



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)**

Nome do Técnico 1

Nome do Técnico 2

**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 .....      | 6 |
| Figura 4 - The Legend of Zelda: Oracle of Ages .....         | 7 |
| Figura 5 - The Legend of Zelda: The Minish Cap .....         | 7 |
| Figura 6 - The Legend of Zelda: Four Swords Adventures ..... | 7 |
| Figura 7 - The Legend of Zelda: Phantom Hourglass .....      | 7 |
| Figura 8 - The Legend of Zelda: Spirit Tracks.....           | 7 |
| Figura 9 - The Legend of Zelda: A Link Between Worlds.....   | 7 |
| 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

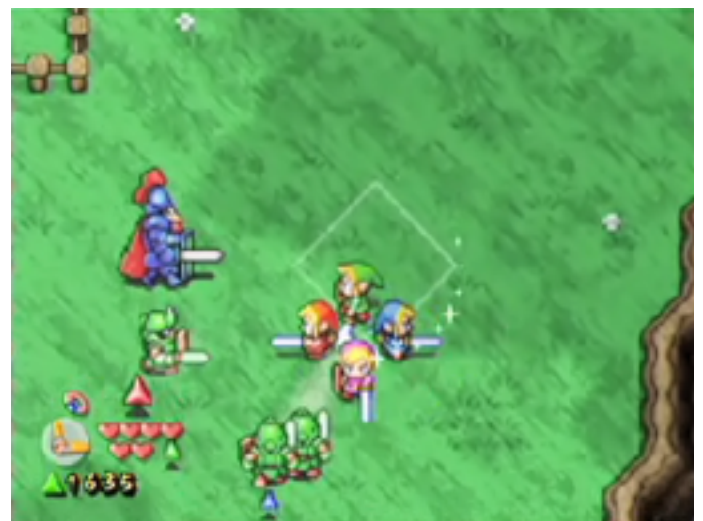


Figura 6 – The Legend of Zelda:  
Four Swords Adventures  
NGC, 2004

---





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

---