



**INTERATIVIDADE E
LIBERDADE
UMA ANÁLISE DE THE
LEGEND OF ZELDA: BREATH
OF THE WILD NO ÂMBITO DA
INOVAÇÃO EM
DESENVOLVIMENTO DE
JOGOS**

Marcony Montini de Oliveira Lima

Submissão: 29/01/2024

ACEITE: 09/12/2024



INTERATIVIDADE E LIBERDADE: UMA ANÁLISE DE *THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD* NO ÂMBITO DA INOVAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

INTERACTIVITY AND FREEDOM: AN ANALYSIS OF THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD WITHIN THE SCOPE OF INNOVATION IN GAME DEVELOPMENT

MARCONY MONTINI DE OLIVEIRA LIMA¹

Por meio da análise aprofundada de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), este artigo examina como a interatividade e a liberdade podem estar diretamente relacionadas à narrativa, promovendo a inovação do design de jogos e redefinindo conceitos estabelecidos. A narrativa não linear e a liberdade de escolha proporcionam uma experiência dinâmica, superando as barreiras dos jogos tradicionais. O vasto reino de Hyrule se torna não apenas um cenário, mas um participante ativo, desafiando os jogadores a se adaptarem e explorarem estratégias únicas. Concluindo, a liberdade não é apenas superficial, sendo o diferencial que transforma a experiência do jogador em uma jornada imersiva e personalizada.

Palavras-chave: Interatividade; Nostalgia; Liberdade; The Legend of Zelda; Design de jogos.

Through in-depth analysis of The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017), this article examines how interactivity and freedom can be directly related to storytelling, promoting game design innovation and redefining established concepts. The non-linear narrative and freedom of choice provide a dynamic experience, transcending the barriers of traditional games. The vast kingdom of Hyrule becomes not just an environment but an active participant, challenging players to adapt and explore unique strategies. In conclusion, freedom is not just superficial, it is the difference that transforms the player's experience into an immersive and personalized journey.

Keywords: Interactivity; Nostalgia; Freedom; The Legend of Zelda; Game design.

¹ Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais (em andamento)
Universidade da Beira Interior (UBI), Covilhã, Castelo Branco, Portugal.
Email: marconymol@hotmail.com. ORCID: 0000-0002-2565-759X



1 INTRODUÇÃO

2

A concepção de um novo projeto exige, em diferentes nuances e áreas, um processo criativo completo por parte da equipe de design e planejamento. "Grandes ideias são um trampolim para o trabalho criativo responsável (pensar, projetar, nomear) e um teste decisivo para medir o sucesso" (Alina Wheeler, 2009, p. 16). Encontrar uma maneira de o produto final gerar interesse no público é fator primordial para alavancar popularidade e alcançar o retorno desejado.

A tarefa de imaginar e criar um novo jogo se torna cada vez mais profunda para os designers. Quais seriam os elementos que são procurados ao comprar um jogo? Qual o tipo de retorno que o público deseja obter ao viver uma nova experiência digital? "Infelizmente, as discussões sobre design de jogos ainda estão frequentemente vinculadas à palavra diversão" (Tynan Sylvester, 2013, p. 10). Mas, nos tempos atuais, jogos fornecem diversas outras sensações além da diversão ou prazer, da mesma forma que os próprios jogadores têm procurado experiências inovadoras para investir o seu tempo.

Pode-se dizer que também o público tem-se tornado mais criterioso, devido aos altos padrões apresentados pelo desenvolvimento tecnológico, sendo cada dia mais difícil agradá-lo. Em um mundo em que a internet facilitou o acesso da população a todo tipo de conteúdo, apresentar algo totalmente novo transforma-se em uma tarefa quase impossível. Porém, existem caminhos que podem ser tomados para ajudar a contornar este problema.

A concepção da ideia do desenvolvimento de um jogo parte do pressuposto de que ele terá como objetivo "gerar entretenimento para alguém" (Ernest Adams, 2010, p. 33). Existem algumas estratégias que podem ser aplicadas durante o processo de concepção do jogo para geração e fornecimento deste entretenimento para o usuário e, dentre elas, a aplicação de



formas de interatividade, a sensação de nostalgia e a liberdade de escolhas do jogador.

Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) é possível viver uma experiência de ação e aventura ao assumir o papel do protagonista Link, que acorda em uma caverna sem memórias. A narrativa se passa em um reino de fantasia devastado por uma força maligna, onde o objetivo principal como protagonista é trazer a liberdade deste controle obscuro. O desenvolvimento foi realizado pela *Nintendo Entertainment Planning & Development* e publicado pela Nintendo, em 3 de março de 2017, para Wii U e Nintendo Switch.

O jogo ganhou diversos prêmios, dentre eles: melhor direção, inovação e jogo do ano. Obviamente, para sua premiação, diversos fatores foram analisados e abordados, assim como a correlação entre estes fatores e como eles atuam para a experiência do jogador. De tal forma, podem-se citar alguns elementos que contribuíram para a implementação de interatividade, nostalgia e liberdade dentro do jogo.

Este documento é dividido em cinco seções, sendo a primeira a Introdução, já contextualizada aqui. A seguir, na próxima seção, a interatividade presente em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) será objeto de análise, ao tratar do Cenário e do Ambiente Vivo presentes no jogo. Em seguida, para a terceira seção, será abordada a eficácia da sensação de nostalgia transmitida ao relacionar o jogo com as demais obras da franquia. Na quarta seção, conceitos de liberdade serão apresentados criando um paralelo com as características de mundo aberto. Por fim, uma breve conclusão, assimilando todo o conteúdo discutido neste artigo.

2 CENÁRIO E AMBIENTE VIVO

A interatividade pode ser definida como "um processo cíclico entre dois ou mais agentes ativos em que cada agente ouve, pensa e fala



alternadamente, como uma espécie de conversa" (Chris Crawford, 2012, p. 28). Este processo não se limita apenas a ativos vivos, uma vez que o usuário pode interagir com o computador, de forma que a máquina recebe os *inputs*, os interpreta e gera uma resposta com base neles. A possibilidade de o jogador provocar resultados inesperados reforça o envolvimento com o jogo, incentivando sua permanência na experiência.

Porém, a interatividade não está presente apenas na aplicação de diferentes caminhos que se pode tomar com relação à narrativa, mas também nas diferentes formas possíveis de interagir com os elementos que definem a narrativa e o ambiente que faz parte de sua construção. De forma geral, a maneira como o jogador responde a todos os diferentes *outputs* do jogo é o que define a real história que ele está escrevendo com aquela experiência.

Apesar de cada jogo – mesmo com diversas ramificações – já possuir uma narrativa pré-definida, as ações do jogador geram variações dentro da narrativa, produzindo experiências diferenciadas. A interatividade entre os diversos elementos contribui para a construção de um ambiente mais dinâmico.

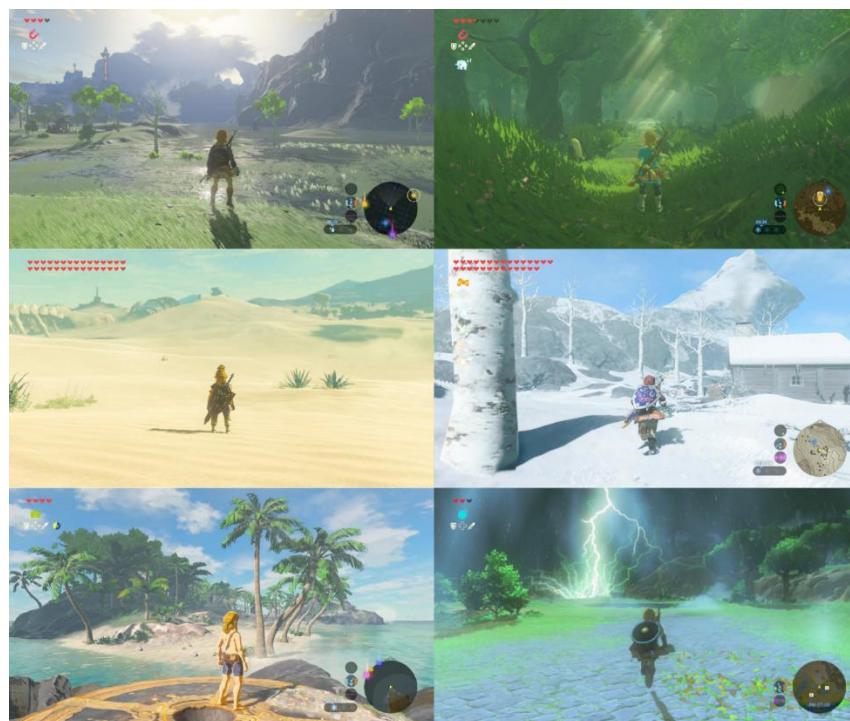
Um conjunto de estratégias, quando aplicadas de forma adequada, pode trazer uma experiência nova ao público. A interatividade existente entre jogador e jogo é uma dessas estratégias. "O designer interativo é como um jogador de xadrez, pensando muitos movimentos antes do usuário" (Crawford, 2012, p. 31). Mas sozinha, apenas em sua essência, a interatividade não existe. O conjunto de ações e reações cíclicas existentes entre jogador e jogo é o que forma essa interação, e estas ações e reações do jogador podem vir a partir de pequenas emoções. "Detectar e compreender emoções sutis é uma habilidade do designer" (Sylvester, 2013, p. 9). Um processo que demanda análise e sensibilidade por parte do designer. Porém, a identificação destas emoções não está ligada diretamente apenas à interação entre jogador e inimigo. Existem também elementos impostos diretamente pelo próprio ambiente, exigindo



adaptação, além da interação cultural que pode ser incorporada e adaptada de mitos e religiões reais na narrativa.

