

*The Legend of Zelda - Shadow Heir*

Uma continuação de *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* idealizado como avaliação do primeiro semestre do curso de jogos digitais

**Alunos**

Agno Silva  
Enzo Bartels  
Gabriel Cesario  
Gustavo Santos

# Introdução

Para a realização da primeira avaliação do semestre referente à disciplina de Princípio de Jogos Digitais, o docente propôs um relatório em conjunto com uma apresentação em grupo cujo objetivo é, através dos conhecimentos obtidos nas aulas anteriores, idealizar uma continuação de algum jogo clássico renomado.

Pode-se analisar que antes de idealizarmos como poderíamos criar uma sequência direta ao jogo, fizemos uma análise do jogo selecionado onde descrevemos uma contextualização do jogo onde abordamos história de jogo, características técnicas e mecânicas implementadas.

## Contextualização sobre o jogo

The Legend of Zelda - Ocarina of Time, é um jogo de ação e aventura em terceira pessoa com elementos de puzzle que foi lançado em 1998 pela Nintendo para o console Nintendo 64 sendo o primeiro da franquia a utilizar uma perspectiva 3D. O jogo faz parte de uma franquia de jogos precursores da Nintendo, tendo seu primeiro título lançado em 1986 onde a maioria de suas mecânicas e estilo de jogo foram utilizadas de forma predominante em seus títulos futuros, porém, não abrindo mão das novas tecnologias que iam sendo criadas e aprimoradas de acordo com o período de lançamento de cada título.

A jogabilidade parte do conceito onde podemos explorar um mundo semi-aberto que pode conter mini-masmorras e minigames inclusos, onde o core principal da gameplay parte de exploração de masmorras lineares que contribuem com o desenrolar da história do game, onde as mesmas partem do princípio de serem lineares e possuem alguns quebra-cabeças com determinadas dificuldades de acordo com o nível do jogo.

Antes de falarmos das características principais do jogo como mecânicas, gráficos, jogabilidade e trilha sonora, faremos uma introdução inicial à história de plano de fundo do jogo até iniciarmos efetivamente a gameplay:

## Sinopse

No início da mitologia de Hyrule, o caos primordial foi dissipado pela ação das deusas Nayru (Sabedoria), Din (Força) e Farore (Coragem), que estruturaram a ordem natural, modelaram o território e povoaram o reino, respectivamente. Ao partirem, instituíram a Triforce, um artefato dourado que constitui o princípio organizador da existência em Hyrule que é capaz de conceder qualquer desejo a quem a possua em sua totalidade. Apesar de a Triforce não impor critérios morais ao desejo concedido, ela tende a refletir a índole de seu portador; assim, um possuidor de má vontade pode precipitar Hyrule em conflito e desordem.

A Triforce encontra-se selada no denominado Reino Sagrado, cuja entrada é protegida pelo Templo do Tempo. O acesso a esse recinto exige a combinação de três pedras espirituais que remetem aos atributos das deusas mencionadas em conjunto com o uso da Ocarina do Tempo, relíquia ligada à família real.

A narrativa introdutória situa-se na Floresta Kokiri, habitat das entidades infantis imortais denominadas Kokiri e guardado pelo espírito conhecido como Grande Árvore Deku. Cada Kokiri possui uma fada companheira, exceção feita a Link, protagonista que, após vivenciar um sonho premonitório de um cavaleiro maligno perseguindo a cavalo uma garota misteriosa acompanhada por sua guarda-costas, é convocado pelo guardião da floresta. Ocorre, então, a revelação de uma ameaça maior: Ganondorf, líder do povo Gerudo do deserto, que ambiciona a Triforce para impor domínio sobre Hyrule; Link é identificado como o jovem profetizado para assumir, no futuro, a função do Herói do Tempo.

## Core loop - The Legend of Zelda

De acordo com a palestra ministrada por [Leonardo Dantas](#), o core loop é a sequência fundamental de ações que um jogador executa repetidamente em um jogo. É o cerne da experiência lúdica, o ciclo básico que mantém o jogador engajado e motivado a continuar jogando, descrevendo o que o jogador faz, como o faz e o que o leva a repetir essas ações. Transmutando estas definições para a franquia desde o seu primeiro jogo até o Ocarina of Time, notamos que, de forma abstrata, o cerne principal do jogo se manteve desde o seu primeiro título até o Ocarina of Time, sendo estes passos do core loop:

- Exploração de um mundo semi-aberto até encontrar uma masmorra
- Explorar a masmorra resolvendo puzzles com itens coletáveis e itens críticos coletados durante a aventura e enfrentando inimigos
- Enfrentar chefe obtendo algo crítico para o avanço da história e ter acesso a outra masmorra
- Volta para o primeiro passo até ter acesso à dungeon com o boss final

Com isto em mente, segundo o [documentário](#) que aborda o processo de criação do jogo, Shigeru Miyamoto conciliou inovação técnica e decisões de design para introduzir novas mecânicas aproveitando as capacidades tecnológicas da época e aperfeiçoar elementos já existentes, o que contribuiu significativamente para o estabelecimento e o reconhecimento da franquia.

## Mecânicas

Mecânicas são como regras impostas pelos criadores de jogos ditando como os jogadores irão interagir com o jogo. A partir do core loop principalmente citado anteriormente, podemos abstrair as mecânicas principais que se encontram no The Legend of Zelda - Ocarina of Time, onde também iremos incluir as mecânicas novas que foram inseridas no jogo, sendo estas mecânicas:

- **Salto temporal:** Conforme alguns eventos do jogo, Link consegue viajar no tempo entre o presente e 7 anos no futuro, sendo esta mecânica o cerne principal de muitos puzzles, missões secundárias, interação de itens no jogo e até mesmo nas masmorras principais.
- **Canções de Ocarina:** Assim como o salto temporal, Link tem a possibilidade de aprender músicas que interagem com o cenário ao redor, sendo estas músicas utilizadas para resolver puzzles, auxiliar no combate e até teletransportar Link para localizações específicas.

- **Combate:** Com o jogo utilizando uma perspectiva 3D, o combate contra inimigos foi enriquecido deixando de ser algo relacionado à arcade para algo mais estratégico, sendo necessário utilizar abordagens únicas nos inimigos, especialmente contra chefões de masmorra como por exemplo:
  - O inimigo chamado Deku Scrub, se esconde num arbusto toda vez que Link se aproxima e enquanto Link está longe, o mesmo atira projéteis no protagonista, neste caso, Link deve utilizar uma arma a longa distância ou refletir os projéteis do inimigo com o seu escudo.
  - O inimigo Dodongo possui uma pele muito dura para ser atingido por espadas, por serem gulosos e se alimentarem de pedras, Link pode arremessar uma bomba para que o inimigo coma e exploda por dentro.
  - O inimigo Ghoul que aparece a noite em alguns lugares se movimentam lentamente, porém, ao chegar a uma certa distância, disparam um grito que paralisa Link. Podemos seguir uma abordagem mais simples que seria apenas dar espadadas nos monstros ou utilizar a ocarina para tocar a Sun's Song para paralisar os inimigos.
- **Exploração de mundo:** Ao assumir o controle de Link, podemos explorar um mundo semi-aberto onde com os itens corretos, podemos descobrir novas masmorras, novos itens e novas missões secundárias ao redor do jogo, sendo as mais notáveis:
  - **Missões secundárias:** Para dar mais profundidade ao mundo de Hyrule, foi criado diversas missões secundárias que liberam facilidades para o jogador, sendo a mais icônica, a missão secundária de venda de máscaras que eventualmente, iria originar um novo título à franquia.
  - **Passagem de tempo:** O jogo conta com sistema de passagem de tempo alterando diretamente a disponibilidade de NPCs disponíveis para interação, podendo desencadear novos eventos.
  - **Clima:** Através do uso da Ocarina, Link consegue alterar o clima ao redor, podendo fazer chover e a noite virar dia.
  - **Equitação:** O Link do futuro tem acesso a um cavalo onde o mesmo pode ser utilizado para viajar mais rapidamente pelo mapa e em alguns minigames.
  - **Viagens rápidas:** Com o passar do jogo, Link vai aprendendo músicas com a Ocarina que o teletransportam para certas localizações de acordo com a música.
- **Exploração de masmorras:** Assim como os jogos anteriores da franquia, Ocarina of Time também conta com exploração de masmorras lineares que podem ser superadas através da resolução de puzzles utilizando itens colecionáveis, itens únicos (como a música Song of Time tocada pela ocarina do Link para fazer blocos desaparecer) e equipamentos que só podem ser equipados de acordo com a linha temporal onde Link se encontra, como nos exemplos abaixo:
  - Link criança não consegue usar um escudo de adulto, fazendo com que ele utilize o escudo como um casco de tartaruga.
  - Link criança não tem acesso às túnicas que dão novos atributos, como por exemplo, respirar debaixo da água.

