

NINTENDO BLAST

W W W . N I N T E N D O B L A S T . C O M . B R

DESENVOLVIMENTO
DE THE LEGEND OF ZELDA:
MAJORA'S MASK

MAJORA'S MASK
E O ESPETÁCULO
DAS MÁSCARAS

TEORIA DOS CINCO
ESTÁGIOS DO LUTO EM
MAJORA'S MASK



THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK™

VINTE ANOS DO TÍTULO MAIS SOMBRIO DA FRANQUIA!

#124

ABR
2020



Um Zelda sob a luz do luar

Majora's Mask, o mais "diferentão" dos jogos da franquia The Legend of Zelda, completa duas décadas, e nós aproveitamos para lembrar como era o jogo e como foi o seu desenvolvimento, desde o **projeto Zelda Gaiden** até o seu lançamento e da sua versão para o 3DS. Também trazemos várias curiosidades sobre as tão peculiares **24 máscaras** do game, além de mostrarmos uma paralelo dos **"cinco estágios do luto"** com diversos momentos da jogatina. Boa leitura! - **Alberto canen**



MAJORA'S MASK

Duas décadas dos três dias

04



MAJORA'S MASK

De Zelda Gaiden a Majora's Mask

20



MAJORA'S MASK

A representação dos cinco estágios do luto

30



MAJORA'S MASK

E o espetáculo das máscaras

39

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Leandro Alves
Nicholas Wagner
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
João Pedro Sousa

REDAÇÃO
Bruno Andrade
Daniel Morbi
Renan Rossi

REVISÃO
Davi Sousa
Icaro Sousa
Luigi Santana
Vladimir Machado

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
João Pedro Souza
Talita Silva
Yury trindade

Ilustração
Fernando Silveira

CAPA
Leandro Alves

FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!



"Item épico" por Fernando Silveira



por Daniel Morbi

Revisão: Icaro Sousa
Diagramação: João Pedro SouzaA detailed illustration of Link from The Legend of Zelda: Majora's Mask. He is shown from the chest up, wearing his iconic green tunic and hat, looking intently at the Majora's Mask he is holding in his right hand. The mask is a dark, metallic helmet with two large, glowing orange eyes and several sharp, colorful spikes. In the background, a purple, ornate pattern is visible, and a glowing yellow orb with white wings floats to the left.

THE LEGEND OF
ZELDA[®]
MAJORA'S MASK[™]

Duas décadas dos três dias

"You've met with a terrible fate, haven't you?" Essa fala tem a impressionante capacidade de causar, ao mesmo tempo, nostalgia e arrepios na espinha de quem a conhece. Neste mês, faz 20 anos que ela foi proferida pela primeira vez, ou pelo menos sua versão equivalente em japonês, já que, no dia 27 de abril de 2000, chegou ao mercado asiático um dos títulos mais marcantes do Nintendo 64, que ganhou uma certa fama *cult* por ter uma história e um clima que jamais foram repetidos em outros títulos da franquia: **The Legend of Zelda: Majora's Mask**.

72 horas para o fim do mundo

A primeira peculiaridade do jogo é que ele é uma sequência direta de **Ocarina of Time**. Não é muito comum ver dois jogos da franquia, lançados no mesmo console, serem continuações cronológicas. Até 2000, a única vez que isso havia acontecido foi com o primeiro **The Legend of Zelda e Zelda II: The Adventure of Link**. Em breve, testemunharemos isso se repetir com a sequência de **Breath of the Wild** para Nintendo Switch.

Porém, mesmo sendo tão próximo a Ocarina of Time, os dois títulos não poderiam ser mais diferentes. Sim, há muitas similaridades entre Majora's Mask e seu irmão mais velho de N64, especialmente no aspecto gráfico. Mas, em termos de tom, ambos são como água e vinho.

O game já começa deixando claro que esta é uma "jornada secreta e pessoal" do nosso Herói do Tempo. Em busca de sua fada companheira Navi, que o deixou após sair vitorioso de sua batalha com Ganon em OoT, Link se perde em uma floresta com sua égua, Epona. Distraído, ele é atacado por duas fadas, Tatl e Tael, e por um Skull Kid usando uma curiosa máscara colorida. O ser endiabrado rouba a Ocarina do Tempo e rapta Epona. Link, na tentativa de resgatá-las, cai em um buraco, que o transporta para o mundo de Termina.



Usando magia, o maldoso **Skull Kid** transforma Link em um Deku Scrub e foge, deixando Tatl para trás sem querer. Juntos, a fada e Link transfigurado precisam encontrar o Skull Kid para que ele desfça suas ações. No caminho, se deparam com uma misteriosa figura: um homem sorridente que carrega uma mochila gigante nas costas, cheia de máscaras. Ele é o Happy Mask Salesman, dono da Happy Mask Shop. O vendedor explica que a máscara no rosto do Skull Kid é a Majora's Mask, uma máscara antiga usada por tribos do passado em seus rituais de amaldiçoamento. O ser das florestas a roubou do vendedor e agora, vestindo-a, está sendo tomado por um poder malévolo. Link deve encontrar uma forma de voltar ao seu estado normal e retornar a máscara ao seu dono legítimo, impedindo que males maiores aconteçam.



Como se isso não fosse o bastante, Termina está sob a ameaça de um perigo iminente. A **Lua**, com seu rosto assustador, está aos poucos caindo em direção à Terra. Os habitantes de Clock Town e das regiões de Woodfall, Great Bay, Snowland e Ikana têm somente três dias até que o mundo acabe e seus destinos terríveis sejam concretizados. É pouquíssimo tempo para que nosso herói consiga cumprir seus objetivos. Porém, Link descobre que consegue manipular o tempo com sua ocarina, voltando sempre ao início dessas 72 horas. Revivendo os três dias inúmeras vezes, o jogador deve descobrir uma maneira de derrotar Skull Kid e evitar a morte dos cidadãos de Termina.



Mundo paralelo

Um dos fatores que coloca *Majora's Mask* em destaque entre os demais títulos da série *Zelda* está em sua ambientação. Como o resumo acima mostra, a parte principal da história do jogo não possui elementos que, até então, eram quase sagrados na franquia. Não temos aqui o reino de Hyrule, nem participação ativa da princesa Zelda, muito menos do vilão Ganon. Triforce, então, nem se fala.

A história de desenvolvimento de *Majora's Mask* mostra que o objetivo era arriscar em ideias que ainda não tinham sido exploradas. O título não é o pioneiro da franquia em realizar isso, já que ***Link's Awakening***, para Game Boy, já havia ambientado sua narrativa na ilha de Koholint, a qual possui um rol de personagens inéditos, em 1993. Porém, foi a primeira vez que um jogo da série em console de mesa abriu mão de componentes tão icônicos. Imagine como deve ser lançar uma sequência de um dos games mais aclamados da história com tantas mudanças. Uma decisão ousada, sem dúvidas.

As terras de Termina, entretanto, têm mais a ver com Hyrule do que se percebe à primeira vista. Após um olhar atento, é possível notar que este é um mundo paralelo ao reino de Zelda. As tribos e alguns inimigos são os mesmos e até as pessoas são iguais às presentes em OoT, mas com diferentes nomes e ocupações. Porém, todo o clima de aventura épica medieval, com cavaleiros e famílias reais, que compõe a primeira aventura do Herói do Tempo dá lugar a um teor mais onírico e surrealista nesta continuação. A sensação é que os desenvolvedores escolheram trabalhar propositalmente com o bizarro e o caricato para desenvolver um universo que contrastasse com o mundo mais baseado na realidade pelo qual a franquia era conhecida.



Exemplos disso não faltam: a própria Lua, que, inexplicavelmente, possui uma face ameaçadora; os campos de Termina, os quais são bem compactos e não possuem muita coesão entre suas diferentes áreas, fazendo com que praias façam fronteiras com montanhas nevadas, por exemplo; um rei Deku irado com um macaco achando que o pobrezinho raptou sua filha; uma banda de Zoras cuja vocalista perdeu a voz após botar ovos; um chefão que parece uma cabra mecanizada; vacas que são abduzidas por aliens. Essas são só algumas situações que mostram que o mundo de Majora's Mask é meio inverossímil e é muito original por causa disso.

Quebrando paradigmas

O jogo também pode ser visto como um título que inovou a franquia Zelda com suas mecânicas. Vamos focar em dois aspectos que saltam aos olhos de todos que o experimentam: a jogabilidade e a administração do tempo.

O clássico gameplay da série em que os ataques são desferidos com a espada e a proteção é realizada com o escudo está aqui, sem tirar nem pôr. A diferença está na adição de diferentes tipos de mecânicas por meio do uso das máscaras. Esses itens, aos quais dedicamos um especial inteiro nesta revista, provocam alterações na maneira como o jogador experimenta o título. Elas vão desde mudanças pequenas, como aumentar a velocidade do movimento de Link ou realizar explosões à vontade, até modificações que alteram a aparência física do herói.



As três principais máscaras do jogo – Deku, Zora e Goron – transformam Link nessas criaturas. Como resultado, o jogador adquire habilidades específicas para cada transformação. Quando na forma de um Deku Scrub, é possível saltar sobre a água, usar ataques giratórios, lançar bolhas e voar por meio de flores que impulsionam o personagem para os ares. Ao assumir a forma Goron, Link consegue rolar como uma bola, alcançando altas velocidades, além de ter um arsenal de golpes físicos, como socos e *ground pounds*. Já quando possui o aspecto de um Zora, pode usar suas barbatanas como lâminas, assim como também consegue nadar com mais facilidade.



Cada uma dessas mutações possui seus próprios comandos, o que traz um frescor ao gameplay, indo além do tradicional “um botão para a espada e o outro para interagir”. Isso permite que *Majora's Mask* tenha puzzles que jamais poderiam ser replicados em *OoT*. Afinal, muito deles usam e abusam dessas mecânicas novas e muitas vezes obrigam que se alterne entre o protagonista em seu estado normal e as formas das diferentes máscaras.

