

***The Legend of Zelda: Ocarina of Time***, *Zeruda no Densetsu: Toki no Okarina*, pt: "A Lenda de Zelda: Ocarina do Tempo") é um [videojogo](#) de [ação e aventura](#) desenvolvido e publicado pela [Nintendo](#) para o [Nintendo 64](#). Foi lançado no Japão em 21 de novembro de 1998; na América do Norte em 23 de novembro de 1998; e na Europa em 11 de dezembro do mesmo ano. *Ocarina of Time* é o quinto jogo da série [The Legend of Zelda](#), e o primeiro com [gráficos 3D](#). Originalmente desenvolvido para o periférico [Nintendo 64DD](#), foi, ao invés, lançado em cartucho de 256-megabit (32-megabyte), a maior capacidade de cartucho que a Nintendo produzira à época.

O jogador controla o herói [Link](#), na terra fantástica de [Hyrule](#), numa demanda para impedir que [Ganondorf](#), rei da tribo [Gerudo](#), obtenha a [Triforça](#), uma relíquia sagrada que concede desejos ao seu portador. Link viaja através do tempo e percorre [calabouços](#) para despertar os Sete Sábios, os quais têm o poder de selar Ganondorf para sempre. *Ocarina of Time* introduziu características tais como sistema de mira fixa e botões sensíveis ao contexto, características estas que se tornaram comuns em jogos de aventura 3D. A música desempenha um papel importante: para progredir, o jogador deve aprender a tocar várias canções numa [ocarina](#); o jogo foi responsável por aumentar o interesse pelo instrumento.

No Japão, mais de 820.000 cópias foram vendidas em 1998, tornando o décimo jogo mais vendido do ano. Ao todo, mais de 1 milhão de cópias foram vendidas somente no Japão, e, mundialmente, mais de 7 milhões. O jogo recebeu vários prêmios e distinções, sendo considerado por muitos como um dos melhores videojogos de todos os tempos, e é o jogo mais bem avaliado em agregadores de crítica.

O jogo teve uma sequência direta, [The Legend of Zelda: Majora's Mask](#), lançado em 2000 também para o Nintendo 64. Em 2003, *Ocarina of Time* foi portado para [GameCube](#)<sup>[1]</sup>, juntamente com *Ocarina of Time Master Quest*, uma versão alternativa e mais difícil do jogo. O jogo foi lançado no [Virtual Console](#) do [Wii](#) em 2007<sup>[2]</sup>, e do [Wii U](#) em 2015<sup>[3]</sup>. *Ocarina of Time* foi refeito para o [Nintendo 3DS](#) e lançado em 2011<sup>[4]</sup>, com gráficos aprimorados e efeitos em 3D autoestereoscópico.