## Características artísticas

Analisando o jogo sob uma perspectiva artística, percebe-se que, desde a concepção de Hyrule passando pelos personagens e pela trilha sonora existe uma síntese intencional que gera imersão: o jogador sente-se verdadeiramente vivendo uma aventura épica, inclusive nos menores detalhes. As características mais notáveis são:

- **Paleta de cores no ambiente:** Para auxiliar na imersão do jogador, a paleta de cores utilizadas no ambiente contrastam o que aquela localização remete ao jogador, sendo utilizado tons mais vivos em ambientes que são considerados amigáveis/pacíficos, enquanto estamos explorando lugares hostis e masmorras, os tons do ambiente ficam mais sombrios.
- **Músicas que contrastam com o ambiente**, dando destaque para:
  - **Gerudo Valley:** Música com características latinas que remetem a um deserto.
  - **Saria's Song:** Música alegre que remete a fadas que vivem numa floresta, utilizada para resolução de puzzles, inclusive a falta dela.
- **Personagens caricatos que representam diretamente a sua natureza:**
  - **Gorons:** Fortes, desengonçadas e gentis.
  - **Zoras:** Esguios, elegantes e rápidos no reino aquático.

## The Legend of Zelda - Ocarina of Time - Fim de jogo

Para finalizar este tópico e podermos entrar na idealização da continuação direta do jogo, devemos contextualizar o fim do jogo para que as conexões de narrativa fiquem claras e concisas para o leitor deste documento. Caso queira evitar spoilers, recomendamos que pule diretamente para a seção The Legend of Zelda - Shadow Heir.

Após Link percorrer toda Hyrule transitando pelo tempo para libertar os 5 sábios restantes e salvar as regiões que estavam infestadas pelo mal, chegou a hora do bem ter um confronto direto contra o mal. Sheik, nosso ajudante misterioso se revela como princesa Zelda, portadora da Triforce da Sabedoria e líder dos sábios, neste momento Link e Zelda planejam sua investida ao covil de Ganondorf, porém, eles são surpreendidos por Ganondorf que estava a par do que ia acontecer e com isto, ele sequestra princesa Zelda cabendo a Link, com auxílio dos sábios realizar o resgate.

Ao entrar na última masmorra e superar seus desafios, Link resgata Zelda onde que juntos, enfrentam Ganondorf. Durante a batalha, Ganondorf percebe que irá ser subjugado pelo Herói do Tempo e utiliza o seu fragmento de Triforce para utilizar sua forma demoníaca chamada Ganon.