Mas não pense que há todo o tempo do mundo para aproveitar essa jogabilidade diversificada. Em Termina, todos possuem somente três dias até o fim, até quem está jogando. Chegue ao fim das 72 horas – que equivalem a cerca de 54 minutos na vida real – sem voltar no tempo ou sem impedir que a Lua caia e é *game over*. Nesse ponto, o jogo quebra um paradigma da série: o tempo não é ilimitado.

Dawn of The First Day

-72 Hours Remain-



Grande parte dos títulos da franquia Zelda é caracterizada pela livre exploração, com os jogadores descobrindo segredos aos seus próprios ritmos. Aqui não é assim. O design dos níveis e missões levam em consideração que o tempo é curto. Um exemplo: ao invés de o caminho até uma dungeon ser composto por um grande bloco de desafios, ele é constituído de obstáculos menores, desenhados para que sejam superados dentro desses três dias. A administração do tempo, portanto, é muito importante. Qualquer distração ou deslize significa ter que começar tudo do zero, o que pode custar caro, pois retornar ao primeiro dia também significa perder uma parte dos itens coletados como rupees, bombas ou flechas.



Porém, devido à limitação do tempo, Majora's Mask possui uma das características mais interessantes: suas *side quests*. Assim como em qualquer RPG, há vários NPCs que oferecem uma série de recompensas em troca de ajudas. Em Termina, porém, cada habitante possui uma rotina dentro das 72 horas, que se repete a cada vez em que se volta no tempo. Cumprir as missões paralelas depende muito de estar no lugar certo na hora certa. Por exemplo, uma velhinha precisa recuperar seu saco de bombas roubado ao norte de Clock Town nas noites do primeiro dia ou um Zora músico necessita de auxílio na sua passagem de som nas madrugadas do Milk Bar. Para controlar tudo isso, o jogador possui o Bomber's Notebook, um caderno que detalha o horário exato em que cada *side quest* está disponível para ser completada.

O mais marcante é que, devido ao sistema de tempo e às rotinas de cada personagem, essas missões não são simplesmente usadas para estender o game. Elas fazem parte de um contexto maior. Ao seguir os NPCs durante os três dias, é possível notar que eles têm todos um arco dramático, ou seja, uma história com começo, meio e fim, e que as missões paralelas são somente uma parte da narrativa. Muitas *side quests* são interligadas para contar um único enredo, como é o caso da icônica missão de Anju e Kafei, dois noivos que precisam se reencontrar antes que o mundo acabe. Isso faz com que o universo do jogo ganhe vida, já que cada personagem não jogável não deixa a sensação de ser somente um asset criado por um programador, mas sim de ser uma pessoa com suas próprias adversidades.

Um Zelda melancólico

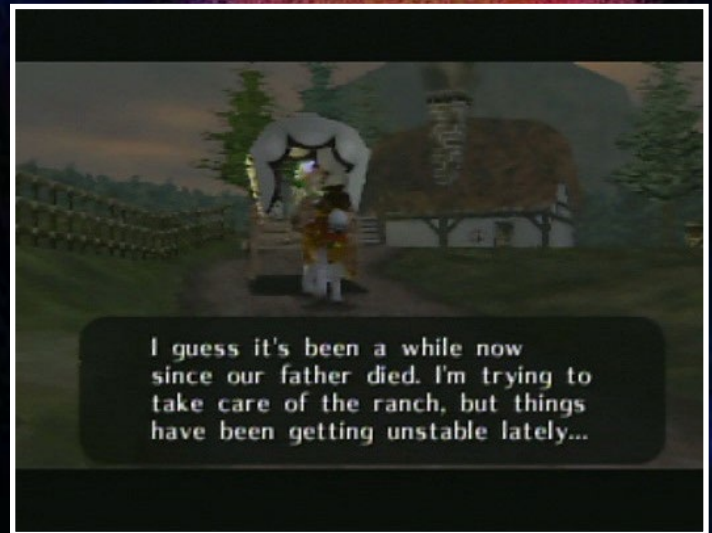
A maior adversidade dos moradores desse mundo alternativo, no entanto, é justamente a inquestionável queda da Lua e a destruição do universo. Esse fato permeia o arco narrativo de todos os personagens, fazendo com que a morte seja um tema central do jogo. Assim, Majora's Mask ocupa um espaço que até hoje não foi plenamente preenchido por outros games da série: um título em o que importa não é a grandiosidade da aventura em si, mas a evolução emocional de cada um que cruza o caminho do nosso herói.



We shall greet the morning...
together.

A medida em que a Lua se aproxima de Termina, vemos diferentes sentimentos desabrocharem nos personagens. O que, no primeiro dia, parece ser uma ameaça irracional, incapaz de alterar o dia a dia da comunidade, torna-se o catalisador do medo, da insegurança, da resignação e da resistência de muitos NPCs quando os últimos minutos do terceiro dia chegam. Nesta revista, falamos mais sobre como o modelo dos cinco estágios da dor ditam o comportamento dos personagens do jogo. Mas uma coisa é certa: essa temática torna o game mais sombrio, possuindo um tom melancólico único.

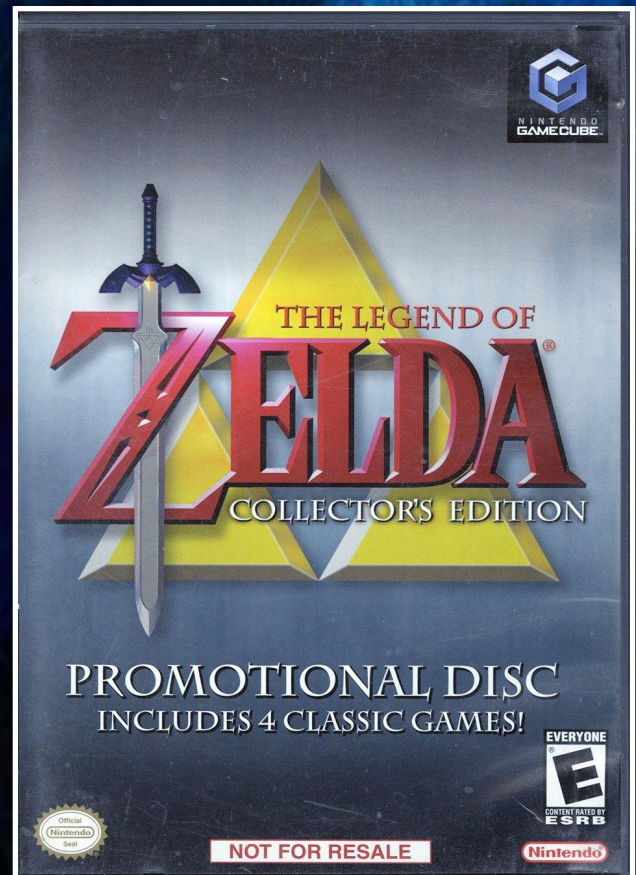
Esse mote é notável não só dentro do jogo, mas fora dele também. De artes conceituais que usam muitas luzes e sombras, mostrando que há uma certa escuridão pairando sobre todos, a comerciais de TV norte-americanos que mais parecem documentários sobre fim do nosso planeta real, a sensação de inquietude é comunicada com clareza. A partir disso, pessoas se inspiraram a usar o jogo como base de suas próprias histórias macabras. A mais famosa delas é Ben Drowned, um *creepypasta* escrito por Alex Hall, também conhecido como Jadasable, que viralizou na internet em 2010. Nele, o autor conta a história sobre como comprou um cartucho de Majora's Mask assombrado pelo espírito de um garoto morto, que usava o game para se comunicar com ele. O texto na íntegra, com uma série de vídeos editados especialmente para ilustrar a narrativa, pode ser [encontrado aqui](#).



Porém, em meio a um cenário tenebroso, há beleza a ser encontrada. Assim como nas nossas vidas, o luto também traz muito crescimento e conhecimento espiritual. De certa forma, o jogo aborda esse aspecto da tristeza por meio de suas músicas, em especial a mais conhecida delas: a Song of Healing. Uma versão ao contrário da Saria's Song, de Ocarina of Time, a função dela é justamente curar os espíritos conturbados que ainda vagam os campos de Termina, tranquilizando suas passagens para o outro lado da existência e transformando-os em máscaras. É interessante notar como essa canção é capaz de transmitir melancolia e tranquilidade ao mesmo tempo, características típicas desse momento do luto. Além disso, seu significado transcende o próprio game quando muitas pessoas relatam em comentários no YouTube ou em fóruns online que esta música foi capaz de acalotá-las em momentos difíceis. É a força dos videogames em prática.

Legado

Apesar de todas essas características singulares e de ter sido bem recebido pela crítica na época de seu lançamento, Majora's Mask ficou por muito tempo nas sombras de Ocarina of Time. Até 2015, o jogo havia sido relançado oficialmente pela Nintendo no Ocidente somente duas vezes: na coletânea **The Legend of Zelda: Collector's Edition**, para GameCube, e no Virtual Console do Wii. Para piorar, o *port* do título para GameCube sofreu com problemas de otimização, possuindo uma série de *glitches*.



No entanto, isso não impediu que o game recebesse, durante esse período, referências em outros lançamentos. O mais notável é o **cenário baseado em Great Bay** presente em **Super Smash Bros. Melee**, que é cheio de participações especiais, incluindo Tingle, os Quatro Gigantes e a Tartaruga Gigante. Esse nível retornou em **Super Smash Bros. Ultimate** para Nintendo Switch e, de lá para cá, a série de luta adicionou alguns personagens do jogo como Assist Trophies, como Skull Kid e a Lua.



