NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#102 ABR 2018

CC BY NC ND

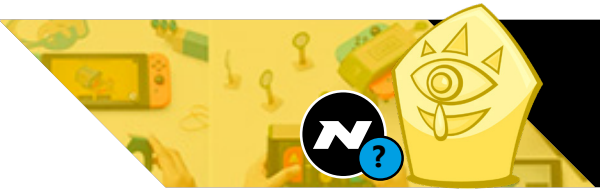
CALAMITY GANON
FIQUE POR DENTRO DA FACE MAIS OBSCURA DA ESSÊNCIA

POKÉMON BLAST:
OS GUARDIÕES E LENDAS DE ALOLA - PART.2

Que papelão hein?!



O Nintendo Switch não é a única revolução para esta geração, novas experiências podem ser acrescentadas e agora nós "montamos, brincamos e descobrimos", seguindo a filosofia do novo lançamento da Big N, o **Nintendo Labo**. A proposta da invenção é interessante e, mesmo sendo voltado para o público mais jovem, muitos de nós também ficamos interessados no novo "brinquedinho" da Nintendo. Por isso, trazemos um apanhado de matérias com informações que o ajudará a entender toda a magia por trás do "papelão". Além disso, analisamos **Layers of Fear: Legacy** (Switch), a segunda parte sobre os **Lendários e guardiões de Alola** e mais. Boa leitura! - ***Leandro Alves***



CARTAS
N-Blast Responde **04**



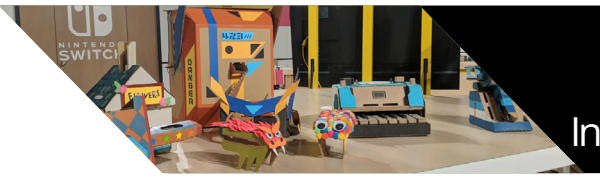
PERFIL
Calamity Ganon (The Legend of Zelda) **09**



STAGE SELECT
New Donk City (Super Mario Odyssey) **15**



ANÁLISE
Layers of Fear Legacy (Multi) **26**



TOP 10
Nintendo Labo: Inovações que gostaríamos **33**



NINTENDO LABO
A revolução fora da caixa **45**



NINTENDO E SEUS PERIFÉRICOS
Nintendo e seu mar de periféricos **53**



POKÉMON BLAST
Os guardiões de Alola - Part. 2 **64**

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL
Sérgio Estrella

PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Gilson Peres Tosta
Luís Antônio Costa
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos
Gilson Peres
Renan Rossi
Robson Júnior

REVISÃO
Alberto Canen
João Paulo Benevides
João Pedro Boaventura
Luigi Santana
Pepo Vicente

DIAGRAMAÇÃO
Bruno Carneiro
Guilherme Lima
Leandro Alves
Leonardo Villas

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"La casa de Papel" por ***Nivaldo Wesley***



NINTENDO LABO™

MAKE PLAY DISCOVER

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!



N-BLAST RESPONDE!

Diagramação: Leandro Alves



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***.

Opinião Pedrástica

Fala, meu caro leitor pedrástico da revista. Na coluna deste mês, vou falar sobre o papelão da Nintendo, o tal do "Labo". Se você ainda não está por dentro dessa novidade da Big N, que está para ser lançada, trata-se basicamente da soma de software (no Switch) com papelão (em vários formatos) para criar projetos muito criativos, sob o lema de "criar, brincar e descobrir". Desde o seu anúncio que a polêmica está lançada: é um grande acerto da Nintendo ou ela vai fazer o maior papelão (ah, os trocadilhos)? Vem comigo que vou dizer o que EU acho.

Desde então, a Nintendo vem explicando do que se trata o Labo e mostrando as formas de interagir com o produto. Ele é caro, mas não pelo papelão, e sim pelo software, que custa o preço de um jogo normal da Big N. Tanto que o papelão pode ser comprado separadamente, mas também poderá ser feito pela própria pessoa em sua casa. Também é necessário lembrar que é um produto voltado para as crianças — não que isso impeça adultos de jogarem, mas não faz sentido que critiquem por não se identificarem com um produto que não os tem como alvo.