Com a coragem de Link, a sabedoria da princesa Zelda e o poder dos seis sábios, o demônio Ganon é derrotado e selado numa dimensão paralela e vazia, por possuir a Triforce da força, Ganon irá resistir a este selo por muito tempo, onde o mesmo ao ser selado roga maldições para Zelda, Link e toda Hyrule. Zelda agradecida que o mal de Hyrule foi expurgado nesta linha do tempo, utiliza a Ocarina of Time para mandar Link para o passado uma última vez, exatamente antes dele encontrar a princesa Zelda em sua forma

jovem pela primeira vez, para que Link possa viver seus anos perdidos. Link reaparece como criança no Templo do Tempo onde Navi se despede do herói, Link deixa a Master Sword adormecida no templo do tempo e imediatamente, com o conhecimento adquirido sobre o mal que Ganondorf pode causar, corre para o castelo para informar a princesa Zelda, fazendo com que Ganondorf desta linha do tempo seja preso.

## The Legend of Zelda - Shadow Heir

Após discussão em grupo, chegamos ao consenso onde idealizamos uma continuação de Ocarina of Time com uma lista de objetivos em mente, sendo eles:

- **Expandir a narrativa de personagens adicionando mais camadas ao protagonista.**
- **Acrescentar coisas novas ao universo do jogo que sejam plausíveis dentro das linhas do tempo criadas a partir do fim de The Legend of Zelda - Ocarina Of Time.**
- **Criação de novas mecânicas não necessariamente inovadoras, porém, que dariam uma nova perspectiva ao jogador.**

### Idealização de roteiro

Para criar uma nova história, partimos do pressuposto que podemos adicionar uma camada a mais para Link, onde poderíamos adicionar opções de escolha em como o herói age e se comporta perante ao mundo sendo este comportamento e escolhas refletidos diretamente na aparência do personagem, gameplay, ambiente e até nas músicas do jogo e para que não precisemos necessariamente alterar a mitologia da franquia, faremos isto partindo de uma jornada pessoal do herói, não descartando os aspectos que o mesmo construiu durante a jornada de Ocarina of Time, mas sim, aprofundando e entregando uma história onde o heroísmo de Link é colocado a prova.

### Premissa

Após derrotar Ganon em Ocarina of Time, Link carrega uma maldição oculta: Ganon fragmentou sua essência e a implantou na alma do herói. A Master Sword manteve a maldição dormente devido às suas propriedades místicas. Ao retornar para a sua linha do tempo onde Link ainda é uma criança, o Herói do Tempo coloca a Master Sword em seu descanso e Navi, a fada se despede de Link com uma sensação de dever cumprido. Com Ganondorf preso nesta linha do tempo, o herói do tempo em tese nunca existiu, fazendo com que Link alimente alguns pequenos sentimentos ruins em relação a falta de reconhecimento de sua jornada e principalmente, o sentimento de injustiça em relação a perda de Navi, voltando a ser um "Kokiri" sem fada. Seis meses após o retorno, a maldição plantada em sua alma é despertada.

## Conflito

A maldição corrompe Link física e moralmente. Koume e Kotake (bruxas Gerudo) descobrem a maldição através de rituais sombrios e criam um exército de criaturas das trevas para acelerar a corrupção, planejando transformar Link no hospedeiro de Ganon.

## Jornada

Após Zelda e Impa falharem em curá-lo, Link parte em busca de uma solução. Suas escolhas ao longo da jornada (ajudar ou prejudicar NPCs, usar ou resistir ao poder sombrio) determinam o nível de corrupção, afetando aparência, ambiente, música e reações de NPCs. A busca o leva ao Templo dos Espíritos, transformado pelas bruxas em um labirinto psicológico.

## Desfecho

Link supera as armadilhas de Koume, Kotake e seu exército sombrio, porém, ao chegar no final do templo, acaba contemplando um vilão que Link mesmo acabou criando, o Avatar da corrupção, onde Link deve utilizar tudo que conseguiu em sua jornada para subjugar este ser e de acordo com seu nível de maldição/corrupção, um final diferente irá acontecer.