Já que Tingle foi citado, é importante lembrar que o homem de 35 anos que acredita ser uma fada, que teve sua primeira aparição em Majora's Mask, também protagonizou três jogos lançados para Nintendo DS na Europa e no Japão entre 2006 e 2009. Os dois principais, **Freshly Picked Tingle's Rosy Rupeeland** e **Ripened Tingle's Balloon Trip of Love**, foram desenvolvidos pelo estúdio japonês Vanpool, responsável pela franquia **Dillon's Rolling Western**. Ambos são RPGs repletos de humor nonsense, sendo que, no primeiro, Tingle deve juntar o maior número de rupees para chegar ao paraíso chamado Rupeeland e, no segundo, ele precisa salvar uma princesa enquanto cria relacionamentos com mulheres em um mundo similar ao do Mágico de Oz.

Já o terceiro game, **Tingle's Balloon Fight DS**, foi produzido pela Nintendo como uma recompensa do antigo clube de fidelidade japonês Club Nintendo. O jogo é um remake de Balloon Fight, de NES, porém no mundo de Tingle, aproveitando que o personagem é conhecido por flutuar com seus balões.

Porém, com o tempo, Majora's Mask começou a ganhar mais reconhecimento. Os pedidos de fãs por uma remasterização parecida com a de OoT para Nintendo 3DS ficaram cada vez maiores, iniciando um movimento que ficou conhecido como Operation Moonfall. Sinais de que algo iria acontecer começaram a aparecer em **Hyrule Warriors**, que teve todo um pacote de DLCs inspirado no game, e em **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds**, em que a máscara titular foi escondida dentro da casa de Link.




Tudo culminou com o lançamento de **The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D**, um remake com gráficos aprimorados e melhorias de gameplay, que chegou ao 3DS em fevereiro de 2015. Desenvolvido pela Grezzo, mesma responsável pela versão de OoT para o portátil, o jogo utiliza a tela de toque e os controles de movimento, além de simplificar algumas mecânicas para deixar a jogabilidade mais fluida. O título foi bem recebido pela crítica e vendeu mais de 2 milhões de cópias no mundo todo.



Um destino não tão terrível

É possível falar sobre muitos outros aspectos em que Majora's Mask foi inovador. Como o fato de o game ter sido um dos únicos a utilizar o Expansion Pak de N64, o que possibilitou que os gráficos e animações fossem mais complexos graças à memória RAM extra. Ou como seus NPC estão programados para reagir à aparência de cada máscara que se veste. É por essas e outras razões que Termina ocupa um espaço especial no coração dos fãs.

Algumas mecânicas do título podem até ser vistas em outros jogos da franquia. Breath of the Wild possui um ciclo simples de noite e dia em que personagens também têm rotinas. Há trechos em **The Wind Waker** em que se controla outras espécies além de Link. Porém, em nenhum dos outros games, essas mecânicas chegaram à profundidade de Majora's Mask, tanto na jogabilidade quanto no emocional. Por todos esses motivos que o jogo merece ser celebrado por muito mais anos. Três dias de cada vez. 

BREVE

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br

GUIA N-BLAST

nintendoblast.com.br



**APENAS
R\$4,90**



por Renan Rossi

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Yury Trindade



DE ZELDA GAIDEN A MAJORA'S MASK

Clássico cult da franquia, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* comemora seus 20 anos de lançamento ainda ocupando a posição de "diferentão" em comparação a títulos anteriores e posteriores da maior lenda dos games. Não é para menos: o jogo realmente traz elementos distintos em jogabilidade e narrativa, colocando o jogador em uma espécie de realidade paralela na qual as mais variadas ideias alcançam efeitos únicos. Certamente, o título que nos oferece a experiência mais excentricamente incrível da série.

URA ZELDA E ZELDA GAIDEN

- 08 page's Remain -

Transportar a série do 2D para o 3D representou um enorme esforço de quatro anos de trabalho, que culminaram em 1998 no lançamento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. O título de N64, primeiro a apresentar gráficos tridimensionais na franquia, até hoje é considerado um marco fundamental do game design, e responsável por abrir as portas para novas ideias e formas de trabalhar ambientações e jogabilidade tridimensional nos games.

Pouco tempo após o lançamento de Ocarina of Time, dois projetos ocuparam a mídia sobre uma possível sequência: Ura Zelda e Zelda Gaiden. Em 1999, revistas de games da época, como a Famitsu no Japão e as publicações Ação Games e Nintendo World no Brasil, traziam informações sobre os planos da Nintendo de desenvolver uma sequência para o clássico que havia conquistado o mundo em 1998.

Entre esses planos, estava uma expansão a ser lançada para o acessório 64DD. Conhecido como Ura Zelda, uma tradução próxima a "escondido", o projeto utilizaria as mesmas bases de Ocarina of Time, porém com a reconfiguração do level design.

Por outro lado, o projeto Zelda Gaiden (expressão japonesa para side-story) teve suas especulações intensificadas com a divulgação de imagens que já mostravam elementos presentes na versão final de Majora's Mask, como a torre do relógio de Clock Town e o marcador de tempo na parte inferior da tela. Outras mostravam Link criança cavalgando Epona, referências ao uso da Goron Mask e até mesmo a um certo senhor vestido de verde, que mais tarde seria chamado de Tingle.



COMING SOON

Updating you on the N64 games of the future

QUICK JUMP TO
▶ RALLY MASTERS 2 418
▶ CASTLEVANIA 2 418
▶ X-MEN 2 418
▶ EAR TO THE GROUND 421

NEW PICS NEW PICS NEW PICS NEW PICS NEW PICS NEW PICS NEW PICS NEW P

Q & A

What's the story?
 What? After following a strange path with a mysterious mask through a way tunnel into an alternate dimension that's totally familiar... Link finds himself having to prevent his shadow falling from the sky. If he doesn't, the world will end.

EW
 Yeah, it's a scary one. Unfortunately, Nintendo isn't saying much about much of the story, so it's not quite clear whether Gaiden's involved, or whether the cast of characters from Ocarina will appear. All we do know is the whole mask thing is bad in some way.

Ah, yes, the mask.
 Yep, it's a clever idea... using Nintendo's previous idea that they couldn't have in Ocarina, that Link gets to do all the things all the other characters did in the first game. *Insight*

Zelda Gaiden

More new shots of Link's latest stunning adventure!

Along with Perfect Dark, Zelda Gaiden is the game to put 64D aside for next year – and these extraordinary new shots further prove the wonder of Nintendo's revival.

With Nintendo casting an eagle eye over proceedings, the design team responsible for the magnificent Ocarina of Time are rapidly turning Link's second N64 adventure into – astonishingly – something even better. With 4MB of extra oomph thanks to the expansion pak, Gaiden now boasts a mind-boggling level of detail – the environments are also-Region's fairly amazing – as well as the ability to throw around enemies at a rate of knots. As a result, you can only dream of. During a brief spell in one of the game's unnamed Dungeons, for example, up to seven Skulls skeletons attacked us at one time; when compared to Ocarina of Time, which could only face off two at a time, it's a bump-trembling achievement.

But, more significant is the game's emphasis on masks this time round, and Link's ability to use them to gain the skills and abilities of those they belong to. Goron, Zora, a Deku Scrub, each of these Link can change into, with some truly

INFO BURST

Platform:	Nintendo 64
Cart Price:	25.99/27.99
How Many Players:	1
Expansion Pak:	Yes
Expansion Pak:	Yes
Expansion Pak:	Yes
CD ROM:	No
When's it out?	Summer

Somente em agosto daquele ano houve a confirmação, através de Shigeru Miyamoto, de que ambos os projetos eram reais e estavam em estágio avançado de desenvolvimento. Ura Zelda se tornaria **The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest**, versão alternativa do título original, porém com diferenças na ambientação das dungeons e inimigos mais difíceis.

Já o projeto Zelda Gaiden seria o embrião de Zelda no Densetsu Mujura no Kamen, que ficou conhecido no ocidente como **The Legend of Zelda: Majora's Mask**. O game foi lançado primeiramente no Japão em 27 de abril de 2000, chegando às demais regiões em outubro e novembro do mesmo ano.



O MESMO PARA EXPRESSAR O DIFERENTE

- 07 page's Remain -

Naquela época, levar ao público algo que Ocarina of Time já não tivesse oferecido era uma tarefa das mais difíceis, afinal o primeiro título da série para N64 implementou todas as mecânicas de exploração, combate, elementos musicais e uma narrativa que ecoa até hoje na história dos games. Apesar disso, a fama do antecessor não desanimou a equipe comandada por Eiji Aonuma e Yoshiaki Koizumi, tendo o icônico Shigeru Miyamoto como produtor.

O grupo envolvido em Majora's Mask era bem menor que o que havia trabalhado em Ocarina of Time. O lado bom era que boa parte dos elementos do game anterior poderia ser reutilizada para agilizar a produção. É muito comum que ideias apresentadas durante o desenvolvimento de um jogo acabem sendo guardadas na gaveta para projetos futuros. Muita coisa pensada ainda nos tempos de Ocarina of Time ganhou a luz do dia (ou a luz da Lua) em Majora's Mask, sobretudo aquilo que parecia um tanto quanto bizarro para fazer parte do título original.



A equipe de Aonuma estava com carta branca para implementar uma visão diferente das coisas, uma vez que Miyamoto havia sugerido a Aonuma que reinventasse o universo de Zelda para criar algo totalmente original.

Em **entrevista** ao Game Informer em 2015, na qual fala sobre o período de produção de Majora's Mask, Aonuma afirma que muitos modelos de personagens poderiam expressar no novo jogo algo diferente, uma vez que não puderam fazê-lo na estrutura específica de mundo de Ocarina. Situação que cabia perfeitamente à realidade de Majora, considerada por ele uma outra dimensão, e que, dessa forma, abriria um leque variável de possibilidades.



