

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



THE LEGEND OF

ZELDA

MAJORA'S MASK 3D

#65
MAR
2015



BY NC ND



ANÁLISE

NEW NINTENDO 3DS

PRÉVIA

CODE NAME S.T.E.A.M.



Você tem 72 horas...

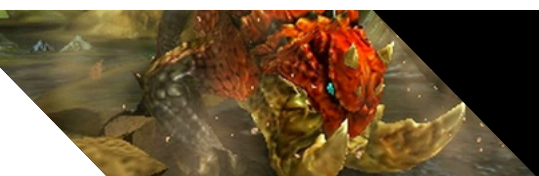
... para viver essa incrível e sinistra jornada por Termina! Com o lançamento de *Zelda: Majora's Mask 3D*, preparamos um material repleto de nostalgia e detalhes do remake mais esperado para 3DS. Mas não é só a aventura de Link que está dando o que falar esse mês! Trazemos também tudo sobre *Code Name S.T.E.A.M.*, nossas impressões do New Nintendo 3DS XL e as apostas da equipe quanto a *Fire Emblem X Shin Megami Tensei*. – **Rafael Neves**



CARTAS
N-Blast Responde **04**



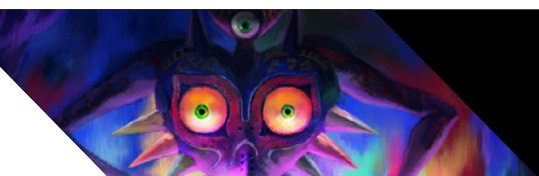
PRÉVIA
Code Name
S.T.E.A.M. (3DS) **07**



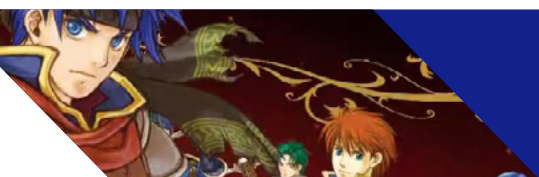
ANÁLISE
Monster Hunter
4 Ultimate (3DS) **16**



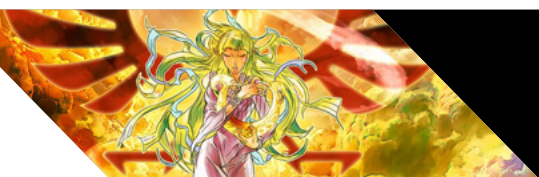
ANÁLISE
New Nintendo 3DS **24**



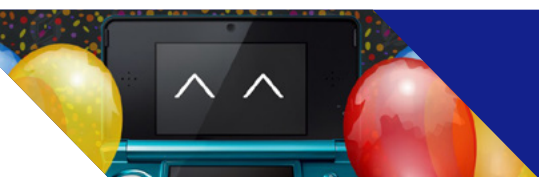
ESPECIAL
A sombria história
de Majora's Mask **32**



ESPECIAL
Shin Megami Tensei X
Fire Emblem **49**



BLAST BATTLE
Ocarina of Time VS
Majora's Mask **54**



TRAJETÓRIA
Quatro anos de
Nintendo 3DS **ONLINE**

NINTENDO BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Italo Chianca

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Ana Krishna
Italo Chianca
Gabriel Toschi
Gilson Peres
Rafael Neves

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
Leonardo Nazareth
Luigi Santana
Rafael Neves

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Tiffany Bittencourt

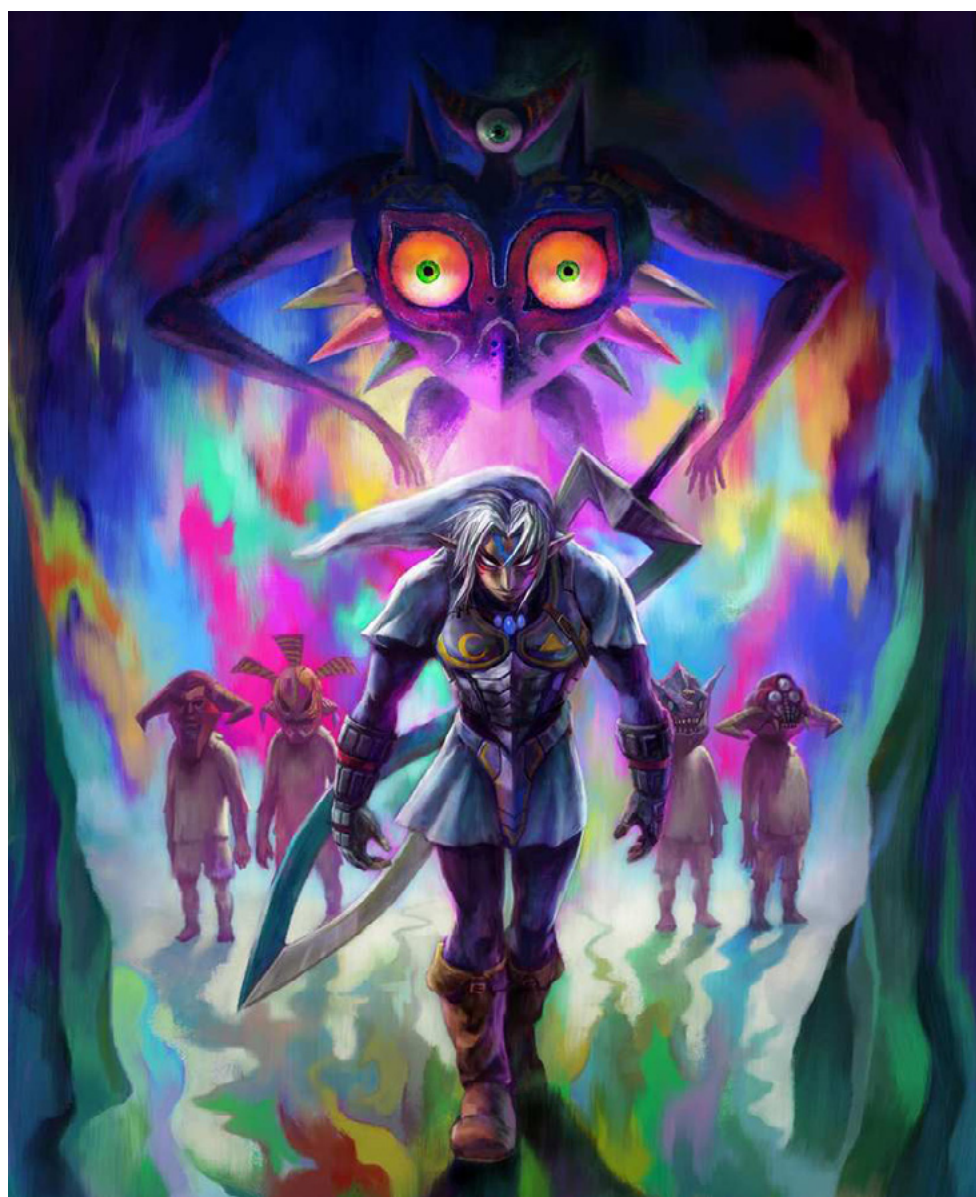
CAPA
Wellington Fox

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



Zelda: Majora's Mask 3D



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
 DA REVISTA
 NINTENDO BLAST!

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

ASSINAR!



Diagramação: Guilherme Kennio

N-Blast Responde pra vocês, rapeize! Um pouco diferente da coluna semanal do site, na qual são eleitas as melhores perguntas da semana, temos aqui uma seleção perfeita do que foi questionado e esclarecido durante o mês. Leiam, aumentem seus conhecimentos e qualquer dúvida é só perguntar [aqui](#).



Carta do mês



Pedra, o que você achou da desculpa esfarrapada da Nintendo sobre os impostos? Microsoft atua no Brasil e nos respeita enquanto mercado consumidor oferecendo jogos dublados e legendados... Qual o real motivo da Nintendo nunca ter nos enxergado como mercado estratégico?

Anônimo "Nintendon't" da Silva



Não é uma desculpa tão esfarrapada assim, na verdade. Sim, a Microsoft tem uma atuação bem forte no Brasil... mas para eles é mais fácil, pois graças ao seu mercado de computadores, a presença deles no Brasil já era bem maior. Mesmo assim, apenas parte do seus consoles é produzido no Brasil (por isso o preço ainda é consideravelmente alto comparado aos EUA, por exemplo). Para a Nintendo isso é bem mais complicado porque ela não tem nada de nada no Brasil, e abrir uma base de operações por aí exigiria um custo e burocracia enormes.

Claro que não é impossível, mas também dá para entender o receio nisso. Aliás, foram justamente essas atuações mais fortes das concorrentes que obrigou a Nintendo a pensar duas vezes. De acordo com Bill van Zyll, diretor geral da Nintendo para a América Latina, enquanto todo mundo estava importando para o Brasil, eles não estavam preocupados. Mas agora que as concorrentes estão produzindo em parte no país e conseguindo preços menores por causa disso, a Nintendo viu que já não dava para continuar como estava. Enfim... sair do país talvez seja o primeiro passo para, um dia, voltar com a atuação mais forte que tantos fãs querem a tanto tempo... mas também não dá pra negar que, enquanto o Brasil tiver esses impostos ridículos (para tudo, mas para games em particular), a coisa vai continuar muito difícil...

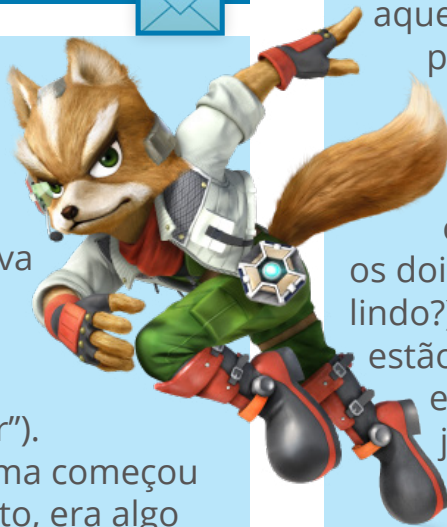


Pedra, é seguro jogar no modo For Glory do SSB for WiiU? A Nintendo disse algo? Queria muito mas estou com receio de estragar o console.

重野 まゆみ



Olha, depois das últimas atualizações, aparentemente não houve mais notificações de erros do tipo que estava causando a corrupção na memória do Wii U (e que em alguns casos levava ao console "brickar"). Mesmo quando o problema começou a ser reportado, entretanto, era algo bem raro de acontecer. Apenas alguns azarados passaram por isso enquanto que a grande maioria se matou de jogar no modo For Glory e não teve problema nenhum. De qualquer forma, o problema parece ter sido resolvido... claro que coisas desse tipo são totalmente imprevisíveis e não dá pra garantir que nada mais vai acontecer, mas seeee por acaso você passar por algo desse tipo, em que a memória fique corrompida, o mais importante a se fazer é NÃO formatar a memória do Wii U, pois era isso que estava causando o brick.



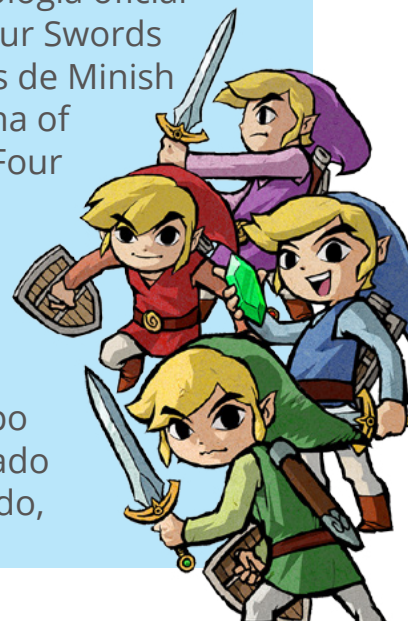
Ora, o que é isso, não é pergunta besta não! O sistema de Friend Codes do 3DS é meio chatinho e ultrapassado, mas é simples: cada 3DS tem um friend code (você pode ver o seu acessando a lista de amigos — aquela carinha laranja — no menu principal) e, para adicionar um amigo, basta cada um dos dois inserir o código do outro pela lista de amigos. Quando cada um registrar o código, os dois se tornarão amigos (não é lindo?) e, assim, poderão ver quando estão online, o que estão jogando e também torna mais fácil jogar online em vários jogos. O limite de amigos que um 3DS pode ter registrado é 100.

Pedra, os jogos Zelda Four Swords e Four Swords Adventures são jogos da série principal da SUA franquia ou são spin-offs?

Anônimo "Quatro Espadas" da Silva



Apesar da jogabilidade incomum, esses jogos são canônicos. Ou seja, se encaixam na cronologia oficial da MINHA série. O Four Swords (GBA) se passa depois de Minish Cap e antes de Ocarina of Time, enquanto que Four Swords Adventures (GC) se passa depois de Twilight Princess, sendo atualmente o último jogo da linha do tempo em que o Reino Sagrado é protegido no passado, em Ocarina of Time.



Ola pedra de sabedoria infinita. Minha pergunta pode ser meio besta, mas como funciona o Friend Code ? Ele tem algum limite de amigos por console? Por favor me responda.