## Possíveis finais

- **Link subjuga o Avatar da corrupção e suprime a maldição (canônico):** Link purifica a maldição através de um ritual de sacrifício, renunciando temporariamente ao poder da Triforce da Coragem, que retorna ao Reino Sagrado para se regenerar. Livre da corrupção mas enfraquecido, Link retorna à Floresta Kokiri e parte em busca de Navi, iniciando os eventos de Majora's Mask.
- **Link subjuga o Avatar da corrupção e abraça a maldição:** Link absorve completamente a essência de Ganon. A Triforce da Coragem o abandona, buscando um novo portador. Link se torna o Herdeiro das Sombras, aceita Koume e Kotake como mentoras e ameaça Hyrule. O ciclo entre luz e trevas recomeça com Link como antagonista.

## Características técnicas

The Legend of Zelda - Shadow Heir ainda será um jogo de ação e aventura em 3D, para enquadrar melhor em termos de história e de imersão, vamos partir do pressuposto que este jogo seria lançado no ano de 1999 sendo sucessor direto de Ocarina of Time e um precursor de Majora's Mask lançado no ano 2000.

O jogo será lançado no Nintendo 64 utilizando as mesmas tecnologias de cartuchos e tendo seu gráfico e sua trilha sonora limitada pelas capacidades técnicas de acordo com a época.

## Características artísticas

Para abordar uma subversão do herói na franquia, onde pela primeira vez, ele não será necessariamente o bastião da justiça e podendo ter escolhas morais, em parte de gráficos vamos tornar as texturas um pouco mais sombrias, não tanto quanto Twilight Princess mas algo mais próximo de Majora's Mask para manter um tom mais sério mas sem perder a identidade criada pelo Ocarina of Time. Sendo este padrão repetido para a trilha sonora do jogo, onde continuará sendo com o ambiente mas sendo levemente alterada de acordo com nível de maldição do Link.

## Core Loop - Shadow Heir

O core loop de Shadow Heir mantém a estrutura clássica da franquia, mas adiciona uma camada de escolha moral que impacta diretamente a progressão:

- **Exploração do mundo:** Link explora Hyrule em busca de pistas sobre a maldição, interagindo com NPCs e enfrentando dilemas morais que afetam seu nível de corrupção.
- **Escolhas morais:** Durante missões secundárias e eventos principais, o jogador decide entre ajudar ou prejudicar NPCs, usar ou resistir aos poderes sombrios, alterando permanentemente a corrupção.
- **Exploração de masmorras:** Link adentra masmorras corrompidas pelas bruxas Gerudo, resolvendo puzzles que podem ser superados tanto com métodos tradicionais quanto com habilidades sombrias.
- **Enfrentamento de chefões:** Cada boss derrotado revela mais sobre a natureza da maldição e desbloqueia novas habilidades sombrias, acelerando a corrupção caso sejam utilizadas.
- **Consequências visíveis:** O nível de corrupção altera a aparência de Link, as reações dos NPCs, a música ambiente e o próprio mundo ao redor, criando feedback constante sobre as escolhas do jogador.
- **Confronto final:** A jornada culmina no Templo dos Espíritos, onde Link enfrenta o Avatar da Corrupção. O desfecho varia conforme o nível de corrupção acumulado, levando a finais distintos.

Este ciclo incentiva o jogador a ponderar cada decisão, pois o poder imediato das habilidades sombrias vem com consequências narrativas e mecânicas permanentes.

## Mecânicas

Para diferenciar Shadow Heir de Ocarina of Time e criar uma experiência única, foram idealizadas novas mecânicas que se integram à narrativa de corrupção e escolhas morais do protagonista.

### Sistema de Corrupção

Para diferenciar Shadow Heir de Ocarina of Time, a mecânica central de viagem no tempo foi substituída pelo sistema de corrupção. Este sistema é representado por uma



barra no HUD posicionada junto aos corações de vida de Link. Conforme o nível de corrupção aumenta ou diminui, há impactos diretos na narrativa, gameplay, aparência do personagem e no mundo ao redor.