UM MINUTO PARA O FIM DO MUNDO

- 06 page's Remain -

O que seria uma ideia para compactar os dados do jogo tornou-se a mecânica central de Majora's Mask: a administração do tempo. Lançado num ciclo de apenas três dias dentro do jogo (54 minutos no tempo real sem efeitos causados pelas variantes da Song of Time), Link deveria resolver os problemas dos habitantes de Clock Town e investigar as quatro regiões para libertar os gigantes aprisionados, impedindo assim a queda da Lua sobre Termina. A cada viagem temporal, boa parte de suas ações, exceto eventos principais, voltavam à estaca zero, como se nada tivesse acontecido.

O sistema, inicialmente pensado para durar uma semana, foi uma criação conjunta de Shigeru Miyamoto e Yoshiaki Koizumi, somado à história que serviu de base para o roteiro de Mitsushiro Takano. O objetivo era levar o jogador pelas peculiaridades do dia-a-dia dos habitantes, como a rotina apressada do carteiro, o assalto à velhinha e vários outros personagens e comportamentos afetados pela passagem dos dias.



Clock Town, como o próprio nome já diz, era uma cidade totalmente atrelada aos ponteiros do relógio. Para prosseguir em determinadas missões, Link deveria encontrar-se com vários deles em horários específicos do dia ou da noite.



A própria trilha sonora também é carregada pelo tempo em Majora's Mask. O som tranquilo e calmo do primeiro dia varia para uma canção de alerta no segundo dia e num ritmo até depressivo no dia final, elementos também compartilhados pelo comportamento dos personagens.

Como afirmara Aonuma, os habitantes de Clock Town eram versões mais humanas e carregadas de sentimentos em comparação aos modelos de Ocarina of Time. Tudo isso em um ambiente de calma que aos poucos se tornava o epicentro do desespero em meio a um final inevitável.

Todos os eventos da cidade relacionados à gestão do tempo foram criados por Koizumi, enquanto coube a Aonuma planejar regiões externas, incluindo também as dungeons. Contudo, vez ou outra, eles alternavam o trabalho. Segundo entrevista concedida em 2015 ao portal japonês Nintendo Dream e traduzida pelo Nintendo Everything, Aonuma decidiu levar uma alteração temporal para fora da cidade quando mudou a localização do Goron Elder de acordo com o dia em Mountain Village. Já Koizumi invadiu seu espaço com a pedra que bloqueia a entrada de Romani Ranch, assim como as missões realizadas dentro do local.



MENOS É MAIS

- 04 page's Remain -

The Legend of Zelda: Majora's Mask aparenta ter um universo de exploração menor que o apresentado em Ocarina of Time. Em contraponto às várias dungeons presentes na aventura original, o título de 2000 traz apenas quatro, focando boa parte do tempo em atividades dentro da cidade ou missões paralelas envolvendo a obtenção de máscaras e pedaços de coração. Entretanto, é exatamente nesse quesito que a aventura se sobressai e ganha contornos mais profundos que Ocarina.

Desde o início, Majora's Mask foi concebido como uma experiência direcionada aos detalhes e nuances do mundo, de modo que o próprio ciclo de três dias intensifica uma conduta por parte do jogador no sentido de aproximar-se dos personagens que permeiam o clima sinistro de Termina. Não se trata apenas de um objetivo direto em salvar o mundo, mas também em conhecer suas alegrias e tristezas, uma experiência que muda de pessoa para pessoa.

Além disso, o título é o que mais possui pedaços de coração a serem coletados em todos os jogos da franquia que utilizam essa mecânica (52 no total), assim como a obtenção das 24 máscaras consome boas horas de jogatina, mais até mesmo que a aventura principal. Como se trata de uma história na qual jogamos apenas com Link criança e suas transformações, muitos itens antes restritos ao Link adulto de Ocarina puderam ser reutilizados, como o Hookshot, arco e flecha e a viagem pelas regiões de Termina na garupa da versão filhote de Epona.



O fato de Link transformar-se em outros três seres (Deku, Goron e Zora) fez com que muitas mecânicas e ambientes do jogo se adaptassem para proporcionar alternância. Enquanto Deku Link pode fazer uso das plantas para sobrevoar o cenário, Goron Link rola em alta velocidade, além de impactar o solo com seus ataques. Já o Zora Link adaptou a jogabilidade do bumerangue em suas barbatanas e também pode nadar rapidamente, caminhar pelas profundezas do mar (algo semelhante ao uso das Iron Boots) e descarregar rajadas elétricas.

Artes conceituais e códigos do jogo publicados anos depois revelaram que o primeiro arco do game, quando Link ainda está na forma Deku, poderia ter uma aventura mais longa. Além das habilidades já mencionadas, Deku Link seria projetado para portar uma espada e até mesmo nadar, dando a entender que sua participação inicial abrangeria mais cenários e mecânicas de interação.

Até mesmo uma máscara de Link criança chegou a ser concebida. O item é uma das imagens presentes em Hyrule Historia, livro que compreende informações oficiais da série e que traz uma reflexão de como seria a inversão de pontos de vista, tendo Deku Link como herói e o uso de uma máscara para momentaneamente transformá-lo em humano.



ALÉM DO CONVENCIONAL

- 02 page's Remain -

Tecnicamente, o Expansion Pak, obrigatório no game, fez um ótimo uso dos 4 MB adicionais à memória RAM do N64, permitindo melhores efeitos de draw distance, luz dinâmica, texturas mais detalhadas, efeitos de motion blur e a capacidade de processar mais personagens e inimigos na tela simultaneamente. As animações de Link receberam ainda mais realismo, com movimentos de salto e combate diferenciados. O interior das lojas e residências foi todo renderizado em 3D em tempo real, diferente do 3D fixado de Ocarina of Time.

Uma diferença entre as versões japonesa e americana (existem muitas outras) é que havia três espaços para salvamento no cartucho oriental e apenas dois no lançamento ocidental. Isso ocorreu para adaptar a mecânica de salvamento das estátuas de coruja, sacrificando um dos slots. Na primeira versão japonesa, só era possível salvar com a Song of Time. Tempos depois, uma versão atualizada também saiu por lá.

Assim como ocorreu com Ocarina em 2011, Majora's Mask recebeu, em 2015, sua versão remasterizada para 3DS, fruto de um longo período de pedidos dos fãs. O título portátil, além de melhorar gráficos, modelagem de personagens, resolução e simplificação do inventário, adaptou o giroscópio do aparelho para o uso de armas e trouxe também o suporte ao segundo analógico, seja através do Circle Pad Pro ou do próprio New 3DS, que já vinha com o botão.



Mais estátuas de coruja foram acrescentadas no mapa para agilizar o salvamento, que voltou a contar com três slots. Uma nova missão paralela foi adicionada, dando como recompensa uma garrafa vazia, totalizando sete possíveis de serem coletadas. Pequenas alterações também ocorreram, como a localização do banco de Clock Town e os lugares onde as crianças se escondem no começo do game.

Outra alteração trouxe batalhas diferenciadas contra chefes, que requerem novas estratégias para serem derrotados. As estátuas Sheikah, que davam dicas do jogo na versão portátil de Ocarina, retornam também em Majora's Mask 3D.



The Legend of Zelda: Majora's Mask é uma obra-prima a ser jogada e rejogada, seja por fãs ou novatos na franquia. Caso não seja possível curtir no original de N64, a versão para 3DS é um prato cheio para jogar em qualquer lugar, de preferência sob a luz do luar. 🌙



Leve a **Revista Nintendo Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por Bruno Andrade

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Talita Silva



A representação dos cinco estágios do luto em Majora's Mask

Negação, raiva, barganha, depressão e aceitação. Esta sequência de termos parece familiar? Pois bem, tais sentimentos representam, respectivamente, os cinco estágios do luto segundo a psiquiatra suíça **Elisabeth Kübler-Ross**. Amplamente conhecida devido às suas diversas aparições na cultura *pop* como na série animada Os Simpsons, a teoria proposta pela pesquisadora possibilita uma análise de **The Legend of Zelda: Majora's Mask** sob uma ótica tão interessante e sombria quanto o próprio jogo.

O luto em Hyrule

A jornada de Link em *Majora's Mask* começa logo após os acontecimentos de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, em que o herói perde a companhia da fada Navi após derrotar o vilão **Ganondorf** e restaurar a paz em Hyrule. Com o mundo salvo e o desaparecimento de sua parceira, Link decide passar seus dias vagando por Lost Woods em busca do reencontro com sua amiga.



E é exatamente nesse momento em que o enredo da sequência inicia, sendo o pontapé inicial perfeito para relacionar o *Modelo de Kübler-Ross* com os futuros eventos do jogo, visto que ambos partem de um mesmo elemento: o luto. Após algum tempo, o protagonista depara-se com **Tatl** e **Tael**, duas fadas que assustam **Epona** (a famosa égua do herói) e fazem com que ele desmaie na queda. Então, um ser misterioso chamado **Skull Kid** aparece e rouba sua Ocarina, dando início à perseguição que leva Link para a dimensão de Termina.

A negação em Clock Town

Antes de mais nada, vale dizer que o primeiro estágio do luto — a negação — faz-se presente desde o primeiro minuto de jogo, já que a própria jornada de Link em busca de Navi só foi possível pois o herói ainda não havia perdido as esperanças de encontrá-la novamente. O desmaio, consequência da queda de Link, abre diversas interpretações para o enredo, incluindo a popular teoria do protagonista em coma cujo subconsciente reproduz uma série de eventos com base em seu estado psicológico. E apesar da banalização desse tipo de hipótese especulativa, a teoria encaixa muito bem na história do jogo.

Independentemente da verdade por trás dos acontecimentos de Majora's Mask, o que realmente importa é a jornada pessoal de Link em paralelo à sua missão de salvar o povo de Termina do iminente apocalipse por conta da queda da Lua nesta dimensão. E mesmo com o enorme corpo celeste se aproximando de Clock Town, primeira grande área a ser explorada no jogo, os habitantes da cidade não acreditam na tragédia que claramente está prestes a acontecer.