Anônimo "Rebrandts" da Silva



Pedra, não estou conseguindo colocar o PIN code do meu 3DS no Club Nintendo, sempre dá como pin inválido.

Anônimo "Pinado" da Silva



Bom, posso imaginar três coisas que podem estar acontecendo para o registro do PIN não funcionar:

- Você digitou o número errado. Digite novamente e confira cada dígito para ver se está tudo certinho (números PIN não usam a letra "O", então se você entrou com algum, substitua pelo número "0");
- Você está tentando usar um PIN de um 3DS de região diferente do Club. Por exemplo: tentando registrar um 3DS americano no Club europeu. Isso não funciona, as regiões devem ser correspondentes;
- Esse número PIN já foi registrado anteriormente.

Oh, Onipotente pedra, tire minha dúvida, se a Nintendo saiu do Brasil, como poderei jogar o remake de Majora's Mask?

ZeldaMacho Anônimo da Silva



Bom, Sr.... ehhh.... Sr. ZeldaMacho, agora que a Nintendo não vai mais vender oficialmente jogos no Brasil, para jogar o novo jogo da MINHA série, você vai ter que achar uma loja que importe dos EUA, comprar importado

por conta própria (por algum site que mande de lá), ou então comprar pela eShop americana/canadense.

Pedra, por favor me responda! Tenho umas dúvidas quanto à troca do 3DS normal para o NEW: Os saves dos meus jogos e a minha conta da Nintendo Network e e-shop do 3DS normal podem ser enviados/vinculados no NEW? E como você faz pra decolar quando o alfacinho te explode com uma bomba? Sou seu fan :)

Anônimo "Transfer" da Silva



Sim, você poderá transferir todo o conteúdo do 3DS antigo para o novo, incluindo saves, jogos baixados, conta da NNID... enfim, tudo mesmo xD. Isso é feito através do System Transfer, que é uma ferramenta que já existia para transferir de um 3DS para outro e continuará funcionando para jogar tudo no New 3DS. É importante lembrar também que ao fazer esse processo, o 3DS fica zerado, como era quando foi comprado.

Quanto ao meu super foguete, essa é apenas mais uma das minhas inúmeras incríveis habilidades e eu uso porque ninguém merece ter que ficar aguentando aquele chato do alfacinho explodindo bombas perto de mim. --' 



3DS

CODE NAME:

STEAM

*por Italo Chianca**Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Gabriel Leles*

Code Name S.T.E.A.M. recria a atmosfera estratégica com um universo original

Anunciado com certo mistério durante a **E3 2014**, a nova IP. (Propriedade Intelectual) da **Nintendo** surpreendeu até os mais otimistas. Chamado de **Code Name S.T.E.A.M.**, a nova aposta da casa do Mario é um jogo de estratégia e ação por turnos desenvolvido pela **Intelligent Systems**, para o **Nintendo 3DS**. Com lançamento previsto para 13 de maio de 2015, o título promete reviver os bons tempos dos jogos do gênero, valendo-se de uma proposta inovadora e repleta de referências interessantes.

Inspiração literária

Revelado após muito mistério na última E3, **Code Name: S.T.E.A.M.** (Strike Team Eliminating Alien Menace) revive o tempo dos bons títulos do gênero estratégia. E

não é pra menos. Desenvolvido pela **Intelligent Systems**, estúdio responsável por jogos como **Fire Emblem: Awakening (3DS)**, **Advance Wars** e **Paper Mário**, o jogo segue a linha de estratégia por turnos, incorporando elementos únicos e dando vida a um fantástico universo cheio de história e ação.



O mundo onde se passa o jogo é uma mistura de referências criativas

e originais, a começar pelo visual. O estilo segue a linha das histórias em quadrinhos, com cenas que contam a trama do jogo se passando através de quadros em ambientes tridimensionais, com as devidas caixas de diálogos e efeitos sonoros descritos, como nas HQs.

ESQUADRÃO DA LITERATURA

O esquadrão encarregado por defender a Terra é formado por grandes nomes da ficção americana. O protagonista, chamado **Henry Fleming**, é baseado no herói do livro **The Red Badge of Courage** (A glória de um covarde: um episódio da Guerra Civil americana). Seus ajudantes também remetem a grandes nomes da literatura, como **Cowardly Lion** de **O Mágico de Oz**, **Tom Sawyer** de **As aventuras de Tom Sawyer**, e **Tiger Lily** de **Peter Pan**.



Outros jogos até já se aventuraram nesse estilo, mas não com os visuais de Code Name S.T.E.A.M. Inspirados pelo estilo **Steampunk** (mais no box ao lado), e pela arte de célebres quadrinistas norte-americanos, como **Jack Kirby** (Capitão América, Quarteto Fantástico), **Bruce Timm** (He-Man, Batman, Liga da Justiça) e **Mike Mignola** (Hellboy), o título cria um universo de beleza poética única.



STEAMPUNK

Subgênero da ficção científica, o Steampunk se caracteriza pelas suas obras ambientadas no passado, no qual os avanços tecnológicos modernos ocorreram mais cedo do que na História real, obtidos por meio da ciência disponível naquela época.

Baseado num universo de ficção científica criado por autores consagrados como Júlio Verne no fim do século XIX, o gênero mostra uma realidade espaço-temporal na qual a tecnologia mecânica a vapor teria evoluído até níveis impossíveis (ou pelo menos improváveis), com automóveis, aviões e até mesmo robôs movidos a vapor já naquela época. Este tipo de ficção ficou famosa em séries como *O Mundo Perdido* e *Jiraiya*, os filmes *James West*, *De Volta Para o Futuro III* e *Van Helsing*, e no anime *Full Metal Alchemist*.



Chamem o esquadrão do vapor(!?)

Não é apenas o visual do jogo que é surpreendente. Na trama, o próprio presidente **Abraham Lincoln** convoca o esquadrão **S.T.E.A.M.** para deter uma invasão alienígena em uma Londres do século XIX, durante a Era do Vapor. Pode não parecer, mas esse redator não está louco. O presidente dos EUA pede ajuda a um esquadrão para exterminar E.T.s que invadiram uma Londres moderna onde tudo gira em torno do vapor.



Com a devida licença poética, Lincoln surge numa Londres moderna para evitar uma invasão alienígena.

SALVEM O VAPOR!

Pelas ruas dessa Londres imaginária, tomada por alienígenas, o esquadrão de soldados bombados precisará utilizar técnicas estratégicas para enfrentar os invasores. Além disso, é preciso ficar atento ao estoque de vapor, substância essencial para a movimentação e utilização das armas.

A equipe de elite, formada por soldados com armas especiais ultra-modernas movidas a vapor (!?), deve misturar estratégia e ação para vencer as forças inimigas de outro planeta. Para auxiliar nesta missão, cada soldado carrega consigo uma mochila cheia de vapor que o ajudará na movimentação pelo cenário, ao mesmo tempo que serve como combustível para as armas especiais.



Projectiles emanate from posterior and eject from the tail

Like a dread, savage mask ripped from a nightmare

Segundo os produtores, o visual dos alienígenas foi influenciado pelas histórias de horror do escritor inglês H.P. Lovecraft.



Continence is lost

O jogo funciona de forma semelhante ao que vemos na série **Valkyria Chronicles**. As batalhas acontecem em campos 3D e a ação é por turnos, mas com elementos em terceira pessoa. Para vencer, é preciso derrotar os inimigos espalhados pelo cenário e chegar até o ponto final da fase (marcado de verde no cenário). Mas não pense que é só seguir em frente e atirar para todo lado. Sem estratégias de cobertura, emboscadas e contra-ataques, é praticamente impossível vencer, principalmente pelo nível de dificuldade — não espere por moleza em S.T.E.A.M..



É preciso administrar o estoque de vapor, equilibrando o uso para movimentação e ataque.



Hitoshi Yamagami de Xenoblade Chronicles, Fire Emblem e Pokémon, também faz parte do time do jogo.

MÃO DE AMIIBO

O jogo é compatível com os **amiibo**, permitindo ao jogador utilizar **Marth**, **Ike**, **Lucina** e **Robin**, da série **Fire Emblem**, como ajudantes durante as batalhas. Cada personagem possui seus próprios movimentos e ataques especiais. Quando a coisa estiver complicada, chame por um amiibo.



Toque de mestre

Se não fosse pelo “toque Nintendo”, o título seria mais um jogo de estratégia por turnos comum, com barras de vida e mapas limitados. Mas, o time da IS foi além, criando um universo cheio de vida e personagens carismáticos, capazes de envolver e atrair os jogadores. O posicionamento da câmera sob a perspectiva do herói ajuda a aproximar a ação do jogador e criar um clima de ação diferenciado na nova IP da Nintendo, fugindo do pecado da maioria dos jogos de estratégia que erram por não criar um envolvimento emocional com os personagens.



UMA DOSE DE AÇÃO

Assim como nos jogos de estratégia convencionais, o jogador precisa mover seus personagens pelo campo de batalha, posicionando-os de acordo com a tática planejada. Mas aqui não temos visão aérea. Em vez disso, vemos apenas o que está na vista do personagem, inclusive a mira. Numa rápida olhada, mais parece um jogo de ação em terceira pessoa do que um título de estratégia.

O título terá elementos de vários gêneros, RPGs, RPGs táticos, ação, estratégia por turnos e estratégia em tempo real.



SIMPLES E FUNCIONAL

Os controles são simples e funcionais: o **Circle Pad** movimenta o personagem e o botão L dispara a arma principal. A câmera pode ser controlada pelos botões ABXY ou por meio da tela sensível a toque — o Circle Pad Pro e **C-Stick** do New 3DS também podem ser utilizados.



A tela inferior do 3DS mostrará seu time e as opções de jogo, bem como as habilidades a serem usadas e o botão de finalizar o turno.



Não se deixe enganar pelas imagens da internet. O jogo está com gráficos muito bonitos para os padrões do 3DS.

O jogo é estruturado em dois modos principais. No modo campanha — que pode ser jogado com mais três amigos —, o jogador seguirá enfrentando os alienígenas em diversos mapas, com montes de missões, que quando completadas, liberam novas armas e personagens. No modo multiplayer online, podemos convidar outros jogadores para enfrentar desafios ou desafiá-los em batalhas alucinantes, trazendo várias horas de diversão para o game.



CODE NAME: S.T.E.A.M.
NEEDS YOU!

Cumprindo a promessa de renovar suas propriedades intelectuais e criar outros universos tão fantásticos quanto os de **Metroid**, **Zelda** e **Donkey Kong**, **Code Name: S.T.E.A.M.** chega ao 3DS em 13 de maio de 2015, prometendo desafio, ação, diversão e originalidade. Resta saber se os fãs de Mario e cia abraçarão a ideia da Nintendo e transformarão este título em uma franquia de sucesso. 

Code Name S.T.E.A.M. (3DS)

Desenvolvedor Intelligent Systems

Gênero Ação e estratégia

Lançamento 13 de março de 2015

Expectativa



4

por Gilson Peres

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Breno Madureira

3DS

The background of the entire page is the cover art for Monster Hunter 4 Ultimate. It features a large, dark purple and red monster on the left, a hunter with a sword on its back in the center, and a hunter with a bow on the right. The title 'MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE' is prominently displayed in the upper center with a stylized, fiery font.

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Monster Hunter 4 Ultimate (3DS) é maior, melhor e definitivo

Com mecânicas inovadoras, visual impecável e vasto conteúdo, o novo título de Monster Hunter traz tudo de melhor da série para o 3DS.



Monster Hunter é uma série que iniciou seu caminho lá em 2004 com o primeiro título lançado para PS2. Com o passar dos anos e diversos outros títulos lançados, a franquia se tornou conhecida pelo alto nível de desafio, criatividade e realismo das criaturas e pela vasta quantidade de missões a serem completadas. Em 2005, somente no Japão, foi lançado o primeiro jogo da série G, que seria conhecida no Ocidente como Ultimate. Essa série reúne tudo de melhor e mais marcante dos jogos anteriores da franquia até então, mas com conteúdos inéditos para somar a experiência do jogo.

Agora, dois anos após o lançamento do último título ocidental da série, a Capcom nos presenteia com um novo título, primeiro exclusivo da família 3DS. Monster Hunter 4 Ultimate traz alguns dos melhores monstros da franquia, com gráficos exuberantes e consegue inovar nas suas mecânicas de combate. Prepare suas armas, vista sua armadura e vamos rumo a novos horizontes juntos!

Finalmente, uma história!

Se a franquia Monster Hunter sempre teve um ponto fraco, esse era o seu enredo. Normalmente fraco, raso e/ou clichê, um ponto negativo em praticamente todo Monster Hunter (vulgo MonHun) era a sua história. Sempre um aventureiro que chega na vila para ajudar os moradores contra monstros gigantes que ameaçam a sobrevivência da aldeia, que precisa de mantimentos e serviços.

Muito desse enredo “padrão” ainda continua em MonHun 4 Ultimate, porém...