Dois kits serão lançados inicialmente, o "Variety Kit", que vem com cinco jogos diferentes, incluindo o piano e o carrinho; e o "Robot Kit", em que

a criança pode fazer um “cosplay de gundam”. Ambos vêm com os Toy-Con, que é como a Nintendo está chamando esses papelões preparados para usar com os Joy-Con. Eles são muito legais e todos já cansamos de assistir a vídeos deles em ação, mas o que me chamou a atenção mesmo foi a função **Toy-Con Garage,**



que permite que o jogador crie os seus próprios Toy-Con, e é aí que o Labo vai brilhar. As pessoas poderão criar e compartilhar seus próprios projetos (YouTubers já devem estar salivando pelo lançamento). Como não há limite para a criatividade humana, teremos também muitas brincadeiras inusitadas e uma nova forma de brincar enquanto pensa. Lembram do lema do Labo? Pois é, será possível criar os projetos prontos, brincar com os mesmos e descobrir como criar novos Toy-Con.



O Nintendo Labo talvez seja o maior acerto da Big N com o Switch e vai tirar toda uma geração de crianças da mesmice. Agora os pais não vão mais reclamar quando os pimpolhos estiverem jogando; pelo contrário, vão incentivar mais ainda. Só falta lançar um Labo Zelda Edition para ser perfeito. Essa é a forma como a Big N guia os seus projetos, buscando sempre inovar na forma como os seus fãs vão jogar. Agora, verdade seja dita, se até com papelão a Nintendo está mexendo, qual é o problema de criar um projeto com PEDRA? ¬¬’





Pedra, esse novo Smash será um port ou original?
Anônimo "Smasher" da Silva

Poderia muito bem ser um port do Wii U com os DLCs já lançados e alguns extra, como a Nintendo vem fazendo com suas franquias, a exemplo de Mario Kart 8 Deluxe. Mas tudo leva a crer que será um jogo original, já que o logo é diferente, a desenvolvedora é a HAL Laboratory (e não a Bandai) e estava escrito Original Game no rodapé do trailer. Além disso, se fosse um port, já teriam dito que era esse o caso, como a Nintendo fez com os demais ports. Mesmo o Sakurai não poder revelar nada sobre o assunto é um indício que se trata de um jogo original. O que falta mesmo saber é se dessa vez vão me colocar no jogo. ¬¬'



Pedra, eu queria comprar algum desses jogos para 3DS: Project X Zone, Fossil Fighters: Frontier ou Code Name: S.T.E.A.M. Você me recomenda esses jogos?
Anônimo "Recomendação" da Silva

Na minha opinião pedrástica, se você tiver que escolher apenas um desses três jogos, eu iria de **Project X Zone**, que é um divertido crossover com vários personagens marcantes da Capcom, Sega e Namco Bandai. **Code Name: S.T.E.A.M** também é divertido, apesar de não ter feito jus ao hype em torno do seu lançamento. **Fossil Fighters: Frontier**, por outro lado, não está entre os jogos que recomendaria, apesar de também não ser terrível.



Iae dona pedra, tudo bom? Bom, gostaria de saber sua opinião a respeito do Nintendo 3DS, por que todos querem acabar com o console? A Nintendo faz certo em anunciar jogos até 2019 para o portátil?
Anônimo "Perseguido" da Silva

Não são todos que querem acabar com o console, mas realmente muitos jogadores já aposentaram o seu 3DS e estão com o Switch, e, por isso, querem o foco no novo console da Big N. A Nintendo fez muito certo em anunciar jogos até 2019 para o 3DS. Primeiro porque ela mesma já havia prometido que continuaria a

dar esse suporte ao portátil, mas também porque compensa, já que muita gente ainda joga no 3DS e, mesmo com o grande número de vendas do Switch, não dá para negar que há bem mais gente com 3DS do que com o híbrido. Ou seja, além de ainda ser comercialmente relevante lançar jogos para o 3DS, pegaria muito mal largar o portátil agora.