Hyrule, o reino abordado na série *The Legend of Zelda*, constitui um cenário extenso e variado, cuja estrutura influencia diretamente a experiência dos jogadores em *Breath of the Wild* (2017). Compreende uma rica diversidade de ambientes, desde majestosas montanhas nevadas até exuberantes florestas e desertos abrasadores, como é apresentado na Imagem 1. Essa variedade não é meramente estética, mas molda diretamente as interações do jogador, caracterizando o que chamamos de Ambiente Vivo – um cenário dinâmico, interativo e profundamente conectado com a jogabilidade. As decisões são influenciadas pelas condições climáticas, como a necessidade de equipamentos e itens adequados para suportar temperaturas extremas, refletindo a importância da adaptação às diferentes regiões de Hyrule.

Imagen 1 – Diferentes biomas das terras de Hyrule em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017)



Fonte: Edição feita pelo autor com imagens do jogo.



No contexto dos jogos digitais, o termo Ambiente Vivo refere-se a cenários que não apenas servem como plano de fundo visual, mas que reagem dinamicamente às ações do jogador e se comportam de forma autônoma, com sistemas interdependentes e em constante mutação. Diferente de mundos estáticos, esses ambientes possuem lógica interna, eventos emergentes e múltiplas formas de interação, criando a sensação de um ecossistema funcional e crível.

O Ambiente Vivo em *Breath of the Wild* (2017) possui sistemas interligados de clima, física, fauna, flora e inteligência artificial que criam situações emergentes e imprevisíveis. Por exemplo, um incêndio iniciado por uma tocha pode se espalhar pela grama seca e causar pânico em inimigos próximos. A chuva afeta diretamente a escalada e o uso de fogo, enquanto ventos influenciam o trajeto de flechas ou objetos leves. Essas interações promovem uma imersão profunda, pois o jogador sente que está inserido em um mundo coeso e responsivo, em que os elementos são integrados funcionalmente à dinâmica do jogo. Tal construção favorece múltiplas abordagens para exploração, combate e resolução de desafios.

Apesar disso, é importante reconhecer que a liberdade oferecida por esse ambiente é cuidadosamente planejada. Embora os jogadores possam escalar montanhas, explorar florestas e escolher suas rotas, essas possibilidades fazem parte de uma estrutura sistematicamente desenhada. Os usuários apenas navegam por caminhos já definidos, o que cria uma ilusão de controle dentro de limites bem estabelecidos. Pode-se acrescentar que “interatividade verdadeira deve permitir a modificação do conteúdo e da forma da experiência em tempo real” (Jonathan Steuer, 1992, p. 84), e não apenas a seleção entre opções pré-determinadas. Em *Breath of the Wild* (2017), a construção do design proporciona uma forte sensação de liberdade, mas ela acontece dentro de uma lógica fechada, guiada pelas intenções do *game designer*.



Apesar de a interatividade ocorrer dentro de certa finitude, o número de possibilidades de ações, interações e decisões oferecidas em *Breath of the Wild* (2017) limita ao jogador a possibilidade de explorar todas elas em uma única jornada. Enquanto que o início e o fim da jornada são narrativas estáticas, o meio é totalmente maleável, podendo o jogador preencher este espaço utilizando das diversas opções de escolha existentes, ou não. Essa multiplicidade de combinações — desde abordagens distintas de combate até rotas alternativas de exploração e soluções criativas para os desafios — gera uma forte sensação de liberdade. Ainda que todas as opções estejam previamente codificadas no sistema, a variedade de escolhas disponíveis permite ao jogador desenvolver trajetórias diversas, o que reforça a sensação de agência ao longo da experiência em um mundo genuinamente aberto. Essa construção do design do jogo contribui para reforçar a “ilusão de controle”, mas que, do ponto de vista do jogador, se transforma em uma vivência subjetiva autêntica de agência e autonomia.

Analizando o leque das diferentes estratégias que podem ser aplicadas, uma das formas de interatividade entre jogador e jogo é por meio da geração de “emoção pelo ambiente” (Sylvester, 2013, p. 26). O feedback que determinado cenário ou elemento do cenário gerar ao jogador pode resultar em atrativos que expandam sua experiência, a depender das mecânicas utilizadas.

Assim, a interatividade é um pilar essencial: os jogadores precisam considerar fatores como a escalada em terrenos íngremes, a natação em rios ou lagos e até mesmo os efeitos das mudanças climáticas no ambiente. “A mecânica do jogo interage para gerar eventos, que por sua vez provocam emoções nos jogadores” (Sylvester, 2013, p. 11). Áreas de calor intenso, como desertos ou regiões vulcânicas, exigem a utilização de equipamentos e itens adequados, assim como acontece em áreas nevadas, de frio extremo.



Tempestades exigem cautela, uma vez que o terreno pode se tornar escorregadio e a utilização de equipamentos metálicos atrai raios para o jogador. Estes elementos não apenas adicionam desafios; eles encorajam a exploração constante, a elaboração de rotas e estratégias e levam à reação do jogador.

A imensidão de Hyrule promove uma experiência de descoberta contínua, com segredos ocultos, ruínas antigas e encontros inesperados a todo o momento, incentivando os jogadores a mergulharem profundamente no mundo do jogo, favorecendo a ocorrência do estado de "fluxo", "caracterizado por concentração e envolvimento contínuo na atividade, com um alto nível de prazer e realização" (Jesse Schell, 2008, p. 118). Esta natureza em constante mudança faz com que os jogadores explorem não apenas o ambiente físico, explorando também suas próprias habilidades de adaptação e resolução de problemas, levando-os, em alguns momentos, a alcançar este estado de "fluxo".

Por fim, o cenário não é apenas um plano de fundo, mas uma ferramenta para os jogadores. Eles são encorajados a utilizar elementos naturais a seu favor, seja escalando árvores, para ganhar vantagem em combate; seja planejando rotas de viagem, para evitar condições adversas; ou mesmo manipulando os elementos naturais, para resolver quebra-cabeças complexos. Estes aspectos combinados tornam Hyrule, em *Breath of the Wild* (2017), um participante ativo na experiência de jogo, estimulando a adaptação constante a um mundo que se comporta de maneira interativa e reativa, em contraste com cenários estáticos presentes em jogos de estrutura mais linear.

Já a adaptação de elementos do mundo real ao contexto da narrativa original do jogo é notável, visando trazer representatividade e reconhecimento a determinadas culturas em uma perspectiva global. Ao analisar detalhadamente o jogo, é possível identificar vestígios das culturas medieval,



japonesa e xintoísta, contribuindo para a complexidade e a profundidade do mundo de Hyrule. Por exemplo, os koroks, espíritos da floresta que habitam a região central de Hyrule, remetem ao conceito de kodama na cultura japonesa, como apontado por Gabriela Rolim Cavalheiro (2022, p. 40). Kodama são entidades espirituais que residem em florestas e personificam as almas das árvores, raramente sendo avistados por humanos. A semelhança entre os koroks e os kodama sugere uma adaptação cultural significativa presente no jogo.

Outro exemplo relevante, remetendo à temática medieval, é a *Master Sword*, uma espada lendária apresentada no jogo como presa em uma pedra, sendo retirada apenas pelo herói escolhido. Essa narrativa ecoa a lenda de Rei Arthur, na qual ele foi o único capaz de extrair uma espada de uma pedra, um feito que atestava sua nobreza.

O componente narrativo inicial de imersão de Link na água, para curar seu corpo, pode estar diretamente associado à prática xintoísta de purificação, conhecida como *misogi* (禊, “cerimônia de purificação com água”), conforme descrito por Motohisa Yamakage (2010). Esta cerimônia implica na imersão do corpo na água, não apenas para limpeza física, como também para a purificação do coração e da mente.

Além disso, a cultura e os costumes do povo Sheikah, bem como seu vestuário, guardam semelhanças marcantes com a cultura ninja. No Vilarejo Kakariko, observado na Imagem 2, “é possível ver a influência do cenário das regiões montanhosas que compõem as ilhas do Japão e dos vilarejos do Japão antigo, [...] podendo representar o sonho de identidade dentro do imaginário japonês” (Cavalheiro, 2022, p. 41).



Imagen 2 – Vilarejo Kakariko, que apresenta características da cultura japonesa antiga como, por exemplo, o cultivo de arroz em regiões montanhosas



Fonte: Disponível em: <https://gamerant.com/zelda-breath-of-the-wild-cuccos-kakariko-village>. Acesso em: 06/01/2024.

Estes paralelos e adaptações culturais encontrados em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) acrescentam profundidade ao mundo de Hyrule, demonstrando o cuidado e a atenção aos detalhes na incorporação de elementos culturais do mundo real, ampliando, assim, a imersão e a conexão dos jogadores com o vasto e diversificado universo do jogo, apontando um tipo de interatividade cultural.