... agora temos algo a mais: a história tem continuação, tem personagens, tem vida. Você é um viajante que pretende se aventurar por novas terras e entrar para a Guilda dos Caçadores. Com a ajuda do velho Caravaneer, você chega ao seu novo lar em grande estilo e, é claro, caçando (ou sendo caçado?).

Monster Hunter 4 Ultimate - Intro Video



Daí pra frente a história se desenvolve em dois núcleos: o das caravanas, onde você ajuda os moradores da vila com afazeres e ganha presentes por isso, liberando novos itens nas lojas e recebendo informações novas; e o da Guilda dos Caçadores, onde você ganha os chamados Hunter Ranks (HR) ao completar diversas missões de caça, coleta e/ou captura. O interessante aqui é que ambos os núcleos caminham juntos, e mesmo que a história ainda não seja a ideal, representa um avanço se comparada aos títulos anteriores.



Para iniciantes e veteranos

Outro dos pontos negativos em praticamente todos os títulos de Monster Hunter até agora era o fato de não possuírem uma curva de aprendizagem adequada. Mesmo que o jogo tenha um nível de desafio estupendo, a curva de aprendizagem é necessária para que o jogador se acostume com as mecânicas e controles do

jogo, aprenda todas as funções e saiba tudo que precisa para poder, ao menos tentar, vencer os desafios. Felizmente, a ausência dessa curva foi um problema em MonHun até agora, só até agora.

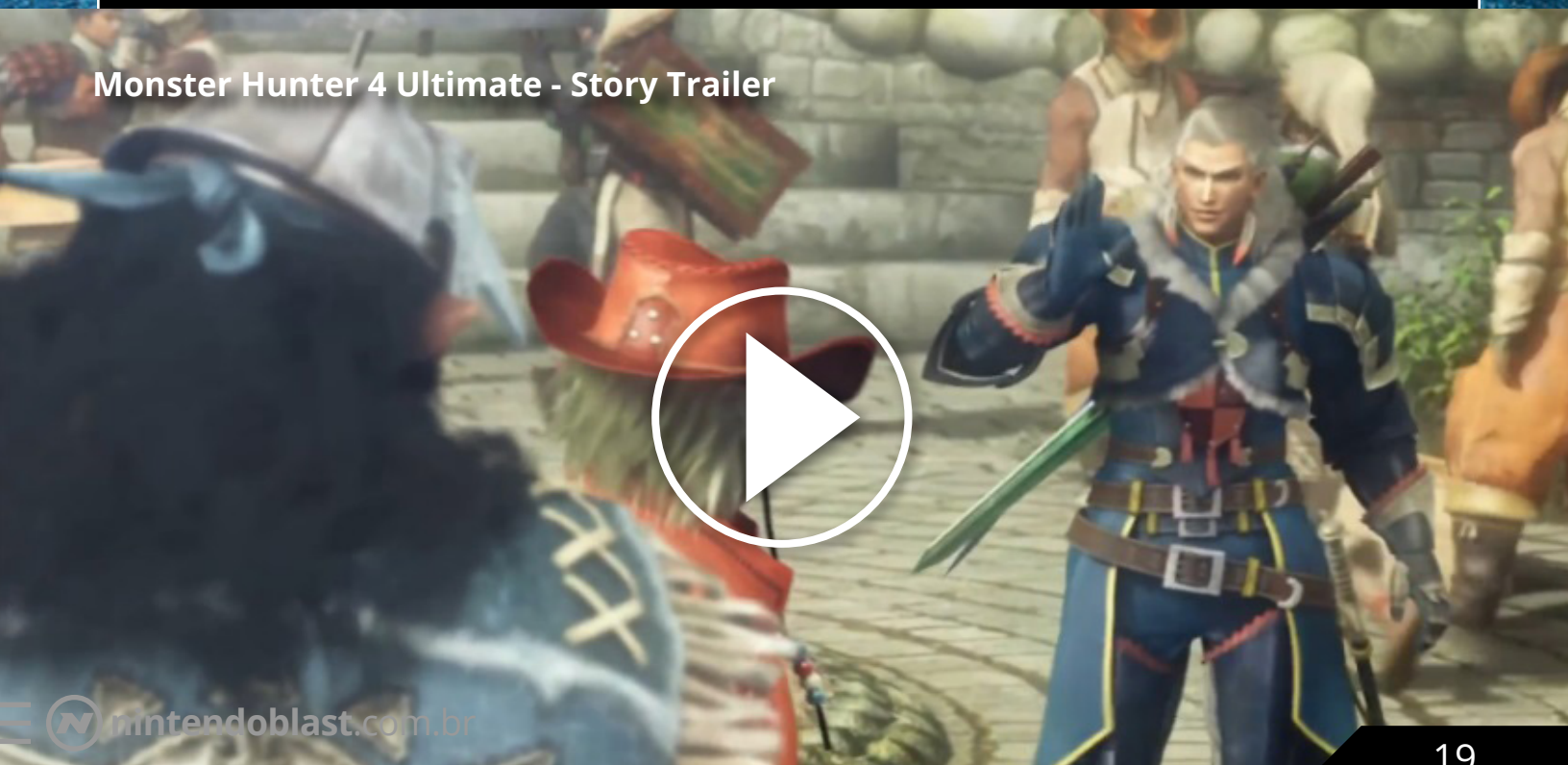
Monster Hunter 4 Ultimate está muito mais didático do que os seus antecessores, porém, os tutoriais são muito bem encaixados na história, tornando-se natural querer aprendê-los. Além disso, o nível de dificuldade do jogo é adaptado de forma que ao jogar sozinho, você tenha determinado

nível de desafio contra os monstros, enquanto que online, dependendo do número de jogadores no time, esse nível é aumentado.

Tudo isso torna o jogo mais completo e aperfeiçoado, sem deixar de lado as características marcantes da franquia: desejo de desafio e alto nível de persistência ainda são necessários para qualquer caçador, entretanto, as aventuras estão muito mais instigantes do que frustrantes, mesmo com a derrota ainda corriqueira.



Monster Hunter 4 Ultimate - Story Trailer



Mas que bela vista!

Um ponto que diferencia 4 Ultimate do seu antecessor direto, Monster Hunter 3 Ultimate (3DS/Wii U), é o fato do novo título da Capcom ter sido contruído todo focado em uma única plataforma: o 3DS. Isso deu a possibilidade de usar e abusar do potencial do portátil da Nintendo, inclusive apoiando-se um pouco mais nas configurações mais potentes do New 3DS. A Capcom nunca decepcionou com o poder gráfico de seus jogos no portátil da Nintendo, mas 4 Ultimate superou as expectativas de longe.

Os territórios do jogo estão muito mais vastos, detalhados e a novidade são as diferenças de relevo. Agora um único território pode ter três ou quatro andares, os quais contam com galhos, teias de aranha, ossos, pilares para se escalar e diversas outras peculiaridades que tornam o combate em cada área do mapa único. O ambiente nunca foi tão influenciador nos combates da série como é agora.

Como se não bastasse, o 3D que foi utilizado de forma “apressada” em 3 Ultimate, agora esbanja um dos melhores efeitos do 3DS até então. Os cenários, que já são belíssimos, se tornam incrivelmente exuberantes com o efeito 3D (e isso é aumentado proporcionalmente no XL e no New 3DS LL). Só tomem cuidado, com uma paisagem quase impossível de se ignorar, só aprecie quando estiver longe da caça (ou do caçador).



Os combates mais épicos que o 3DS já viu

Mas o que seria de Monster Hunter sem os seus combates, certo? 4 Ultimate mais uma vez acerta em cheio com a mecânica de combate mais fluida, agitada e épica da franquia. A presença das mecânicas verticais (como subir em pedras e barrancos para surpreender o inimigo por cima, atacar enquanto escala, entre outras), possibilita todo um mundo novo de combates, mesmo contra algumas velhas conhecidas criaturas do jogo.



Enquanto isso, a inovadora mecânica de montar nos monstros por um determinado tempo só se descreve com uma palavra: incrível! A emoção que se sente ao conseguir montar um Rathian, e a surpresa em ver que você consegue montar alguns monstros inimagináveis é um dos pontos altos das batalhas no novo MonHun. E a trilha sonora vem como complemento indispensável para a imersão do jogador no clima épico do jogo.

Com as novas Insect Glaive e Charge Blade, mostradas já na versão demo do jogo, a coletânea de tipos de armas sobe para 14, incluindo todas as outras presentes em 3 U. Com isso as possibilidades de jogo só aumentam, enquanto os veteranos podem se deliciar com duas armas inéditas. Somando todos esses atributos com o ambiente do game, o qual já falamos anteriormente, temos combates épicos, perseguições alucinantes, fugas horripilantes e um nível de combate épico que nenhum outro Mon Hun conseguiu até hoje.

Os melhores monstros para matar e morrer!

Como o próprio título do jogo diz, já falamos do "Hunter", chegou a hora de falarmos do "Monster". 4 Ultimate traz a maior coletânea de criaturas da franquia, com incríveis 96 monstros diferentes (seu antecessor tinha "apenas" 73), a coletânea de criaturas "clássicas" inclui espécimes das mais variadas gerações: desde Akantor, Fatalis e Rathalos; até Zinogre, Brachydios e Deviljho.

Além dos clássicos, as pérolas novas do jogo esbanjam criatividade tanto em seus designs quanto na forma como lutam. Kecha Wacha e Nerscylla, por exemplo, são ótimos escaladores e dotados de muita agilidade, enquanto que Tetsucabra traz surpresas quanto às formas de ataque, e o tubarão Zamtrios possui diversas formas e habilidades. Isso sem nem citar os novos Elder Dragons do jogo, que aparecem bem mais para frente na aventura.

Com quase cem monstros na lista, os equipamentos são, no mínimo, cinco vezes em maior quantidade, isso sem contar as infinitas combinações possíveis de botas, calças, braceletes, peitorais, capacetes e armas. Com incontáveis materiais para coletar, tanto dos monstros quanto do ambiente, evoluir no jogo passa longe de ser uma contagem de pontos: você vai ter que colocar a mão na massa se quiser os melhores equipamentos.



Tudo fica melhor com amigos

A maior de todas as críticas frente ao 3 Ultimate de 3DS era o fato dele não possuir um multiplayer online, tal qual a sua versão de Wii U. Entretanto, Monster Hunter 4 Ultimate resolve esse problema com a possibilidade de criar salas online com seus contatos, além de continuar com o tradicional modo local. A jogatina online não apresenta problemas e flui como se fosse uma conexão local.



O único problema em jogar online é a comunicação: chat de voz é inexistente, enquanto que o chat escrito só é permitido na sala de espera, não durante as lutas. Fora isso as missões online são muito divertidas e rendem centenas (e até milhares) de horas de jogatina para além do modo offline, que já é imenso.

Definitivamente, o melhor Monster Hunter

Com uma qualidade além da imaginada pelos jogadores, Monster Hunter 4 Ultimate é a prova de que a Capcom ainda ouve seus fãs e tenta melhorar seus produtos baseado nos erros do passado. Quase tudo que Monster Hunter 3 Ultimate escorregou, 4 Ultimate apresentou com excelência. É impressionante como o jogo roda bem até nos primeiros modelos de 3DS, sem quedas de taxas, bugs ou qualquer coisa do gênero.

A tela tátil do 3DS foi muito bem utilizada para controles rápidos, acesso ao mapa e outras funcionalidades básicas. Os controles do jogo estão bem mais dinâmicos e exatos, além da movimentação ser muito mais fluida, o que possibilita lutas muito mais ativas e épicas. Tudo isso faz de Monster Hunter 4 Ultimate o melhor MonHun para se começar a jogar.

Monster Hunter é uma franquia que cada vez ganha mais espaço no Ocidente, assim como o 3DS já ganhou. Combinando ambos em um jogo com tantos pontos positivos, não é difícil imaginar quantas horas a fio caçadores e caçadoras passarão jogando esse que já é um dos melhores títulos lançados para 3DS este ano. 🎮



Prós

- História mais justificada que os antecessores;
- Tutoriais básicos auxiliam novos jogadores;
- Um dos melhores gráficos do 3DS;
- Vasta quantidade de equipamentos e armas;
- Maior gama de monstros de toda a franquia;
- Caravana melhora a experiência single-player;
- Multiplayer online funciona perfeitamente;
- Trilha sonora instigante;
- Controles da tela tátil tiram a obrigatoriedade do Circle Pad;
- Novas mecânicas de combate melhoram a jogabilidade;
- Conteúdo inédito original e criativo.



Contras

- Não existe chat de voz para o multiplayer online;
- Mesmo melhor que os antecessores, história ainda é um tanto rasa.



Monster Hunter 4 Ultimate (3DS)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Ação

Lançamento 13 de fevereiro de 2015

Nota **9.5**

por Italo Chianca

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Tiffany B. Silva

new NINTENDO 3DS™

New Nintendo 3DS chega equilibrando nostalgia e modernidade

Mantendo a tradição da Nintendo de atualizar seus portáteis, o New Nintendo 3DS vai mais além e traz melhorias de hardware, novas funções e muita nostalgia.

Lançado em 2011, o Nintendo 3DS já nascia com a difícil tarefa de suceder o sucesso de vendas que foi o DS. Quase cinco anos após chocar o mundo com a possibilidade de jogar em 3D sem uso de óculos, o portátil recebe uma nova versão, mais moderna e potente: o New Nintendo 3DS. Seria essa só mais uma forma da Nintendo conseguir levar nosso suado dinheirinho? Ou estaremos diante de uma verdadeira experiência nova de jogo? Acompanhe nas linhas abaixo o que achamos do console.



Seguindo a tradição

Quem acompanha o mercado dos videogames sabe que a Nintendo possui tradição no lançamento de versões melhoradas dos seus portáteis (leia mais no box ao lado). Mesmo assim, muitos — digo, a grande maioria — dos que acompanharam o Nintendo Direct do dia 29 de agosto de 2014 foram pegos de surpresa pelo anúncio do New Nintendo 3DS.

A nova versão do portátil traz inúmeras melhorias em relação ao seu antecessor, praticamente obrigando os jogadores a substituir seu antigo aparelho pelo novo modelo. Inclui, desde novos periféricos e funcionalidades, até um maior desempenho, resultando, inclusive, em títulos exclusivos, como o port do aclamado Xenoblade Chronicles.

Upgrade

Com o New 3DS, a Nintendo mantém firme a tradição de atualizar seus portáteis. Foi assim com o GameBoy, quando recebeu a versão Color. Com o Game Boy Advance, atualizado para a versão SP e, mais tarde, para versão micro. E, por último, com o DS (inicialmente, sem a pretensão de substituir a linha GameBoy), que recebeu melhorias significativas quando foi lançada a versão DSi.

O New Nintendo 3DS foi lançado no Japão no dia 29 de agosto do ano passado, e chegará à Europa e Ocidente em 13 de Fevereiro.



Novo Visual

Para começar, o aparelho traz o tão sonhado segundo analógico, desejado desde o lançamento do 3DS em 2011. Jogos como Resident Evil Revelations, Monster Hunter 3 Ultimate e Kid Icarus: Uprising, além dos próximos lançamentos que prometem fazer uso do periférico, poderão, enfim, ser jogados sem a necessidade do Circle Pad, ou de outras gambiarras. Localizado acima dos botões do lado direito, o C-Stick foi uma ótima adição ao portátil, facilitando a jogatina, principalmente no controle da câmera.

Além do C-Stick, foram adicionados dois novos botões na parte superior. ZR e ZL — como no Wii U — que vão facilitar as ações em jogos mais complexos e completar a experiência em títulos que permitirão o uso do portátil como controle no atual console de mesa da Nintendo. Enquanto novos botões são acrescentados, outros mudam de lugar. Start e Select saíram do lado do botão Home e fazem companhia aos botões A, B, X e Y, na parte inferior.

Outra grande melhoria na nova versão do portátil está nas telas. Com o New Nintendo 3DS, será possível visualizar o efeito 3D de diferentes ângulos. Esqueça aqueles borrões quando você precisava mirar com um flecha em Ocarina of Time 3D, ou deixava de ver os lutadores num ato desesperado em Super Smash Bros. for 3DS. O 3D, agora, se ajusta a sua visão de forma inteligente.

3D inteligente.

A nova tecnologia utilizada para manter sempre o efeito 3D durante o jogo utiliza as câmeras do portátil para seguir o seu rosto, e o giroscópio para detectar a própria posição. Isto permite que você continue vendo o efeito 3D mesmo quando o aparelho for inclinado ou se mexer.



Size comparison thingy



Ajustes mais pontuais na interface também trazem melhorias pontuais. Por exemplo: a chave que liga o wireless foi removida. A função agora só pode ser ativada digitalmente, pelo sistema do console. — Quero ver meus amigos fugirem dos duelos em Super Smash Bros. antes da luta terminar, com a desculpa de que a rede caiu.

A tela superior do New Nintendo 3DS XL possui 4,88 polegadas, o mesmo tamanho do modelo 3DS XL antigo. A resolução em todos os modelos é a mesma, de 800 x 240 pixels. O mesmo serve para a tela inferior, de 4,18 polegadas e 320 x 240p.

Peso no Bolso

Quando fechado, o New Nintendo 3DS tem dimensões de 80 x 142 x 21,6 mm (altura x largura x espessura), pesando cerca de 253 gramas, enquanto que o New Nintendo 3DS XL tem 93,5 x 160 x 21,5 mm e pesa em torno de 329 gramas.

Mexendo com os sentimentos

A Nintendo possui o dom de atingir a nossa nostalgia — sonho com aquele New 3DS XL especial de Majora's Mask todas as noites. Com o New 3DS não foi diferente. Os antigos botões ganharam cores. Mas não qualquer cor. A, B, X e Y ganharam as mesmas cores dos botões dos controles do Super Famicom e Super Nintendo, trazendo ainda mais estilo para o pequeno.



Por falar em estilo, também será possível incrementar o visual do seu portátil. Uma linha de capas vai acompanhar o console no lançamento, podendo ser trocadas a qualquer momento, da mesma forma que nos smartphones. Mesmo a versão XL não possuindo essa opção, vai ser divertido customizar seu aparelho com skins de temas dos seus jogos favoritos.



Adaptado aos novos tempos

Acompanhando o sucesso de vendas dos amiibo, o New 3DS chega com um adaptador NFC embutido na tela de toque. Assim como no Wii U, basta encostar um amiibo na tela inferior e ativar as funcionalidades extras do boneco. Mas isso não significa que seu antigo 3DS não suportará essa compatibilidade. A diferença é que será preciso comprar um adaptador externo, que se comunicará via Bluetooth.



Mas a maior surpresa no anúncio do New 3DS foi a melhoria de hardware. Prometendo mais velocidade nos downloads e carregamento dos jogos, o aparelho também terá condições de rodar jogos com gráficos ainda melhores que o modelo comum. Inclusive, títulos suportados apenas pelo novo modelo já estão a caminho.

Já lançado no Japão e na Austrália, o ocidente recebe a versão XL no dia 13 de fevereiro, junto com o remake de Majora's Mask, ao preço de U\$ 199,99.



Horas a mais de jogo

Tão desejada quanto o segundo analógico, a longevidade da bateria do portátil é uma pedido antigo.

E as melhorias vieram. O New Nintendo 3DS apresenta duração de 3,5h a 6h e o New Nintendo 3DS XL, 3,5h a 7h. Esses números são consideráveis ao comparar com o Nintendo 3DS comum que suportava apenas 3h a 5h e o Nintendo 3DS XL entre 3h e 5,5h. Com jogos de Nintendo DS, a bateria chega de 6,5h a 10h no New Nintendo 3DS e 7h a 12h no New Nintendo 3DS XL.

Até a câmera do portátil recebeu atenção. A Nintendo promete fotos mais nítidas. O problema mesmo será o armazenamento, pois o slot de cartão Micro SD — não será mais possível utilizar cartões SD, ou adaptadores — ficará na parte interna do aparelho, só podendo ser aberto com uma chave específica. Por sorte, uma opção de backup compatível com computadores, via wireless, estará disponível.



No Japão, o portátil é um tremendo sucesso. Resta saber se o resto do mundo abraçará a ideia.



Preparação para o futuro?

Há pouco tempo, a Nintendo registrou uma patente de um portátil cujo as peças poderiam ser trocadas a qualquer momento. Analógicos, telas, carcaça e até partes internas. Será que o N3DS faz parte dessa transição de portáteis, onde o jogador comprará as peças do seu console de acordo com sua necessidade e gosto? Só o tempo dirá.



Por fim, mais do que manter a tradição de atualizar seus sistemas portáteis, a Nintendo recriou o 3DS, consertando as falhas do passado e, de bônus, turbinando o videogame com mais potência e novas funcionalidades. Se você está feliz com o seu portátil, tudo bem. Continue de boa com ele. Mas, se possível, evite acompanhar as próximas notícias, pois, provavelmente, com futuros anúncios e relatos de donos entusiasmados com seu novo console, você vai querer comprar um.

✓ Prós

- Hardware mais potente;
- Customização, 3D melhorado;
- C - Stick; Toques de nostalgia;
- Títulos exclusivos;
- Compatibilidade com os amiibo.

✗ Contras

- Sem carregador de fábrica;
- Falta do modelo comum no ocidente;
- Não lançamento no Brasil.

NEW NINTENDO 3DS / XL

Desenvolvedor Nintendo

Lançamento 13 de fevereiro de 2015

Nota **9.5**

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



soundcloud.com/gameblast

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

por Italo Chianca

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Aline Miki

A sombria história de Majora's Mask: conhecendo a lenda



Consegui! Venci as forças malignas de Ganon. Depois de grandes batalhas e esforço descomunal, finalmente salvei Zelda e seu reino. Poderemos viver felizes, em paz e harmonia.

*Na terra de Hyrule,
ecoou uma lenda. Uma lenda
estimada pela Família Real
que fala de um garoto...*

*Um garoto que,
depois de lutar contra o mal
e salvar Hyrule, afastou-se daquela
terra que fez dele um herói...*

*Depois das batalhas que havia
travado através do tempo,
ele embarcou em uma jornada.
Uma jornada secreta e pessoal...*

*Uma jornada em busca de um
amado e inestimável amigo...*

*Um amigo de quem ele se separou
quando finalmente realizou seu
heróico destino e tomou
seu lugar entre as lendas...*

Pior que o peso do mundo em suas costas é o peso da lua

Depois de 1998, o mundo dos jogos não seria mais o mesmo. A jornada de **Link**, o herói do tempo, pelos campos de **Hyrule** em **The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)** transformaria para sempre a forma como se jogam videogames e, principalmente, contribuiria na elevação do padrão de qualidade das próximas produções, dentro e fora da Nintendo.

Ocarina of Time foi capaz de transportar os jogadores para um universo cheio de vida. Personagens cativantes, ambientes tridimensionais realistas, história envolvente e combates épicos, faziam o jogador realmente acreditar que estava vestindo aquela túnica verde e empunhando a espada pelos calabouços após uma longa viagem sob **Epona**.

Gamers, especialistas e empresas se renderam à beleza poética da aventura de Link contra **Ganondorf**. O jogo foi um sucesso absoluto. Milhões de cópias vendidas e críticas o colocaram no topo da lista de melhores jogos de todos os tempos. Porém, o sucesso trouxe grandes responsabilidades. Tanto para o time de criação quanto para o protagonista.



Ah, como estou cansado.
Sinto dores o tempo
todo. Fui muito exigido
naquelas batalhas. Viajar
no tempo, empunhar a
Master Sword e enfrentar
todas aquelas criaturas.
Preciso descansar.

Sucedendo uma obra prima

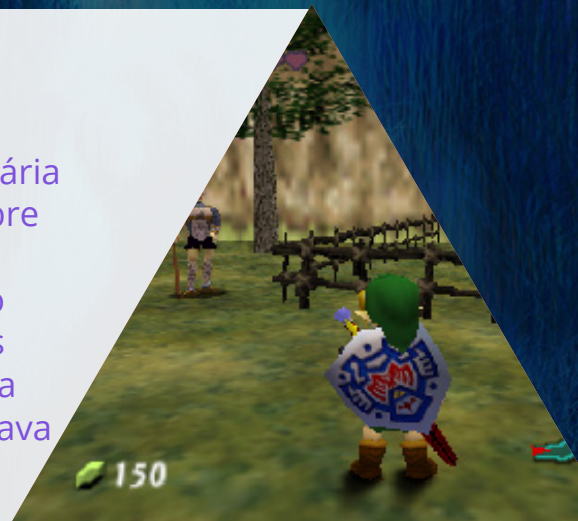
Motivada pelo sucesso crítico e comercial de Ocarina of Time, a Nintendo planejava um novo título da série para o Nintendo 64 poucos meses após o lançamento da sua obra prima. Inicialmente, a ideia era criar uma expansão ou remake, com o nome Ura Zelda, para o acessório **64 Disk Drive** (leitor de CDs lançado no Japão), aumentando ainda mais a experiência do jogo. Contudo, o então designer de dungeons, **Eiji Aonuma**, mostrou-se insatisfeito com a ideia de ter que desenvolver o mesmo jogo novamente.

O que parecia loucura à primeira vista (contestar o mestre Miyamoto), mostrou-se uma oportunidade de ouro. **Shigeru**, então desenvolvedor de Ocarina of Time, propôs a Aonuma que reinventasse o título, utilizando a mesma engine para criar algo novo e original. Mas tudo isso em apenas um ano.

Mais tarde, após alguns experimentos e demonstrações, o jogo começava a tomar forma. As primeiras imagens e informações divulgadas davam conta da produção desse novo Zelda para o Nintendo 64. Com os títulos de **Zelda Gaiden** e **Zelda Side-history**, os fãs já eram preparados para algo paralelo ao visto nos títulos anteriores da série. Por fim, de **The Legend of Zelda: Mask of the Majora**, para **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, o jogo, enfim, adquiria seu título final. Assim começava a lenda.