É aí que a negação atinge seu ápice no jogo, sendo representada a partir da ignorância dos NPCs que desacreditam do problema e preferem concentrar suas energias no festival que acontecerá nos próximos dias. Sob a ótica da teoria de Elizabeth, todas as fases da perda devem ser concluídas de forma adequada para que haja a superação, e isso demanda tempo. Tal relação de temporalidade é bastante explícita em Majora's Mask, principalmente durante o primeiro estágio, no qual os três primeiros dias obrigatoriamente devem ser vividos para progredir na história e o cenário tem como elemento central um relógio, o que transparece inclusive no próprio nome da cidade.



A raiva em Woodfall

Após finalmente libertar-se da maldição conjurada por Skull Kid que o aprisionou em um corpo Deku, Link recupera sua forma original e deixa Clock Town, o que simboliza a passagem do primeiro estágio para o segundo: a raiva. Seu próximo destino é o templo de Woodfall, mas antes o herói encontra a família real Deku em seu palácio. Chegando lá, o rei Deku está enfurecido com o desaparecimento de sua filha e culpa um macaco inofensivo, restando ao protagonista encontrar a solução deste problema.

Só até aí já é possível traçar diversas pontes entre o sentimento de fúria e os novos elementos do jogo. A primeira e mais clara representação da raiva ocorre por meio da ira do rei, que ao contrário de negar ou ignorar o problema, opta por cegamente culpar e torturar outros indivíduos. Outro ponto interessante é que a primeira comunidade a ser visitada é justamente o povo Deku, ou seja, isso demonstra que, apesar de ocorrer a transição para um novo estágio do luto, pode ser que haja recaídas, seja por meio de pensamentos ou lembranças que tentarão impedir o processo.



Outros aspectos desta parte do jogo reforçam a teoria, como a personalidade do *boss* **Odolwa**, cuja raiva pode ser notada a partir de sua máscara com uma expressão facial furiosa, a inquietação de suas sequências de ataques e o momento final da batalha em que a arena é envolta em chamas. Este último momento simboliza o auge do estágio da ira, visto que o fogo é um símbolo associado à intensidade de sentimentos como amor e ódio. Quando o calor do momento se apaga e os problemas são resolvidos na região do jogo, Link finalmente pode progredir para o próximo estágio: a barganha.

A barganha em Snowhead

De acordo com o Modelo de Kübler-Ross, superar a negação e a raiva de uma tragédia não é suficiente para que o indivíduo esteja pronto para seguir em frente com sua vida. Na verdade isso apenas indica o começo de uma nova fase, na qual idealizar soluções para reverter a situação torna-se um mecanismo de defesa com a finalidade de buscar uma faísca de esperança em meio à desgraça do luto.

Em Snowhead, próxima região a ser desbravada por Link, tal necessidade de negociação é personificada em Darmani da tribo Goron. Após morrer em uma missão, ele sente-se arrependido por seu imprudente e mal-sucedido ato de heroísmo que o levou à morte. Quando **Darmani** é encontrado pelo protagonista em sua forma de fantasma, ele começa a implorar por uma chance de revivê-lo para que possa finalizar seu objetivo de salvar o povo Goron do rigoroso inverno que paira sobre sua vila.



Após perceber que a magia das músicas de Link não é capaz de ressuscitá-lo, Darmani então suplica por qualquer melodia capaz de ajudar na infeliz situação em que ele se encontra. Outro ponto relevante é a luta contra o chefe **Goht**, um touro mecânico cujo estilo de batalha é basicamente rodear a arena incansavelmente, o que simboliza as constantes tentativas de voltas em busca de um final impossível de se alcançar. Dessa forma, pode-se concluir que a barganha representa a transição de um pensamento baseado na ignorância para uma reflexão focada nos sentimentos de quem passa pelo luto.

A depressão em Great Bay

Quando as falsas e inegociáveis esperanças acabam, surge uma imensa melancolia no indivíduo, que finalmente compreende a imutabilidade da infortúnia situação. Mas a tristeza geralmente é tanta que afeta a vida de quem está passando pelo processo. No jogo, esse fenômeno acontece no cenário de Great Bay com a personagem **Lulu**, uma cantora do povo Zora que decide permanecer em silêncio por conta do desaparecimento de seus ovos.

O sentimento recluso de uma mãe que perdeu seus filhos marca um dos momentos mais tristes dos jogos da franquia, que também é quando ocorre a morte do guitarrista **Mikau** em um ataque dos piratas que roubaram os ovos de Lulu. A melancólica situação pode ser revertida apenas a partir de dois elementos: a salvação e a recordação. A primeira é mais ilusória, visto que na grande maioria das vezes tragédias são irreversíveis, diferentemente do sequestro em questão.



Já a recordação é uma solução mais plausível, visto que as lembranças podem ajudar na reconexão do indivíduo em luto com o seu próprio ser e com o ente perdido. O estágio da depressão é simbolizado por várias formas em Great Bay, como na melancólica paleta de cores do ambiente, na nostálgica melodia New Wave Bossa Nova e até no sistema de caminhos da masmorra, que, apesar de serem separados por vários túneis, ligam Link ao mesmo lugar.

A aceitação em Ikana

Após passar pelo tortuoso estágio da depressão, a última etapa consiste em aceitar a situação e reconhecer que, naquele ponto, não há mais nada que possa ser feito para revertê-la. Nesta última parte do processo o foco do jogo retorna para Link, que é basicamente o único ser vivo presente no cenário de Ikana. Finalmente livre de quaisquer preocupações externas, o herói parte para o desfecho de sua jornada ciente de que não encontrará Navi outra vez.




As máscaras coletadas ao decorrer da história representam as experiências oriundas do luto e a concretização do progresso do protagonista perante a situação. Tal materialização desse sentimento também ocorre em outros momentos deste cenário, como no aprendizado da canção *Elegy of Emptiness*, que reflete o desenvolvimento de personagem alcançado por Link a partir da criação de cópias de suas diversas formas, na inversão do *Stone Tower Temple*, que simboliza uma reviravolta do herói, e no uso da *Giant's Mask*, que ao transformá-lo em um gigante representa seu crescimento pessoal após a conclusão dos estágios.

A superação em Termina

Após visitar tantos cenários, o herói retorna para Clock Town e consegue impedir a colisão da Lua ao tocar a música Oath to Order em sua ocarina e invocar os quatro gigantes para segurá-la e manter a cidade a salvo. Em seguida, a Majora's Mask abandona o corpo de Skull Kid e parte para o interior da Lua, enquanto Link a acompanha para tentar impedir os planos da misteriosa entidade por trás da máscara.

Ao chegar na Lua, o protagonista depara-se com um lindo cenário e algumas crianças mascaradas brincando. Esses garotos perguntam se Link quer brincar de esconde-esconde com eles em troca de algumas máscaras, o que representa o desapego aos elementos do passado em prol de uma causa maior: neste caso, salvar a dimensão de Termina. Ao conversar com o menino que está usando a Majora's Mask, Link desbloqueia uma máscara que aumenta seu poder, o que demonstra a evolução do personagem, e parte para sua última batalha.

Por fim, o herói salva aquele mundo, extingue toda a maldade da Majora's Mask e torna-se amigo de Skull Kid. Dessa forma, Link supera a perda de sua amiga Navi ao passar por cada estágio do luto e se reconciliar tanto com os outros seres ao seu redor quanto consigo mesmo. E é por este e vários outros motivos que Majora's Mask é uma verdadeira obra-prima: o jogo consegue apresentar o desenvolvimento pessoal de vários personagens com seu estilo melancólico, sombrio e, acima de tudo, único. 



Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



**Timeline atualizada,
ilustrações, raças,
Triforce e mais!**



por *Renan Rossi*

Revisão: *Vladimir Machado*
Diagramação: *Daniel Andrade*



MAJORA'S MASK E O ESPETÁCULO DAS MÁSCARAS

Boa parte da jogabilidade e narrativa de **The Legend of Zelda: Majora's Mask** possui uma relação fundamental com o uso de máscaras. Elas escondem desde relações óbvias com outras franquias da Nintendo até uma profunda imersão por questões sociais e culturais da Europa, Japão e até mesmo do Brasil. Neste especial, elencamos as referências encontradas em cada uma das 24 máscaras presentes no título de N64, bem como a própria Majora's Mask.

A máscara que cobre o seu rosto

Enquanto algumas máscaras transformam Link completamente e alteram suas habilidades, outras são capazes de despertar sentimentos e reações diversas na rotina dos vários habitantes de Clock Town ou dos arredores de Termina. O modo como absorvemos cada informação sobre elas remete ao Teatro Nô, manifestação artística japonesa do século XIV na qual o uso de máscaras, dança e canto simbolizam as expressões humanas.

01. Keaton Mask



Conhecida por já ter aparecido em **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, a Keaton Mask possui uma ligação com as crianças. O próprio personagem Kafei, transformado em criança através de uma maldição lançada por Skull Kid, a utiliza para esconder sua identidade real em Clock Town.

Após obtê-la, Link pode encontrar-se com o próprio Keaton, uma raposa de três caudas. As raposas fazem parte do folclore japonês. Chamadas de kitsune, são seres detentores de grande sabedoria. Quanto mais caudas apresentam, maior seu conhecimento. Keaton aplica um quiz para testar Link, premiando-o com um pedaço de coração. Também é uma referência a Fox, da franquia **Star Fox**.



02. Bremen Mask



A **Bremen Mask**, além de remeter ao Falco de Star Fox, tem sua origem atrelada à literatura europeia do século XIX, mais precisamente o conto dos Irmãos Grimm, intitulado "Os Músicos de Bremen". A obra foi adaptada para musical em 1976 na Itália e traduzida por Chico Buarque dois anos depois no espetáculo "Os Saltimbancos". A história conta sobre quatro animais (burro, cachorro, gato e galo) que decidiram deixar seus donos para tornarem-se músicos.

Ao utilizar a máscara, Link entoa uma marcha que atrai a atenção dos animais. O item é obtido do personagem Guru-Guru em Clock Town, que diz a Link que a máscara pertencia a um cachorro que uma vez comandou uma trupe de músicos.

03. Bunny Hood



A marcha musical leva Link a obter a **Bunny Hood** (referência a Peppy, membro da equipe de Fox) alusiva à figura do coelho, animal de forte simbolismo na cultura japonesa, e que também esteve presente em Ocarina of Time. Os coelhos comumente são representados pela cultura oriental como símbolos de velocidade e fertilidade. Na Hyrule de Ocarina of Time, devemos entregar a máscara ao corredor que fica circulando o mapa central do jogo. Já em Majora's Mask, o acessório garante mais agilidade a Link.



Entre as diversas referências orientais à figura do coelho, uma que chama a atenção é a história do coelho de jade, também conhecido como coelho da Lua. Baseado em uma antiga fábula budista, muitos orientais acreditam ser possível enxergar, durante a Lua cheia, a figura do mamífero sentado sobre as patas traseiras e socando um pilão. Haveria um coelho escondido na Lua de Majora's Mask?



04. Don Gero's Mask



Obtida após ajudar o Goron faminto em Mountain Village, a **Don Gero's Mask** permite a Link comunicar-se com os sapos. O objetivo é reunir vários deles, espalhados por Termina, para que juntos entoem uma canção na lagoa descongelada da montanha depois de derrotar o chefe de Snowhead Temple. Também presta homenagem a Slippy, integrante da equipe de Fox.

Presentes em diversas fábulas orientais, os sapos representam a boa sorte, em especial a figura de Kaeru, o sapo da sorte japonês, que também é alusivo à proteção das pessoas para o retorno ao lar. Gero trata-se de uma onomatopeia dos japoneses para o coaxar dos sapos.



05. Mask of Scents



Utilizada para farejar cogumelos mágicos para a produção de poções azuis, a **Mask of Scents** é obtida através do mordomo da família real dos Deku, na região de Woodfall. Além de aumentar a percepção de odores, Link também tem sua voz alterada ao rolar no chão ou atacar com a espada, emitindo grunhidos de porco.

Sua referência é exatamente a mesma na vida real. Em regiões da Europa, principalmente na França da Idade Média, agricultores treinavam porcos para farejar espécies de fungo com aromas agradáveis e utilizados na culinária. Atualmente, cães realizam a tarefa, embora muitos fazendeiros ainda prefiram os suínos. Esta é a última máscara alusiva a Star Fox, representando Pigma, um dos vilões do game.



06. Postman's Hat



Conseguir o **Postman's Hat** coloca Link em um verdadeiro acompanhamento da rotina do carteiro de Clock Town. Rígido com suas entregas e horários, o profissional levanta logo de manhã e praticamente não tem tempo para mais nada em sua vida, exceto raros momentos após o expediente, em que é possível interagir com ele em sua casa.

O carteiro representa uma figura angustiada com a situação de Clock Town e a iminente catástrofe que está por vir com a queda da Lua. No entanto, enquanto muitos se desesperam e fogem da cidade, ele permanece para cumprir seu dever. E o cumpre até o último momento, quando finalmente se sente livre e entrega o chapéu ao herói. Não há uma referência clara aqui, mas podemos refletir o personagem na sociedade atual totalmente imersa em suas rotinas de trabalho, muitas vezes sem tempo e de olhos fechados para as coisas que realmente importam.

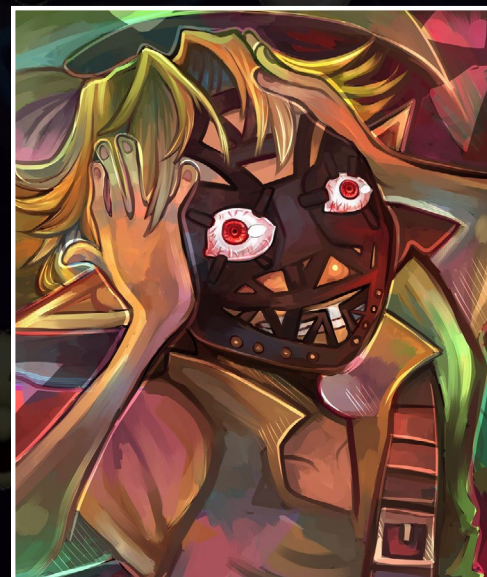


07. All-Night Mask



Utilizada uma única vez no game, a **All-Night Mask** é comprada na Curiosity Shop pela bagatela de 500 rupees. Ela permite que Link fique acordado por longos períodos de tempo para que consiga ouvir as histórias da avó de Anju no hotel de Clock Town, evitando assim cair no sono.

Uma das Gossip Stones encontradas no título revela que a All-Night Mask era utilizada originalmente como um instrumento de tortura através da insônia. Na história real, muitos regimes ditatoriais ou imperiais do passado realmente praticavam sessões de tortura relacionadas à privação do sono.



08. Blast Mask



Entre os afazeres necessários para obter a All-Night Mask está a ajuda a uma senhora na noite do primeiro dia. Ao impedir o assalto contra a velhinha, Link é recompensado com a **Blast Mask**, que nada mais é que uma máscara capaz de causar explosões. Em vez de utilizar a espada, o comando no controle faz com que o personagem sofra dano para reproduzir o mesmo efeito de uma bomba.



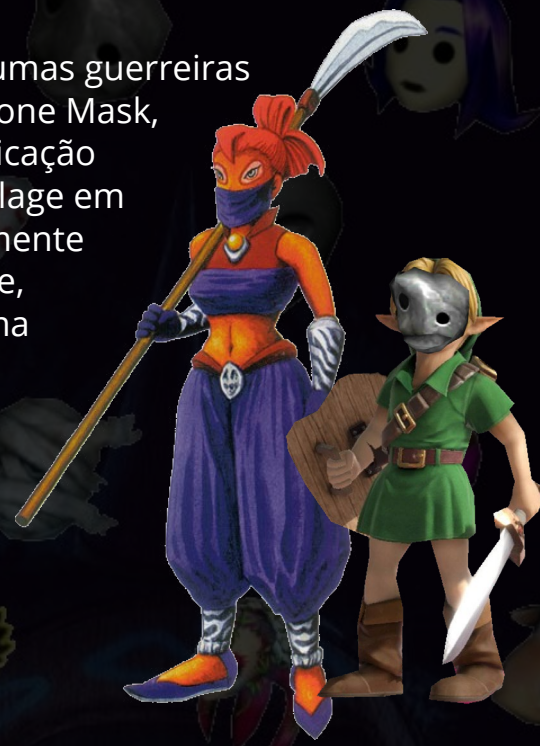
No entanto, usar o escudo ao mesmo tempo em que aperta o botão de ação anula o dano da explosão, permitindo a Link utilizar a técnica para destruir obstáculos ou até mesmo derrotar inimigos. Uma possível referência pode ser feita com os *bashi-bazouks*, guerreiros do antigo império otomano que corriam em direção aos soldados inimigos ou contra fortificações em um ato de sacrifício. Posteriormente, a estratégia foi utilizada pela Rússia czarista, pelos japoneses (*kamikazes*) e os chamados homens-bomba nos conflitos do Oriente Médio.

09. Stone Mask



A **Stone Mask** faz com que Link passe despercebido pelo cenário, sendo fundamental durante a infiltração da Fortaleza das Piratas Gerudo. Ela é entregue como recompensa por ajudarmos o soldado ferido que pede uma poção de cura. Para enxergá-lo, precisamos utilizar a Lens of Truth, item especial que revela a “verdade das coisas”. O fato de ele estar isolado e sem esperanças de conseguir ajuda nos remete a uma situação do cotidiano no qual a sociedade muitas vezes não percebe as mazelas sociais do mundo, ignorando os mais necessitados.

No entanto, quando exploramos a fortaleza pirata, algumas guerreiras Gerudo percebem a presença de Link mesmo com a Stone Mask, alegando que não são enganadas pela máscara. A explicação está num diálogo com um velho senhor de Kakariko Village em Ocarina of Time. Ele diz que é preciso treinar vigorosamente os “olhos da mente” para realmente enxergar a verdade, mas que um homem da vila teria encontrado uma forma diferente de observá-la. A lente é obtida no poço da vila e o aludido treinamento pode ser algo cultural da tribo Gerudo, uma vez que a própria travessia pelo deserto de Ocarina of Time requer “enxergar a verdade”. Talvez por isso algumas guerreiras percebam a presença de Link em Majora’s Mask.



10. Great Fairy Mask



A **Great Fairy Mask** ajuda Link a reunir as *stray fairies* espalhadas pelos templos de Termina que, quando juntas, assumem a forma de uma Great Fairy, concedendo novas habilidades ao herói. Ela é uma das quatro máscaras dinâmicas do game, apresentando a movimentação dos cabelos da fada enquanto Link caminha.



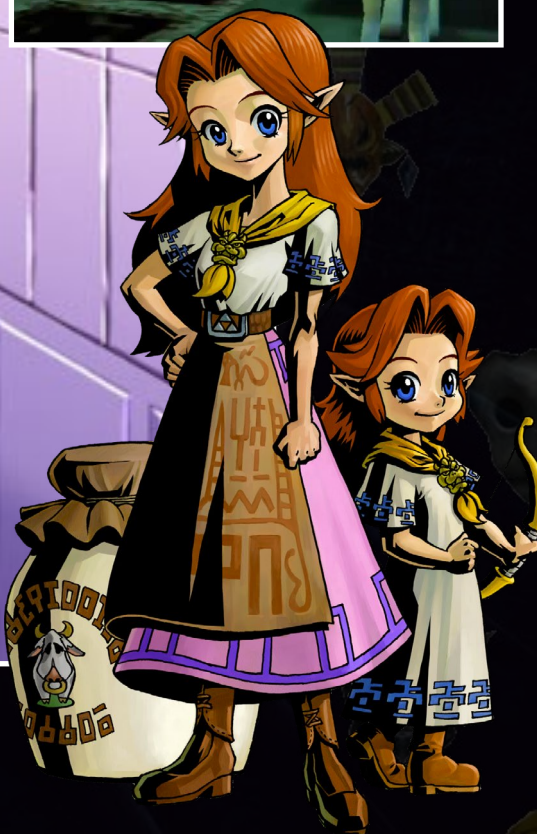
Sua referência é originária da mitologia celta e muito utilizada em vários títulos da série The Legend of Zelda. Relacionadas ao conhecimento, amor e fertilidade, as fadas celtas viviam no interior oco de colinas, associadas também às ilhas, árvores e pequenos lagos. Sua maior representante é Aine, a deusa solar irlandesa, também chamada de rainha das fadas.

11. Romani's Mask



A **Romani's Mask** faz parte do grupo de máscaras relacionadas ao ciclo da vida. Ao lado da Keaton Mask, que simboliza a infância, a máscara entregue por Cremia reconhece Link como uma pessoa adulta, permitindo seu acesso ao restrito clube de membros do Milk Bar em Clock Town.

Na realidade, a própria personagem revela a Link que o termo "adulto" não deve ser levado ao pé da letra. Não se trata de uma questão baseada na idade, mas sim no modo de agir e pensar das pessoas. Por tê-la ajudado a entregar o carregamento de leite em segurança até Clock Town, Cremia considera que Link teve uma atitude de adulto, entregando a máscara como prova.



12. Kafei's Mask



Mais uma máscara que remonta a sentimentos humanos, sejam bons ou ruins. Neste caso, a **Kafei's Mask** representa a angústia e desespero em momentos críticos, como o desaparecimento de alguém próximo. Kafei é o personagem central da maior *side-quest* de Majora's Mask. Inicialmente, ele está de casamento marcado

com Anju e ambos decidem trocar seus votos na noite do Carnival of Time através de uma cerimônia envolvendo a Sun Mask e a Moon Mask. No entanto, após ser transformado em criança por Skull Kid, Kafei se isola da sociedade até encontrar uma forma de voltar ao normal e recuperar sua máscara cerimonial, roubada por Sakon.

A Primeira-dama de Clock Town, Madame Aroma, contrata Link para investigar o ocorrido, entregando-o a Kafei's Mask para ser usada na busca por informações. Enquanto alguns personagens expressam preocupação e tentam ajudar Link, outros não fazem questão ou preferem que Kafei continue desaparecido. O carteiro, por exemplo, diz não saber de nada e, caso soubesse, trataria como um segredo. Já um dos carpinteiros diz para Link parar de interferir na vida de sua querida Anju. Haveria aí uma paixão oculta?



13. Couple's Mask



A terceira fase do ciclo da vida completa-se com a **Couple's Mask**, que simboliza o matrimônio. É a recompensa final da longa *side-quest* envolvendo Kafei e Anju. O item nasce da fusão da Sun Mask com a Moon Mask nos minutos finais do terceiro dia, à beira da catástrofe da queda da Lua em Termina.



Após obtê-la e voltar no tempo, Link recebe um pedaço de coração ao utilizá-la durante a reunião com o prefeito de Clock Town, que o agradece por colocar um fim às discussões na mesa e lembrá-lo da felicidade que o casamento de dois jovens traz para a sociedade.

14. Circus Leader's Mask



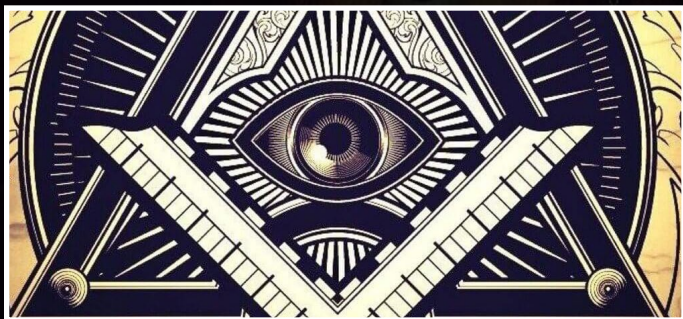
O simbolismo da **Circus Leader's Mask** está relacionado ao sentimento de tristeza, arrependimento e da lembrança de momentos do passado que não voltam mais. Isso é retratado na própria *side-quest* para obtê-la. O item pertence ao líder da Gorman's Troupe, uma espécie de agência de entretenimento contratada por Clock Town para exibir seu espetáculo durante as festas do Carnival of Time. Gorman parece não se importar com os outros. Seu nome tem origem em *gouman*, palavra japonesa que significa "arrogância".



No entanto, com a iminente queda da Lua e a perda da voz de sua maior estrela, a cantora Lulu, da banda Zora The Indigo-Go's, Gorman fica devastado. A tristeza diminui um pouco quando Link reúne suas várias formas para entoar a Ballad of the Wind Fish nos ensaios no palco do Milk Bar. Gorman relembra o passado e entrega a máscara ao herói. Ao ser utilizada nos diálogos com os irmãos de Gorman em Milk Road, por exemplo, eles se arrependem de ter perseguido Link e Cremia durante a missão de entrega de leite para a cidade.



15. Mask of Truth



A **Mask of Truth**, conhecida de Ocarina of Time, retornou em Majora's Mask com a mesma função: poder interagir com as Gossip Stones, pedras místicas que revelam segredos e histórias do game. Além disso, seu uso também é eficaz com outros personagens e animais, permitindo a Link ouvir seus pensamentos. Por sua origem Sheikah, a máscara reflete elementos desse povo antigo de Hyrule, considerado de grande sabedoria.

Culturalmente, a Mask of Truth é uma alusão a ícones como o "Olho da Providência", símbolo presente no grande selo que endossa documentos oficiais dos Estados Unidos desde o século XVIII, ou até mesmo o "Olho Que Tudo Vê", presente na Maçonaria. O primeiro representa uma bênção à prosperidade dos negócios americanos, enquanto o segundo envolve a onisciência do Grande Arquiteto do Universo, que observa tudo e todos.

16. Kamaro's Mask



Representante da arte e da dança, a **Kamaro's Mask** é entregue a Link pelo dançarino de mesmo nome, Kamaro, encontrado na região norte de Termina durante a madrugada. Na verdade, o que vemos ali é apenas seu espírito prestes a deixar o mundo, porém com a tristeza de não ter passado sua cultura adiante.





Ao tocar a Song of Healing, Link o acalma e promete ajudá-lo a manter o legado. A dança é ensinada pelo herói às Rosa Sisters, irmãs dançarinas de Clock Town que procuravam por um número para apresentar durante o Carnival of Time. O nome Kamaro é uma homenagem ao ator japonês Akaji Maro, famoso no país desde os anos 1980, com uma carreira marcada por mais de 40 filmes.

17. Gibdo Mask



Alusiva à morte, a **Gibdo Mask** faz Link comunicar-se com Gibdos e ReDeads na região de Ikana, uma área desolada há tempos pelas mais severas maldições. O local é inabitado e repleto de criaturas sobrenaturais. A máscara é obtida após o herói ajudar o pai de Pamela, um cientista que foi para Ikana pesquisar as múmias e demais fenômenos obscuros. Ele é amaldiçoado por elas e aos poucos adquire uma forma mórbida, revertida somente pela Song of Healing.



É o cientista que descobre uma maneira de evitar a proliferação dos mortos através de uma música, Farewell to Gibdos, tocada por sua casa em forma de caixa musical. Ao dialogar com as múmias, Link percebe que muitas delas rondam Ikana carregadas de remorso, arrependidas por não terem alcançado seus sonhos durante a vida. Algumas delas pedem itens a Link durante a passagem pelo poço de Ikana, de modo a permitir o avanço e também diminuir sua angústia. Uma maneira indireta de refletir mais uma mazela social do mundo.

18. Garo's Mask



Uma representação dos conflitos entre povos, a **Garo's Mask** é o item que permite a entrada de Link ao reino de Ikana. A região, além das diversas maldições, foi marcada por uma guerra envolvendo o povo de Ikana e a tribo dos Garo, uma dinastia de ninjas altamente treinados. Muitos deles investigam a região para acumular inteligência, principalmente no entorno do Antigo Castelo de Ikana. Embora pareçam humanos encapuzados, os Garo são cascas vazias movidas puramente pela força de vontade.



Ao utilizar a máscara, Link é constantemente confrontado pelos ninjas que, ao serem derrotados, cumprem seu código de honra através do suicídio, comportamento comumente adotado por espões em diversos conflitos entre nações, principalmente durante as Guerras Mundiais e a Guerra Fria. A máscara pertence ao Garo Master, encontrado no StoneTower Temple. Após ser derrotado, ele deixa o mundo e também um baú contendo as Light Arrows, que simbolizam a esperança para Ikana. Garo pode ser interpretado como "lobo faminto" em japonês, ou em sua variação francesa, Karo, que significa "presente de Deus".

19. Captain's Hat



O **Captain's Hat** pertence ao Capitão Keeta, líder do exército de Ikana durante a antiga guerra e que esteve ao lado de seu rei, Igos Du Ikana, em batalha contra os Garo. Extremamente leal ao imperador, Keeta prega o mesmo tipo de disciplina entre seus soldados. Ao ser derrotado no conflito histórico, ele se recolhe em Ikana Graveyard num sono profundo à espera de alguém digno para guiar novamente seus subalternos.