3 NOSTALGIA

No desenvolvimento de jogos, um desafio recorrente é equilibrar a inovação com a atratividade comercial. “Os editores querem jogos que tenham certeza que eles podem vender, e isso geralmente significa variações de jogos existentes” (Adams, 2010, p. 66). Assim, tendem à criação de algo repetitivo. O desafio, então, é equilibrar o desejo de inovar com a necessidade de criar algo confortavelmente familiar para o público. Uma opção seria “inovar pegando padrões de jogo que nunca foram usados juntos antes e descobrir como juntá-



los de uma forma divertida" (Greg Costikyan, 2015, min. 8'53"). A combinação desses elementos pode remeter o jogador a padrões reconhecíveis de jogos anteriores, evocando referências nostálgicas dentro de um novo contexto.

A relação da sensação de nostalgia com a experiência do jogador é muito bem explicada por Felipe Correa de Mello e Vicente Martin Mastrocola (2019)

As linguagens nostálgicas ativam memórias afetivas que conferem um sentido de continuidade entre o passado e o presente. Ao desfrutar de um jogo deste tipo, o jogador se conecta no nível imaginário há um tempo passado que tende a lhe afetar de modo positivo, aumentando sua sensação de prazer e bem-estar. Esses jogos e os sentidos atribuídos a eles estão carregados de afetos. Através do consumo material e simbólico desses jogos, o jogador experimenta um processo memorialístico que sublinha a permanência de uma identidade e de uma trajetória de vida particular, deixando de lado uma lógica histórica e temporal que é essencialmente marcada por rupturas e transformações (Mello e Mastrocola, 2019, p. 163).

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) incorpora elementos de jogos anteriores da franquia, os quais estabelecem vínculos de reconhecimento com o público já familiarizado com a série. Eles são uma estratégia para envolver os jogadores por meio da familiaridade com os aspectos conhecidos da série. "O produto é definido e finito, mas na cabeça dos clientes existem infinitas possibilidades. O marketing penetra na psique dos clientes" (Wheeler, 2009, p. 15). A presença de *easter eggs* – elementos não essenciais à narrativa, mas que são adicionados para serem encontrados pelos jogadores, podendo conter valor humorístico –, personagens, músicas, ou até mesmo locais e itens icônicos de jogos anteriores, além de evocarem memórias afetivas, esses elementos reforçam a consistência interna do universo de Hyrule, colaborando para a manutenção de uma identidade contínua na franquia.

"Com o aumento das demandas diárias de trabalho, pode haver um desejo compensatório de jogar" (Kenneth J. Gergen *In*: Valerie Frissen et al., 2015, p. 58). Assim, os jogos se tornaram uma válvula de escape da realidade. Os jogos também funcionam como espaço de compensação emocional,



permitindo ao jogador experimentar sensações não vivenciadas em sua rotina. “A diversão não pode descrever a diversidade, o poder e as nuances das emoções geradas pelo jogo” (Sylvester, 2013, p. 10). Os jogadores buscam experiências que os desafiem emocionalmente, transcendendo suas zonas de conforto.

Elementos nostálgicos são mobilizados em *Breath of the Wild* (2017) como recurso para estabelecer conexões emocionais com diferentes perfis de jogadores. Referências sutis aos títulos anteriores evocam uma sensação de familiaridade e conexão emocional. Segundo Vinicius Albini-Saints (2021), as trilhas sonoras do jogo desempenham um papel essencial nesse processo, atuando como agentes narrativos que conectam passado e presente. Releituras de temas musicais, como no caso do *Temple of Time*, operam como pontes entre a memória dos jogadores e a nova proposta narrativa. Essa abordagem permite que *Breath of the Wild* (2017) amplie sua proposta, incorporando elementos de nostalgia como um recurso intencional de imersão.

Também é possível observar que as trilhas sonoras frequentemente provocam emoções específicas, como melancolia e saudade, especialmente ao remeter a cenários icônicos da franquia. Um exemplo citado é a música tocada no *Temple of Time*, que evoca um “fantasma de sua própria existência” ao remeter à grandiosidade de *Ocarina of Time*. Ao dialogar diretamente com as memórias dos jogadores veteranos, essa técnica reforça a narrativa do jogo. Nesse contexto, a nostalgia adquire função narrativa, contribuindo para a imersão e a compreensão da trajetória do protagonista, alinhando-se à jornada de reconstrução de memórias vivida pelo protagonista.

Esse uso estratégico da trilha sonora como um veículo narrativo e emocional reflete uma tendência, mais ampla nos jogos modernos, de utilizar memórias afetivas como forma de engajamento. Em *Breath of the Wild* (2017), a música não apenas ambienta o jogador no mundo de Hyrule, também



ressignifica as experiências passadas, criando um diálogo entre os jogos anteriores e o presente. Como destacado por Albini-Saints (2021), esse recurso musical convida os jogadores a revisitarem seus próprios vínculos emocionais com a série, ampliando o impacto da narrativa. Dessa forma, a nostalgia é elevada a uma ferramenta ativa, que molda tanto a experiência de jogo quanto o significado atribuído pelos jogadores ao universo de *Zelda*.

Outra forma de ativar o sentimento de nostalgia nos jogadores é por meio das ações realizadas dentro do universo do jogo. Ao adotar mecânicas de jogabilidade de títulos anteriores da série, como o mundo aberto inspirado no jogo original da série, *Breath of the Wild* (2017) não apenas inova, ainda presta um tributo à essência da franquia. A liberdade de exploração, a capacidade de escalar qualquer superfície e a possibilidade de simplesmente sair planando de pontos elevados são avanços que reimaginam os princípios fundamentais da série para se alinharem ao mercado contemporâneo, garantindo, ao mesmo tempo, uma conexão com a tradição e a história da franquia.

“Os personagens rapidamente se tornam centrais nas campanhas publicitárias, e os melhores se tornam ícones culturais apreciados tanto pelas crianças quanto pelos clientes” (Wheeler, 2009, p. 64). Além das referências de jogabilidade da série *Zelda*, a inclusão de outros fatores, como roupas temáticas e inimigos familiares, estabelece um vínculo entre os jogos da franquia. Essa abordagem estratégica reforça tanto a série como a marca da Nintendo, conforme exemplo apresentado na Imagem 3, em que, além dos diversos *easter eggs*, também é oferecida uma homenagem ao falecido Satoru Iwata, ex-CEO da Nintendo, por meio da apresentação de um personagem inspirado nele. Da mesma forma, o jogo possui uma área de nome Montanha Satori, que também é a forma verbal do nome Satoru. Assim, são conectados elementos de forma sutil, porém impactante. Tal estratégia também possibilita alcançar novos



públicos, ao apresentar elementos reconhecíveis e personagens característicos da série.

Imagen 3 – Personagem inspirado em Satoru Iwata, ex-CEO da Nintendo, adicionado ao jogo como uma homenagem



Fonte: Disponível em: <https://www.thegamer.com/legend-zelda-breath-wild-easter-eggs/#lord-of-the-mountain>. Acesso em: 05/01/2024.

A estratégia de incorporar elementos de outros jogos da série Zelda em *Breath of the Wild* (2017) não é apenas uma prática de nostalgia, mas uma jogada inteligente que fortalece a identidade e a coesão do mundo de Hyrule. Esses elementos contribuem para uma experiência de jogo enriquecedora, que ressoa com os fãs de longa data e, ao mesmo tempo, reforçando a continuidade da franquia Zelda como uma das principais propriedades intelectuais da Nintendo.

4 LIBERDADE

Entre os principais elementos destacados nos anúncios e materiais de pré-lançamento de *Breath of the Wild* (2017) esteve a proposta de ampliar a liberdade de escolhas oferecida ao jogador. Não se sabia a que ponto essa liberdade chegaria e quais seriam as limitações impostas; no entanto, o



resultado se mostrou inovador quando comparado com outros jogos do gênero.

Antes de discutir a respeito do âmbito do conceito de liberdade em jogos, é importante contextualizar em qual nível *Breath of the Wild* (2017) se localiza. Todos os jogos que abordam o conceito de escolha do jogador, em certo ponto, se tornam limitados em se tratando da narrativa. Independentemente das diferentes e numerosas rotas que se pode tomar para alcançar o fim do jogo, todas as etapas devem ser seguidas em determinada ordem, podendo ser realizadas imediatamente ou após a realização de dezenas de *side quests* (eventos paralelos que não afetam a narrativa principal). Essa limitação é o que tem criado barreiras ao conceito de liberdade em jogos.

A estrutura de *Breath of the Wild* (2017) apresenta um modelo que se diferencia de convenções estabelecidas em jogos do mesmo gênero. Após a realização do tutorial – que ocupa dos primeiros 20 a 60 minutos de jogo –, é possível ir diretamente para o desafio final, caso desejado. Não é necessário seguir uma linearidade de eventos antes de chegar ao desfecho da história. Pode-se, literalmente, enfrentar o inimigo final logo no início do jogo. Obviamente não será algo fácil. Mas a decisão de conhecer os demais pontos da narrativa, a importância e a história de cada personagem, paisagens, vilas e culturas, assim como a aquisição de itens e habilidades poderosos, se tornam totalmente opcionais, além de que não existe uma ordem específica para se realizar os eventos. Esse modelo expande o conceito tradicional de liberdade em jogos digitais, permitindo que o jogador defina sua própria ordem de ações e progressão narrativa, podendo escolher espontaneamente quando, como e em que ordem quer realizar qualquer ação, como também encerrar o jogo.

Jogos de mundo aberto são “jogos cujos espaços estendem-se por todas as direções, deixando a cargo do jogador a escolha de qual seguir. [...] Esse mundos podem levar dezenas de horas para serem percorridos em sua



totalidade, que atingem dimensões muitas vezes continentais" (Ivan Mussa, 2020, p. 4). Nesse tipo de jogo, os níveis não são apresentados em sequência fixa ou por seleção em menu, mas distribuídos em um ambiente contínuo explorável. É dada a opção de exploração ao jogador, de forma que ele precisa locomover sua personagem pelo cenário do jogo, criar rotas e interagir com as mecânicas e eventos presentes no ambiente. Jogos de mundo fechado, por sua vez, não apresentam essas características e são limitados quanto a esses aspectos. Porém, deve-se observar que existem diversos níveis de mundos abertos, que estão diretamente relacionados a diversas características complexas, como tamanho, quantidade de eventos acessíveis, mecânicas de exploração e ações disponíveis.

Neste ponto, jogos de mundo aberto possibilitam que os jogadores definam várias metas ao mesmo tempo, devido à diversidade de eventos disponíveis. Assim, é possível traçar metas de curto, médio e longo prazo, conforme os objetivos no jogo. "Em cada ponto do jogo, o jogador deve ter algo interessante para fazer. [...] É o fazer que está no cerne de uma boa jogabilidade e de uma experiência positiva a cada momento" (Bob Bates, 2004, p. 20). A diversidade de possibilidades tende a prolongar o tempo de jogo, distribuindo os objetivos em diferentes camadas de complexidade. "Não é desejável que eles (os jogadores) o percorram (o jogo) muito rapidamente, ou então a experiência não parecerá um jogo" (Carolyn Handler Miller, 2004, p. 126). Assim, o design do jogo busca equilibrar a amplitude de opções oferecidas com a autonomia do jogador, evitando tanto a linearidade quanto a sobrecarga de atividades.

A experiência que o usuário irá obter com um jogo digital pode variar, a depender da forma como ele executa suas ações dentro do jogo. "As ações e escolhas dos jogadores nos jogos de computador são atrasadas, mal aplicadas e distorcidas – em detrimento do sucesso do jogo" (David Myers,



2010, p. 54). Existe certa complexidade entre a combinação de possibilidades e ações a serem tomadas, dos possíveis resultados a serem obtidos e do prazer existente na experimentação dessas possibilidades.

Neste quesito, pode-se observar que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) oferece uma ampla variedade de inimigos que desafiam constantemente o jogador, e o enfrentamento desses oponentes não se resume a uma abordagem única. Ainda que determinados inimigos reapareçam, a variedade de abordagens disponíveis renova a experiência de combate em cada encontro, devido à diversidade de estratégias disponíveis, permitindo ao jogador explorar livremente o ambiente, as armas e as habilidades de Link para criar abordagens inovadoras, aumentando o grau de liberdade apresentado.

Por exemplo, ao enfrentar os Bokoblins, inimigos recorrentes no jogo, os jogadores podem adotar várias táticas. São opções viáveis recorrer a arcos e flechas, para acertar pontos fracos, ou utilizar desde espadas e machados até ataques elétricos. No entanto, a escolha de empregar o ambiente ao redor pode ser ainda mais eficaz: rolar bolas de pedra para esmagá-los; fazer com que sejam atingidos por raios durante uma tempestade; ou até mesmo utilizar explosivos para criar emboscadas representam variações táticas que ampliam a complexidade estratégica do sistema de combate. Além disso, a combinação de habilidades especiais, como a manipulação magnética e a capacidade de congelar o tempo, proporciona um vasto leque de possibilidades estratégicas.

A interação com o cenário é essencial para diversificar as abordagens táticas. Utilizar estrategicamente a topografia do terreno, aproveitando elevações para ataques furtivos, conforme a Imagem 4, ou criando emboscadas, usando a invisibilidade da grama alta, são exemplos práticos de como o ambiente se torna parte integrante da estratégia de combate.



Imagen 4 – Ao planar, após pular de locais altos, é possível surpreender inimigos que estejam em pontos mais baixos ou se infiltrar em bases sorrateiramente



Fonte: Disponível em: <https://screenrant.com/unlock-paraglider-shrines-great-plateau-zelda-botw-guide>. Acesso em: 07/01/2024.

De forma geral, *Breath of the Wild* (2017) se destaca por articular liberdade e variedade estratégica como eixos centrais da experiência de jogo. Cada encontro com inimigos repetidos é uma oportunidade para experimentar novas estratégias, explorar diferentes combinações de habilidades, armas e interação com o cenário, garantindo uma experiência de combate dinâmica e imprevisível a cada confronto.