The Legend of Zelda: Gaiden

Foi em outubro de 1999, quando muitos fãs ainda estavam terminando suas aventuras em Ocarina of Time, que a lendária revista **Ação Games** publicou as primeiras informações sobre o segundo título da série Zelda para o Nintendo 64. O que até então era tratado como rumor (remake ou título inédito para o 64DD), finalmente ganhava contornos definitivos. Os detalhes da edição 144 da revista davam conta da existência de máscaras que trariam poderes e que a aventura se passava em um mundo paralelo. Até o Skull Kid marcou presença.



Não entendo. As pessoas me chama de herói. A história contará meus feitos. Serei lembrado por gerações. Mas mesmo assim não consigo esquecê-la... Navi, aonde você foi?



The Legend of Zelda: Mask of Majora

Sem muitas informações divulgadas desde outubro de 1999, foi somente em março de 2000 que Link voltaria com novos detalhes às páginas das revistas especializadas. Na edição 149 da Ação Games, por exemplo, o jogo era anunciado no Japão. Com o subtítulo **Mask of Majora** e o vilão chamado **Stalkid**, os novos detalhes informavam sobre o sequestro de Epona e a perseguição que leva Link até um mundo paralelo. O que poucos perceberam na época, foi que aquele senhor de trajes verdes nas imagens de divulgação era o querido **Tingle**.

Sopro de vida

Os anos 2000 marcavam uma nova era nos videogames. Os consoles de 128-bit eram a grande sensação do momento e os jogos alcançavam um nível de realidade nunca antes visto. Revistas, jogadores e críticos se deslumbravam com as possibilidades da nova geração. Interação, realismo e plataformas ultra modernas faziam a cabeça de qualquer um naquela época.

Foi justamente nesse período de transição entre gerações, nos últimos suspiros do Nintendo 64, que a lenda de Zelda ganharia seu capítulo mais sombrio e controverso até hoje. Lançado em 27 de abril de 2000 no Japão, e em 24 de outubro no ocidente, para o Nintendo 64, **The Legend of Zelda: Majora's Mask** transporta Link para um universo alternativo, cheio de sombras, mistérios e desafios, agradando a críticos e jogadores.

Preparando o mundo para o caos

Muitas informações tomaram as páginas das revistas especializadas em games durante 1999 e os primeiros meses de 2000. O assunto era um só: como seria a sequência do aclamado Ocarina of Time? Desde o remake no 64DD, passando por diferentes títulos até chegar no cartucho dourado em nossas mãos, foram muitas expectativas, desejos e pesadelos.

Foi durante a **E3 de 2000** que a Nintendo finalmente mostrou o jogo para o público ocidental. Consequentemente, foi aí que nós, brasileiros, começamos a ter ideia de como seria essa nova obra prima dos videogames. Recebido com enorme entusiasmo pelas redações da época, o título deixou muito fã da série sem dormir direito, só esperando pelas próximas edições de suas revistas favoritas.



Entre máscaras e fadas, mais um jogoço

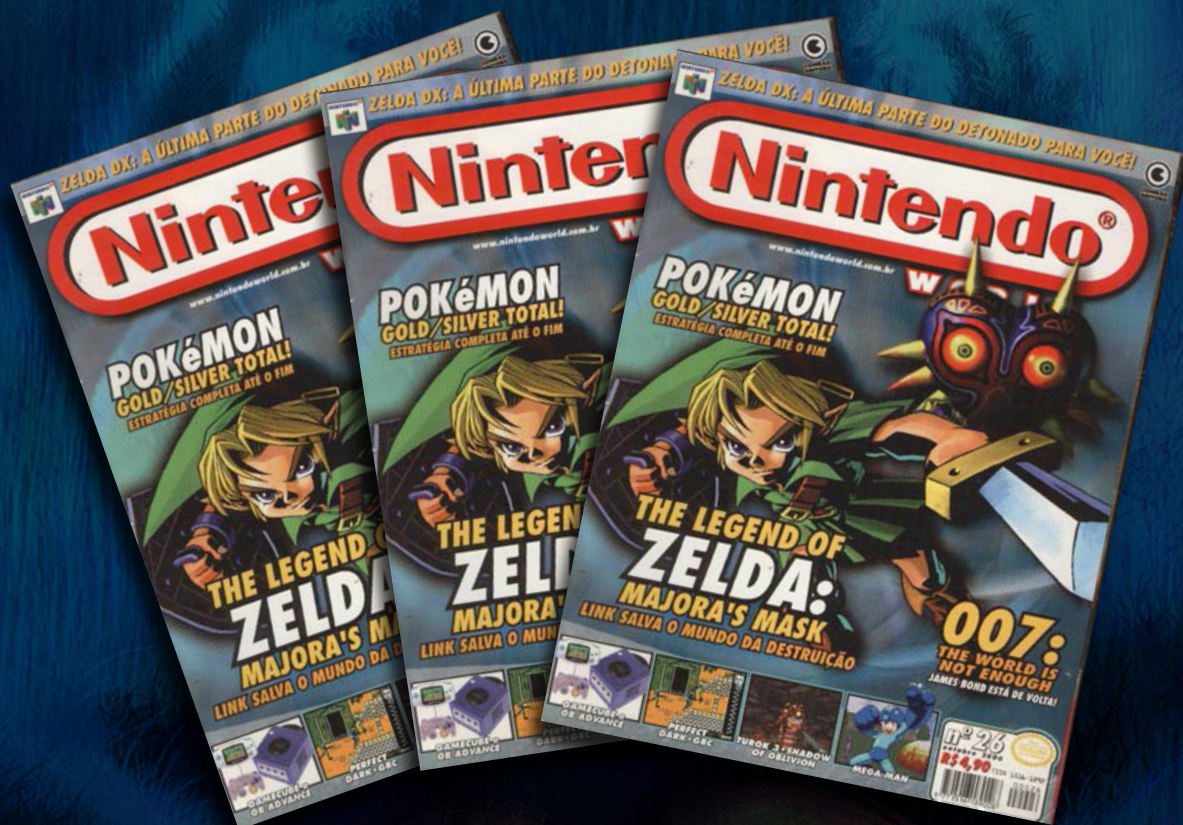
Foi com esse título que a **Super Game Power** nº 80 estampou sua principal matéria em novembro de 2000. Além de um extenso detonado, com dicas e macetes para superar os calabouços e terminar o jogo, tivemos uma breve análise de Majora's Mask. O título recebeu nota máxima da revista: 10/10.

Destacando os controles precisos, uso das máscaras como maior diversão, controle de câmera suave, sons originais e gráficos de encher os olhos, o texto produzido por **Marcelo Kamikaze** ainda citou o game como um dos melhores e maiores jogos já produzidos para videogames.

RPG de verdade é isso

Hoje existe muita discussão quanto à classificação de Zelda como RPG, porém, quando lançado, Majora's Mask foi exaltado como um dos melhores do gênero. Na revista **Ação Games** nº 158, de dezembro de 2000, o jornalista **Humberto Martinez** escreveu que o jogo chegava aos limites dos videogames, sendo a nova aventura de Link "O" RPG.

Na publicação citada, o jogo é enaltecido ao ponto de ser chamado de o RPG mais envolvente já criado. Destacando a absurda interação com o ambiente, personagens, trama e ação. Além de trazer as dicas para começar a jornada, não poderia faltar a nota do jogo. Que foi um ótimo 9,4, com destaque para a diversão (nota 10).



Orgulho de casa

Recebido com enorme entusiasmo por todas as revistas de games brasileiras da época, não seria no seu próprio lar que as coisas mudariam. Capa da edição nº 26 da **Nintendo World**, em outubro de 2000, **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, passaria muito tempo entre as páginas de uma das principais publicações especializadas em videogames até hoje.

Aos gritos de “ai, ai, ai, ai... está chegando a hora...” a primeira grande matéria sobre o jogo chegou nas bancas e lares dos brasileiros. O sentimento de felicidade era imenso. Frases como “o melhor Zelda de todos os tempos” e “Poucos momentos na vida de um jogador de videogame se comparam a satisfação de plugar um novo Zelda no console e esquecer que existem coisas tão sem importância como comer, dormir e tomar banho”, enchiam nossos corações de alegria para jogar esse clássico.

Era impossível não se empolgar com a excelente recepção do jogo. Com a incrível nota 98 (10 em todos os quesitos, menos jogabilidade), acompanhamos o passo a passo da aventura, da edição 26 à 28, todo escrito pelo hoje lendário jornalista **Pablo Miyazawa**.

Têm que existir um motivo. Toda nossa história juntos. Superamos tantos desafios. Ela era mais do que uma guia... era minha amiga.

Palavras dos mestres

Como é de costume hoje, é durante a E3 que desenvolvedores e empresas anunciam e divulgam seus novos títulos. Na edição de 2000, o mestre **Miyamoto** e o diretor **Eiji Aonuma** deram uma entrevista interessante para a revista americana, **Nintendo Power**, mais tarde reproduzida da nossa **Nintendo World** em julho do mesmo ano.

Questionados pelo pouco tempo de produção, os dois responderam que aproveitaram toda a estrutura de Ocarina of Time. O que facilitou o processo. Miyamoto ainda completou dizendo: "Trabalhei com o Aonuma para estabelecer os princípios básicos do jogo e depois deixei que ele os executasse. De certo modo, é como se construíssemos uma mesa juntos e eu lhe desse a liberdade de enfeitá-la com suas próprias ideias. Contando que a mesa esteja no final do projeto, eu fico feliz."

Por fim, perguntados sobre o universo paralelo e limitação de tempo, os dois responderam que se inspiraram em **Toy Story 2**, pelo menos na exploração dos personagens secundários para expandir o universo da série. Que por sua vez, esse universo seria uma espécie de jardim, cabendo ao jogador a tarefa de explorá-lo ao limite para que consiga entender as várias histórias que completam essa aventura — detalhe que eles acharam ter faltado em Ocarina of Time.



Sem a Master Sword, será preciso utilizar os poderes mágicos das 24 máscaras espalhadas por Termina. Cada uma com características únicas.

Preciso encontrá-la;

Nenhuma glória supera o valor de uma grande amizade

Aquele garoto **Kokiri** sonhador que se divertia pelos campos verdes da sua floresta só desejava uma fada. Nada mais que isso. Contudo, quando a recebeu da **Árvore Deku**, precisou enfrentar todo tipo de desafio com sua nova companheira. A fadinha, **Navi**, mesmo enchendo o tempo todo com suas dicas, era a grande amiga e guia de **Link**. Superados os desafios, ficava evidente que ele gostaria de viver em paz junto da sua companheira.

Mas não foi bem assim que aconteceu. Após passar por maus bocados juntos, incluindo uma batalha épica contra **Ganon**, Navi resolve deixar seu amigo e voa para o desconhecido, sem motivos claros, deixando Link desolado e sem entender o que realmente aconteceu com sua querida companheira.

Nunca foi explicado o real motivo para que Navi sumisse. O que sabemos é que Link sentiu muito sua partida, ficando amargurado e arrasado, a ponto de esquecer seus dias de glória para procurar sua amiga. É na sua aventura solitária e triste, em busca de respostas, que Majora's Mask se torna realidade — ou sonho?

Familiaridade sombria



Sucesso de vendas e críticas, **The Legend of Zelda: Majora's Mask** dominou o cenário gamer pelo anos seguintes ao seu lançamento. Nem mesmo a chegada dos consoles da geração 128-bit, com seus gráficos realistas, foi suficiente para evitar que as sombras desse título do Nintendo 64 tomasse conta dos jogadores.

Porém, parece que Majora's Mask estava muito a frente do seu tempo. Muitos os viam como um reaproveitamento do sucesso do seu antecessor. Outros, como um jogo sem sentido e curto. Mas, o tempo passa, passa, e parece retornar para o primeiro dia. Através de uma maldição. Ou, quem sabe, alguém tenha apenas tocado a canção do tempo.

Quase 15 após chocar o mundo dos jogos com uma aventura sombria e cheia de mistérios, eis que, mais uma vez, o sucesso de Ocarina of Time, agora da sua versão em 3D, desperta a lenda da Máscara de Majora. Chegando ao **Nintendo 3DS** no dia 13 de fevereiro de 2015 (sexta-feira 13), o clássico do N64 ressurgiu com as mesmas expectativas e tem causado a mesma impressão de anos atrás. Prepara-se, pois a lenda ressurgiu...

Onde estou?
Que lugar mais
estranho. Só
posso viver
um pesadelo.

Se estiver jogando no New Nintendo 3DS, o C Stick pode ser usado para controlar livremente a câmera, algo não possível na época do N64.

O retorno da maldição

O jogo no **Nintendo 3DS** é basicamente o mesmo lançado para o **Nintendo 64** em 2000. Além das melhorias gráficas, da aplicação do efeito 3D e do acréscimo das funcionalidades características do portátil, o título segue a mesma (e macabra) jornada de Link pelas terras de Termina.

É nesse universo paralelo que se esconde a magia do jogo. Mesmo sem a existência de **Zelda**, **Ganon** ou mesmo a **Triforce**, o lugar guarda inúmeras semelhanças com **Hyrule**, (personagens, lugares e inimigos). Mas não é pelo fato de ser bastante familiar que Termina é segura. Muito pelo contrário.

Ao chegar em **Clock Town** (cidade central de Termina), já somos surpreendidos pela primeira armação de **Skull Kid**. O jovem inimigo tirou a lua do seu eixo e a colocou em rota de colisão com o planeta num prazo de 72 horas. Esse é o tempo que Link tem para recuperar a Majora's Mask e evitar a destruição.

Nesse pouco tempo, Link precisará entender a rotina dos habitantes locais para conseguir as máscaras espalhadas pela região e superar os desafios deixados por Skull Kid. Por sorte, quando recupera a Ocarina, o herói perdido consegue voltar no tempo, até o primeiro dia que pôs os pés em Termina e, dessa forma, pode retomar sua missão com calma. Prepare-se para dias de aventura, combates e problemas a resolver. Lembrando que após entrar em Termina, a maldição da Lua precisa ser desfeita. Preparado para enfrentar seus piores pesadelos?

NINTENDO 64 EXPANSION PAK™



Universo em expansão

Majora's Mask utilizou a mesma engine de Ocarina of Time. O diferencial, porém, foi o uso do **Expansion Pak**, acessório que adicionava mais 4MB de memória RAM ao console, permitindo mais detalhamento gráfico e novos efeitos de iluminação. Com o relançamento para o Nintendo 3DS, aconteceu algo semelhante. Aproveitando toda a estrutura do título para N64, os produtores cuidaram em remodelar personagens, cenários e adicionar novos efeitos e texturas ao portátil.

Nova companheira

Mesmo sem notícias do paradeiro de Navi, Link não ficará sozinho nessa jornada. Deixada de lado por Skull Kid, a fada Talt resolve se vingar do seu antigo parceiro ajudando Link a encontrá-lo.



Ainda não é você, Navi, mas ela também será de grande ajuda.

Desafio gigante

Após recuperar a Ocarina, Link deve utilizar o poder do instrumento de voltar no tempo e, assim, observar a rotina dos habitantes locais para conseguir forças suficientes para enfrentar Skull Kid e a poderosa máscara. Para isso, será preciso liberar os quatro espíritos gigantes aprisionados nos templos do jogo (**Woodfall Temple**, **Snowhead Temple**, **Great Bay Temple** e **Stone Tower Temple**) e protegidos pelos serviços do demônio da Máscara.

Os mistérios do vendedor de máscaras

É através de uma figura estranha, chamada de **Happy Mask Salesman**, que descobrimos estar em Termina e que o verdadeiro inimigo é a Máscara de Majora. O valioso objeto pertence ao vendedor, e é ele que avisa se tratar de um objeto antigo que costumava ser usado para encantamentos obscuros. Além disso, a tal máscara contém aprisionado o espírito de um demônio poderosíssimo, que está usando Skull Kid como hospedeiro para concretizar seus planos de destruição.



Esse vendedor de máscaras é muito estranho. Não sei se devo ajudá-lo. Mas parece que não tenho muitas escolhas.

Estou confuso. Às vezes tenho a impressão de que conheço algumas pessoas e lugares aqui em Termina.

Correndo contra o tempo

O maior inimigo do jogo é invisível. Isso mesmo. Nem as criaturas e chefões são tão desafiantes quanto o tempo. Assim que você entra em Termina, exatamente às seis da manhã, um relógio no centro inferior da tela começa a marcar o passar das horas, subdividindo o tempo em três dias. Ao final das 72 horas, a lua cai e destrói tudo. Os desavisados podem até não entender a mecânica do jogo, mas logo devem reparar nas rotinas dos habitantes. Todos possuem suas vidas, cheias de detalhes e pontualidades.



Cada hora no jogo dura 45 segundos na vida real. Então, os três dias passam em pouco menos de uma hora. Por sorte, existem maneiras de atrasar e até adiantar esse tempo.

O mundo acabará em três dias. Preciso sair daqui.



Bom samaritano

A maior beleza de Majora's Mask é a complexidade das tarefas secundárias. O jogo possui personagens e acontecimentos incrivelmente profundos e cativantes. Entender suas ações, interesses e rotina, além de ajudar a todos os que precisam de ajuda, vai, sem dúvida, envolver o jogador a ponto de o colocar numa situação de não diferenciar side quests da trama principal. Aposto que se lembrará das histórias de muitos habitantes de Termina quando impedir a destruição total.



Link vai vivendo os três dias diversas vezes seguidas, sempre procurando respostas para solucionar os mistérios de Majora's Mask.



O jogo pode ser salvo de duas maneiras: tocando a canção do tempo ou descendo a espada nas estátuas de coruja.

Baile de Máscaras

O conceito de usar máscaras para realizar tarefas em Ocarina of Time é o eixo central dessa aventura. Se antes elas serviam apenas para resolver pequenas situações, aqui são exploradas ao máximo. Enquanto algumas possuem utilidade limitada, outras serão usadas durante todo o jogo. Conseguir confissões, correr mais rápido, falar com animais e se transformar em outras raças são apenas algumas das habilidades adquiridas com as 24 máscaras disponíveis no jogo.



Deku Mask:
Transforma Link num Deku, dando-lhe habilidades como saltar sob a superfície da água e utilizar flores para voar.



Zora Mask:
Transformado num Zora, Link pode nadar com destreza e atirar suas barbatanas como um bumerangue.



Goron Mask:
Transformado num enorme Goron, Link adquire força descomunal e a habilidade de sair rolando com o próprio corpo.

Anotando tudo

A quantidade de missões, tarefas, conversas e jornadas paralelas é imensa no jogo. É complicado lembrar de tudo. Mas, para isso, você conta com o **Bomber's Notebook**, um caderno de anotações que registra automaticamente as pessoas importantes que você encontra, além de informações relevantes de cada um. Como Link é o único que se lembra o que acontece depois das viagens no tempo, é preciso conhecer as rotinas e traçar prioridades para decidir qual será o próximo passo. Com organização e planejamento, logo você resolverá todos os mistérios.



A dor é insuportável. Sinto meu rosto queimar, os ossos quebrarem e a pele cortar todas as vezes que visto essas máscaras que me transformam. Mas é o único jeito.



Nossa tribo, nosso som

Para criar um universo tão complexo e detalhado como o da série Zelda, normalmente se busca inspiração em culturas reais, como sociedades antigas, personagens históricos e canções de sucesso. E em Majora's Mask não é diferente. Mas, o que poucos sabem, é que temos algumas referências ao nosso país.

Começando pela **música**, o compositor **Koji Kondo**, decidiu homenagear o Brasil explicitamente na canção "**New Wave Bossa Nova**". A música é uma mistura de dois gêneros musicais, o New Wave e a Bossa Nova, sendo que o primeiro é um derivado do rock que fez sucesso nas décadas de 1970 e 1980 e o segundo, o gênero musical brasileiro dos anos 1960.

Além dessa linda melodia, mas indo para o campo das teorias, podemos ter influências mais marcantes no jogo, como a inspiração para a máscara de Majora, possivelmente inspirada nas máscaras produzidas pela tribo **Marajoara**, habitantes da ilha de **Marajó** (localizada no atual estado do Pará) antes da chegada de Pedro Álvares Cabral ao Brasil. É evidente a semelhança entre o artesanato Marajoara e a máscara de Majora's. O próprio nome traz fortes indícios dessa aproximação.

O Stone Tower Temple possui uma entrada que lembra bastante uma máscara marajoara, enquanto o Woodfall Temple, por sua vez, parece uma homenagem aos templos astecas.

Outras máscaras Marajoara também são representadas no jogo. Há uma máscara, cujo sorriso é idêntico às réplicas do Link, criadas pela música **"Elegy of Emptiness"**. Enquanto outra é muito parecida com o rosto dos quatro gigantes que são os "protetores" do mundo de Termina.

Acho que não conseguirei superar tudo isso. Que terra mais estranha e sombria. Não tenho forças para enfrentar a Máscara de Majora.





Você se encontrou com um destino terrível, não é?

A Nintendo é famosa por criar, em seus jogos, universos fantásticos. Coloridos, cheios de vida e diversão, a maioria dos seus títulos mais parece um conto de fadas moderno. Não à toa, o público infantil e os veteranos com alma de criança amam jogos como **Mario**, **Donkey Kong**, **Pikimim** e, claro, **Zelda**.

Fugindo do tradicional modelo infantil, Majora's Mask é justamente o oposto do que se espera de um jogo Nintendo. Flertando com temas nada convencionais, como a própria morte e maldições, a casa da turma do Mario deu vida a um universo sombrio e inquietante,

capaz de mexer com os sentidos do jogador a ponto de sentirem na pele as próprias dores e agústias do herói.

Algumas teorias dizem que a Máscara de Majora foi baseada na tribo brasileira Marajoara, que era conhecida pelo seu rico artesanato e manufatura de máscaras.

Essa ambientação mais obscura de Majora's Mask se reflete nas teorias criadas para explicar situações, eventos e fatos inexplicáveis no jogo. Não são poucas as histórias de fatos estranhos, acontecimentos assombrosos ou cartuchos amaldiçoados. Inclusive eu tenho minha própria história surreal com um cartucho cheio de inscitos amaldiçoados (leia aqui). Apague as luzes, vista suas máscaras e embarque nessas teorias.

Preciso encontrar coragem, força e sabedoria para vencer. Não tenho a Triforce, muito menos Zelda. Mas vou buscar inspiração neles. Preciso evitar o fim dessa destruição.

Temo nunca mais encontrar minha companheira. Mas preciso sair daqui. Vou vencer por ela. Acabarei com a maldição da máscara. Eu sou o herói do tempo!

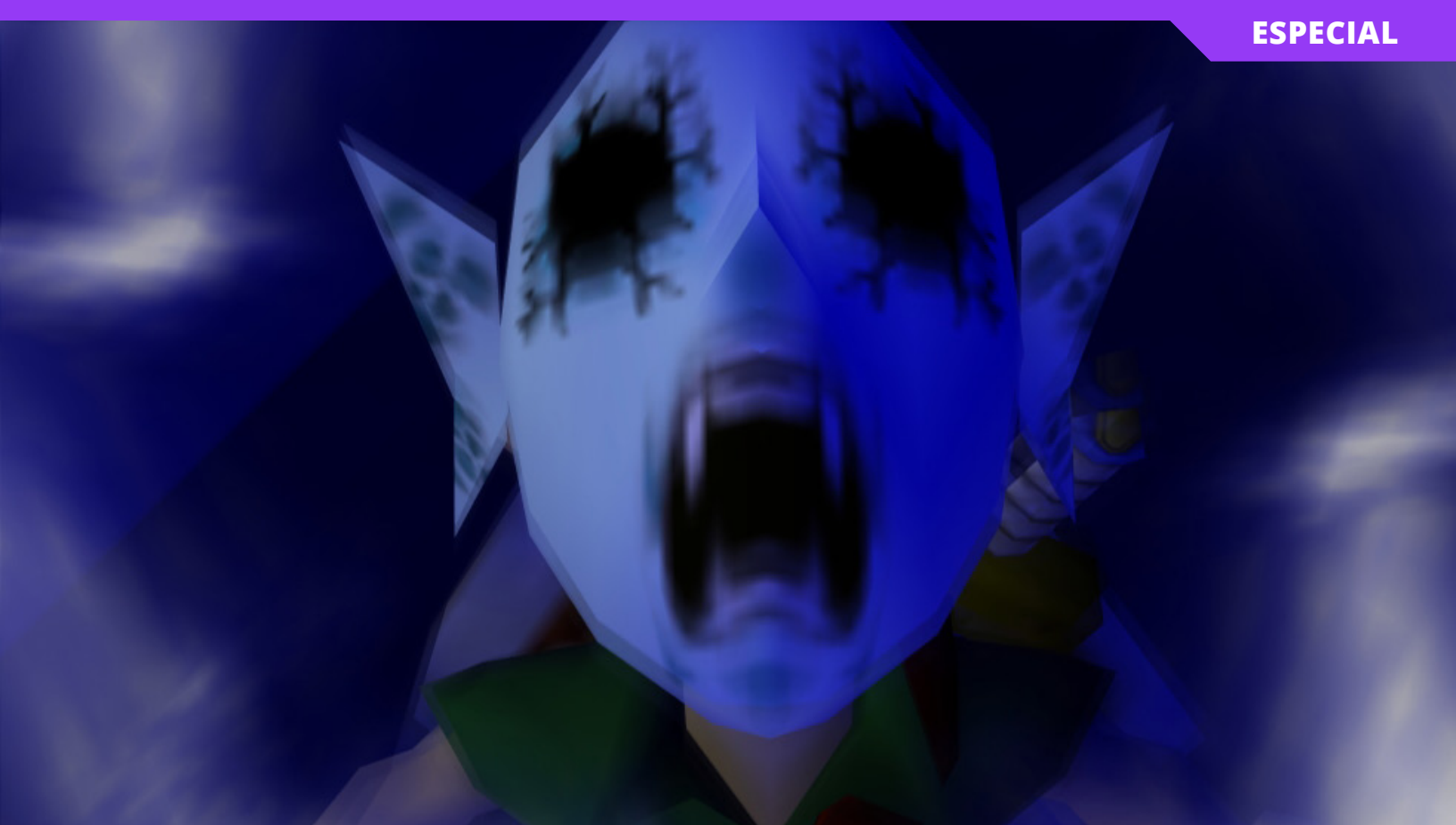


Querido Ben

Reza a lenda que um certo jogador encontrou um cartucho de Zelda: Majora's Mask numa venda de garagem de um velho. Quando perguntado de quem era a fita, o velho disse que era de seu neto Ben, que já não morava mais ali. Ao começar uma nova aventura, o jogador foi surpreendido pelos personagens do jogo, que, por vezes, chamavam-no de Link (nome escolhido por ele), outras por Ben (nome do save do garotinho ex-dono do jogo).

Só isso já é suficiente para causar medo, mas as coisas pioram quando o jogador apaga a antiga gravação. Coisas estranhas começam a acontecer. A música tema é uma versão alterada, vários efeitos visuais estranhos, pedaços do jogo faltando e clones de Link (que só aparecem ao tocar uma certa música) se multiplicam do nada. Para piorar, Matt resolveu pesquisar sobre quem realmente foi o garoto Ben e descobriu que ele não era o neto do velho, mas um garoto da vizinhança que morreu em seu aniversário — Sinistro!

Será que existe alguma ligação entre as cinco crianças guardiãs de Clock Town com as cinco crianças da Lua? Mais mistérios.



Cinco estágios da dor

Uma das teorias mais famosas envolvendo Majora's Mask é baseada na hipótese criada pela psicóloga suíça, Elisabeth Kübler-Ross, que diz que quando uma pessoa lida com perda de um ente querido, ela passa por cinco estágios psicológicos para superar a dor da perda: Negação, raiva, negociação, depressão e aceitação. No caso do jogo, essa perda é a fada Navi.

Segundo os teóricos, Link começa no estágio da **negação** no momento em que decide procurar Navi, recusando-se a aceitar sua ida. Encontrando o Rei Deku, Link entraria na fase da **raiva** (estágio em que o rei também está pela perda da sua filha). Na tribo Goron, entramos na fase de **negociação** quando Darmani implora para voltar à vida. Em Great Bay, começa a fase da **depressão**, quando encontramos Zora Lulu, introspectiva e quieta devido à perda de seus ovos. Por fim, após superar os quatro templos do jogo, entramos na fase de **aceitação**. Nesse momento, Link aceita seu destino e lida bem com a perda de Navi. Só assim, está pronto para enfrentar o verdadeiro desafio do jogo.

Coincidentemente (ou não), o jogo se passa em Termina (relacionado com o fim), o que abre novas possibilidades nessa teoria. Alguns vão mais longe, e dizem que Link, na verdade, está morto no Purgatório, e as fases representam os estágios da aceitação de sua morte. Só jogando para saber. 

E agora? Será que retornei para casa? Isso é um sonho? Ou pior... será que eu...

por *Rafael Neves*

Revisão: *Leonardo Nazareth*
Diagramação: *Guilherme Kennio*

S H I N M E G A M I T E N S E I



FIRE EMBLEM

Que fim levou o inesperado Shin Megami Tensei X Fire Emblem (Wii U)?

Na gloriosa época do 3DS em que **Fire Emblem: Awakening (3DS)** colocou no saco a possibilidade de a série ser encerrada com um de seus mais brilhantes capítulos e **Shin Megami Tensei IV (3DS)** foi o primeiro título principal da franquia a ancorar numa plataforma portátil, a Nintendo anunciou um crossover de ambas as franquias.

Mesmo que tenha aguçado a expectativa dos fãs desses históricos RPGs, Shin Megami Tensei X Fire Emblem teve pouquíssimas informações reveladas, caindo no esquecimento. Será 2015 a chance de essa mistura finalmente voltar aos holofotes?

Uma brincadeira de mau gosto

No primeiro Nintendo Direct de 2015, a Big N apresentou um jogo, totalmente novo até então, logo no início da transmissão online. A Pegasus Knight logo evidenciou que se tratava de um game da série Fire Emblem, mas havia algo de estranho no universo do jogo. Vimos guerreiros de diferentes épocas e locais surgindo pela primeira vez em uma ambientação tipicamente oriental para um Fire Emblem... algo que remeteu muitos fãs à **série Shin Megami Tensei!**



Primeira imagem do jogo... só que não

Seria aquele o primeiro trailer do jogo? Bom, o vídeo continuou a ser rodado e logo vimos um gigantesco monstro de pedra com uma máscara bizarra. Nesse momento, os fãs mais atenciosos já esperavam com absoluta certeza pelo logotipo do crossover entre as franquias da Intelligent Systems e Atlus para Wii U. Mas o que vimos foi “apenas” mais um Fire Emblem para 3DS - com todas as aspas possíveis, pois o jogo parece dar um ótimo seguimento ao legado de Awakening.

Intencional ou não, fato é que as esperanças dos fãs em ver outra vez Shin Megami Tensei X Fire Emblem foram destruídas por um trailer que, por alguns instantes, as elevou ao seu expoente máximo. E isso só fez a discussão em torno desse desaparecido jogo retornar. Afinal, o que será que Nintendo e Atlus planejam com esse crossover?

Às raízes da questão

A princípio, não é a primeira vez que a Big N faz esse tipo de coisa: anunciar um jogo que gera bastante hype e, posteriormente, deixá-lo no esquecimento por bastante tempo. Mesmo tendo adotado recentemente uma atitude de revelar games mais próximo de seus lançamentos (vide Zelda: Majora's Mask 3D), Yoshi's Woolly World (Wii U) e Xenoblade Chronicles X (Wii U) também passaram por esse problema. E o que esses exemplos nos ensinam é que não podemos perder as esperanças: Shin Megami Tensei X Fire Emblem não necessariamente foi cancelado!

O jogo foi anunciado em janeiro de 2013 (sim, há mais de dois anos) em um “trailer” que mais precisamente podemos chamar de uma apresentação de slides. Nele, apenas vimos artworks já conhecidas dos personagens de Shin Megami Tensei seguidas pelas dos guerreiros de Fire Emblem - cada série com sua música tema. O logotipo (provavelmente temporário) anunciou o crossover de ambas as séries. Assim, sem nenhuma imagem ou detalhe do funcionamento do jogo, Shin Megami Tensei X Fire Emblem foi anunciado.

Posteriormente, ficamos sabendo que a Intelligent Systems e Atlus desenvolverão o jogo, e a Nintendo provavelmente o publicará. Também revelaram que o game será, de fato, um RPG, e que terá uma ambientação moderna - algo inédito para um Fire Emblem. Fora isso, a Nintendo apenas certificou-se de confirmar que o jogo está sim em desenvolvimento quando, na E3 2014, o anúncio de Code Name S.T.E.A.M. (3DS) pela Intelligent Systems trouxe dúvidas quanto à continuidade da produção.

O que dá para esperar?

Shin Megami Tensei, apesar de pouco popular no Ocidente, é uma franquia de RPGs gigantesca, expandindo-se com inúmeras subséries e spin-offs. Já Fire Emblem inventou o estilo tático de RPG, superando-se a cada novo título com novas mecânicas e o constante desafio das mortes permanentes. Saber que o crossover de ambas será um RPG tornou o jogo obrigatório para quem curte o gênero.

Pelo fato de personagens de vários jogos das duas franquias terem aparecido no curto trailer do jogo, provavelmente veremos uma reunião massiva de guerreiros de diferentes épocas. Ou seja, será também um crossover interno de Fire Emblem e de Shin Megami Tensei, pois a maioria desses personagens jamais se conheceram em suas franquias originais. Por outro lado, apenas personagens da franquia principal de Shin Megami Tensei foram mostrados, tirando a possibilidade de figuras de suas subséries (como Persona e Devil Survivor) aparecerem.

Mas como esse RPG funcionará? Assumindo que mecânicas de Fire Emblem e Shin Megami Tensei estarão presentes, como iríamos conciliar a taticidade da Intelligent Systems com as aventuras em terceira pessoa com batalhas em turnos e recrutamento de demônios da Atlus?

Apesar do aparente potencial gigantesco desse crossover, não seria fácil misturar as duas mecânicas. Ainda assim, Shin Megami Tensei já mostrou alguns paralelos com games táticos no passado. A sua subsérie Majin Tensei, por exemplo, já foi chamada de uma cópia de Fire Emblem, enquanto que os spin-offs Devil Survivor mais recentemente uniram muito bem a mecânica de recrutamento de demônios com o mapa tático.

Na verdade, a maior plasticidade da série Shin Megami Tensei provavelmente ajudará muito nesse aspecto, pois poderá se adequar muito melhor ao estilo de Fire Emblem do que o contrário. E, pensando na escolha da plataforma e do apoio da Nintendo, é bem possível que o aspecto Fire Emblem se sobressaia, talvez utilizando o recrutamento de demônios como auxiliar aos guerreiros medievais. Mas, quando lembramos que o jogo se passará num universo moderno, é difícil não esperar por uma drástica mudança para um Fire Emblem.



Lança logo, por favor!

Apesar de muito aguardado, o fato de não ter quase que informação algum divulgada, que dirá uma imagem, faz com que tenhamos receio quanto à chegada de Shin Megami Tensei X Fire Emblem. Sendo bem franco, parece até que a Atlus e a Intelligent Systems não têm nada de concreto ainda para exibir ao público - apesar de confiarmos no potencial de ambas.

Desde que Shin Megami Tensei X Fire Emblem foi anunciado, na verdade, vimos as duas desenvolvedoras focadas muito mais em seus próprios projetos do que nessa proposta conjunta. Alguns jogos da Atlus, por exemplo, foram anunciados depois de Shin Megami Tensei X Fire Emblem e já estão nas lojas! É o caso de **Persona Q: Shadow of Labyrinth (3DS)**, **Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl (3DS)** e logo logo Etrian Mystery Dungeon (3DS). Coincidentemente, dois desses três jogos também são crossovers!

Já a Intelligent Systems parece menos atarefada, mas, para uma produtora que não costuma trabalhar em muitos projetos ao mesmo tempo, não temos certeza se sobra ainda desenvolvedores para Shin Megami Tensei X Fire Emblem. Code Name S.T.E.A.M. é um projeto novo que com certeza exigiu muito esforço criativo e trabalho duro para construir uma nova mecânica de RPG tático. Já o novo Fire Emblem, embora aproveite a engine de Awakening, envolve uma temática nova e, aparentemente, novas classes e itens.

Ainda parece difícil pensar que Nintendo e Atlus estão dando a devida atenção a Shin Megami Tensei X Fire Emblem, mas esperamos que isso seja mais uma estratégia de divisão dos lançamentos do que resultado do desenvolvimento do jogo.



Tudo o que Nintendo e Atlus têm feito que não é Shin Megami Tensei X Fire Emblem



"Quero ver vocês terem cabelos de mais cores do que nós!"

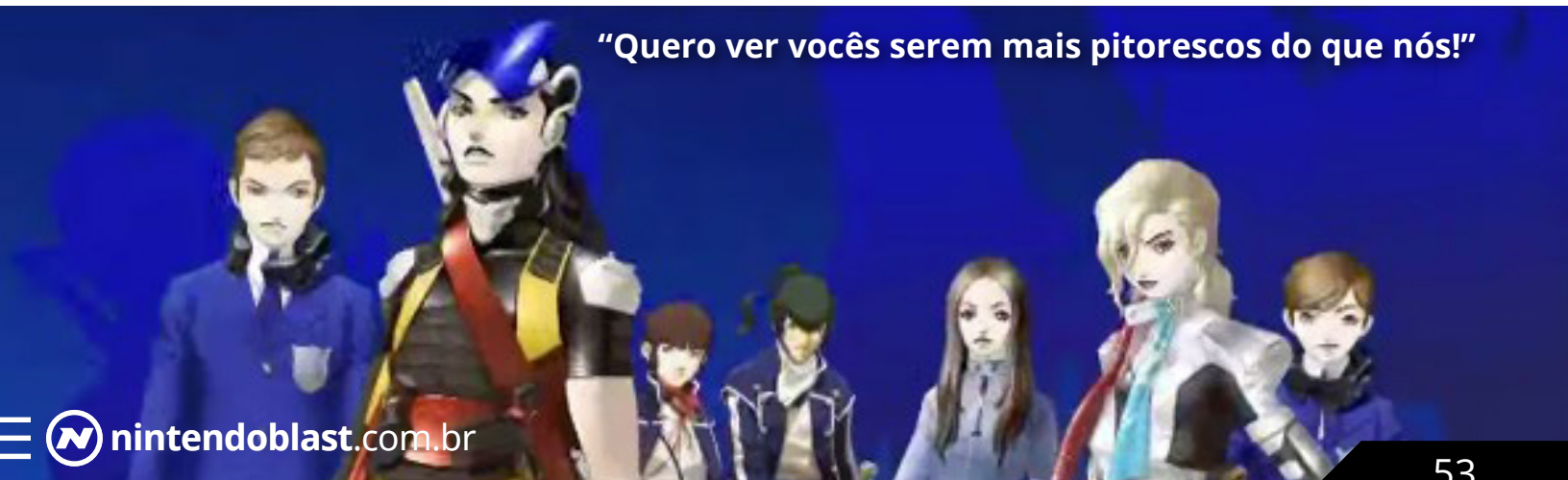
Choque (até demais) de mundos

Não fomos apenas nós que nos preocupamos com um possível cancelamento de Shin Megami Tensei X Fire Emblem. Em dezembro do ano passado, um rumor circulou na internet sobre uma desistência por parte da Atlus e Nintendo em desenvolver o prometido crossover. Os motivos eram a dificuldade em encontrar consenso entre as equipes das duas empresas e o frustrante resultado negativo em todas as tentativas de desenvolver algo. O boato previa um anúncio oficial do cancelamento para dezembro de 2014, o que felizmente não aconteceu.

E vem para cá quando?

Considerando que Fire Emblem vem ganhando mais fama no Ocidente, que a Atlus quase nunca decepciona seus fãs ocidentais e que o trailer do jogo foi mostrado na edição americana e europeia do Nintendo Direct, as chances de Shin Megami Tensei X Fire Emblem ser localizado são altas! Ainda assim, talvez demore um pouco para o processo de localização ser feito.

Se há um motivo para estarmos tão fissurados pelos mínimos detalhes e suposições sobre Shin Megami Tensei X Fire Emblem, é porque ele despertou de imediato uma expectativa em nós, jogadores. Não é todo dia que duas das maiores séries de RPG atuais unem-se num projeto encabeçado por dois estúdios tão talentosos. Shin Megami Tensei X Fire Emblem tem tudo para ser uma aventura das mais complexas, cativantes e desafiantes dessa geração... se ao menos soubéssemos como ela será. 



"Quero ver vocês serem mais pitorescos do que nós!"

N64

3DS

*por Gabriel Toschi**Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Breno Madureira*

UM DUELO DE LENDAS

Colocamos Ocarina of Time contra Majora's Mask quem leva como melhor jogo?

(ATENÇÃO: Vocês podem encontrar em alguns baús por este artigo alguns spoilers da série The Legend of Zelda. Bom, também podem encontrar rupees ou a Dona Pedra (do N-Blast Responde), mas não tenho responsabilidade sobre isto.)

The Legend of Zelda, é, com certeza, uma das maiores séries de jogos da Nintendo e de todo o mundo. Suas aventuras em 2 dimensões ainda são admiradas em todo o mundo, porém, foi no Nintendo 64 que toda a magia de Hyrule se revelou. Qual será a melhor aventura de Link neste console? A sábia aventura de Ocarina of Time, firmando Navi como a fada mais irritante do mundo, ou a sombria trama de Majora's Mask, que fez com que todos nós ficássemos com medo da lua cheia? Descubra neste acirrado Blast Battle!

Entrando no Templo da História

Como todo bom RPG, a história é um dos fatores mais importantes de um jogo. Em Ocarina of Time, o enredo se desenrola pela chegada de Ganondorf ao reino de Hyrule. Você incorpora Link, (sério?) que tem como missão salvar a Triforce do rei dos Gerudos. A trama começa com o personagem ainda criança, quando ele descobre a sua ocarina of time trama nintendo blast verdadeira missão, revelada ao encontro de Zelda: nesta forma, Link deve encontrar as três Pedras Espirituais para preservar o Templo do Tempo de um possível ataque. Após conseguir, Ganondorf ataca Hyrule mas Zelda te deixa a Ocarina of Time e a chave do templo, a Song of Time. Você então, com tudo que é necessário, abre a Door of Time e encontra a tão esperada Master Sword, que, ao ser puxada, dá o acesso à Triforce. Porém, você ainda é muito novo para usar os poderes da espada e, logo, fica dormindo durante 7 anos. Quando acorda, você descobre que Ganondorf dominou o reino. Sua missão, como adulto, é procurar e despertar os sábios, os únicos capazes de salvar o reino e recuperar os seus medalhões.



A trama de **Majora's Mask** começa com o encontro de Link com um **Skull Kid**, que, possuído pelo maligno espírito da **Majora's Mask**, joga uma maldição no herói, transformando-o em um Deku e enviando-o para um mundo paralelo, conhecido como **Termina**. Ao chegar neste mundo, você encontra um vendedor de máscaras, que te dá uma missão um pouco impossível: salvar Termina de uma destruição total que ocorrerá no choque da Lua com a Terra, pelo poder da Majora's Mask. E o melhor: em apenas 72 horas!





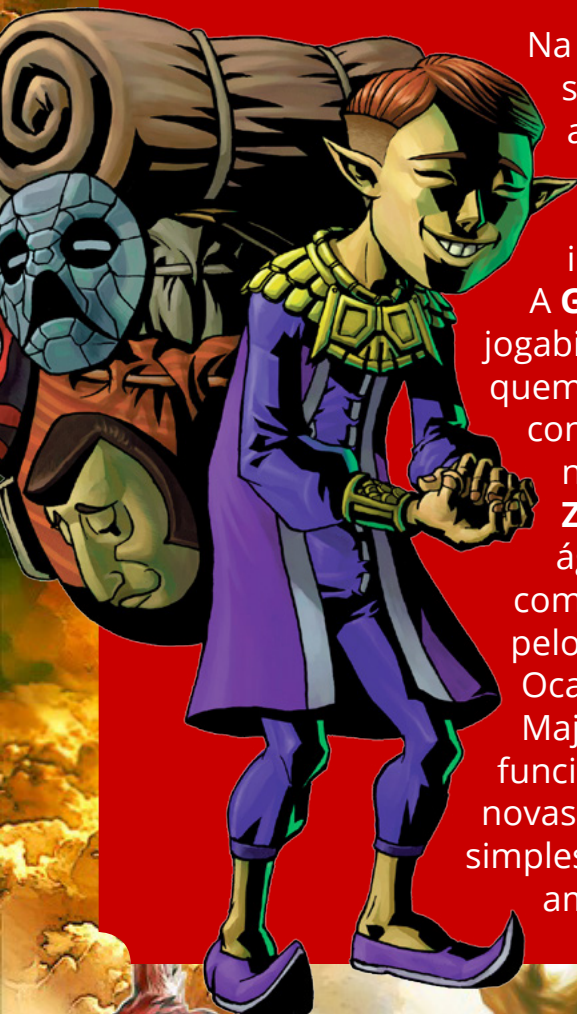
Skull Kid e a temível lua do jogo
The Legend of Zelda: Majora's Mask

Você gasta todo o seu tempo tentando achar uma solução, mas ele acaba e você deve enfrentar a temida máscara. Em seu segundo encontro, Link recupera a famosa Ocarina of Time, que permite refazer as 72 horas quantas vezes quiser! Link recupera sua forma normal e conhece as máscaras de transformação, que permite ao jogador ter novas formas (Deku, Goron e Zora). A trama continua com a exploração dos quatro templos de Termina e o despertar dos quatro gigantes, que segurarão a Lua durante a batalha final. As duas histórias são muito bem feitas e aproveitadas durante os jogos, mas Ocarina of Time tem uma importância maior na saga: ela, por muito tempo foi considerada o início da cronologia, e hoje é a linha de divisão de 3 novas linhas do tempo na história de Zelda. Majora's passa em um mundo paralelo e não tem nenhum tipo de continuação direta. Por mais que muito acirrado, Ocarina of Time leva essa.

O Desafio do Inventário

Estes foram os primeiros jogos de Zelda em 3D. Assim, nunca tinha sido mostrado antes como Link usaria seus diversos itens em um universo tridimensional. **Ocarina of Time** trouxe o básico, com a utilização da espada e do escudo nos botões A e B do controle. Usando os **C-Buttons**, podia ser alterado a jogabilidade para outros tipos de armas, com uma mira em primeira pessoa nos casos de itens de longa distância. Você podia usar ainda a Megaton Hammer com o mesmo botão da espada, quando fosse necessário.

A grande inovação, ao certo, foi a utilização do **Z-Targeting**, onde Navi funcionava como uma mira especial no inimigo para que os ataques fossem mais certos, principalmente quando se tratava do arco, do estilingue e do bumerangue. Flechas mágicas, novos escudos, feijões mágicos, Skulltulas escondidas, o suporte ao Rumble Pak: tudo isto completava a utilização de itens neste clássico.



Na viagem para **Termina**, porém, Link perdeu alguns de seus itens para ganhar diversos outros. Ou melhor, apenas 3 novos itens: **as máscaras de transformação** são o destaque do jogo. A **Deku Mask** consegue substituir o estilingue com seu poder mágico e ainda incluir o poder dos saltos feitos com as Deku Flowers. A **Goron Mask** traz todo o seu poder para incluir novas jogabilidades, semelhantes aos jogos de corrida. Afinal, quem nunca gostou de correr na Goron Racetrack? Ou lutar contra Goht em sua pista giratória? O bumerangue e as nadadeiras de OoT são totalmente substituíveis pela **Zora Mask**, que ainda inclui uma maior mobilidade na água e os choques elétricos. E o que dizer das máscaras comuns? Ser invisível com a **Stone Mask** ou se deliciar pelos campos sem Epona com a tão amada **Bunny Hood**? Ocarina trouxe um grande avanço em itens, mas Majora surpreende pela simplicidade de reunir muitas funcionalidades de diversos itens em apenas algumas novas formas e trazer funcionalidades tão perfeitas em simples máscaras, tendo, como um dos maiores exemplos, a amada Bunny Hood. **Majora's Mask vence esta!**

O chefe final é a música

Quando nos tratamos de Zelda, não podemos analisá-lo com olhares comuns. A história é fundamental, tanto que era um grande enigma a descoberta da completa Lenda de Zelda. Os diversos itens e o bolso furado de Link são outra marca registrada da série. Porém, principalmente nos jogos de N64, um outro elemento marca uma forte presença, tão forte que influencia no rumo e na jogabilidade dos dois jogos: a música!



Nos dois clássicos, o item determinante de toda a aventura é a famosa Ocarina of Time. Um dos jogos leva o seu nome e faz jus a tal graça. A música é fundamental para todo o enredo, afinal, sem a Song of Time, nada teria acontecido. Elas são marcantes e fortes, se tornando uma espécie de “grude cerebral” das cenas do jogo. Ao ouvir Saria’s Song, é impossível não pensar nas buscas por entre as confusas Lost Woods. A música do título do jogo remete logo a imagem de Link e Epona correndo por Hyrule Field. Falando no campo aberto, é outra canção que volta a nossa mente os bons tempos de 64-bits. São 13 canções aprendidas na Ocarina (sendo que metade delas são para teletransporte entre os templos) e as músicas deste jogo são homenageadas no Ocarina of Time Medley, música de Super Smash Bros. Brawl.

Ocarina of Time Medley
Super Smash Bros. Brawl



Oath to Order (Metalized)
Artificial Fear



Majora's Mask tem uma função básica para as músicas, assim como em Ocarina: servem basicamente para alterar o tempo, se teletransportar ou abrir os templos. Algumas músicas foram repautadas de seu antecessor para o jogo, diminuindo o brilho das músicas em Majora's Mask. Mesmo assim, o Oath of Order pode nos remeter a grande cena dos gigantes de Termina e a New Wave Bossa Nova faz uma grande homenagem ao nosso país!

Ocarina of Time leva essa, com certeza! Suas músicas fazem história até hoje entre diversas gerações. Quem não se lembra que a Ballad of the Goddess, de Skyward Sword, tem no fundo, Zelda's Lullaby invertida? Majora's Mask tem todo o seu brilho musical, mas Ocarina consegue ainda se alavancar.

Por uma acirrada batalha de 2x1, **Ocarina of Time leva a melhor**. Realmente, o clássico de Nintendo 64 se firma como um verdadeiro jogo épico. Não foi mais que obrigação da Nintendo levar a magia deste jogo para a profundidade do Nintendo 3DS. Porém, todo jogo tem a sua magia especial. Pra você, qual das aventuras de Link marcou mais a sua infância? Até o próximo Blast Battle! 🍷

BlasToy

Os paper toys do GameBlast

Grandes ícones do mundo dos games, para você imprimir, montar e enfeitar sua estante.

BLASToy
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS

10 GRANDES ÍCONES DO MUNDO DOS GAME
PARA MONTAR E ENFEITAR A ESTANTE

BLASToy+
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

EDIÇÃO DE COLECIONADOR
R\$ 5,90

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS

BAIXAR NO
 Google play

COMPRAR NO
 Google play

Revista GameBlast 04

Nesta edição, mergulhamos em Final Fantasy Type-0 e revisitamos Final Fantasy Tactics.



Listamos os Top 10 melhores games da série e trazemos nossas expectativas para Final Fantasy XV.

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista