couro sintético, atíçou os colecionadores, mas não tanto quanto o cachecol de Link, que fez parte de um bundle de *Hyrule Warriors* vendido exclusivamente na loja de Big N em Nova York, nos Estados Unidos. Cerca de 500 unidades foram disponibilizadas.



## MULTIDÃO

Enquanto você lê esse box, é provável que mais um personagem seja escalado para *Hyrule Warriors*. Seguindo a tradição de *Dynasty Warriors*, o crossover tem, até agora, 17 jogáveis (contando com a versão Twili Midna).



## MAESTRINA

Oito canções fazem parte do *The Legend of Zelda 25th Anniversary Special Orchestra CD*, álbum que acompanhou os primeiros lotes de *Skyward Sword*. O trabalho inspirou o concerto *Symphony of the Goddesses*, que em 2015 volta a viajar pelo mundo.



# HYRULE WARRIORS



Jogo e console vendidos separadamente.



## DISPONÍVEL JÁ!

© Nintendo © KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved. The KT logo is a registered trademark of KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2014 Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA

# Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

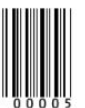
Walmart.com





Tambora® NINTENDOWORLD.COM.BR

CASE



Nº 5 R\$ 14,90  
R\$ 4,99