### Fatores que Alteram a Corrupção:

- **Missões secundárias:** Escolhas morais em quests podem aumentar ou reduzir a corrupção.
- **Combate:** Uso de habilidades sombrias acelera a corrupção; combate tradicional mantém o equilíbrio.
- **Utilização de novas habilidades:** Poderes sombrios oferecem vantagens táticas, mas corrompem Link progressivamente.

### Estágios de Corrupção:

- **0-20% (Pureza):** Link mantém sua aparência normal e as mecânicas padrões de exploração e combate de Ocarina of Time. NPCs interagem de forma amigável e confiante. O mundo permanece vibrante e acolhedor.
- **21-40% (Despertar):** Primeiras alterações visíveis surgem: os olhos de Link adquirem um brilho dourado sutil. Sua espada causa dano ligeiramente aumentado. NPCs começam a demonstrar desconfiança através de diálogos mais cautelosos. As músicas ambientes apresentam distorções sutis, com notas ocasionalmente desafinadas.
- **41-60% (Transformação):** Mudanças drásticas na aparência: o cabelo de Link ganha tons ruivos semelhantes aos Gerudo, e seus olhos dourados se tornam mais intensos. A Ocarina do Tempo se transforma visualmente em um acordeão sombrio, alterando o timbre das melodias tocadas para tons mais graves e melancólicos. NPCs demonstram medo evidente, alguns recusam serviços ou cobram preços inflacionados. As músicas ambientes ficam notavelmente distorcidas. Link ganha acesso a habilidades sombrias intermediárias.
- **61-80% (Dominação):** Transformação avançada: o cabelo de Link se torna completamente ruivo como os Gerudo, marcas sombrias semelhantes a tatuagens aparecem em sua pele, e seus olhos brilham intensamente em dourado. Sua espada emite uma aura roxa pulsante e causa dano massivo. O acordeón sombrio produz melodias distorcidas que afetam o ambiente de forma imprevisível. NPCs demonstram medo aberto e alguns fogem ao vê-lo, outros se recusam completamente a interagir. Comerciantes cobram preços exorbitantes ou fecham suas lojas. As músicas ambientes ficam significativamente distorcidas com tons graves e dissonantes. O céu em áreas externas escurece mesmo durante o dia, com nuvens pesadas e avermelhadas. Link ganha acesso a habilidades sombrias avançadas como teletransporte curto e absorção de vida dos inimigos derrotados.
- **81-100% (Abismo):** Corrupção quase completa: Link assume características demoníacas evidentes como pele acinzentada, veias escuras visíveis pulsando sob a pele, cabelo completamente branco-prateado com reflexos vermelhos, e olhos que brilham em vermelho intenso. Sua espada se transforma em uma lâmina sombria pulsante que drena a vida dos inimigos. O acordeón sombrio emite sons distorcidos e ameaçadores que podem afetar negativamente até mesmo aliados. NPCs hostis atacam Link à vista por medo ou ódio, exceto aqueles já corrompidos que o veneram

como um messias das trevas. Crianças choram e fogem, portas se fecham. O mundo ao redor reflete fisicamente a corrupção: céu vermelho-sangue, vegetação murcha e enegrecida, água turva e fétida. As músicas se tornam versões completamente sombrias e ameaçadoras das melodias originais. Link tem acesso total ao arsenal sombrio, mas está a um passo de se tornar o hospedeiro permanente de Ganon, perdendo sua humanidade definitivamente.

## Redução de Corrupção

Embora o uso de habilidades sombrias e escolhas egoístas acelerem a corrupção, o jogador pode ativamente reduzir o nível de corrupção através de ações específicas:

- **Melodias purificadoras:** Tocar canções sagradas em locais específicos como fontes de fadas, o Templo do Tempo ou a Floresta Kokiri reduz gradualmente a corrupção. Quanto mais corrompido Link estiver, mais difícil será tocar essas melodias corretamente devido às distorções do acordeón sombrio.
- **Missões altruístas:** Completar missões secundárias que envolvem ajudar NPCs sem esperar recompensa, proteger inocentes ou restaurar áreas corrompidas reduz significativamente a corrupção.
- **Meditação em locais sagrados:** Link pode meditar em fontes de luz espalhadas por Hyrule, como estátuas das deusas, fontes sagradas ou clareiras iluminadas. Durante a meditação, uma sequência de botões deve ser completada para purificar a alma de Link.
- **Combate tradicional:** Evitar o uso de habilidades sombrias em combate e confiar nas técnicas aprendidas em Ocarina of Time mantém a corrupção estável e pode reduzi-la lentamente ao longo do tempo.
- **Intervenção dos Sábios:** Em momentos críticos da história, Zelda, Impa e os Sábios podem realizar rituais de purificação que reduzem drasticamente a corrupção, mas essas oportunidades são limitadas e só ocorrem se Link mantiver um relacionamento positivo com eles.
- **Itens sagrados:** Consumir itens especiais como Leite Lon Lon abençoado, Poções de Luz ou Água Sagrada reduz temporariamente a corrupção e fortalece a resistência contra sua progressão.

O sistema de redução cria um equilíbrio dinâmico: o jogador pode experimentar os poderes sombrios sem se comprometer permanentemente com o caminho da corrupção, mas deve investir tempo e esforço para reverter as consequências de suas escolhas.

## Habilidades Sombrias

Link tem acesso a habilidades sombrias que são desbloqueadas conforme o nível de corrupção aumenta. Estas habilidades consomem Essência Sombria (representada por cristais roxos no HUD) e aumentam permanentemente a corrupção a cada uso.

## Habilidades por Nível de Corrupção:

### Nível 1 (21-40% de Corrupção):

- **Golpe Sombrio:** Ataque carregado que causa 1.2x o dano normal e quebra defesas.
- **Visão das Sombras:** Revela inimigos invisíveis, pontos fracos e passagens secretas.

### Nível 2 (41-60% de Corrupção):

- **Lâmina Espectral:** Projeta onda de energia que atinge inimigos à distância.
- **Grito do Terror:** Paralisa inimigos próximos por alguns segundos.
- **Portal Sombrio:** Cria portais para atravessar obstáculos e acessar áreas secretas.

### Nível 3 (61-80% de Corrupção):

- **Absorção Vital:** Recupera vida ao derrotar inimigos com a espada.
- **Passo das Sombras:** Teletransporte curto para trás de inimigos.
- **Correntes Sombrias:** Prende inimigos temporariamente.

### Nível 4 (81-100% de Corrupção):

- **Forma Sombria:** Aumenta velocidade, dano e defesa temporariamente.
- **Explosão das Trevas:** Dano massivo em área ao redor de Link.
- **Invocação Sombria:** Invoca criatura que luta ao lado de Link.
- **Lâmina de Ganon (90-100%):** Golpe devastador que causa 2x o dano normal.

## Vantagens e Desvantagens do Sistema de Corrupção

O sistema de corrupção cria um dilema constante para o jogador: buscar poder imediato através das sombras ou manter a pureza para benefícios sustentáveis. Cada caminho oferece vantagens distintas que influenciam diretamente a experiência de jogo.

### Caminho da Pureza (0-40% de Corrupção):

- **Gameplay:** Ataques normais têm maior chance de acerto crítico, regeneração passiva de vida em locais iluminados, e maior eficiência de poções e itens consumíveis.
- **Mundo e NPCs:** Comerciantes oferecem descontos e itens exclusivos, NPCs confiam em Link e disponibilizam missões secundárias especiais, acesso liberado a templos sagrados com equipamentos únicos.
- **Suporte:** Zelda, Impa e os Sábios fornecem ajuda direta em momentos críticos da jornada, como dicas para puzzles complexos ou intervenções em batalhas difíceis.
- **Habilidades Exclusivas:** Acesso a poderes da luz como escudo protetor contra ataques sombrios, cura emergencial e flechas sagradas altamente efetivas contra criaturas corrompidas.
- **Narrativa:** Único caminho que permite alcançar o final canônico, conectando diretamente com os eventos de Majora's Mask.

## Caminho da Corrupção (41-100% de Corrupção):

- **Gameplay:** Dano significativamente aumentado em combate, habilidades que facilitam exploração (teletransporte, portais), e absorção de vida dos inimigos derrotados para sustentação prolongada.
- **Mundo e NPCs:** Acesso a áreas corrompidas secretas repletas de tesouros raros e equipamentos poderosos não disponíveis no caminho puro.
- **Combate:** Controle avançado de grupos de inimigos através de paralisia, invocações e ataques em área devastadores. Modo transformação que multiplica atributos temporariamente.
- **Puzzles:** Soluções alternativas usando poderes sombrios, permitindo atalhos e abordagens criativas para desafios.
- **Narrativa:** Caminho para o final alternativo onde Link abraça a essência de Ganon e se torna o novo antagonista de Hyrule.

## Equilíbrio

O jogo incentiva a experimentação, permitindo que o jogador transite entre os caminhos através de ações específicas descritas na seção "Redução de Corrupção". A decisão final sobre qual caminho seguir cabe ao jogador, refletindo sua interpretação pessoal do heroísmo de Link.

# Masmorras

Shadow Heir apresenta cinco masmorras principais que Link deve explorar em sua jornada para compreender e combater a maldição. Cada masmorra reflete tematicamente um aspecto da corrupção e oferece desafios únicos:

## Floresta Sombria

Localização próxima à Floresta Kokiri, esta masmorra representa o início da corrupção. A vegetação está murcha e criaturas corrompidas vagam pelos corredores. Os puzzles envolvem manipulação de luz e sombra, e o chefe é uma versão corrompida de um espírito da floresta.

## Caverna dos Lamentos

Localizada nas Montanhas da Morte, esta caverna ecoa com os gritos de almas atormentadas. Os puzzles exigem o uso de melodias específicas para acalmar espíritos e abrir passagens. O chefe é um Goron corrompido que Link deve libertar da influência sombria.

## Lago Turvo

O Domínio Zora foi parcialmente corrompido, e suas águas cristalinas se tornaram turvas e venenosas. Link deve purificar fontes de água enquanto enfrenta criaturas aquáticas corrompidas. O chefe é uma entidade aquática gigante nascida da corrupção.

## Fortaleza Gerudo Corrompida

Koume e Kotake transformaram a Fortaleza Gerudo em seu covil. A masmorra combate stealth com combate direto, e os puzzles envolvem manipulação de portais sombrios. O chefe é um confronto duplo contra as bruxas Gerudo.

## Templo dos Espíritos

A masmorra final e mais complexa, transformada em um labirinto psicológico que reflete os medos e arrependimentos de Link. Os puzzles desafiam a percepção do jogador, alternando entre realidade e ilusão. O chefe final é o Avatar da Corrupção, uma manifestação física da maldição de Ganon dentro de Link.

Cada masmorra oferece itens únicos e equipamentos que podem ser utilizados tanto no caminho da pureza quanto da corrupção, permitindo múltiplas abordagens para superar os desafios.

## Referências

- [Leonardo Dantas](#). DESIGN SEM GAME OVER: Iterando até funcionar. Ministrado em 10/09/2025
- Videogame Documentário. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME I História Completa do clássico absoluto do Nintendo 64! .Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=wclX5\\_jLYyI](https://www.youtube.com/watch?v=wclX5_jLYyI)
- Nerd All Star. THE LEGEND OF ZELDA: Explicando a linha do tempo. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=8gOabwc0\\_ak](https://www.youtube.com/watch?v=8gOabwc0_ak)