



ENG1000
Introdução à Engenharia

1421515	Vinicius A. C. Mascarenhas
1520167	Gabriel P. Dantas
1521018	Lucca Buffara de Almeida
1520878	Leonardo Fiorito
1521069	Roberto Tavares

Professor

Augusto Baffa

Técnico(s)

Luís Fernando

Monitores

Luís Fernando

Amanda Santos

Marcello N. Bernardes

A Lust for Power

Rio de Janeiro
Outubro de 2015

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - The Legend of Zelda.....	4
Figura 2 - The Legend of Zelda: A Link to the Past.....	4
Figura 3 - The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	5
Figura 4 - The Legend of Zelda: Oracle of Ages	5
Figura 5 - The Legend of Zelda: The Minish Cap	5
Figura 6 - The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	5
Figura 7 - The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	6
Figura 8 - The Legend of Zelda: Spirit Tracks.....	6
Figura 9 - The Legend of Zelda: A Link Between Worlds.....	6
Figura 10 - A Lust for Power.....	7

1. INTRODUÇÃO

Desde o princípio (e com raras exceções até o presente), a franquia de jogos The Legend of Zelda, da Nintendo, era uma aventura de um herói lendário, Link, trajando uma túnica verde em uma missão: salvar Hyrule e a princesa Zelda de Ganondorf, o rei dos ladrões. Os gráficos evoluíram com o tempo, como os processadores e a palavra na memória. Na era dos 8 bits, veio o primeiro título: The Legend of Zelda, para o Family Computer Disk System (FAMICON), também conhecido como Nintendo Entertainment System (NES). Na época do Super Nintendo Entertainment System (SNES), com seus revolucionários 16 bits, foi lançado o aclamado A Link to the Past.



Figura 1 — The Legend of Zelda
FAMICON / NES, 1986



Figura 2 — The Legend of Zelda:
A Link to the Past
SNES, 1991

Houve um hiato no lançamento de jogos da franquia com visual bidimensional, com o advento do Nintendo 64 (cujo nome naturalmente alude aos seus 64 bits) e os títulos tridimensionais, como Ocarina of Time, Majora's Mask e demais dos consoles seguintes. A partir do Game Boy Color (GBC), a Nintendo voltou a investir fortemente no 2D — em geral para seus consoles portáteis, com a atemporal exceção em Four Swords Adventures (Nintendo GameCube, NGC).



Figura 3 – The Legend of Zelda:
Oracle of Seasons
GBC, 2001



Figura 4 – The Legend of Zelda:
Oracle of Ages
GBC, 2001



Figura 5 – The Legend of Zelda:
The Minish Cap
GBA, 2004

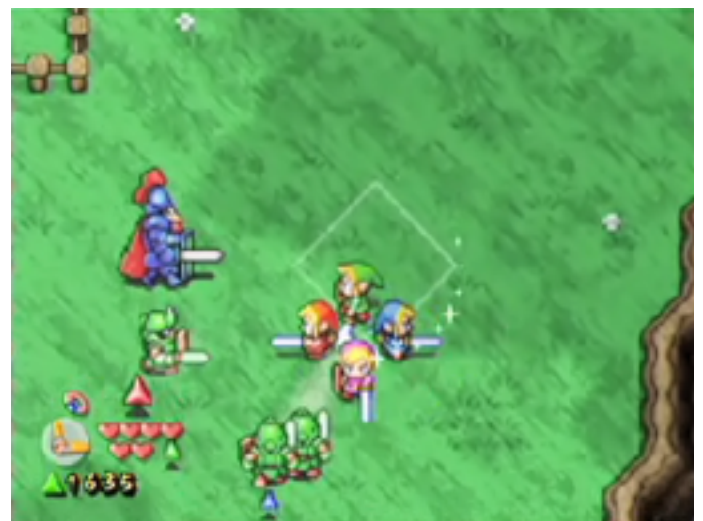


Figura 6 – The Legend of Zelda:
Four Swords Adventures
NGC, 2004



Figura 7 — The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass
NDS, 2007



Figura 8 — The Legend of Zelda:
Spirit Tracks
NDS, 2009



Figura 9 — The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
3DS, 2013

Diante desse vasto material como inspiração, decidimos fazer nosso próprio jogo baseado no lore e gameplay de The Legend of Zelda. O título, por enquanto, é A Lust for Power.

É um projeto desenvolvido para PC / Windows, com uma quebra proposital e gritante na narrativa: o jogador controla o personagem vilão, Ganondorf.

Dado o curto período alocado para o projeto, não será viável implementar o mundo inteiro. Portanto, teremos apenas os templos e o sótão da casa de Ganondorf – de onde o jogador seleciona o templo que vai visitar por vez.



Figura 10 — A Lust for Power
PC, 2015