5 CONCLUSÃO

A partir da análise detalhada de elementos como interatividade, nostalgia, liberdade e a riqueza do ambiente em *Breath of the Wild* (2017), torna-se evidente que o jogo conseguiu transformar e inovar conceitos bem conhecidos e comumente abordados em desenvolvimento de jogos. A abordagem não convencional de oferecer aos jogadores uma experiência verdadeiramente aberta, na qual o livre-arbítrio vai além dos limites estabelecidos por narrativas lineares, define um novo padrão no design de



jogos. A capacidade de oferecer não apenas um mundo vasto, como também a liberdade de escolha de como explorá-lo, enriquece a jornada do jogador e transcende os paradigmas convencionais do entretenimento digital.

Além disso, *Breath of the Wild* (2017) alcança um equilíbrio entre a inovação e a preservação dos aspectos nostálgicos. Ao incorporar elementos familiares da série Zelda, o jogo consegue atrair tanto os fãs de longa data quanto novos jogadores. A sensação de nostalgia é habilmente utilizada para criar uma conexão emocional.

Por fim, a liberdade de escolha não é apenas um conceito explorado superficialmente; é um pilar fundamental que permeia cada aspecto do jogo, se tornando um diferencial. Desde a narrativa não linear até a diversidade de estratégias no combate, o jogo oferece ao jogador o poder de definir sua própria jornada e ser o total regente de suas decisões. Essa liberdade proporciona uma sensação de imersão e envolvimento, criando uma experiência interativa e inovadora que transcende o mero entretenimento para se tornar uma aventura profundamente pessoal para cada jogador.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. 2nd Edition, New Riders: Berkeley, CA. 2010.

ALBINI-SAINTS, Vinicius. **As lembranças de Zelda**: a memória afetiva musical como agente narrativo em The Legend of Zelda: Breath of the Wild. 2021. 35 fls. Artigo (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, Santa Catarina, 2021.

BATES, Bob. **Game Design**. Second Edition. Premier Press, 2004.



CAVALHEIRO, Gabriela Rolim. A PRESENÇA DO XINTOÍSMO E DOS CONCEITOS JAPONESES DE TEMPO E ESPAÇO EM THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD. In: DIGRA BRASIL, 2022, Meio Digital, **Anais do DIGRA Brasil**. Even3, 2022.

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on interactive storytelling**. 2nd edition, New Riders, 2012.

GERGEN, Kenneth J. **Playland**: Technology, self, and cultural transformation. In: FRISSEN, Valerie; LAMMES, Sybille; LANGE, Michiel de; MUL, Jos de; RAESSENS, Joost. *Playful Identities*. Amsterdam University Press, 2015.

MELLO, Felipe Correa de; MASTROCOLA, Vicente Martin. **Identidade, nostalgia e memória afetiva no consumo de videogames retrô**. Interin, n. 2; vol. 24; 2019; p. 154-172. Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2019.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital Storytelling**: A Creator's Guide to Interactive Entertainment. Burlington, MA: Focal Press. 2004.

MUSSA, Ivan. **Da exploração à adaptação**: fronteiras entre esforço e jogo nos games de mundo aberto. In: 43º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2020, Modalidade Virtual. *Anais da INTERCOM 2020*. Portal INTERCOM, 2020.

MYERS, David. **Play Redux The Form of Computer Games**. University of Michigan Press, 2010.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann, 2008.

STEUER, Jonathan. **Defining virtual reality**: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, v. 42, n. 4, p. 73–93, 1992.

SYLVESTER, Tynan. **Designing games**. O'Reilly Media, 2013.

WHEELER, Alina. **Designing Brand Identity**. Third Edition, John Wiley & Sons Inc., 2009.

YAMAKAGE, Motohisa. **A Essência do Xintoísmo**: a Tradição Espiritual do Japão. Tradução de Wagner Bull. São Paulo: Editora Pensamento, 2010.



SITES ELETRÔNICOS

21

GAMERANT. **Cuccos and Kakariko Village in The Legend of Zelda: Breath of the Wild.** Disponível em: <https://gamerant.com/zelda-breath-of-the-wild-cuccos-kakariko-village/>. Acesso em: 06 jan. 2024.

THE GAMER. **Legend of Zelda: Breath of the Wild Easter Eggs.** Disponível em: <https://www.thegamer.com/legend-zelda-breath-wild-easter-eggs/#lord-of-the-mountain>. Acesso em: 05 jan. 2024.

SCREENRANT. **How to Unlock the Paraglider in Breath of the Wild.**

Disponível em: <https://screenrant.com/unlock-paraglider-shrines-great-plateau-zelda-botw-guide/>. Acesso em: 07 jan. 2024.

OBRAS AUDIOVISUAIS

COSTIKYAN, Greg. **Natural Game Design**: How to Birth Games Without Cloning. Casual Connect USA, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FGKPirk5wdQ>. Acesso em: 12 jan. 2024.