Cabe a Link levar o objetivo adiante e comandar os Stalchildren, os quais podem conversar com o herói quando veste a máscara, contando histórias da região e abrindo passagem para os túmulos do cemitério. Além de mostrar o outro lado do conflito entre os Garo e o exército de Ikana, o Captain's Hat é um elemento representativo da lealdade de guerra e do foco em seguir um líder para alcançar um objetivo comum.

20. Giant's Mask



Encontrada dentro do Stone Tower Temple, a **Giant's Mask**, como o próprio nome já diz, torna Link gigante para confrontar Twinmold, os centípedes gêmeos causadores de todo o mal em Ikana. Não há uma explicação canônica sobre a origem da Giant's Mask, mas uma [teoria](#) muito interessante envolve os gigantes de Termina e a própria deusa Hylia.



Segundo essa teoria, o StoneTower Temple foi construído como uma ponte entre o céu e a terra (referência à bíblica Torre de Babel). Sua estrutura colossal possui uma estátua no topo com o dedo em chamas apontado para o céu.

Outra referência está nos blocos usados por Link para chegar até a entrada do templo, com figuras que remetem a gigantes sentados.

Ao observar o lado de baixo desses blocos, percebemos que eles estão sentados sobre a Triforce, em um ato de desrespeito à deusa Hylia.

A teoria indica que a tribo de StoneTower era contra o poder da Triforce e criou a Giant's Mask como uma arma para enfrentar a divindade de Hyrule e sobrepôr seu poder à vontade dos gigantes de Termina. Ciente disso, Hylia teria enviado as flechas de luz para Ikana para combater a ameaça. Quando Link acerta o cristal na entrada do StoneTower Temple com a flecha sagrada, tudo muda. O templo se inverte e a grande estátua passa a apontar para as profundezas, local onde vive Twinmold. Apesar de ser uma história e tanto, devemos lembrar que o universo de Majora's Mask é uma realidade paralela do mundo.

Muito além da transformação

As máscaras que mudam completamente a forma de Link possuem uma narrativa mais profunda que a mera transformação em si. Em Majora's Mask, o conceito está relacionado ao fato do herói reencarnar personagens que passaram por episódios de sofrimento. Não eram apenas um Deku, um Goron ou um Zora quaisquer, mas sim personagens com um passado atormentado, uns mais reveladores que outros, e que encontraram a redenção, incumbindo Link de levar seu legado adiante.

21. Goron Mask

A **Goron Mask** representa a reencarnação de Darmani Terceiro, o maior guerreiro da tribo e considerado um herói em Goron Village. Ele seria o Goron indicado a assumir o trono após a morte do grande patriarca. Cheio de vigor, Darmani compartilhava o respeito de todos os Gorons por estar sempre disposto a ajudá-los. No entanto, ao dirigir-se ao Snowhead Temple para investigar a causa do profundo inverno que atingia toda a vila, ele caiu no precipício por não suportar as fortes rajadas de vento de Biggoron.

Após a morte, seu espírito continuou a rondar por Mountain Village, repleto de arrependimento e culpa por ter falhado com seu povo. Ao encontrar Link e ouvir a Song of Healing, Darmani tem uma visão da época em que era reconhecido como herói e encontra sua paz, deixando para Link todas as suas habilidades contidas dentro da máscara. Ao utilizá-la, Link assume a forma de Darmani e, ao conversar com outros Gorons, muitos deles acreditam que o guerreiro ainda está vivo, entre eles o patriarca e seu filho.

O prefixo "Dar" é comumente usado na série para nomear guerreiros e patriarcas dos Gorons, como Darunia (Ocarina of Time), Darbus (Twilight Princess) e Daruk (Breath of the Wild). O título de Switch ainda traz um local chamado Lake Darman, na região de Eldin, como homenagem a Darmani.



22. Zora Mask

Entregue a Link pelo guitarrista da banda The Indigo-Go's, Mikau, a **Zora Mask** concentra o espírito do músico que faleceu nas praias de Great Bay. Link o encontra cercado por gaivotas e resgata seu corpo do mar. Antes de morrer, Mikau entoava uma canção em que explica o ocorrido. Ele foi severamente ferido na tentativa de invadir a fortaleza das piratas Gerudo para ajudar Lulu, a vocalista da banda, que perdera a voz após ter seus ovos de Zora roubados.



Sem conseguir morrer em paz, Mikau pede pela cura de sua alma, o que é feito por Link ao tocar a Song of Healing. Da mesma forma que acontece com Darmani, a reencarnação de Mikau assumida por Link faz com que os demais Zoras acreditem se tratar do guitarrista, como é o caso dos integrantes da banda encontrados em Zora's Domain. Mikau e Lulu são denominações de lagos em Breath of the Wild, encontrados na região de Lanayru. O nome do músico ainda é uma referência a Micawber, uma das guitarras utilizadas nos palcos por Keith Richards, dos Rolling Stones.

23. Deku Mask

O pouco que sabemos sobre o passado envolvendo a **Deku Mask** é que o espírito que habita a máscara pertencera ao filho do mordomo da família real Deku. Durante os créditos, é possível observá-lo a lado da árvore retorcida do início do game, lamentando sua perda. A tristeza, contudo, não é menor que as outras. Quando



participamos da corrida contra o mordomo, ele afirma o seguinte: “Na verdade, quando vejo você, lembro do meu filho que partiu de casa há muito tempo. De alguma forma, sinto como se estivesse mais uma vez correndo contra ele”. Como o espírito do filho do mordomo agora habita o corpo de Link, faz todo o sentido.



Algumas curiosidades vão além do game. No mangá de Majora's Mask, a história revela que a princesa Deku estava apaixonada pelo filho do mordomo, o que traz uma interrogação sobre os motivos de ele ter saído do reino. Nos códigos do jogo, é possível encontrar animações que revelam Deku Link portando a espada e até podendo nadar, corroborando que a ideia inicial dos desenvolvedores seria manter a transformação por mais tempo. Já no livro Hyrule Historia, uma das artes visuais mostra Deku Link vestindo uma máscara com o rosto de Link. A mesma máscara aparece também nos códigos de jogo relacionados à Skullkid.

24. Fierce Deity's Mask



A última máscara conquistada no game, a **Fierce Deity's Mask**, é uma representação simbólica da união dos sentimentos de todos os habitantes de Termina, uma vez que Link a obtém apenas após entregar todas as máscaras, com exceção das três máscaras de transformação (Deku, Goron e Zora), pressupondo que o herói interagiu com os habitantes e os auxiliou em momentos de necessidade.



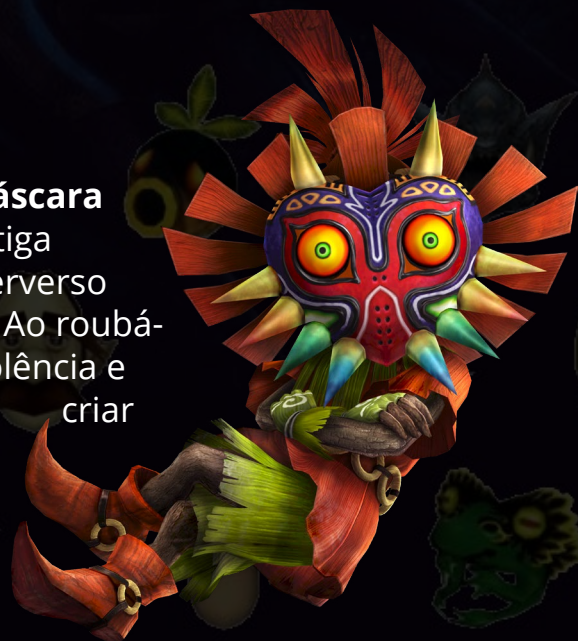
Ao vestir a máscara, Link assume sua forma adulta que remete ao Link mais velho de Ocarina of Time, porém com um estilo visual diferente, assim como suas habilidades muito mais devastadoras. Embora não seja necessário obtê-la para concluir a história, sua utilização faz parte da narrativa canônica da série.



No título japonês, sua nomenclatura é uma reinterpretação da palavra *kishin*, que pode ser lida apenas como *ki*, semelhante à oni (demônio/ogro), fato pelo qual a máscara é popularmente chamada de Oni Mask no Japão. *Kishin* também significa “deus da fúria” na simbologia budista, remetendo a entidades poderosas (*fierce deity*) que combatem o mal do mundo, porém são benevolentes com a humanidade.

A Máscara de Majora


Responsável por todo o mal causado em Termina, a **Máscara de Majora** é apresentada como uma relíquia muito antiga utilizada em rituais obscuros do passado. Seu poder perverso precisou ser selado para evitar a catástrofe no mundo. Ao roubá-la do vendedor de máscaras, Skullkid libera sua malevolência e ela se funde às próprias frustrações do garoto para criar um mundo distorcido no qual ele assume o controle das entidades das quatro regiões e aprisiona os gigantes, que antigamente eram amigos de Skullkid.



Skullkid acredita que o poder da máscara o ajuda a pregar peças nos habitantes de Termina, mas, na verdade, Majora o controla para dar prosseguimento a seu plano de destruição através da queda da Lua. A narrativa mostra que tanto Link quanto Skullkid conviveram com a solidão. No entanto, o herói encontra novos amigos e descobre seu propósito, enquanto o garoto da floresta alimenta a tristeza por estar sozinho, o que o deixa vulnerável diante do mal.

Majora é uma variação de Mujura, o nome da máscara na versão japonesa, criada pelo designer Takaya Imamura. Ele fez um jogo de palavras entre seu nome e a expressão *jumanji* do dialeto africano zulu, palavra utilizada para demonstrar “vários efeitos”.



Outra teoria leva em conta que a origem da máscara tem referência na tribo Marajoara, povo indígena brasileiro que viveu na região do Pará durante o período pré-colombiano. Também chamados de índios do Marajó, os marajoaras eram mestres na arte da cerâmica. No entanto, a suposta inspiração nunca foi confirmada pela Nintendo. 

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista