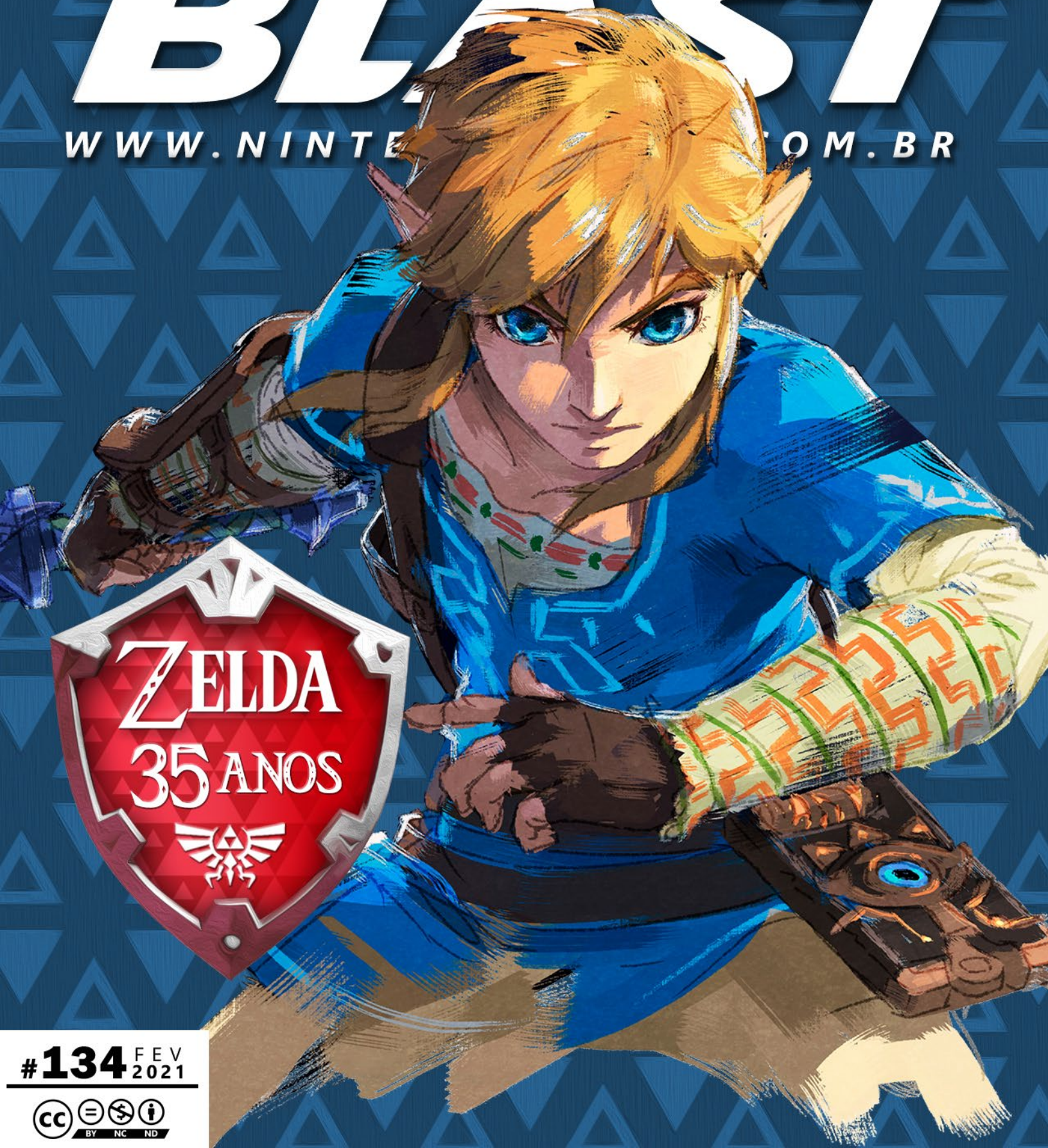
NINTENDO BLAST

WWW.NINTE[illegible]OM.BR



#134 FEV 2021

CC BY NC ND

Parabéns, The Legend of Zelda!

Completando longevos 35 anos, a franquia **The Legend of Zelda** é um grande destaque na história dos videogames, pois não apenas se manteve no mercado, como tem sido extremamente relevante e influente a cada nova geração de consoles. Seus jogos são verdadeiros ícones, e muitos de seus fãs herdaram a paixão por eles de seus pais, enquanto outros a descobriram por si mesmos. Para homenagear essa série tão amada, preparamos matérias que vão abordar todos os jogos da Lenda de Zelda. Boa leitura! - ***Alberto Canen***



DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

NINTENDO BLAST *Editorial*

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso



DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



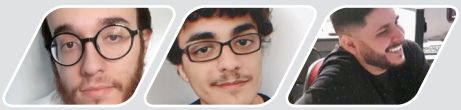
REDAÇÃO
Alan Murilo
Eduardo Comerlato
Renan Rossi
Vitor Costa



REVISÃO
Davi Sousa
Icaro Sousa
Mariana Mussi
Vladimir Machado



DIAGRAMAÇÃO
Felipe Castello
João Pedro Souza
Leandro Alves



35 ANOS DE ZELDA
03 The Legend of Zelda: 35 anos da maior lenda dos games



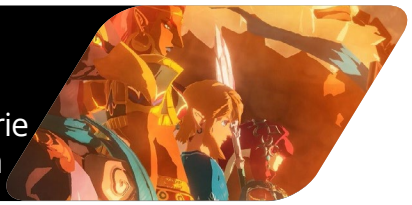
ZELDA 3D
17 Os titulos da serie em 3D que revolucionaram



ZELDA 2D
30 O lado 2D que deu inicio a consagrada franquia de 35 anos



ZELDA *SPIN-OFFS*
45 Aventuras paralelas — os *spin-offs* da série The Legend of Zelda



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!





por ***Renan Rossi***

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: Leandro Alves

The Legend of Zelda: 35 anos da maior lenda dos games

Na história dos videogames, muito poucas franquias influenciaram o público durante uma década inteira. Menos ainda atingiram a barreira dos vinte anos. E o que dizer então daquelas que chegam aos 35 anos de existência com lançamentos significativos a cada geração? Verdadeiros ícones do universo gamer que continuam a fazer parte da vida de muitos fãs, boa parte deles levando a paixão dos pais para os filhos. Simplesmente lendas. O elo entre infância e vida adulta, entre tradição e novos horizontes. Chegou a hora de abrir o baú das lembranças e levantar bem alto o nosso agradecimento a tudo que The Legend of Zelda representa.

A cada aventura, uma recordação

Escrever sobre os 35 anos da série The Legend of Zelda não é tarefa fácil, ainda mais para quem teve a oportunidade (e a sorte) de ter jogado a grande maioria dos 27 títulos lançados, entre principais, *spin-offs* e *remakes/remasters*. Cada um deles traz lembranças e sentimentos únicos, desde a icônica aventura de mundo aberto 8-bit no NES até a transformação em coelho em **A Link to the Past** ao visitar a Death Mountain pela primeira vez. É recordar-se do pavor de enfrentar os zumbis de **Ocarina of Time** e depois acalmar-se com uma pescaria em Lake Hylia antes de voltar para o Templo do Tempo. É conviver com a apreensão da iminente queda da Lua em **Majora's Mask** e toda vez esquecer-se de guardar os rupees no banco de ClockTown antes de retornar ao primeiro dia. É ter as melhores aventuras na palma da mão, seja o despertar de Link na Koholint Island de **Link's Awakening** ou nas viagens por eras e estações na dupla **Oracle of Ages/Seasons**.

Não há como se esquecer de Midna e das andanças pelo mundo melancólico de **Twilight Princess**, da grandiosidade da Hyrule retratada em **Breath of the Wild** ou da minúscula imensidão proporcionada por **Minish Cap**. É como viajar pelos trilhos da nova Hyrule de **Spirit Tracks** e vislumbrar uma memória diferente a cada brisa de vento no rosto, como se a própria batuta de **Wind Waker** desse o tom da lembrança, na paz de um céu azul repleto dos Loftwings de **Skyward Sword**, cada um carregando um momento marcante da série sob suas asas.



É salvar o mundo após travar batalhas épicas contra Ganon, Vaati, a máscara de Majora ou ir mais a fundo na origem de todo o mal em um encontro com Demise. É sentir que, a cada passo da aventura, nos fortalecemos e contribuímos para aliviar os problemas de quem precisa de ajuda, seja a própria princesa Zelda ou os mais simples habitantes de Hyrule. É como fazer parte de um todo, ser o agente da mudança e ter a coragem necessária para que o bem prevaleça no final.

Se o objetivo, 35 anos atrás, era proporcionar aventuras épicas com momentos que se tornariam eternos, a Nintendo alcançou a meta com louvor. E nada disso teria acontecido sem o trabalho de outras lendas, estas mais reais que nunca, que estiveram e ainda estão por trás do desenvolvimento de cada título: Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka, Yoshiaki Koizumi, Eiji Aonuma, Koji Kondo e muitos outros que merecem todos os pedaços de coração possíveis de cada fã.



Shigeru Miyamoto|Takashi Tezuka| Yoshiaki Koizumi|Eiji Aonuma|Koji Kondo

Antes de Mario, já havia uma lenda

Lançado originalmente para NES/Famicom em 21 de fevereiro de 1986 no Japão, **The Legend of Zelda** remonta a um período de desenvolvimento anterior ao próprio **Super Mario Bros.**, que chegou às lojas cinco meses antes, em setembro de 1985. A ideia de criar um mundo fantasioso já circulava pela mente de Shigeru Miyamoto antes de finalizar o game do encanador. Seu compromisso era desenvolver um título para o lançamento do Famicom Disk System, acessório do Famicom que permitia a leitura de jogos em disquetes.



A inspiração na época eram os filmes de aventura e de caça ao tesouro, sobretudo a série Indiana Jones, que naquele momento contava com dois lançamentos: Os Caçadores da Arca Perdida (1981) e O Templo da Perdição (1984). Admirado com a astúcia do protagonista interpretado por Harrison Ford e suas aventuras por florestas, ruínas e cavernas, Miyamoto (que também tinha na bagagem suas próprias jornadas heroicas da infância por lugares do tipo no Japão) imaginou um jogo ambientado num mundo fantasioso de espadas e magia.

"Eu queria trazer aquele sentimento de aventura para o videogame. E as pessoas que jogavam RPGs de computador naquele momento gabavam-se do quão fortes seus espadachins eram e ligavam para outras pessoas à noite para trocar informação. Quando eu percebi aquilo, pensei que seria um ambiente interessante. Com um mundo de espadas e magia como tema de fundo, decidi fazer um jogo de aventura baseado em caça ao tesouro, e esse foi o início de The Legend of Zelda", afirmou Miyamoto em **entrevista** especial da Nintendo realizada em 2016, durante as comemorações dos 30 anos da franquia.





O que Miyamoto jamais poderia imaginar seria que personagens como Link e Mario pudessem se tornar ícones dos videogames, ambos já com 35 anos de história. Em **revelação** feita em 2012 ao portal Entertainment Weekly, o criador revelou sua satisfação em vê-los crescendo lado a lado com o avanço da tecnologia digital, assim como Mickey Mouse cresceu ao longo dos anos em conjunto aos avanços na área de animação. Para Miyamoto, o resultado de tudo isso, após tanto tempo, é como um "testamento de que as pessoas continuam a apreciá-los".



O “estilo Zelda”

No mundo dos RPGs, o primeiro The Legend of Zelda foi um marco. Até então, as características desse tipo de jogo limitavam-se a aspectos tradicionais, como o sistema de batalhas por turnos, perspectiva de câmera superior, caixas de texto com opções de diálogo, gerenciamento de itens e uma exploração linear por cavernas, florestas e vilarejos. Outro elemento comum era o sistema de distribuição de pontos para fortalecer atributos como força, defesa e magia.

O que a aventura de Link pela Hyrule pixelada do NES fez mudou para sempre a forma de se retratar os RPGs. Miyamoto e os demais membros da equipe mesclaram diversos elementos também de outros gêneros com o intuito de proporcionar uma nova experiência. The Legend of Zelda foi a convergência entre RPG, ação, *hack and slash* e aventura num mundo aberto no qual o jogador não possuía restrições ou direcionamentos.





Isso abriu caminho para duas linhas de evolução do gênero RPG: uma voltada ao tradicional e outra que absorvia elementos alheios. Não à toa existe até hoje uma confusão entre os fãs para saber se os jogos da série são considerados RPGs ou não. Como houve essa divisão temporal, a franquia pode ser considerada a responsável por romper conceitos delimitantes dos RPGs.



The Legend of Zelda construiu uma fórmula diferenciada para apresentar o gênero. Tanto que muitos passaram a reconhecer a existência de um “estilo Zelda” na indústria de games, tamanha a influência da série. Mundos vastos, exploração não linear, *dungeons* repletas de desafios, chefes e itens imprescindíveis para a continuidade da jornada. O resultado foi tão grandioso que a versão japonesa do game para o Disk System vinha com um livro de instruções, novidade na época. Ao ser adaptado para os cartuchos de NES e vendido no ocidente, as caixinhas também continham manuais, mapas e dicas para a resolução de *puzzles*.



Com uma aventura enorme para os padrões da época, The Legend of Zelda foi o primeiro game a incorporar baterias internas junto ao *chip* dos cartuchos para os jogadores salvarem o progresso da aventura, característica que tornou-se padrão na indústria, sobretudo em títulos de longa duração. Se você hoje está habituado aos sistemas de salvamento nos jogos, agradeça ao nosso herói de gorro verde.



Na vanguarda da evolução

Ao longo de 35 anos de existência, a trajetória da franquia andou lado a lado com as inovações tecnológicas proporcionadas a cada avanço de geração, ora adaptando-as, ora criando padrões de jogabilidade que mudaram para sempre a forma de produzir jogos do tipo.



O tripé formado por exploração, *puzzles* e ação/aventura virou marca registrada na era 2D. Até mesmo uma tentativa de levar a série para o formato *side-scrolling*, aos moldes de Mario, rendeu experiências interessantes em **Zelda II: The Adventure of Link** (NES, 1987), embora tenha ficado por aí mesmo. No título seguinte, **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (SNES, 1991), houve o resgate da jogabilidade do game original, incrementando-a com o uso de novos *upgrades* para Link, maior exploração e a possibilidade de viajar entre dois mundos paralelos (Light World e Dark World). Muitas vezes, eles possuíam conexões inteligentes entre si para a resolução de *puzzles* e obtenção de novos itens. Isso tudo contribuiu para fortalecer o "estilo Zelda".





"Geralmente, quando começamos a trabalhar em um novo título da série Zelda, em termos de como reter o sentimento tradicional de um Zelda, uma das coisas que nós realmente nos atentamos são quais os elementos existentes que realmente ressoam com as pessoas e que, de um ponto de vista interativo, sejam realmente bons. São eles que nós tentaremos trazer de volta, mantendo um grande foco nisso", afirmou Eiji Aonuma em 2011 em **entrevista** ao Games Radar, quando a franquia comemorava seus 25 anos de existência.

Com a revolução do 2D para o 3D em meados da década de 1990, não havia como Zelda ficar de fora da mudança. Mais que isso, a própria estrutura de jogos tridimensionais tem muito a agradecer à série. O impacto de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (N64, 1998) dificilmente será sentido novamente na história dos videogames.



Ocarina of Time apresentou, pela primeira vez, a possibilidade de explorar um mundo inteiro em três dimensões (diferente do que ocorria antes, com HUBs e fases em 3D separadas, como em **Super Mario 64**), definindo como mostrar ao público diferentes tipos de ambientação, desde campos abertos e vilarejos até florestas, lagos e paisagens vulcânicas. Hyrule nunca pareceu tão viva. Tudo parecia orgânico e interligado.



Batalhas contra inimigos, chefes, interação com NPCs e objetos no cenário contaram com o melhor recurso que a geração 3D poderia ter: o sistema de mira, na época denominado *Z-targeting* e hoje popularmente chamado de *Lock-On*. Bastava pressionar um botão para Link alterar seu estilo de movimentação livre para uma movimentação focada no alvo, de modo a circular em torno deste.



Hoje achamos o foco de mira algo extremamente básico nos games, mas tudo o que é simples um dia originou-se da iniciativa em pensar diferente. A inspiração veio da mente de Yoshiaki Koizumi e demais membros da equipe ao visitarem o Toei Kyoto Studio Park e assistirem a uma apresentação de *chanbara*, subgênero do cinema japonês caracterizado por samurais e suas batalhas com espada.

“Eles estavam fazendo uma apresentação ninja. Um grande número deles estava cercando o samurai principal e um deles lançou uma *kusarigama* (foice com correntes). O samurai pegou ela com seu braço esquerdo, a corrente se esticou e o ninja moveu-se em círculos ao redor dele”, descreveu Toru Osawa, um dos diretores que trabalhou em Ocarina of Time, durante **entrevista** ao quadro Iwata Asks, em 2011, na qual revelou as origens do sistema de mira.

Quebrando barreiras

Cada vez que um novo Zelda é apresentado ao mundo, há sempre um elemento que se torna tendência para o desenvolvimento de games. Parece que as ideias incorporadas aos jogos estão tão conectadas à realidade em que vivemos que não conseguimos mais pensar em jogar como jogávamos antes.

Depois da revolução causada por Ocarina of Time, tivemos o sistema de passagem do tempo em **Majora's Mask** (N64, 2000); a possibilidade de poder jogar um Zelda em até quatro jogadores em **Four Swords** (GBA, 2002); a navegação pelos mares e o ótimo uso de gráficos em *cel-shading* trazidos por **Wind Waker** (GC, 2003); a jogabilidade única em tela de toque trabalhada em **The Phantom Hourglass** (DS, 2007) e **Spirit Tracks** (DS, 2009); o uso dos sensores de movimento do Wii para a experiência única de S**kyward Sword** (2011) e até mesmo os recursos tridimensionais proporcionados pelo 3DS em **A Link Between Worlds** (2013).

Primeiramente criticadas devido ao alto risco envolvendo qualquer mecânica inovadora, essas ideias combinaram muito bem com a época em que foram aplicadas, rendendo, com o tempo, a admiração dos fãs. Isso vai ao encontro do pensamento de Eiji Aonuma, que assumiu a direção-geral da série Zelda após Ocarina of Time.











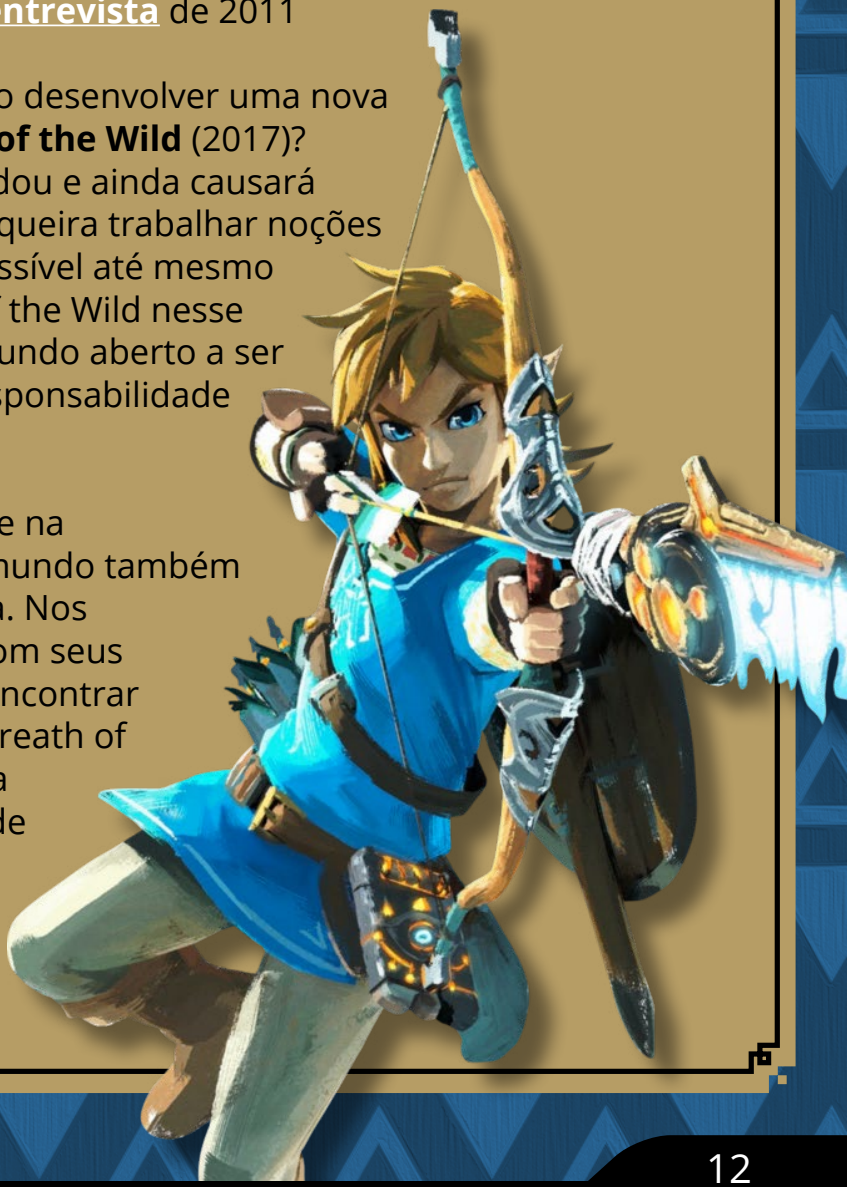




"Quando pensamos no que mudar, nós procuramos olhar para quais áreas e onde, dentro da época em que estamos naquele momento, que nós talvez não precisemos mais nos agarrar, abrindo espaço para a mudança. Um bom exemplo disso é o sistema de salvamento. Outro exemplo foi levar a resolução de enigmas e quebra-cabeças que você encontra nas dungeons também para o mundo aberto, de forma a torná-lo mais complexo, como se houvesse mais coisas acontecendo nele", elencou Aonuma na **entrevista** de 2011

E o que dizer da quebra total de limites ao desenvolver uma nova concepção de mundo aberto em **Breath of the Wild** (2017)? Simplesmente uma contribuição que mudou e ainda causará muitas mudanças em qualquer jogo que queira trabalhar noções de mundo aberto e não-linearidade. É possível até mesmo falarmos em uma era pré e pós Breath of the Wild nesse sentido. Todo título com mecânicas de mundo aberto a ser lançado daqui para frente carregará a responsabilidade de oferecer algo no mínimo semelhante.

A possibilidade de salvamento e facilidade na movimentação de um ponto a outro do mundo também é uma tendência que parece não ter volta. Nos dias atuais e com as pessoas ocupadas com seus compromissos, fica cada vez mais difícil encontrar tempo livre para dedicar-se aos games. Breath of the Wild conseguiu implementar uma teia de pequenos desafios por todo o mapa, de modo a garantir, por menor que seja o tempo de jogo, a satisfação em progredir na história. Aliada à praticidade do Switch, essa mecânica está fortemente ligada à época em que vivemos.





O som que nos une

Comemorar uma data tão importante como essa nada seria sem as composições atemporais de Koji Kondo, que tanto enriquecem a série. Seja nos anos 1980 ou duas décadas após a virada do século XXI, os temas de Zelda criados por ele e por outros compositores continuam a reverberar geração após geração. No entanto, o que parece proposital, na verdade, foi fruto da limitação técnica do passado.

"Nos primórdios dos videogames, nós éramos limitados pelo número de notas que podíamos usar em cada música, e também éramos limitados pela memória e por quantas canções podiam ser incluídas em um único jogo. Como resultado, os jogadores ouviriam a mesma música de novo e de novo, e eu acho que talvez o que tenha ajudado as pessoas a se lembrarem das músicas, tenha sido a frequência com que elas as ouviam", **revelou** Kondo em 2011.

Apesar da modéstia do compositor, o sucesso dos primeiros games também refletiu-se no sucesso das composições musicais. A estratégia então passou a ser a manutenção de temas de maior destaque, como o tema principal ou o tema da princesa Zelda, trabalhados em diferentes formas de arranjo. Assim, mesmo em títulos distintos e, muitas vezes, distantes entre si, essas e outras canções podiam ser reconhecidas pelos jogadores, ora em intensidades maiores, ora em efeitos sonoros bastante sutis.

Além disso, o uso da música como recurso de jogabilidade também virou marca registrada na série. Em muitos momentos, Link precisa entoar canções com a ocarina, a batuta de vento, flautas e harpas para causar os mais diferentes tipos de efeito, contribuindo demais para fortalecer vínculos entre jogadores e trilha sonora. Certamente, cada um passou a ter seu tema de Zelda preferido guardado no coração, bastando uma simples nota para ecoar um rio de lembranças.

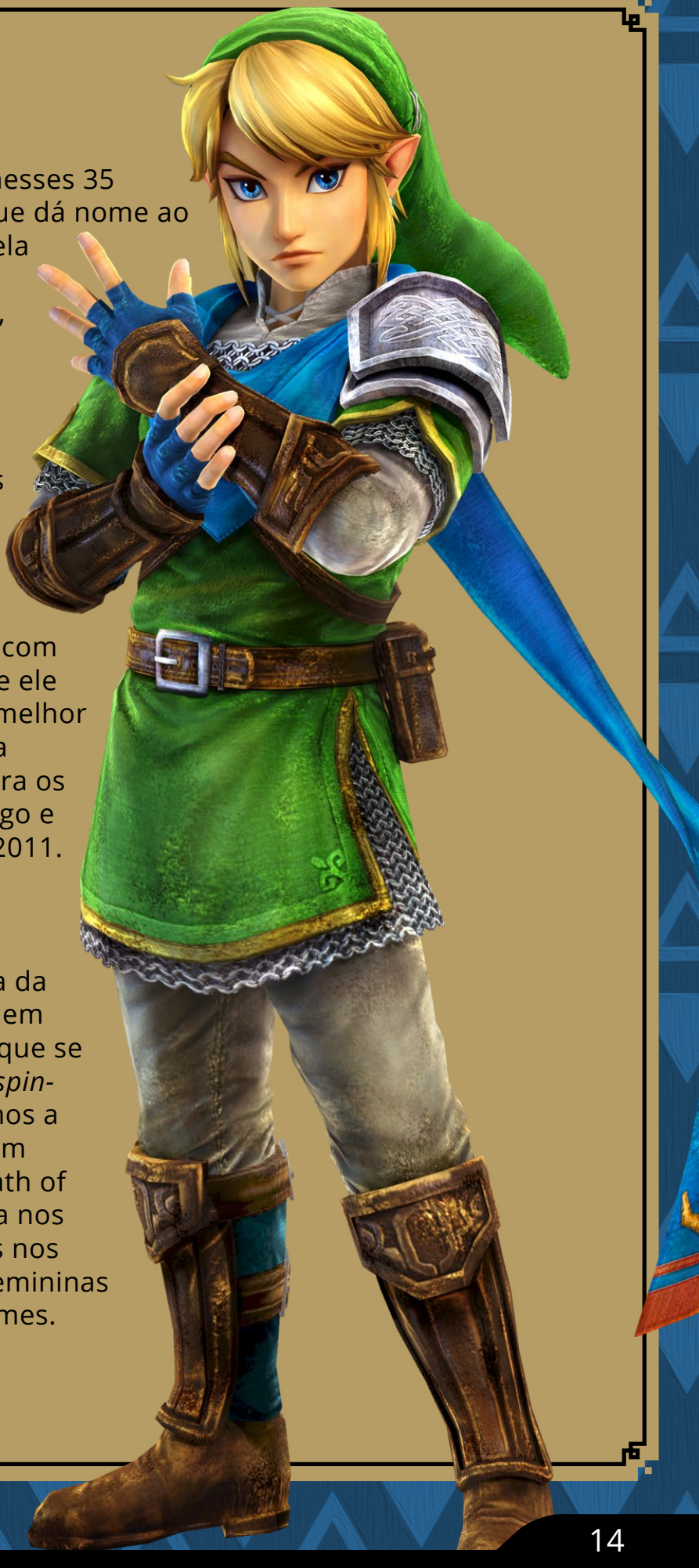
Uns adoram o som dos baús quando são abertos; outros encantam-se com o tema das fadas ou renovam seu espírito aventureiro ao ouvir o tema marítimo de Wind Waker. Para Eiji Aonuma, sua trilha sonora preferida é o tema de batalha contra Molgera, o chefe do Wind Temple da aventura cartunesca de Game Cube. Já para Kondo, a melhor composição é o tema do castelo de Hyrule em Ocarina of Time, quando Link criança invade os jardins para encontrar-se com Zelda pela primeira vez. Definitivamente, boas recordações não faltam, seja qual for a canção.

Mais que uma princesa

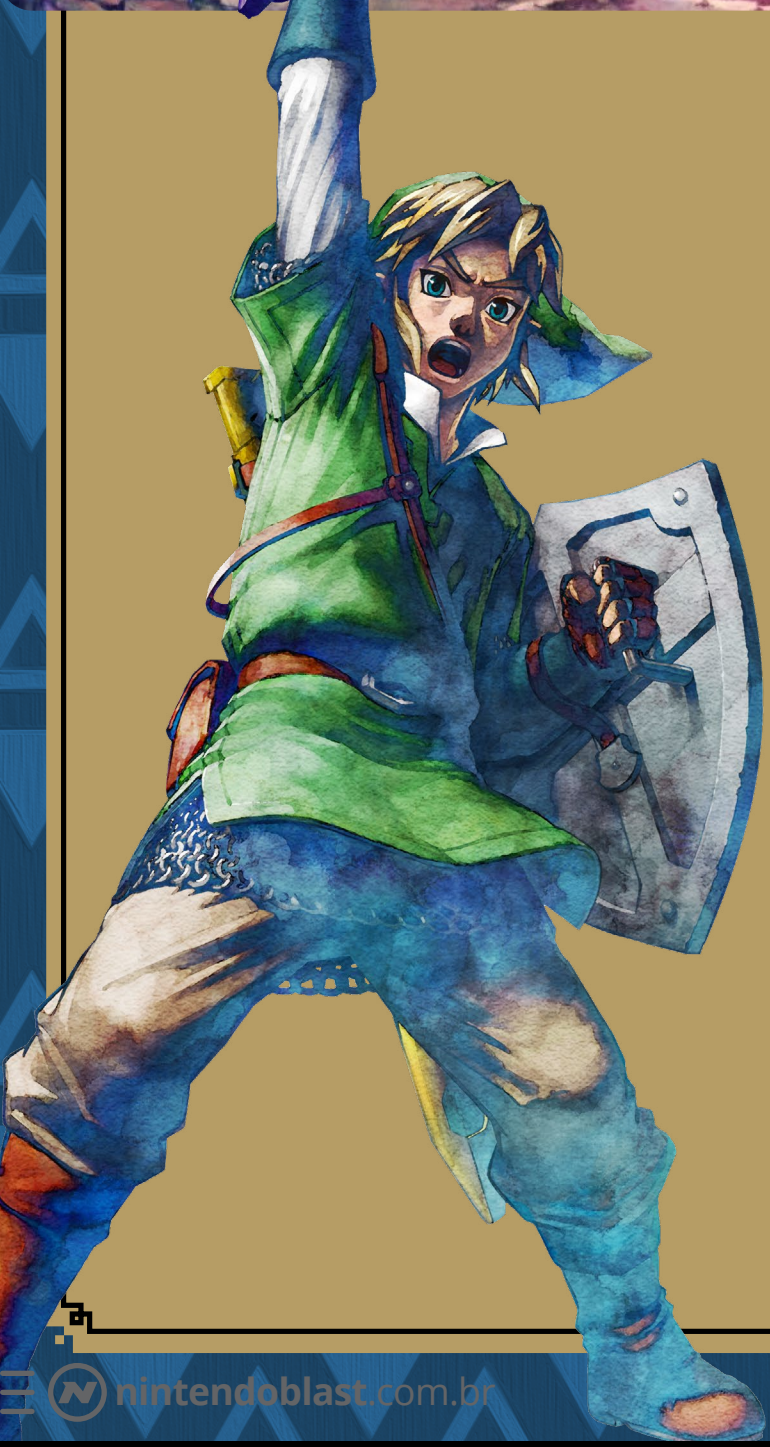
Outro ponto que merece destaque nesses 35 anos da série é a própria princesa que dá nome ao game. Antes retratada como a donzela a ser salva pelo herói, o papel de Zelda evoluiu ao longo das gerações, passando de uma figura passiva para uma protagonista atuante.

“Temos observado como podemos criar uma Zelda que não seja apenas a princesa a ser resgatada, mas alguém que possua um papel ativo e tenha sua própria participação na história. Torna-se mais uma história de qual é a conexão de Link com ela, e como isso afeta a aventura que ele segue, pois eu acredito que quanto melhor trabalharmos a retratação dela e sua conexão com Link, mais fácil será para os jogadores se sentirem imersos no jogo e na aventura”, **afirmou** Aonuma em 2011.

Se observarmos a participação de Zelda de lá para cá, é notável a nova carga de protagonismo da portadora da Triforce da Sabedoria na narrativa e em sua relação com Link. Uma barreira que se quebra mais e mais a cada ano. Em *spin-offs*, como **Hyrule Warriors**, já tivemos a oportunidade de vê-la em ação. Quem sabe um dia (ou até mesmo em Breath of the Wild 2) não possamos controlá-la nos jogos principais da série? Ainda mais nos dias de hoje, em que personagens femininas ocupam posição de prestígio nos games.







Zelda é Zelda

Ao longo de 35 anos de história, The Legend of Zelda construiu, com todos os méritos, seu lugar especial entre as maiores franquias de videogames de todos os tempos, atuando fortemente em cada mudança geracional dos consoles, assim como mantendo seu apelo entre os fãs.

Dos jogadores mais antigos aos novatos, seus títulos servem tanto como porta de entrada quanto um retorno ao lar. Um ciclo que se espelha na narrativa de Link e Zelda, pois não importa quanto tempo se passe, sempre haverá mais uma aventura. Sempre haverá um elo (ou um Link) para unir pais, filhos e amigos em frente a TV ou na palma das mãos. Enquanto houver Nintendo, haverá The Legend of Zelda.

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO: Pikachu!/Eevee!

Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Amazon e Google Play Store!



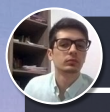
E-BOOK POKÉMON LET'S GO R$ 1,99

E-BOOK FIRE EMBLEM: THREE HOUSES R$ 5,99

COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Disponível na amazon.com



por ***Vitor Costa***

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Felipe Castello

THE LEGEND OF ZELDA®

REIMAGINANDO O REINO DE HYRULE: OS TÍTULOS DA SÉRIE EM 3D QUE REVOLUCIONARAM A LIBERDADE E A INTERATIVIDADE NOS VIDEOGAMES

Depois de mais de uma década de contribuições para *action-adventures* e *action RPGs* em 2D, The Legend of Zelda também se tornaria influente nesses e outros gêneros em jogos 3D. A transição da série para o mundo dos polígonos, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, foi um dos nomes mais importantes da história dos jogos, de tal modo a servir de modelo para muitos títulos da franquia em 3D e incontáveis jogos 3D, especialmente em terceira-pessoa. Confira os principais títulos de gameplay 3D de The Legend of Zelda e descubra o porquê de sua importância.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, lançado em novembro de 1998 e produzido por Shigeru Miyamoto, aperfeiçoou em termos gráficos o que havia sido visto, com bastante entusiasmo, em Super Mario 64. Além disso, incorporou, entre outras coisas, ótimas cinemáticas e um sistema dia-noite gradativo para o mundo em 3D.







A perspectiva de The Legend of Zelda: Ocarina of Time é predominantemente em terceira-pessoa, embora recorra à visão em primeira-pessoa em alguns casos, como ao utilizar arco e flechas. Nessa perspectiva, o jogo buscou traduzir mecânicas já existentes em seus antecessores 2D, mas também trouxe inovações promissoras. Entre essas, o Z-targeting, mecânica que travava a câmera em um inimigo e que viria a ser implementada em quase todos os principais jogos 3D em terceira-pessoa até hoje.

O jogador usava vários equipamentos já conhecidos, mas também veria muita novidade, como botas pesadas que faziam o personagem afundar (entre outras utilidades) e a possibilidade de montar um corcel, Epona, além de poder usar habilidades únicas ao tocar uma ocarina. Tudo isso, e mais, foi empregado em variados *action-puzzles* dentro e fora de *dungeons*, fazendo com que, em termos de inovação e desenvolvimento de mecânicas, Ocarina of Time fosse para os jogos 3D o que A Link to the Past foi para os jogos 2D.



Muitas criaturas conhecidas, como Zoras e Stalfos, voltaram repaginadas na era 3D, bem como outras novas criaturas surgiram e tornaram-se icônicas na série a partir de então, como os Gorons, que viviam nas montanhas, e as Gerudo Guards, que habitavam o deserto. As variadas regiões vieram com uma trilha sonora rica em sons atmosféricos e efeitos sonoros para imergir o jogador, e algumas das peças da trilha, compostas por Koji Kondo, foram comparadas na época com as do minimalista americano Philip Glass.



Como se não bastasse a riqueza do mundo, o jogador ainda podia visitá-lo em diferentes épocas. Isso não só porque o protagonista, Link, é controlado tanto criança quanto adulto, mas também porque o jogador podia viajar no tempo. A viagem foi utilizada criativamente em *puzzles* do jogo, como ao plantar uma semente (Magic Beam) quando criança e viajar para o futuro para encontrar, no mesmo local, uma planta que podia ser utilizada como plataforma.



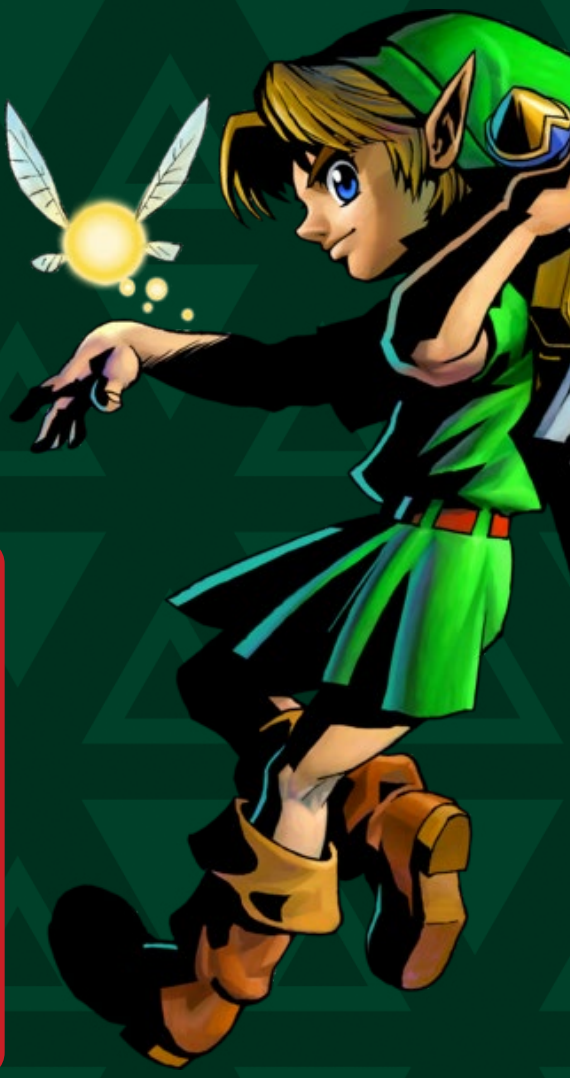
A viagem no tempo também foi aproveitada, claro, na narrativa, que rendeu uma história fantástica e épica, com personagens marcantes, como Sheik e Ganondorf, e acontecimentos surpreendentes no passado e no futuro do enredo, resultando em uma das tramas mais memoráveis da história dos videogames. E apesar de algumas mecânicas requererem um pouco de paciência dos jogadores atuais, o conceito do título como um todo continua impressionantemente funcional e belo, e prova disso foi o sucesso comercial e crítico de seu remake para 3DS, lançado em junho de 2011.





THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (N64)

Embora tenha utilizado a mesma base gráfica e até muitos personagens iguais de Ocarina of Time, diferentemente dos demais títulos da série, The Legend of Zelda: Majora's Mask, também produzido por Shigeru Miyamoto e lançado em abril de 2000, trazia conceitos mais sombrios, desde os personagens principais até a mecânica própria do jogo: o uso das máscaras, que, embora se misturassem hora ou outra com cenas, músicas e personagens mais amigáveis, eram bastante frequentes e perceptíveis no visual e no enredo, e não meramente ocasionais como nas aparições dos "zumbis" (ReDeads) em Ocarina of Time.





Ao lado do estilo sombrio inesperado para os padrões da Nintendo, Majora's Mask simplificou o arsenal do protagonista, parcialmente justificado pelo fato de Link ainda ser uma criança. Em compensação, Link agora era capaz de progressivamente adquirir máscaras que mudam sua raça para, por exemplo, a dos Gorons ou dos Zoras, dando-lhe habilidades únicas para *action-puzzles* e combates.







A história se passa após Ganondorf ser derrotado pelo Link adulto em Ocarina of Time. O jovem Link do passado aparece viajando solitário pelos bosques sem sua fada Navi até encontrar-se com o Happy Mask Salesman, que liga o jogador ao lamentável destino de uma pequena cidade (Clock Town): ser destruída pela colisão de uma lua sombria (The Moon) dali a três dias.



A partir de então, o jogador desvendará o que exatamente está por trás dessa história e impedirá que se realize, o que seria impossível de ser feito em apenas três dias. Porém, Link contará progressivamente com habilidades de manipular o tempo ou simplesmente voltar para o primeiro dos três dias. Tais habilidades são fundamentais para a análise da rotina de personagens dentro e fora de Clock Town e para a resolução de vários *puzzles* e *quests* (primárias e secundárias), fazendo com que a progressão desafiadora da narrativa ocorra em um *loop* temporal de muitas descobertas e façanhas nos mesmos três dias.

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC)

Dirigido por Eiji Aonuma, um dos diretores por trás dos títulos anteriores em 3D da série, The Legend of Zelda: The Wind Waker foi lançado em 2002 para GameCube trazendo um estilo artístico cartunesco em *cel shading* como resposta contrária da Nintendo à tendência da indústria de gráficos realistas em jogos de *action-adventure*. O novo visual foi inspirado principalmente no filme Wanpaku Oji no Orochi Taiji (1963), conhecido no Brasil como Príncipe Suzano e o Dragão de 8 Cabeças.



A nova arte de The Legend of Zelda foi muito elogiada e bem recebida pelos fãs a longo prazo, embora no começo gerasse um pouco de estranhamento. Desde então, muitos outros jogos que foram na contracultura do realismo na indústria dos jogos, como Okami (2006) e mais recentemente Rime (2017), se inspiraram na arte em *cel shading* de The Wind Waker.

Acompanhando o visual cartunesco, o enredo agora tem um tom mais infantil, embora curiosamente se passe na cronologia do "Link Adulto", ou seja, depois que Link, o "Herói do Tempo" em Ocarina of Time, derrotou Ganon e viajou no tempo de volta à sua infância. Ocorre que, nesse tempo, Ganon retornou, mas Link não. Porém mesmo séculos depois, após uma grande inundação do mundo conhecido, a história de Link se preservou como uma lenda para o povo que vivia nas ilhas do Grande Mar. Nesse contexto, surge um novo protagonista, também chamado Link ("Toon Link", em Super Smash Bros.), que mora na Ilha Outset, onde os meninos se vestem de verde como o Herói do Tempo quando atingem a maioridade.

Controlando o novo Link, após salvar Tetra, uma reencarnação da princesa Zelda, passamos por muita exploração, batalhas e *puzzles* para impedir que Ganon possua a Triforce para dominar o mundo. O jogador conta com várias mecânicas clássicas da série, mas também algumas novas, com destaque para suas habilidades de controlar o vento, empregadas principalmente para navegar pelas ilhas do jogo.











THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (GC/WII)

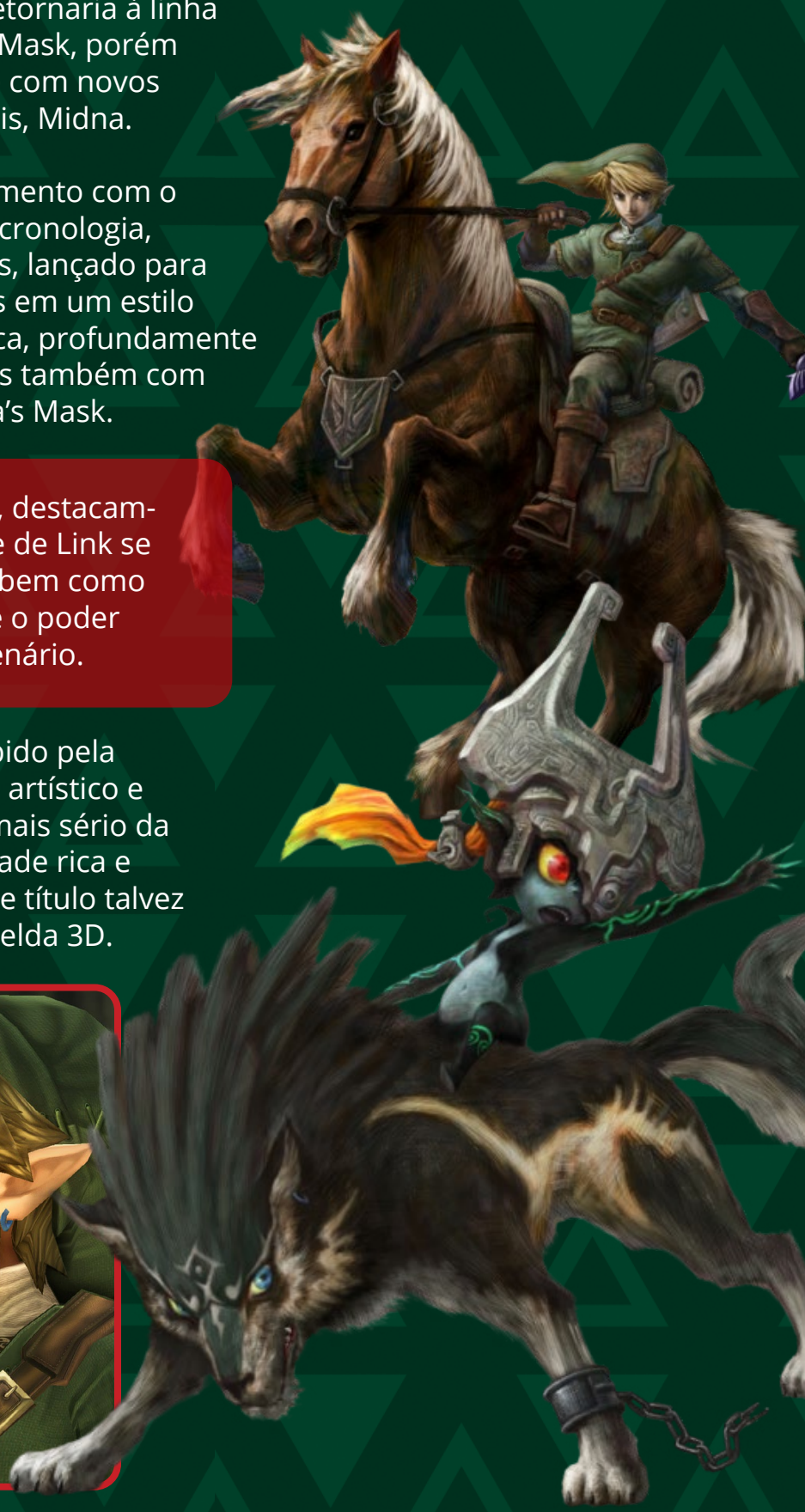
Em novembro de 2006, a Nintendo retornaria à linha do tempo do jovem Link de Majora's Mask, porém aproximadamente 100 anos depois e com novos personagens como, entre os principais, Midna.

De modo a não gerar tanto estranhamento com o tom do título que o antecedeu nesta cronologia, The Legend of Zelda: Twilight Princess, lançado para GameCube e Wii, apresentou gráficos em um estilo mais realista e uma história mais épica, profundamente influenciada por Ocarina of Time, mas também com um pouco do tom sombrio de Majora's Mask.

Entre as mecânicas novas desse jogo, destacam-se aquelas relacionadas à capacidade de Link se transformar em um lobo (Wolf Link), bem como mudanças na dinâmica de combate e o poder de encontrar coisas escondidas no cenário.

Twilight Princess foi muito bem recebido pela crítica e pelos fãs tanto por seu estilo artístico e narrativo — que é provavelmente o mais sério da franquia — quanto pela sua jogabilidade rica e apelo à exploração, que fizeram desse título talvez o ápice da fórmula clássica da série Zelda 3D.





THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (WII)

Em novembro de 2011, ano em que a série The Legend of Zelda fez 25 anos, a Nintendo trouxe, sob direção de Hidemaro Fujibayashi, um jogo que resolveria muitos mistérios acerca da Triforce, da Master Sword e de muitos outros aspectos da mitologia dessa franquia. Tratava-se de The Legend of Zelda: Skyward Sword, cuja história se passa cronologicamente antes de todos os jogos da série até então.

O enredo de Skyward Sword é sem dúvida um dos seus pontos fortes. Por se passar muito tempo antes dos outros títulos, os personagens e os cenários são muito próprios, e sua história é muito atraente para se conhecer mais sobre a mitologia por trás da série, embora ela tenha sido executada em uma trama bastante linear que incomodaria parte do público.











A jogabilidade também trouxe novidades. Nem tanto em relação aos equipamentos e habilidades, mas principalmente às mecânicas de controle de movimento, empregadas em *action-puzzles*, combates e mesmo ações mais básicas, como rolar, todas viabilizadas pelo Wii Remote, o Nunchuk e o Wii MotionPlus do Nintendo Wii. Tais mecânicas, embora elogiadas pelas suas execuções inovadoras e criativas, dividiram opiniões quanto a se tornarem repetitivas e cansativas em se tratando de um jogo bastante longo, como costumam ser os jogos da série.

Já os gráficos, novamente fugindo do estilo realista, trouxeram uma bela arte visual inspirada em obras de pintores impressionistas que foi muito bem recebida pelos fãs e pela crítica, sendo acompanhada por uma também elogiada trilha sonora que, pela primeira vez, usou uma orquestra para a maioria de suas faixas.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (WII U/NS)

Com muita atenção às críticas dirigidas ao título anterior da série, o próximo The Legend of Zelda seria tudo menos linear, e utilizaria o controle de movimento do Wii U e do Nintendo Switch com muito mais moderação do que fizera no Nintendo Wii, restringindo-o a ações mais específicas, como para a resolução de alguns *puzzles*.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild, lançado em março de 2017, trouxe um belo, rico e vasto mundo mesmo para os altos padrões de outros lançamentos da época, sendo totalmente desenhado à mão de modo a possibilitar muitas rotas diferentes e sempre bem recompensadas para a jornada de Link.



Quatro enormes feras de metal, as Divine Beasts, e também os templos de Breath of the Wild, espalhados por seu vasto mundo, escondem *puzzles* e combates desafiadores, embora não sejam tão complexos e extensos como as clássicas *dungeons* da série. Por outro lado, a liberdade de exploração espacial fora dessas estruturas é extremamente rica pela possibilidade de podermos batalhar, escalar quase qualquer superfície, planar, andar a cavalo, nadar, usar jangadas, caçar, cozinhar e muito mais, além de, em todas essas ações e outras, podermos manipular com grande engenho variáveis físicas, como do fogo, do vento, da temperatura e do eletromagnetismo.

Algumas dessas mecânicas, como a de planar, tiveram inspiração no jogo anterior para Nintendo Wii. Enquanto que a exploração solitária a cavalo e os encontros com as quatro Divine Beasts foram inspiradas em Shadow of the Colossus (2005).







Por fim, reimaginando a liberdade de exploração do primeiro The Legend of Zelda, de NES, Breath of the Wild revolucionou o conceito de mundo aberto, levando-o a outro patamar narrativo na indústria. Os acontecimentos entre o começo e o fim do jogo estão todos em aberto, sendo possível, nesse último The Legend of Zelda, avançar imediatamente para o chefe final (Calamity Ganon) logo depois do começo do jogo, apenas com itens muito básicos, e até conseguir derrotá-lo, a depender das habilidades do jogador.



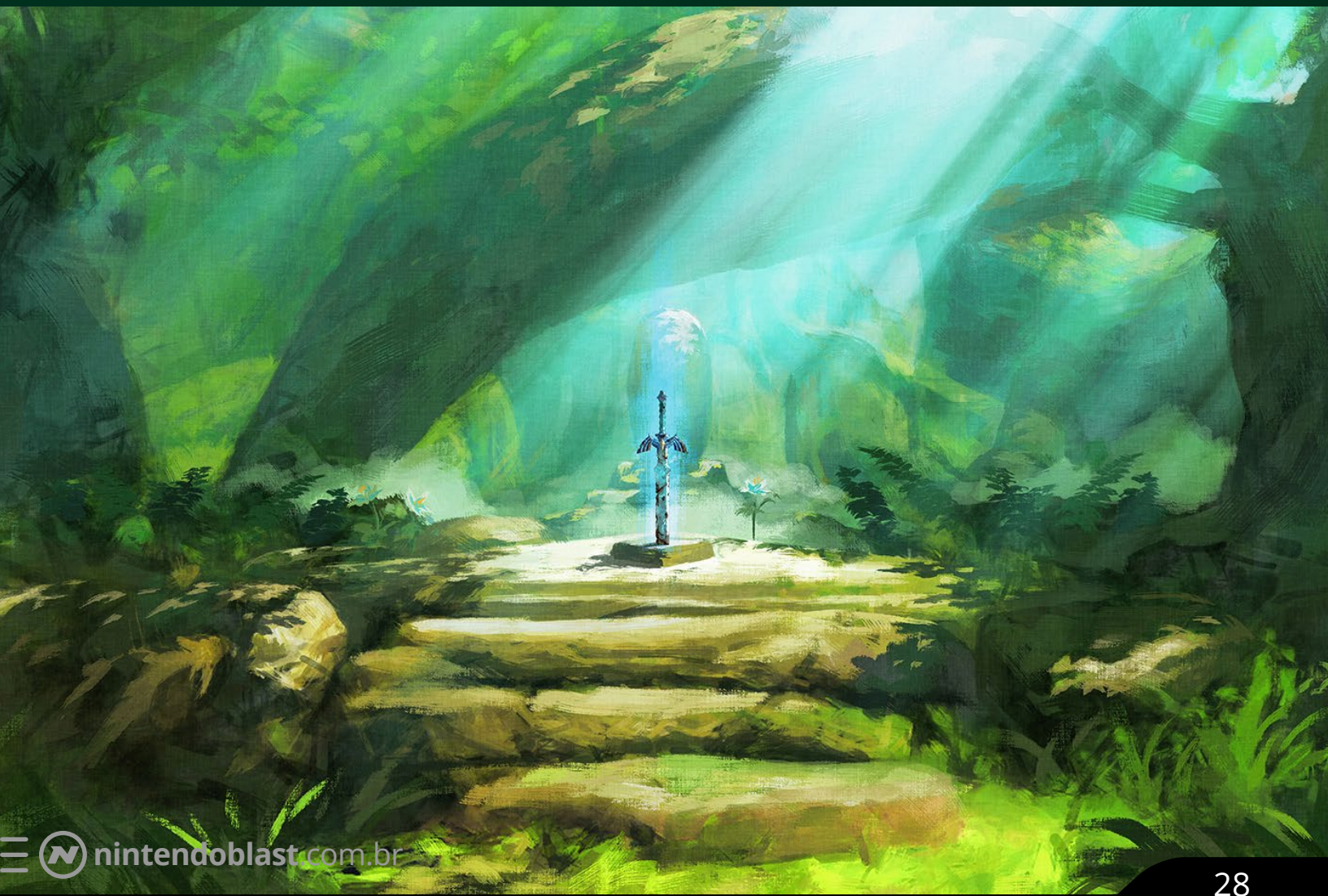
O que Link faria, descobriria e conquistaria naquele mundo, os diálogos que ouviria e as *cutscenes* de que participaria até enfrentar seu desafio final cabem somente ao jogador escolher. Então, assim que se der por satisfeito de sua exploração, ele pode ir para a região central, onde encontraria Calamity Ganon.

O FUTURO E O PASSADO DOS POLÍGONOS DE LINK

Após 23 anos desde o primeiro The Legend of Zelda em perspectiva e jogabilidade 3D, é fascinante perceber como os primeiros jogos da série ainda são amados e envelheceram muito bem, apesar de certas mecânicas e *dungeons* requererem uma paciência extra de jogadores modernos. Tal feito não é exclusivo dessa série, mas também não chega a ser algo comum em franquias clássicas.

Por outro lado, também é impressionante constatar como a série manteve, até o último título para Wii U e Switch, um equilíbrio tênue entre conservar as mecânicas clássicas de Ocarina of Time e adicionar ideias originais para a arte, a jogabilidade e a narrativa. Esse equilíbrio foi rompido com Breath of the Wild, que teve sim influências claras de outros jogos 3D e 2D de The Legend of Zelda, porém priorizou a inovação e apareceu com um forte espírito de reimaginação do que conhecemos pela sua série em um nível raramente visto na história das franquias de videogames.

Uma coisa é certa: imaginação para recriar os conceitos de liberdade e de interatividade na série The Legend of Zelda é algo que nunca faltou e provavelmente nunca faltará enquanto também for essa uma das maiores ambições do ímpeto criativo da Nintendo.



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

COMPRAR NO Google play



por ***Eduardo Comerlato***

Revisão: Vladimir Machado
Diagramação: João Pedro Souza

O LADO 2D QUE DEU INÍCIO À CONSAGRADA FRANQUIA DE 35 ANOS

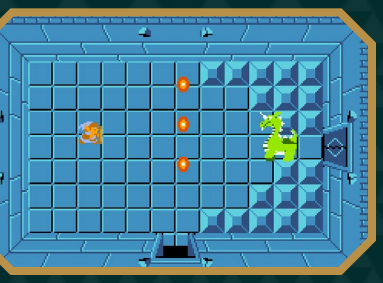
Embora muito tenha mudado de 1986 para cá, algumas coisas puderam ser preservadas no universo de **Zelda**, como a coragem de Link, a imensidão de Hyrule e os poderes da Triforce. Todavia, dentro desse seleto grupo que faz parte da memória, há um conceito fundamental para a franquia e que fica em evidência ao compararmos seu último grande lançamento, o remake de Link 's Awakening para o Switch, com a sua criação: a jogabilidade bidimensional – geralmente manifestada pela *top-down view*.

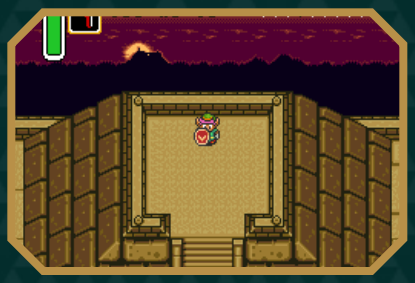
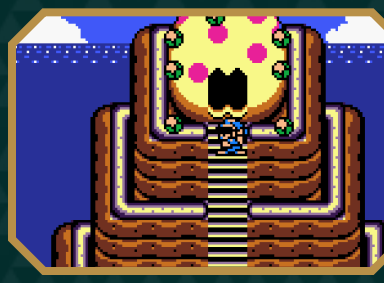
Vivendo a saga em 2D



As renovações na cronologia de **The Legend of Zelda**, como a transição tridimensional nos títulos do Nintendo 64, nunca apagaram o estilo 2D, que sempre se mostrou atual e divertido. Assim, do NES ao Switch, esse formato nostálgico mostrou sua cara, protagonizando a formação de uma franquia que consegue ser fascinante a partir de qualquer ângulo, diga-se de passagem.

Sabendo disso, nós preparamos uma lista especial com as aventuras de Link em planos bidimensionais. Mas, não se deixe enganar por uma suposta simplicidade ou limitação, pois, definitivamente, esses 35 anos nos mostraram que não é preciso mais do que duas dimensões para Hyrule apresentar toda a sua imponência.





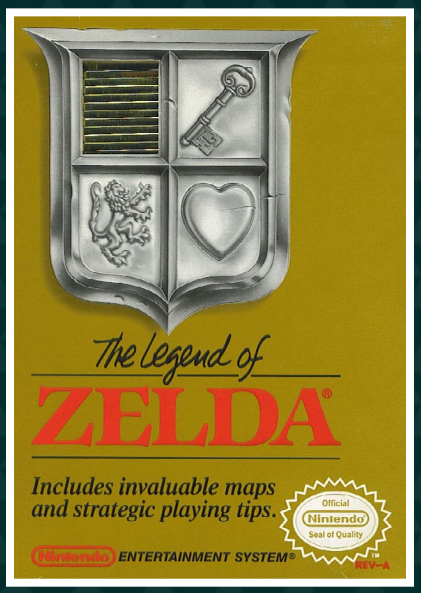








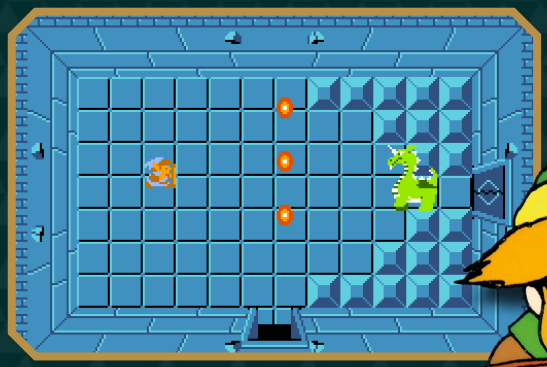
The Legend of Zelda (Famicom/NES)

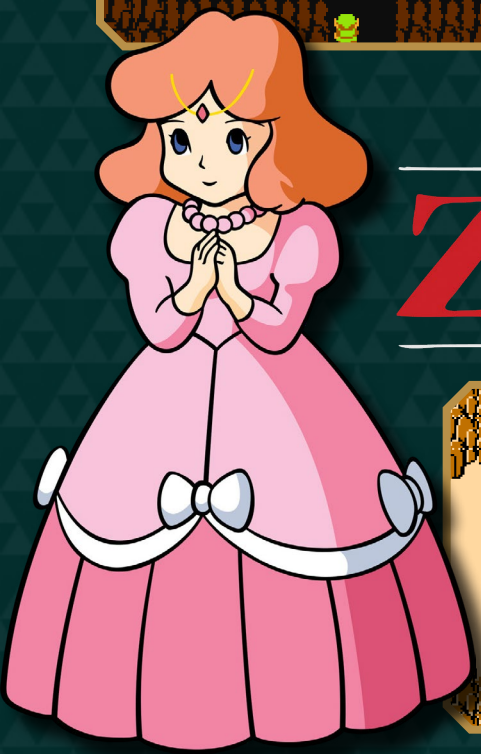


Criado por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka, **The Legend of Zelda** foi lançado em terras japonesas em 21 de fevereiro de 1986. A aventura era centrada na busca de Link pelos oito pedaços da Triforce, essenciais para salvar a Princesa Zelda das mãos de Ganon.

O jogo com visão top-down era ambientado na grandiosa terra de Hyrule, onde se encontram dungeons, inimigos e segredos. Além de ser a gênese da série, ele trouxe reformulações aos videogames, como uma jornada não linear com toques RPG em um mundo aberto. Para os fãs, é parada obrigatória para conhecer as raízes da franquia, que seguem sendo divertidas mesmo plantadas há décadas.

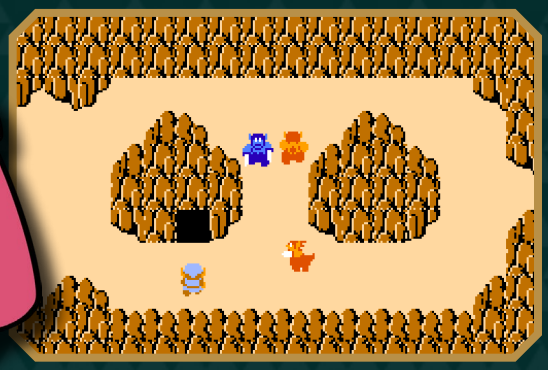


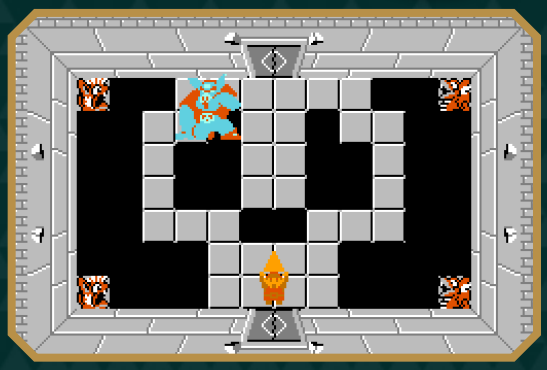




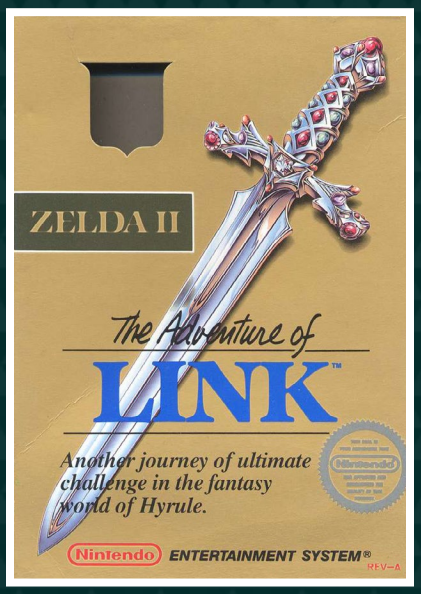


The Legend of ZELDA



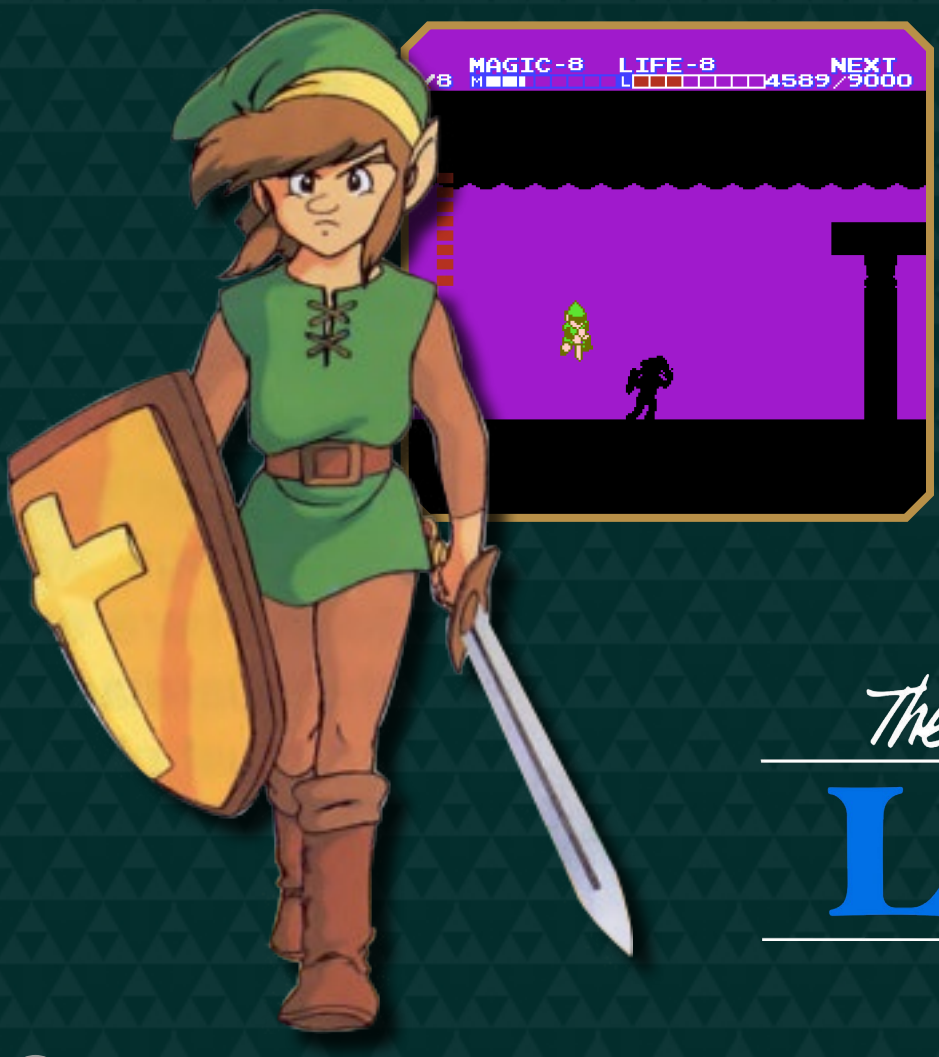


Zelda II: The Adventure of Link (Famicom/NES)



Talvez um dos mais esquecidos, **Zelda II: The Adventure of Link** se passa seis anos após o jogo anterior, mantendo o estilo da trama e os personagens. Porém, isso não significou um conservadorismo, dado que é possível perceber uma visão bem distinta logo de início: Zelda II se apresenta como um game de plataforma *side-scrolling*, em que controlamos Link pelas dungeons com saltos e golpes laterais, bem como o seu irmão de criação, Mario.

Mesmo que às vezes figure como patinho feio, o jogo em que devemos salvar e acordar Zelda foi uma adição única e que introduziu muitos elementos, como Dark Link, o medidor de magia e uma forma mais adulta de Link, tornando a série uma aventura de gente grande.





The Adventure of LINK

A Link to the Past (SNES)



Embora já consolidada no mercado, foi em **A Link to the Past** que a série ganhou o status de lendária. O debut no Super Nintendo vendeu mais de 4,6 milhões unidades e foi aclamado pelo gameplay preciso, que retornava às origens *top-down* view em um mundo 16-bit encantador.

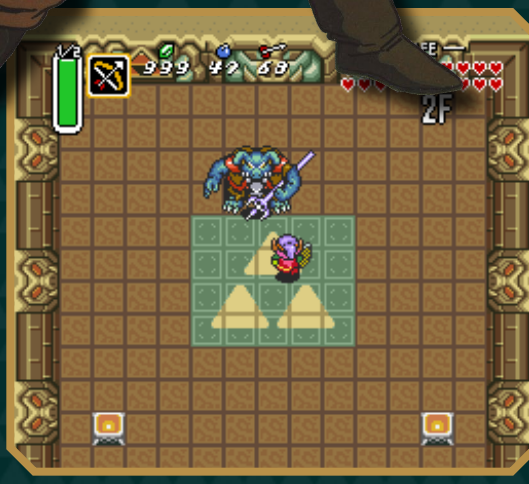
Se passando antes dos jogos anteriores, sua narrativa fala dos planos de Agahnim, um mago que ataca e aprisiona os grandes sábios de Hyrule. Descobre-se, então, que o vilão planeja despertar Ganon, o que faz Zelda chamar Link para iniciar uma jornada intensa, em que ele deve não só salvar Hyrule como também tem de explorar uma dimensão paralela chamada Dark World, sendo a primeira mecânica de troca de mundos na série.

Dos Zeldas 2D, o jogo, que introduziu a Master Sword, é um dos grandes queridinhos dos fãs, por ser repleto de desafios e emoções. Como um vestígio da memória, ele é, realmente, um *link* para o passado glorioso da franquia.









Link's Awakening (Game Boy)



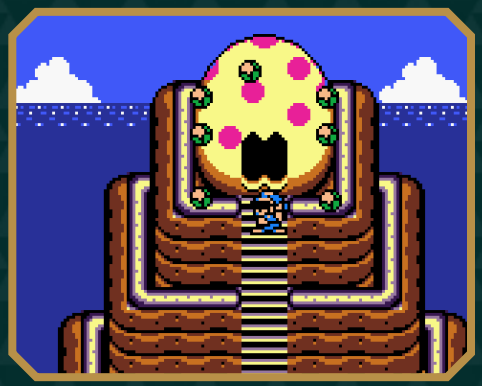
O despertar da série nos portáteis veio com **Link's Awakening**, para o Game Boy. É a primeira aventura a se passar fora de Hyrule, também sem contar com personagens clássicos, incluindo Zelda.

Link, quando estava em alto-mar, foi carregado por uma tempestade até a ilha de Koholint, onde graças a Marin e Talin ficou sabendo sobre o guardião Wind Fish – sua esperança para sair da ilha. Desse jeito, para encontrar e acordar o peixe, que dorme em um ovo gigante no topo de uma montanha, nós entramos em uma *quest* em busca dos oito instrumentos musicais de Siren.

Com renovações, referências nintendistas e profundidade, Link's Awakening se saiu tão bem que ganhou dois relançamentos: uma versão colorida para o Game Boy Color, e a recente repaginação para o Switch. Mesmo sem Zelda e companhia, é um dos grandes momentos da franquia e que cabe na palma da mão.









Oracle of Seasons & Oracle of Ages (Game Boy Color)

Lançados juntos para o Game Boy Color em 2001, **Oracle of Seasons e Oracles of Ages** são dois jogos distintos: no primeiro, Link se aventura por Holodrum para resgatar Din, a Deusa do Poder, das mãos de Onox. Já em Ages, tudo se passa em Labrynna, onde Link descobre que a Deusa da Sabedoria Nayru é corrompida pela vilã Veran.





O motivo do lançamento duplo se deu pela possibilidade de interação: ao terminar um deles, o jogador recebe uma senha que o permite criar um save no jogo oposto, ganhando alguns extras, como os itens Harp of Age ou Rod of Seasons. Além disso, um final estendido em comum é liberado, contando com a presença das bruxinhas Kotake e Koume. Com esse funcionamento ousado, honestamente, já está mais do que na hora dessa duplinha ganhar uma remasterização.





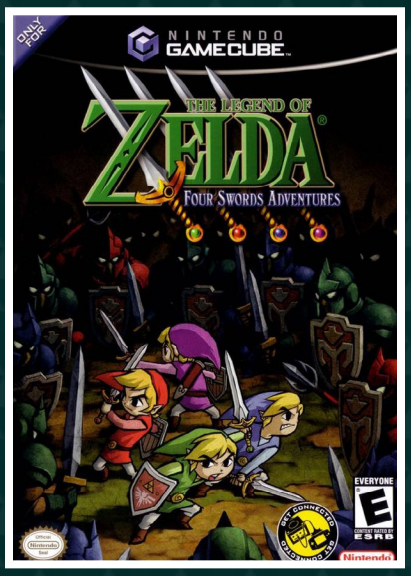




Four Swords (GBA) & Four Swords Adventures (GC)



Como parte do relançamento de A Link to the Past para o GBA, **Four Swords** é um extra multiplayer com um gameplay similar ao título de SNES. Sua minicampanha, que só pode ser jogada de dois a quatro jogadores, nos apresenta a lenda de uma espada capaz de multiplicar quem a usa, necessária para deter o vilão estreante Vaati.



Enquanto isso, **Four Swords Adventures** é um lançamento individual de 2004 para o GameCube. Embora também seja focado no multiplayer, ele pode ser jogado solo com o modo Hyrulean Adventure, em que Vaati e Dark Link assombram nossas vidas. Assim, cabe a Link usar a Four Swords para combater os dois vilões, que são seguidores de Ganon.

Mesmo diferente, o segmento Four Swords agradou por ser mais uma forma de se viver a franquia, que usualmente passava longe dos setores multiplayer.









The Minish Cap (Game Boy Advance)



Com a série tendo boa reputação também nos portáteis, **The Minish Cap**, de 2004, trouxe o melhor da franquia ao Game Boy Advance. Como um prólogo dos acontecimentos de Four Swords, ele conta a origem de Vaati e a história do povo minúsculo Minish, também conhecido como Picori.

Da raça Hylian, Link é imensamente maior que os Minish, mas graças aos poderes de um pássaro-gorro verde chamado Ezlo, conseguimos nos encolher para ficar do tamanho do outro povo. Assim podemos conhecer mais sobre essa civilização, que geralmente passa despercebida por seu tamanho, e que agora corre perigo com as forças do mal liberadas por Vaati.

Diante de The Minish Cap, um dos games mais populares do GBA, pode-se dizer que tamanho definitivamente não é documento quando falamos dos Picoris e sua história, que renderam uma aventura *top-down* view grandiosa, mesmo portátil.

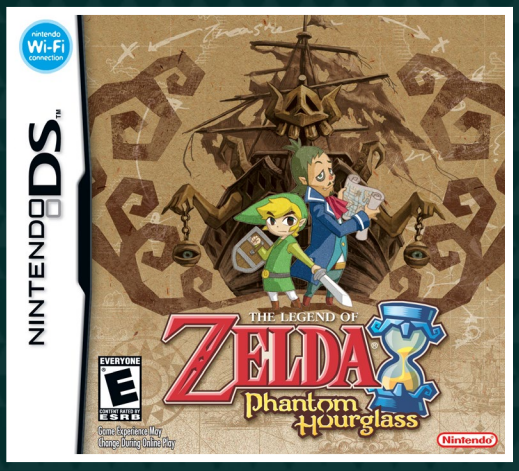








Phantom Hourglass (DS)



Da tela pequena para o formato *dual screen*, a franquia estreou no Nintendo DS com **Phantom Hourglass**. Cabe ressaltar que, mesmo com modelos gráficos 3D, ele é, essencialmente, um título bidimensional por causa de sua jogabilidade, que é similar às estruturas que vinham dando certo desde o NES.

Também com muitas navegações e toques *cel-shaded*, ele é a sequência dos acontecimentos de Wind Waker, tendo como missão o resgate de Tetra, que corre perigos com o misterioso Ghost Ship. Para isso, contamos com o estreante Lineback, um intrépido marinheiro que adora caçar tesouros.

A cereja do bolo fica por conta do excelente aproveitamento dos recursos do DS, como o microfone e o uso ousado da tela de toque, responsável por nossa movimentação e ataques.







THE LEGEND OF ZELDA® Phantom Hourglass



Spirit Tracks (DS)



Se passando 100 anos após Phantom Hourglass, **Spirit Tracks** foi lançado para o Nintendo DS em 2009, completando a trilogia de visual cartunesco. A grande mudança na comparação com seu predecessor está em nosso meio de locomoção: no lugar do barco, o descendente de Link agora dirige um trem a todo vapor pelos trilhos de uma região que viria a se tornar Hyrule.

Quanto à trama, Link, que agora toca a Spirit Flute e está acompanhado do espírito de Zelda, tem de resgatar o corpo da princesa, que fora raptado pelos antagonistas Cole e Byrne – tramadores de um plano terrível para acordar o espírito de Malladus.

Para muitos, Spirit Tracks funcionou como um aperfeiçoamento de Phantom Hourglass, sendo tão bom ou melhor do que ele. Assim, é uma diversão garantida, especialmente se você for fã dessa linha do tempo e adora a ideia de viver a franquia por todos os cantos com um DS.









THE LEGEND OF ZELDA™ Spirit Tracks

A Link Between Worlds (3DS)



Mesmo que esteja no 3DS, **A Link Between Worlds** figura na lista dos jogos bidimensionais da série, apresentando a já conhecida jogabilidade *top-down view*. Sua história se passa alguns anos após A Link to the Past, em um período em que os descendentes de Link e Zelda foram surpreendidos pelo ataque do mago Yuga ao nosso reino. Com a princesa e os grandes sábios trancafiados em molduras de retratos, novamente Link tem a incumbência de salvar o dia.

Assim como seu antepassado cronológico, o título conta com uma dimensão paralela chamada Lorule, que é igual à Hyrule geograficamente, mas sombria e destruída. Isso nos faz trabalhar com as transições entre os mundos, para resolver os mistérios do universo. Assim, com o efeito 3D ligado ou não, não há contestação: A Link Between Worlds é um Zelda 2D que apresenta a fórmula tradicional em toda a sua glória.





THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS



Tri-Force Heroes (3DS)



Seguindo o segmento Four Swords, **Tri Force Heroes** é outro título focado no multiplayer, planejado para uma a três pessoas. Sua campanha fala sobre a terra *fashion* de Hytopia, que entrou em colapso quando a Princesa Styla recebeu uma maldição que acabou com seu estilo visual. Por conseguinte, temos de desbravar as dungeons da região Drablands, para que o feitiço em Styla, feito pela vilã conhecida como The Lady, seja anulado.

O jogo, lançado em 2015 para o 3DS, é muito focado no multiplayer, então não espere muito dele nas narrativas ou *puzzles*. Mesmo assim, com um humor peculiar, jogabilidade sólida e manobras carismáticas – como a possibilidade de formar um totem com três Links empilhados – é um jogo divertido, especialmente na companhia dos amigos.









Lista longa em duas dimensões

A extensa lista das lendas bidimensionais da franquia só prova a importância desse estilo, que ainda se apresenta como parte do presente da série, com o **remake de A Link's Awakening**. De forma vigorosa, os títulos 2D de The Legend of Zelda seguem no topo de nossas memórias, acompanhando as novas entradas da franquia de cima para baixo – bem como funciona a perspectiva da visão top-down, companheira de Zelda, Link e da série maravilhosa que comemora 35 anos de muita história.





Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



COMPRAR NO Google play

BAIXAR NO Google play



por ***Alan Murilo***

Revisão: Mariana Mussi S. Infanti
Diagramação: Leandro Alves



Aventuras paralelas — os *spin-offs* da série The Legend of Zelda

Por definição, no que tange ao meio artístico-cultural, *spin-offs* (ou derivações) são obras e narrativas derivadas de uma ou mais obras preexistentes, geralmente estabelecidas e com certo sucesso de crítica e de público. Ao longo de 35 anos da saga The Legend of Zelda os jogadores foram agraciados com diversos *spin-offs* — alguns excelentes, outros nem tanto assim. E, já que dizem por aí que recordar é viver, relembramos nesta matéria as diversas aventuras paralelas da franquia. Boa leitura!

Link: The Faces of Evil (CD-i), Zelda: The Wand of Gamelon (CD-i) e Zelda's Adventure (CD-i)

Fãs veteranos da série certamente reconhecerão os nomes acima como parte da infame trilogia desenvolvida pela Philips para seu dispositivo CD-i. Mas espere aí, jogos de Zelda fora de uma plataforma da Nintendo? Sim, é verdade. Este estranho fato ocorreu devido a um acordo entre a Big N e a empresa holandesa na qual esta última desenvolveria um acessório para o Super Nintendo que permitiria a reprodução de CD-ROMs.

No meio do caminho a Nintendo desistiu da ideia de produzir o *add-on*, mas as negociações concederam o direito à Philips de produzir três jogos para seu sistema utilizando os personagens da franquia. Dito e feito, em outubro de 1993 chegavam às lojas norte-americanas **Link: The Faces of Evil** e **Zelda: The Wand of Gamelon**, ambos desenvolvidos pela Animation Magic. Os lançamentos foram sucedidos por Zelda's Adventure, desenvolvido pela Viridis em junho de 1994.

À época, apesar de problemas como o baixo orçamento e a falta de apoio da Big N, os títulos foram elogiados por parte do público. Com o tempo, no entanto, ficou difícil relevar as animações medonhas, o level design inconsistente e bizarrices como Zelda enfrentando inimigos com uma saia rosa curta. Tais problemas, juntamente com o fracasso comercial do CD-i, levaram rapidamente os jogos ao limbo do esquecimento e para bem longe da cronologia oficial da franquia. Por fim, o resultado foi tão desastroso que há até quem diga que o desenrolar desse episódio influenciou diretamente nas políticas da Nintendo com suas propriedades. Menos mal, então.









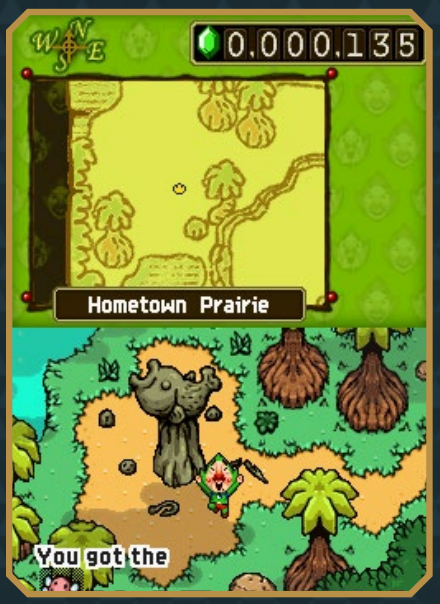


Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland (DS)

Caso você nunca tenha ouvido falar deste título, não se preocupe: esta aventura estrelada pelo carismático Tingle nunca chegou aos mercados americanos, ficando restrita ao Japão e à Europa. Na verdade, até mesmo o lançamento europeu, ocorrido em setembro de 2007, foi uma surpresa para a comunidade nintendista, e há tempos o jogo (cada vez mais raro) alcançou o status de clássico cult.

Aqui o jogador deve ajudar Tingle a acumular a maior quantidade de rupees possível, sob a promessa de, uma vez bem-sucedido nessa missão, adentrar a Rupeeland — uma espécie de paraíso regado a leite e mel. Assim, basicamente toda atividade no game, até mesmo a exploração de *dungeons* e o sistema de combate, gira em torno da administração de rupees. A tradicional moeda é tão fundamental que pode ser preciso recomeçar a aventura caso o personagem fique quebrado financeiramente.

Embora a proposição do jogo possa parecer estranha quando descrita, com o tempo a narrativa começa a fazer sentido, de modo que os eventos finais do título podem surpreender os fãs do *lore* de The Legend of Zelda. Apesar dos problemas, como a repetição de mecânicas, é um jogo que vale a pena ser jogado. Uma pena que sua continuação, intitulada Irozuki Tingle no Koi no Balloon Trip, nunca tenha saído para o portátil de duas telas no ocidente.







Freshly-Picked TINGLE'S ROSY RUPEELAND

Link's Crossbow Training (Wii)

Quem viveu sabe o quanto o Wii e a icônica combinação Wii Remote e Nunchuk foi revolucionária na época da sétima geração de consoles. Enquanto suas concorrentes diretas investiam em processamento gráfico e (argumentavelmente) mais do mesmo, a Nintendo apostou em uma nova forma de jogar, baseada na mágica combinação de acelerômetros e sensores infravermelhos em um dispositivo que parecia mais um controle remoto do que um joystick de videogame.

O resultado? Mais de 100 milhões de Wiis vendidos; jogos que mesmo pessoas que nunca haviam tocado em um videogame conseguiam aproveitar, como o saudoso Wii Sports (Wii); e — o lado negativo — uma infinidade de acessórios de plástico de qualidade variável. Próximo ao auge dessa febre, em novembro de 2007, surgiu Link's Crossbow Training, lançamento exclusivo para o console que colocava o jogador para treinar o uso do *crossbow* (besta, em português) junto com Link.

Na prática, o título era uma coletânea de minigames de tiro que servia mais como acompanhamento da subutilizada Wii Zapper do que como uma aventura propriamente dita. Além da duração curta, muitos dos elementos do jogo, como inimigos e cenários, foram retirados diretamente de The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC/Wii), lançado um ano mais cedo. Ainda assim, a obra conseguia entreter, principalmente em um ambiente descompromissado junto com amigos. A verdade é que não seria nada mal ver uma sequência mais ambiciosa deste *spin-off* para o Switch.







LINK'S CROSSBOW TRAINING

Hyrule Warriors (Wii U), Hyrule Warriors Legends (3DS) e Hyrule Warriors: Definitive Edition (Switch)

Hyrule Warriors é uma daquelas histórias que, de tão legais, parecem até *fanfic*. Sejamos sinceros: provavelmente nem o fã mais ardoroso da série Dynasty Warriors (Musou no Japão) imaginou que, um dia, a Nintendo realizaria uma parceria com a Koei Tecmo para a produção de um jogo da franquia temático de The Legend of Zelda.

Melhor ainda: aconteceu e deu certo. Lançado em setembro de 2014 no ocidente, Hyrule Warriors trouxe uma jogabilidade agradável com elementos dos dois universos, diversos personagens controláveis e uma história que, analisando em retrospecto, até que fazia sentido entre as hordas e hordas de inimigos.

Mas não ficou por aí: do ponto de vista comercial, a empreitada fez tanto sucesso que acabou recebendo uma notável quantidade de conteúdo adicional e deu origem a mais parcerias entre as duas empresas, como Fire Emblem Warriors (Switch/New 3DS) e a sequência Legends of Calamity. Como se não bastasse, Hyrule Warriors também recebeu *ports* para Nintendo 3DS e Switch, sob as alcunhas Legends e Definitive Edition, respectivamente. Isso é que é longevidade!





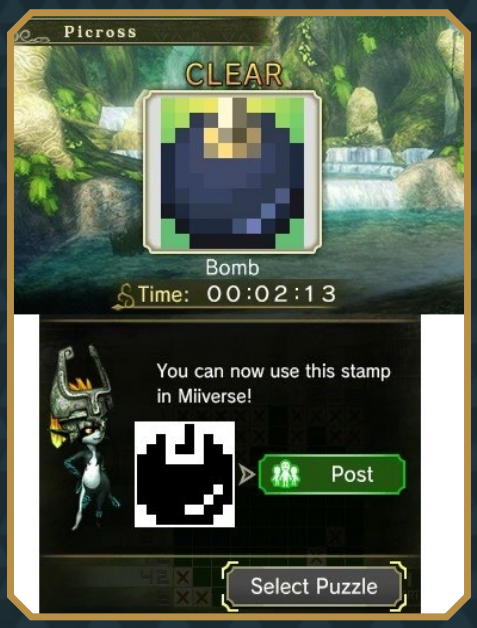


My Nintendo Picross: The Legend of Zelda: Twilight Princess (3DS)

De todos os jogos desta lista, My Nintendo Picross: The Legend of Zelda: Twilight Princess talvez seja de longe o que mais representa o que é um *spin-off*. Aqui temos um gênero completamente diferente, um objetivo completamente diferente, uma jogabilidade completamente... bem, você entendeu. Mas o fator chave: nessa mudança toda ainda há aquela pitadinha de The Legend of Zelda, com a participação da amável Midna no tutorial e a inconfundível trilha sonora da série no *background*.

Lançado em 2016 como uma celebração da estreia de The Legend of Zelda: Twilight Princess HD no Wii U, este pequeno jogo possui uma grande particularidade: até hoje não pode ser comprado, mas sim adquirido via pontos de platina (1000) no site de recompensas My Nintendo. Com mais de uma centena de *puzzles*, certamente vale o resgate — caso você possua o portátil, não há desculpas para ao menos não testar a proposta.







Cadence of Hyrule: Crypt of the NecroDancer Featuring The Legend of Zelda (Switch)

A música sempre teve um papel fundamental na série The Legend of Zelda, ao passo que não é nada incomum vermos Link se aventurando portando instrumentos musicais mágicos, como a Ocarina of Time, a Spirit Flute e o Wind Waker. Assim, o anúncio surpresa de Cadence of Hyrule — *crossover* da franquia com o carismático indie Crypt of the NecroDancer — foi extremamente bem recebido por fãs das duas séries.

O que era pra ser somente um DLC para o jogo da Brace Yourself Games acabou virando um título próprio, atendendo à sugestão da própria Nintendo, e que bom por isso: apesar da campanha curta para os padrões atuais, Cadence of Hyrule merece ser conferido, principalmente pelos fãs dos jogos 2D de Zelda e do gênero *roguelike*. A dica final aqui é separar aquele fone de ouvido especial ou aumentar o som da TV quando for jogar. Os arranjos musicais do jogo *merecem*.







Hyrule Warriors: Age of Calamity (Switch)

O mais recente *spin-off* desta lista é também aquele que pode ser visto como um dos melhores jogos do ano passado. Ocorrido 100 anos antes dos eventos de The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/Switch), Age of Calamity traz novos acontecimentos para o universo do jogo e refina tanto a proposta como a apresentação do primeiro Hyrule Warriors.

No geral, a jogabilidade pode ser ainda a boa e velha conhecida da série da Koei, mas enquanto a sequência de Breath of the Wild não chega, fãs da série possuem mais de 50h de diversão garantidas aqui, caso queiram aproveitar tudo que o jogo oferece. Uma pedida e tanto que merece ser conferida.







Menção honrosa: BS Zelda no Densetsu, BS Zelda no Densetsu: MAP2 e BS Zelda no Densetsu: Inishie no Sekiban (Satellaview/SNES)

Por último, temos aqui uma menção honrosa aos três títulos da franquia que foram lançados no Japão para o acessório Satellaview, do Super Nintendo. Caso você não esteja se recordando do mesmo, saiba que o obscuro periférico possuía 1mb de espaço e permitia conexões via satélite, fazendo com que os jogadores japoneses pudessem realizar o download de manuais, revistas e até jogos inteiros para aproveitar em seus consoles.

Acabou sendo o caso aqui: entre 1995 e 1999, a Nintendo, em cooperação com a empresa japonesa St.GIGA, distribuiu BS Zelda no Densetsu, BS Zelda no Densetsu: MAP2 e BS Zelda no Densetsu: Inishie no Sekiban via satélite. Os três jogos aproveitavam os *templates* de The Legend of Zelda (NES) e The Legend of Zelda: A Link to The Past (SNES), mas traziam algumas peculiaridades, como a ausência de Link e *dungeons* novas para exploração. Infelizmente, porém, os títulos nunca saíram do oriente e nunca foram relançados para outras plataformas, fazendo com que sejam hoje desconhecidos até mesmo para grandes fãs da saga. Como sonhar não custa, fica a esperança que um dia vejamos versões atualizadas destes games na eShop do Nintendo Switch.









Lendas coexistentes

Como pode ser observado ao longo desta matéria, spin-offs configuram oportunidades únicas para séries já consagradas, possibilitando o desenvolvimento de novas narrativas, formas de jogo e até mesmo a exploração de novos gêneros. Uma vez mantido o devido respeito à obra original, não há limites quando se adquire liberdade criativa, e todos os lados envolvidos só têm a ganhar.

Em 35 anos recebemos um número considerável de derivações de The Legend of Zelda, o que nos leva a imaginar quais surpresas nos aguardam nos próximos anos. Embora não seja possível prever o futuro, eu diria que é fácil e até seguro apostar em novidades entusiasmantes. Afinal, conforme os anos passam, uma lenda que se preze pode (e deve) ser contada de diversas formas.



Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

Revista GameBlast 57

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



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

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista