THE LEGEND OF ZELDA™

HYRULE HISTORIA

EDIÇÃO ORIGINAL JAPONESA

Publisher
MASAHIKO SHIOYA
Editor Supervisor
EIJI AONUMA (Nintendo)

Design & Edição
AKAHARU TSUCHIDA
YASUYUKI KATO
KAZUYA SAKAI (Ambit)
NAOYUKI KAYAMA
MIKA KANNO
GINKO TATSUMI
HIRONORI SAO
JUNKO FUKUDA
KUNIO TAKAYAMA (Shogakukan)
TADAHIKIO ABE

Coeditores
FLORENT GORGES • KEVIN DIE • CHIE MARUYAMA

Arte da capa original
AKEMI TOBE

EDIÇÃO EM LÍNGUA INGLESA

Publisher
MIKE RICHARDSON

Editor
PATRICK THORPE

Editor Assistente
EVERETT PATTERSON

Coordenador de Tradução
MICHAEL GOMBOS

Produção Digital
CARY GRAZZINI • CHRIS HORN • IAN TUCKER

Chefe de Design
CARY GRAZZINI

Designers
TINA ALESSI • STEPHEN REICHERT

Arte da capa
CARY GRAZZINI

Publicado originalmente por Shogakukan Co., Ltd. 1ª edição: Dez 2011.

Agradecimentos especiais a Shigeru Miyamoto, Akira Himekawa, Jeremy Krueger-Pack, Davey Estrada, Nick McWhorter, e Annie Gullion.

Presidente e Publisher Mike Richardson · *Vice Presidente Executivo* Neil Hankerson · *Diretor Financeiro* Tom Weddle · *Vice Presidente de Publicação* Randy Stradley · *Vice Presidente de Vendas* Michael Martens · *Vice Presidente de Negócios* Anita Nelson · *Editor-em-Chefia* Scott Allie · *Vice Presidente de Marketing* Matt Parkinson · *Vice Presidente de Desenvolvimento de Produto* David Scroggy · *Vice Presidente de Tecnologia da Informação* Dale LaFountain · *Diretora Sênior de Impressão, Design e Produção* Darlene Vogel · *Conselho Geral* Ken Lizzi · *Diretor Editorial* Davey Estrada · *Editor Sênior de Livros* Chris Warner · *Editora Executiva* Diana Schutz · *Diretor impressão e desenvolvimento* Cary Grazzini · *Diretora de Arte* Lia Ribacchi · *Diretora de Cronograma* Cara Niece · *Diretor de Licenciamento Internacional* Tim Wiesch · *Diretor de Publicação Digital* Mark Bernardi

The Legend of Zelda © 1986 Nintendo
Zelda II: The Adventure of Link © 1987 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past © 1991 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening © 1993 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time © 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX © 1993, 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Majora's Mask © 2000 Nintendo
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons / Oracle of Ages © 2001 Nintendo
The Legend of Zelda: The Wind Waker © 2002 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords © 2002, 2003 Nintendo
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: The Minish Cap © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: Twilight Princess © 2006 Nintendo
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass © 2007 Nintendo
The Legend of Zelda: Spirit Tracks © 2009 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D © 1998, 2011 Nintendo
The Legend of Zelda: Skyward Sword © 2011 Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: HYRULE HISTORIA

The Legend of Zelda™ © 1986–2013 Nintendo. Todos os direitos reservados.
Dark Horse Books® uma marca registrada de Dark Horse Comics, Inc., registrado em várias categorias e países.
All rights reserved. Nenhuma parte desta publicação deveria ser reproduzida ou transmitida, em qualquer forma ou por qualquer fins, sem a expressa autorização por escrito de Dark Horse Comics, Inc. Nomes, personagens, lugares, e situações apresentados nesta publicação ou são produtos da imaginação da autoria ou são usados ficticiamente. Qualquer semelhança com pessoas reais (vivas ou mortas), eventos, instituições, ou locais, sem intenção satírica, é mera coincidência.

Publicado por Dark Horse Books
Uma divisão de Dark Horse Comics, Inc.
10956 SE Main Street
Milwaukie, OR 97222

DarkHorse.com

Licenciamento Internacional: (503) 905-2377

Primeira Edição Inglesa: Jan 2013
Tradução Portuguesa não oficial: Fev 2013
ISBN 978-1-61655-041-7

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2
Impresso na China

THE LEGEND OF ZELDA™
HYRULE HISTORIA

Traduzido por
CARLOS NETTO • LORRANE ARAUJO
LUCAS DAVID SILVA • MARCOS PAULO
SAMIR FRAIHA • VICTOR ROCHA
Revisão **DANILO PASSOS** • ***Edição*** **EMANUEL SOUSA**

Todas as artes conceituais que originalmente continham notas escritas à mão em Japonês foram traduzidas para o Português e atualizadas para esta versão do livro.

DARK HORSE BOOKS

EDIÇÃO NÃO OFICIAL EM LÍNGUA PORTUGUESA

Tradução
CARLOS NETTO - CARLOSENETTO
LOBRANNE ARAUJO - HAGANE
LUCAS DAVID SILVA - SAULHUDSON
MARCOS PAULO - MARCOSX
SAMIR FRAIHA - TWERO
VICTOR ROCHA - SLINKD

Revisão
DANILO PASSOS - |N|NjA|
EMANUEL SOUSA - CHAPOLINK

Edição
EMANUEL SOUSA - CHAPOLINK

Tradução para o Inglês
MICHAEL GOMBOS
TAKAHIRO MORIKI
HEIDI PLECHL
KUMAR SIVASUBRAMANIAN
ARIA TANNER
JOHN THOMAS

Esta edição foi feita por fãs para fãs de Zelda falantes de Língua Portuguesa, sem fins lucrativos, com o intuito de divulgar o material para aqueles que não possuem fluência em língua Inglesa ou Japonesa, nem possuem formas de adquirir o produto, que até então não possui divulgação de planos para venda oficial no Brasil.

O site Zelda.com.br não é de forma alguma afiliado à Dark Horse Comics, Inc., nem à Nintendo Co.

Nota dos tradutores

Não existe tradução perfeita. Tradutores, como nós, tendem a pegar o sentido da frase e transpô-lo para ela, ao invés de fazerem uma tradução palavra por palavra. Isso se deve ao fato de tentar chegar o mais perto possível do sentido do texto. Algumas gírias podem ter sido modificadas para se adaptar à versão brasileira enquanto que algumas expressões e "piadas" não ficam boas com uma tradução direta.

Ainda, é sempre uma decisão difícil quando o quesito é traduzir ou adaptar nomes próprios, tais como *Master Sword* e *Triforce*. Após várias pesquisas e estudos, optamos por seguir o trabalho da própria Nintendo pelo mundo, traduzindo vários de seus termos para a língua a que se destina. O site ZeldaWiki.org (bem como o nosso) tem extensa lista de termos e traduções mundo afora que você pode consultar. Assim, decidimos seguir com a tradução direta do Japonês e, quando ela não ajuda, seguimos para a versão Inglesa e, se ainda assim não for suficiente, partimos para a Espanhola e Europeia.

Tentamos deixar o texto e os termos o mais fluentes possíveis e, caso não consigamos, sinta-se à vontade de nos mandar um e-mail com correções e críticas construtivas.

Os termos que ficaram demasiado diferentes do Inglês foram colocados entre colchetes para melhor referência (e.g. *Skyloft [Celéstia]*). Termos com tradução clara, tais como "Triforça", foram diretamente substituídos.

Por dentro do 25º aniversário d'*A Lenda de Zelda*

Shigeru Miyamoto, diretor executivo sênior da Nintendo Corp. e produtor geral da série *Legend of Zelda*

Fotos: Shoji Nakamichi

Eu comecei a trabalhar no primeiro projeto de *Legend of Zelda* com uma equipe pequena em um canto no escritório de desenvolvimento da Nintendo em Kyoto. Era meio dos anos 80 e o console Famicom *[N.E.: Famicom é o nome japonês do Nintendo Entertainment System ou NES]* havia sido lançado há dois anos. Naquela época, eu estava trabalhando em uma versão de *Super Mario Bros.* para Famicom, mas o Disk System *[N.E.: o Disk System era um periférico para Famicom que não foi lançado nos Estados Unidos]* estava para ser lançado e precisávamos desenvolver um título de lançamento para ele.

Eu pensei que deveríamos tirar vantagem da habilidade do Disk System de reescrever dados, fazendo um jogo que permitisse que dois jogadores criassem calabouços e então explorassem as criações uns dos outros. Nós desenhamos esse jogo e a resposta geral foi de que a melhor parte era jogar dentro dos calabouços. Fizemos um jogo para um único jogador com calabouços embaixo de montanhas que cercavam a Montanha da Morte, mas não conseguíamos tirar da cabeça a vontade de "quero jogar acima do solo também!", então acrescentamos florestas e lagos e, eventualmente, o Campo de Hyrule.

Claro que o título não foi decidido logo desde o começo. Eu sabia que queria que fosse A Lenda de alguma coisa, mas eu tive dificuldade em chegar no que essa "alguma coisa" seria. Foi então que o planejador de relações públicas disse: "Por que você não faz um conto de fadas para esse jogo?".

Ele sugeriu uma história ilustrada, onde Link resgata uma princesa que tem uma beleza eterna de apelo clássico, e mencionou: "Existe um famoso autor americano cuja esposa se chama Zelda. Que tal dar esse nome para a beleza eterna?". Eu não fiquei convencido sobre a ideia do livro, mas eu realmente gostei do nome Zelda. Eu perguntei a ele se poderia usá-lo e, ele disse que tudo bem. E foi aí que o título *The Legend of Zelda (A Lenda de Zelda)* nasceu.

Nós nomeamos o protagonista de Link porque ele conecta as pessoas *[N.E.: Do inglês: conectar]*. Sua função era de espalhar a energia disseminada do mundo pelas eras. A idosa contadora de história que confere informações a Zelda chama-se Impa; seu nome vem da palavra *impart*

[N.E.: Do inglês: transmitir, comunicar]. Impa, Link e Zelda eram guardiões da Triforça. Hoje, quando você pensa em personagens que estão conectados à Triforça, você pensa em Link, Zelda e Ganon, mas isso começou em *Ocarina of Time*. Originalmente, Ganon era apenas um vilão em sua implacável busca pela Triforça.

Então, vinte e cinco anos se passaram e nós fizemos muitos títulos da série Zelda. No princípio, Link era apenas um monte de pontos pixelados e, agora, ele é um herói destemido, capaz de realizar movimentos livres e realistas. Ganon se tornou um poderoso arquivilão e Zelda, uma mulher incrivelmente bela.

Com melhor hardware, surgem produtos mais ricos e elaborados. Entretanto, eu temia que o esquema de jogo em que se sustentava fosse conduzido apenas sobre os benefícios da tecnologia aperfeiçoada. Os aspectos mais importantes de um jogo são o sistema de jogo, a ação, a experiência sensorial, a criatividade, os valores produtivos envolvidos e as performances. A cada geração, os valores de produção evoluem, mas em certos aspectos meu envolvimento tem sido mais como o de um guardião, para assegurar que o esquema de jogo não sofresse.

E, no que toca aos elementos de sistema de jogo, sinto que *Skyward Sword*, o jogo mais recente que foi lançado na virada do vigésimo quinto aniversário, está bem balanceado. Ao longo desses vinte e cinco anos, nós trouxemos novos itens, mudamos a maneira como eles são usados, tornamos os controles de Link mais confortáveis para resolver quebra-cabeças, adaptamos e aperfeiçoamos novos controles. Nós até desenvolvemos os próprios controles pensando em um jogo de Zelda, e sinto que o Wii MotionPlus e o Nunchuck são ideais para *Skyward Sword*.

O ano de 2011 também foi o ano do trigésimo aniversário de Donkey Kong, onde minha vida com o game design começou. Eu me envolvi em incontáveis títulos ao longo desses trinta anos, mas *The Legend of Zelda [A Lenda de Zelda]* é a única série de jogos em que um jogador pode colocar seu próprio nome. Eu disse que o nome Link veio de seu papel como conector, mas Link é você, o jogador. A série tem feito tanto sucesso porque o jogador resolve quebra-cabeças e derrota inimigos difíceis para, no final, salvar o mundo. Eu sou muito grato por isso ter nos permitido "conectar" os jogadores ao redor de todo o globo.

Embora Ganon seja derrotado jogo após jogo, ele é um mal encarnado e voltará de tempos em tempos, com sede de vingança. A cada vez, quando o mundo é coberto pelo mal, um jovem menino e uma menina nascerão. As aventuras de Link seguirão enquanto você continuar a amar seu mundo. Com novos hardwares, virão novos jogos da série e eu, enfaticamente, peço a você que, por favor, dê-lhes uma chance.

25º Aniversário
Obrigado!
Shigeru Miyamoto

A HISTÓRIA DE HYRULE de Shigeru Miyamoto

1986 ..... *The Legend of Zelda* (Famicon Disk System): Produtor, Diretor
1987 ..... *The Adventure of Link* (Famicon Disk System): Produtor
1991 ..... *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Super Famicon): Produtor
1993 ..... *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Game Boy): Produtor
1998 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 64): Produtor, Supervisor
1998 ..... *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX* (Game Boy Color): Produtor
2000 ..... *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo 64): Produtor, Supervisor
2001 ..... *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* e *Oracle of Ages* (Game Boy Color): Produtor Geral
2002 ..... *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo GameCube): Produtor
2003 ..... *The Legend of Zelda: A Link to the Past* & *Four Swords* (Game Boy Advance): Produtor
2004 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (Nintendo GameCube): Produtor
2004 ..... *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (Game Boy Advance): Produtor Geral
2006 ..... *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Wii and Nintendo GameCube): Produtor
2007 ..... *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Nintendo DS): Produtor Geral
2008 ..... Wii Zapper oficial com *Link's Crossbow Training* (Wii): Produtor Geral
2009 ..... *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (Nintendo DS): Produtor Geral
2011 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* (Nintendo 3DS): Produtor Geral
2011 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition* (DSIWare): Produtor Geral
2011 ..... *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Wii): Produtor Geral

CONTEÚDO

Por dentro do 25º Aniversário d' A Lenda de Zelda / Shigeru Miyamoto ... 2

O INÍCIO DA LENDA

O MUNDO DE *SKYWARD SWORD*

Introdução ... 6
Aqueles que Possuem o Destino do Mundo em Suas Mãos ... 8
Humanos Nos Céus e as Tribos Abaixo ... 18
Skyloft [Celéstia] e as Ilhas Do Céu ... 20
As Terras Seladas ... 40
Bosque de Faron ... 42
Vulcão de Eldin ... 49
Deserto de Lanayru ... 52
Reino Silente ... 58
Monstros que Aterrorizam a Superfície ... 59

Ilustração Especial Do 25º Aniversário ... 66

A HISTÓRIA DE HYRULE

A CRONOLOGIA

A Cronologia de Hyrule, Terra das Deusas ... 68
A Lenda das Divindades e do Herói ... 70
O Declínio de Hyrule e o Último Herói ... 92
O Reino do Crepúsculo e o Legado do Herói ... 110
O Herói dos Ventos e o Novo Mundo ... 122

Coleção de Produtos Comemorativos ... 136

PEGADAS CRIATIVAS

DOCUMENTANDO 25 ANOS DE TRABALHO ARTÍSTICO

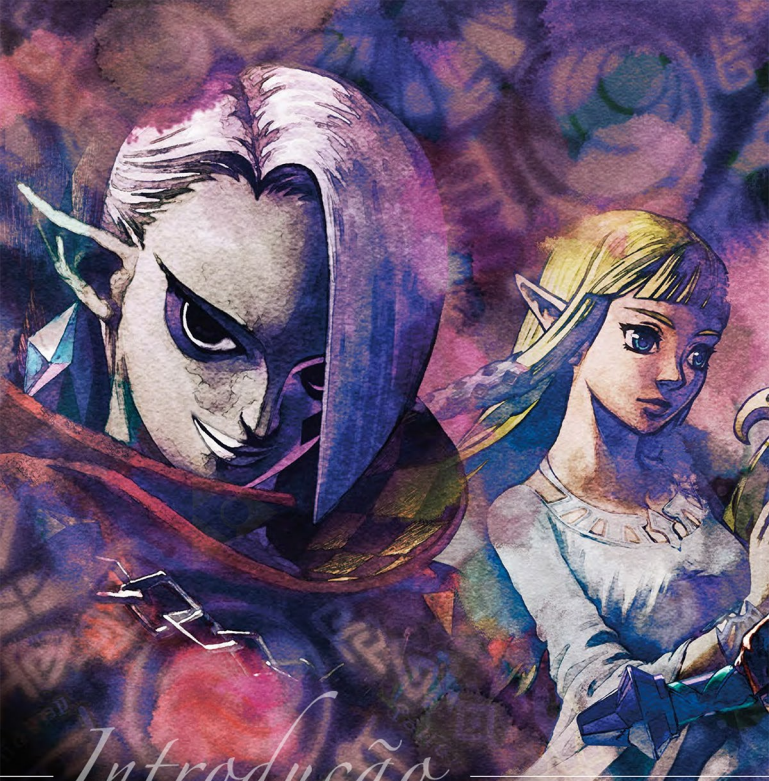
The Legend of Zelda ... 138
The Adventure of Link / A Link to the Past ... 142
Link's Awakening ... 144
Ocarina of Time ... 145
Majora's Mask ... 151
The Wind Waker ... 154
Oracle of Ages / Oracle of Seasons ... 164
Twilight Princess ... 170
Phantom Hourglass ... 202
Spirit Tracks ... 206
Mudanças no Design das Personagens ... 228
Catálogo de Jogos ... 233

Encerramento / Eiji Aonuma ... 238

MANGÁ ESPECIAL
THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
AKIRA HIMEKAWA
[A história é lida de trás para a frente]

O Início da Lenda

O Mundo de *Skyward Sword*



Introdução

Se alguém tivesse que escolher uma frase para descrever Skyward Sword, a mais apropriada seria "transbordando de todos os elementos da série Zelda". Ele inclui criatividade, o imersivo mundo, diversas personagens, quebra-cabeças elaborados e forte conexão com a série que sempre trouxe tanto prazer.

Aqui são apresentados os trabalhos de arte, desde os esboços iniciais até os trabalhos prontos, bem como comentários do time de desenvolvimento, além de apresentar itens e elementos conectados com – e intrínsecos a – *A Lenda de Zelda*.

Link… é hora de despertar…
Seu destino incrível está próximo
… É hora de despertar…
Link… Link…

Aqueles que Possuem o Destino do Mundo em Suas Mãos

Era uma época em que as pessoas viviam nos céus e um período muito antes do nome Hyrule sequer ser um pensamento.
Os seguidores da divindade e aqueles que seguiam o mal se reuniram e batalharam.

O Link apresentado aqui é um mero rapaz de dezessete anos e meio. Ele foi desenhado como tal – "mais ou menos crescido, mas não totalmente maduro" – para se encaixar com o balanço temático entre este e *Twilight Princess*. Seu armamento e vestuário permanecem majoritariamente sem mudança (com exceção apenas da ausência de protetores braçais). As expressões em seu rosto são retratadas com um leve tom mais cômico e descontraído que antes, então independentemente das expressões que ele fizer, elas por si só são relacionáveis. Ainda, há muita interação interpessoal nessa versão, então as expressões se tornam mais ricas.

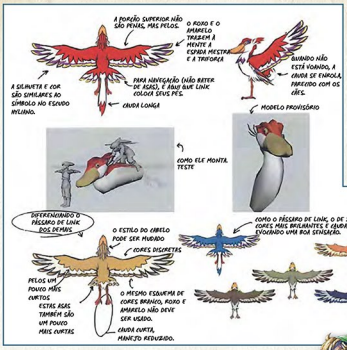
— Kobayashi, designer

O Herói dos Céus ergue sua espada ao firmamento.

Link

Um jovem garoto que frequenta a academia de cavaleiros em Skyloft [Celéstia]. Sua busca por Zelda irá não apenas permitir que amadureça, mas de fato, irá apresentá-lo ao seu destino.

Rascunhos de Design



Versão final do Loftwing [Asa Celeste]

Loftwing [Asa Celeste]

Versão final do Escudo Sagrado

Nosso herói, que salva a terra que posteriormente se tornará Hyrule, monta um pássaro vermelho. É por isso que a marca do pássaro aparece em seu escudo. Todavia, uma vez que o desenho já tinha aparecido, seria algum tipo de presságio do destino que estava por vir? Os Asas Celestes foram moldados com base nos pássaros chamados Shoebill [N.E.: Bico de Sapato / Bico de Tamanco] e a ideia para suas caudas enroladas veio do animal de estimação do Designer, um cachorro chamado Shiba.

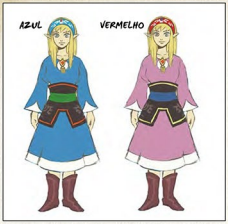
—Hiraoka, designer

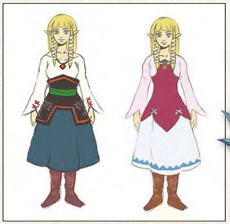
Skyward Sword

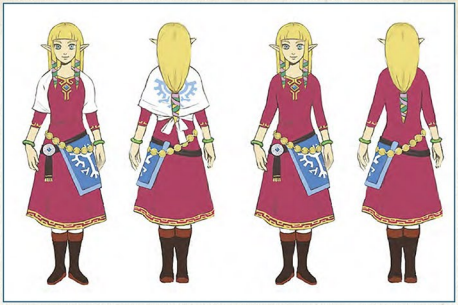
The Wind Waker

ESTARIA NOSSO HERÓI SEMPRE DORMINDO DEMAIS?

A cena de abertura dos jogos de Zelda frequentemente mostra Link dormindo. Essa é uma forma de transmitir a noção de uma pessoa normal acordando para o desconhecido e embarcando em uma jornada heroica?







Rascunhos de Ilustração

ZELDA

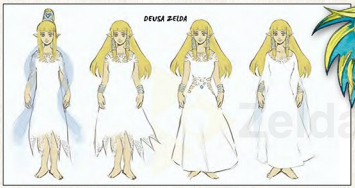
Tal qual Link, ela está levando uma vida normal na Academia de Cavaleiros quando é acordada para o destino traçado pela deusa. Acompanhada de Impa no mundo da superfície, elas fazem o que devem para garantir a segurança da terra.

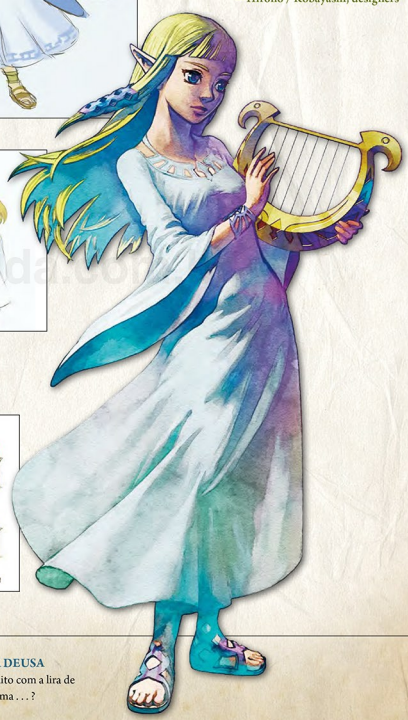
Versão final de Zelda

Desenho final de Zelda (figurino de deusa)

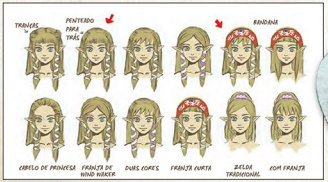
Nessa era, ela não é uma princesa. Então a primeira coisa que fizemos foi remover qualquer tipo de ornamento real de sua cabeça. Depois disso, sua aparência ficou muito simples... Nós queríamos que ela se parecesse com uma típica garota da vila, mas também queríamos estabelecê-la como uma heroína ao mesmo tempo, então foi assim que decidimos seguir. Seu figurino é um lindo azul cor de céu e, comparado a iterações anteriores, nós chegamos a um vestido que era mais vermelho que roxo. Nós tivemos um diretor que requisitou que a Deusa Zelda estivesse vestida "com simplicidade e de branco".

—Hirono / Kobayashi, designers





Quando tudo isto acabar, você virá para me despertar?



PRINCESA ZELDA E A LIRA DA DEUSA

A lira em *Skyward Sword* se parece muito com a lira de Sheik em *Ocarina of Time*. Seria a mesma . . . ?

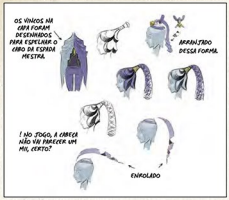
***Sheik*, Ocarina of Time**

Fi [Fai]

Obedecendo à deusa sem hesitar, Fi [Fai] aceita Link como seu mestre. Ela é o espírito que reside em sua espada. Apesar de sua voz parecer robótica e despida de entonação, suas emoções são expressas por suas ações em cenas-chave com Link.

Fi [Fai] está sempre ao lado de seu mestre...

ESPÍRITO DA ESPADA
→ O ESPÍRITO QUE REGIDE NA ESPADA MESTRA
A ÁREA ROXA É A COR DO PUNHO DA ESPADA MESTRA.
A JOIA É DO MESMO FORMATO QUE A DA ESPADA MESTRA. A JOIA É FEITA DE METAL, MAS A DO ESPÍRITO É UMA GEMA AZUL.
SUAS MEIAS-CALÇAS ESTÃO DE ACORDO COM O PADRÃO DA TIRA UTILIZADA NO CABO DA ESPADA.
ELA ESTÁ DESCALÇA, MAS NÃO POSSUI DEDOS.
O AZUL CLARO É A COR DA LÂMINA DA ESPADA MESTRA.
A DOBRA TRIPLA SEGUE O PADRÃO DO GUARDA-MÃO DA ESPADA MESTRA.
A ÁREA ROXA, QUE FUNCIONA COMO UMA MINISSAIA, COMPARTILHA O PADRÃO DA PARTE SUPERIOR DO PUNHO DA ESPADA MESTRA.
DESCONHECIDO
CORTE DA CAPA ASSIM.
DESCONHECIDO
DESCONHECIDO
DESCONHECIDO



Tendo em vista que o espírito da Espada da Deusa se tornaria eventualmente a Espada Mestra, havia vários componentes do desenho retirados desta e implementos aqui. Adicionalmente, no início, nós imaginamos isso ao estilo dos animes dos anos 80, em que a personagem principal geralmente era acompanhada por uma bela assistente pessoal. Havia tantos modelos, de robô a ladina, mas assim que vimos o desenho inspirado em *Wind Waker*, chegamos a uma decisão unânime.

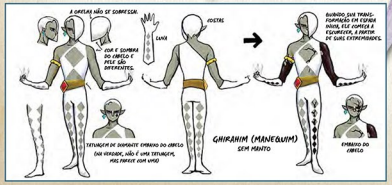
—Kobayashi, designer

GHIRAHIM

Um ser demoníaco que persegue Zelda implacavelmente por uma razão: usar seu espírito para ressuscitar seu mestre, o Rei Demônio, Demise [Arauto da Morte].

Versão final de Ghirahim (capa)

Rascunho de ilustração



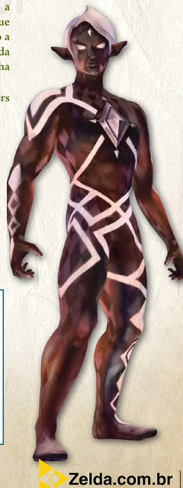
Eu prefiro que se dirija a mim pelo meu título completo: Lorde Ghirahim

Versão final de Ghirahim

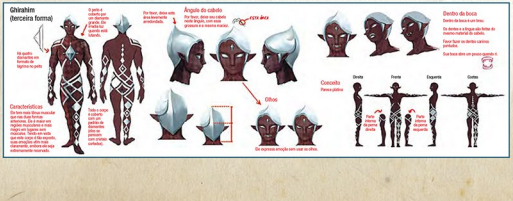
Zelda.com.br

Após a finalização do design 4, nós praticamente fechamos a aparência de Ghirahim. Primeiro, decidimos que queríamos que ele fosse da mesma idade de Link e servisse como contraponto a Fi [Fai]. E, a partir disso, o desenho de um maléfico espírito da espada gradualmente se revelou. Sua terceira forma tinha texturas de diamante por todo seu corpo que refletiriam luz.

—Hirono / Kinouchi / Kaneko, designers



Versão final de Ghirahim (terceira forma)



Impa

Seja no passado ou no presente, ela aparenta ter um único dever: proteger Zelda. Algumas vezes, isso requer lutar e, em outras, meramente observar e esperar.

Para a jovem Impa, tomamos por referência Impa e Sheik de *Ocarina of Time*. Demos também um visual andrógino, como o papel masculino em uma ópera. A vestimenta de Impa também acompanha a passagem do tempo e todo seu corpo está vestido para refletir isso. Sua trança-pêndulo mede o tempo, batendo com os segundos, e a túnica inteiramente triangular se torna um relógio do sol, sendo sua idade medida pelas tranças no seu cabelo.
—Kaneko, designer

Versão final de Impa (passado)

Versão final de Impa (presente)

O Aprisionado e Demise [Arauto da Morte]

A raiz de todo o mal. Portador de poder suficiente para trazer o mundo à ruína.

Versão final d'O Aprisionado

Versão final de Demise [Arauto da Morte]

Versão final da espada de Demise [Arauto da Morte]

Tendo como única instrução que ele deveria ser enorme e que "sua vulnerabilidade deveria ser na cabeça", tivemos liberdade para desenhar o Aprisionado do jeito que quiséssemos. Seu desenho parece mais como um kaiju [besta estranha] que um monstro. Ao tentar mostrar sua presença impressionante e o poder esmagador de Demise [Arauto da Morte], nós o desenhamos repetidamente até acertar. Para dar certa semelhança a Ganondorf, nós não apenas fizemos seu cabelo vermelho, mas tacamos fogo nele (risadas). Sua espada se parece com uma Espada Mestra negra.

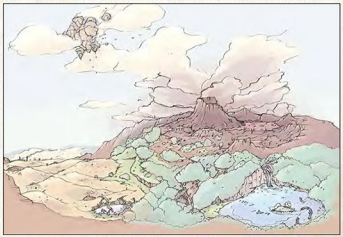
—Kinouchi, designer

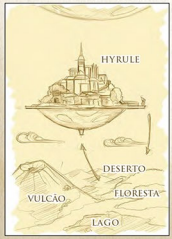
Humanos nos Céus e as Tribos Abaixo

No céu, onde Link e os humanos vivem, o mundo da superfície é apenas uma lenda. Similarmente, entre tribos como a dos Gorons e dos Kikwis na Superfície, há lendas de uma grande porção de terra que flutua no céu.

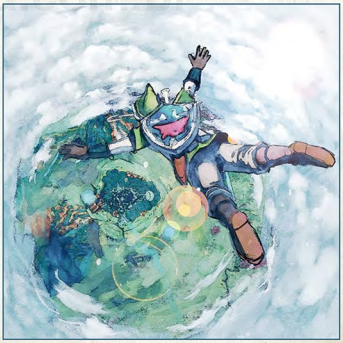
Dessa vez, os mapas do jogo foram mantidos relativamente simples. Nós nos desafiamos a permitir ao jogador um acesso rápido e fácil entre cada área. Os planejadores também queriam que fosse permitido ao jogador pular de um lugar alto e mergulhar para cada área. Houve um momento em que pensamos em colocar um lago próximo ao centro da terra também.

—Fujibayashi, diretor





Ilustrações e planos descartados



OS DOIS LADOS DO MUNDO

Na série *A Lenda de Zelda*, existem muitos jogos em que Link viaja entre dois diferentes mundos. Há mundos de luz e escuridão, luz e crepúsculo, passado e futuro, e, claro, céu e superfície. Link é muitas vezes responsável por conectar dois mundos bastante diferentes.

Skyloft [Celéstia] e as Ilhas do Céu

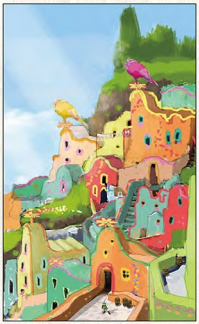
Todos os humanos vivem em ilhas flutuantes no céu. As ilhas estão tão altas na atmosfera que os únicos pássaros que podem alcançá-las são os Loftwings [Asas Celestes]. Seu isolamento permite aos humanos adorar sua deusa e viver em paz.

Ter Skyloft [Celéstia] flutuando no ar foi uma ideia tão fantástica que nem tentamos desenhar a cidade de forma realista. O sombreamento e a ornamentação dos prédios foram desenhados e criados com base nas palavras-chave "céu, vento e paz". Ainda, dada a incrível altitude do mundo celeste, os Loftwings [Asas Celestes] são os únicos pássaros que existem lá. É por isso que é surpreendente para os humanos ver pássaros menores na Superfície.

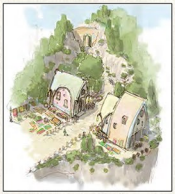
—Hisada, designer

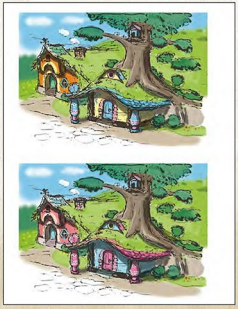
Visual oficial de Skyloft [Celéstia]

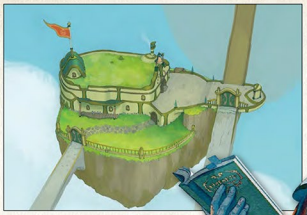
Ilhas menores estão conectadas a Skyloft [Celéstia] por pontes estreitas, e a diferença de elevação entre as ilhas pode ser bem grande, então houve inúmeros rascunhos de Skyloft [Celéstia]. No rascunho mais à esquerda, você pode ver uma estrutura similar a um castelo.

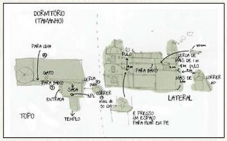


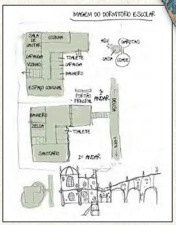
Paisagem Urbana









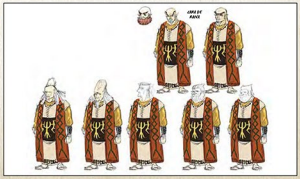


Academia de Cavaleiros

Quando estávamos pensando em fazer o tutorial do jogo (que depois se tornaria parte da Wing Cerimony [Cerimônia Celestial]), queríamos criar três rivais para Link. Mais tarde, eles acabaram se tornando uma gangue de três encrenqueiros, o que expandiria depois para a ideia de uma escola. Gaepora é a pessoa mais sábia e detentora de conhecimento em toda Skyloft [Celéstia], então naturalmente nós o fizemos o diretor da academia.

—Iwamoto, planner / Kaneko, designer

Versão final do diretor Gaepora



Versão final de Henya [Galina]

No início, ficou decidido que todos os moradores de Skyloft [Celéstia] seriam modelados com base em aves. Foi daí que veio a ideia de dar a Henya [Galina] um corpo de galo. O penteado pontudo de Groose [Grasno] foi inspirado na crista de um galo. O design de Owlan [Crujo] e Horwell [Corelho] foi baseado na tribo dos Rito de *The Wind Waker*.

—Hirono, designer

Versões finais de Horwell [Corelho] e Owlan [Crujo]

***A mão no banheiro de* Oracle of Ages**

PRECISO DE PAPEL . . .

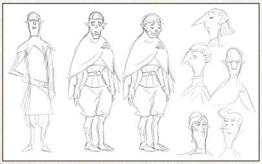
Dizem que se você ouvir atentamente à porta da Academia de Cavaleiros de noite, poderá ouvir uma voz de mulher pedindo "preciso de papel...". Uma história similar aparece em *Majora's Mask* e *Oracle of Ages*, e talvez tenha suas origens em histórias tradicionais de fantasmas.

Estudantes da Academia de Cavaleiros

(Versão final de Groose [Grasno])

(Versão final de Cawlin [Crovo] e Strich [Vestro])

Rabisco de ilustração



Ele pode parecer um pouco rude por fora, mas Groose [Grasno] inventou uma grande arma movida sobre trilhos que foi de grande ajuda a Link para derrotar o Aprisionado e defender o Templo Selado. Groose [Grasno] tem muitos equipamentos de treino em seu quarto e acredito que ele seja um garoto incrivelmente habilidoso e esforçado. Ele também age como líder dos garotos do dormitório, além de invadir os quartos de Cawlin [Crovo] e Strich [Vestro].

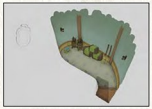
—Hirono, designer

(Versão final de Fledge [Plúmio])

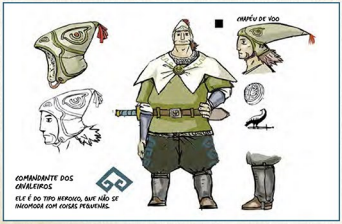
Zelda.com.br

Versão final de Karane [Graciele]

Versão final de Pipit [Petinho]



Versão final de Eagus [Aquilo]

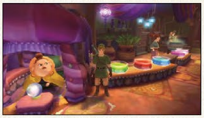


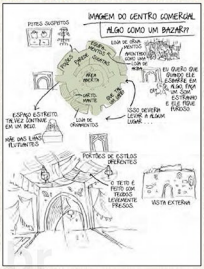
Sala de Treinamento

Ocarina of Time 3D

PEDRA SHEIKAH E PEDRA DA FOFOCA

Uma das Pedras Sheikah reside entre a Sala de Treinamento e a Academia dos Cavaleiros. É fácil ignorá-la, mas suas dicas são valiosas. As Pedras da Fofoca que ficam no mundo da superfície possuem informações raras, assim como as de *Ocarina of Time*.



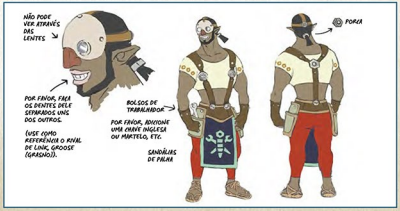


Bazar

Quando o jogador volta para Skyloft [Celéstia] depois de uma aventura e se prepara para a próxima, seria inconveniente se todas as lojas estivessem em locais diferentes. Então decidimos desenhar um modelo centralizado de mercado da cidade. Você notou a música diferenciada em cada loja?

—Fujibayashi, diretor
Hisada, designer

Versão final de Sparrot [Pardalmante] (Cartomante)



Versão final de Gondo (Loja de Sucatas)

Zelda.com.br

Versão final de Rúpio (Loja de Equipamentos)

Havia algumas ideias divertidas, como fazer acordos para alavancar os negócios na loja do cartomante atrás da Loja de Equipamentos ou fazer as personagens serem relacionadas. E fiquei especialmente atraído pela loja de armas, pelo ferreiro e pela Loja de Equipamentos.

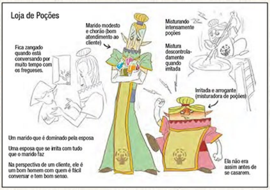
—Oyama, designer

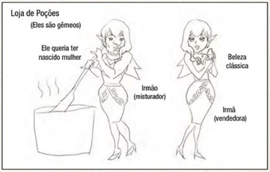
Versão final de Piper [Joana], chef do Restaurante

Versão final de Croo [Croo], dono do restaurante

Versão final de Dovos Gourmet [Gourmet Pômbio]

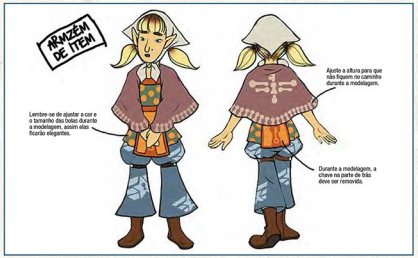
Versões finais do Casal Luv [Amanda] e Bertie [Ari] da Loja de Poções





Originalmente, nós teríamos um lojista em cada loja. Nós não tínhamos decidido os detalhes do dono da Loja de Poções e o dono do Armazém de Item, então nós pedimos esboços para cinco desenhistas diferentes. Conforme fomos discutindo, expandimos as melhores ideias e desenvolvemos melhor as personagens. Por muitas vezes pensei: "se não usarmos isso, será um grande desperdício!". Nós fomos capazes de resolver isso de forma que algumas dessas personagens foram usadas em outros lugares.

—Hirono, designer



Versão final de Peatrice [Paviana], responsável pelo Armazém de Item

Personagem não usado do bazar

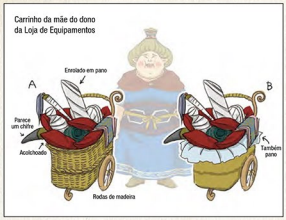
The Legend of Zelda

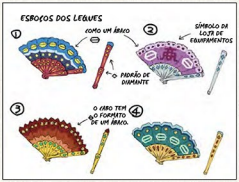
***Salvatore de* Wind Waker**

LOJISTAS COM UMA PERSONALIDADE ÚNICA

Há muitos lojistas peculiares ao longo da série Zelda. Talvez porque, durante os anos, um volume incrível de ideias foram desenvolvidas para os vários jogos da série.

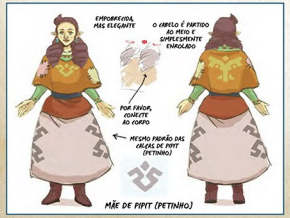
Versão final da mãe do dono da Loja de Equipamentos, Goselle [Ganciele]





HABITANTES DE SKYLOFT [CELÉSTIA]

Versão final de Mallara (Paty)



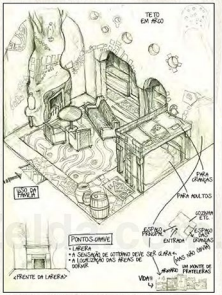
Versão final de Greba [Ágaza], mãe do dono da Loja de Sucatas

O carrinho de Goselle [Ganciele] e o cesto de Greba [Ágaza] aparecem cedo no jogo, quando as duas estão conversando na ponte. Nós mostramos essas mulheres normais (?) de meia-idade indo para os seus afazeres para dar uma sensação de cotidiano a Skyloft [Celéstia].

—Hirono, designer

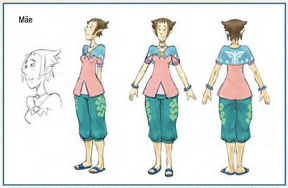
Zelda.com.br

Visão interna e externa do design de uma casa em Skyloft [Celéstia]. Os detalhes da mobília foram cuidadosamente decididos baseado nas pessoas que vivem ali e sua dinâmica familiar.



Versão final de Parrow [Gaio]

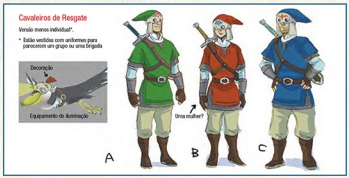
Versão final de Orielle



Versão final de Wryna [Carissa]

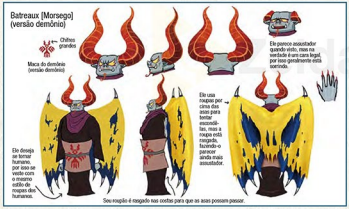
Versão final de Kukiel [Calô]

Versão final de Jakamar



Versão final dos Cavaleiros de Resgate

Versão final de Batreaux [Morsego]



Versão final de Gully [Gávio]

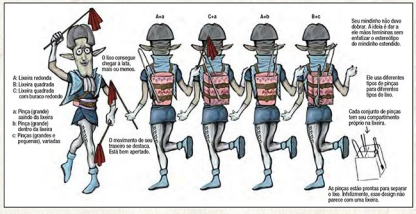
Versão final de Remlit [Lemur]

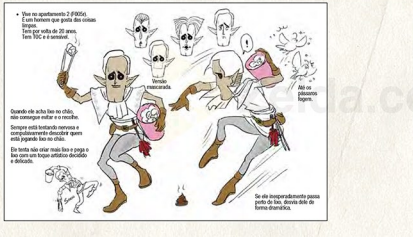
Zelda.com.br

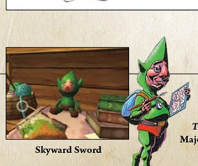
Habitantes de Skyloft (Inutilizados)

Achamos que o lixeiro era realmente legal e impressionante e nós queríamos usá-lo para um sub-evento. As coisas aconteceram de outra forma e ele não pôde aparecer no jogo... Mas o material-base do personagem limpador aparece em outra personagem.

—Hirono, designer

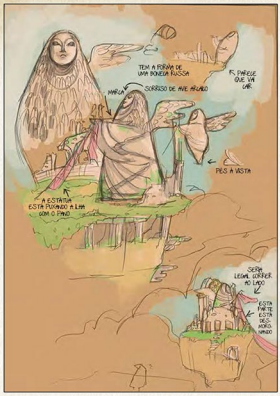


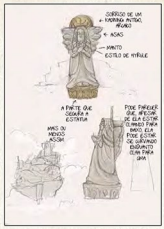




PERSONAGENS NASCIDAS DE TESTES E ERROS

A gama de personagens nos jogos *Zelda* é incrivelmente vasta. Elas chamam a atenção provavelmente porque cada personagem tem várias camadas que podem ser vistas em personagens que não foram utilizadas nos jogos. O famoso Tingle pode ter nascido de um desses personagens de reserva que não foram usados.

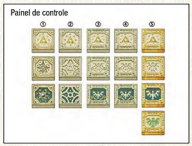


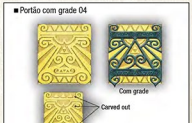


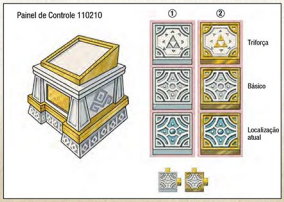
Estátua da Deusa

O culto à Deusa é um elemento universal da religião em Skyloft [Celéstia], especialmente as tradições associados a ele. A Estátua da Deusa transcende um mero símbolo religioso e se tornou uma atração especial e um ponto de interesse. É um marco que pode ser visto de qualquer lugar da cidade. O interior, ao contrário da cidade em volta, tem linhas e ângulos mais retos e, junto com a coloração monocromática, dá a impressão de conservação e estabilidade.

—Fujibayashi, diretor / Hisada, designer

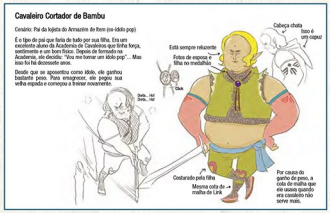




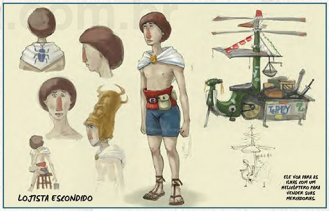


Versão final de Peater [Pávio]

Espada de Peater [Pávio]



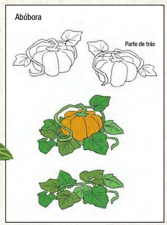
Pessoas das Ilhas do Céu



Versão final de Beedle

Uma renderização artística de um vale nas lendárias ilhas flutuantes. As ilhas são reminiscências das montanhas, cada em uma altura diferente. No topo, os pássaros das lendas, que muitos buscam enquanto começam sua escalada. (Imagem conceitual).

Versão final de Dodoh [Dodô] da Fun Fun Island [Ilha da Roleta]



Ilha da Abóbora

Versão final de Pumm [Abor]

Versão final de Kina [Bobra]

Versão final de Rusta [Gálio]

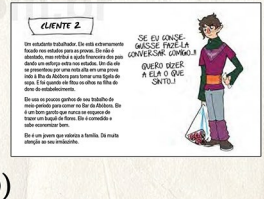
Ringers [Planadores] são pequenos animais que se juntam ao redor de Link quando ele pula de uma grande altura acima da Ilha da Abóbora.

[N.E.: *ring* significa *anel*; *ringer* é uma referência à formação em círculo dos paraquedistas]

Versão final de Keet [Quito]

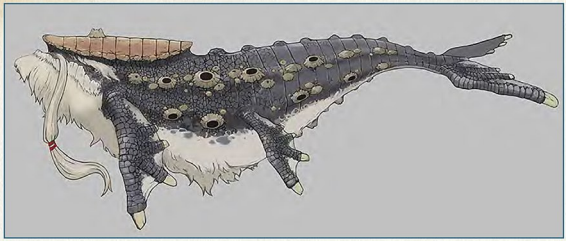
Dado a temática deste jogo ser o céu, os animais com maior destaque são os pássaros. Por conta disso, nós decidimos não mostrar animais terrestres, como vacas. Assim, as sopas de abóbora não levam leite. Abóboras são a principal refeição dos habitantes do céu e eles adoram. Kina [Bobra], a cara do Bar da Abóbora, tornou-se uma espécie de ídolo. Ela possui uma quantidade surpreendente de fãs . . . e parece que alguns fãs gostariam de manter seu fanatismo em segredo.

—Iwamoto, produtor / Hirono, designer



BAR DO LEITE (NÃO UTILIZADO)

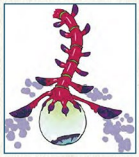
Versão final de Levias [Narisha]

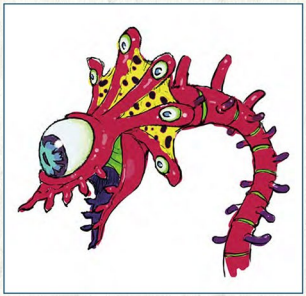


Versão final de Levias [Narisha] (quando possuído)

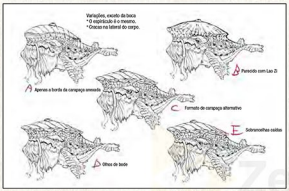
Dentro do Thunderhead [Cumulonimbus]

Zelda.com.br



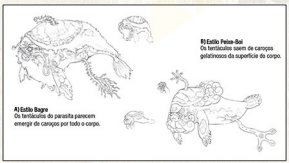


Versão final do Parasita Ocular, Bilocyte [Paracito]

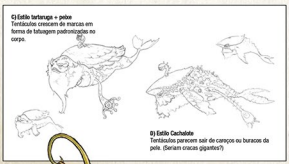


O conceito original era "uma batalha com um chefe montado no Loftwing [Asa Celeste]!". Depois que Link luta contra Bilocyte [Paracito] em seu Loftwing [Asa Celeste], decidimos que, durante a segunda parte da batalha, Link iria descer do pássaro e fazer o trabalho sujo com a espada.

—Fujibayashi, diretor



Versão final de Skytail [Cauda Celeste]



***Jabun de* Wind Waker**

ESPÍRITOS COM GRANDES CORPOS

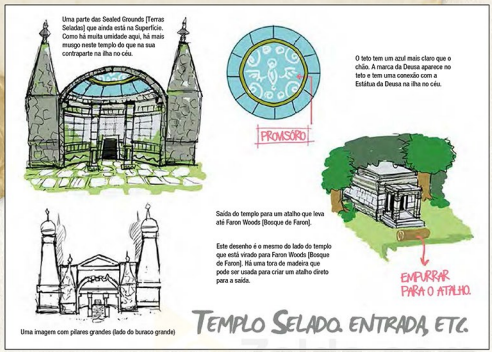
Ao longo da série, criaturas espirituais como Levias [Narisha] aparecem várias vezes. Muitas delas, como Lorde Jabu-Jabu de *Ocarina of Time*, são baseadas em criaturas marinhas.

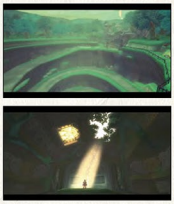
As Sealed Grounds [Terras Seladas]

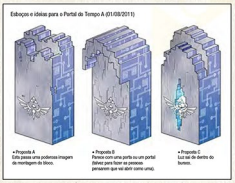
É aqui que Link aterrissa pela primeira vez ao chegar do céu. Um ser maligno dorme aqui. Também é aqui onde a Deusa dorme por milhares de anos sob a proteção dos Sheikahs.

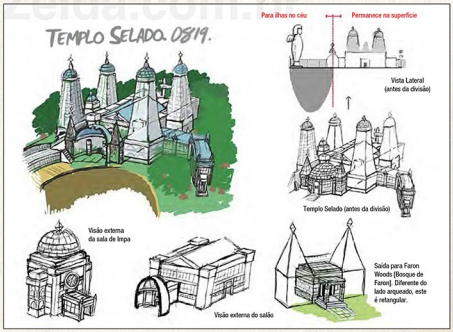
Este é o lugar onde o jogador aterrissa pela primeira vez que chega à Superfície, então nós, conscientemente, deixamos mais sombrio para que contrastasse com o céu e fazer dele um lugar misterioso. Mantivemos em mente vários elementos-chave do jogo enquanto estávamos fazendo as Sealed Grounds [Terras Seladas] – por exemplo, a Lira da Deusa e os pássaros.

—Kobayashi, designer





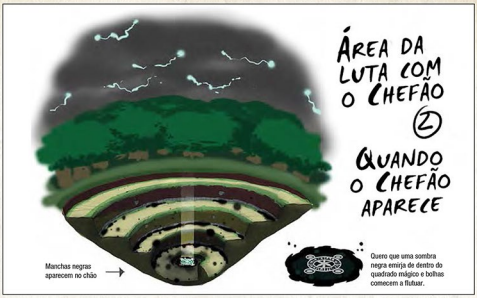


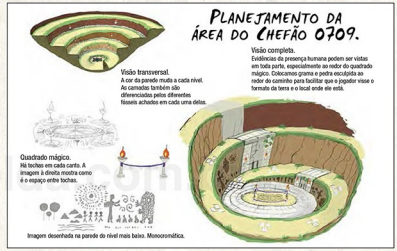


Four Swords Adventures

AS SEALED GROUNDS [TERRAS SELADAS] E OS LOCAIS SAGRADOS

Este lugar sagrado tem uma atmosfera única, sendo rico em vegetação e vida animal. Calorosos raios de sol banham a área. As Sealed Ground [Terras Seladas] provavelmente não possuem ligação direta com outros títulos da série, mas é difícil não se lembrar de lugares parecidos, onde itens como a Master Sword [Espada Mestra] foram encontrados.





Ao mesmo tempo em que pensávamos em como fazer a jogabilidade funcionar com o Imprisoned [Aprisionado], sabíamos que o jogador deveria estar ciente de onde o inimigo estava o tempo todo, então nós projetamos o enorme buraco em forma de saca-rolha. Ele fica alinhado com a parte de baixo da Isle of the Goddess [Ilha da Deusa]. Enquanto projetávamos, também tínhamos em mente que aquela terra era um lugar sagrado, porém muito perigoso, onde um indescritível mal estava selado e sendo vigiado pelos Sheikahs.

—Fujibayashi, diretor / Kobayashi, designer

Ocarina of Time 3D

Oracle of Ages

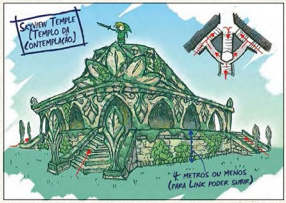
OS TRÊS BRASÕES

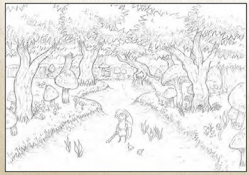
Esculpidos na estaca, na cabeça do Aprisionado, estão os brasões de Farore e das outras duas deusas. Foram baseados em brasões que apareceram em jogos anteriores da série. Estes brasões também são associados a sábios e às diferentes raças, tendo aparecido em outros jogos além deste.

Faron Woods [Bosque de Faron]

A Grande Árvore fica no centro de uma vasta floresta e uma grande variedade de seres vivos vêm aqui para pedir sua bênção. A floresta é o lar dos Kikwi, com os Parellas [Paradusas] vivendo no Lago Floria ao sul.

Visual oficial de Faron Woods [Bosque de Faron]

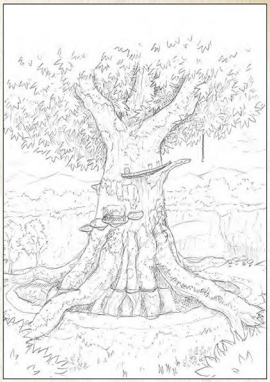




Faron Woods [Bosque de Faron] foi projetado usando um estilo pictórico, porque nós estávamos tentando fazer uma floresta que parecesse como algo saído de um livro de conto de fadas. Como a floresta é o primeiro lugar que o jogador irá visitar, nós tentamos fazer esse local vivido e de fácil navegação. Para evitar que as pessoas ficassem entediadas, enchemos a área de coisas divertidas para que os jogadores continuassem interessados.

—Nishibe, designer

Grande Árvore

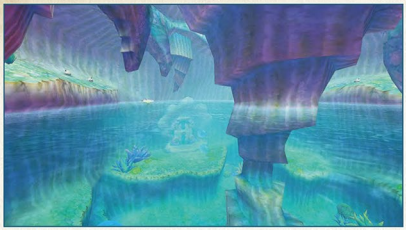


O chão e as paredes são cobertos com fungos brancos e esporos.

Visual oficial do Skyview Temple [Templo da Contemplação]

Skyview Temple [Templo da Contemplação]

Lago Floria



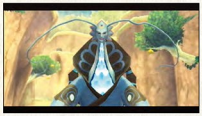
Visual Oficial do Lago Floria

Lago Floria é o primeiro estágio subaquático, porém ele é um pouco pequeno. Nós queríamos uma área que o jogador pudesse se divertir nadando por horas, então decidimos fazer uma floresta subaquática. Após quebrarmos a cabeça com o conceito, nós decidimos prosseguir com um lugar que o jogador já estivera, então inundamos Faron Woods [Bosque de Faron] para fazer uma área gigantesca para o jogador nadar.

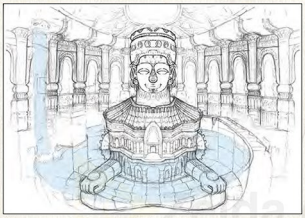
—Fujibayashi, diretor

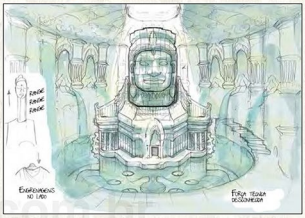
Faron, a Dragoa d'Água

Um dos três dragões destinados a proteger a Superfície para a deusa Farore, Faron tem uma personalidade rude. Ela inundou a floresta para livrá-la dos demônios.



Visual oficial da Ancient Cistern [Grande Caverna Antiga]





Ancient Cistern [Grande Caverna Antiga]

KOLOKTOS
Um guardião que protege a Ancient Cistern [Grande Caverna Antiga]. Apesar de parecer uma maravilhosa obra de arte antiga, dentro dele cintila uma energia negra que o traz à vida.

Gorko [Marcogoro]

Os Gorons

Versão Final de Gortram [Cargoro]

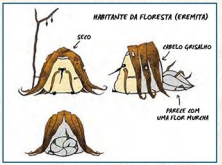
Em Skyward Sword, os Gorons atuam como guias de Link. Sua curiosidade os levou a explorar o mundo da superfície, explicando assim o porquê deles se localizarem em várias partes deles. Nós planejamos inicialmente em usar designs mais primitivos, mas como havia várias espécies novas no jogo, decidimos deixá-los com um visual mais familiar.

—Hirono, designer / Kobayashi, designer

Eles são gentis e possuem uma personalidade tranquila. Quando perguntado, Fi [Fai] revelará uma variedade de informações sobre cada indivíduo. Quando surgir a oportunidade, pergunte a ela sobre eles.

—Hirono, designer

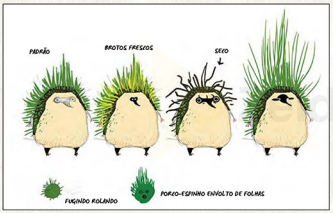
Design Final de Yerbal



Designs finais de Machi / Oolo / Lopsa / Erla

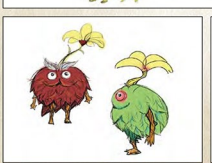
Os Kikwis

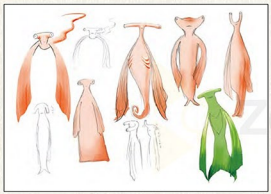
Design Final de Bucha



PLANOS DE DESIGN PARA AS CRIATURAS DA FLORESTA

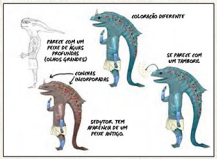
Os Kikwis ganharam dos outros projetos e foram finalmente estabelecidos como as criaturas da floresta, pois aderiam à ideia inicial, que era a de criaturas que tomam forma de grama ou de outras plantas, se disfarçando. Além disso, suas inocentes expressões faciais encarnam o espírito da floresta.





Os Parellas [Paradusas]

Os esboços começaram com imagens de pequenos peixes sorrindo, se movimentando rapidamente e se divertindo. Decidimos o design padrão dos Parellas [Paradusas] com pequenos pedaços de coral em suas cabeças. A líder dos Parellas [Paradusas], que guia Link, possui um enorme coral em sua cabeça, que ela usa como chave para abrir a porta.
—Kaneko, designer



O ZORA ESPECTRAL

Originalmente, nós planejamos fazer uma raça que se parecia com os Zoras, mas nos pediram para projetar uma raça mais primitiva e a ideia foi rejeitada.

Vulcão de Eldin

Esta é uma área de erupções ativas e mais da metade da terra é coberta de lava. Esta é a razão para a existência de vários monstros tingidos de fogo nesta região. Os Mogmas, que são excelentes escavadores e se movem por baixo da terra, também vivem aqui.

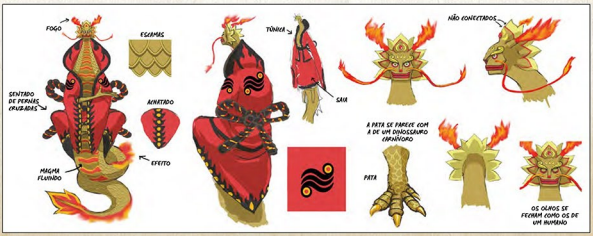
Nós queríamos permitir que o jogador se divertisse com a diferença de altitude, então nós decidimos adicionar montanhas imediatamente. No primitivo cinturão do vulcão, localizam-se ruínas que lentamente perderam na batalha contra o tempo e obtiveram a reputação de serem infestadas por Bokoblins. O design do calabouço foi baseado na arquitetura e coloração do Sudeste Asiático, sendo este o motivo de você ver o extensivo uso de cores primárias e vibrantes.

—Fujibayashi, diretor / Shirai, designer

Visual oficial do Vulcão de Eldin

ELDIN, O DRAGÃO DO FOGO

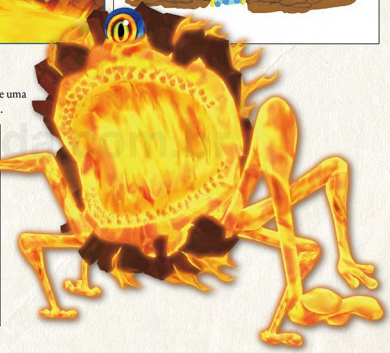
Um dos três dragões. Ele é o protetor da Província de Eldin. Vive uma vida isolada e hermética no topo do vulcão.



Templo da Terra

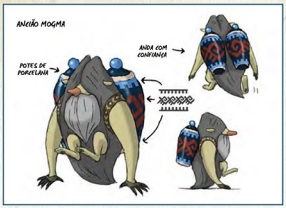
Visual oficial do Templo da Terra

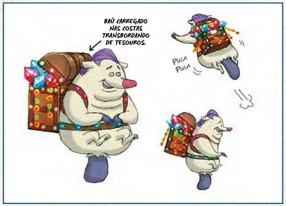
SCALDERA
Este monstro atormenta Link no Templo da Terra. Era inicialmente uma típica pedra, mas obteve vida através do poder mágico de Ghirahim.



Fire Sanctuary [Grande Santuário Antigo]

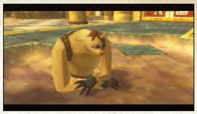
Visual oficial do Fire Sanctuary [Grande Santuário antigo]





Versão final de Plats [Platin]

Versão final de Guld [Aurélio]



Versão final de Bronzi

Versão final de Silva [Argento]

Os Mogmas

Queríamos que os Mogmas fossem uma raça de escavadores. Embora sejam caçadores de tesouros tenazes, eles são surpreendentemente tímidos. Na verdade, eles têm uma cultura bastante desenvolvida. Nos desenhos iniciais, pareciam-se mais com humanos. (risadas)

—Hirono, designer

Ledd [Ferri]

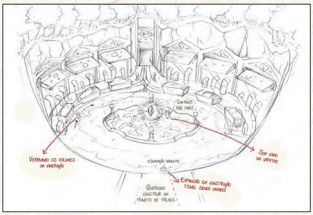
Deserto de Lanayru

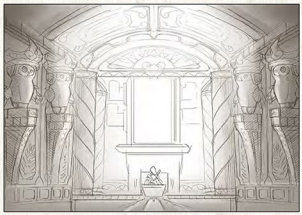
Uma área árida imensa. Muito tempo atrás, ela era exuberante e com folhagens, mas há várias centenas de anos, começou uma repentina transição para desertificação. Antes de ser um deserto, robôs antigos eram usados para minerar um poderoso metal bruto conhecido como Timeshift Stone [Cronólito].

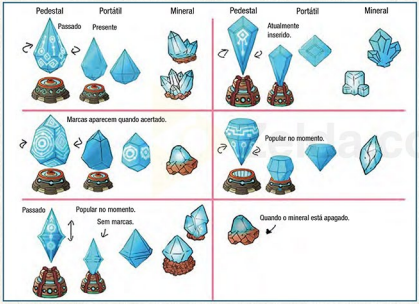
Visual oficial do Deserto de Lanayru

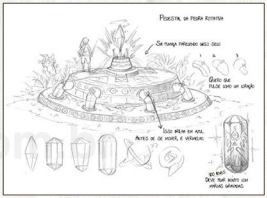
Nós estávamos pensando em criar uma área que fosse transformada drasticamente de uma paisagem para outra e pensamos: "Qual seria a melhor paisagem para mostrar uma mudança dramática?". Decidimos por um deserto que já foi cenário de vida vegetal e de um grande mar. Na área do Mar de Areia de Lanayru, o calabouço tem qualidades de contos de fadas, então decidimos fazer do calabouço um navio que navega pelo deserto. Também queríamos que fosse móvel, o que foi outro motivo para optarmos por um navio.

—Fujibayashi, diretor / Shimizu, designer









Designs de Timeshift Stone [Cronólito]

Designs das estátuas de pedra

Com a ativação dos Timeshift Stones [Cronólitos], essa área transita entre o presente e o passado e fomos incumbidos a usar esse tema em um deserto. No começo, pensamos como o esquema de jogo funcionaria com essa mudança de tempo e, a partir daí, como essa mudança poderia manter o jogo interessante sem sacrificar a jogabilidade.

—Shimizu, designer

O PODER DE CONTROLAR O TEMPO

Por conta dessa conversa sobre controlar o tempo, é impossível não pensar em *Ocarina of Time*. A ocarina é da mesma cor dos Timeshift Stones [Cronólitos]. Poderiam eles ser feitos do mesmo material?

Visual oficial da Lanayru Mining Facility [Refinaria de Lanayru]

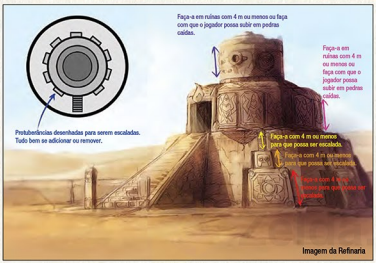


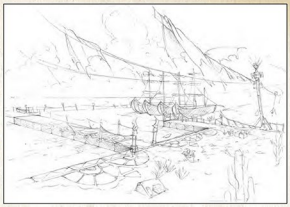
Imagem da Refinaria

LANAYRU MINING FACILITY [REFINARIA DE LANAYRU]

O MILENAR ARACHA MOLDARACH

Um monstro que habita as profundezas da refinaria. Dizem que, quando um Aracha vive por mil anos, torna-se um Moldarach.

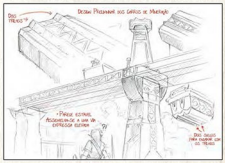
Porto Antigo

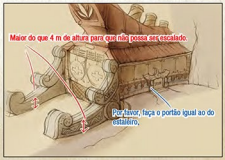


Versão final do barco de Skipper [Capitão]

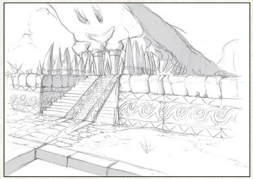
Zelda.com.br

Retiro de Skipper [Capitão]



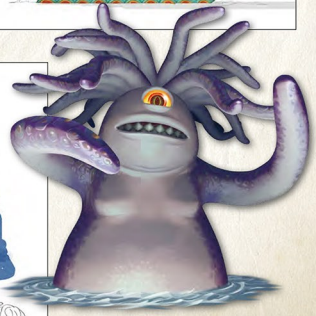


Estaleiro

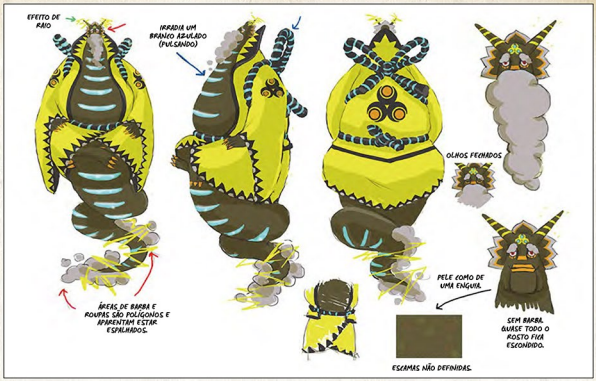


Fortaleza Pirata

Navio de Areia



TENTALUS
A luta com o chefe do Navio de Areia. Tentalus é um polvo monstruoso, desenhado com cabelos de tentáculos dificeis de não serem notados.



DRAGÃO TROVÃO DE LANAYRU

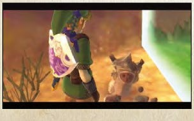
Um dos três dragões, é o protetor do Deserto de Lanayru. Ele espera que alguém o encontre e aceite seu desafio.

Design final do Robô Antigo

ROBÔ ANTIGO

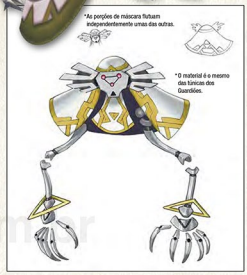
Nós queríamos criar um robô, mas não queríamos que parecesse frio e sem vida, então decidimos fazê-lo mais parecido com uma figura de argila. Depois de termos tido uma direção geral, todo o resto se encaixou rapidamente.

—Hirono, designer

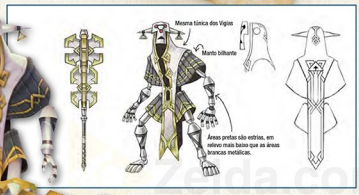


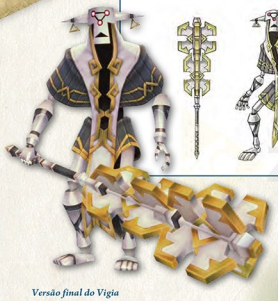
Reino Silente

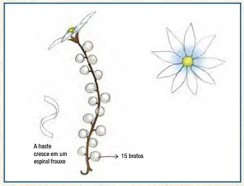
O Reino Silente é um reino espiritual. Apenas aqueles que foram escolhidos pela deusa têm autorização para entrar. Para completar a Espada Mestra, Link deve enfrentar desafios até então desconhecidos em um mundo misterioso que permanece fechado para forasteiros.



Versão final do Guardião

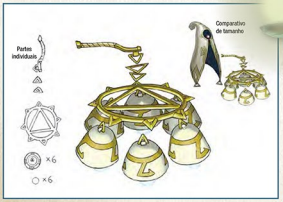






Versão final do Spirit Vessel [Recipiente Espiritual]

Versão final do Vigia



Os Guardiões foram desenhados para serem os guardas da deusa, então suas roupas são cobertas com desenhos que fazem referência à Tríforça. Apesar de que queríamos que eles fossem assustadores, eles não são maus, então decidimos lhes dar expressões neutras.

—Kiuchi, designer

REINO SILENTE E CREPÚSCULO

Coletar as brilhantes Lágrimas Sagradas no Reino Silente remete a *Twilight Princess*, onde as Lágrimas de Luz se encaixavam no Recipiente de Luz para ressuscitar os espíritos interiores.

Monstros que Assombram a Superfície

Nem todos os habitantes da Superfície são amistosos. Alguns são submissos aos reis demoníacos das guerras antigas. Desde a morte dos reis demoníacos, sua população tem se multiplicado e, agora, eles estão destruindo a Superfície.

Keese

Versão final do Keese de Fogo

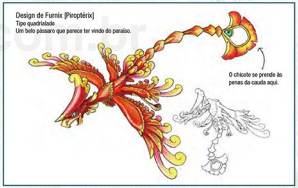
Versão final do Keese das Trevas

Versão Final do Keese Trovão

Ameaças do Céu

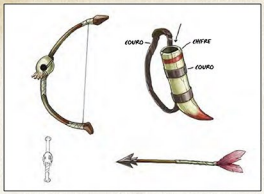
Versão final de Hrok [Garoc]

Versão final de Furnix [Piroptérix]



Versão final do Guay

Vanguarda Sombria



Versão Final do Bokoblin Vermelho

Versão Final do Bokoblin Azul

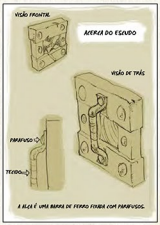
Seus designs iniciais pareciam muito "fofinhos", então percebemos que, se eles tivessem essa aparência, não teria graça atacá-los. Portanto, para dar uma aparência mais assustadora, afiamos seus dentes e fizemos os olhos menores e estreitos. Assim que fechamos o design do primeiro Bokoblin, criamos os outros a partir dele. Eles são atores importantes em muitos lugares diferentes.

—Kiuchi, designer

Versão Final do Bokoblin Verde

Versão Final do Tecnoblin

Versão Final do Bokoblin Amaldiçoado



Versão Final do Moblin

Zelda.com.br

O Lizalfos carrega uma proteção em seu braço. Nós buscamos pensar em que direção ele estará quando atacar com seu braço blindado para que o jogador possa atacar pelo lado oposto. Para variar, fizemos versões canhotas e destras.

—Kawanishi, designer

Versão Final do Lizalfos das Trevas

Versão Final do Lizalfos

Moblin de Ocarina of Time

***Bokoblin de* Wind Waker**

A EVOLUÇÃO DOS MOBLINS E BOKOBLINS

Os Bokoblins e Moblins são inimigos conhecidos que já apareceram em outros jogos da série *Zelda*. Sua aparência e seus armamentos evoluíram, mas, independentemente da cronologia, eles nunca param de atacar Link.

A Vida que Espreita Pela Superfície

Enquanto criávamos o Deku Baba, mantivemos em mente a capacidade de o jogador poder realizar ataques verticais e horizontais neste jogo e a incorporamos no design para tornar a batalha muito mais divertida. Acreditamos que essa foi uma das razões pela qual o Sr. Miyamoto tenha gostado tanto. Ao projetar os monstros, acredito que o melhor é mantê-los simples, porém funcionais.

A fim de mostrar o Spume se preparando para cuspir magma, pensamos que seria divertido fazer seu corpo inflar, então o projetamos com a aparência de um sapo.

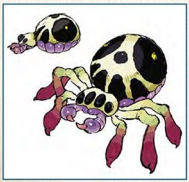
—Kawanishi, designer

Design Final do Deku Baba

Design final do Octorok

Skulltula

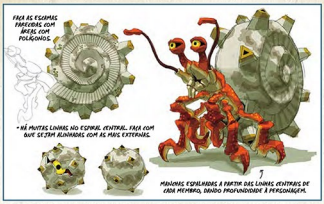
Design final do Spume



Design final da Skullwalltula

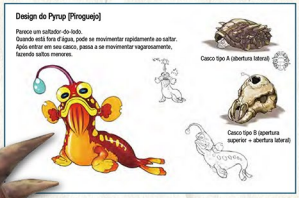
O ALTAMENTE ADAPTÁVEL OCTOROK

Ao longo da série, os Octoroks não mudaram muito. Em *Skyward Sword*, os versáteis Octoroks imitam plantas, mas, em *Ocarina of Time*, são encontrados em locais aquosos. Esta adaptabilidade pode ser a chave para entender como eles têm perdurado por tanto tempo…



Versão final de Ampilus

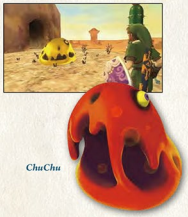
Versão Final de Pyrup [Piroguejo]



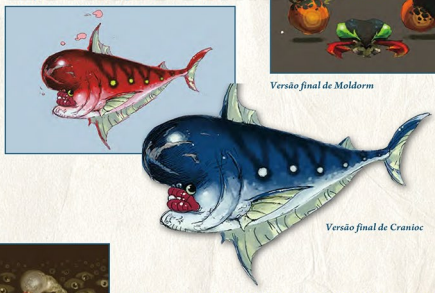
Versão final de Froak [Croak]

Versão final de Cranioc (Bosque de Faron inundado)

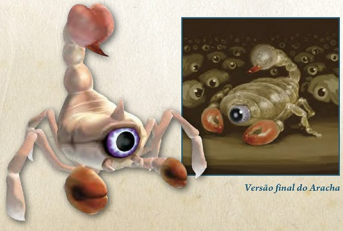
Versão final de Moldorm



ChuChu



Versão final de Cranioc



Versão final do Aracha

Com os jogos da série *Zelda*, nós normalmente começamos a planejar ideias sobre os monstros primeiro para desenvolver em cima delas em seguida. O Ampilus é um excelente exemplo - seu desenvolvimento partiu da ideia de uma concha que poderia se movimentar facilmente pelas areias do deserto.

O ponto fraco na extremidade traseira de um Moldorm é baseado na formiga-pote-de-mel. O sumo que jorra de seu ponto fraco quando golpeado pela espada foi baseado na obsessão do designer de efeitos. (risadas)

—Kawanishi, designer

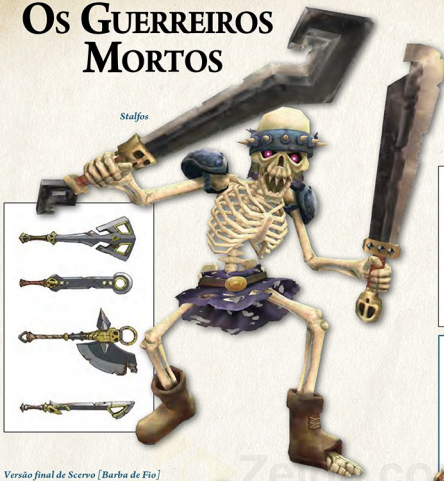
Os Guerreiros Mortos

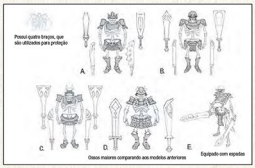
Quando a resistência física de um Stalfos se esgota, ele começa a perder suas costelas, até que reste apenas sua coluna vertebral.

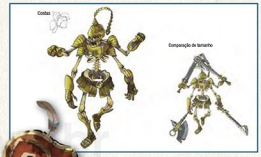
Scervo [Barba de Fio] é um robô pirata antigo. Nós prestamos muita atenção na criação dele para garantir que essa ideia não ficasse muito confusa ou dispersa. Há uma versão alternativa de Scervo [Barba de Fio] chamada Dreadfuse [Barba Choque], em que seu chapéu de pirata é simplesmente trocado por uma coroa.

—Kawanishi, designer

Stalfos







Versão final de Scervo [Barba de Fio]

Versão final de Stalmestre

Dreadfuse [Barba Choque]

A TRANSFORMAÇÃO DOS STALFOS

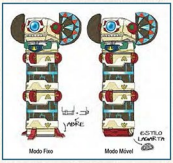
Em *Ocarina of Time*, os Stalfos possuem uma armadura simples, uma espada e um escudo, porém em *The Wind Waker* eles carregam uma clava gigante. Seus equipamentos mudam com o decorrer da série. Talvez eles empunhem as suas armas de preferência na época.

Seres Mágicos

Versão final de Magmanos

Versão final de Staldra

Remanescentes de uma Civilização Antiga



Versão final de Beamos

Versão final de Sentrobe [Esferobot]

Versão Final de Armos

Ilustração Especial do 25º Aniversário

Uma ilustração especial criada para o vigésimo-quinto aniversário. Do início até Skyward Sword, todos os Links estão aqui!

A HISTÓRIA DE HYRULE

A Cronologia

A Cronologia de Hyrule, Terra dos Deuses

A História do Ciclo de Renascimento e da Triforça

. . . Esta é uma Narrativa dos Contos, Transmitida Entre os Humanos ao Longo das Eras . . .

Esta é uma introdução à história de Hyrule contada de forma cronológica, entrelaçando inúmeras histórias d'*A Lenda de Zelda*. Seria esta uma lenda? Seria esta uma história precisa de um ciclo de renascimento? Há evidências de que a história d'*A Lenda de Zelda* se inicia com *Skyward Sword*. Até o presente momento, as lendas de Zelda estiveram envoltas por mitos e mistérios, mas agora, com a ajuda das informações a seguir, você será capaz de descobrir por si mesmo a história real de Hyrule.

ANTES QUE VOCÊ SE APROFUNDE MAIS NESTE CAPÍTULO, LEIA ISTO.

TECENDO A HISTÓRIA

Esta crônica meramente coleta informações que atualmente se acreditam ser verdadeiras. Ainda há muitos segredos obscuros e sem respostas que permeiam este conto. Assim como os contos e narradores de Hyrule mudam, a história também. A História de Hyrule é como uma tapeçaria continuamente tecida pelos eventos. Mudanças que parecem inconsequentes, desconsideradas sem sequer se questionar, podem evoluir ao ponto de se tornarem novas lendas que, porventura, mudam esta tapeçaria de histórias por si só.

E O HERÓI SE CHAMARÁ "LINK" . . .

Todos os heróis destas crônicas compartilham o mesmo nome, Link. Estes Links podem ter sido a mesma pessoa, uma série de descendentes ou uma série de heróis com nomes completamente diferentes. Os Links de certas eras podem também ter sido nomeados em homenagem ao herói lendário. Princesas Hylianas com o nome Zelda também apareceram ao longo da história de Hyrule. É possível que o nome tenha sido transmitido através das gerações.

COMO LER AS CRÔNICAS

HISTÓRIAS NÃO INCLUÍDAS NAS CRÔNICAS

A série contém alguns "spin-offs", como *Link's Crossbow Training*, que não foram incluídos nestas crônicas.

BS The Legend of Zelda

Link's Crossbow Training

A CRONOLOGIA DA HISTÓRIA DE HYRULE

A cronologia tem início com a criação do céu e da terra, seguido imediatamente pelos eventos de *Skyward Sword*. Ela se divide após *Ocarina of Time*, com uma ramificação que segue com Link sendo vitorioso sobre Ganon e a outra caso seja derrotado. A seção em que Link triunfa se ramifica ainda mais em duas realidades diferentes: a Era Criança, na qual Link retorna à sua linha do tempo original, e Era Adulta, em que o Herói do Tempo desaparece e Ganondorf está livre para retornar sem nenhuma oposição.

A LENDA DAS DEUSAS E DO HERÓI (P. 70)

Criação — **A Criação do Céu e da Terra**

Era da Deusa Hylia

Skyward Sword
A batalha ancestral e a Reencarnação da Deusa Hylia

Era Celeste — **Retorno à Superfície**

Era do Caos — **Reino Sagrado Selado**

Era da Prosperidade — **Reino de Hyrule Estabelecido**

Era da Força

The Minish Cap
O Nascimento do Maligno Vaati

Four Swords
A Ressureição de Vaati

Era do Herói do Tempo (Era Criança / Era Adulta) — **Guerra Civil de Hyrule**

Ocarina of Time
O Reino Sagrado se torna o Mundo das Trevas
Ganondorf se transforma no Rei Demônio, Ganon

O HERÓI É DERROTADO

O HERÓI TRIUNFA

Era Criança — **O Reino Sagrado Permanece Protegido**

Era Adulta — **Ganondorf Aprisionado**

O DECLÍNIO DE HYRULE E O ÚLTIMO HERÓI (P. 92)

Era do Declínio / *Era de Ouro*

A Guerra do Aprisionamento

Era da Luz e das Trevas

A Link to the Past
A Ressureição de Ganon

Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons
A Ressureição de Ganon

Link's Awakening

Os Monarcas de Hyrule Usam a Tríforça

A Tragédia da Princesa Zelda I

The Legend of Zelda
A Ressureição de Ganon

The Adventure of Link
A Ressureição de Ganon é Evitada

O REINO DO CREPÚSCULO E O LEGADO DO HERÓI (P. 110)

Era do Crepúsculo

Majora's Mask

O Ladrão Demônio, Ganondorf, é executado

Twilight Princess
A Invasão Sombria

Era das Sombras

Four Swords Adventures
A Reencarnação de Ganondorf
A Ressureição de Vaati

O HERÓI DOS VENTOS E UM NOVO MUNDO (P. 122)

Era sem um Herói

Ganondorf Ressuscita

Hyrule é Selada e Inundada

Era do Grande Mar

The Wind Waker
Ganondorf Ressuscita

Phantom Hourglass

Era da Incrível Viagem

Novo Continente Descoberto

Um Novo Reino de Hyrule é Fundado

Era do Renascimento de Hyrule

Spirit Tracks
Rei Demônio, Malladus, Ressuscita

A Lenda das Deusas e do Herói

Este mundo foi criado por três deusas. Elas não tinham a intenção de unir as regiões do mundo, mas sim deixar que os habitantes governassem a terra. Neste mundo, as três deusas deixaram a onipotente Triforça . . .

A Criação

O MUNDO CRIADO PELAS DEUSAS

Este mundo foi criado por três deusas durante o período de caos. Din, a deusa do poder, criou a terra. Nayru, a deusa da sabedoria, criou a ordem. Farore, a deusa da coragem, criou os diversos habitantes.

Após partirem deste mundo, as deusas deixaram a Triforça: três triângulos dourados. É dito que qualquer desejo do possuidor da Triforça se tornará realidade. . . .

A Criação

As três deusas douradas

A Triforça

O LEGADO DAS DEUSAS: A TRIFORÇA

As deusas da prosperidade partiram do mundo que criaram e deixaram a Triforça aos cuidados da deusa Hylia. Não se sabe o porquê de a Triforça ter sido deixada.

AS TRÊS DEUSAS

Cada uma das deusas, Din, Nayru e Farore, deixou para trás um brasão. Esses símbolos — os brasões da força, sabedoria e coragem — podem ser encontrados em locais relacionadas à sua respectiva deusa.

Brasão de Din

Brasão de Nayru

Brasão de Farore

A ONIPOTENTE TRIFORÇA

A Triforça concede desejos àqueles que a tocam. Uma vez que não distingue o bem do mal, ela permite ambos os tipos de desejos.

Ser forte de coração, ter habilidade inata e um balanço das três virtudes (força, sabedoria e coragem) são necessários para a obtenção do desejo. Se aquele que não possui o balanço dessas três virtudes tocar a Triforça, seus três pedaços se dividirão. Aquele que a encontrou ficará com o pedaço que personifica a virtude que ele ou ela mais valoriza. Os outros dois pedaços aparecerão nas mãos de dois indivíduos, escolhidos de acordo com a vontade das deusas. Um destes deverá reunir os três pedaços para obter o poder verdadeiro.

As três deusas e a estátua da Triforça

Zelda.com.br

A Batalha Ancestral

A DEUSA HYLIA E A BATALHA ANCESTRAL

Durante a era da deusa Hylia, muitos demônios surgiram em busca da Triforça. Seu líder, Demise [Arauto da Morte], o Rei Demônio, tentou dominar o mundo com seus poderes malignos.

Após a batalha contra as forças demoníacas, Hylia reuniu os humanos sobreviventes, juntamente com a Triforça, em um pedaço de terra e os enviou para os céus. Ela colocou uma densa barreira de nuvens entre a ilha celeste e a superfície para proteger os humanos e a Triforça.

A deusa e as tribos remanescentes da Superfície batalharam pela sua sobrevivência contra Demise [Arauto da Morte]. Eles foram vitoriosos e o selaram.

O Rei Demônio, Demise [Arauto da Morte]

A deusa Hylia e as Tribos da Superfície

SELADO NA TERRA DA DEUSA

A terra foi salva, mas o selo que mantinha o Rei Demônio aprisionado era fraco. Na tentativa de destruir Demise [Arauto da Morte], a deusa Hylia tentou usar o poder da Triforça. Porém, uma deusa não pode utilizar o seu poder. Assim, a deusa Hylia decidiu renunciar à sua divindade e renascer como uma humana.

Com o falecimento de Hylia, Impa, da tribo Sheikah, foi encarregada de vigiar a prisão selada do Rei Demônio até que ela retornasse.

Impa

•DEMISE [ARAUTO DA MORTE]

É dito que Demise [Arauto da Morte], o mais temível de todos os males, que possui poder suficiente para destruir o mundo, surge a cada era e se parece diferente de acordo com o indivíduo que o vê. Seu objetivo final é obter a Triforça e dominar a terra com seus lacaios demoníacos.

• AS TRIBOS DA SUPERFÍCIE

Tribos não humanas, como os Gorons, comedores de pedra.

• A BARREIRA DE NUVEM

Uma densa e vasta extensão de nuvens foi colocada entre o céu e a terra, selando-os um do outro. Não é permitida a passagem entre eles.

•A TRIBO SHEIKAH

Uma das tribos que serve à deusa Hylia. São pessoas joviais escolhidas pela deusa para vigiar o Rei Demônio selado. Esta função é passada de geração em geração.

A TERRA DE HYLIA

O centro do mundo, onde o Templo de Hylia foi construído. Este é o local onde a deusa Hylia reuniu os humanos sobreviventes em um pedaço de terra e os enviou para os céus. Foi aqui, também, que o Rei Demônio foi selado; eis o motivo de a região ter ficado conhecida como as Terras Seladas, e o Templo de Hylia, como o Templo Selado.

O Templo de Hylia

As Terras Seladas

Zelda.com.br

SKYLOFT [CELÉSTIA] E A LENDA DA DEUSA

O pedaço de terra enviado por Hylia aos céus ficou conhecido como Ilha da Deusa.

O arquipélago de ilhas celestes habitado pelos humanos sobreviventes ficou conhecido como Skyloft [Celéstia]. Lá, os humanos viviam com pássaros guardiões, conhecidos como Loftwings [Asas Celestes], confiados a eles pela deusa Hylia.

Apenas alguns indivíduos da Superfície sabiam da existência da deusa e de Skyloft [Celéstia]. Após milhares de anos, sua história foi esquecida e se tornou uma lenda.

Ilha da Deusa

Skyloft [Celéstia]

O DESENVOLVIMENTO DE SKYLOFT [CELÉSTIA]

Durante a batalha ancestral, os humanos não tiveram escolha alguma a não ser a de abandonar a Superfície para sobreviver. Em Skyloft [Celéstia], eles desenvolveram uma milícia e lentamente construíram sua força.

Gaepora, o guardião das lendas que foram passadas em sua família, construiu a Academia de Cavaleiros.

Gaepora uniu o treinamento de kendô e a montaria dos Loftwings [Asas Celestes], estabelecendo assim a ordem dos cavaleiros.

Gaepora

• ILHA DA DEUSA

A área na Superfície onde Hylia reuniu os humanos, abriu a terra e os enviou para os céus. Representações da Triforça e do que, mais tarde, ficariam conhecidos como Medalhões dos Sábios podem ser vistos no teto da entrada do templo. Quando a terra foi separada da Superfície, metade do templo permaneceu em bom estado, juntamente com metade das representações dos seis medalhões.

Destroços do Templo

• SKYLOFT [CELÉSTIA]

Skyloft [Celéstia] é conectada à Ilha da Deusa por uma ponte. É um paraíso com clima primaveril.

• OS GUARDIÕES DA LENDA

Os guardiões da lenda protegem o sigilo dos documentos antigos que contavam sobre a Superfície e a Espada da Deusa, que está localizada dentro da Estátua da Deusa.

O ALFABETO

Estes caracteres datam do período em que a deusa Hylia governava a terra. Eles podem ser encontrados no pedestal da Estátua da Deusa e em várias construções da Superfície. Eles são antigos e, atualmente, impossíveis de se decifrar.

Caracteres no Portal do Tempo

Zelda.com.br

A REINCARNAÇÃO DA DEUSA HYLIA

Quando o selo de Demise [Arauto da Morte], o Rei Demônio, começou a enfraquecer, uma menina humana nasceu. Ela foi nomeada como Zelda e era a reencarnação da deusa Hylia.

Zelda cresceu e se tornou uma linda mulher, sendo escolhida para interpretar o papel da deusa na Wing Cerimony [Cerimônia Celeste] da Academia de Cavaleiros. Ao habilmente manusear o seu raro Loftwing [Asa Celeste] Vermelho, Link saiu vitorioso da Wing Cerimony [Cerimônia Celeste] daquele ano e ganhou a honra de realizá-la ao lado de Zelda.

Estátua da Deusa

Zelda

LORDE DEMÔNIO, GIHARIM

Enquanto isso, Demise [Arauto da Morte] envia seu seguidor Ghirahim para a Superfície, onde ele se auto intitula lorde. Conspirando e tramando em segredo, Ghirahim enviou hordas de demônios na terra em uma tentativa de encontrar a deusa e ressuscitar o Rei Demônio, Demise [Arauto da Morte].

Ghirahim finalmente encontrou Zelda no céu. Ele produziu um tornado que penetrou por entre as nuvens, fazendo-a cair na Superfície.

Ghirahim

• A WING CEREMONY [CERIMÔNIA CELESTE]

Um exame que gradua os estudantes da Academia de Cavaleiros. Aquele que montar seu Loftwing [Asa Celeste] com habilidade suficiente para obter a estatueta do pássaro antes dos outros será o campeão, tornando-se sênior.

• A CERIMÔNIA DA DEUSA

O campeão da Wing Cerimony [Cerimônia Celeste] recebe como premiação o Manto Sagrado da pessoa que interpretará a deusa. O Manto Sagrado é utilizado no final do ritual, quando o vencedor demonstra sua coragem pulando de um precipício, abrindo o manto próximo ao solo e aterrissando com segurança. Este ritual é feito da mesma maneira que era feito em tempos remotos. Este ano, no décimo quinto aniversário da Academia de Cavaleiros, o Manto Sagrado será dado para o campeão em cima da Estátua da Deusa.

• GHIRAHIM, O LORDE DEMÔNIO

Um mestre feiticeiro que pode se teletransportar e evocar demônios.

ACADEMIA DE CAVALEIROS

Uma escola dedicada ao treinamento de jovens estudantes para que se tornem cavaleiros. Os estudantes de destaque se tornam Cavaleiros de Resgate. Suas responsabilidades incluem salvar pessoas que caem das ilhas celestes e patrulhar constantemente montados em seus Loftwings [Asas Celetes].

Os estudantes que passam pela Wing Cerimony [Cerimônia Celeste] se tornam seniores e recebem uniformes. Todos os anos, o uniforme possui uma coloração diferente. No ano do décimo quinto aniversário, quando Link se torna sênior, os uniformes são da cor verde.

Uniforme Sênior

Cavaleiro de Resgate

FI [FAI], O ESPÍRITO GUIA E O HERÓI

Seguindo o destino traçado na lenda que fora passada a Gaepora, Link foi guiado até a Espada da Deusa, fincada dentro da Estátua da Deusa.

A fim de encontrar Zelda, Link foi escoltado por Fi [Fai], o espírito da espada, até as terras da lenda. A busca de Link começa quando ele mergulha através das nuvens de posse do Manto Sagrado que foi lhe dado por Zelda . . .

Fi

Link e a Espada da Deusa

UMA PEREGRINAÇÃO DE AUTODESCOBERTA

Após descer do céu e agora na Superfície, Zelda foi resgatada por uma anciã. A anciã contou a Zelda que ela era a reencarnação de Hylia e que precisava se purificar nos templos do céu e da terra. Compreendendo o seu destino e usando as vestes da deusa, Zelda segue para as fontes da Contemplação e da Terra.

Na Fonte da Terra, Zelda foi capturada pelos lacaios de Ghirahim, os Bokoblins, mas logo foi salva por Impa, da tribo Sheikah, responsável por proteger a deusa reencarnada.

Zelda, após cair do céu

A anciã

•A ESPADA DA DEUSA

A espada que jaz dentro da Estátua da Deusa, na Câmara da Espada. A deusa Hylia deixou a espada e o seu espírito, Fi [Fai], para guiar o Herói. A espada e sua lenda sempre foram protegidas pela família de Gaepora. Tal lenda conta que, quando o mal retornar à terra, a espada resplandecerá e poderá ser retirada pelo herói escolhido.

•AS VESTES DA DEUSA

O mesmo vestido branco que a deusa Hylia usava. Dizem que a lira também pertenceu à deusa.

Zelda

•A ANCIÃ

Ela tem sido a protetora do Templo Selado por milhares de anos. A anciã é, na verdade, a mesma Impa que salvou Zelda, porém desta era.

MAPA DA SUPERFÍCIE

A Superfície é dividida em três regiões. Cada região é nomeada de acordo com um dos dragões que protegem as Chamas Sagradas: Faron, Eldin e Lanayru.

Uma floresta densa cresce na região de Faron. A região de Eldin é vulcânica, e a de Lanayru desértica, embora tenha sido uma paisagem verdejante no passado.

Zelda.com.br

O RETORNO DE ZELDA AO PASSADO

Zelda orou nas duas fontes, purificando-se e resgatando suas memórias como a deusa Hylia. De modo a fortalecer o selo que aprisiona Demise [Arauto da Morte], o Rei Demônio, Zelda tenta retornar à era ancestral através do Templo do Tempo no deserto. Entretanto, Ghirahim a encontra.

Link chega bem no momento. Ele luta contra Ghirahim, protegendo Zelda e Impa enquanto elas entram no Portal do Tempo. Ao atravessar, Impa destrói o portal para impossibilitar que ele as seguisse no passado.

A Fonte da Terra

O Templo do Tempo

LINK SE TORNA UM VERDADEIRO HERÓI

O outro Portal do Tempo, localizado no Templo Selado, estava quebrado.

À medida que o selo que retinha o Aprisionado começou a enfraquecer, Link e seu companheiro, Groose [Grasno], mantiveram o monstro preso. Tudo isso enquanto Link continuava com o seu objetivo de temperar a Espada da Deusa nas Chamas Sagradas das Deusas Douradas. Banhada com o imenso poder sagrado da Força, a Espada da Deusa se transformou na Espada Mestra. Para reativar o Portal do Tempo, Link ergue sua espada aos céus, carregando-a com energia e a preparando para o Skyward Strike [Golpe Celeste]!

Espada obtendo o poder das Chamas Sagradas

O Portal do Tempo

UM BREVE ENCONTRO

Após atravessar o Portal do Tempo, Zelda e Impa chegaram nas Terras Seladas em um passado remoto. Link, usando o segundo portal, logo as seguiu. Zelda diz a Link que, para fortalecer o selo que aprisiona Demise [Arauto da Morte], ela precisa repousar no Templo Selado.

A Superfície se tornou estável e Skyloft [Celéstia] floresceu. Milhares de anos se passaram.

Zelda adormecida

•AS DUAS FONTES

Quando Zelda purifica seu corpo na Fonte da Contemplação e na Fonte da Terra, dedicando suas preces à Estátua da Deusa, sua memória como a Deusa Hylia retorna.

Zelda orando

•GROOSE [GRASNO]

Um jovem de Skyloft [Celéstia] que desceu para a Superfície para procurar por Zelda.

•FORÇA

O poder sagrado que os deuses deram ao mundo. É a própria essência da vida.

•SKYWARD STRIKE [GOLPE CELESTE]

O poder reunido ao erguer a espada aos céus. Quando a Espada da Deusa se torna a Espada Mestra, seu poder é ampliado e ela passa a emitir uma luz mais forte.

A DESTRUIÇÃO DE DEMISE [ARAUTO DA MORTE]

Após retornar à sua própria era, Link encontrou a lendária Tríforça. Ele se tornou digno de seu poder onipotente em função da completude de vários desafios, sendo esse o momento em que recebeu o brasão da Tríforça. Foi-lhe atendido o seu pedido: a Estátua da Deusa retornou para o seu lugar de origem, as Terras Seladas, assim destruindo Demise [Arauto da Morte], o Rei Demônio.

A tríforça

Após milhares de anos de sono, Zelda despertou.

A RESSURREIÇÃO DO REI DEMÔNIO, DEMISE [ARAUTO DA MORTE]

Enfurecido, Ghirahim sequestrou Zelda e a levou pelo Portal do Tempo. Depois de chegar ao passado, Ghirahim realizou o ritual de ressurreição do Rei Demônio, Demise [Arauto da Morte]. Link o seguiu, batalhou e derrotou Ghirahim, mas era tarde demais. Demise [Arauto da Morte] havia despertado novamente! Depois de uma intensa batalha, Link derrotou o demônio. Durante os seus momentos finais, o ódio do Rei Demônio foi absorvido e selado na Espada Mestra. Os demônios da Superfície não mais aterrorizariam seus habitantes.

Ghirahim e Zelda

Demise [Arauto da Morte]

Ghirahim

O RETORNO À SUPERFÍCIE

Zelda e os demais voltaram ao presente. O clima era de paz e havia um sentimento de recomeço. Zelda decidiu viver na Superfície e proteger a Tríforça.

Entretanto, a destruição de Demise [Arauto da Morte] não foi o fim da batalha. Foi o começo de uma maldição: um ciclo sem fim de reencarnação do Rei Demônio, cujo ódio por aqueles que possuem o sangue da Deusa e o espírito do Herói é eterno.

●O BRASÃO DA TRIFORÇA

A prova do poder absoluto da Tríforça aparece como uma marca no dorso da mão. O triângulo superior representa o poder, o inferior esquerdo representa a sabedoria e o inferior direito, a coragem. Quando o portador dos três triângulos atinge o equilíbrio perfeito dos atributos que eles representam, o verdadeiro poder da Tríforça é revelado.

O símbolo da Tríforça

●O RITUAL

Para ressuscitar o Rei Demônio, o seu leal seguidor, Ghirahim, deve sacrificar Zelda, libertando assim o espírito da Deusa Hylia. A forma real de Ghirahim é o espírito da espada de Demise [Arauto da Morte].

●FI [FAI] E IMPA

O papel de Fi [Fai] como guia de Link chegou ao fim. A Espada Mestra e seu espírito, Fi [Fai], voltaram ao seu local de descanso no pedestal localizado dentro da Estátua da Deusa. Impa retorna ao passado e continua a cuidar da Espada Mestra, protegendo-a da maldição.

Zelda.com.br

O Selo do Reino Sagrado

O REINO DE HYRULE

Criado pelas Deusas Douradas e protegido pela deusa Hylia, o mundo veio, eventualmente, a ser conhecido como Hyrule. Os Hylianos, descendentes de Hylia, viviam em Hyrule e possuíam habilidades mágicas.

Após muitos anos de paz, uma onda de caos cobriu a terra mais uma vez.

A BATALHA PELO REINO SAGRADO

A lenda a respeito de um poder supremo foi difundida pela terra, aguçando o apetite daqueles que queriam possuir a Tríforça e incitando batalhas perversas entre eles.

Rauru, o Sábio da Luz, construiu o Templo do Tempo, o qual continha a única entrada existente para o Reino Sagrado, onde a Tríforça estava localizada. Com poder superior à soma do tempo e da Espada Mestra, Rauru selou o Reino Sagrado. O pedestal da Espada Mestra foi trancado atrás da Porta do Tempo e as chaves para abri-la (as Pedras Espirituais da floresta, do fogo e da água) estavam protegidas pelos seus respectivos povos.

A Tríforça foi colocada no Templo da Luz, localizada no Reino Sagrado, o qual estava agora isolado de Hyrule. Protegendo a Tríforça no Templo da Luz, Rauru se tornou o guardião do poder dos deuses.

Rauru

Porta do Tempo

O ESTABELECIMENTO DO REINO DE HYRULE

Os descendentes da deusa Hylia, que reencarnou como a Princesa Zelda, estabeleceram o reino de Hyrule e se tornaram a família real de Hyrule. Para proteger a Tríforça, o Castelo de Hyrule foi construído no centro de Hyrule, onde o Templo do Tempo estava localizado. A família real guardava a Tríforça, mantendo a sua existência desconhecida para outros.

Muitos membros da família real nasceram com poderes especiais por causa da linhagem que os conectava à deusa. Princesas receberam, repetidamente, o nome Zelda, um nome originário das lendas históricas.

• TEMPLO DO TEMPO

A única entrada para o Templo da Luz do Reino Sagrado, o Templo do Tempo compartilha o mesmo nome do templo no Deserto de Lanayru da Era da Deusa Hylia. Acredita-se que Rauru construiu o Templo do Tempo exatamente sobre as ruínas do Templo Selado.

Templo do Tempo

• O BRASÃO DA FAMÍLIA REAL

A deusa Hylia ostentava um brasão em forma de pássaro e a população de Skyloft [Celéstia] montava pássaros gigantes. O brasão da família real incorpora o pássaro de importância histórica, bem como os três triângulos da Tríforça.

Brasão da deusa Hylia

Brasão do reino de Hyrule

Os Piccoris e a Força Luminosa

O HERÓI DOS HOMENS

No primeiro grande evento desde o estabelecimento do reino de Hyrule, o mundo foi coberto por seres malignos e envolto em trevas. Foi então que um pequeno Picori desceu do céu trazendo uma luz dourada e uma espada. Usando a espada, o Herói dos Homens selou os seres malévolos no Bound Chest [Baú do Confinamento] e trouxe paz ao mundo mais uma vez.

A luz dourada era a Força Luminosa.

A lenda da Força Luminosa

A FAMÍLIA REAL E OS PICORIS

Depois de selar os seres malignos, a família real de Hyrule se tornou a guardiã da espada, que ficou conhecida como a Lâmina Picori. Ademais, a família real manteve a existência da terra dos Picoris, o Reino Minish, escondido.

Em gratidão aos Picoris, as pessoas passaram a organizar o Festival Picori uma vez por ano.

Picori

O TORNEIO DE LUTA DE ESPADAS E A LÂMINA PICORI

Reza a lenda que, a cada cem anos, uma porta secreta se abriria e os Picoris passariam por ela e entrariam no mundo dos humanos.

Os costumes do Festival Picori continuaram por muitos e muitos anos. Entre eles, havia um torneio de luta de espadas. A cerimônia de premiação era feita em frente à Lâmina Picori, sendo esta a única oportunidade de vê-la.

A cerimônia de premiação do torneio de luta de espadas

• A FORÇA LUMINOSA

Uma fonte de infinito poder dos céus detentora do enorme poder da Força, que originalmente estava presente em todas as coisas.

• O TORNEIO DE LUTA DE ESPADAS

Um torneio que acontece durante o Festival Picori no Castelo de Hyrule. Como de costume, o campeão do torneio é presenteado com um prêmio à frente da Lâmina Picori.

Zelda.com.br

Renascimento de Vaati e o Treinamento com a Four Sword [Espada dos Quatro]

MAL INESPERADO NO FESTIVAL PICORI

Para o centésimo ano do Festival Picori, houve uma grande celebração diferente das demais. No usual torneio de luta de espadas, um homem desconhecido chamado Vaati foi o vencedor.

Vaati acreditava que a Força Luminosa estava no Bound Chest [Baú do Confiamento]. Ele quebrou a Lâmina Picori para tirar o selo do baú e descobriu que ele não continha a Força Luminosa. O mal que estava selado saiu do baú.

Vaati transformou a Princesa Zelda em pedra e partiu em busca da Força Luminosa.

Vaati

Link

O SEGREDO DOS PICORIS

A maldição lançada sobre a Princesa Zelda só poderia ser quebrada com o poder sagrado da Lâmina Picori. A tribo dos Picoris, também chamada de Minish, eram os únicos que poderiam consertar a Lâmina Picori, sendo que eles só podiam ser vistos por crianças. Em função disso, Smith [Ferreira], o grande ferreiro, propôs ao Rei de Hyrule que convocasse o auxílio do jovem Link. O rei contou a Link onde os Minishs viviam. Então, com a Lâmina Picori quebrada e a Smith's Sword [Espada de Ferreira] em mãos, Link partiu em busca da terra dos Minishs.

ENCONTRANDO EZLO

No caminho para o lar dos Picoris, na Floresta Minish, o jovem Link conhece Ezlo, um homem acometido por uma maldição.

Link acaba sabendo que Ezlo era um sábio Minish e que Vaati teria sido seu aprendiz. Quando Vaati vestiu o Gorro do Mago feito por Ezlo, ele adquiriu poderes malignos e amaldiçoou Ezlo, transformando-o no formato de um gorro.

Ezlo

• PRINCESA ZELDA

A princesa de Hyrule, apontada como portadora de misteriosos poderes. Com medo de que a Princesa Zelda atrapalhasse seus planos, Vaati a transforma em pedra.

Princesa Zelda

• SMITH [FERREIRA] E LINK

Smith [Ferreira] é um ferreiro e Link, seu aprendiz. Smith [Ferreira] fabrica uma espada impressionante que deve ser entregue ao vencedor do torneio de luta de espadas. Link e a Princesa Zelda são amigos de infância e ambos vão comparecer ao torneio.

• O MALIGNO FEITICEIRO VAATI

Originalmente o aprendiz do sábio Minish Ezlo, Vaati cortejou o mal no coração dos humanos e enfim realizou seu desejo de se tornar um feiticeiro maligno. Vaati acredita que a Força Luminosa é mantida dentro do Bound Chest [Baú do Confinamento] selado com a Lâmina Picori. Ele participa do torneio de luta de espadas para se aproximar dela.

Vaati, como um simples Minish

A VILA MINISH E OS QUATRO ELEMENTOS

Sentindo-se responsável pelos atos de Vaati, Ezlo se juntou a Link e abriu o portal que leva à Vila Minish. Os Minishs eram tão pequenos que podiam caber na palma da mão de um humano adulto facilmente. Quando Link entrou pelo portal, ele encolheu ao tamanho deles e conseguiu ter acesso à Vila Minish na floresta.

Para poder quebrar a maldição lançada sobre Zelda, Link precisou reparar a Lâmina Picori e usar seus poderes sacros. Havia quatro elementos escondidos pelo mundo que Link precisava obter e então colocá-los no pedestal do Santuário dos Elementos a fim de restaurar o poder sagrado à espada.

Portal Minish

Picori e Link

Link e Ezlo

Tribo dos Ventos

AS TÁTICAS DE VAATI

Ainda na jornada para obter a Força Luminosa, Vaati assumiu o controle do rei de Hyrule e o fez ordenar a seus soldados que procurassem pela Força Luminosa.

Vaati descobriu através da lenda da Tribo dos Ventos que, quando os Quatro Elementos fossem coletados e postos no Santuário dos Elementos, uma espada sagrada nasceria e a passagem de acesso à Força Luminosa se abriria.

Sabendo que Link estava coletando os Quatro Elementos, Vaati aguardou até que chegasse o momento em que poderia tomar os elementos de Link.

• OS QUATRO ELEMENTOS

Os Quatro Elementos são formações cristalinas da energia espiritual que existe no mundo – terra, fogo, água e vento. Para Link coletar todos os Quatro Elementos, ele deve utilizar itens específicos para atingir seus objetivos, alguns semelhantes aos usados pelos heróis do passado.

Gust Jar [Jarra Mágica]

Luvas de Toupeira

• A TRIBO DOS VENTOS

A Tribo dos Ventos viveu originalmente na terra. Depois de dominar o vento, eles mudaram seu palácio para o céu. Vivem acima das nuvens e o vento traz notícias sobre tudo para eles.

A terra que eles deixaram para trás ficou conhecida como as Ruínas do Vento. Eles podem montar nos ventos para viajar entre o céu e a terra.

A TERRA DOS MINISHS

Os Picoris são uma tribo de pessoas bem pequenas. Link se torna do tamanho de um Minish e entra em seu reino, uma terra que a maioria das pessoas não conseguiria localizar. Ser bastante pequeno traz algumas desvantagens para Link; criaturas fracas e inimigos enormes atrapalham sua jornada de maneira igual. Uma pequena poça parece um massivo lago. Para uma pessoa tão pequena, os perigos são muitos.

O SANTUÁRIO DOS ELEMENTOS

Depois de coletar todos os Quatro Elementos, Link os colocou no pedestal sagrado. A Lâmina Picori se fundiu com o poder sagrado e se transformou na Four Sword [Espada dos Quatro], a qual deu a seu portador a habilidade de se dividir em quatro cópias idênticas a si mesmo.

Simultaneamente, a porta além do pedestal se abriu, revelando a lenda de que a Força Luminosa estava dentro da princesa Zelda, geração após geração.

O Santuário dos Elementos

A IRA DE VAATI

Depois de Vaati seguir Link e saber a respeito da Força Luminosa, ele levou a Princesa Zelda para o telhado do castelo e, pouco a pouco, extraiu o que pôde da Força Luminosa de seu corpo a fim de ele mesmo se transformar. Link interrompeu o ritual, mas Vaati ainda foi capaz de usar o poder da Força Luminosa para se transmutar na Ira de Vaati. Usando o poder da Four Sword [Espada dos Quatro], Link destruiu a Ira de Vaati e quebrou as maldições lançadas sobre a Princesa Zelda e Ezlo.

A batalha contra a Ira de Vaati

O GORRO DO MAGO

A batalha entre Link e a Ira de Vaati trouxe o Castelo de Hyrule abaixo em torno deles. Ezlo entregou o Capuz do Mago para a Princesa Zelda, que com o pouco da Força Luminosa que ainda possuía, fez um pedido para restaurar Hyrule à sua condição original. Não muito tempo depois, a porta para a Vila Minish começou a se fechar. Mas, antes disso, Ezlo presenteou Link com um gorro verde e então retornou para a Vila Minish.

O Minish Ezlo e a Princesa Zelda fazendo um pedido

A Lenda de Link

• O SANTUÁRIO DOS ELEMENTOS

O Santuário dos Elementos é um lugar sagrado que humanos adultos não são capazes de enxergar. A entrada está localizada dentro do jardim do Castelo de Hyrule. O santuário abriga o pedestal dos Quatro Elementos e contém o segredo da Força Luminosa.

A Lenda da Força Luminosa

• O GORRO DO MAGO

O Gorro do Mago era, originalmente, um presente para os humanos, feito por um Minish chamado Ezlo. Ele confere um desejo ao seu usuário. Quanto mais forte o coração do usuário, maior o poder que o gorro exibe.

O SELO É QUEBRADO

A paz era efêmera em Hyrule. Vaati, dado como morto, reapareceu repentinamente e o terror voltou para a terra.

Vaati ocupou o Palácio dos Ventos e sequestrou todas as belas jovens de Hyrule, uma a uma.

Foi então que o Herói, de posse da lendária Four Sword [Espada dos Quatro], apareceu. Ao entrar em contato com o poder da espada, o corpo do Herói se dividiu em quatro e o poder combinado dos Heróis se mostrou suficiente para derrotar Vaati. Este foi selado na Four Sword [Espada dos Quatro] e fincado dentro Santuário dos Elementos.

A Four Sword [Espada dos Quatro] selada

A RESSURREIÇÃO DO MAGO DOS VENTOS

Por gerações, a Princesa Zelda e seus descendentes guardaram a selada Four Sword [Espada dos Quatro], mas, certo dia, o selo começou a enfraquecer.

Quando a Princesa Zelda foi verificar o selo, este se quebrou. Vaati escapou de sua prisão, sequestrando Zelda e levando-a ao Palácio dos Ventos.

Princesa Zelda

O PODER DA FOUR SWORD [ESPADA DOS QUATRO]

Link testemunhou a ressurreição do malévolo Vaati. Pouco depois, uma fada apareceu para Link e o instruiu a sacar a lendária Four Sword [Espada dos Quatro]. Tão logo o fez, ele se dividiu em quatro. As Grandes Fadas disseram que poderiam ajudar Link a chegar ao Palácio dos Ventos, mas ele deveria primeiro provar sua coragem, derrotando inimigos perigosos e coletar rúpias.

Os quatro Links

• VAATI, O MAGO DOS VENTOS

Vaati, que não tem memória alguma de sua vida como um Picori, está em uma fúria cega. Com a habilidade de manipular o vento, Vaati se proclama o Mago dos Ventos e invade o Palácio dos Ventos.

• O HERÓI DA FOUR SWORD [ESPADA DOS QUATRO]

Pouco se sabe a respeito desse herói, mas é possível que ele seja um descendente do Link que derrotou Vaati anteriormente.

• A PRINCESA ZELDA SEQUESTRADA

Vaati rapta a Princesa Zelda para torná-la sua noiva em comemoração à sua ressurreição, não para obter a Força Luminosa.

Zelda.com.br

OS QUATRO HERÓIS

Após os Links coletarem rúpias das três regiões protegidas pelas três Grandes Fadas e alcançarem os títulos de "pequenos ovos", "bravos heróis" e, finalmente, "os maiores dos heróis", aos Links foram entregues as chaves para o Palácio dos Ventos, agora conhecido como Palácio de Vaati.

Depois de receberem as chaves, o Palácio de Vaati apareceu e os quatro Links partiram para confrontar o Mago dos Ventos.

As Grandes Fadas

● AS TRÊS GRANDES FADAS

A Grande Fada da Floresta protege a região conhecida como Mar de Árvores. A Grande Fada do Gelo protege a Caverna Talus e a Grande Fada das Chamas protege a Montanha da Morte.

O PALÁCIO DOS VENTOS REAPARECE

Os quatro Links confrontaram Vaati nas profundezas do palácio. Usando seu poder combinado, os quatro Links atacaram Vaati, derrotaram-no e resgataram a Princesa Zelda.

Vaati foi novamente selado na Four Sword [Espada dos Quatro] e esta foi devolvida a seu devido lugar no pedestal. Com o poder da Four Sword [Espada dos Quatro] novamente dormente, os quatro Links se uniram novamente em um único corpo.

A Princesa Zelda e o povo de Hyrule voltaram a manter uma guarda rígida sobre o selo.

Vaati

AS REGIÕES PROTEGIDAS PELAS GRANDES FADAS

As regiões protegidas pelas três Grandes Fadas são a densa área de floresta chamada Mar de Árvores, a congelada Caverna Talus e a vulcânica Montanha da Morte.

O Reino de Hyrule em Caos

HYRULE, COBERTA PELAS CHAMAS DA GUERRA E A UNIÃO DO REINO

A guerra assolou Hyrule continuamente por eras incontáveis.

No meio da confusão, uma mulher solitária fugiu das chamas da guerra com um bebê nos braços e escapou para a Floresta Proibida. Ela confiou seu filho ao espírito da Floresta Kokiri, a Árvore Deku. A Árvore Deku, sentindo que o destino da criança estava entrelaçado com o futuro de Hyrule, acolheu a criança.

Após o último suspiro da mãe da criança, o bebê foi criado como um Kokiri. Este garoto, posteriormente se tornaria Link, o Herói.

A batalha finalmente foi vencida pelo rei de Hyrule e toda a terra unificada sob seu reinado.

Árvore Deku

Floresta Kokiri

• FLORESTA PROIBIDA

Este é o nome dado à Floresta Kokiri e ao Bosque Perdido pelos humanos que vivem fora das fronteiras folhosas. Adultos que se perdem por entre as árvores se tornam Stalfos, ao passo que crianças se tornam Skull Kids; ambos são condenados a vagar pela floresta.

Stalfos

Skull Kid

Zelda.com.br

UMA BREVE TRANQUILIDADE

As cicatrizes da guerra desapareceram de Hyrule e pareceu que, finalmente, o mundo estava em paz.

Ganondorf, líder dos Gerudos, o povo do deserto, mais uma vez jurou fidelidade ao rei de Hyrule. No entanto, o verdadeiro objetivo de Ganondorf era a Tríforça, cujo rumor era de que estava em algum lugar do reino. Procurando pelas três Pedras Espirituais necessárias para abrir o portal para o Reino Sagrado, ele deu prosseguimento a seus planos em segredo, por todos os cantos da terra.

Castelo de Hyrule

O MAPA DE UMA ERA

O Castelo de Hyrule está localizado no Campo de Hyrule, que fica no centro do reino. A nordeste, a Montanha da Morte está em constante erupção. A leste, a floresta; a sul, o Lago Hylia. O oeste é o lar do Deserto Gerudo. A topografia não difere muito daquela da Era do Céu.

Zelda.com.br

Aqueles Escolhidos pela Tríforça

O SONHO PROFÉTICO DA PRINCESA DIVINA

Quando ela era pequena, a Princesa Zelda de Hyrule foi escolhida pelos deuses para empunhar o poder divino. Certo dia, o destino de Hyrule foi revelado à princesa através de um sonho: Ganondorf apoderou-se da Tríforça que estava no Reino Sagrado e foi responsável por destruir o mundo . . .

A Princesa Zelda sabia a verdade, mas seu pai, o Rei de Hyrule, não acreditou no que a profecia havia predito. A Princesa e sua acompanhante, Impa, assumiram para si a responsabilidade de ficar de olho em Ganondorf durante sua visita ao castelo.

Ganondorf, o ladrão

Princesa Zelda

Zelda.com.br

• PROFECIA EM UM SONHO

Dos confins do deserto adveio um homem que envolveu o reino de Hyrule em nuvens sinistras. Além da escuridão, surgiu a luz da salvação na forma de um menino guiado por uma fada.

• IMPA

Acompanhante da Princesa Zelda. Uma das últimas sobreviventes dos membros da tribo Sheikah, que serve à família real desde os primórdios.

Impa

O MENINO GUIADO PELA FADA

Em meio a esses eventos, a Princesa Zelda recebeu um visitante originário da Floresta Kokiri: um jovem garoto guiado por uma fada. Link tinha obtido uma das três Pedras Espirituais que serviam de chave para abrir o Reino Sagrado.

A Princesa Zelda, uma forte crente da profecia do sonho, percebeu que ela precisava localizar o Reino Sagrado antes de Ganondorf e usar o poder da Tríforça para impedi-lo. Ela confiou a Link a tarefa de encontrar as duas Pedras Espirituais remanescentes.

A Princesa Zelda e Link, o menino que veio da floresta

• A FADA

Navi, a fada, foi enviada pela Árvore Deku para servir de guia para Link. Ela se junta a Link, auxiliando-o em sua aventura.

AS VIAGENS DE LINK E A TRIBO KOKIRI

Cada membro da tribo Kokiri possui sua própria fada companheira. Embora eles nunca cresçam, dizem que eles morrem se deixarem a floresta.

Tendo em vista que Link era um Hyliano de nascença, ele não possuía sua própria fada. Entretanto, no fatídico dia em que Link partiu em sua jornada, a Árvore Deku enviou a fada Navi ao seu encontro. As roupas verdes que Link veste são características dos Kokiris.

Tribo Kokiri

A Árvore Deku e Link

A REBELIÃO DE GANONDORF

Enquanto Link coletava as três Pedras Espirituais, Ganondorf lançou um ataque ao Castelo de Hyrule. Essa medida extrema foi uma tentativa de roubar a Ocarina do Tempo, um tesouro do Reino Sagrado protegido pela família real.

Com a ajuda de Impa, a Princesa Zelda escapou do castelo. Ao avistar Link, a princesa arremessou a Ocarina do Tempo, rezando para que ele protegesse a Triforça.

Princesa Zelda escapando

Ganondorf aparece diante de Link

• A OCARINA DO TEMPO

Protegida pela família real, a Ocarina do Tempo é uma das chaves para o Reino Sagrado. Ela pode tocar músicas capazes de manipular o tempo e espaço. Seu brilho azul-branco lembra os Timeshift Stones [Cronólitos] encontrados em eras antigas.

A Ocarina do Tempo

A PORTA DO TEMPO É ABERTA

Link devolveu as três Pedras Espirituais aos seus devidos lugares no Templo do Tempo e abriu a Porta do Tempo ao tocar a ocarina. A lendária Espada Mestra, que jazia atrás da porta, serviu como a chave final para o Reino Sagrado.

Ganondorf, ciente dos movimentos de Link, invadiu o Reino Sagrado para colocar as suas mãos na Triforça. No entanto, apenas a Triforça do Poder ali estava, já que as Triforças da Sabedoria e da Coragem tinham se dispersado em busca daqueles capazes de utilizá-las.

Link saca a Espada Mestra

• A ESPADA MESTRA

Uma lâmina sagrada que não pode ser tocada pelos perversos, detentora do poder aniquilador do mal. A espada só pode ser sacada por aquele digno do título de "Herói do Tempo". Link prova seu poder, sabedoria e coragem ao obter as três Pedras Espirituais.

A Espada Mestra

AS TRÊS PEDRAS ESPIRITUAIS

Há três Pedras Espirituais, cada uma representando um dos três elementos: floresta, fogo e água. A primeira é a Esmeralda Kokiri, guardada pela Árvore Deku. A segunda é o Rubi dos Gorons, guardado pela tribo Goron. A terceira é a Safira dos Zoras, guardada pelos Zoras.

A fim de obter as pedras, Ganondorf colocou uma maldição na Árvore Deku e em Jabu-Jabu, as deidades guardiãs da floresta e da água, e ameaçou a tribo Goron. A forma de cada Pedra Espiritual se assemelha com a do símbolo de sua respectiva tribo.

As Pedras Espirituais da floresta, fogo e água e os símbolos tribais de cada.

Jabu-Jabu

NUVENS ESCURAS COMEÇAM A ENCOBRIR HYRULE

O Reino Sagrado é um espelho que reflete os corações daqueles que puserem os pés nele. Um coração maligno irá transformar o reino em um inferno na terra. Um coração puro irá transformá-lo em um paraíso. Usando a Tríforça do Poder, Ganondorf se tornou o Rei Demônio. O Reino Sagrado foi distorcido em um mundo torturante, onde os demônios correm à solta.

O Castelo de Hyrule e sua cidade caíram sob o domínio de Ganondorf e os sobreviventes fugiram para a Vila Kakariko.

O JOVEM HERÓI COMEÇA O SEU SONO

Entretanto, apesar do fato de Link ser digno de retirar a Espada Mestra, seu corpo jovem o fazia impróprio para ser o Herói do Tempo. Assim, a Espada Mestra sela Link dentro do Reino Sagrado.

Dentro do Templo da Luz, a pedra angular do Reino Sagrado, o antigo sábio Rauru vigiava Link em uma pequena área chamada Câmara dos Sábios. Link, protegido por Rauru, dormiu por sete longos anos.

A Princesa Zelda não teve escolha a não ser esperar que o selo de Link fosse quebrado. Para escapar da perseguição do Rei Demônio, ela se escondeu disfarçando-se como um garoto da tribo Sheikah, adotando assim o nome de Sheik.

Sheik

• VILA KAKARIKO

Uma secreta vila ancestral fundada pela tribo Sheikah. A assistente da Princesa Zelda, Impa, foi criada aqui. O cemitério atrás da vila contém o Túmulo da Família Real, onde a história de Hyrule, manchada do sangue de intermináveis conflitos, está escrita.

• RAURU

O sábio que criou o Templo do Tempo em eras remotas. Antes de Link retirar a Espada Mestra, Rauru assumiu a forma de uma ave incomum chamada Kaepora Gaebora, vigiando o menino à medida que ele progredia em sua aventura.

Kaepora Gaebora

HYLIANO NESTA ERA

Este silabário Hyliano é caracterizado por sua forma em cunha. É possível decifrar os caracteres Hylianos utilizando o gráfico da direita, combinando-os com seus equivalentes japoneses.

a	*i*	*u*	*e*	*o*	*ha*	*hi*	*fu*	*he*	*ho*
ka	*ki*	*ku*	*ke*	*ko*	*ma*	*mi*	*mu*	*me*	*mo*
sa	*shi*	*su*	*se*	*so*	*ra*	*ri*	*ru*	*re*	*ro*
ta	*chi*	*tsu*	*te*	*to*	*ya*	*yu*	*yo*		
na	*ni*	*nu*	*ne*	*no*	*wa*	*wo*	*n*		

Uma placa com as inscrições "Kakariko Mura", que significa "Vila Kakariko" em japonês.

O HERÓI DESPERTA

Empunhando a Espada Mestra na mão esquerda e segurando o escudo Hyliano na direita, Link retorna como um adulto.

Quando a Princesa Zelda tocou a sua lira, ela transmitiu sua sabedoria para Link. Ela instruiu o herói a quebrar a maldição sobre cada um dos cinco templos e despertar os sábios dentro.

Link e Sheik tocando uma música juntos

•A LIRA DE SHEIK

Tocando sua lira, a Princesa Zelda ensina para Link músicas especiais que o guiam para os templos.

•O ESCUDO HYLIANO

Um escudo indestrutível decorado com o mesmo design usado na Era da Deusa Hylia. Ele é forte o suficiente para resistir ao fogo e não pode ser quebrado.

O Escudo Hyliano

AS AÇÕES DO HERÓI DO TEMPO

Link, o Herói do Tempo, esporeou sua égua por toda a terra e viajou a través do tempo, quebrando a maldição de cada templo. Recebendo medalhões dos sábios despertados, ele gradualmente adicionou o poder deles ao seu.

Link galopando pelos campos

A batalha com Volvagia dentro do Templo do Fogo

•OS MEDALHÕES DOS SÁBIOS

Medalhões imbuídos com o poder dos sábios despertados. A cada medalhão obtido, o Herói do Tempo alcança um poder ainda maior.

EPONA, A ÉGUA AMADA DE LINK, E O RANCHO LON LON

Nos Campos de Hyrule, fica o Rancho Lon Lon. Ele é dirigido por seu preguiçoso proprietário, Talon, sua filha, Malon, que adora de cantar, e seu empregado, Ingo.

Desde que Link era jovem, ele tinha uma afinidade especial com a égua chamada Epona. Na Era Adulta, Ingo passa a ser controlado por uma mente maligna e assume à força a fazenda de seus proprietários. No entanto, Link consegue ganhar Epona em uma bem-sucedida aposta contra ele.

Link e Epona

Talon *Malon* *Ingo*

Zelda.com.br

OS SEIS SÁBIOS SÃO REUNIDOS

Rauru era o Sábio da Luz, que continuava sua vigília sobre o Reino Sagrado desde tempos imemoriais. Saria da tribo Kokiri era a Sábia da Floresta. Darúnia da tribo Goron era o Sábio do Fogo. A Princesa Ruto da tribo Zora era a Sábia da Água. Impa, a assistente de Zelda, era a Sábia das Sombras. Nabooru, a nobre ladra, era a Sábia do Espírito.

Finalmente, todos os seis sábios foram reunidos.

REENCONTRO COM A PRINCESA ZELDA

A Princesa Zelda era a líder dos sábios e a sétima sábia. Ela possuía a Tríforça da Sabedoria em sua mão. No momento oportuno, Sheik revelou sua verdadeira identidade a Link, confessando que era, na verdade, a Princesa Zelda.

A princesa pretendia enviar Ganondorf para as profundezas, cujo selo tinha sido aberto pelos seis sábios. Então, ela usaria seu próprio poder para fechá-lo do mundo exterior. Porém, para isso ela necessitaria do poder de Link, o Herói.

Princesa Zelda

•SARIA, A SÁBIA DA FLORESTA

A única Kokiri que realmente compreende Link. Ela enxerga a verdade ao perceber que ele não é um membro da tribo Kokiri. Saria costumava se sentar nas profundezas da floresta, tocando sua ocarina. Seu lugar favorito era na verdade a entrada para o Templo da Floresta.

•DARUNIA, O SÁBIO DO FOGO

O líder da tribo Goron. Ele possui uma personalidade inflamada. Impressionado com a coragem de Link, ele nomeia seu filho com o nome do herói.

•RUTO, A SÁBIA DA ÁGUA

Princesa da tribo Zora. Ela foi ajudada por Link na Era Criança e por Sheik na Era Adulta, eventualmente despertando como uma sábia.

•NABOORU, A SÁBIA DO ESPÍRITO

Uma nobre ladra da tribo Gerudo. Por se opor a Ganondorf, ela sofre uma lavagem cerebral por suas mães adotivas, a dupla Twinrova.

Twinrova (após a combinação)

GORONS, O POVO DO FOGO, E ZORAS, O POVO DA ÁGUA

A tribo Goron, que guarda a Pedra Espiritual do Fogo, é um grupo de comedores de pedra que fazem de sua residência a Montanha da Morte. Nessa era, seu líder é Darunia.

A tribo Zora, que protege a Pedra Espiritual da Água, vive no Domínio dos Zoras, localizado na nascente do Rio Zora. A tribo foi unificada por um governante conhecido como Rei Zora. O rei que Link encontra nesta época é conhecido como Zora De Bon XVI. Sua filha é a Princesa Ruto.

Tribo Goron *Tribo Zora* *Princesa Ruto* *Rei Zora*

A BATALHA DECISIVA CONTRA GANONDORF

Ganondorf, que havia colocado Link sob vigilância, sequestrou a Princesa Zelda e a trouxe para o seu castelo. Ele também tentou atrair Link para lá, almejando obter a parte final da Triforça.

A Triforça do Poder possuída por Ganondorf, a Triforça da Sabedoria tida pela Princesa Zelda e a Triforça da Coragem que residia dentro de Link . . . Quando as três partes fossem unidas, elas ressoariam juntas. Finalmente, a hora da batalha contra Ganondorf havia chegado.

Link vs. Ganondorf

Se o Herói do Tempo é derrotado, uma linha do tempo diferente se revela. (Vá para a página 92)

TRANSFORMANDO-SE NO REI DEMÔNIO, GANON

Link foi vitorioso em sua batalha no mano-a-mano contra Ganondorf. No entanto, o ladrão usou suas últimas forças para se transformar em uma criatura demoníaca, uma besta maligna. O Rei Demônio, Ganon, encurralou Link e a Princesa Zelda.

Ganon

•O CASTELO DE GANON

O castelo que pertencera à família real de Hyrule foi ocupado por Ganondorf, que o transforma em uma sinistra fortaleza. Embora protegido por uma complexa barreira, Link, empunhando o poder dos sábios, avança para o andar mais alto, onde Ganon o aguarda.

Câmara de Ganondorf

•GANON, O REI DEMÔNIO

Apesar de "Ganon" também ser um apelido para Ganondorf, aqui se refere à animalesca forma adotada pelo ladrão após sua transformação. O Rei Demônio se assemelha a um javali gigante.

A TRIBO GERUDO: O POVO DO DESERTO

Um grupo de ladrões que habita o Deserto Gerudo. Na tribo, nascem apenas crianças do sexo feminino, que ocasionalmente viajam por Hyrule em busca de namorados. Seus costumes ditam que uma criança do sexo masculino, nascida na tribo uma vez a cada cem anos, será coroado rei.

Ganondorf foi criado por Kotake e Koume, um par de bruxas gêmeas chamadas Twinrova. Twinrova idolatra Ganondorf como o Rei Demônio. Pode-se dizer que as irmãs, que vivem há mais de 400 anos, governam a tribo por trás dos bastidores.

Kotake e Koume

Alfabeto Gerudo

Zelda.com.br

LINK, O HERÓI, SAI VITORIOSO

Após uma feroz batalha, a Princesa Zelda prende Ganon com ondas de luz e Link desfere o golpe final. Os seis sábios completaram a tarefa, aprisionando a besta em um vazio que havia sido aberto no Reino Sagrado.

Link dá o golpe final

O Selo dos Sábios

A PAZ RETORNA A HYRULE

Assim, a cortina se fecha sobre a batalha por Hyrule.

Sete anos antes, a Princesa Zelda permitiu, equivocadamente, que Ganondorf entrasse no Reino Sagrado em sua tentativa de manter o controle sobre o santo domínio. A fim de corrigir seus erros, ela tocou a Ocarina, assim retornando Link à sua era original, permitindo que ele pudesse recuperar os sete anos que se passaram enquanto ele permaneceu selado.

A paz foi restaurada na terra de Hyrule, mas seu retorno marcou a despedida de Link e da Princesa Zelda.

Link devolve a Ocarina do Tempo

●GANONDORF É SELADO

Ganon, tendo perdido a batalha, é selado junto com a Tríforça do Poder. Apesar de ter recuperado sua forma humana, a intensa animosidade de Gânondorf contra a Princesa Zelda, Link e os Sábios trará mais desastres em eras por vir.

Ganondorf é selado

●PAZ EM HYULE

Uma grande multidão se reúne no Rancho Lon Lon. Na floresta Kokiri, o Broto da árvore Deku cria raízes e o mundo começa a retornar ao estado de pureza.

O Broto da Árvore Deku

Um conto cíclico surge de uma batalha ancestral…

A vida do herói viajante do tempo causou ramificações na história em várias direções. Deste ponto em diante, a cronologia de Hyrule diverge dramaticamente. Isto marca o fim de "A Lenda dos Deuses e do Herói do Tempo".

Para a linha do tempo que se revela seguindo o Herói do Tempo de volta à Era Criança, favor ir para a página 110.

Para a linha do tempo que se revela após a partida do Herói do Tempo da Era Adulta, favor ir para a página 122.

O Declínio de Hyrule e O Último Herói

De todos os resultados possíveis, Link, o Herói do Tempo, foi derrotado pelas mãos de Ganondorf.

O ladrão obteve os três pedaços da Triforça, transformando-se no Rei Demônio, Ganon, e continuou a ameaçar o mundo por eras futuras.

O conflito envolvendo a Triforça continuou sem fim, o sangue das deusas enfraqueceu e o reino de Hyrule tornou-se apenas uma sombra de sua antiga glória.

O Rei Demônio Obtém a Triforça Completa

A DERROTA DO HERÓI DO TEMPO

Ganondorf, o ladrão, obteve a Triforça do Poder e conseguiu raptar a Princesa Zelda. O Herói do Tempo, Link, o desafia para uma batalha que determinaria a própria existência de Hyrule, mas fracassa.

Link vs. Ganondorf

OS SETE SÁBIOS SELAM O REI DEMÔNIO

Finalmente, Ganondorf via-se em posse da Triforça da Sabedoria, que habitava dentro da Princesa Zelda, e a Triforça da Coragem, que estava com Link. De posse do seu verdadeiro poder, ele se transformou no Rei Demônio. Como último recurso, os Sete Sábios de Hyrule, liderados pela Princesa Zelda, selaram Ganon e a Triforça do Reino Sagrado.

Zelda.com.br

A GUERRA DO APRISIONAMENTO

Por um breve período, parecia que a paz havia retornado ao reino.

Entretanto, ainda havia muitos que sabiam da existência da Triforça e da entrada para o Reino Sagrado devido aos eventos causados por Ganondorf. A cobiça deles fora despertada e de tudo fizeram para conseguir acesso à terra sagrada na busca pelo poder divino.

Mal sabiam eles que o Reino Sagrado havia se transformado no Mundo das Trevas graças ao coração maligno de Ganondorf. Nenhum deles retornou de suas epopeias. Em vez disso, apenas o poder maligno continuava a emanar.

Rivais envolvidos no conflito pelo Reino Sagrado

O REINO SAGRDO É SELADO PELOS SÁBIOS

O rei de Hyrule ordenou aos Sete Sábios que selassem o Reino Sagrado. Os Cavaleiros de Hyrule protegeram os sábios enquanto estes faziam suas preces, porém demônios advindos do Reino Sagrado surgiram e uma batalha feroz se desenrolou, na qual a maioria dos combatentes veio a morrer.

A entrada do Reino Sagrado foi mais uma vez selada, firme o suficiente para nunca mais ser reaberta.

Os Sete Sábios selam o Reino Sagrado

●OS CAVALEIROS DE HYRULE

Os Cavaleiros de Hyrule são um clã que protege a Família Real. Seus membros descendem do Herói possuidor do Brasão da Coragem. Diz a lenda que o Herói irá reaparecer um dia dentre os seus membros.

Observando as eras que se passaram, é possível que Link, o Herói do Tempo, tenha sido um Cavaleiro Hyliano. Isso explicaria o motivo de sua mãe ter sido envolvida pelas chamadas da guerra.

A LINHAGEM HYLIANA ENFRAQUECE

Até a era do Herói do Tempo, o reino de Hyrule era habitado majoritariamente pelo povo Hyliano, cuja existência estava conectada à sua deusa, Hylia. Hylianos possuem um poder especial: dizem que suas orelhas compridas lhes permitem ouvir as vozes dos deuses.

Entretanto, o reino caiu em desgraça durante a Guerra do Aprisionamento e a linhagem sanguínea dos Hylianos enfraqueceu com o tempo, até que sua existência fosse algo do passado. O poder dos sábios também diminuiu e Hyrule, que um dia já foi chamada de Reino dos Deuses, tornou-se apenas uma mera lenda antiga.

Princesa Zelda. Em suas veias corre o sangue da deusa Hylia.

A Princesa da Luz e os Descendentes dos Cavaleiros

O PLANO DO SACERDOTE

Apesar do poder da Tríforça e do sangue dos Hylianos continuar a enfraquecer, Hyrule permanecia em paz. Isto é, até o dia em que um surgiu um homem que almejava quebrar o selo do Reino Sagrado, o qual havia se transformado no Mundo das Trevas. Ele era o sacerdote que respondia pelo nome de Agahnim e possuía um grande poder mágico.

Agahnim deu ao rei uma morte prematura. Colocando os soldados do reino sob seu feitiço, ele raptou as donzelas que possuíam o sangue dos Sete Sábios fluindo pelas veias. Uma a uma, ele sacrificou as moças, enviando-as para o Mundo das Trevas, sendo que a próxima seria a própria Princesa Zelda.

A Princesa Zelda aprisionada

Agahnim, o sacerdote

A morte do rei de Hyrule

A PRINCESA ZELDA PEDE POR AJUDA

Aprisionada no calabouço, a princesa Zelda envia seu pedido de socorro por telepatia. Foram o jovem Link e seu tio, que moravam próximos ao castelo, que ouviram sua súplica. Eles eram os últimos membros sobreviventes dos Cavaleiros de Hyrule.

A fim de resgatar a Princesa Zelda, o tio de Link entra no castelo. Porém, foi derrotado pelos guardas e confiou sua espada a Link, que tinha ido atrás dele.

Link ouve a voz da Princesa Zelda

Link herda a espada

• AGAHNIM

Um sacerdote da escuridão que pôs Hyrule em caos. Na realidade, ele é um alter ego de Ganon, enviado diretamente do Mundo das Trevas.

Agahnim mantém a Princesa Zelda aprisionada

• PRINCESA ZELDA

A princesa de Hyrule e uma das donzelas que têm o sangue dos sábios correndo em suas veias. Sua linhagem tem possuído um misterioso poder há gerações.

Princesa Zelda (vestido casual)

• OS CAVALEIROS SOBREVIVENTES DE HYRULE

Link e seu tio são descendentes dos Cavaleiros de Hyrule. Link, considerado um dos últimos [da ordem] dos Cavaleiros sobreviventes, possui as qualidades do Herói mítico.

RESGATANDO A Pprincesa ZELDA

Link resgatou a Princesa Zelda do calabouço e fugiram para o Santuário usando uma passagem secreta. O Sábio Leal ao Santuário aceitou abrigar a Princesa Zelda e Link partiu em busca da Espada Mestra que ele precisaria para derrotar Agahnim.

Link fez uma visita ao Sábio Sahasrahla e obteve o Pingente da Coragem. Ele então precisava adquirir os outros dois Pingentes da Virtude a fim de provar ser digno de ser o Herói, o único capaz de empunhar a Espada Mestra.

Princesa Zelda e Link realizando sua fuga

● SAHASRAHLA

O ancião da Vila Kakariko, Sahasrahla é descendente dos Sete Sábios. Ele é um perito nas lendas de Hyrule e auxilia Link em sua aventura.

O CAMINHO PARA O MUNDO DAS TREVAS

Agahnim enviou as Sete Donzelas, aquelas possuidoras do sangue dos sábios em suas veias, para o Mundo das Trevas. Isso abriu a passagem para o que já fora um dia o Reino Sagrado. Aqueles que pisassem nos Portais Mágicos, que servem de entrada para este mundo, estariam condenados ao Mundo das Trevas, transformando-se em demônios. Link, que possuía as qualidades do Herói, não se transformou em um demônio, mas, em vez disso, em um animal (nesse caso, um coelho rosa).

Ele foi capaz de obter a Pérola Lunar, que previne que ele se transforme enquanto estiver no Mundo das Trevas, e o Espelho Mágico, que o permite retornar ao Mundo da Luz.

● A PÉROLA LUNAR

Uma joia que repele magia. Ela protege seu portador dos poderes malignos do Rei Demônio que controla o Mundo das Trevas e previne qualquer transformação que o portador venha a ter ao entrar no Mundo das Trevas pelo Mundo da Luz.

Um Portal Mágico que leva ao Mundo das Trevas

Link transformado em um coelho

● O ESPELHO MÁGICO

Um lindo espelho límpido e azulado. Pode ser usado como bem quiser para voltar do Mundo das Trevas ao Mundo da Luz.

Relembrando o garoto que tocou a ocarina (traduzida como "flauta" na versão em Inglês)

AQUELES QUE SE PERDERAM NO MUNDO DAS TREVAS

Durante suas viagens entre os dois mundos, Link entra em contato com as almas perdidas confinadas no Mundo das Trevas. Lá, ele presencia os trágicos destinos daqueles que desapareceram do Mundo da Luz.

Blind [Blecaute], o Ladrão que vivia na Vila Kakariko, agora habita a Village of Outcasts [Vila dos Exilados] no Mundo das Trevas. Ele tenta enganar Link. O garoto que tocava sua ocarina para os animais havia se transformado em uma criatura que lembrava uma raposa. Link encontra a ocarina do garoto e a toca para ele. O garoto pede a Link para tocar a mesma música para seu pai e se transforma em uma árvore. Finalmente, ele pode descansar em paz.

A ESPADA MESTRA ADORMECIDA NA FLORESTA

Link obteve pistas a respeito da localização dos pingentes através de monumentos de pedra espalhados pela terra. E assim ele foi capaz de obter os Pingentes da Sabedoria e do Poder. Ele então sacou a Espada Mestra de seu pedestal na floresta.

Link batalhando

Entretanto, a Princesa Zelda, que tinha se abrigado no Santuário, foi encontrada pelos guardas do castelo e levada ante Agahnim.

A Espada Mestra adormecida na floresta

O SELO DOS SETE SÁBIOS É QUEBRADO

Link adentrou o Castelo de Hyrule no momento em que Agahnim mandava a Princesa Zelda para o Mundo das Trevas, bem diante de seus olhos. O selo dos Sete Sábios havia sido quebrado.

Link enfrentou Agahnim, conseguindo encurralar o sacerdote, mas foi então puxado para o Mundo das Trevas. Enfim, o selo do Reino Sagrado havia sido quebrado e uma passagem para o Mundo das Trevas havia sido aberta no Castelo de Hyrule.

Um soldado hyliano possuído

A Pirâmide do Poder

• MONUMENTOS DE PEDRA

Instruções de como obter os três pingentes estão escritas em monumentos de pedra. Essas informações estão escritas em Hyliano antigo. Para decifrá-las, deve-se obter o Livro de Mudora da Vila Kakariko.

A escrita antiga

• O BOSQUE PERDIDO

A Espada Mestra foi certa vez guardada dentro de um templo, mas o templo se deteriorou e foi tomado pela floresta.

• A PIRÂMIDE DO PODER

Uma enorme estrutura no coração do Mundo das Trevas. Sua localização reflete a do Castelo de Hyrule no Mundo da Luz.

O MUNDO DA LUZ (OU MUNDO DA SUPERFÍCIE)

Um mundo de vida onde o povo de Hyrule habita. O Castelo de Hyrule fica bem em seu centro. Tendo sido criado pelas mãos dos deuses, seu solo é abundante de vida vegetal e água.

Zelda.com.br

Princesa Zelda

RESGATANDO AS DONZELAS

Se a passagem para o Mundo das Trevas aumentasse, o Rei Demônio, Ganon, surgiria no Mundo da Luz mais uma vez. O único modo de impedir isto seria derrotando Ganon e recuperando a Triforça. Link viajou constantemente entre os dois mundos. Sua primeira tarefa? Resgatar as Donzelas que tinham sido sacrificadas e levadas para o Mundo das Trevas.

Ele salvou a Princesa Zelda por último. A princesa conseguiu quebrar a barreira ao redor da Torre de Ganon usando o poder dos Sábios. Link então derrotou Agahnim, que havia tentado bloquear seu caminho, e conseguiu chegar até Ganon. A pirâmide agora serviria como o local da batalha decisiva.

● A BARREIRA AO REDOR DA TORRE DE GANON

Uma barreira de campo de força foi erguida ao redor da Torre de Ganon para protegê-la de intrusos.

A BATALHA FINAL NA PIRÂMIDE

Ganon, na forma de uma enorme besta demoníaca, começou a atacar, usando magia negra e um tridente. Link, esquivando-se do poder das trevas, conseguiu destruí-lo.

O Herói pôs suas mãos na Triforça e desejou que a paz retornasse ao mundo. As pessoas que haviam sido sacrificadas, incluindo o tio de Link e o rei de Hyrule, também voltaram a viver.

A Triforça, mais uma vez, estava nas mãos da família real de Hyrule. Com Ganon derrotado, o Mundo das Trevas, que havia nascido de seu perverso coração, foi gradualmente desaparecendo.

A batalha contra Ganon

O MUNDO DAS TREVAS (OU SUBMUNDO)

O Reino Sagrado, que uma vez foi o lar da Triforça, mergulhou em trevas por conta do coração perverso de Ganondorf. Pode-se dizer também que o submundo é a contraparte do Mundo da Luz.

A PROVAÇÃO DA TRIFORÇA

AS ARTIMANHAS DE TWINROVA

As bruxas gêmeas conhecidas como Twinrova estavam planejando formas de realizar a cerimônia que ressuscitaria o Rei Demônio. Para que a cerimônia ocorresse, era necessário acender as Chamas da Destruição, as Chamas da Dor e as Chamas do Desespero, nascidas do caos, do sofrimento e desesperança da humanidade. Elas também teriam que oferecer um sacrifício sagrado. Para obter as Chamas da Destruição e da Dor, Twinrova enviou Onox, o General das Trevas, para a terra de Holodrum, e Veran, a Feiticeira das Sombras, para a terra de Labrynna.

Twinrova

DIN, ORÁCULO DAS ESTAÇÕES

Link, o garoto que havia salvado a terra de Hyrule, foi guiado pela Triforça para o Castelo de Hyrule e, lá, transportado para a desconhecida terra de Holodrum. Depois de chegar nessa nova terra, o Herói ficou caído no chão, inconsciente. Justo neste momento, uma dançarina chamada Din estava passando por ali. A artista viajante afetuosamente cuidou de Link até que ele se recuperasse.

Quando Link acordou, Din o convidou para dançar. De repente, trevas engoliram a trupe de artistas. Redemoinhos os assolaram, acompanhados pela voz de Onox, o General das Trevas. Onox estava atrás de Din, o oráculo que protegia as quatro estações. Link provou-se um grande desafio ao general, mas Onox conseguiu raptar o oráculo.

O oráculo Din

Link e o Cetro das Estações

A Árvore Maku de Holodrum

AVENTURA NA TERRA DE HOLODRUM

Quando Din, o Oráculo das Estações, foi selada, as quatro estações de Holodrum se tornaram um caos. Usando o Cetro das Estações, Link se lançou em uma busca pelas oito Essências da Natureza. Com a ajuda da Árvore Maku, guardiã de Holodrum, Link depôs o poder das trevas e partiu para enfrentar o Castelo de Onox, localizado na parte norte daquela terra.

• TWINROVA

Estas bruxas educaram Ganon quando ele ainda era conhecido como Ganondorf, o Ladrão. Elas cultuam Ganondorf como o Rei Demônio, Ganon, e planejam ressuscitá-lo.

• AS PROVAÇÕES DE LINK

Após colocar seus assuntos em ordem, Link parte em uma jornada para aprimorar seu treinamento. Após sua partida de Hyrule, Link encontra novos aliados, como Ricky, o canguru, e Maple, a bruxa.

Link e Ricky

Maple

• AS ÁRVORES MAKU

Árvores sagradas e gigantes que protegem as terras de Holodrum e Labrynna. A árvore em Holodrum tem a aparência de um velho homem que pode ser frequentemente encontrada tirando um cochilo. Já a árvore em Labrynna parece com uma jovem garota. Quando Link reúne as Essências da Natureza e as Essências do Tempo, as árvores confiam a ele a Enorme Semente Maku, capaz de destruir a barreira das trevas.

Zelda.com.br

ONOX, O GENERAL DAS TREVAS, E O RESGATE DE DIN

Link derrotou a forma verdadeira de Onox, o Dragão Negro, e resgatou Din, retornando o poder das estações para a terra de Holodrum.

Onox

• ONOX

A ameaça armada que raptou o oráculo Din para acender a Chama da Destruição. Sua forma verdadeira é um dragão gigante.

LINK VIAJA PARA SUA SEGUNDA PROVAÇÃO

Em seguida, Link desembarcou na desconhecida terra de Labrynna. Ele veio em auxílio de Impa, que estava cercada por demônios. Entretanto, Impa tinha outros problemas, pois era incapaz de mover uma pedra com o brasão da família real de Hyrule gravado nela. Link removeu a pedra com facilidade e seguiu caminho, até encontrar Nayru cantando cercada de animais.

O oráculo Nayru

Link

• IMPA

A ama-seca da princesa Zelda. Está sob ordens secretas de trazer Din, o Oráculo das Estações, de volta para Hyrule. É uma forte mulher de meia idade muito valorosa.

Impa

OS POVOS QUE LINK ENCONTROU

Os mesmos povos que podem ser encontrados em Hyrule também habitam Holodrum e Labrynna, tais como a tribo Goron, que habita as montanhas.

A tribo dos Zoras Marinhos vive no oceano, constantemente em desacordo com os Zoras Ribeirinhos, que assumem a forma de demônios. Desde que o rei sucumbiu ante uma repentina doença em um passado distante, eras passaram sem que a tribo tenha encontrado um novo regente.

Finalmente, uma tribo de pessoas conhecidas como Subrosianos existem em um universo paralelo chamado Subrosia.

A tribo Goron

A tribo Zora

A tribo Subrosiana

NAYRU, O ORÁCULO DAS ERAS

Trevas repentinas caíram sobre eles e Veran, a Feiticeira das Sombras, surgiu de dentro de Impa, assumindo o controle do corpo de Nayru. Na verdade, Nayru era o Oráculo das Eras, que governa a passagem do tempo na terra de Labrynna. O oráculo, agora possuído por Veran, desapareceu.

A feiticeira Veran

O oráculo Nayru, possuída por Veran

AVENTURA EM LABRYNNA

Com a perda do Oráculo das Eras, o fluxo do tempo na terra de Labrynna se tornou um caos e eventos estranhos começaram a acontecer por todo o reino. Veran, usando o poder de Nayru para manipular o tempo, viajou para o passado de Labrynna e forçou a então rainha, Ambi, a construir uma torre gigante.

Como requisitado pela guardiã de Labrynna, a Árvore Maku, Link armou-se da Lira das Eras e partiu em busca das oito Essências do Tempo desaparecidas.

Link e a Lira das Eras

A Árvore Maku de Labrynna

•OS TRÊS ORÁCULOS

Há três oráculos, cada um ostentando um dos nomes das deusas que criaram Hyrule. Din serve como o Oráculo das Estações de Holodrum, Nayru serve como o Oráculo das Eras de Labrynna e Farore, como o Oráculo dos Segredos, mantém sua residência em um buraco na Árvore Maku. Levando em consideração o fato de que Link foi enviado para estes mundos pela Tríforça, ninguém deveria ser criticado por pensar que as deusas da criação poderiam ter alguma conexão com esses eventos.

O Oráculo Farore

•A LIRA DAS ERAS

Um instrumento com o poder de manipular o tempo. Link a usa para tocar a Melodia dos Ecos, a Melodia do Fluxo e a Melodia das Eras. Os símbolos que representam essas músicas correspondem aos brasões das deusas que criaram Hyrule.

OS HABITANTES DE HOLODRUM E LABRYNNA

Os eventos em Holodrum e Labrynna não aconteceram independentemente um do outro. Os habitantes dessas terras são sacrificados para acender a Chama da Destruição e a Chama do Desespero, necessárias para cerimônia de ressurreição do Rei Demônio.

Os habitantes de Holodrum e Labrynna

DESTRUINDO VERAN, A FEITICEIRA DAS SOMBRAS, E O RESGATE DE NAYRU

Com o auxílio da Árvore Maku, Link conseguiu entrar na Torre Negra e expulsar Veran, que tinha possuído o corpo da Rainha Ambi, com sucesso. Ele derrotou a verdadeira forma de Veran e resgatou Nayru, restabelecendo o fluxo do tempo em Labrynna ao seu estado normal.

Rainha Ambi

● RAINHA AMBI

Uma rainha que governou Labrynna no passado. Ralph, um velho amigo de Nayru, é descendente dessa governante.

Ralph

A CERIMÔNIA DE RESSURREIÇÃO ESTÁ QUASE COMPLETA

Twinrova, que espreitava Holodrum e Labrynna nos bastidores, manipulando tudo, conseguiu acender a Chama da Destruição e Chama da Dor. Tudo que faltava era raptar a Princesa Zelda e acender a Chama do Desespero. Usando a princesa como o sacrifício sagrado, elas tentaram ressuscitar Ganon.

Princesa Zelda

Zelda.com.br

A CERIMÔNIA DE RESSURREIÇÃO E O REAVIVAMENTO DO REI DEMÔNIO

Link pegou emprestado o poder do Oráculo das Estações e do Oráculo das Eras e se atirou ao altar cerimonial. Ele encurralou e derrotou Twinrova, mas as bruxas gêmeas sacrificaram a si mesmas para ressuscitar Ganon. Entretanto, como a cerimônia não foi completada, Ganon retornou como uma criatura diabólica descerebrada. Link derrotou o violento Rei Demônio e resgatou a Princesa Zelda, restaurando a paz às terras de Holodrum e Labrynna.

Despedindo-se calorosamente para todas as pessoas que ele conheceu durante sua jornada, Link embarcou em um navio e partiu para a próxima terra na qual ele iria treinar.

Ganon

AVENTURA DENTRO DE UM SONHO FUGAZ

UMA FORTE TEMPESTADE ASSOLA LINK

Após terminar o seu treinamento, Link estava a caminho de volta para Hyrule em seu barco.

Durante a viagem, ele foi pego por uma tempestade que afundou seu navio. Quando recobrou a consciência, Link descobriu que tinha sido lançado na costa de uma ilha chamada Koholint.

A ILHA MISTERIOSA

Link foi resgatado por uma menina chamada Marin, que vivia na ilha. Ele acordou em uma casa pertencente a Tarin, onde os dois moravam.

Embora Link tenha tentado sair da ilha, os habitantes insistiam que não havia nada além do oceano.

Marin

• MARIN E TARIN

Habitantes da Vila Mabe na Ilha Koholint. Personagens parecidas também aparecem em Holodrum e em Hyrule durante a Era do Herói do Tempo. Tarin e Marin podem ser o produto das memórias de Link quanto a Malon e seu pai Talon, do Rancho Lon Lon.

Tarin

Malon e Talon de Holodrum

ILHA KOHOLINT

Uma ilha com abundantes áreas naturais, cercada pelo oceano. O grande ovo localizado no topo da mais alta montanha da ilha é a característica mais marcante de Koholint.

Zelda.com.br

TENTANDO ESCAPAR DA ILHA

A misteriosa coruja que apareceu perante a Link informou que a única maneira de escapar da ilha seria despertando o Wind Fish [Peixe-Vento]. Tão logo coletou os Instrumentos das Sereias, Link tomou conhecimento de uma verdade chocante.

O mundo em que ele se encontrava existia apenas dentro do sonho do Wind Fish [Peixe-Vento] e acordá-lo provocaria o desaparecimento da ilha em uma corrente de bolhas.

Os demônios atacaram Link para preservar a si mesmos e a existência de sua ilha natal.

Link desvenda os mistérios da ilha

A coruja

●A CORUJA

Uma coruja que aparece frequentemente perante a Link, guiando-o em sua jornada. É, na verdade, uma manifestação da consciência do Wind Fish [Peixe-Vento].

● OS INSTRUMENTOS DAS SEREIAS

Há oito instrumentos ao todo: O Violoncelo da Lua Cheia, A Trompa de Concha; O Sino do Lírio-do-Mar, a Lira do Surfe, a Marimba do Vento, o Triângulo do Coral, o Órgão do Calmo Anoitecer e o Tambor do Trovão. Estão todos localizados em diferentes partes da ilha e guardados por demônios.

A ILHA KOHOLINKT DESAPARECE

Link reúne os Instrumentos das Sereias com sucesso. Diante do ovo em que o Wind Fish [Peixe-Vento] dormia, o Herói foi forçado a tomar uma decisão difícil.

Os únicos resquícios da existência da Ilha Koholint agora permanecem na memória de Link e o desperto Wind Fish [Peixe-Vento] voou embora em direção ao céu.

Embora Link, o Herói, tenha salvado Hyrule antes, ele também foi responsável pela aniquilação de um mundo dos sonhos. Ele partiu em uma nova viagem marítima, mas seu paradeiro seguinte é desconhecido.

●O WIND FISH [PEIXE-VENTO]

Assombrado por pesadelos, este espírito continua adormecido. Sua aparência externa lembra a de uma baleia.

O Grande Rei e a Triforça da Coragem

A PROSPERIDADE DE HYRULE

Desde a retumbante derrota do Rei Demônio Ganon, cada geração sucessiva de reis Hylianos usou as Triforças do Poder, Sabedoria e Coragem, passadas aos descendentes da família real, para preservar a ordem na terra.

Aqueles que empunhassem a Triforça deveriam possuir a característica singular de nascer com o coração livre de maldade. Os regentes usaram o poder da Triforça para ajudar o reino a se expandir e florescer.

A MAGIA DO GRANDE REI DE HYRULE

Um grande rei de Hyrule, que colocou o poder da Triforça em uso, estava preocupado que seu poder poderia ser abusado após sua morte.

Para prevenir isso, ele escondeu a Triforça da Coragem, conjurando um feitiço sobre a terra de Hyrule. A magia do monarca assegurou que um símbolo apareceria sobre uma pessoa de valor, que tivesse sido corretamente criada, tão logo atingisse certa idade e adquirisse experiência suficiente.

Apesar de o príncipe e a jovem princesa serem herdeiros do trono de fato, o rei de Hyrule tinha suas dúvidas quanto aos valores e o caráter do filho. Vendo melhores chances na Princesa Zelda, ele repassou a ela a Triforça em segredo.

A TRAGÉDIA DA PRINCESA ZELDA

Logo após a morte do rei e não aparecendo nenhum símbolo na mão do príncipe, o poder da Triforça que ele herdou como novo rei estava incompleto.

O rei foi informado por seu confidente mais próximo, um feiticeiro, de que a Princesa Zelda sabia o motivo destes acontecimentos. Apesar de ter sido interrogada pelo feiticeiro e por seu irmão, o rei, a Princesa Zelda nada confessou. O feiticeiro perdeu a paciência e ameaçou usar magia para conjurar um feitiço que causaria à princesa um sono eterno, mas ela, teimosamente, recusou-se a falar. Assim que o feiticeiro terminou de conjurar o feitiço, a Princesa Zelda desabou ali mesmo onde estava.

●O PODER DA TRIFORÇA

A Triforça por si só não julga o bem e o mal. Por causa disso, as seguintes características são exigidas de seus usuários: um coração justo e a vivacidade para carregar o poder dos deuses.

●O FEITICEIRO

Um confidente próximo do irmão mais velho de Zelda. Ele morre logo após usar o resto de suas forças para conjurar uma maldição sobre a Princesa Zelda. A verdadeira natureza do homem que teimosamente almeja o segredo da Triforça é incerta. Todavia, é possível que ele seja um alter ego de Ganon, assim como Agahnim, ou apenas um de seus seguidores.

A LENDA DA PRINCESA ZELDA I

Furioso com a mágoa e ressentimento pelo que fez, o jovem rei colocou sua adormecida irmã, a Princesa Zelda, em um altar no Castelo do Norte, na esperança de que ela um dia revivesse. Para se certificar de que essa tragédia jamais seria esquecida, foi estabelecido o costume que decretou que a toda menina nascida na família real de Hyrule seria dado o nome de "Zelda". A história se tornou a lenda da primeira Princesa Zelda.

O rei modificou sua maneira de pensar e governou a terra da melhor forma que sua capacidade permitia, mas o reino continuou em declínio.

A Princesa Zelda adormecida no Castelo do Norte

UM REINO EM DECLÍNIO

Ninguém que fosse capaz de empunhar a Triforça apareceu, e Hyrule se dividiu reiteradamente, continuando a encolher.

O orgulhoso reino de Hyrule cobrira uma vasta área de terra, mas a passagem das eras viu seu declínio, até que, finalmente, reduziu-se a um único e pequeno reino.

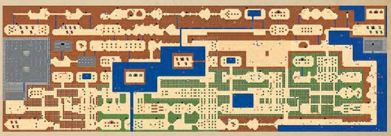
Apesar de a Triforça da Sabedoria continuar sendo passada de geração em geração, à medida que os longos anos se passaram, a existência da Triforça da Coragem e a tragédia da Princesa Zelda I foram perdidas e esquecidas.

● PRINCESA ZELDA I

Embora a terra de Hyrule tenha visto outras princesas carregando o nome de Zelda, foi a Princesa Zelda I que inspirou o costume de chamar todas as princesas por esse nome. Nas eras que se seguiram ao seu trágico destino, a família real nunca deixou de nomear suas filhas de Zelda.

MAPA DA HYRULE MENOR

Labirintos subterrâneos marcam as regiões de Hyrule. A sudeste, o solo é fértil, coberto por florestas e rios, enquanto o oeste abriga um expansivo cemitério e o Bosque Perdido, onde os viajantes são enganados. No norte acidentado e montanhoso, reside o forte do Rei Demônio, Ganon. A localização do Castelo de Hyrule é incerta.



Segredos Passados de Geração em Geração no Reino Menor de Hyrule

A ASSUSTADORA MÃO DO MAL

Houve um dia em que o exército demoníaco conduzido pelo Rei Demônio Ganon invadiu Hyrule e roubou a Triforça do Poder.

A Princesa Zelda regente dividiu a Triforça da Sabedoria, que estava em sua posse, em oito pedaços e os escondeu em diversos cantos do reino. Ela secretamente ordenou à sua ama-seca, Impa, que procurasse alguém com a coragem para derrotar o Rei Demônio. Ganon, irritado por essas ações, capturou a princesa e enviou seus seguidores atrás de Impa.

Princesa Zelda

O ENCONTRO FORTUITO DA AMA-SECA IMPA E O MENINO LINK

Impa continuou sua desesperada fuga, mas finalmente se viu cercada pelos lacaios de Ganon. Justo neste momento, um menino chamado Link apareceu. Usando sua esperteza para confundir os lacaios de Ganon, ele conseguiu resgatar a ama-seca. Impa explicou as circunstâncias atuais e Link decidiu que derrotaria Ganon e resgataria a Princesa Zelda.

Link e Impa

Link em suas viagens

● O REI DEMÔNIO, GANON

O Rei Demônio foi derrotado inúmeras vezes pelos heróis de outrora. Acredita-se que ele foi ressuscitado após muitos anos. Liderando um exército demoníaco, ele invade a Hyrule Menor, procurando pela Triforça. Não mais ostentando qualquer traço humano, de quando era conhecido como o Grande Ladrão, Ganondorf, ele enfrenta Link na forma de uma besta demoníaca, despido de intelecto.

● IMPA

A ama-seca de Zelda é descendente da longa linhagem que tem servido à família real por gerações. Seu dever é o de tomar conta de vários artigos relacionados à família real, bem como transmitir para as futuras gerações a história do reino e seu folclore. Sua linhagem valoriza as relíquias dos grandes reis e transmite aos descendentes a história da tragédia da Princesa Zelda I.

● LINK

Um jovem viajante. Ele encontra Impa enquanto estava visitando Hyrule. Acredita-se que ele talvez seja o descendente do Link que derrotou Ganon e partiu em uma jornada para continuar seu treinamento durante a Era da Luz e das Trevas.

O POVO DA HYRULE MENOR

Rodeado por uma selvagem e abundante natureza, o povo fixou residência e segue o seu dia-a-dia em cavernas, vivendo abaixo da terra. Da mesma forma, os comerciantes de Hyrule oferecem seus produtos em cavernas subterrâneas, vendendo grande variedade de objetos. Pode-se ainda encontrar fontes onde as fadas vivem, que funcionam como locais para curar os viajantes.

Zelda.com.br

EM BUSCA DOS OITO FRAGMENTOS DA TRIFORÇA

Link, depois de muito sofrimento, conseguiu localizar os oito calabouços e coletar os fragmentos da Triforça dentro de cada um deles, completando assim a Triforça da Sabedoria.

• OS OITO CALABOUÇOS

Os oito confusos calabouços são moldados e nomeados em homenagem à águia, à lua, ao *manji*, à cobra, ao lagarto, ao dragão, ao demônio e ao leão. Impa revela a Link suas formas aproximadas. Dentro de cada labirinto, ele é capaz de obter um mapa mais detalhado.

A TRIFORÇA DA SABEDORIA

Usando o poder da Triforça da Sabedoria, Link destruiu o Rei Demônio e salvou a Princesa Zelda.

Assim, as Triforças da Sabedoria e do Poder foram restauradas e, por um breve momento, a paz retornou ao reino de Hyrule.

• RESGATANDO A PRINCESA ZELDA

Zelda foi aprisionada nas profundezas do calabouço pouco antes ao embate de vida ou morte que Link travou com Ganon. Link afasta as chamas que rodeiam a princesa com sua espada e consegue libertá-la.

A batalha entre Link e Ganon

A DESTRUIÇÃO DE HYRULE

Mesmo depois de derrotar Ganon, Link permaneceu no reino e contribuiu com os esforços para a reconstrução. Porém, todo o esforço foi em vão, já que a terra de Hyrule foi novamente tomada de assalto pelos lacaios de Ganon em um plano para ressuscitá-lo.

Lacaios de Ganon

• A RESSURREIÇÃO DE GANON

Dizem que Ganon pode ser ressuscitado ao sacrificar Link, aquele que o derrotou, e espalhar o sangue do Herói sobre suas cinzas.

A MARCA DO BRASÃO APARECE EM LINK

Seis anos após o fim do Rei Demônio, a marca que se assemelha ao símbolo da família real aparece de repente nas costas da mão esquerda de Link, agora com dezesseis anos. Preocupado, Link indagou Impa. Surpresa e afobada, ela levou Link para o Castelo do Norte.

PRINCESA ZELDA I, ADORMECIDA NO ALTAR

Link e Impa chegaram diante da câmara fechada do Castelo do Norte. Link pressionou seu símbolo contra a porta e esta se abriu com um estrondo. A sala adiante continha um altar, sobre o qual uma bela garota repousava. A garota adormecida era a Princesa Zelda I, que fora amaldiçoada a dormir por toda a eternidade.

Zelda.com.br

• A CÂMARA FECHADA

Somente o escolhido capaz de empunhar a Triforça poderia abri-la. Os meios de entrada são um segredo para todos, menos para a linhagem de Impa.

• O PERGAMINHO DA FAMÍLIA REAL

Deixado para trás pelo rei de Hyrule após sua morte, o pergaminho foi passado de geração em geração na linhagem de Impa. Embora escrito em letras completamente estranhas, Link é capaz de ler o pergaminho, como se este estivesse falando para ele.

DESENROLANDO A HISTÓRIA DE HYRULE

Impa contou a Link a história da Princesa Zelda I e confiou a ele seis cristais e um pergaminho contendo o brasão da família real de Hyrule.

O CENÁRIO D'*A AVENTURA DE LINK*

A aventura de Link não se situa apenas em Hyrule e suas viagens o levam para dois vastos continentes. O Castelo do Norte fica a nordeste, com a Montanha da Morte, outrora o covil de Ganon, a sudoeste.

Vários anos após selarem o demoníaco ladrão Ganondorf, o legado dos sábios vive através dos nomes das cidades: Rauru, Ruto, Saria, Nabooru e Darúnia.

Zelda.com.br

A DETERMINAÇÃO DE LINK

Gravado no pergaminho estava a localização da Tríforça da Coragem. Impa implorou, pedindo a Link que restaurasse a Tríforça e salvasse a Princesa Zelda I. Então, Link tomou sua decisão e partiu por conta própria, em direção aos templos.

OS SEIS TEMPLOS E O GRANDE TEMPLO NO VALE DA MORTE

Ao inserir os seis cristais que ele recebeu de Impa nas estátuas de pedra localizadas nas profundezas dos templos espalhados por Hyrule, Link dissipou a barreira no Vale da Morte e abriu caminho para o Grande Templo.

Depois de obter a vitória contra a deidade guardiã o Herói seguiu mais adentro. Na provação final, Link foi atacado por sua própria sombra, mas ele conseguiu derrotá-la em uma batalha de vida ou morte.

PAZ EM HYRULE

Tendo obtido a Tríforça da Coragem, Link utilizou o poder da Tríforça completa para despertar a Princesa Zelda I de seu sono. Assim, ele impediu a ressurreição de Ganon e restaurou a paz na terra de Hyrule.

● OS SEIS TEMPLOS

Estes templos servem como uma barreira para o Grande Templo, no qual a Tríforça da Coragem está escondida. Deidades guardiãs estão a postos para defendê-los contra invasores externos. Apenas aquele que é digno será capaz de derrotá-los e dissipar a barreira.

● O GRANDE TEMPLO

Um templo localizado no Vale da Morte, nas profundezas das montanhas do leste de Hyrule. A última deidade guardiã, o Thunderbird [Pássaro-Trovão], protege a Tríforça da Coragem.

● A SOMBRA DE LINK

Uma sombra negra cuja forma é idêntica a Link. Quando um viajante chega às profundezas do Grande Templo, esta criatura se esvai de sua sombra e ataca, funcionando como sua última provação. Assim como Link, ela luta usando uma espada e um escudo, pulando livremente.

O poder dos deuses foi devolvido a Hyrule pela coragem de um jovem garoto.

Será que as gerações passaram repletas de paz e sob a luz da prosperidade? Ou a cortina foi aberta para uma época de trevas, em que as pessoas travaram disputas em busca por poder?

O futuro desta linha do tempo ainda está para ser desvendado.

O Reino do Crepúsculo e o Legado do Herói

O Herói do Tempo foi vitorioso, selando Ganon com sucesso. Link retornou à sua época original e se encontrou com a Princesa Zelda, dando início a uma nova linha do tempo.

ERA DO HERÓI DO TEMPO (ERA DA CRIANÇA) — OCARINA OF TIME

Uma História Alternativa de Hyrule

O RETORNO DO HERÓI DO TEMPO

A Princesa Zelda usou seu poder para retroceder os sete anos que Link passou adormecido e restituiu o Herói à sua era original.

Ao retornar, Link não perdeu tempo e foi ao Pátio do Castelo de Hyrule. Lá, ele encontrou a Princesa Zelda observando Ganondorf, tal como fizera quando se encontraram pela primeira vez.

A partida de Navi

Encontrando-se com a Princesa Zelda

UM PRESSÁGIO CALAMITOSO DO FUTURO

Link avisou a Princesa Zelda sobre o que o futuro traria. Ouvindo suas palavras, a princesa confiou a Ocarina do Tempo a Link e o instruiu a viajar para longe, a fim de impedir Ganondorf de adentrar no Reino Sagrado.

Foi então que a marca da Triforça da Coragem nas costas da mão de Link começou a brilhar. Link, o Herói, que vencera sua batalha contra o grande mal, no mundo do futuro, partiu em uma jornada secreta.

MAJORA'S MASK

A PARTIDA DE LINK

Link partiu em sua égua, Epona, que vivia no Rancho Lon Lon.

Meses se passaram enquanto ele vagava em busca de sua companheira, Navi, até que ele se perdeu em uma floresta misteriosa.

Acontece que esta floresta o conduziu a um mundo paralelo conhecido como Termina.

Link e Epona

• O RETORNO DO HERÓI

Link se vê novamente no Templo do Tempo. A Espada Mestra ainda não fora retirada de seu pedestal e o caminho para o Reino Sagrado ainda não havia sido aberto. Sua companheira, Navi, desaparece nos céus e Link entra em uma nova linha do tempo.

Link

• A TRIFORÇA DA CORAGEM

Link possui a prova de sua coragem nas costas de sua mão. Uma vez que Ganondorf foi selado juntamente com a Triforça do Poder, o restante da Triforça permaneceu com os escolhidos.

Link, portador do símbolo da Triforça da Coragem

Tumulto no Mundo Paralelo de Termina

O MUNDO QUE ACABA EM TRÊS DIAS

Termina estava em apuros. A lua estava caindo em direção à terra e, no prazo de três dias, o mundo seria destruído.

Um menino levado, conhecido como Skull Kid, teria subtraído a Máscara de Majora de um vendedor de máscaras viajante. Com o auxílio do terrível poder da máscara, suas ações ultrapassaram os limites da travessura e os efeitos de suas brincadeiras podiam ser sentidos sobre toda Termina.

As travessuras do malcriado não pararam por aí. Ele também furtou Epona e a Ocarina do Tempo de Link, transformando o Herói em um Deku Scrub [Arbusto Deku].

Skull Kid e a fada Tael

Deku Link

UMA NOVA ALIADA

Depois de retomar a posse da Ocarina do Tempo, Link conseguiu voltar à sua forma original usando uma máscara. Entretanto, o Vendedor de Máscaras Felizes suplicou a ele que recuperasse a Máscara de Majora.

Junto com Tatl, que estava preocupada com o Skull Kid, Link decidiu colocar um fim nas intromissões excessivas do moleque.

Link e a fada Tatl

Vendedor de Máscaras Felizes

• TERMINA

Um estranho mundo paralelo, onde muitos habitantes parecem idênticos ao povo de Hyrule.

Cremia e Romani, irmãs que lembram Malon de Hyrule

• MÁSCARA DE MAJORA

Uma sinistra máscara que era utilizada para encantamentos há muito tempo.

Majora's Mask

• A FADA TATL

Uma fada que, junto com seu irmão, Tael, fazem travessuras acompanhadas do Skull Kid. Ela é deixada para trás pelo moleque enquanto tentava escapar de Link e, posteriormente, une forças com o Herói.

AS QUATRO REGIÕES DE TERMINA

Termina é dominada por quatro regiões ao norte, sul, leste e oeste, com a Torre do Relógio da Cidade do Relógio ao centro. As regiões consistem no pântano de Woodfall [Floresta Tombada], as montanhas de Cabeça-de-Neve, o oceano da Grande Baía e o desfiladeiro de Ikana. O reino de Ikana está em ruínas, mas as outras regiões são governadas pelos povos que as habitam.

Os fantasmas de Ikana

A tribo Deku de Woodfall [Floresta Tombada]

A tribo Goron da Cabeça-de-Neve

Os Indigo-Go's da tribo Zora da Grande Baía

CIDADE DO RELÓGIO: UMA ATMOSFERA DE INQUIETAÇÃO

Link se viu em um lugar chamado Cidade do Relógio. Três dias antes do carnaval local, a cidade se tornou um caos quando a lua começou a cair. A sombra do corpo lunar se ampliava com o passar dos dias.

Usando a Ocarina do Tempo, Link foi capaz de retroceder a passagem do tempo para três dias antes da queda da lua. Ele coletou uma grande quantidade de máscaras misteriosas e corrigiu as mudanças estranhas que se estabeleceram no mundo, revivendo os lendários gigantes que dormiam nas quatro regiões da terra.

Cidade do Relógio

Link Goron

Link Zora

• AS MÁSCARAS MISTERIOSAS

As máscaras, que guardam os espíritos dos mortos, provocam a transformação do usuário no aspecto físico do finado. Link usa as máscaras para se sujeitar às transformações, ganhando poderes não nativos de sua forma humana. A transformação de Link em Arbusto Deku é causada pelo espírito de um membro da tribo Deku que morreu na floresta que liga Hyrule a Termina.

Link usando uma máscara

OS QUATRO GIGANTES E A MÁSCARA DE MAJORA

O dia do destino chegou. Os Quatro Gigantes esticaram seus braços e seguraram a lua, prevenindo sua queda sobre a cidade.

No entanto, o mentor intelectual responsável por esses eventos era ninguém menos que a Máscara de Majora. Link perseguiu a máscara até o centro da lua. Lá, uma estranha batalha se desenrolou. Link se transformou em uma Divindade Feroz e erradicou a ameaça.

Em seguida, a Máscara de Majora foi devolvida ao Vendedor de Máscaras Felizes e o terror causado pela lua cadente não mais ameaçava o mundo.

Link Divindade Feroz

Quando a noite caiu no terceiro dia, a Cidade do Relógio estava a salvo. Link observou os felizes cidadãos aproveitando o Carnaval do Tempo.

O Herói partiu de Termina e seu paradeiro posterior é desconhecido.

• OS GIGANTES LENDÁRIOS

Os amigos do Skull Kid são deidades guardiãs que habitam a região de Termina. Embora eles tenham partido para os quatro cantos da terra para cumprirem os seus propósitos, Skull Kid sente que eles o abandonaram e entra em estado de fúria com o poder da Máscara de Majora.

A lua e Skull Kid

A CIDADE DO RELÓGIO E A FAMÍLIA DO PREFEITO

A Cidade do Relógio, assentada no coração de Termina, tem uma torre de relógio gigantesca em seu centro. O carnaval anual traz visitantes de todos os lugares.

Os membros da família do prefeito incluem seu filho, chamado Kafei, que muito em breve irá se casar com uma moça chamada Anju. Porém, Kafei foi transformado em criança pelo Skull Kid.

O prefeito

Madame Aroma

Kafei, transformado em uma criança

Noiva de Kafei, Anju

Zelda.com.br

O Demônio Ladrão, Ganondorf, é Executado

Ganondorf

NUVENS NEGRAS AMEAÇAM HYRULE

Em Hyrule, a Princesa Zelda foi informada por Link, o Herói do Tempo, do que poderia acontecer no futuro. Ela percebe que manter Ganondorf à solta poderia causar a queda de seu reino.

Muitos anos depois, Ganondorf, o infame demônio ladrão que empunhou o poder da magia, finalmente estava prestes a ser executado.

AS TERRAS DOS JUÍZES E O ESPELHO DO CREPÚSCULO

Os Antigos Sábios colocaram em prática a execução de Ganondorf nas Arbiter's Grounds [Terras da Execução]. Todavia, Ganondorf, que foi escolhido pela Tríforça do Poder, não pereceu e conseguiu matar um dos sábios. Envoltos em pânico, o restante dos sábios utilizou o Espelho do Crepúsculo para banir Ganondorf para o Reino do Crepúsculo.

Então, eles foram instruídos pelos deuses a proteger o espelho.

Um sábio

Execução de Ganondorf

Exilado pelo Espelho do Crepúsculo

Ganondorf com sua malícia, enviado para o Reino do Crepúsculo, mergulhou o domínio sombrio em loucura.

• O DEMÔNIO LADRÃO, GANONDORF

O Ganondorf dessa linha do tempo é capaz de conjurar magia devido à posse da Tríforça do Poder. Porém, já que Link conseguiu avisar a Princesa Zelda sobre o futuro, Ganondorf não adentrou no Reino Sagrado nem colocou suas mãos sobre a Tríforça completa. Link, ao voltar do futuro de posse da Tríforça da Coragem, impossibilitou que Ganondorf consolidasse o poder onipotente da Tríforça para si.

• OS SÁBIOS

Detalhes a respeito dos sábios que existem nessa era são imensamente desconhecidos, incluindo seus nomes. Através dos brasões retratados em suas vestimentas, pode-se verificar que os sábios representam a luz, a floresta, o fogo, a água, a sombra e o espírito.

• A MALDADE DE GANONDORF

Ganondorf é cheio de maldade e ódio.

A HISTÓRIA DO REINO DO CREPÚSCULO

Há muito, muito tempo, as pessoas do mundo foram tomadas por piedade e a terra conheceu muitos anos de paz. Porém, pouco tempo depois, conflitos começaram a surgir no reino sagrado chamado Hyrule. Pessoas proficientes em magia começaram a surgir e tentaram controlar este reino sagrado com seus poderes.

Os deuses despacharam quatro Espíritos de Luz que selaram a magia dos usurpadores em Fused Shadows [Sombras Fundidas]. Eles então baniram os criminosos para o Reino do Crepúsculo usando o Espelho do Crepúsculo, de modo que eles jamais seriam capazes de retornar para o Mundo da Luz. Aqueles que viviam no Crepúsculo passaram a ser conhecidos como Twili [Crepusculares].

A Invasão Sombria e o Reino do Crepúsculo

Midna

OS PODERES DAS TREVAS DE GANONDORF

Ganondorf foi enviado para o Reino do Crepúsculo. Lá, o Rei Demônio concedeu poderes mágicos ao ambicioso Zant e passou a planejar uma forma de unir o Mundo da Luz e o Reino do Crepúsculo em um único reino conhecido como o Mundo das Trevas.

A influência de Zant aumentou bastante. Nuvens de escuridão cobriram o Reino do Crepúsculo e os Twili [Crepusculares] come-çaram e se transformar em demônios.

Midna, a Princesa do Crepúsculo, tentou impedi-lo, mas foi amaldiçoada e fugiu para o Mundo da Luz.

O REI DO CREPÚSCULO, ZANT, INVADE O MUNDO DA LUZ

A paz que reinava no Mundo da Luz por centenas de anos foi quebrada pelo exército de Zant formado por Bestas Sombrias. Zant, agora conhecido como Rei do Crepúsculo, iniciou uma invasão a Hyrule e a Princesa Zelda enfrentou um momento decisivo. Ela permitiria que o reino fosse destruído pelas chamas da guerra ou se renderia e permitiria que Hyrule caísse sob o domínio do Crepúsculo? A princesa escolheu a última opção.

Por toda a terra, os Espíritos da Luz perderam sua luz para os Twili [Crepusculares]. O Mundo da Luz foi gradualmente transformado em Crepúsculo e a população, não percebendo o que estava acontecendo, foi tomada por um medo sombrio.

Princesa Zelda

A incursão de Zant

O Castelo de Hyrule envolto em Crepúsculo

• MIDNA

Princesa do Reino do Crepúsculo. Uma maldição lançada sobre ela por Zant provocou sua transformação física e a perda de suas habilidades mágicas. No Mundo da Luz, ela se apresenta como uma sombra.

• O REINO DO CREPÚSCULO

Também conhecido como Crepúsculo. Humanos que entram neste domínio são transformados em espíritos, embora não percebam o que está acontecendo.

• OS ESPÍRITOS DA LUZ

Estes espíritos que, no passado, selaram os Twili [Crepusculares], agora vigiam as diferentes regiões de Hyrule. Seus nomes são Ordona, Faron, Eldin e Lanayru.

Faron

O POVO DO REINO DO CREPÚSCULO

O Reino do Crepúsculo é um belo lugar, envolto na calma de um cair da noite. Os habitantes são criaturas gentis e de coração puro que constroem seus lares no esplendor do reino. Os Twili [Crepusculares] dominam o poder da magia, embora sua força não atinja os níveis possuídos por aqueles que foram selados em tempos remotos. Membros da poderosa família real escolhem um dentre eles para herdar a posição de liderança.

O povo do Crepúsculo viveu em paz por muitos anos, mas havia alguns entre eles que sentiam que os habitantes do Mundo da Luz os estavam oprimindo. Apesar das ambições de Zant, ele não foi escolhido para ser rei, mas sim a Princesa Midna que se tornou a líder de seu povo.

Zant

MIDNA E LINK SE CONHECEM

Midna começou a investigar uma forma de impedir Zant. Nesse momento, um humano que foi transformando em fera pelo Crepúsculo surge. Era ninguém menos que Link, um jovem da Vila Ordon, em cujas veias corria o sangue do Herói do Tempo.

De acordo com a lenda passada de geração em geração no Crepúsculo, o salvador do mundo surgiria na forma de uma fera. Midna decidiu se juntar a Link para derrotar Zant e retomar o Reino do Crepúsculo.

Midna e Link em sua forma de fera

• LINK

Um jovem pastor de cabras que vive na Vila Ordon. Ele possui as qualidades do Herói e se mantém como uma fera no Crepúsculo, sem se transformar em espírito.

Link

SOBRE SOMBRAS FUNDIDAS E ESPÍRITOS DE LUZ

Link assumiu o papel do Herói, restaurando a luz para cada região da terra e finalmente recuperando sua forma humana. Com a ajuda de Link, Midna começou a coletar as Sombras Fundidas. Entretanto, ela foi atacada por Zant, que roubou as sombras e a deixou à beira morte, sofrendo com os graves ferimentos. Link também foi enfeitiçado por Zant e se tornou a fera mais uma vez.

O Herói se encontrou com a Princesa Zelda no Castelo de Hyrule, que o aconselhou a obter a Espada Mestra. Então, a princesa derramou todo o seu poder sobre Midna, salvando sua vida. Link obteve a Espada Mestra no Sacred Grove [Bosque Sagrado] e sua maldição foi extirpada pelo poder da espada de dissipar magia.

Princesa Zelda, vestida com um manto

Link puxa a Espada Mestra

• A SOMBRA FUNDIDA

Um antigo objeto mágico que fora selado pelos Espíritos da Luz. Midna, a Princesa do Crepúsculo, usa um pedaço como elmo, enquanto que os três fragmentos remanescentes estão escondidos em templos.

VILA ORDON E SEUS CIDADÃOS

A exuberante aldeia da Vila Ordon está localizada ao sul da Floresta Faron na província de Ordona. Os habitantes vivem em harmonia com a natureza, criando animais como as cabras das montanhas e colhendo lavouras, incluindo abóboras.

Link parte para salvar as crianças da vila após terem sido abduzidas por Zant.

CONSERTANDO O ESPELHO DO CREPÚSCULO

Link e Midna enfim chegaram diante do Espelho do Crepúsculo, a entrada para o Reino do Crepúsculo. Midna ficou furiosa quando descobriu que Zant havia quebrado o espelho e que tudo que aconteceu é resultado do banimento de Ganondorf para o Reino do Crepúsculo.

Os dois partem em busca dos fragmentos do Espelho do Crepúsculo. Sua jornada os fez viajar não apenas pela imensidão de Hyrule, mas também pela ilusória Cidade no Céu. Eles foram bem sucedidos na reparação do espelho e viajaram para o Reino do Crepúsculo para derrotar Zant.

Os sábios se desculpam com Midna

A passagem criada pelo espelho

O REI USURPADOR, ZANT, AGUARDA NO PALÁCIO DO CREPÚSCULO

A luz liberada pelo Reino do Crepúsculo repousou na espada de Link, conduzindo os poderes de Zant de volta à escuridão. Até mesmo as deidades guardiãs do Reino do Crepúsculo passaram a reconhecê-lo como um herói.

Link confrontou Zant no Palácio do Crepúsculo. Midna obteve novamente as Sombras Fundidas de Zant e o destruiu com os poderes ancestrais do Crepúsculo.

Zant
Fantasma

• O ESPELHO DO CREPÚSCULO

O espelho, alocado nas Arbiter's Grounds [Terras da Execução], é o único meio de conectar o Reino do Crepúsculo e o Mundo da Luz. Apenas o governante dos Twilis [Crepusculares] pode fazê-lo desapa-recer.

• A CIDADE NO CÉU

A cidade nos céus, onde uma antiga civilização, os Oocca, floresce. A cidade manteve relações amistosas com a família real de Hyrule outrora. Mesmo nos dias de hoje, a folclórica Impaz herdou o papel de guia, compartilhando sua sabedoria aos emissários destinados a ir aos céus.

Sua relação com a Skyloft [Celéstia] da Era Celeste é desconhecida.

Oocca

• O REINO DO CREPÚSCULO

Este reino foi coberto em trevas pelos poderes de Zant e Ganondorf, com os Twilis [Crepusculares] sendo transformados em formas demoníacas.

Um Twili [Crespuscular] transformado em demônio

O MAPA E O SISTEMA DE ESCRITA DA ERA DO CREPÚSCULO

O Castelo de Hyrule, localizado na Província de Lanayru, está assentado no coração do mundo. As províncias conhecidas como Lanayru, Faron, Eldin e Ordona, ostentam os mesmos nomes que possuíam na Era da Deusa Hylia. Elas são protegidas pelos Espíritos de Luz que compartilham os mesmos nomes.

Conforme a figura retrata, o sistema de escrita corresponde ao alfabeto Inglês, tornando-o possível de decifrar.

Zelda.com.br

O CASTELO DE HYRULE ENVOLTO EM CREPÚSCULO

A derrota de Zant não marcaria o fim das batalhas de Link. O Rei das Trevas ainda persistia: aquele que usou Zant para estender seu domínio sobre o Crepúsculo e obter o controle de Hyrule. Link, com a ajuda da Resistência, avançou pelo Castelo de Hyrule, que estava envolto em Crepúsculo.

A Resistência

• A RESISTÊNCIA

Uma organização que usa o Bar da Telma no Castelo de Hyrule como base para as suas tramas. Os membros estão atualmente investigando os incomuns fenômenos que têm ocorrido por todo o mundo. Telma fica impressionada com as habilidades de Link e o convida para se unir ao grupo.

Telma

GANONDORF É COMPLETAMENTE RESSUSCITADO

Ganondorf, Rei das Trevas, que foi ressuscitado no Mundo da Luz, permaneceu sentado no trono do Castelo de Hyrule. Ele lançou seu ataque ao possuir a Princesa Zelda e transformá-la em uma besta demoníaca. Posteriormente, ele travou uma batalha com Link a cavalo.

Quando o espírito da Princesa Zelda, que permaneceu dentro de Midna, voltou para o seu corpo original, ela defendeu Link usando Flechas de Luz.

Batalhas consecutivas com Ganondorf

TRAÇOS DA ERA DO HERÓI DO TEMPO

As tribos Goron e Zora continuam a prosperar durante esta era. A tribo Kokiri não aparece; tudo que sobrou deles é o símbolo de sua tribo no Templo da Floresta.

O Templo do Tempo, lar do pedestal da Espada Mestra, esfacelou-se e reside em ruínas dentro da floresta.

As ruínas do Templo do Tempo

O Templo da Floresta

A tribo Goron

A tribo Zora

A RESSURREIÇÃO DA PRINCESA ZELDA E A SUPRESSÃO DE GANONDORF

Ganondorf apoderou-se da lâmina que fora usada pelos sábios em sua própria execução e começou a batalha final. Todavia, Link foi bem sucedido em derrotá-lo.

Ganondorf, o Rei das Trevas, foi derrotado e o símbolo da Tríforça do Poder desapareceu das costas de sua mão. As cortinas se fecharam sobre o destino do demoníaco ladrão Ganondorf, perseguidor da Tríforça . . . ao menos por um tempo.

Porém, a invasão pelo Crepúsculo produziu muita hostilidade e a existência de um mundo congênere a Hyrule foi exposto. Os eventos dessa época deixaram para trás uma cicatriz persistente, cujos efeitos seriam sentidos em eras futuras.

Ganondorf

• A TRIFORÇA DO PODER

O poder que reside em Ganondorf. Quando ele perde a batalha, o símbolo desaparece.

O símbolo desaparece

A PRINCESA MIDNA, DEVOLVIDA À SUA FORMA VERDADEIRA, E O REINO DO CREPÚSCULO

Quando a maldição foi retirada, Midna recuperou sua verdadeira forma, a de uma atraente princesa. Ela então retornou ao Reino do Crepúsculo, destruindo o Espelho do Crepúsculo a fim de que seu mundo nunca mais cruzasse com o Mundo da Luz novamente. Seu último pedido foi que os cidadãos do Mundo da Luz não se esquecessem de que havia outro mundo além nas sombras . . .

Link devolveu a Espada Mestra à floresta e voltou para a Vila Ordon. O mundo recebeu as bênçãos dos deuses mais uma vez e a terra foi coberta pela luz.

Batalha contra o Crepúsculo

• A VERDADEIRA FORMA DE MIDNA

A maldição que foi forjada pelo poder das trevas foi retirada após a derrota de Ganondorf.

Midna

LINK, O DESCENDENTE DO HERÓI DO TEMPO

Quando Link adentra o Crepúsculo, o símbolo da Tríforça da Coragem nas costas de sua mão começa a brilhar e ele se transforma em uma fera. Quando recupera sua forma humana, ele se encontra vestindo o traje verde do Herói.

O espírito do ancestral de Link, o Herói do Tempo, ensina a ele seus segredos. Desde que voltou à Era da Criança, o espadachim lamenta o fato de não ser lembrado como um herói. Por essa razão, ele passa a prova de sua coragem e suas técnicas secretas para o Link desta era, referindo-se a ele como "filho".

Link vestido de verde

Link e a sombra do Herói

Zelda.com.br

A Emboscada à Espreita na Sombra de Link

O CICLO DO LADRÃO GERUDO, GANONDORF

Centenas de anos após a derrota de Ganondorf, as relações entre a Vila Gerudo e Hyrule se tornaram amistosas novamente e a paz foi restabelecida na terra.

Todavia, um dia, um novo Ganondorf veio ao mundo. Ele violou as leis da cidade, transpassando para uma pirâmide antiga e tomando posse do Tridente. Ele também furtou o Dark Mirror (Espelho das Trevas) do Templo das Trevas localizado na floresta a fim de transformar Hyrule em um local de trevas.

Vila Gerudo

TRAÇANDO PLANOS PARA OBTER O PODER DAS TREVAS

Para envolver Hyrule em trevas, Ganondorf começou a usurpar o poder das pessoas. O primeiro objetivo em que focou seus esforços foi na ressurreição do maligno feiticeiro do vento, Vaati, que fora selado durante a Era da Força. Ganondorf usou o poder do Dark Mirror [Espelho das Trevas] para trazer a Sombra de Link ao mundo, jogando Hyrule ao caos.

Sombra de Link

A RESSURREIÇÃO DO MALIGNO FEITICEIRO DO VENTO VAATI

A regente Princesa Zelda, desconfiada das nuvens escuras que cobriram Hyrule, trouxe Link e as seis Donzelas para o Santuário dos Elementos para verificar se o selo de Vaati havia enfraquecido. No entanto, no momento em que a porta do Santuário dos Elementos foi aberta, as Donzelas foram varridas para os diferentes cantos de Hyrule pelo poder das trevas.

Princesa Zelda e as Donzelas

Sombra de Link

• O TRIDENTE

Uma arma maligna nascida das trevas que repousa dentro da pirâmide. Diz-se que ninguém que entra na pirâmide retorna vivo. No monumento de pedra que fica ao lado da pirâmide está escrito: "Sua alma implora por destruição e conquista? Nós lhe garantimos o poder para arruinar o mundo".

A pirâmide

• O ESPELHO DAS TREVAS

Um espelho que reflete o coração maligno de seu portador, criando demônios. Foi usado uma vez para aprisionar a Tribo das Trevas, que tentou invadir Hyrule, e, portanto, estava escondida dentro de um templo sem conexão com o Mundo das Trevas.

Sua relação com o Espelho do Crepúsculo, que serve de caminho para o Reino do Crepúsculo, bem como os espelhos mágicos que existem em outras linhas do tempo, é desconhecida.

• O MALIGNO FEITICEIRO DO VENTO, VAATI

Com o uso da Four Sword [Espada dos Quatro], Vaati foi selado no Santuário dos Elementos, um lugar visível apenas às crianças, por Link e a regente Princesa Zelda. Após seu aprisionamento, o santuário foi vigiado pela jovem Princesa Zelda e as Donzelas.

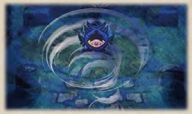
• A SOMBRA DE LINK

Demônios idênticos a Link nascidos do Espelho das Trevas e que possuem poderes da escuridão. O ressentimento e pensamentos malignos do derrotado Ganondorf fluem pelo tempo e o espaço, emergindo como sombras na forma do Herói. Aquele que aparece no Santuário dos Elementos cria uma armadilha com objetivo de fazer com que Link quebre o selo de Ganondorf.

A RESSURREIÇÃO DE VAATI

Link, que foi deixado para trás, sacou a Four Sword [Espada dos Quatro], que descansava profundamente dentro do Santuário dos Elementos, para que ele pudesse resgatar Zelda e as Donzelas. Ao fazer isso, seu corpo foi dividido em quatro cópias, como a lenda predizia. O ato de sacar a espada também causou a libertação do maligno feiticeiro do vento, Vaati, que tinha sido selado ali.

Link se divide em quatro



Vaati libertado

A JORNADA PARA COLETAR A FORÇA LUMINOSA E OS PLANOS DE GANONDORF

A Four Sword [Espada dos Quatro] sob a posse de Link não continha poder suficiente para destruir as trevas. Então, as quatro facetas do Herói embarcaram em uma jornada para obter a Força Luminosa enquanto resgatavam a Princesa Zelda e as Donzelas.

Enquanto isso, Ganondorf ressuscitou Vaati no Castelo de Hyrule. Quando tomou conhecimento das viagens de Link, ele adotou uma nova ofensiva. Para obter ainda mais poderes das trevas, ele usou Vaati para transformar as Joias Reais em uma passagem para o Mundo das Trevas. Ganondorf então utilizou o poder do Tridente para derrotar os Cavaleiros de Hyrule um a um à medida que eles corriam ao resgate, transformando-os em demônios. Ele então colocou uma maldição sobre as Joias Reais que eles possuíam.

Os agora demoníacos Cavaleiros de Hyrule e suas Joias Reais foram dispersas no reino pela Sombra de Link e similares. A Torre dos Ventos também desapareceu da vista. Com as Joias Reais transformadas em acesso para o Mundo das Trevas, demônios começaram a aparecer na terra de Hyrule mais uma vez.

●A FORÇA LUMINOSA

O poder que reside dentro de todas as criaturas do mundo. Era armazenada originalmente na Four Sword [Espada dos Quatro], mas o poder se perdeu devido à magia de Vaati.

●OS CAVALEIROS DE HYRULE

Os Cavaleiros Azul, Verde, Vermelho e Violeta são espadachins que protegeram Hyrule por várias gerações. Valentes e leais, o orgulho de Hyrule, estes cavaleiros não hesitariam em dar suas vidas pela causa.

●AS JOIAS REAIS

Tesouros Sagrados que abrem a passagem para os céus. Por gerações, a família real de Hyrule confiou a proteção das Joias Reais aos Cavaleiros de Hyrule, em que eles depositam bastante fé.

●A TORRE DOS VENTOS

A passagem para os céus que é aberta ao se usar as quatro Joias Reais possuídas pelos Cavaleiros de Hyrule. Ela surge quando as Joias Reais são consagradas no Santuário dos Elementos. Ganondorf subtrai as joias e não apenas as amaldiçoa, mas também se assegura de que ninguém será capaz de alcançar o Palácio dos Ventos, onde Vaati reside.

HYRULE NA ERA DAS SOMBRAS

A Força Luminosa é abundante nesta terra, com um deserto a oeste, uma floresta a leste e uma altíssima montanha ao alcance. A construção da torre que leva ao Palácio dos Ventos é sua mais notável característica.

Link e a Força Luminosa

Zelda.com.br

OS MOMENTOS FINAIS DO MALIGNO FEITICEIRO DO VENTO, VAATI

Os quatro Links resgataram as Donzelas em cada um dos cantos da terra, libertando os Cavaleiros de Hyrule e as Joias Reais que caíram nas trevas. Ao receber as quatro Joias Reais dos cavaleiros, os Links ascenderam à Torre dos Ventos usando o poder das Donzelas a partir do Santuário dos Elementos.

Os Heróis salvaram a Princesa Zelda do topo da torre e continuaram no Reino dos Céus, onde o Espelho da Escuridão, que incessantemente espalhou Sombras de Link, se assenta. Os quatro Links então recuperaram o espelho e derrotaram Vaati no Palácio dos Ventos.

Lutando contra a escuridão

O CONFRONTO COM GANON E A PAZ RENOVADA

Os quatro Links e a Princesa Zelda seguiram para o mundo da superfície enquanto que o Palácio dos Ventos ruía abaixo deles. Lá, Ganon apareceu. As facetas de Link cooperaram com a Princesa Zelda para derrotá-lo e, com sucesso, selaram Ganon com a Four Sword [Espada dos Quatro]. "Eu sou o Rei das Trevas! Eu não posso ser destruído por insetos como vocês!" berrava ele enquanto era selado. A Luz brilhou ao redor de todos e a trevas começaram a desaparecer.

Link colocou a Four Sword [Espada dos Quatro] que ele usou para selar Ganon de volta em seu pedestal no Santuário dos Elementos e as suas facetas foram reunidas mais uma vez. Ao retornar ao Castelo de Hyrule, o Herói foi recebido com uma grande festa. A Princesa Zelda olhava para baixo de dentro do castelo através das janelas do corredor para câmara da Triforça.

• VAATI

Vaati era um membro da tribo Minish, mas se transformou em um feiticeiro maligno devido à sua admiração aos corações dos perversos. Após ter sido selado e ressuscitado, ele é finalmente derrotado.

Vaati

• GANON

Nenhum traço do humano conhecido como Ganondorf permanece. Seu lamento pode ser ouvido: "O poder que eu alcancei do povo de Hyrule ainda não é suficiente". Pelas palavras de Ganon, pode-se supor que ele não possuía o poder necessário para cobrir toda Hyrule em trevas.

Ganon

O maligno feiticeiro Vaati foi envolvido no ciclo do Ladrão Ganondorf.

Será que o Mundo da Luz jamais ficará livre da ameaça das trevas? Talvez haja um momento em que a terra precisará da Four Sword [Espada dos Quatro] novamente.

O Herói dos Ventos e o Novo Mundo

Ganondorf, o Ladrão, obteve a Triforça do Poder e se transformou no Rei Demônio, Ganon.

O Herói do Tempo selou Ganon com sucesso. Vitorioso, ele então partiu para a sua era original e a pureza começou a retornar ao mundo novamente. Entretanto, os problemas de Hyrule continuaram.

ERA DO HERÓI DO TEMPO (ERA ADULTA) | OCARINA OF TIME

A paz é Restaurada a Hyrule Pelo Herói do Tempo

O HERÓI RETORNA À SUA ERA ORIGINAL

Com a ajuda dos sábios e do Herói do Tempo, a Princesa Zelda selou Ganon e enviou Link para sua era original. Para assegurar que o Reino Sagrado não pudesse ser reaberto, ela fincou a Espada Mestra de volta a seu pedestal e fechou a Porta do Tempo.

A passagem entre as eras foi selada e a Triforça da Coragem continuou seu descanso em algum lugar da terra.

O retorno do Herói

A Espada Mestra

• O RETORNO DO HERÓI DO TEMPO

Ao retornar à sua era original, Link recoloca a Espada Mestra em seu pedestal e traz sua amada égua, Epona, de volta ao Rancho Lon Lon.

Link e Epona

MUITOS ANOS DEPOIS

A PURIFICAÇÃO DE HYRULE

As nuvens escuras que pairavam sobre Hyrule se dissiparam e a luz começou a retornar ao mundo. No entanto, assim que tempo suficiente se passou para que os feitos do Herói do Tempo se desvanecessem em lenda, a furtiva mão do mal afligia o reino mais uma vez.

Trechos do Pergaminho do Herói do Tempo

OS FEITOS DO HERÓI DO TEMPO SÃO TRANSMITIDOS ÀS GERAÇÕES FUTURAS COMO LENDAS

Mesmo eras após o reino de Hyrule desaparecer da terra, a lenda do Herói do Tempo e do reino onde o poder dos deuses residia continuou a ser transmitida de geração em geração. Desde as vestimentas do Herói até os detalhes de sua partida, os eventos da história foram passados adiante na forma de um pergaminho, tornando-se uma lenda de uma era há muito esquecida.

A Crônica do Desaparecimento de Hyrule

GANONDORF É RESSUSCITADO NA ERA SEM UM HERÓI

Ganondorf, que fora antes selado, rastejou para fora das profundezas da terra e envolveu Hyrule em trevas mais uma vez. As orações do povo foram em vão e o Herói nunca apareceu.

Sem esperança e sem tempo, o Rei Daphnes Nohansen Hyrule tomou uma decisão: Ele confiaria o destino de seu reino aos deuses.

Do Pergaminho do Herói do Tempo

OS DEUSES DECIDEM SELAR HYRULE

Os deuses escolheram quais os indivíduos do reino ascenderiam para a nova terra, avisando-os para que escapassem para as montanhas mais altas. Eles então inundaram o mundo, afundando Ganondorf e Hyrule ao piso do oceano e selando-os.

Embora o rei tenha sido selado junto com o seu reino, a princesa pegou um pedaço da Tríforça, que tinha sido quebrada em duas pelo rei, e conseguiu escapar para a superfície do oceano com vários de seus súditos.

Rei Daphnes Nohansen Hyrule

● O AMULETO DA FAMÍLIA REAL

Um amuleto feito a partir de uma Pedra da Fofoca, passado adiante pela família real desde tempos imemoráveis. Foi dado pelo rei de Hyrule à sua filha, a princesa. Membros da família real podem conversar telepaticamente através da pedra. Ela continua sendo cuidadosamente passada adiante na era atual, conhecida por seus possuidores como o Pirate's Charm [Amuleto dos Piratas].

A princesa de Hyrule e seus súditos

O Pirate's Charm [Amuleto dos Piratas]

O SISTEMA DE ESCRITA NA ERA SEM UM HERÓI

Um dos manuscritos usado nas eras em que os Hylianos governavam. Os mesmos caracteres continuam em uso na Nova Hyrule mesmo após centenas de anos, na Era do Grande Mar.

É possível decifrar este sistema de escrita usando a tabela à direita para correlacionar cada caractere com seu equivalente em Japonês.

As Repetidas Ressurreições de Ganondorf

OS PLANOS DE GANONDORF

Centenas de anos se passaram e Ganondorf, que deveria estar selado no fundo do oceano juntamente com Hyrule, foi ressuscitado mais uma vez. Ele ordenou a seus lacaios que atacassem os templos do Vento e da Terra, matando assim os dois sábios, cujas preces davam a habilidade de destruir o mal à Espada Mestra.

Ao emergir do mar, ele transformou a Forsaken Fortress [Fortaleza Abandonada] em sua base de operações e começou a sua busca pela Princesa Zelda, uma descendente da família real que possuía a Tríforça da Sabedoria.

Ganondorf

• A FORSAKEN FORTRESS [FORTALEZA ABANDONADA]

A base de operações do ressurreto Ganondorf. Está abarrotada de um grande número de demônios.

A Forsaken Fortress [Fortaleza Abandonada]

A MENINA COM O SANGUE DA FAMÍLIA REAL E OS PIRATAS

O Rei Daphnes Nohansen Hyrule, incumbido pelos deuses de colocar um fim às ambições de Ganondorf, despertou de seu sono profundo. Seu espírito se apossou de uma pequena embarcação vermelha, conhecida como o Rei dos Leões Vermelhos, e iniciou busca pelo novo Herói e pela descendente da família real.

A descendente que ele almejava tinha ascendido a líder de um grupo de piratas. Conhecida como Tetra, ela passou sua vida navegando pelos mares.

O Rei dos Leões Vermelhos

Tetra e os piratas

UM MAPA DO MUNDO DA ERA DO GRANDE MAR

O continente que outrora conteve a terra de Hyrule foi lançado ao fundo do oceano e apenas ilhas restaram. Além dos Hylianos, que governam o reino, um pequeno número de povos, em cujas veias correm os sangues das tribos Kokiri, Goron e Zora, ainda sobrevive.

Ilha Windfall [Taura]

Zelda.com.br

Aventura Trazida Pelo Vento

O menino se encontra com o Rei dos Leões Vermelhos

A fim de localizar a Princesa Zelda, Ganondorf assumiu o controle de um pássaro ameaçador, sequestrando meninas por todo o mar. Durante essa infâmia, o Rei dos Leões Vermelhos descobriu um menino chamado Link, de Outset Island [Ilha Inicial], que se infiltrou na Forsaken Fortress [Fortaleza Abandonada], na tentativa de resgatar sua irmã raptada.

Link entra na Forsaken Fortress [Fortaleza Abandonada]

Link de Outset Island [Ilha Inicial]

O menino vindo de Outset Island [Ilha Inicial] prova sua coragem

O Rei dos Leões Vermelhos decidiu apostar o futuro de Hyrule na coragem de Link, o menino que estava tentando resgatar sua Irmã. Ele concedeu a Wind Waker [Batuta dos Ventos] a Link, que fora passada de geração em geração na família real, e então partiram em sua aventura.

Após receber uma pérola de cada deus que protegia a terra, Link elevou a Torre dos Deuses e se viu provando a sua coragem em um grande desafio.

Link e o Rei dos Leões Vermelhos

• As meninas sequestradas

A Princesa Zelda, em cujas veias corre o sangue dos Hylianos, possui as características orelhas pontudas do povo Hyliano. O ameaçador pássaro busca por meninas que compartilhem desses traços e as leva para a Forsaken Fortress [Fortaleza Abandonada].

A irmã mais nova de Link, Aryll

As meninas sequestradas

• A Wind Waker [Batuta dos Ventos]

Em tempos imemoráveis, a Wind Waker [Batuta dos Ventos] era uma batuta usada para conduzir canções que serviam como orações aos deuses.

A Wind Waker [Batuta dos Ventos]

As tradições do herói do tempo em Outset Island [Ilha Inicial]

Em Outset Island [Ilha Inicial], onde Link vive, é uma tradição para os meninos que atingem certa idade vestir um traje verde em celebração ao Herói do Tempo. As roupas verdes visam imitar o Herói lendário e, portanto, simbolizam a esperança de que o menino crescerá como uma pessoa corajosa. O costume de decorar o interior das casas com um escudo também é um vestígio dessa tradição.

Do Pergaminho do Herói do Tempo

O Escudo do Herói

LINK RECEBE A APROVAÇÃO DOS DEUSES

A coragem de Link foi reconhecida após sua submissão às provações da Torre dos Deuses. Ele obteve a lâmina lendária conhecida como a Espada Mestra em Hyrule, o reino selado no fundo do oceano.

Mais uma vez, ele enfrentou a Forsaken Fortress [Fortaleza Abandonada] na tentativa de subjugar Ganondorf. No entanto, a Espada Mestra tinha perdido sua habilidade de repelir o mal. Ele não foi nem capaz de ferir Ganondorf. Porém, o Rei Demônio percebeu que Tetra era a Princesa Zelda.

O Castelo de Hyrule submerso

Link e Tetra conseguiram escapar de Forsaken Fortress [Fortaleza Abandonada] vivos por pouco.

A PRINCESA ZELDA É DESPERTADA PELA TRIFORÇA DA SABEDORIA

O Rei dos Leões Vermelhos, ciente da situação, convidou Link e Tetra à câmara da Espada Mestra. Lá, ele revelou sua verdadeira forma como o rei de Hyrule.

O fragmento da Triforça possuído pelo rei e o fragmento de posse de Tetra se uniram, formando a Triforça da Sabedoria e Tetra despertou como a Princesa Zelda, a verdadeira herdeira da família real de Hyrule. A Princesa Zelda permaneceu escondida no Castelo de Hyrule, onde as garras de Ganondorf não poderiam alcançá-la.

Princesa Zelda

O despertar de Zelda (do espetáculo de imagens de Niko)

• A ESPADA MESTRA

A lâmina lendária só pode ser empunhada pelo Herói. Nesta era, funciona como a chave do selo do reino submerso de Hyrule.

A Espada Mestra

• TETRA

A líder dos piratas. Tetra possui um espírito tenaz. Ela cresceu sem saber que era a princesa de Hyrule.

Tetra

UMA ANTIGA BATALHA DECORA O INTERIOR DO CASTELO DE HYRULE

Nas paredes do Castelo de Hyrule, que reside no fundo do oceano, encontra-se uma estátua que traz à mente o Herói do Tempo. A Espada Mestra também descansa em seu interior. As imagens de Ganon e dos seis Sábios são representadas em vitrais nas janelas. As decorações na câmara onde a Espada Mestra repousa em um pedestal trazem à mente o selamento de Ganon pelos sábios e o Herói do Tempo.

Vitral representando os sábios

Link obtém a Espada Mestra

Zelda.com.br

TOMANDO MEDIDAS PARA IMPEDIR GANONDORF

O Rei dos Leões Vermelhos instruiu Link a encontrar os pedaços da Tri-força da Coragem perdidos pelo mar.

Visto que os sábios Laruto e Fado foram mortos por Ganondorf, Medli, da tribo Rito, e Makar, da tribo Korok, em cujas veias fluía o sangue dos sábios, seguiram em direção aos seus respectivos templos.

Medli

Laruto

• OS TEMPLOS ADORMECIDOS EM HYRULE

Os templos foram afundados pela inundação juntamente com Hyrule e lá permaneceram adormecidos. Porém, como suas entradas ficam no topo de montanhas altas, é possível acessá-los pela superfície do oceano na Era do Grande Mar.

• A SÁBIA DA TERRA

Esta sábia toca uma lira. Medli, uma jovem da tribo Rito, que mais tarde despertaria como uma sábia, é uma assistente à divindade guardiã, Valoo. Sua predecessora como Sábia da Terra foi Laruto, da tribo dos Zoras.

AS PRECES DOS SÁBIOS E O PODER DE REPELIR A MAGIA

Os espíritos dos sábios predecessores, que perderam suas vidas nas mãos de Ganondorf, despertaram os novos sábios ao tocarem melodias especiais em seus instrumentos.

Medli, a Sábia da Terra, e Makar, o Sábio do Vento, ofereceram suas preces e restauraram o poder de repelir magia da Espada Mestra.

Makar

Fado

• O SÁBIO DO VENTO

Este sábio toca um violino. Makar, da tribo Korok, faz seu papel de instrumentista na cerimônia anual dos Koroks. Mais tarde, ele irá despertar como um sábio. Seu predecessor foi Fado, da tribo dos Kokiris.

OS ESPÍRITOS QUE PROTEGEM AS PÉROLAS DAS DEUSAS

Mesmo após o selamento das terras de Hyrule, os espíritos guardiões das três pérolas permaneceram. Acredita-se que eles sejam descendentes de Volvagia, da Árvore Deku e de Jabu-Jabu, espíritos que existiam durante a Era do Herói do Tempo.

Valoo

A árvore Deku

Jabun

O NASCIMENTO DO HERÓI DOS VENTOS

Reunindo os oito fragmentos do fundo do mar, Link completa a Triforça da Coragem. Um brasão apareceu em sua mão esquerda e sua coragem foi reconhecida como genuína.

Entretanto, assim que Link e o Rei dos Leões Vermelhos retornaram ao Castelo de Hyrule, eles presenciaram Ganondorf raptando a Princesa Zelda bem diante de seus olhos.

A Princesa Zelda é raptada (do espetáculo de imagens de Niko)

Indo de encontro a Ganondorf (do espetáculo de imagens de Niko)

A FATÍDICA DECISÃO DE FAZER UM DESEJO A TRIFORÇA

A Princesa Zelda, possuidora do Brasão da Sabedoria, foi levada para a Torre de Ganon, que jazia no fundo do oceano em Hyrule. Quando Link chegou com o Brasão da Coragem em mãos, os três brasões se uniram e a Triforça assumiu sua verdadeira forma.

Ganondorf, esperançoso em reviver Hyrule para poder governá-la, estendeu a mão para tocá-la e realizar, finalmente, o seu destino.

Princesa Zelda e o Brasão da Sabedoria

Link e o Brasão da Coragem

● O HERÓI DOS VENTOS

Ao presenciar a aprovação divina ao garoto que conduzia o vento para manipular as velas de seu barco usando a Wind Waker [Batuta dos Ventos], o Rei dos Leões Vermelhos nomeia-o de Link, o Herói dos Ventos.

Link e o Rei dos Leões Vermelhos

● A TRIFORÇA

Poder divino que Ganondorf fracassou em obter anteriormente, estes triângulos sagrados concedem os desejos daqueles que os tocam. Como Ganondorf só teve sucesso em conseguir a Triforça do Poder, ele ainda precisaria juntar a Triforça da Sabedoria e da Coragem.

AS TRIBOS DOS ZORAS E KOKIRIS ASSUMEM NOVAS FORMAS

Alguns povos da Era do Grande Mar sofreram mudanças drásticas em suas formas durante a passagem das tumultuosas eras. Os Kokiris agora possuem uma aparência mais próxima a de plantas, transformando-se na tribo dos Koroks, que espalham a vegetação mundo afora com o espírito conhecido como Árvore Deku. A tribo dos Zoras, que agora possuem bicos de pássaros, se transformou nos Ritos. Eles possuem asas que crescem ao serem abençoados com uma das escamas do espírito Valoo.

A tribo Goron não mudou muito, mas seus membros agora vagam pela terra como andarilhos.

A tribo Goron

A tribo Korok

O líder da tribo Rito e seu filho, Komali

Zelda.com.br

O REINO ANTIGO DESAPARECE

De repente, o rei de Hyrule apareceu e tocou a Triforça antes que Ganondorf pudesse. Com voz grandiloquente, o rei declarou o seu pedido: "Varra esta antiga terra de Hyrule! Permita que um raio de esperança brilhe para o futuro do mundo!!!".

O rei de Hyrule coloca sua mão na Triforça

OS MOMENTOS FINAIS DE GANONDORF

Foi mesmo necessário desejar à Triforça que destruísse Hyrule a fim de se poder construir um futuro melhor? Link e a princesa, aos quais o futuro havia sido confiado, lançaram um ataque contra Ganondorf. O que viria a seguir fora a última batalha em Hyrule.

Ganondorf caiu diante do poder das Flechas de Luz da Princesa Zelda e a habilidade de banir o mal da espada de Link e foi petrificado.

Enquanto Hyrule desaparecia, o rei ajudou Link e a Princesa Zelda a fugirem para a superfície. Apesar da Princesa Zelda suplicar para que ele fosse junto a ela em busca de novas terras, e da mão de Link estendida para ele, o Rei Daphness Nohansen Hyrule escolheu sumir junto com o seu reino.

O confronto com Ganondorf

• O DESEJO DE GANONDORF

Ganondorf, obcecado pela ideia da ressureição de Hyrule, o reino que havia afundado no oceano, descreveu a destruição da terra pelos deuses. Ele contou sobre o país do deserto onde fora criado, como o vento que varria a terra trazia apenas a morte e como ele cobiçava a volta do vento soprando por toda Hyrule. Seriam os ventos de Hyrule que ele sentiu em seus momentos finais? Ou o vento da morte . . . ?

O combate contra Ganondorf (do espetáculo de imagens de Niko)

• O REI E HYRULE

Quando o rei de Hyrule relembrou o seu reinado, ele se encheu de remorso. Assim como Ganondorf, sua ânsia pelo passado de Hyrule o prendeu ao seu reino. Enquanto ele pedia o perdão de Link e da princesa, dizia as suas últimas palavras: "Eu plantei as sementes do futuro . . ."

A lenda de Hyrule

Assim, as cortinas se fecham sobre a histórica cíclica do reino sagrado de Hyrule e a luta pela Triforça.

As Cortinas se Abrem Para a Era da Incrível Viagem

A INCRÍVEL VIAGEM DE TETRA, LINK E OS PIRATAS

Hyrule desapareceu e os piratas receberam de volta a Princesa Zelda, que tinha voltado a ser novamente Tetra, a pirata. Ela, Link e os outros piratas se despediram do povo das ilhas e zarparam em busca de um novo mundo.

Tetra e os piratas (do espetáculo de imagens de Niko)

O MISTERIOSO NAVIO FANTASMA SURGE NAS ÁGUAS DO REI DO OCEANO

Vários meses após partirem, Tetra e os piratas estavam em águas onde, segundo rumores, o Navio Fantasma aparecia. Aquela área encontrava-se sob domínio de um grande espírito conhecido com o Rei do Oceano. Porém, recentemente, navios haviam começado a desaparecer.

Para verificar a veracidade dos rumores, Tetra entrou no Navio Fantasma quando ele surgiu, mas foi raptada. Link correu para ajudá-la, mas foi lançado nas profundezas do oceano.

O Herói acabou arrastado para a praia da Ilha Mercay. Seguindo o conselho de um velho homem chamado Oshus, ele partiu em busca de pistas sobre o paradeiro do Navio Fantasma.

Oshus

Tetra

• O ESPETÁCULO DE IMAGENS DO PIRATA NIKO

Niko, um membro da gangue de piratas de Tetra, transforma as aventuras de Link e seus amigos em um espetáculo com imagens para contar a história de suas aventuras.

O espetáculo de imagens de Niko

• O NAVIO FANTASMA

Um navio cercado por um denso nevoeiro. Fortaleza do maligno Bellum, ele navega pelas águas do Rei do Oceano. Suga a Força Vital daqueles que dele se aproximam.

O Navio Fantasma

TRAGÉDIA NAS ÁGUAS DO REI DO OCEANO

As águas sob domínio do Rei do Oceano são repletas de Força Vital, a origem do poder. Ela é a razão pela qual a atenção de Bellum foi atraída, pois ele consome Força Vital. Quando o Espírito do Poder e o Espírito da Sabedoria foram selados, o Rei do Oceano e o Espírito da Coragem criaram alter egos e fugiram para a ilha.

Apesar das águas do Rei do Oceano existirem em um mundo diferente do de Tetra, Link e dos piratas, os brasões das três deusas de Hyrule podem ser encontrados no templo do Rei do Oceano. Por conta disso, é bem possível que as águas do Rei do Oceano tenham sido criadas pelas mesmas deusas que criaram Hyrule.

Bellum ataca (do espetáculo de imagens de Niko)

Brasão de Farore, deixado no templo do Rei do Oceano

Zelda.com.br

AVENTURA NO SS *LINEBECK*

Link fez amizade com Ciela, a fada que Oshus tinha adotado, e conseguiu obter a ajuda do Capitão Linebeck. Os três zarparam no SS Linebeck, seu barco.

Usando a Ampulheta Fantasma, Link conseguiu obter as pistas que jaziam dentro do Templo do Rei do Oceano, uma a uma. Ele também resgatou os Espíritos do Poder, Sabedoria e Coragem.

Link e o Capitão Linebeck

O REI DO OCEANO E O MALIGNO BELLUM

Usando o poder dos Espíritos, Link conseguiu entrar no Navio Fantasma. Lá dentro, ele descobriu que Tetra havia sido transformada em pedra depois de Bellum ter sugado sua Força Vital. Então, Oshus apareceu e revelou a sua verdadeira identidade: o Rei do Oceano. Ele reconheceu a coragem de Link e pediu para que erradicasse Bellum.

Tetra transformada em pedra

• O TEMPLO DO REI DO OCEANO

Um templo dedicado ao culto do Rei do Oceano, que governa aquela região do oceano. O templo é tomado por Bellum, que usa suas crias, chamadas de Fantasmas, para expulsar invasores.

Um Fantasma

• A AMPULHETA FANTASMA

Esta ampulheta possui o poder de manipular o tempo. É necessário usá-la para atravessar o Templo do Rei do Oceano sem dano.

A Ampulheta Fantasma

• OS ESPÍRITOS DO PODER, SABEDORIA E CORAGEM

Eles podem parecer pequenas fadas, mas possuem imensos poderes, tais como a habilidade de sentir o mal. A fada Ciela é, na verdade, o Espírito da Coragem.

Os espíritos

AS ÁGUAS DO REI DO OCEANO

Um grande mar composto por quatro territórios. É um mundo localizado no coração do oceano, sem massas de terra grandes o suficiente para serem chamadas de continentes.

O CONFRONTO COM O MALIGNO DEUS DO SONHO, BELLUM

Link obteve a única arma capaz de derrotar Bellum: a Espada Fantasma. Então, ele rumou para as profundezas do Templo do Rei do Oceano. Uma vez derrotado Bellum, Tetra voltaria ao normal.

Link continuou a atacar Bellum e, por pouco, escapou com vida, graças à ação corajosa do Capitão Linebeck. Assim que a poeira baixou ao final da batalha, Link e seus amigos saíram vitoriosos.

Bellum

• A ESPADA FANTASMA

Oshus acrescentou o poder da Ampulheta Fantasma a esta lâmina sagrada, que foi forjada a partir de três Metais Puros cuidadosamente guardados, cada um deles encontrado em uma região diferente.

A Espada Fantasma

Os três Metais Puros

ESCAPANDO DAS ÁGUAS DO REI DO OCEANO

Oshus recuperou sua verdadeira forma e a paz retornou às águas do Rei do Oceano. Link e Tetra deram uma afável despedida para Oshus e os Espíritos e depois se viram de volta em seu mundo. Entretanto, apesar dos vários dias decorridos viajando durante a sua aventura nas águas do Rei do Oceano, eles voltaram e perceberam que apenas dez minutos tinham se passado.

O tumulto que cercava o Navio Fantasma tinha chegado a um fim. Tetra, Link e os piratas retomaram sua viagem em busca de um novo mundo.

O Rei do Oceano recupera sua verdadeira forma

• O CAPITÃO LINEBECK VIVE

As pessoas que Link conheceu nas águas do Rei do Oceano são habitantes de outro mundo e não podem ser encontrados em seu próprio. Apesar disso, quando Link voltou ao seu mundo, ele acredita ter visto o SS *Linebeck* à deriva no horizonte.

Capitão Linebeck

OS POVOS DAS ÁGUAS DO REI DO OCEANO

Além dos humanos, os Gorons (que são idênticos aos Gorons de Hyrule) e a tribo Anouki da Isle of Frost [Ilha da Geada] também habitam as águas do Rei do Oceano.

Os espíritos do Cobble King [Rei Calcário] e de seus cavaleiros também habitam as ilhas que abrigam as ruínas de seu antigo reino.

A tribo Anouki

A tribo Goron

A História que Levou à Nova Hyrule

DESCOBRINDO UM CONTINENTE E RECRIANDO UM REINO

Continuando sua jornada, Link, Tetra e os piratas finalmente chegaram a um novo continente. No coração desta terra, ficava uma estrutura chamada de Torre dos Espíritos, de onde os Trilhos Espirituais saíam.

Ali, Tetra fundou a Nova Hyrule. Uma nova história havia sido iniciada.

O Trem Espiritual andando nos Trilhos Espirituais.

A EXPANSÃO DO REINO DE HYRULE

Os trens corriam pelos Trilhos Espirituais e o reino desenvolveu uma rede de ferrovias. O castelo foi decorado com um vitral representando a pirata Tetra e os soldados passaram a usar uniformes verdes em homenagem ao Herói dos Ventos.

Vitral representando Tetra

OS TRILHOS COMEÇAM A DESAPARECER

Cem anos após a fundação da nação, trechos de trilhos começaram a desaparecer por toda a terra.

A soberana Princesa Zelda presenteou um maquinista chamado Link com um uniforme de soldado para que ela pudesse escapar do castelo. Os dois foram para a Torre dos Espíritos com Alfonzo para investigar o sumiço.

Os maquinistas Link e Alfonzo

• A TORRE DOS ESPÍRITOS

O Rei Demônio havia sido selado nesta torre pelos deuses em um passado distante. Os trilhos de trem, que saíam da torre para cobrir a terra, obtinham o poder de manter o selo a partir dos quatro templos da terra. Os sábios da tribo Lokomo foram expedidos dos céus para cada um dos templos e para a torre.

A Torre dos Deuses e o Rei Demônio (do espetáculo de imagens de Niko)

• PRINCESA ZELDA

A princesa aqui referida é a quinta de sua linhagem, a tatara-tataraneta de Tetra.

Princesa Zelda

• ALFONZO

Um maquinista da Vila Aboda. É descendente de Gonzo, um dos piratas de Tetra. Já serviu como espadachim no palácio real. Apesar de suas habilidades serem excepcionais a ponto de pessoas o chamarem de lendário, ele foi ferido em uma luta contra Byrne.

O ESPETÁCULO DE IMAGENS DE NIKO, O CONTADOR DE HISTÓRIAS

Niko, que chegou ao novo mundo cem anos atrás como um dos piratas de Tetra, ainda está firme e forte nessa era. Ele tem o apelido carinhoso de "Velho Niko". Vive com um garoto chamado Link, que é idêntico em aparência ao Herói dos Ventos.

Niko conta lendas a respeito do novo mundo e das novas aventuras de Link na forma de um espetáculo de imagens.

O povo e a Torre dos Deuses (do espetáculo de imagens do Velho Niko)

PRINCESA ZELDA, AGORA NADA ALÉM DE UM ESPÍRITO

No caminho para a Torre dos Espíritos, eles chegaram à conclusão que Cole, o chanceler do Reino de Hyrule, era uma criatura maligna. Cole estava tentando ressuscitar Malladus, o Rei Demônio, que havia sido selado na Torre dos Espíritos. Ele planejava usar o corpo da Princesa Zelda como recipiente para Malladus.

A Princesa Zelda foi sequestrada pelo aliado de Cole, Byrne, e seu espírito foi separado do corpo. Link e o espírito de Zelda receberam ordens da sábia Anjean [Radiel] na Torre dos Espíritos.

●BYRNE

Um membro da tribo Lokomo que estudava sob a tutela de Anjean [Radiel]. Ele não foi reconhecido pelos deuses. Procurando um poder superior, ajudou na ressurreição do Rei Demônio. Quando estava prestes a ser derrotado por Link, ele percebe que foi usado pelo Chanceler Cole e aceita ajudar a Princesa Zelda.

●ANJEAN [RADIEL]

Uma das sábias da tribo Lokomo que foi enviada ao mundo da superfície pelos deuses em um passado distante. Amiga da pirata Tetra, ela vigia a Torre dos Espíritos.

AS MUDANÇAS NA TORRE DOS ESPÍRITOS

Com os seus trilhos desaparecendo e a sua barreira perdida, a Torre dos Espíritos foi dividida e seus guardiões, os Fantasmas, foram possuídos por demônios.

O espírito da Princesa Zelda se transformou em Zelda Fantasma ao entrar na armadura de um Fantasma e, com a ajuda de Link, ela conseguiu chegar ao topo da torre. Entretanto, para chegar ao piso superior onde o Rei Demônio dormia, os dois precisariam restaurar as barreiras dos templos.

O MAPA DO NOVO MUNDO

A Nova Hyrule se divide em cinco regiões, com o Castelo de Hyrule e a Torre dos Espíritos no centro, circundados pelo Reino da Floresta, o Reino da Neve, o Reino do Oceano, o Reino do Fogo e o Reino da Areia.

No passado, Tetra foi ajudada por um homem chamado Linebeck. A partir da existência da tumba dele e por causa de seu descendente, Linebeck III, é possível presumir que ele também conseguiu chegar ao novo mundo.

Zelda.com.br

A RESTAURAÇÃO DAS BARREIRAS PROTETORAS

Link viajou pela terra na Locomotiva Espiritual que era guardada na torre. Usando a Flauta Espiritual que lhe foi confiada pela Princesa Zelda, Link usou os poderes dos sábios do reino e restaurou as barreiras protetoras dos templos.

Quando atingiu o topo da torre, ele descobriu que Malladus, o Rei Demônio, havia ressuscitado. Para devolver a Princesa Zelda a seu corpo, Link e seus amigos precisariam entrar no Reino da Trevas.

Gage [Válvio], o Sábio da Floresta, e Link

A SUPRESSÃO DE MALLADUS

Após uma intensa batalha com Malladus, a Princesa Zelda reconquistou sua forma física. O misterioso poder da Princesa Zelda, juntamente com a coragem de Link, trouxe o fim ao Chanceler Cole e Malladus.

Assim que o reino foi liberto da ameaça do Rei Demônio, Anjean [Radiel] e a tribo Lokomo estabeleceram que as pessoas não mais precisavam de sua proteção e voltaram aos céus. A proteção da terra foi confiada à Princesa Zelda, Link e seus amigos e Hyrule deu grandes passos em seu desenvolvimento.

A supressão de Malladus

A tribo Lokomo retorna aos céus

O triunfante retorno da Princesa Zelda

• A FLAUTA ESPIRITUAL

Uma misteriosa flauta transferida a cada sucessiva geração de princesas Hylianas. Originalmente, pertenceu a Anjean [Radiel]. Ela a deu para Tetra, que a desejava para trazer a paz ao reino.

A Flauta Espiritual

• O REINO DAS TREVAS

Um mundo coberto por negrume como de tinta, onde os demônios fazem os seus ninhos. Malladus e o Chanceler Cole usam o Trem Demônio para viajar para os confins das trevas, onde a batalha final se desenrola.

O Trem Demônio

• MALLADUS

O Rei Demônio que foi selado na torre pelos deuses. Ele possuiu o Chanceler Cole depois que este falhou em transformar o corpo da Princesa Zelda em um hospedeiro, e foi derrotado por Link e seus amigos.

O espírito de Malladus

O reino ancestral foi destruído e o vento guiou os fundadores de Hyrule para uma nova terra, onde o reino seguiu um novo caminho.

Com a linhagem dos deuses ainda não exaurida, quem pode dizer o que as gerações futuras trarão? A história ainda há de se desenrolar.

Coleção de Produtos Comemorativos

Celebrando o 25º aniversário!

Estes itens foram lançados no vigésimo quinto aniversário de *The Legend of Zelda*. *The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses* [*A Lenda de Zelda: Sinfonia das Deusas*], um novo trabalho orquestral, estreou em outubro de 2011.

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ANNIVERSARY EDITION

Uma versão de *Four Swords* para Nintendo DSiWare, que originalmente acompanhou o pacote de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. A edição limitada do jogo foi distribuída para Nintendo 3DS, DSi e DSi XL até 20 de fevereiro de 2012.

CARTÃO PRIVATIVO DA NINTENDO

Um cartão especialmente criado para a ocasião que foi disponibilizado por tempo limitado. Havia três versões: *Ocarina of Time 3D*, *Skyward Sword* e uma ilustração especial.

BARALHO

Um deque de cartas estampando as personagens de diferentes eras. Foi lançado para o vigésimo quinto aniversário, mas não é um produto de edição limitada.

NINTENDO 3DS EDIÇÃO DO 25º ANIVERSÁRIO DE THE LEGEND OF ZELDA

Uma edição limitada do 3DS, lançada via Nintendo Online. Seu design apresenta o brasão de Hyrule ao centro. Este é um produto de alta qualidade.

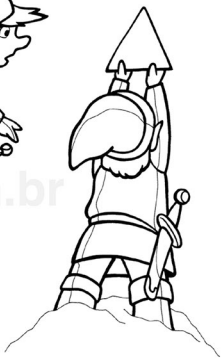
PEGADAS CRIATIVAS

Documentando 25 Anos de Trabalho Artístico

The Legend of
ZELDA

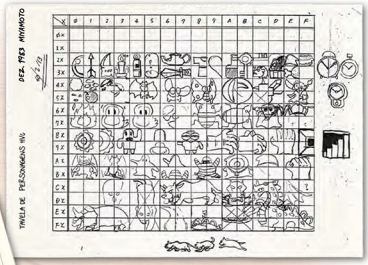
Link

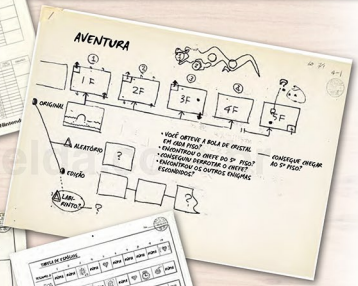
Nas primeiras artes conceituais, Link foi retratado como sendo destro. Entretanto, para facilitar na criação do pixel art (arte em pixels) e devido à configuração das telas do jogo, ele foi modificado para ser canhoto.

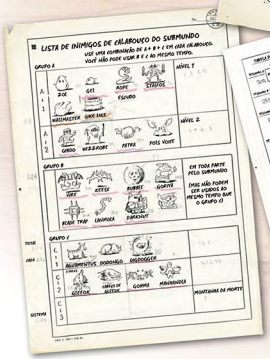


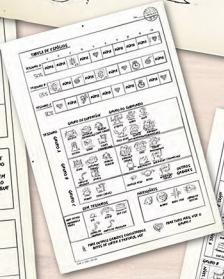
Material de Desenvolvimento

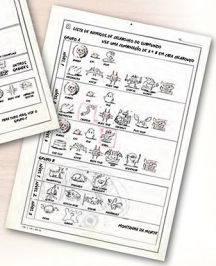
Material do desenvolvimento de *The Legend of Zelda*, desenhados por Shigeru Miyamoto. Algumas das imagens abaixo estão fazendo sua primeira aparição pública neste livro. Do design dos inimigos à configuração dos calabouços, Miyamoto criou diretamente ou teve sua mão em quase cada aspecto.



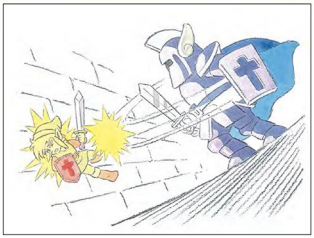




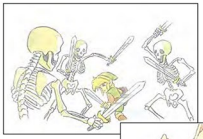


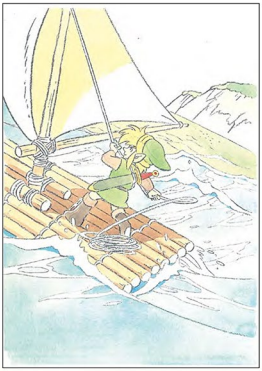


Arte Conceitual

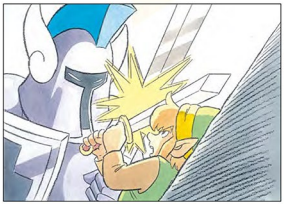


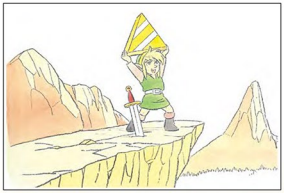
Estes inimigos devem parecer familiares, graças às suas aparições em jogos posteriores da série. Darknuts, Peahats, Leevers e Octoroks são retratados aqui.

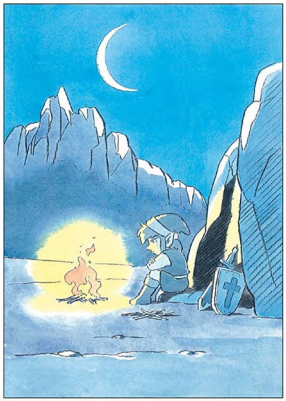




A segunda ilustração do canto superior esquerdo mostra um Like Like, um comedor de escudos. À sua direita, a ilustração de uma mão saindo da parede retrata o protótipo do Wallmaster.



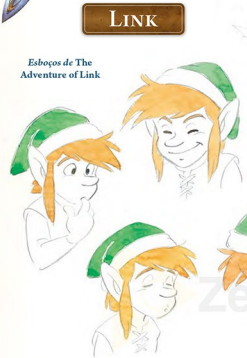




The Adventure of LINK

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

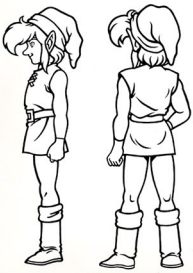
Link



Esboços de **The Adventure of Link**

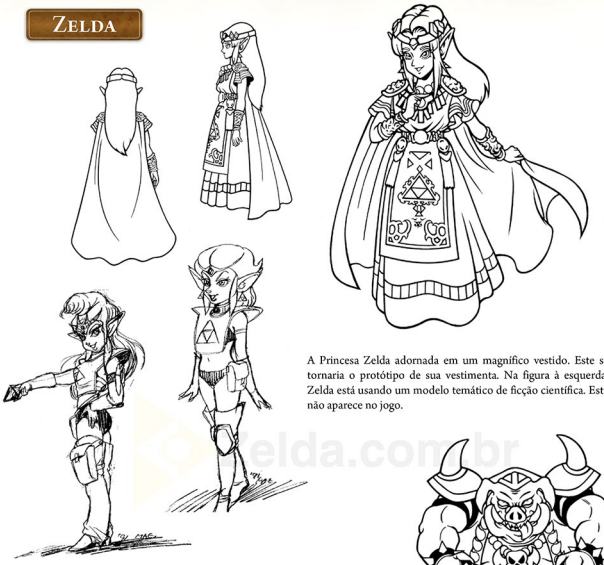
Comparado com o primeiro jogo da série *The Legend of Zelda*, as pernas e os braços de Link foram estendidos proporcionalmente. Talvez ele não fosse carregar um escudo em suas costas desta vez.

Em seu novo design, o qual é direcionado aos fãs estrangeiros, Link parece um pouco mais maduro do que parecia em *The Adventure of Link*.



Esboços de **A Link to the Past**

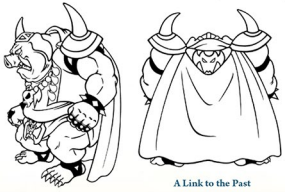
Zelda



A Princesa Zelda adornada em um magnífico vestido. Este se tornaria o protótipo de sua vestimenta. Na figura à esquerda, Zelda está usando um modelo temático de ficção científica. Este não aparece no jogo.

Ganon

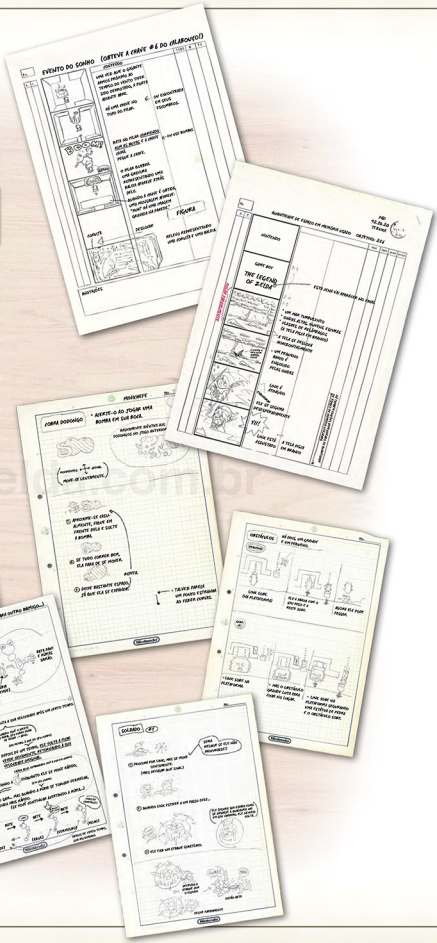
Você pode ver o quão enorme Ganon é ao examinar o quadro comparativo abaixo. Por alguma razão, alguns outros personagens familiares foram acrescentados à imagem . . .

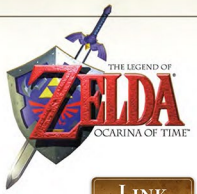


A Link to the Past

Material de Desenvolvimento

À direita estão os *storyboards* descrevendo cenas do jogo, incluindo a sequência de abertura. Abaixo, estão os esboços com as ideias para padrões de ataques dos inimigos. Tudo é desenhado com riqueza de detalhes, desde a animação até o que o jogador deve fazer para derrotar ou subjugar o inimigo.



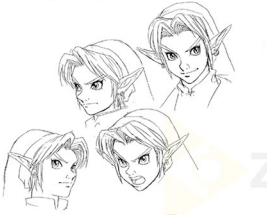


Link

A partir de *Ocarina of Time*, o escudo de Link, gravado com o brasão Hyliano, passou a ser tratado simbolicamente. Link agora pode ficar em pé magistralmente, sem problema com o peso do escudo. Suas orelhas longas, característica dos Hylianos, também são enfatizadas.

Link adulto

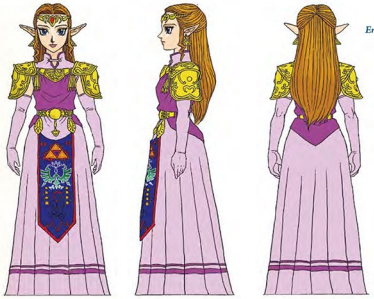
Link criança



Esboços de design

Zelda

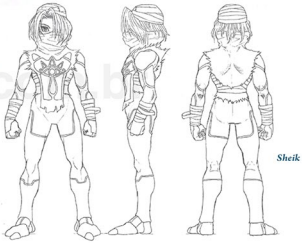
O design do manto da Princesa Zelda possui o símbolo Sheikah em conjunto com o brasão da família real de Hyrule.



Era Adulta

Esboços de design

Era Criança

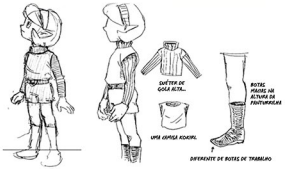


Sheik

Impa

Esboços de design

Saria



Rauru

Diferentemente de sua versão final, que o mostra usando uma veste de sábio, esse esboço lembra um guerreiro. Talvez ele tenha sido inicialmente um membro de uma facção de lutadores.

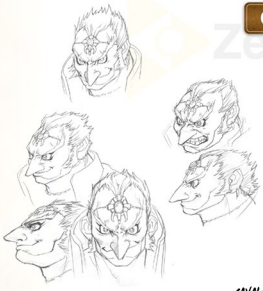
Ruto

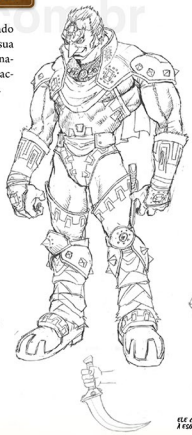
Nabooru

Esboços de design

Ganondorf

Ganondorf, desenhado pela primeira vez em sua forma humana. Seu nariz avantajado é característico dos Gerudos.





GANONDORF

GANONDORF DOS LADRÕES DEMONÍACOS, O MAJESTOSO PRÍNCIPE DO MAL.

AS CARACTERÍSTICAS ABAIXO FORAM FORNECIDAS PELA EQUIPE DO JOGO.

- CERCA DE 2,30 CM DE ALTURA.
- FORTE, MUSCULOSO.
- UM POUCO CORCUNDA, TENDE A INCLINAR SUA CABEÇA PARA FRENTE. ROSTO PEQUENO.
- GOSTA DE JÓIAS FEITAS COM TOPÁZIOS, POSSUI VÁRIOS DELES DISTRIBUÍDOS POR SEU CORPO.
- MÃOS UM POUCO COMPRIDAS.
- NARIZ AVANTAJADO, CARACTERÍSTICO DA TRIBO GERUDO.
- VESTE UMA MALHA DE COURO POR CIMA DE FINA ROUPA PRETA QUE COBRE TODO O SEU CORPO. ENVOLTO POR TECIDO COM DESGIN GERUDO. UMA PROTEÇÃO DE COURO COBRE SEUS OMBROS E PESCOÇO.

CAVALO DE GANONDORF

DESIGN GERUDO

* COBERTO POR UM TECIDO DECORATIVO ESCARLATE E COM UMA COTA DE MALHA POR CIMA. SEU PESCOÇO, PEITORAL, OMBROS E FACE POSSUEM UM REVESTIMENTO DE METAL. ELE TAMBÉM POSSUI COTA DE MALHA EM SUAS PERNAS.

* CORPO DE UM NEGRO PROFUNDO E CRINA VERMELHA. POSSUI UM GRANDE PORTE, SENDO DUAS VEZES MAIOR QUE O CAVALO DE LINK.

ELE CARREGA UMA AJAGA (COMO A VISTA À ESQUERDA) EM SUA COXA ESQUERDA.

Zelda.com.br

O GRANDE REI DEMÔNIO, GANON
ESBOÇOS INICIAIS

O QUE O DIFERE DE GANONDORF:
- FAZ SE TRANSFORMA EM UMA MÁSCARA DE FÚRIA
- CABELO MAIS LONGO
- VESTE CAPA
- MÃOS E PÉS TORNAM-SE BESTIAIS

Zeldacom.br

Como era de se esperar de uma personagem principal como Ganondorf, parece que uma série de esboços foi considerada na concepção, inclusive algumas para a sua forma bestial que se segue após a metamorfose.

Ilustrações Conceituais

Como *Ocarina of Time* possui uma história densa, os conceitos de ilustração foram pensados com isso em mente e desenhados para se assemelhar a pôsteres de filme. A simetria vertical das ilustrações abaixo foi modelada no verso de cartas de baralho.

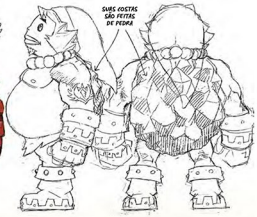
Link

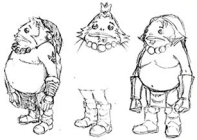
Esboços de design

Apenas Link Criança aparece em Majora's Mask. Porém, por algum motivo, há ilustrações de Link Adulto. Provavelmente, são protótipos do Fierce Deity Link [Link Divindade Feroz], que aparece no final do jogo.

Esboços de design

Goron Link





Deku Link

Esboços de design

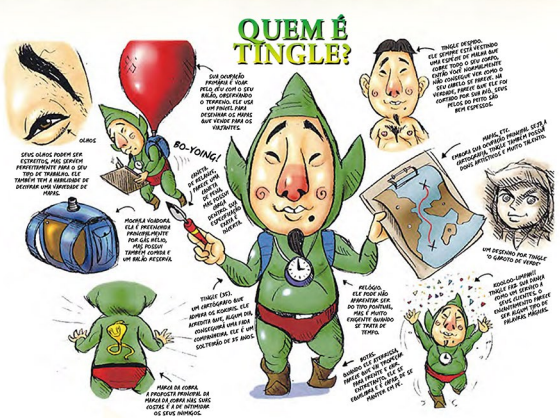
Esboços de design

Zora Link

Zelda.com.br

Skull Kid

ELENCO
Uma ilustração que enfatiza a sombra, capturando a atmosfera sombria de *Majora's Mask*. Ela foi utilizada no interior da caixa da versão japonesa do jogo.



Uma imensa quantidade de detalhes foi colocada nesta per-sonagem, desde o formato do seu cabelo até os itens que ele carrega, incluindo até mesmo o estilo de seus olhos. É possível perceber um amor inigualável por Tingle!

Tingle

Arte Conceitual

Uma ilustração que mostra uma cidade com habitantes mascarados. Estas máscaras depois evoluíram em designs para *Majora's Mask*.

THE LEGEND OF ZELDA the Wind Waker

Link

Esta versão de Link é caracterizada pelos seus grandes olhos. Como a movimentação de seus olhos é enfatizada no jogo, suas sobrancelhas foram desenhadas por cima da franja.

Neste desenho, Link possui uma proporção menor entre cabeça e corpo, muito diferente de sua versão final. Teria sido interessante ver esta versão de Link renderizada no estilo *cel-shade*.

Esboços de design

Link em pose de combate, com Tetra e as garotas ao fundo (e uma personagem adicional ao seu lado . . .).

Tetra

Tetra é caracterizada pelo coque do cabelo. Seu penteado foi escolhido para combinar com o design do vento e fumaça que aparecem no jogo.

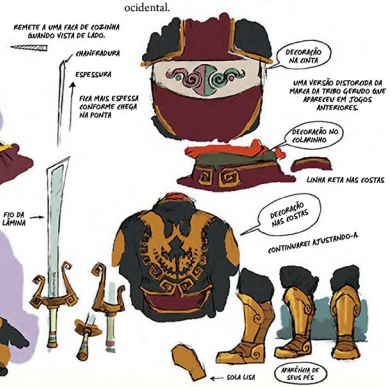
Tetra em regalia completa

Esboços de design

Tetra e seus piratas subalternos se vestem com um estilo de roupa que remete ao Sul. Seria Gonzo que está ao seu lado segurando um machado? Ou talvez Senza?

Ganondorf

Ganondorf envelheceu desde a sua aparição em *Ocarina of Time*. Agora, ele parece um homem de meia idade. Estes desenhos dão a ele um toque ocidental.



Rei dos Leões Vermelhos

O Rei dos Leões Vermelhos foi originalmente pensado para aparentar que foi talhado em madeira. Por fim, um estilo mais ocidental foi enfatizado em sua aparência.

Zephos & Cyclos

Árvore Deku

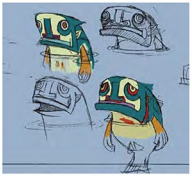
Esta arte conceitual mostra a Árvore Deku presenteando Link com uma Folha Deku. Sua versão final tem uma semelhança maior com a Árvore Deku de *Ocarina of Time*.

Subalternos de Tetra

O esboço mostra os piratas subalternos de Tetra. Podemos inferir pela bandana azul e pela baixa estatura que a pessoa à esquerda é Niko.

Lenzo

Homem-Peixe



Tribo Korok

Tribo Rito

Esboços de design

Como os esboços indicam, as asas dos Ritos eram menores no desenvolvimento inicial. Entretanto, assim que foi necessário que eles voassem para diversos lugares, seu design mudou, enfatizando as suas asas. As duas figuras de baixo mostram esboços de raças que não foram utilizadas no jogo.

Monstros

Helmaroc Rei

Gohma

↑
Após a destruição de sua couraça

Darknut

Keese

Bokoblin

Os Moblins foram os primeiros monstros a serem desenvolvidos, servindo de modelo para os demais inimigos.

Moblin

Monstros não utilizados que não apareceram no jogo. A batalha contra o monstro gigante que é mais que o dobro do tamanho de Link, retratada à esquerda, teria sido impressionante, para dizer o mínimo!

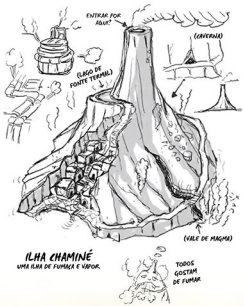
Vitrais

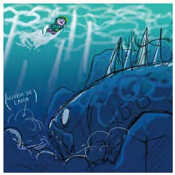
Os vitrais que decoram o Castelo de Hyrule. As janelas mostram os seis sábios de *Ocarina of Time*, além da Tríforça e de Ganon. Note também os símbolos dos seis sábios.

FORTALEZA ABANDONADA
A primeira ilustração da Fortaleza Abandonada. Seu design foi fielmente reproduzido no jogo.

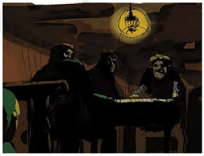
ARTE CONCEITUAL

ILHA CHAMINÉ E ILHA GC
O modelo para a Ilha GC é o próprio Nintendo GameCube. Nenhuma dessas ilhas aparece no jogo.





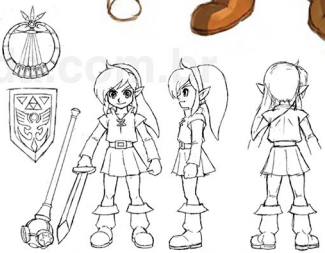
Rascunhos conceituais mostrando áreas nunca usadas no jogo, incluindo uma cena debaixo d'água. Apenas Jabun, a criatura marítima na imagem do canto inferior direito que se parece com um imenso tamboril e vive no lado distante de Outset Island [Ilha Inicial], é visto no jogo.



Zelda.com.br

O design de Link foi baseado em *A Link to the Past*, o jogo que originou suas longas costeletas.

Link



Zelda.com.br

Nayru

Por vezes, Nayru é mostrada segurando um pincel porque, nos estágios iniciais do desenvolvimento do jogo, havia um item chamado Pincel Mágico. Ele foi criado para fazer uso do Game Boy Color.

Esboços de design

Din

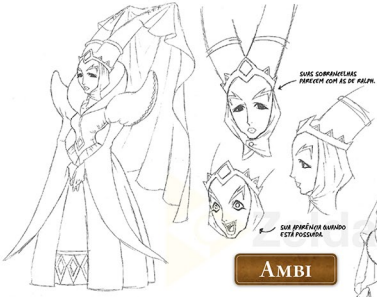
Din foi desenhada primeiro, e então veio Nayru. Din, a dançarina, foi feita para ser uma personagem animada e cheia de força de vontade. Consequentemente, ficou decidido que Nayru seria educada e intelectual a fim de contrastar com Din.

Farore

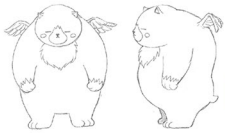
Zelda

Ralph

Maple

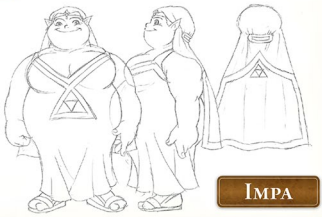


Ambi



Moosh

Ricky



Impa

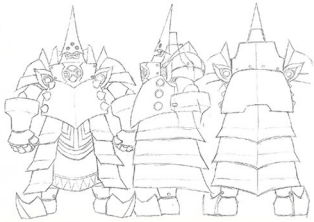
Esboços de design

Veran

Pode-se perceber que elementos dos esboços de Veran foram incorporados em sua forma final, como ilustrado abaixo. Sua aparência misteriosa, com um olho escondido, torna o título "Feiticeira das Trevas" perfeito para ela.

Onox

O design de Onox bate com sua aparência final, mas o machado de dois gumes no seu mangual nunca apareceu no jogo.

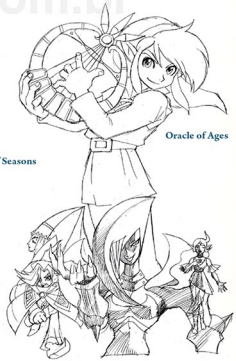


Grande Moblin

Ganondorf

Um rascunho de ilustração mostrando o espectro de Ganondorf. Apesar disso, Ganondorf nunca apareceu na série *Oracle*. Apenas sua forma bestial, Ganon, pôde ser vista.

Oracle of Seasons



Oracle of Ages

Arte Conceitual

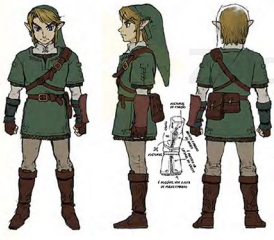
THE LEGEND OF ZELDA
Twilight Princess

Link

Esboços de design (vaqueiro)

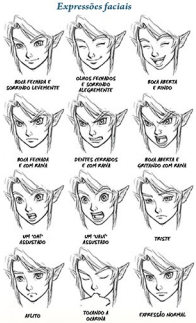
Esboços de design (roupas tradicionais)

Esboços de design



Esboços de design da túnica Zora

Expressões faciais



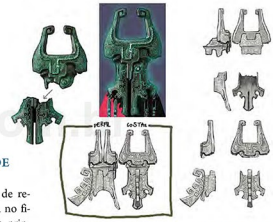
Uma variedade de esboços de design, incluindo Link como um jovem rapaz, que remete ao Link Criança de *Ocarina of Time*, e uma figura andrógina. Pode-se dizer que os designers passaram por um processo de tentativa e erro.

Link Lobo

A fim de dar aos jogadores a impressão de que Link havia se transformado em uma fera, sua forma lupina foi feita usando técnicas de desenho para transmitir a sensação de conto de fadas que não se vê em sua forma humana.

Midna

Expressões faciais



Sombra Fundida

FORMA VERDADEIRA DE MIDNA

Aparência de Midna depois de recuperar sua verdadeira forma no final do jogo. Se Zelda é uma princesa de estilo Ocidental, Midna tem um ar de Oriente Médio.

Esboços de design (forma verdadeira de Midna)

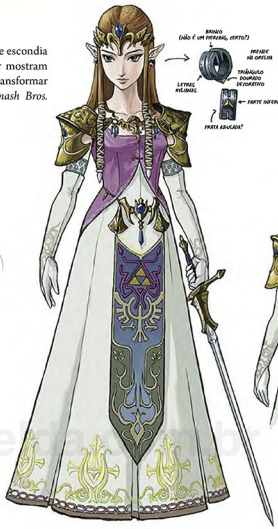
Zelda.com.br

Esboços de design de Midna. Há tanta variedade entre essas imagens e seu design final que a única constante é o fato dela sempre estar usando uma máscara.

Zelda

Originalmente, Zelda foi feita usando um manto que escondia suas feições. As imagens no canto direito inferior mostram como a Zelda de *Twilight Princess* pareceria ao se transformar em Sheik. Elas foram desenhadas para *Super Smash Bros. Brawl*.

Esboços de design

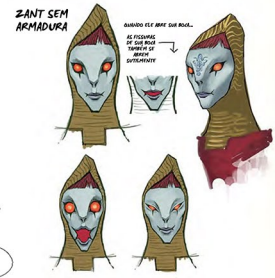


Vestindo um manto

Sheik

Zant

Durante as primeiras partes do jogo, Zant aparece como alguém enervante, fechado em sua espessa armadura. Mais tarde, quando sua verdadeira forma é revelada, ele dá a forte impressão de alguém que teve toda a sua ambição covarde e loucura expostas.



A ilustração à esquerda é uma arte conceitual para o refúgio em forma de capacete de Zant durante sua batalha. Já o apelido de "Arma de Combate Estilo Broto de Bambu"...

Ganondorf

Mesmo sendo banido para o crepúsculo pelos sábios em *Ocarina of Time*, Ganon vive novamente. Mesmo que habite uma linha do tempo diferente de *The Wind Waker*, ele foi desenhado para ter mais ou menos a mesma idade do Ganondorf daquele jogo.

Ganondorf's horse

A ESPADA DE GANONDORF
A espada de Ganondorf é a mesma lâmina utilizada pelos sábios em sua execução. Em uma cena de *flashback*, é possível vê-la perfurando-o.

Esboços de design

A Besta Demoníaca, Ganon

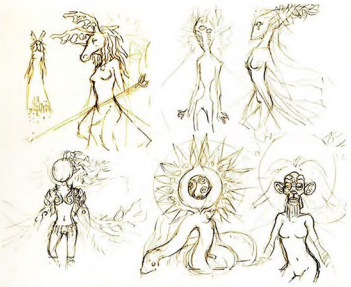
A criatura na qual Ganondorf se transforma durante a luta no Castelo de Hyrule. Talvez a legenda "Ganon Porco" encontrada nessa arte conceitual tenha sido um apelido dado pela equipe de desenvolvimento?

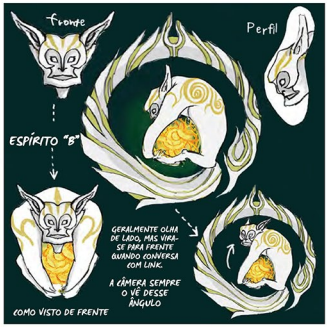
Ganon Porco

Zelda.com.br

Espíritos de Luz

Os espíritos que protegem cada canto da terra. No jogo, eles assumem formas animalescas, incluindo cervos e cobras. Entretanto, parece que os desenvolvedores cogitaram em fazê-los humanos com cabeças de animais.





Os Sábios

Os esboços de design à direita eram as artes conceituais originais para Rauru. Apesar de seu rosto estar escondido atrás da máscara, seu corpo ainda mantém vestígios do sábio.

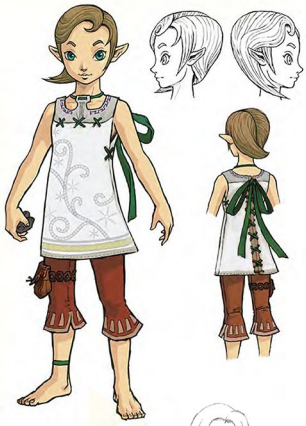
Esboços de design

Herói de Outrora

O fantasma do herói que ensina a Link seus segredos. Alguns teorizam que, pelo fato de ser canhoto, ele é na verdade o Link de *Ocarina of Time*.

Esboços de design

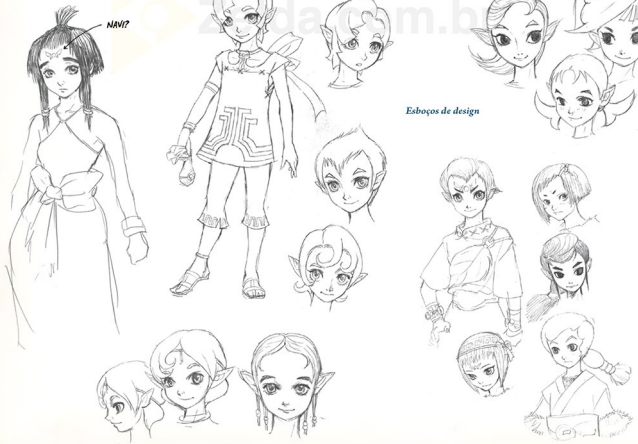
Zelda.com.br



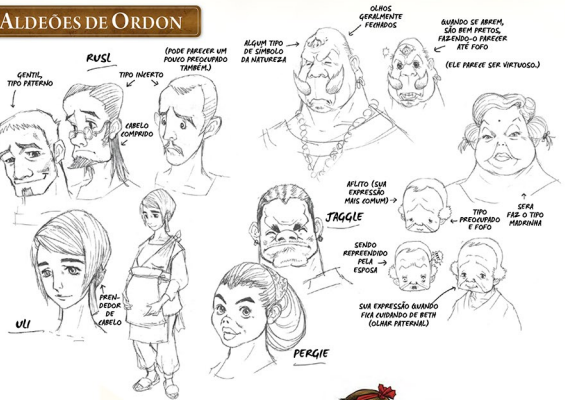
Ilia

Olhando atentamente para esses rascunhos conceituais, é possível ver uma marca que lembra bastante Navi, a fada que aparece em *Ocarina of Time*, em sua testa . . . O que será que eles estariam planejando com isso?

Esboços de design



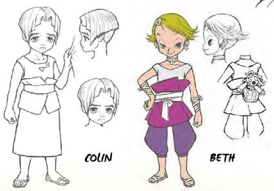
Aldeões de Ordon



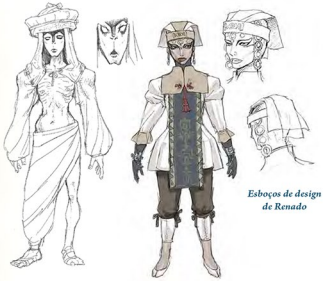
Crianças da Vila Ordon

Apesar de ser uma criança levada, Malo foi o mais popular entre a equipe de desenvolvimento. Como resultado, ganhou uma loja dentro do jogo: o Malo Mart [Mercado do Malo].

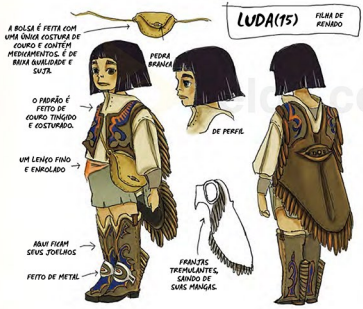
Esboços de design



Aldeões de Kakariko



Esboços de design de Renado



Pai e filha

Renado e sua filha, Luda, têm suas aparências baseadas em nativos norte-americanos. O que cai bem com a vila de Kakariko, que parece ter saído de um filme de faroeste.

Esboços de design

Barnes

Houve vários rabiscos de design para Barnes, dono da Loja de Bombas. Todas retratam um senhor velho e cansado.

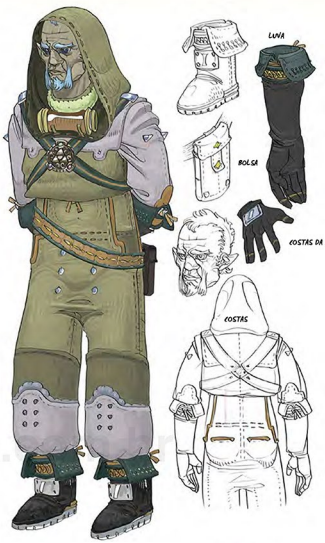
Zelda.com.br

Telma

Telma é a dona do bar. Apesar do seu jeito cordial, demostra certa doçura feminina. Ela é gentil com Link e o trata como um adulto.

Auru

Canhão de Auru



Rusl e seus companheiros eram chamados de "A Resistência" pelos desenvolvedores. De todos, Auru era o que tinha mais artes conceituais. Parece que eles também fizeram uma versão "macho-man" dele.

UMA VERSÃO "MACHO MAN" TAMBÉM FOI PENSADA...

Zelda.com.br

Shad

Shad pesquisa o povo do céu. Ele tem um ar acadêmico em muitos de seus esboços de design.

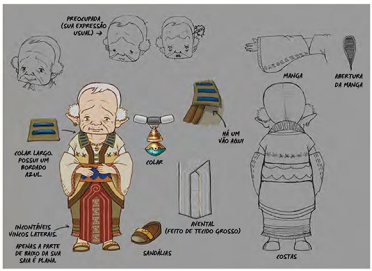
Esboços de design

Ashei

A arte conceitual à direita é um dos esboços de design de Ashei. Ela veste uma armadura estilo ocidental, porém sua aparência, assim como seu corte de cabelo, se assemelha ao estilo oriental.

Zelda.com.br

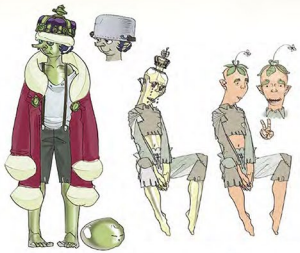
Impaz



O Ancião Impa poderia ser considerado uma versão masculina de Impaz. Se ele tivesse sido utilizado na versão final, teria sido a primeira representação masculina de Impa...

Falbi & Fyer

Nas artes conceituais mostradas aqui, Fyer é um homem como no seu design final. Porém, Falbi seria uma mulher. Não está claro se foram feitos para serem amantes ou casados.



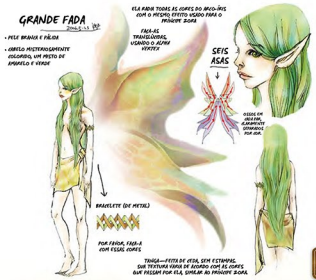
Jovani

O corpo de Jovani se transformou em ouro depois de ter feito um pacto com demônios. O design final mostra um Jovani redondo e gordo, mas seus esboços incluem uma versão mais esguia.

Esboços de design

Purlo

Purlo administra o jogo das ESTRELAS na Cidade do Castelo de Hyrule. Na verdade, ele foi idealizado para ser um Tingle mais realista.



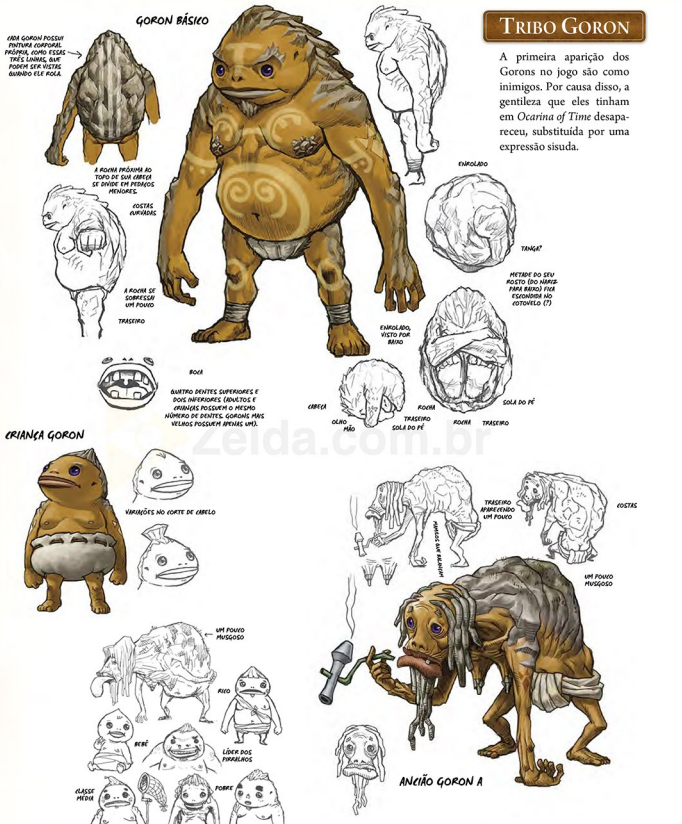
Ooccoo

A aparência de Ooccoo é incrivelmente única. Seu design lembra uma obra do artista Amedeo Modigliani.

Grande Fada

Tribo Goron

A primeira aparição dos Gorons no jogo são como inimigos. Por causa disso, a gentileza que eles tinham em *Ocarina of Time* desapareceu, substituída por uma expressão sisuda.



Esboços de design

O design do Ancião Goron A foi usado em Gor Ebizo, um dos quatro Anciões Gorons.

Zelda.com.br

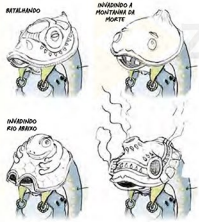
Por algum motivo, sua arte conceitual mostra a gata de Telma em seus ombros. Parece que, no início, a felina teria importância em sua história.

Esboços de design

Zelda.com.br

Tribo Zora

Lanças Zora

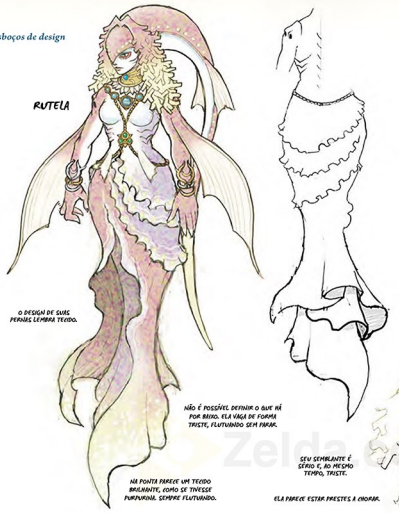


MÁSCARAS DE BATALHA

Máscaras usadas pela tribo Zora nos combates. Apenas a máscara do lado superior esquerdo aparece no jogo. Estou surpreso que eles até desenharam uma máscara usada para as preces por chuvas . . .

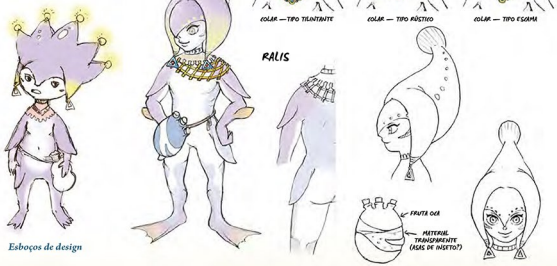
Rascunhos da tribo Zora. Eles se parecem mais realistas se comparados às outras possibilidades. Sua inclusão no jogo poderia marcar uma drástica mudança em relação a como eles se pareciam nos jogos anteriores.

Esboços de design



Rutela é uma rainha Zora, o que é bastante incomum em sua tribo. Dado os esboços de design, podemos dizer que um rei Zora também foi cogitado.

Ralis, filho de Rutela. Vendo todos os seus esboços de design, é possível imaginar o esforço dispendido no visual do seu colar.



Esboços de design

A ilustração à direita seria da armadura que o Rei Bulbin vestiria durante a segunda batalha. A ideia original era que os pedaços de sua armadura fossem caindo conforme Link o golpeasse com a sua espada. Porém, no final das contas, o rei utiliza apenas dois escudos para se defender.

Esboços de design

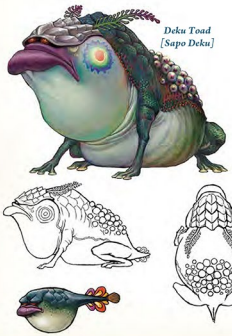
Rei Bulbin

Lorde Bullbo

Monstros

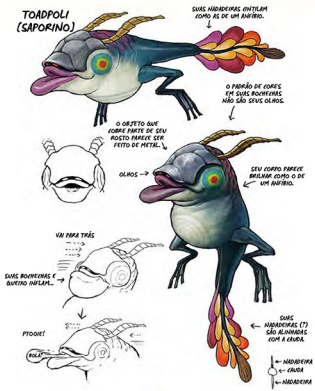
Em se tratando de design, o Deku Toad [Sapo Deku] e o Toadpoli [Saporino] possuem algumas coisas em comum. Isso porque o primeiro foi feito para parecer como um Toadpoli [Saporino] seria após mil anos.

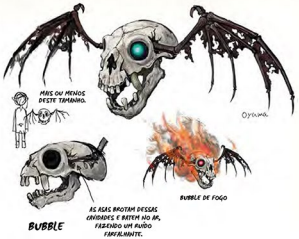
Twilit Bloat [Inseto Gigante das Sombras]



Deku Toad [Sapo Deku]

Ook





Marionete

Skull Kid

Espada da Morte

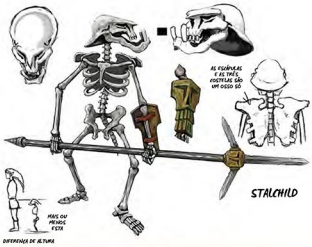
Darkhammer [Martelador]

Esboços de design

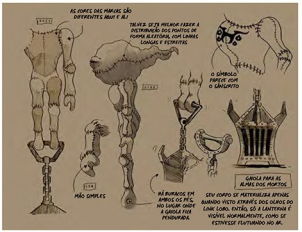
Emissários do Crepúsculo

Cidadãos do Reino do Crepúsculo transformados em demônios por Zant. Assim como Midna, foram desenhados a partir das máscaras.

Esboços de design



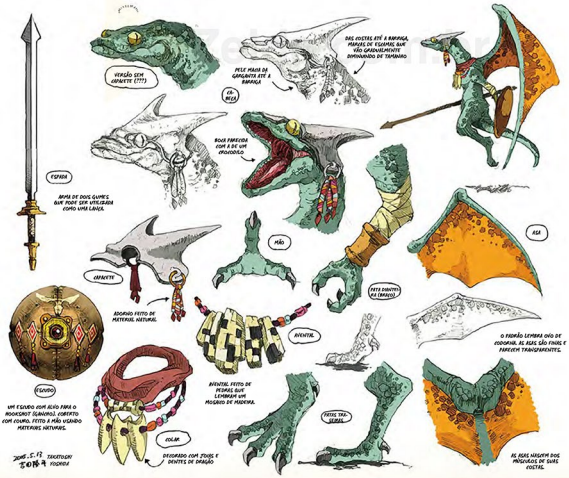
Kargarok das Trevas



Poe Endiabrado

Ao ser derrotado, os Poes Endiabrados deixam para trás Almas de Poes. Por estar muito ocupado caçando Poes no jogo, nem sempre você pode examiná-los bem.

Aeralfos



Itens

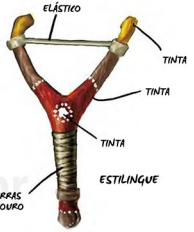
ESPADA MESTRA

O ARCO DE ZELDA

A arma utilizada por Zelda durante a batalha final contra Ganondorf. Suas flechas foram criadas a partir de Espíritos de Luz.

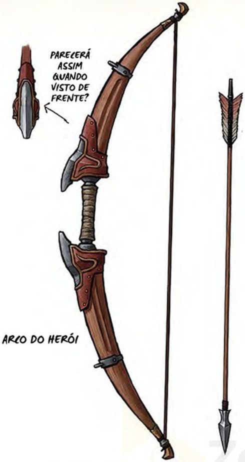
CETRO DA DOMINAÇÃO

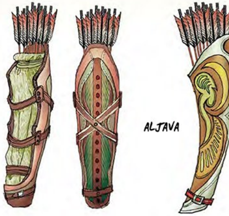
Também conhecido como o Rod of the Heavens [Cetro Celestial]. Permite que estátuas copiem os movimentos de Link, tornando-o um item incomum.

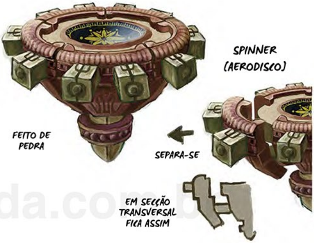


ESCUDO HYLIANO

ESCUDO ORDONIANO E ESCUDO DE MADEIRA


PARECERÁ ASSIM QUANDO VISTO DE FRENTE?
ARCO DO HERÓI


ALJAVA


SPINNER (AERODISCO)
FEITO DE PEDRA
SEPARA-SE
EM SECÇÃO TRANSVERSAL FICA ASSIM

BOTAS DE FERRO
COURO
FERRO
FERRO
FERRO
FERRO
COURO
FERRO
FERRO

TÚNICA ZORA
LADO DA CABEÇA
CONCHAS ALINHADAS
POR FAVOR, FAÇA COM QUE SE PAREÇAM COM CONCHAS
ANEL PRENDEDOR DE CONCHAS.
FRENTE DA CAMISA X3
EM VOLTA DO SAIOTE X5
BOLSA DE CERÂMICA
PEITORAL
FRENTE
COSTAS
FRENTE ←
→ COSTAS
PROTEÇÃO APERTADA
PEITO DO PÉ
COSTAS
LADO DA PERNA
SAIOTE

HAWKEYE (OLHOS DE ÁGUIA)
MATERIAL SIMILAR À PORCELANA, NÃO METÁLICO
← PENAS DECORATIVAS
POR TRÁS
A PARTE QUE ACOMODA OS OLHOS É FEITA DE COURO.

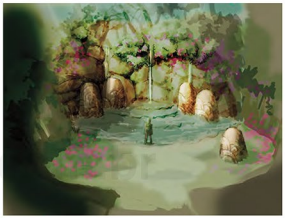
Zelda.com.br

Arte Conceitual

A vila foi idealizada para ser um local repleto de natureza, onde os moradores vivam felizes e ligados intimamente à terra.

Vila Ordon

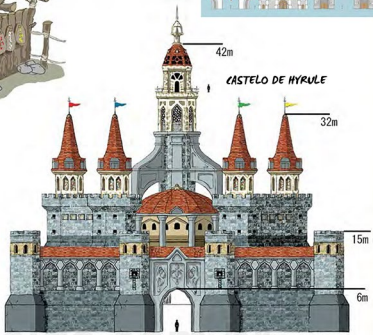
Lago Hylia

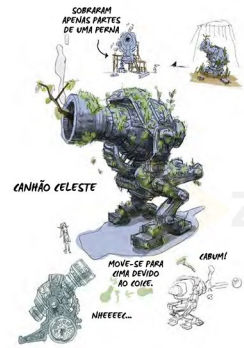


Fonte da floresta

Arbiter's Grounds [Terras da Execução]

LOJA DE LANTERNAS DO CORO





Zelda.com.br

Vila Kakariko

Bosque sagrado

Ponte de Eldin

Originalmente, Link uivaria em sua forma de fera para as estátuas, fazendo-as se mexerem. Entretanto, na versão final do jogo, os jogadores precisam resolver um enigma.

Lutas contra chefes

PORTAL

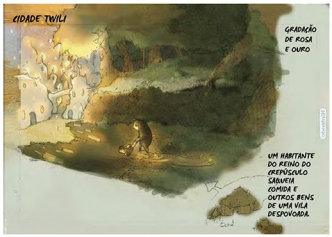
Um esboço conceitual inicial. O restante do design do Reino do Crepúsculo foi baseado em padrões geométricos.

Zelda.com.br

ENTRADA SECRETA

Um gato está sentado próximo à parede. Talvez seja uma ilustração da gata da Telma, Louise, mostrando a passagem secreta para o Castelo de Hyrule.

Fonte do espírito 2



TWILI

Uma ilustração que mostra a rotina de um habitante do Reino do Crepúsculo. Este está roubando comida sorrateiramente de uma vila abandonada.

A batalha final

Fonte do espírito 1

Rascunho da arte principal

THE LEGEND OF ZELDA
Phantom Hourglass

Rei do Oceano

Uma ilustração do Rei do Oceano, a verdadeira forma de Oshus. Ele aparece em sua forma de baleia no fim do jogo.

Linebeck

Linebeck, com seu sorriso arrojado. Linebeck III, um descendente do Linebeck que aparece em Spirit Tracks, tem um rosto idêntico, mas com uma roupa um pouco diferente.

Mutoh & os Cavaleiros do Calcário

À esquerda está uma imagem do Rei Mutoh, que reside na Ilha das Ruínas. À direita, o espírito de um comandante dos Cavaleiros do Calcário que trabalham a serviço do rei. Existem três comandantes ao todo, cada um com uma roupa de cor diferente. O primeiro usa vermelho, o segundo veste verde e o terceiro, amarelo.

Astrid & Kayo

Astrid, a cartomante, e seu servo, Kayo. O design inicial de Kayo é mais ou menos parecido com a sua aparência no jogo lançado, mas a aparência de Astrid foi alterada, incluindo a cor do seu cabelo.

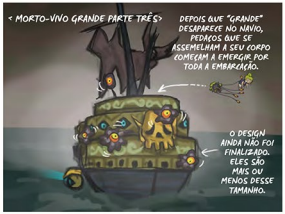
Bellum

A divindade maligna Bellum é o último chefe de *Phantom Hourglas*. Durante seu desenvolvimento, ele foi apelidado de Grande Octo, como um "Grande Octorok".

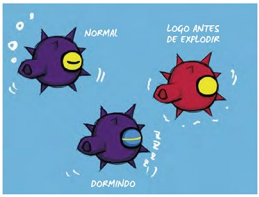
Primeira forma

Segunda forma

Terceira forma



Monstros



OCTOMINA
Estes membros da família Octorok foram desenhados para serem capangas de Bellum.

Gleeok

Yook

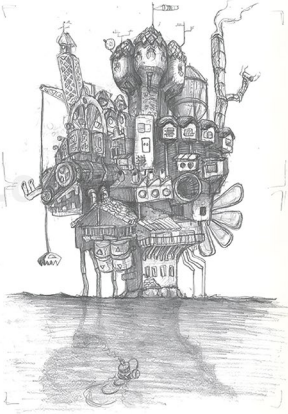
Octorok

Octo Tinteiro

Stalfos

Navio Fantasma

DESIGN DAS ILHAS
Esboços de uma variedade de ilhas. Originalmente, a ilha da direita teria uma nova adição a cada vez que Link a visitasse, ficando, aos poucos, cada vez maior.



MINI BARCO
Um esboço de um barco. Ele parece ser movido por força humana. Atrás de Link, Tingle e seu irmão (?) pedalam incessantemente. Provavelmente, o homem na proa é um dos modelos iniciais de Linebeck.

THE LEGEND OF ZELDA
Spirit Tracks

Link

Esboços de design do uniforme que Link usa durante seu tempo como aprendiz de maquinista. Este foi o primeiro jogo da série Zelda em que Link é retratado usando um uniforme. Talvez o grande número de esboços seja uma prova do esforço da equipe. O design final foi escolhido com base na aparência, se ele parecia ou não um maquinista.

QUERO AS MANGAS ARREGAÇADAS E O PEITO ABERTO PARA FAZÊ-LO PARECER MAIS LEVADO, TENDO APENAS O CHAPÉU PARA DEIXÁ-LO MAIS SÉRIO.

SERIA MELHOR EVITAR QUE ELE ESTIVESSE VESTIDO DE VERDE ENQUANTO CONDUZ O TREM.

O CONTRASTE DE COR ENTRE LINK E ALFONZO. APESAR DE SUAS ROUPAS NÃO SEREM DA MESMA COR, EU QUERIA QUE TIVESSEM O MESMO DESIGN.

MUITO FORMAL.

LINK PODE PARECER MUITO FORMAL...

LINK E ZELDA, POR FAVOR, EVITE TER AMBOS VESTIDOS DE ROSA.

TALVEZ MARROM FUNCIONE.

PRETO O FAZ PARECER FINO.

INSOSSO, MAS TAMBÉM INTERESSANTE.

MACACÃO PODE SER MUITO SIMPLES...

A BANDANA TALVEZ COINCIDA COM O DESIGN DE TETRA...

SEM CHAPÉU.

Zelda

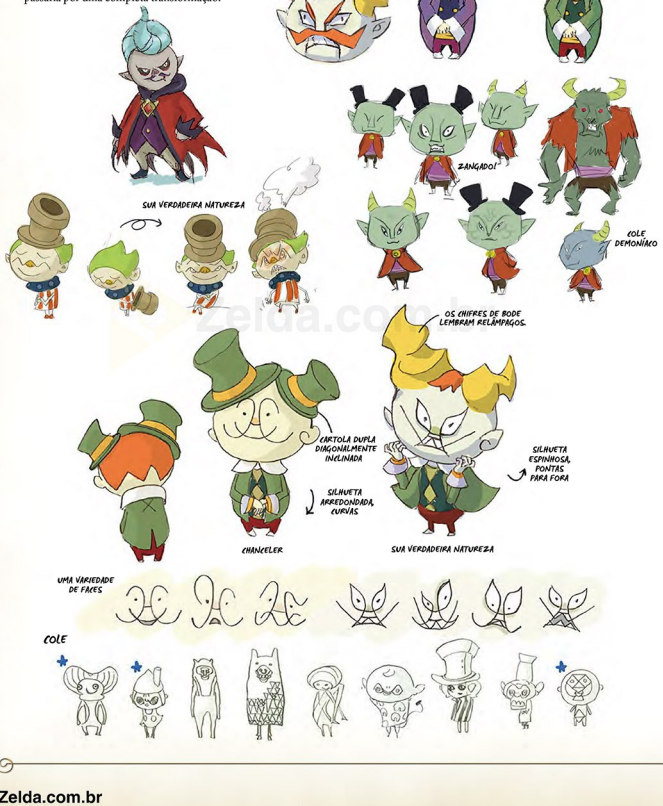
Zelda chama por Byrne de dentro do Fantasma possuído. No canto inferior direito, Byrne é retratado se ajoelhando perante Zelda como um súdito real. No jogo, você os vê se encontrarem pela primeira vez, mas talvez tenha sido originalmente planejado que eles fossem velhos amigos.

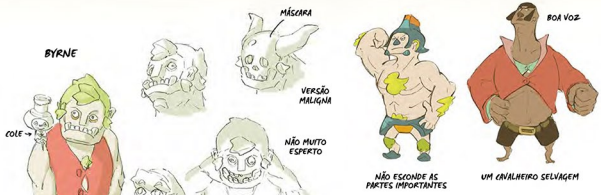
Alfonzo

Alfonzo é um descendente de Gonzo, que apareceu em *The Wind Waker* e *Phantom Hourglass*. Porém, nos seus esboços, a semelhança com seu ancestral não fica clara.

Chanceler Cole

Cole assume o papel de chanceler do Castelo de Hyrule. O que eu posso dizer a partir dos esboços é que, mesmo nos estágios iniciais de desenvolvimento, parece que ele foi planejado como um homem de pequena estatura que passaria por uma completa transformação.



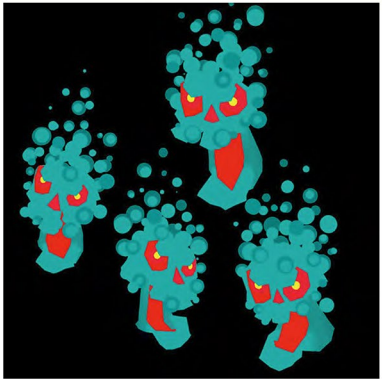


Byrne

Um guerreiro da tribo Lokomo que planeja reviver o Rei Demônio. Alguns esboços mostram Byrne e o Chanceler Cole juntos, o que talvez sugerisse que ficou decidido que seriam cúmplices já no início do desenvolvimento.

Zelda.com.br

Esboços de design



Malladus

Malladus após perder o poder sobre o corpo que possuía. Alguns esboços mostram dois chifres, que é uma das características de sua forma final.

Malladus (Forma Final)

Malladus após possuir Cole durante a batalha final, permitindo que ele tivesse um corpo. No jogo, ele é uma besta demoníaca de quatro patas, mas parece que havia esboços de uma forma humanoide.

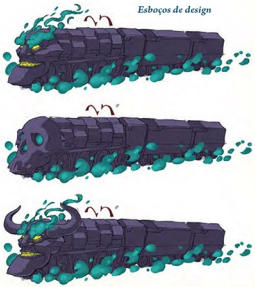
Zelda.com.br

Malladus em seus momentos finais, em agonia depois de perder a batalha. Ele nunca apareceu assim no jogo. É impossível evitar um pouco de pena por ele...

Ilustrações que representam as ideias de luta contra Malladus. Esta ideia foi utilizada na batalha final.

Trem Demônio

Esboços de design



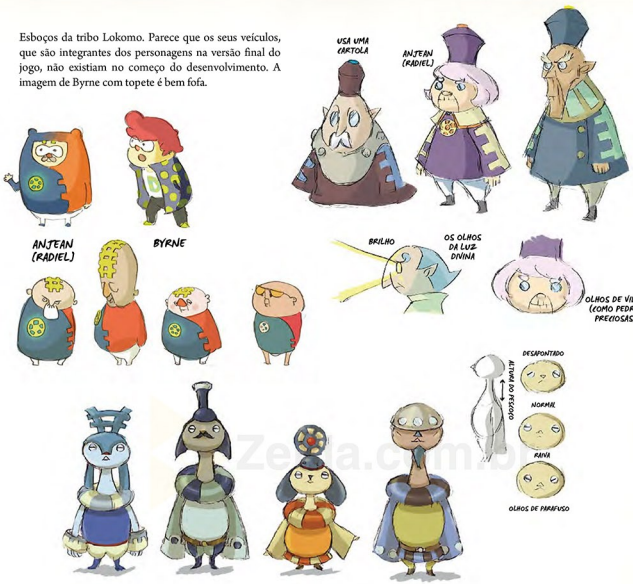
Sábios

Anjean [Radiel], que protege a Torre dos Espíritos, e os sábios da tribo Lokomo, que aparecem em santuários ao redor do mundo e ajudam na busca de Link. No jogo, Anjean [Radiel] é uma anciã, mas também há esboços em que ela é desenhada como um homem.

Esboços de design

Esboços dos vários sábios, seus atributos e os instrumentos que eles tocam. A Sábia das Sombras, à direita, não aparece no jogo.

Esboços da tribo Lokomo. Parece que os seus veículos, que são integrantes dos personagens na versão final do jogo, não existiam no começo do desenvolvimento. A imagem de Byrne com topete é bem fofa.



OS DIVINOS

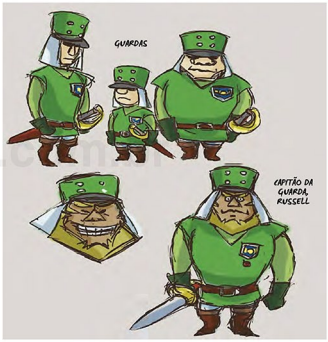
Eles lembram ovelhas e cabras.
Eles possuem chifres e estão sempre sorrindo.
Seus olhos ficam geralmente escondidos (assim você não pode ver suas expressões).
Eles possuem olhos apáticos, como ovelhas.

Moradores de Aboda [Doce Lar]

As crianças da cidade natal de Link, Aboda Village [Vila Doce Lar]. No centro, o amante de travessuras, Joe. À esquerda, sua irmãzinha, Rei. O garoto na direita foi cortado e não aparece no jogo.

Habitantes do Castelo de Hyrule & sua Cidade

Joynas



Guardas do castelo

Shitate

Professor

Moradores de Whittleton [Vila Entalhada]

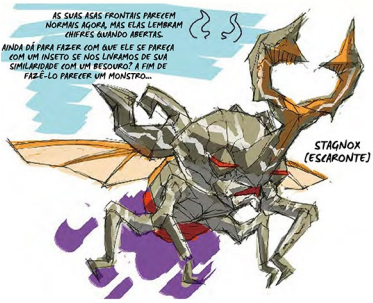
Moradores de Papuchia

Tribo Goron

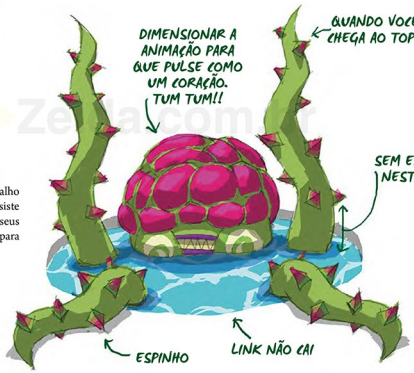
Bunnio [Orélio]

Ferrus

Monstros



PHYTOPS [FITOPLOPE]
Como a maior parte do trabalho em derrotar esse chefe consiste em atacá-lo com a stylus, seus pontos fracos foram feitos para serem claramente visíveis.



Fantasmas

Grande Blin

Geozard [Geogarto]

Geozard Chief [Chefe Geogarto]

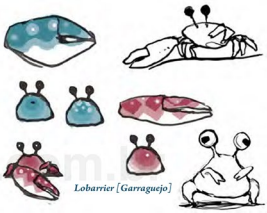
Snapper [Chicotsador]

Heatoise [Flamaruga]

Armos

Mestre da Chave

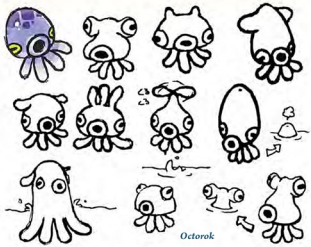
Noturno



Lobarrier [Garraguejo]

Spinut [Giranoz]

Trem Blindado



Octorok

Snurgle [Larapiofante]

Trem das Trevas

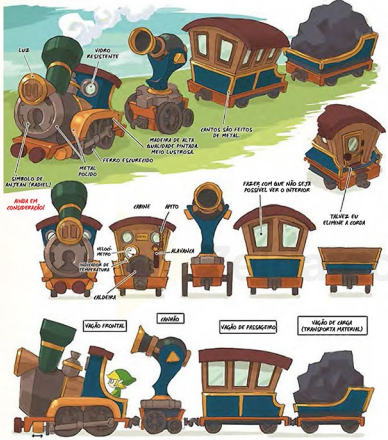
Sir Frosty [Senhor Congelado]

Bulblin e Bullbo

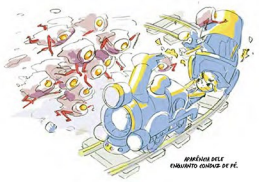
Trens

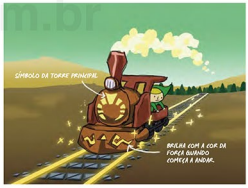
O Trem Espiritual, que transporta Link e seus amigos pela terra. O design do trem é uma modificação do brasão Hyliano. O triângulo está invertido pois ele não é associado com a história da Triforça.

Trem Espiritual

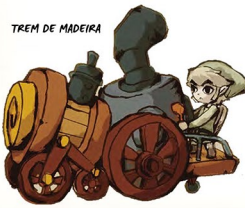


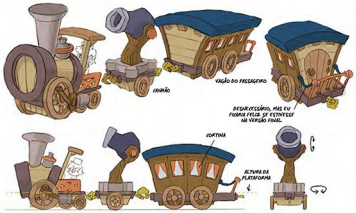
A ROTAÇÃO DO ESSE CONDIZ COM O MOVIMENTO DO PISTÃO



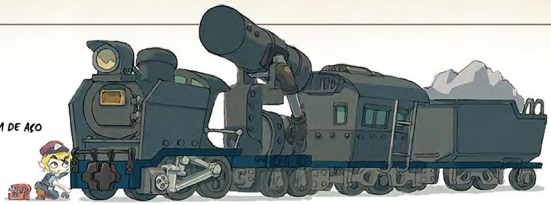


Trem de Madeira

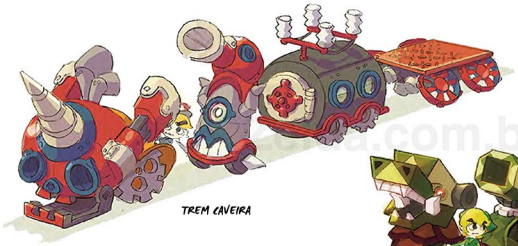




TREM DE AÇO

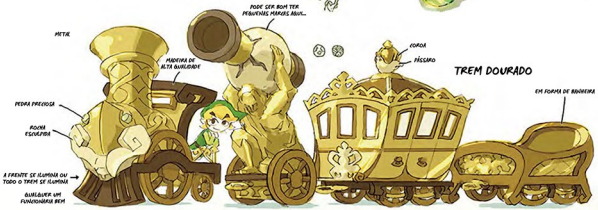


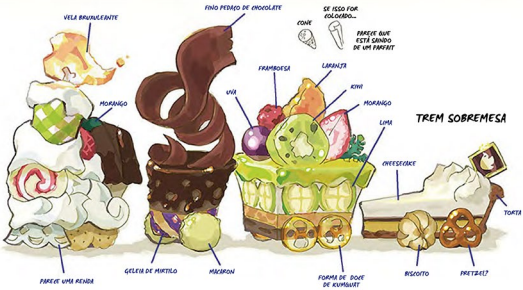
TREM ESTRUTURADO

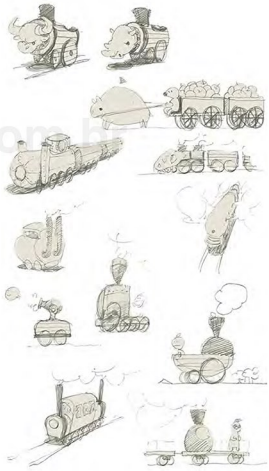


TREM CAVEIRA

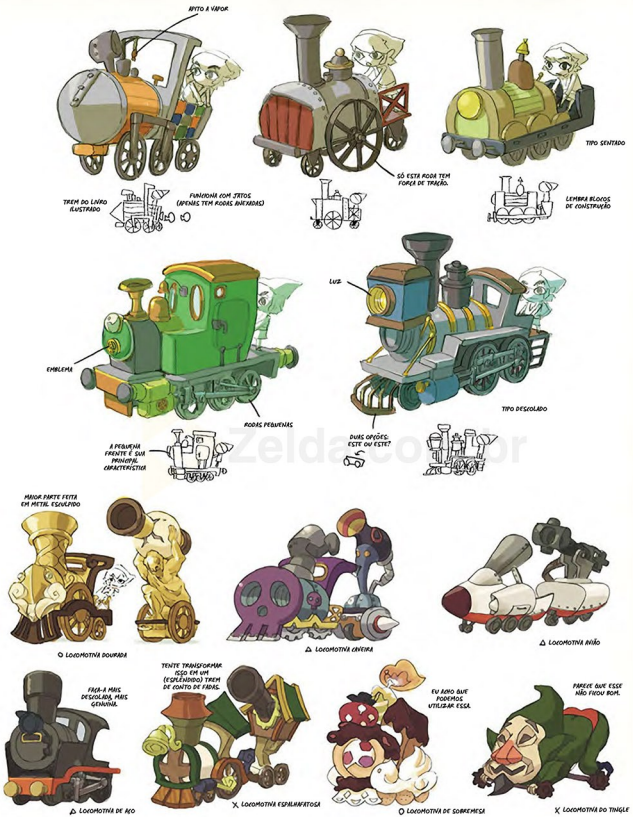
TREM DRAGÃO







Esses esboços retratam uma variedade de veículos - não só trens. As ideias criadas nesse período de tempo são precursoras do navio de Skyward Sword.



Esboços de ilustração retratando vários vagões. São mostrados que nunca apareceram no jogo, inclusive um avião e um com o formato do Tingle.

Et Cetera

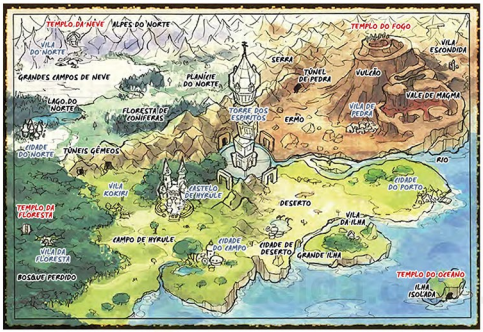
À direita, esboços da Flauta Espiritual. Abaixo, artes conceituais de vários itens, incluindo ilustrações de Link utilizando-os.

BRASÕES

Acima, o símbolo da Torre dos Espíritos e os dos templos espalhados pela terra. À direita, artes conceituais representando os brasões e a bandeira da família real de Hyrule, além de um escudo usado pelos Fantasmas.

Arte Conceitual

Campo



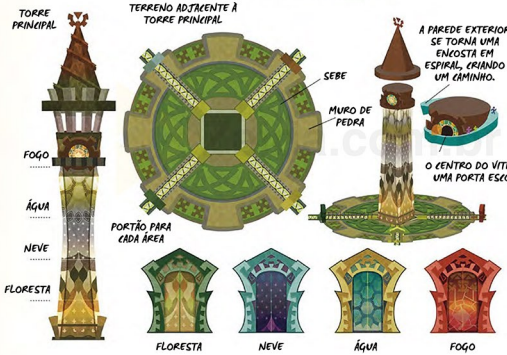
MAPA-MÚNDI

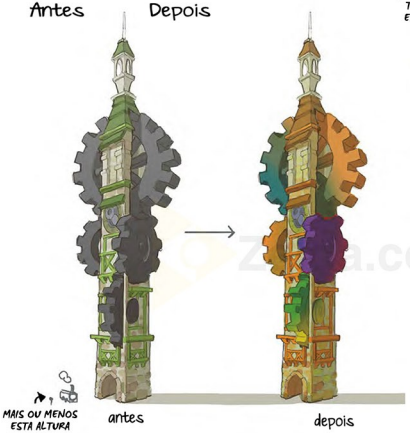
Um mapa-múndi desenhado no início do desenvolvimento. Os designers o consultaram durante o desenvolvimento do jogo, garantindo que, não importa onde o trem estivesse, os jogadores sempre pudessem ver a Torre dos Espíritos localizada no coração do reino.

Força

Torre dos Espíritos

A Torre dos Espíritos é um lugar muito importante para a história e Link a visita várias vezes durante a sua aventura. É provável que a grande quantidade de esboços feitos seja um reflexo dessa importância.





Uma grande quantidade de esboços mostrando engrenagens, rodas e a interseção dos trilhos. São exibidas imagens que variam muito do que é visto no jogo final.

MUDANÇAS NO DESIGN DAS PERSONAGENS

A cada iteração da série, as aparências das personagens foram evoluindo. Aqui, daremos uma olhada nas mudanças na ordem em que elas apareceram.

LINK

1987

THE ADVENTURE OF LINK

Em *The Adventure of Link*, nosso herói agora possui dezesseis anos. Por conta disto, ele parece mais maduro do que no primeiro título.

1986

THE LEGEND OF ZELDA

O Zelda original estabeleceu o já familiar estilo de Link: uma espada, um escudo e uma roupa verde.

1991

A LINK TO THE PAST

A Triforça e um pássaro aparecem no escudo de Link pela primeira vez. O design do escudo foi perpetuado nos outros jogos na série, embora sofrendo muitas variações.

1993

LINK'S AWAKENING

1998

OCARINA OF TIME

Duas gerações de Links aparecem nesta aventura de viagem no tempo. As aparências deles tiveram uma grande influência no design dos protagonistas nos jogos posteriores da série.

2000

MAJORA'S MASK

Apesar de o Link de *Majora's Mask* ser o mesmo que o Link de *Ocarina of Time*, ele passa a impressão de ser um pouco mais aventureiro. Talvez ele tenha amadurecido após sua batalha contra Ganondorf.

2009

SPIRIT TRACKS

2011

SKYWARD SWORD

2007

PHANTOM HOURGLASS

2006

TWILIGHT PRINCESS

A primeira aparição do Link Adulto desde *Ocarina of Time* em 1998. Pela primeira vez na história da série, Link é destro (apenas na versão de Wii).

2004

THE MINISH CAP

2003

A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS

A estreia dos Links multicoloridos para combinar com a capacidade *multiplayer* do jogo. Os quatro Links aparecem novamente em *Four Swords Adventures*, a sequência deste jogo.

2001

SÉRIE ORACLE

2002

THE WIND WAKER

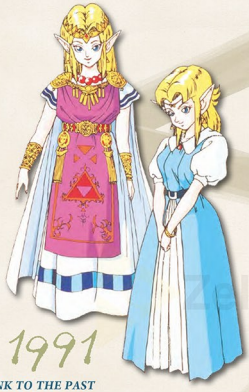
A estreia do "Link olho de gato". Desde então, o seu design tem sido adotado pelos jogos portáteis da série.

Zelda

1986

THE LEGEND OF ZELDA

Uma ilustração da Princesa Zelda. Sua roupa é bem simples comparada com as Princesas Zeldas de *A Link to the Past* em diante. A cor do seu cabelo é vermelha no jogo, ao invés da cor dourada que os fãs estão familiarizados.



1991

A LINK TO THE PAST

A primeira Princesa Zelda com cabelo dourado. O seu design determinou o estilo das Princesas Zeldas que se seguiram.

1998

OCARINA OF TIME

Assim como Link, duas gerações de Zeldas aparecem neste jogo. Também marca a introdução do seu alter ego, Sheik.

2001

SÉRIE ORACLE

Esta encarnação da Princesa Zelda possui proporções mais exageradas, fazendo-a parecer mais fofa. O design de suas roupas imita a Zelda Adulta de *Ocarina of Time*.

2002

THE WIND WAKER

A estreia de Tetra, a pirata. Ela não aparece em sua familiar forma de princesa até a parte final do jogo.

2009

SPIRIT TRACKS

Por ter sido planejada como uma descendente de Tetra, seu estilo é similar à aparência da princesa de *The Wind Waker*. À esquerda, ela é apenas um espírito após perder a posse do seu corpo.

2011

SKYWARD SWORD

2006

TWILIGHT PRINCESS

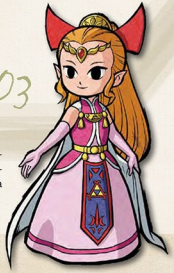
Esta encarnação da Princesa Zelda é a mais madura de todas as outras Zeldas da série até agora. Ela assume uma forma assustadora quando é possuída por Ganondorf na parte final do jogo.

2007

PHANTOM HOURGLASS

2004

THE MINISH CAP



2003

A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS

A Princesa Zelda, como mostrada em *Four Swords*. A grande fita adornando sua cabeça é uma de suas marcas.

Ganon

1998

OCARINA OF TIME

A primeira aparição da encarnação anterior a Ganon, Ganondorf. Seu design como um ladrão demoníaco ruivo foi perpetuado nos títulos posteriores da série.

2001

SÉRIE ORACLE

O design lembra o Ganon que aparece no primeiro jogo da série Zelda. Talvez o tridente que ele utiliza seja o mesmo que ele possui em *A Link to the Past*.

2002

THE WIND WAKER

Embora esta seja a mesma encarnação de Ganondorf que aparece em *Ocarina of Time*, sua aparência é bastante diferente. Ele agora possui o ar de um monarca.

2006

TWILIGHT PRINCESS

Esse design reforça a imagem de um guerreiro vestido em armadura. Sua aparência após sua transformação é ainda mais bestial.

Game Catalog

A série *The Legend of Zelda* gerou inúmeras sequências e *spinoffs*. Aqui, você irá encontrar uma coleção de todos os títulos lançados até o momento. Vamos olhar o passado e observar o quão longe a série chegou.

THE LEGEND OF ZELDA

•Famicom Disk System • Lançado em 21 de Fevereiro de 1986

< Ports >

•Famicom • Lançado em 19 de Fevereiro de 1994

•Famicom Mini 05 (Game Boy Advance) • Lançado em 14 de Fevereiro de 2004

• Virtual Console (Wii) • Lançado em 2 de Dezembro de 2006

O PRIMEIRO JOGO DA SÉRIE

Este lançamento para o Famicom Disk System foi o primeiro jogo da série. Ele também estabeleceu um sistema de uso de itens para a resolução de quebra-cabeças, que acabou por se tornar a essência da série *Zelda*. O jogo incluía uma segunda aventura, que podia ser jogada depois de completar a história principal.

Versão europeia

Zelda.com.br

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

•Famicom Disk System • Lançado em 14 de Janeiro de 1987

< Ports >

• Famicom Mini 25 (Game Boy Advance) • Lançado em 10 de Agosto de 2004

• Virtual Console (Wii) • Lançado em 23 de Janeiro de 2007

UM JOGO DE PLATAFORMA ÚNICO

O segundo jogo da série adotou uma perspectiva lateral quando os jogadores andavam pelas cidades e templos, além das batalhas contra inimigos. Ele possuía mais ação que o primeiro *Zelda*. Um sistema de evolução, raro na série, também foi introduzido. Isso permitiu que os jogadores escolhessem quais habilidades aperfeiçoar quando subiam de nível.

Versão europeia

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

•Super Famicom • Lançado em 21 de Novembro de 1991

< Ports >

• Virtual Console (Wii) • Lançado em 23 de Dezembro de 2006

UMA JORNADA AVENTURESCA ENTRE DOIS MUNDOS

O terceiro jogo da série foi o primeiro a ser lançado para o Super Nintendo. A jogabilidade básica seguiu os passos do *Legend of Zelda* original. Porém, os jogadores agora eram capazes de viajar entre o Mundo da Luz e o Mundo da Trevas e, como resultado, o tamanho do jogo aumentou drasticamente. Além do mais, a habilidade de pegar e jogar objetos foi introduzida na série.

Versão norte-Americana

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING / LINK'S AWAKENING DX

• *Link's Awakening*: Game Boy • Lançado em 6 de Junho de 1993
• *Link's Awakening DX*: Game Boy Color • Lançado em 12 de Dezembro de 1998
< Ports >
• Virtual Console (Nintendo 3DS) • Lançado em 8 de Junho de 2011

O PRIMEIRO ZELDA LANÇADO PARA UM SISTEMA PORTÁTIL

Link's Awakening foi o primeiro título da série a ser lançado para um sistema de jogos portátil. Embora Zelda e Ganon não façam uma aparição, personalidades similares a personagens famosas da Nintendo, como Mario, Yoshi e Chain Chomp, aparecem em papéis secundários. *Link's Awakening DX*, contendo novos quebra-cabeças e calabouços, foi lançado posteriormente.

Link's Awakening
Versão norte-americana

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

•Nintendo 64 • Lançado em 21 de Novembro de 1998
< Ports >
• Virtual Console (Wii) • Lançado em 27 de Fevereiro de 2007

O JOGO QUE FEZ *ZELDA* MUNDIALMENTE FAMOSA

Ocarina of Time foi o primeiro jogo da série a utilizar os gráficos 3D do Nintendo 64. A forma de resolução de quebra-cabeças e o mundo detalhado, renderizado em 3D, encantou jogadores ao redor do mundo e impulsionou a popularidade de *Zelda*. Os jogadores eram capazes de alternar entre Link Criança e Link Adulto à vontade, assim se aventurando nas eras do passado e presente.

Versão australiana

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

•Nintendo 64 • Lançado em 27 de Abril de 2000
< Ports >
• Virtual Console (Wii) • Lançado em 7 de Abril de 2009

A SEQUÊNCIA SOMBRIA DE *OCARINA OF TIME*

Na continuação da história de *Ocarina of Time*, Link tinha três dias para impedir que a lua caísse e destruísse tudo. Os jogadores desbloqueavam novos quebra-cabeças e mudavam o fluxo do tempo ao tocar a ocarina, revivendo continuamente os três dias anteriores ao impacto do corpo lunar. O jogo era caracterizado, em parte, pela habilidade de Link de se transformar usando o poder das máscaras.

Versão europeia

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS / ORACLE OF AGES

•Game Boy Color • Lançados em 27 de Fevereiro de 2001

DOIS JOGOS PELO O TIME DOS SONHOS DA NINTENDO E CAPCOM

Oracle of Seasons e *Oracle of Ages* foram lançados simultaneamente. O fato da Nintendo e da Capcom se unirem para desenvolver os novos jogos da série *Zelda* elevou a excitação dos fãs.

Era possível conectar *Seasons* e *Ages* via um sistema de conexão. Os jogadores podiam desbloquear novos calabouços e itens digitando senhas obtidas durante suas aventuras no jogo irmão.

Oracle of Ages
Versão norte-americana

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

•Nintendo GameCube • Lançado em 13 de Dezembro de 2002

A ESTREIA DO "LINK OLHO DE GATO"

Este jogo adotou uma técnica conhecida como cel shading. Os gráficos animados em 3D renderizavam as expressões faciais de Link, dando um novo fôlego para a série.

Em contraste à terra limitada dos jogos anteriores, *The Wind Waker* se passava no oceano. Os jogadores controlavam um barco e viajavam pelas ilhas para resolver quebra-cabeças. O jogo podia ser conectado ao Game Boy Advance, tornando possível jogar cooperativamente pela primeira vez na história da série.

Versão australiana

Edição limitada da versão Inglesa

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME MASTER QUEST

Esta edição limitada foi distribuída como um bônus na pré-venda de *The Wind Waker*. O disco incluía dois jogos: uma reedição de *Ocarina of Time* para o Game Cube e *Ocarina of Time Master Quest*, uma versão mais difícil do título original. O último era um raro jogo inédito, desenvolvido inicialmente para o periférico do Nintendo 64 conhecido como 64DD ou 64 Disk Drive. Fãs lotaram a pré-venda de *The Wind Waker* na tentativa de obter essa edição limitada.

Zelda.com.br

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

•Game Boy Advance • Lançado em 14 de Março de 2003

< Ports >

• *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition*:
DSiWare (Nintendo DSi/DS XL/3DS) • Distribuído gratuitamente de 28 de Setembro de 2011 a 20 de Fevereiro de 2012

UMA REEDIÇÃO QUE ADICIONOU NOVO CONTEÚDO

Este jogo foi uma reedição de *A Link to the Past* para Game Boy Advance. Os jogadores podiam se conectar através do jogo Four Swords para desfrutar de partidas cooperativas. Uma nova versão deste último foi distribuída em 2011 para comemorar o vigésimo quinto aniversário da série.

Versão europeia

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

•Nintendo GameCube • Lançado em 18 de Março de 2004

FOUR SWORDS APRIMORADO

A sequência de *Four Swords*, um jogo que foi distribuído com a reedição de *A Link to the Past*. Ele incluía três modos: Hyrulean Adventure [Aventura Hylureana], uma campanha solo, Shadow Battle [Batalha Sombria], uma batalha épica que podia ser curtida por até quatro jogadores, e Navi Trackers [Perseguidores de Navi], um jogo que envolvia a coleta de medalhões. No modo multiplayer, os jogadores podiam conectar o Game Boy Advance ao GameCube e usar o sistema como um controle.

Versão norte-americana

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

• Game Boy Advance • Lançado em 4 de Novembro de 2004

ENCOLHA E SE AVENTURE POR UM NOVO MUNDO!
Após o lançamento da série *Oracle* e *Four Swords*, a Nintendo e a Capcom firmaram mais uma parceira. Neste jogo, Link pode se encolher à vontade usando portais entre o mundo macro e o minúsculo mundo Minish. O jogo era repleto de coisas para se fazer, desde fundir Kinstones [Pedras da Sorte] até usar Conchas Misteriosas para coletar estatuetas.

Versão norte-americana

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

• Wii and Nintendo GameCube • Lançado em 2 de Dezembro de 2006
(versão de GameCube vendida online por tempo limitado)

CONTROLES INTUITIVOS AGORA SÃO POSSÍVEIS COM O WII REMOTE!
Twilight Princess estreou como um título de lançamento para o Wii. Fãs foram cativados pelos controles intuitivos, uma marca do Wii, e as proporções realísticas de Link. Os jogadores mudam de forma entre homem e besta, cooperando com Midna para salvar Hyrule do perigo. A versão para Nintendo GameCube, com sua tela espelhada, foi lançada na mesma época. [N.T.: A versão de GameCube é, na verdade, a original]

Versão de Wii norte-americana

Versão de GameCube europeia

LINK'S CROSSBOW TRAINING

Um jogo de tiro vendido em conjunto com o periférico conhecido como Wii Zapper. Ao colocar o Wii Remote e o Nunchuk no Zapper, os jogadores eram capazes de usar seu controle como um tipo de arma chamada besta. O jogo se passa no mundo de *Twilight Princess*. Link, equipado com a besta, atira em alvos e balões, além dos já conhecidos inimigos estabelecidos em Zelda, tais como Keese e Bokoblins.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

• Nintendo DS • Lançado em 23 de Junho de 2007

CONQUISTANDO NOVOS FÃS COM CONTROLES SIMPLES
Este título para Nintendo DS serviu como sequência para *The Wind Waker*. Todas as principais ações, como se mover e atacar, eram feitas com a stylus e o controle simples conquistou novos fãs para a série. Ainda, o jogo possuía a capacidade de escrever notas na tela inferior sensível ao toque, uma marca do DS. Um modo de batalha para dois jogadores também foi incluído, que podia ser acessado pelo Wi-Fi do DS ou por conexões *wireless*.

Versão norte-americana

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

•Nintendo DS • Lançado em 23 de Dezembro de 2009

A PRINCESA ZELDA SE UNE A LINK!

Na continuação de *Phantom Hourglass*, o sistema básico da jogabilidade permaneceu idêntico ao seu antecessor, mas a ambientação mudou do mar para a terra. O meio de transporte de Link sofreu a maior mudança, com o herói viajando de trem ao invés de barco. *Spirit Tracks* também marcou a primeira vez na série em que a Princesa Zelda acompanhou Link em sua aventura como uma personagem jogável. O corpo da princesa foi possuído por um Fantasma em um calabouço e o seu espírito cooperava com Link para resolver quebra-cabeças e progredir pelo jogo.

Versão norte-americana

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

•Nintendo 3DS • Lançado em 16 de Junho de 2011

A EVOLUÇÃO DA OBRA-PRIMA, AGORA NO 3DS!

Esta atualização de *Ocarina of Time* foi lançada para o 3DS. O jogo é mais que uma reedição; ele possui um grande número de melhorias em relação ao original, como belos gráficos 3D, a comodidade da tela de inventário e uso de itens pela tela sensível ao toque, e um modo de visão que utiliza o giroscópio. Os jogadores também podiam se aventurar no desafiador *Ocarina of Time 3D Master Quest* após concluir o jogo.

Versão australiana

Zelda.com.br

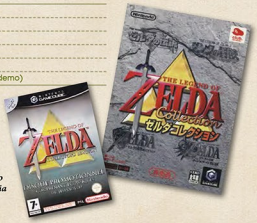
TITÚLOS DE ZELDA RAROS E ELUSIVOS

AQUI, NÓS INTRODUZIMOS ALGUNS TITÚLOS RAROS DE ZELDA QUE AGORA SÃO DIFÍCEIS DE SE OBTER OU QUE NÃO PODEM SER MAIS JOGADOS.

THE LEGEND OF ZELDA: COLLECTOR'S EDITION

Esta compilação foi distribuída através do Club Nintendo em 2004 e podia ser obtida quando se trocava por pontos. Além dos jogos listados abaixo, a compilação também incluía uma coleção de cenas famosas dos títulos anteriores, atiçando os fãs. Como o disco não é mais distribuído, ficou difícil de obtê-lo.

< Títulos Inclusos >
- *The Legend of Zelda*
- *The Adventure of Link*
- *Ocarina of Time*
- *Majora's Mask*
- *The Wind Waker* (versão demo)



Versão europeia

BS THE LEGEND OF ZELDA

Estes jogos foram transmitidos pela Satellaview, um modem via satélite do Super Famicom. Dois títulos foram criados para o sistema: *BS The Legend of Zelda*, baseado no primeiro jogo da série *Zelda*, e *BS The Legend of Zelda: Ancient Stone Tablets*, baseado em *A Link to the Past*. Como a transmissão do Satellaview foi interrompida em 2000, esses jogos não podem ser mais jogados hoje em dia.

Finalizando

Eiji Aonuma, diretor e produtor da Corporação Nintendo e produtor da série *The Legend of Zelda*

Este ano, pudemos celebrar o aniversário de 25 anos da série *The Legend of Zelda* graças a você. Lançamos muitas campanhas para mostrar nossa apreciação pelo apoio que os fãs têm dado à série, como um concerto de orquestra sinfônica em três grandes cidades do mundo e a distribuição do jogo *Four Swords Anniversary Edition* de graça via DSiWare. Depois de tudo isso, eu continuava a me perguntar se não havia sobrado mais nada que pudéssemos compilar em um livro. Foi a partir desse pensamento que *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* nasceu.

Esse livro é dividido em quatro seções. A primeira, "O Início da Lenda", conta a história de *Skyward Sword*, o último jogo da franquia. A segunda, "A História de Hyrule", conta de forma cronológica as eras da série *Zelda*. A terceira é conhecida como "Pegadas Criativas", na qual introduzimos as artes conceituais dos jogos, incluindo esboços iniciais de lançamentos passados. Finalmente, a quarta seção é uma história em quadrinhos especial feita pelas rainhas dos mangás Akira Himekawa.

A seção "Pegadas Criativas" possui uma grande quantidade de material que nunca havia saído dos prédios da Nintendo. Para nos ajudar a compilar essa seção, os membros da equipe foram bastante gentis em se aventurar em pilhas de documentos antigos, em uma experiência semelhante a explorar as profundezas de um calabouço.

A seção "A História de Hyrule" permite que jogadores determinem em que lugar cada jogo da série Zelda se encaixa na cronologia da série. Porém, é preciso ter em mente que os desenvolvedores da série *Legend of Zelda* sempre se perguntam primeiro antes de começar um jogo "Em que tipo de jogo devemos nos focar?" ao invés de "Que tipo de história devemos contar?" Por exemplo, o tema de *Ocarina of Time*, que foi o primeiro *Zelda* em que eu estive envolvido, era "Que tipo de jogabilidade podemos criar em um ambiente 3D?". O tema de *Phantom Hourglass*, que eu ajudei a desenvolver para o Nintendo DS, era "Como podemos fazer um jogo que seja confortável de se jogar usando a Stylus?" Por fim, o tema da última adição à série, *Skyward Sword*, foi "Como podemos usar o Wii Remote Plus para que os jogadores possam manipular livremente a espada?"

Como os jogos foram desenvolvidos dessa forma, pode-

Fotos: Shoji Chudo

A HISTÓRIA DE HYRULE DE Eiji Aonuma

1998 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 64): Diretor de Sistema de Jogo
2000 ..... *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo 64): Diretor de Sistema de Jogo
2002 ..... *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo GameCube): Diretor
2003 ..... *The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords* (Game Boy Advance): Produtor
2004 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (Nintendo GameCube): Produtor
2004 ..... *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (Game Boy Advance): Diretor Surpevisor
2006 ..... *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Wii e Nintendo GameCube): Diretor
2007 ..... *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Nintendo DS): Produtor
2008 ..... Wii Zapper Oficial com *Link's Crossbow Training* (Wii): Produtor
2009 ..... *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (Nintendo DS): Produtor
2011 ..... *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* (Nintendo 3DS): Produtor
2011 ..... *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition* (DSiWare): Produtor
2011 ..... *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Wii): Produtor

-se dizer que os roteiros de *Zelda* foram pensados posteriormente. Como resultado, sinto que até mesmo a história do "A Lenda Começa", em *Skyward Sword*, foi algo que simplesmente veio por acaso.

Folheando as páginas da seção "A História de Hyrule", pode ser até que você encontre algumas inconsistências. Porém, povos como a tribo Mogma e itens, tais como o Beetle [Escaravelho] que aparece em *Skyward Sword*, podem aparecer novamente em outras eras. Dito isso, espero que os fãs tenham a mente aberta o bastante para levar em consideração que é simplesmente assim que se faz *Zelda*.

Posso estar exagerando um pouco, mas eu sinto que desenvolver um jogo de larga escala como *The Legend of Zelda* é parecido com viajar através do oceano como no passado distante. Tenho dito que cada título da série possui um tema. Para mim, isso envolve trabalhar em um sistema [de jogo] que ainda não tive a oportunidade de explorar. É como buscar por um novo continente em que ninguém na Terra jamais esteve.

Partimos do porto sem uma carta náutica sequer, sem saber para onde ir e com a pequena tripulação discutindo entre si sobre para onde ir e o que fazer. Algumas vezes, ficamos à deriva. Em outras, somos atingidos por tempestades e acabamos naufragando. E há ainda os momentos em nos emocionamos por encontrar uma nova terra, mas, quando chegamos na praia, ficamos atônitos ao descobrimos que aquilo não passava de uma ilhota.

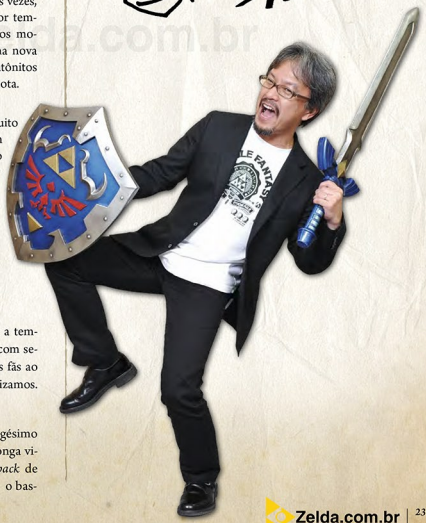
Porém, nós nunca ficamos no mesmo lugar por muito tempo. E, à medida que continuamos seguindo em frente, eventualmente encontramos sinais do novo continente que estivemos buscando um pouco além do horizonte. A tripulação aumenta e juntos navegamos para chegar nesse novo mundo.

Divirto-me muito, o bastante para esquecer as vezes que pensei em abandonar o navio quando a tempestade nos atingia. Se nós conseguimos chegar com segurança até a praia, então terei certeza de que os fãs ao redor do mundo ficarão satisfeitos com o que realizamos. Essa é a maior gratificação de se fazer um *Zelda*.

Ao finalizar *Skyward Sword* a tempo para o vigésimo quinto aniversário da franquia, só agora nossa longa viagem está concluída. Estamos ouvindo o *feedback* de pessoas ao redor do mundo que foram gentis o bastante para jogar o nosso jogo. Esse *feedback* é composto por elogios e críticas. Ainda assim, a voz dos fãs nos dão forças para dar início a mais uma viagem. Para dizer a verdade, essa viagem já começou.

Deixo aqui registrado meus sinceros agradecimentos e apreço pelo suporte contínuo que vocês dão *À Lenda de Zelda*.

Nunca parem de jogar *Zelda*!
Eiji Aonuma



PARE!

Esta é a parte de trás do mangá!

Este mangá está traduzido para o Português, mas organizado no formato de leitura da direita para a esquerda para manter a orientação visual da forma originalmente desenhada e publicada no Japão. Se você nunca leu quadrinhos desta forma antes, dê uma olhada no diagrama abaixo para ter uma ideia de como proceder. Você vai começar pelo canto superior direito e irá ler cada balão e painel indo da direita para a esquerda. Deve demorar um pouco para se acostumar, mas você deve pegar o jeito bem rápido. Divira-se!
(E se este é o milionésimo mangá que você lê dessa forma, ignore!)

Deixe-me guiá-lo por este conto. Foi escrito no coração de um jovem garoto, tal qual puro e fresco pergaminho...
...uma história que tece destinos e segue pela eternidade.
Apesar de termos sido separados pelo tempo e a distância, meu espírito sempre estará com você...
Fim
Agradecimento especial:
NHEIRA / Kishino

Zelda.com.br

FWAPP
FWAPP
POR ALGUM MOTIVO...
...FOI ISSO QUE SENTI QUE OS OLHOS DO ASA CELESTE VERMELHO ESTAVAM ME DIZENDO.
"OLÁ, POR MUITO TEMPO ESPEREI...
...POR ESTE MOMENTO."
Zelda.com.br

A LIÇÃO AQUI É DE QUE DEVEMOS SER FIÉIS AOS SEUS ENSINAMENTOS.
...TAL ERA A BENEVOLÊNCIA DA DEUSA.
LINK!
ふわ…
yawn…

AQUELE PÁSSARO VERMELHO!
POR QUE SERÁ?
EU NÃO DIRIA QUE ESTOU ESPECIALMENTE ENTEDIADO...
...MAS DESDE PEQUENO, SEMPRE ME PEGUEI OLHANDO PARA O CÉU.
O Q--
MAS QUE--?!
ESTÁ VINDO NESSA DIREÇÃO!!

Zelda.com.br

SEMPRE QUE A TERRA DE HYLIA ESTIVER EM PERIGO...
...NÓS DEVEMOS REENCARNAR...
EU ME ASSEGURAREI DE QUE SEU GENTIL E HONROSO ESPÍRITO VIVERÁ ETERNAMENTE.
E EU... EU DEVO ABANDONAR MINHA DIVINDADE. NA PRÓXIMA VEZ QUE NOS ENCONTRAMOS, ESPERO ESTAR À SUA FRENTE COMO UMA SIMPLES HUMANA.
...milhares de anos depois...
Então...

Zelda.com.br

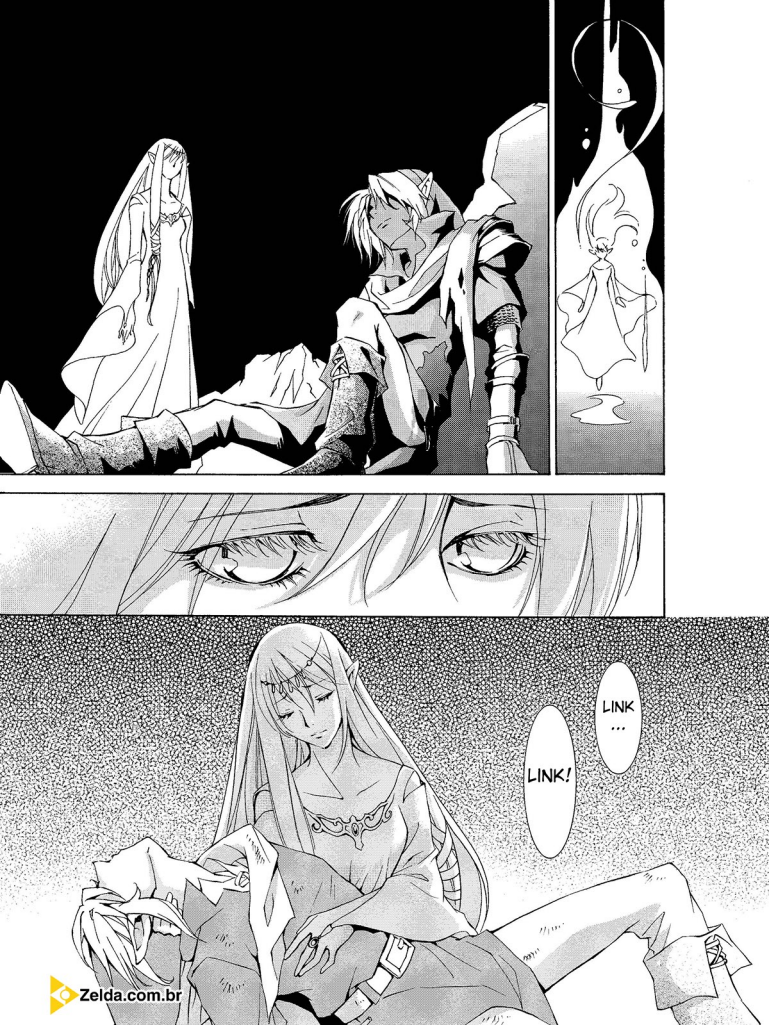
A ESPADA FOI TEMPERADA PELO SEU ESPÍRITO.
VOCÊ A ACORDOU ...
...E SERVIRÁ COMO SEU MESTRE POR TODA A ETERNIDADE ...

O SEU APRISIONAMENTO FOI DESEJADO PELOS CÉUS. FOI DESTINADO A FAZÊ-LO FORTE.
COMO UMA ESPADA MARTELADA E AFIADA, A FIM DE QUE NUNCA SE QUEBRE.
ERA NECESSÁRIO PARA TORNÁ-LO APTO A EMPUNHAR A ESPADA MESTRA...

ISSO PORQUE VOCÊ AMA PROFUNDAMENTE A TERRA DE HYLIA ...
...E TODO O SEU POVO.
... COMO EU AMO.

MAS POR CAUSA DISSO, SUA VIDA FOI CHEIA DE SOFRIMENTO.
EU O OBSERVEI...
...E SENTI SUA DOR COMO UMA FACA EM MEU CORPO.

Zelda.com.br



Zelda.com.br

Onde você escondeu os triângulos dourados?!
UM LUGAR SAGRADO QUE O MAL NUNCA VIOLARÁ.
ELES ESTÃO EM UM LUGAR QUE VOCÊ JAMAIS ALCANÇARÁ.
PARA SER PROTEGIDO PELO MEU POVO DEVOTO.
Foram colocados nas mãos de humanos?!
Maldita seja, deusa...
E quando esse dia chegar, a tribo demoníaca governará o mundo como reis!
Não pense que isso acaba aqui.
Aquele poder absoluto será meu.
Zelda.com.br

...MAS MEU CORPO ESTÁ PESADO.
PARECE QUE ESTOU PRESO AO CHÃO. NÃO POSSO ME MOVER.
MALDIÇÃO!
ASA CELESTE, EU SINTO MUITO POR NÃO PODER CUMPRIR A PROMESSA.
MAS, PÁSSARO ESCARLATE, EU ESPERO QUE CONSIGA, DE ALGUMA FORMA, CONCEDER MEU ÚLTIMO DESEJO.
AH...
NÃO SINTO MAIS DOR.
MEU ESPÍRITO
SEMPRE ESTARÁ
COM
VOCÊ...
Zelda.com.br

WHMP
ROGO PELA FELICIDADE DE VOCÊS, DO FUNDO DO MEU CORAÇÃO.
QUE VOCÊS PROSPEREM, MEUS CAMARADAS.
NA VERDADE, EU GOSTARIA DE ASCENDER AOS CÉUS COM VOCÊS...

Zelda.com.br

A ESPADA MESTRA SE TORNOU UM PILAR ENTRE O CÉU E A TERRA...
...GUIADA PELO ASA CELESTE...
...ELA ASCENDEU AOS CÉUS...
GRR
RR
KRR
LINK!! PULE PARA A LUZ-- POR FAVOR!!
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?! DEPRESSA!!
Zelda.com.br

Zelda.com.br

ESTAMOS SUBINDO AOS CÉUS!! REÚNAM-SE NO CASTELO!

KRR

GRR

KRR

KRR

RRRAAHH

LINK!!

A ES-PADA!

KRR

SE VOCÊ DEMORAR, SERÁ DEIXADO PARA TRÁS! RÁPIDO!

PEGUE-A!!

KRR

GRR

Zelda.com.br

VIVAM E TENHAM DESCENDENTES-- ONDE AS MÃOS MALÉVOLAS NÃO POSSAM ALCANÇÁ-LOS, ALÉM DO GRANDE MAR DE NUVENS, NO MAIS ALTO LIMITE DO CÉU.
MINHA NAÇÃO... MEU AMADO POVO DE HYLIA... MEUS HUMANOS.
E LÁ...
... PROTEJAM O LEGADO DOS DEUSES-- A TRIFORÇA-- DOS SERES MALIGNOS!
Com um único brandir de espada, a deusa Hylia abriu a terra.
Zelda.com.br

ASA CELESTE, VOCÊ IRÁ MOSTRAR OS CÉUS AO NOSSO POVO?
EU PEÇO SUA ORIENTAÇÃO.
CONTANTO QUE VOE COMIGO DE AGORA EM DIANTE.
SIM...
EU JURO!
Naquele momento, como se oferecessem uma bênção, três dragões apareceram e cercaram os dois.
ESTE SÍMBOLO-- O QUE...?!
HERÓI! APRESENTA TUA ESPADA DIANTE DA DEUSA!
O LEGADO DOS DEUSES RESIDE DENTRO DA ESPADA MESTRA.

Zelda.com.br

AS--
ASA CELESTE?!
SUBA EM MINHAS COSTAS.
ESTIVE ATENTO À SUA BATALHA.
VOCÊ QUER DIZER QUE ME ACEITARÁ COMO SEU CONDUTOR?
NÓS IREMOS LUTAR JUNTOS... POR TODA A ETERNIDADE!

Zelda.com.br

...MAS ANTES DISSO, EU IREI DERROTÁ-LO!
EU NÃO TENHO MEDO DE MORRER ...
Qual o problema, covarde?! Você não é nada sem seus deuses.
Chore! Grite! Vire-se e fuja!
Tire sua armadura e ajoelhe-se perante a mim, e talvez eu lhe conceda a honra de nos servir.
Ou prefere que estas garras lhe rasguem pela metade?
Verme tolo!
MINHA TERRA NATAL...
OS BELOS ARES...! AS MONTANHAS... OS RIOS...
...REDUZIDA A ISTO.
SERÁ ESTA A ÚLTIMA COISA QUE VEREI...!?
Zelda.com.br

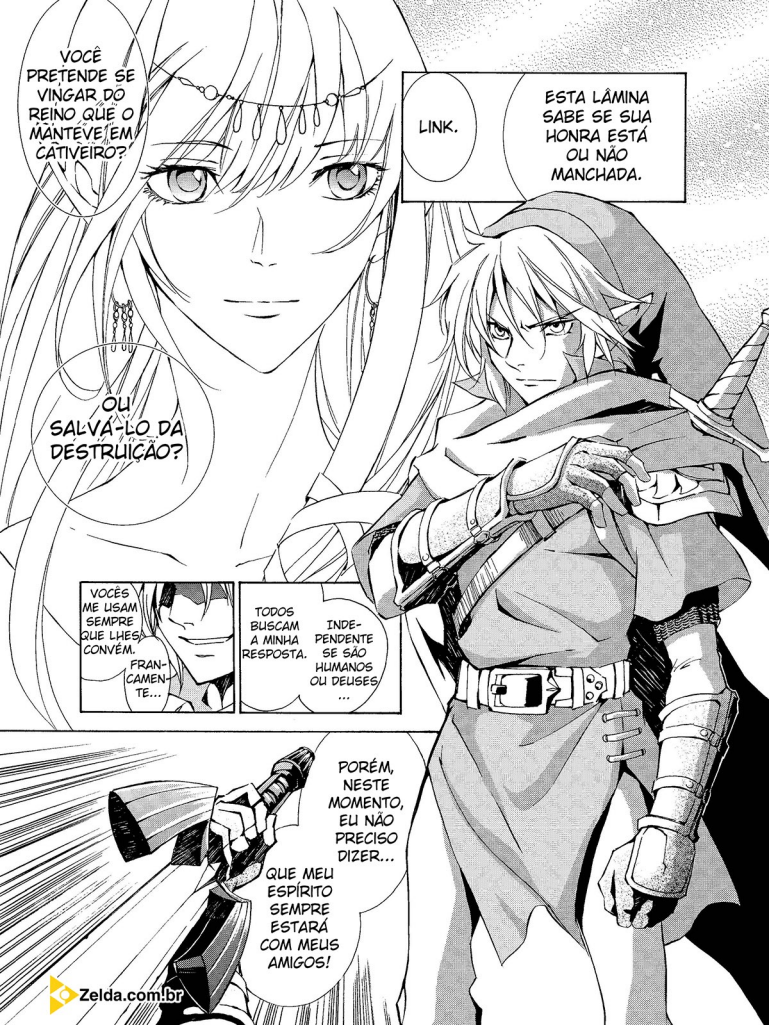
SUAS DISTANTES ORAÇÕES NÃO VÃO DERROTAR OS DEMÔNIOS!
OS HUMANOS ESTÃO EM GUERRA. VOCÊS IRÃO AJUDÁ-LOS!
CRIATURAS DO MUNDO INFERIOR. SERVOS DA DEUSA.
Vastos números de humanos foram dizimados.
Ao longo de sete dias e sete noites, o exército da deusa lutou bravamente contra o exército do Rei Demônio.
Porém, mesmo sendo poucos, o corajoso povo continuou a lutar com sua determinação inabalável.
Zelda.com.br

Desejos perversos atacaram a superfície do mundo, manchando-a com a cor da obsidiana...
...e as montanhas, as planícies e tudo que era puro na terra foi impiedosamente destruído pelo fogo.
É O FIM DO MUNDO!
OH, DELISA! NÃO VIRÁ NOS ACUDIR?
ALGUÉM IRÁ NOS SALVAR!
OS DEUSES NÃO IRÃO NOS ABANDONAR NESSE MOMENTO DE NECESSIDADE.

Zelda.com.br

ACENDAM AS FORNALHAS!
COM A FORÇA DA DEUSA, NÓS IREMOS ATÉ OS CÉUS!
A Espada Mestra foi quebrada pelas mãos do herói, derretida pelas intensas chamas...
...martelada...
...e renascida do sofrimento.
Enquanto isso...
...a deusa tentava desesperadamente conter um mal inimaginável.
Desta vez, eu reinarei sobre tudo...
...Assim que o legado dos deuses for meu!

Zelda.com.br


VOCÊ PRETENDE SE VINGAR DO REINO QUE O MANTEVE EM CATIVEIRO?
OU SALVÁ-LO DA DESTRUIÇÃO?
LINK.
ESTA LÂMINA SABE SE SUA HONRA ESTÁ OU NÃO MANCHADA.
VOCÊS ME USAM SEMPRE QUE LHES CONVÉM.
FRANCAMENTE...
TODOS BUSCAM A MINHA RESPOSTA.
INDEPENDENTE SE SÃO HUMANOS OU DEUSES...
PORÉM, NESTE MOMENTO, EU NÃO PRECISO DIZER...
QUE MEU ESPÍRITO SEMPRE ESTARÁ COM MEUS AMIGOS!
Zelda.com.br

AS MÃOS DO HERÓI MAIS HONRADO DESTA TERRA.
A ESPADA MESTRA, UMA LÂMINA QUE REPELE O MAL, IRÁ DIVIDIR A TERRA...
...E ATUARÁ COMO UM PILAR PARA SUPORTAR A REGIÃO ENQUANTO ASCENDE AOS CÉUS.
DEUSA, FUI APRISIONADO POR UM LONGO TEMPO E MINHA HONRA FOI MANCHADA.
JAMAIS PODERIA COLOCAR AS MINHAS MÃOS NESTA ESPADA SAGRADA.
CONTUDO, ELA FOI CRIADA PELOS DEUSES, DESTINADA APENAS PARA NOSSO USO.
PARA EXERCER SEU PODER NO MUNDO DA SUPERFÍCIE, ELA DEVE SER REFORJADA POR MÃOS HUMANAS.
Zelda.com.br

O TEMIDO REI DEMÔNIO DEVASTARÁ EM BREVE O MUNDO DA SUPERFÍCIE COM SUAS CHAMAS DESTRUTIVAS.
...
EU NÃO POSSO FICAR INDIFERENTE ENQUANTO MINHA TERRA E MEU POVO CAEM EM DESGRAÇA.
SE É ASSIM, ENTÃO ME MOSTRE DO QUE UM SER HUMANO É CAPAZ!
O ASA CELESTE MOSTRARÁ O CAMINHO.
MEU POVO, VOCÊS PODEM ESCAPAR PARA OS CÉUS.
E O ASA CELESTE JÁ NOS DEIXOU.
NÃO SOMOS PÁSSAROS.
PARA OS CÉUS?!
Zelda.com.br

ALGUÉM DIGNO DE SER MEU CAVALEIRO!!
ALGUÉM CAPAZ DE LUTAR AO MEU LADO CONTRA O REI DEMÔNIO!
"INÚTEIS" ?!
SE VOCÊ BUSCA ALMAS PARA LUTAR AO SEU LADO, ESTAMOS BEM AQUI, ASA CELESTE!
NÓS VAMOS DERROTAR O REI DEMÔNIO!
LINK, UM CAVALEIRO DA TERRA DE HYLIA.
OH? E QUEM SERIA VOCÊ?
OS HUMANOS PODEM PARECER PEQUENOS AOS OLHOS DE UM DEUS...
...MAS HÁ AQUELES ENTRE NÓS COM CORAGEM O SUFICIENTE PARA LUTAR!

Zelda.com.br

ESPEREM! CESSAR FOGO!

TEM ALGUÉM MONTADO NELE!

EU SOU A DEUSA BRANCA, HYLIA.

ESTE É UM ASA CELESTE, UM PÁSSARO DOS DEUSES.

DEUSA ?!

É A DEUSA GUARDIÃ DE HYLIA!

Wha--?!

HUNF! NOSSA BUSCA É EM VÃO, HYLIA.

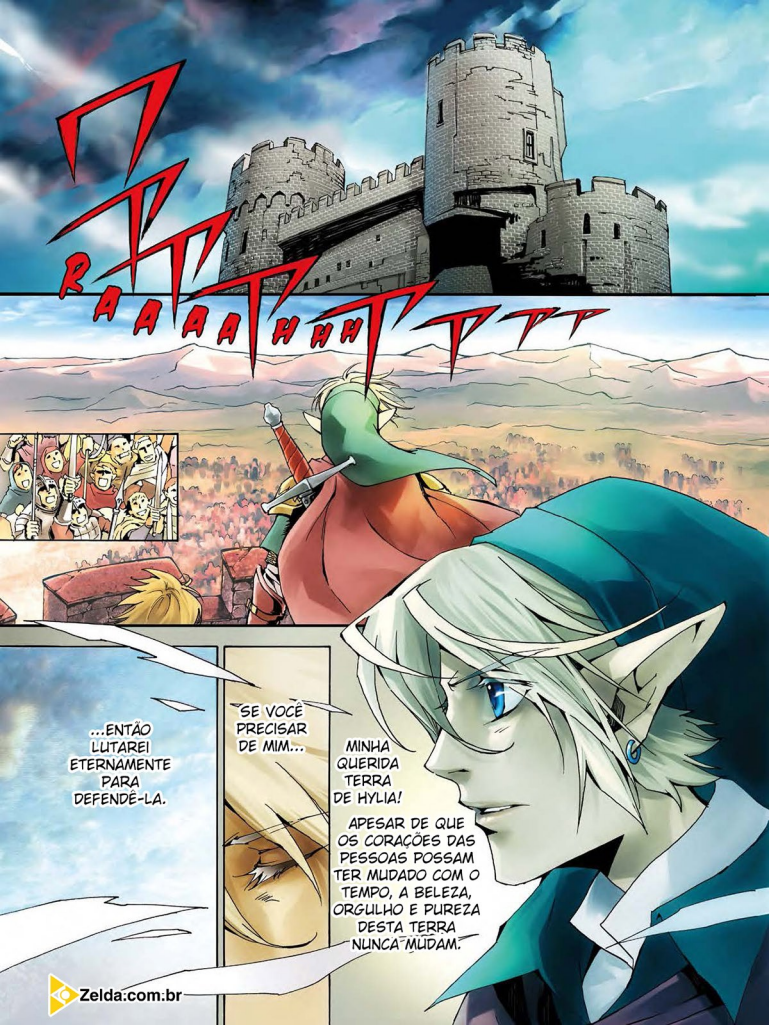
ESTÃO TÃO AMEDRONTADOS QUE NÃO CONSEGUEM DISCERNIR DEUSES DE DEMÔNIOS! ISSO MOSTRA QUÃO INÚTEIS SÃO ESSES HUMANOS.

AQUELE QUE BUSCO NÃO ESTARÁ NESTE PLANO INFERIOR.

Zelda.com.br

LUTEMOS JUNTOS, FILHOS DE HYLIA.
EI! O QUE É AQUILO?
UM PÁS-SARO?
ESTÁ VINDO PARA CÁ!
É UM DEMÔNIO! UM DEMÔNIO VEIO NOS ARACAR!
DISPARAR FLECHAS!
FWUP
FWIP
CLAMOR

Zelda.com.br

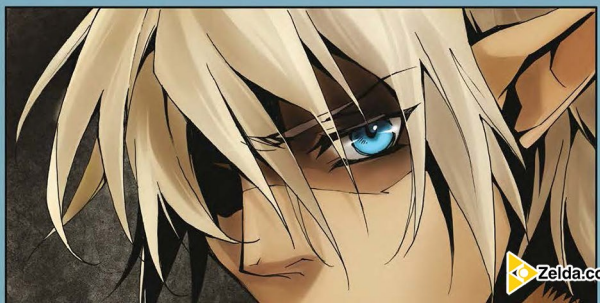

RAAAAHHH
MINHA QUERIDA TERRA DE HYLIA!
APESAR DE QUE OS CORAÇÕES DAS PESSOAS POSSAM TER MUDADO COM O TEMPO, A BELEZA, ORGULHO E PUREZA DESTA TERRA NUNCA MUDAM.
SE VOCÊ PRECISAR DE MIM...
...ENTÃO LUTAREI ETERNAMENTE PARA DEFENDÊ-LA.

Zelda.com.br

E EU AQUI PENSANDO...
...QUE PODERIA DESCANSAR EM PAZ.
MAS SE QUEREM TANTO ACORDAR O LEÃO...
...DEEM A ELE SUAS PRESAS!

Zelda.com.br

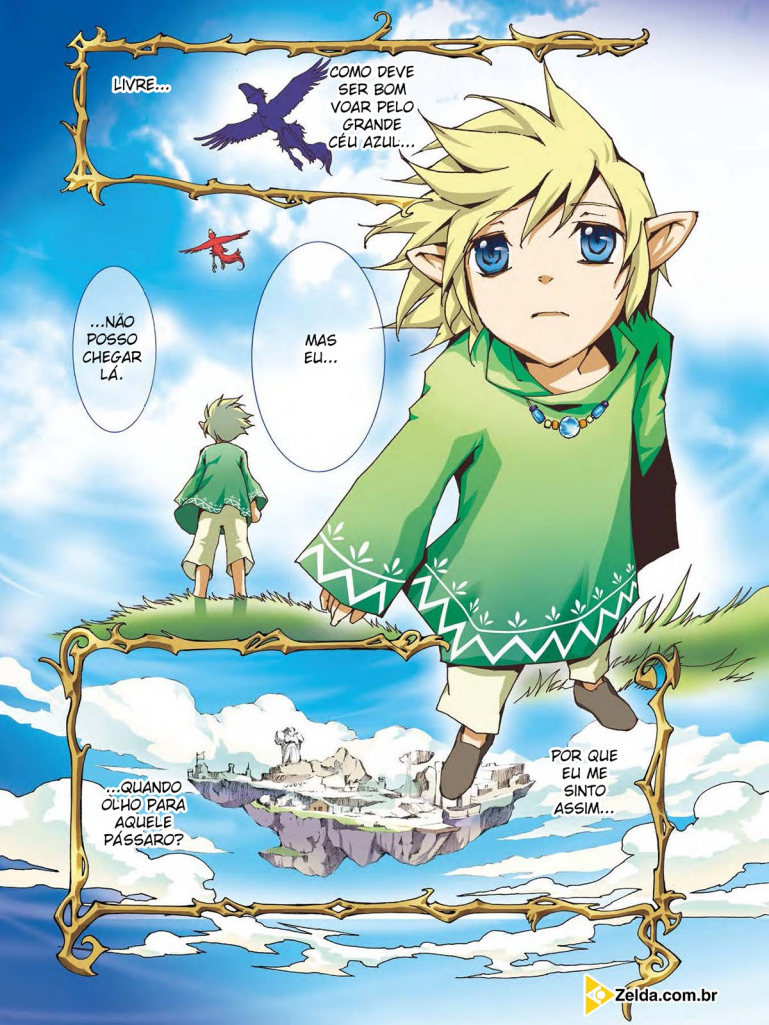
ALÉM DO QUE, MINHA ESPADA ESTÁ QUEBRADA. EU NÃO CONSIGO NEM MAIS CORRER.
E AGORA QUE É CONVENIENTE PARA VOCÊS, QUEREM QUE EU LUTE?
FORAM VOCÊS, MEU PRÓPRIO POVO, QUE DISSERAM QUE NÃO HAVIA MAIS NECESSIDADE DE UM HERÓI PODEROSO.
O EXÉRCITO DO REI DEMÔNIO ESTARÁ AQUI EM BREVE.
POR FAVOR, SAIA PARA A LUZ DO DIA.
LORDE DIAGANIS, O HOMEM QUE DIFAMOU VOCÊ, FOI MORTO PELO REI DEMÔNIO.
É UMA HONRA PRESENTEÁ-LO COM ESTA ESPADA.
LINK, NOSSO HERÓI.
ORVILLE A TEM GUARDADO NESSES ÚLTIMOS QUATRO ANOS.
A SUA ARMA.
NOSSO PEQUENO...
... MAL-ENTENDIDO FOI RESOLVIDO. SUA PREMONIÇÃO DE PERIGO ESTAVA CERTA. ESTAMOS CIENTES DISSO AGORA.
VOCÊ É O ÚNICO QUE PODE IMPEDIR O REI DEMÔNIO E PROTEGER HYLIA!
Zelda.com.br



Zelda.com.br

Muito abaixo de Celéstia -- a cidade nos céus onde o jovem Link agora se encontra, debaixo do espesso mar de nuvens...
...há um mundo no qual as pessoas chegaram a viver.
KRKOWW...
THRR
THRR
THRR
CLIP
CLOP
CLIP
CLOP
KREEE
KREEAK...
Na época em que ainda era chamado de "a terra de Hylia"...
...uma era sombria estava se formando, envolta em medo e traição.

Zelda.com.br

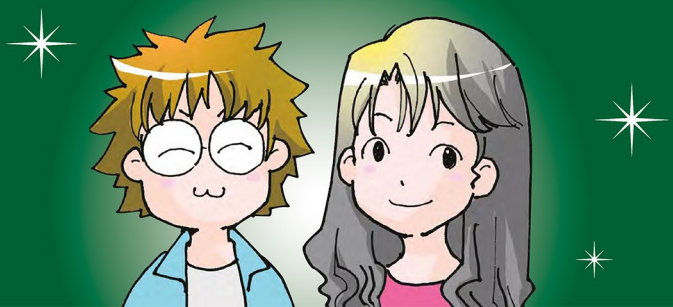

LIVRE...
COMO DEVE SER BOM VOAR PELO GRANDE CÉU AZUL...
...NÃO POSSO CHEGAR LÁ.
MAS EU...
...QUANDO OLHO PARA AQUELE PÁSSARO?
POR QUE EU ME SINTO ASSIM...
Zelda.com.br

Este mangá é baseado no jogo *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Possui elementos-chave de sua história.

Mensagem de
Akira Himekawa

Parabéns pelo vigésimo quinto aniversário da criação de *The Legend of Zelda*!! Parabéns também pelo lançamento mais aguardado de toda a série: *Skyward Sword*. Estivemos encarregadas de criar as versões em quadrinhos da série *Zelda* desde 1999. Ficamos muito agradecidas por aqueles que curtem o mangá tanto quanto curtem os jogos. Fomos capazes de fazer diversos volumes e, em 2010, fomos escolhidas pelo público para uma premiação de mangás na Alemanha. Muito obrigada! Bom, já faz doze anos desde nosso último desenho de um Link adulto em um mangá, não? Nós fritamos nossos cérebros mais do que quando trabalhamos em outros mangás, pois queremos fazer algo que faça jus ao vigésimo quinto aniversário da série e faça ligação com o *Skyward Sword*, mas que tudo também coubesse em trinta e duas páginas. Acreditamos que conseguimos fazer um curta especial que vem a ser "o primeiro conto de *Zelda*". Desde quando a Nintendo começou a fazer video games, ela trouxe ao mundo muitos jogos e fãs, mas nós sentimos que *Zelda*, em particular, é uma das raras séries com milhares de fãs pelo mundo apaixonados de forma incondicional. Nós criamos esse mangá com todos esses fãs de *Zelda* em mente. Esperamos que gostem!

Akira Himekawa é um pseudônimo, ou um "nome composto", do par de mangakás A. Honda e S. Nagano (autorretratos abaixo). Elas estrearam no Weekly Shonen Sunday *em 1991. Em 1999, elas começaram a serialização de* The Legend of Zelda: Ocarina of Time *na* Shogaku gonesei *(Alunos da 5ª série) e* Shogukaku rokunensei *(alunos da 6ª série). Dez volumes de seus mangás de* The Legend of Zelda *já foram publicados pela Shogakukan.*



NASCE A LENDA!!

Uma história exclusiva para o 25º aniversário d'A Lenda de Zelda

BÔNUS ESPECIAL DE 32 PÁGINAS!!

Mangá por
AKIRA HIMEKAWA

A LENDA DE ZELDA
Espada Celestial

© 2011 Nintendo

Zelda.com.br

THE LEGEND OF ZELDA™
HYRULE HISTORIA

A FRANQUIA *THE LEGEND OF ZELDA*™ definiu o padrão da indústria pela jogabilidade fascinante e enredos imersivos. A cada aventura, os jogadores descobriam uma história de destinos entrelaçados e heróis surgindo de inícios humildes para superar as mais impossíveis adversidades.

Agora, a Dark Horse Books e a Nintendo o convidam a mergulhar na criação de uma das mais amadas séries de todos os tempos. Contendo artes conceituais nunca antes vistas, designs de personagens, a cronologia oficial dos jogos, a história de Hyrule e muito mais, *A Lenda de Zelda: Hyrule Historia* traz uma visão sem precendente da criação da série *Legend of Zelda*™!

DARK HORSE BOOKS
Zelda.com.br
Nintendo
ISBN 978-1-61655-041-7
DarkHorse.com | Nintendo.com | Zelda.com.br