Boa tarde, querida pedra. Voltei a jogar Pokémon HeartGold e queria saber se há alguma forma de evoluir os Pokémon por meio de troca, sem precisar de um amigo ou outro DS pra fazer o procedimento.
Anônimo "Coração Dourado" da Silva

Não, infelizmente não é possível, já que esses Pokémon necessitam obrigatoriamente passar pelo processo de troca para evoluir. Bom, um segundo DS não é a única opção, já que daria também para usar um 3DS (qualquer modelo), mas da segunda cópia de **HeartGold** ou **SoulSilver** não há como fugir. E apesar de ser possível transferir os Pokémon para **Black/White**, isso não conta como troca e ao fazer isso os Pokémon não vão evoluir.



Pedra, você acha que a Nintendo deveria ter feito um port de Mario e Luigi: Partners in Time ao invés de fazer um port de Bowser Inside Story pro 3DS?
Anônimo "Parça do Tempo" da Silva

Eu acredito que teria sido bem melhor para os fãs se a Nintendo houvesse optado pelo remake do Partners in Time, pois isso significaria um eventual remake do Bowsers Inside Story depois. Como ela optou por pular o Partners in Time, muito provavelmente significa que o mesmo não receberá um remake também, já que o 3DS já está em fim de carreira. Acredito que eles só podiam escolher um dos dois e foram de Bowser's Inside Story por ter mais sprites aproveitáveis (já que não há os babies Mario e Luigi nele) do que o seu antecessor, e também pelo **Bowsers Inside Story** ter um gameplay melhorado. Seja como for, eu realmente gostaria que ambos recebessem um remake. Fica a torcida para que haja um grande sucesso de vendas e eles resolvam presentear os fãs com o remake de Partners in Time também.

Pedra pedralistica. Gostaria que me esclarecesse uma dúvida: segundo a mitologia de Pokémon, o dragão original se dividiu entre Zeckrom e Reshiram e da casa surgiu Kyurem. Então, pela lógica, pro dragão original surgir Colress deveria unir Zeckrom + Reshiram. E não Kyurem + Reshiram ou Zeckrom. É isto? Se for Colress errou feio, heim.?

Anônimo "Cientista de Unova trabalhando no ultra DNA splicer" da Silva

De fato, a lenda diz que o Dragão Original se dividiu entre Zeckrom e Reshiram e, ao que tudo indica, Kyurem teria sido uma espécie de sobra dessa divisão, algo como um casco vazio do Dragão Original. Então podemos deduzir que para restaurar o Dragão Original, na verdade os 3 dragões teriam que ser fundidos de alguma forma, coisa que não é possível, por motivos não explicados. Mas isso não quer dizer que Colress tenha se equivocado porque em nenhum momento ele diz que a intenção dele é restaurar o Dragão Original e sim apenas criar um Pokémon mais poderoso.



Pedra, adoraria comprar o Switch mas o preço dele e principalmente o preço dos jogos estão bastante altos, você sabe dizer se existe alguma chance desse preço baixar e quanto tempo vai levar para isso ocorrer?

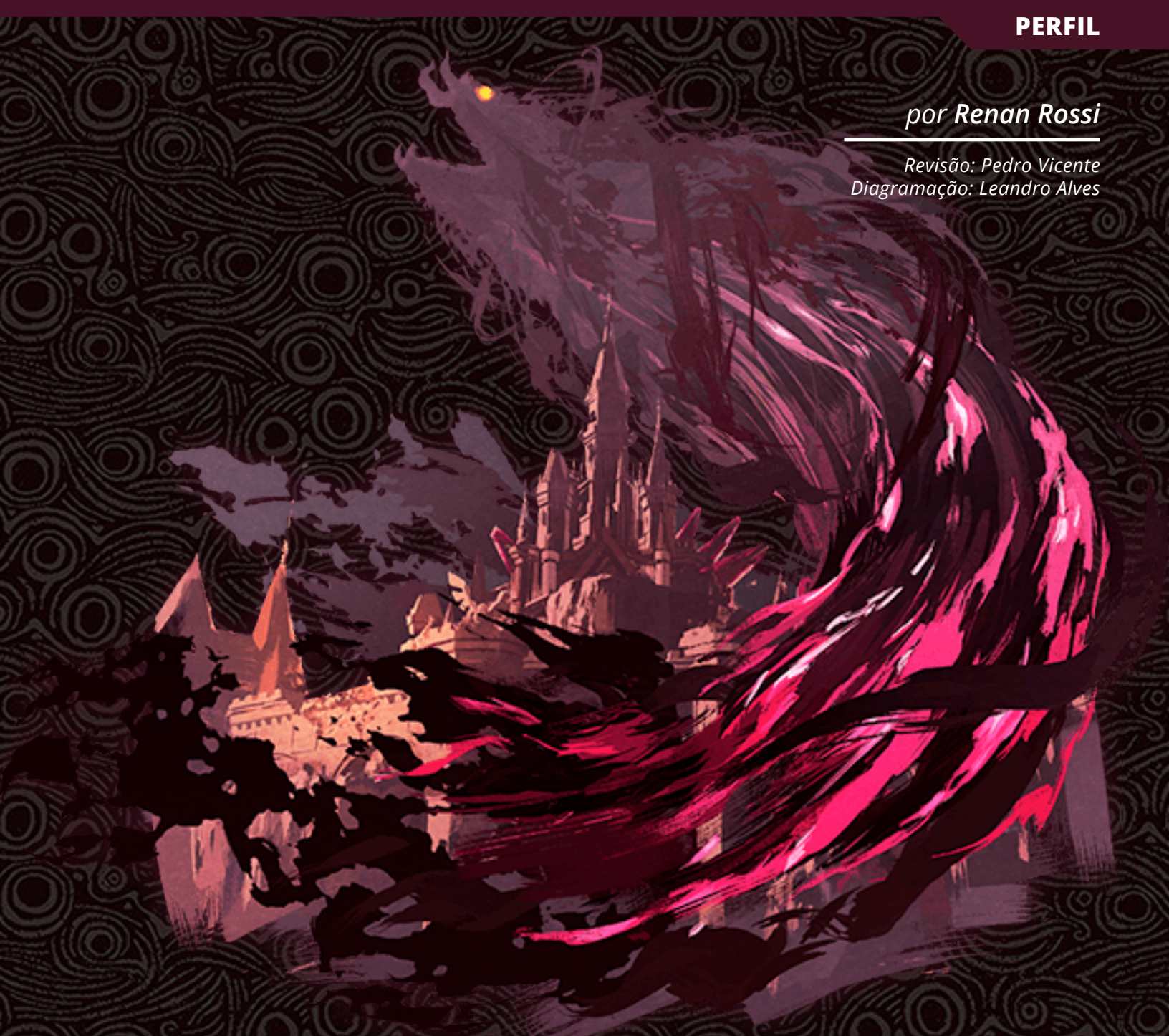
Anônimo "Pechinchador" da Silva

A chance de o preço do Switch e seus jogos diminuírem de preço é a mesma de o dólar cair, pois a relação é direta, e isso é bem imprevisível. Claro, se a Nintendo resolvesse fabricar no Brasil o preço cairia, mas isso não vai acontecer tão cedo. A vantagem, se é que se pode chamar assim, é que praticamente não há desvalorização do produto, então se você comprar um jogo de Switch por 250 reais, vai conseguir vendê-lo por 200 daqui a meses, ou anos, dependendo do caso. Uma forma, entretanto, de comprar mais barato, é comprando pela eShop. Mas, mesmo assim, não é tanta diferença assim.



por ***Renan Rossi***

Revisão: Pedro Vicente
Diagramação: Leandro Alves



Conheça Calamity Ganon, a força maligna de Zelda: Breath of the Wild (WiiU/Switch)

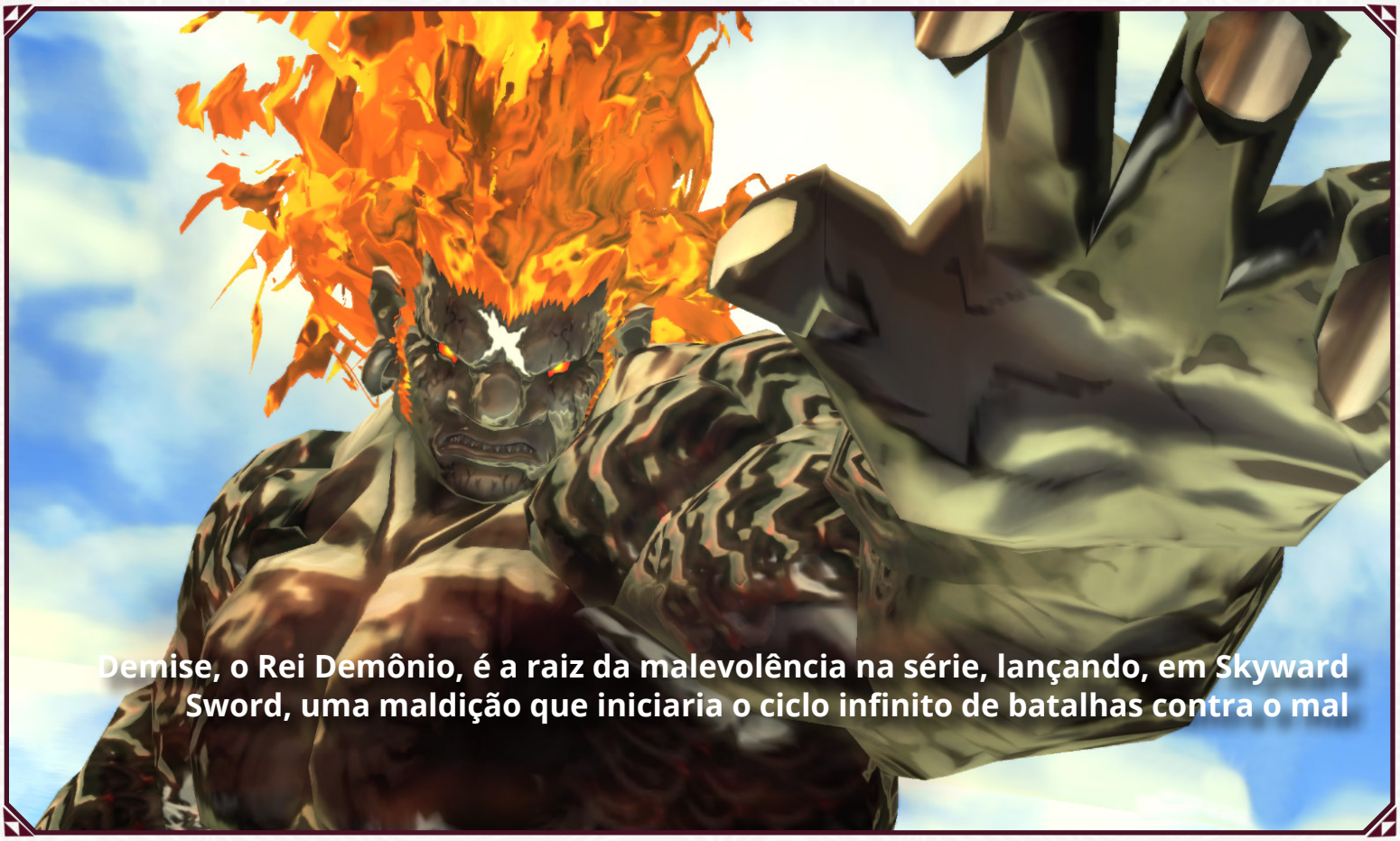
Um dos vilões mais conhecidos da série The Legend of Zelda, Ganon é aquele que representa todo o mal existente em Hyrule. Nem sempre ele é o último chefe, mas seu papel é tão essencial quanto a existência de Link e Zelda. Em sua mais nova forma, Calamity Ganon, que dá as caras em Breath of the Wild, ele incorpora a malevolência de um modo nunca antes visto.

O nascimento de Ganon



Primeiramente, é importante entender a origem de Ganon, que está relacionada aos eventos ocorridos em The Legend of Zelda: Skyward Sword e The Legend of Zelda: Ocarina of Time, e também no misticismo envolvendo a Triforce, triângulo sagrado que representa as virtudes das deusas criadoras de Hyrule.

O mal sempre esteve à espreita para dominar o mundo e essa malevolência, em Skyward Sword, toma a forma de Demise, o Rei Demônio e essência de toda a calamidade, em um confronto com a deusa Hylia, que simboliza o bem e a proteção do mundo. É a partir desse ponto que ocorre o início da relação que perpetuaria os papéis de Link, Zelda (descendente da Deusa Hylia), e o mal: uma maldição lançada contra os dois protagonistas, na qual todos os seus descendentes e habitantes de Hyrule deveriam enfrentar o caos e a destruição nas eras posteriores, em uma batalha sem fim.



Demise, o Rei Demônio, é a raiz da malevolência na série, lançando, em Skyward Sword, uma maldição que iniciaria o ciclo infinito de batalhas contra o mal

Com o único propósito de destruir e dominar, essa entidade assume as mais diversas formas no decorrer das eras, sendo sua incorporação mais proeminente a figura de Ganon, que se originou através de Ganondorf Dragmire, homem nascido para tornar-se o rei da tribo das Gerudo, constituída apenas por mulheres guerreiras do deserto. Tal nascimento, um mau presságio retratado em Ocarina of Time, revela as intenções de Ganondorf, que desejava não apenas dominar sua tribo, mas também toda Hyrule, obcecado pelo poder da Triforce.





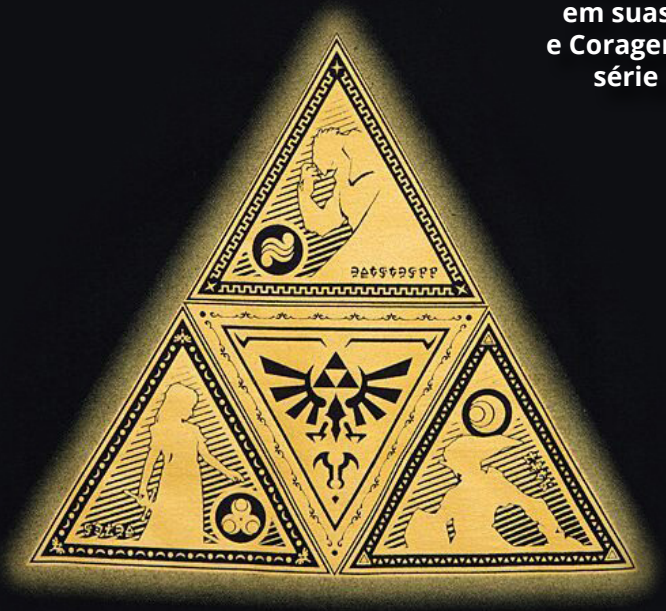
A aparição de Ganondorf personifica a essência do mal. Obcecado pela Triforce, o líder das Gerudo é movido pela cobiça e ambição em dominar Hyrule

Três poderes, três papéis

É essa obsessão por poder que aflora uma das virtudes da Triforce. Tudo está relacionado ao poder divino do artefato, um elo que simboliza o equilíbrio das deusas Nayru, que criou a lei e a ordem no mundo, através da virtude da Sabedoria; Farore, criadora das formas de vida, representada pela Coragem; e Din, a deusa responsável por criar a terra onde tudo isso viria a acontecer. Sua virtude é o Poder.



Como a Triforce é capaz de garantir qualquer desejo a quem a tocar, seu simbolismo na série está atrelado à maneira como esse poder é liberado: somente aquele que possuir o equilíbrio entre as três virtudes será capaz de usufruir de sua totalidade; caso contrário, o detentor ficará apenas com a parte que mais representa sua índole, e os demais poderes se dividirão e buscarão por aqueles capazes de refletir sua essência. Nesse prisma, temos Zelda como reflexo da Sabedoria, Ganon como o detentor do Poder, e Link como a esperança através da Coragem.



O simbolismo da Triforce representado em suas três virtudes:Poder, Sabedoria e Coragem. Cada personagem central da série representa um desses aspectos

Ganon da Calamidade

Assim como acontece em outros títulos da série, Breath of The Wild traz mais uma vez à tona o ciclo de relação entre Link, Zelda e o agora chamado Calamity Ganon, nova reencarnação do mal que já assolou Hyrule cem anos antes dos eventos que ocorrem no jogo. A diferença é que desta vez o vilão não deseja o domínio do mundo, mas unicamente sua destruição. Isso se deve ao fato de não possuir uma manifestação racional, como Ganondorf, sendo representado apenas por sua face descontrolada. De forma nunca antes vista, Calamity Ganon assume proporções colossais e envolve todo o castelo de Hyrule em uma nuvem maligna. Seu poder avassalador causou a ruína do mundo e inclusive derrotou o herói na batalha anterior. Confinado no centro de Hyrule, ele recupera seu poder e forma para despertar novamente. É nesse contexto que começa Breath of the Wild.

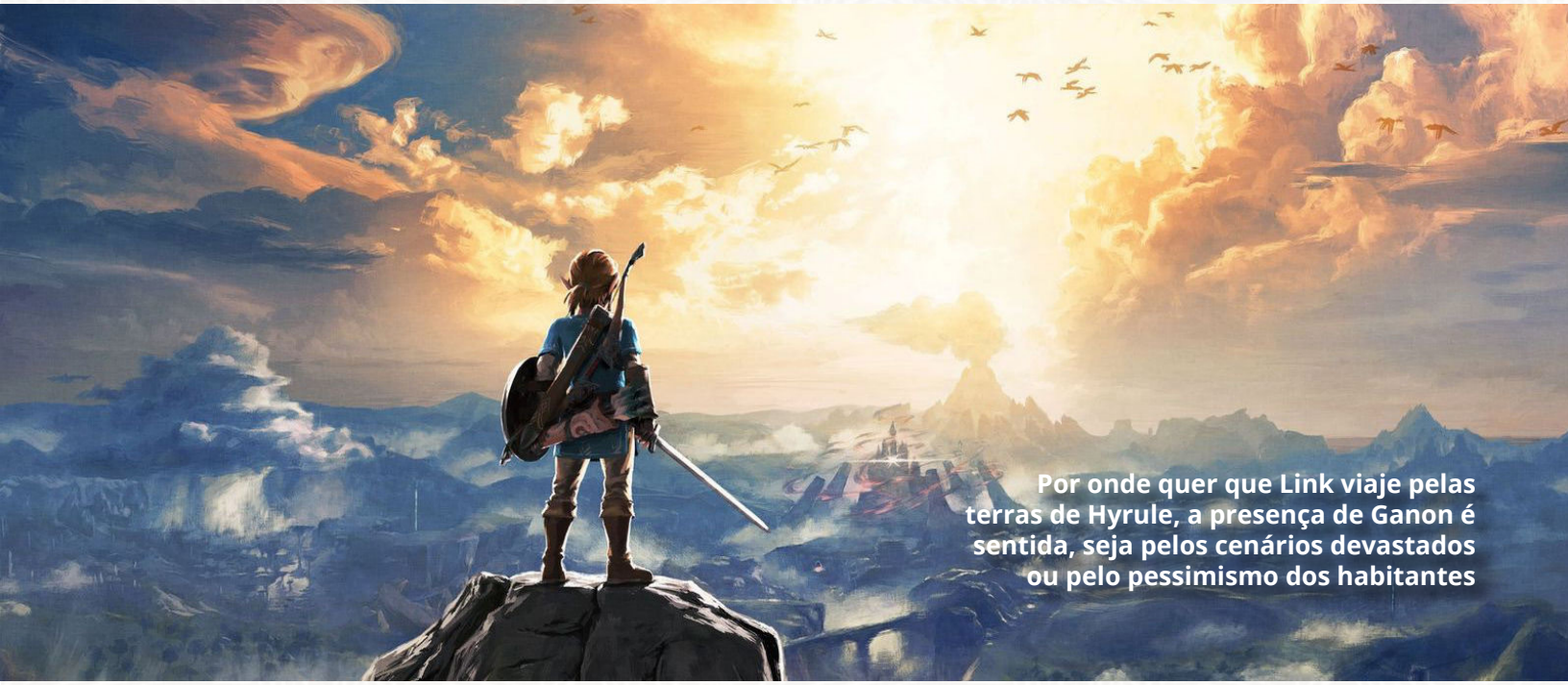


Em Breath of the Wild, Calamity Ganon busca a destruição total de Hyrule, movido puramente pelo ódio e malevolência

A escala de poder de Calamity Ganon vai além de suas outras aparições na série. Sua maldade não se manifesta apenas fisicamente, sendo capaz de corromper e manipular diversos seres espalhados por Hyrule, tornando próxima do jogador a sensação de que o mundo realmente será destruído, seja pelas conversas com outros personagens ou simplesmente por observar em diversas localidades o cenário de devastação e um certo conformismo dos habitantes das diferentes tribos, como se a amplitude dos acontecimentos não permitisse mais espaço para a salvação. Tal fato cria emoções extremas e confrontos intrapessoais envolvendo Zelda, Link e seus papéis a serem desempenhados no enredo do jogo. A calamidade nunca esteve tão perto.



O que se percebe é que, em Breath of the Wild, o ódio de Ganon e seu desejo por causar prejuízos a Zelda e Link são muito mais profundos, abrangendo seu espectro por toda Hyrule. Em alguns diálogos do jogo, ele é mencionado como “The scourge of Hyrule” (a praga de Hyrule). A maldição lançada por Demise em Skyward Sword tenta, dessa vez, assumir uma forma muito mais poderosa que as anteriores e o simbolismo retratado pelo ódio e malícia busca na nova aventura explodir sua aura em violência e destruição.



Por onde quer que Link viaje pelas terras de Hyrule, a presença de Ganon é sentida, seja pelos cenários devastados ou pelo pessimismo dos habitantes

Ao despertar, Link se vê em meio a todo um contexto pessimista e desacreditado no retorno do herói escolhido. Cabe ao jogador buscar e entender os motivos que levaram Hyrule a esse estado, além de colocar um ponto final, de uma vez por todas, na crescente ameaça trazida por Ganon.



*por **Renan Rossi***

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Bruno Carneiro

A cosmopolita New Donk City de Super Mario Odyssey (Switch)





Quando revelada nos primeiros anúncios de **Super Mario Odyssey** (Switch), um grande ponto de interrogação ergueu-se sobre o que a Nintendo pretendia ao trazer um cenário urbano para as aventuras do bigodudo. Muitos a compararam à cidade que Sonic visitou em **Sonic the Hedgehog** (Multi, 2006) e que não repercutiu bem para a trajetória do ouriço azul. Outros disseram que Mario agora estava despontando como um protagonista de **GTA**. Contudo, após o lançamento do game no final de outubro, podemos dizer de forma contundente que **New Donk City** é uma das fases mais interessantes de Odyssey.

Não se trata de uma cidade sósia do título de Sonic ou uma adaptação de Mario aos jogos de ação com veículos e perseguições. New Donk City tem sua identidade própria e configura-se como uma grande celebração ao que a franquia Mario representa há mais de trinta anos, sobretudo em relação à primeira aventura do herói nos *arcades* em **Donkey Kong** (1981), antes mesmo da existência do Reino dos Cogumelos, nos tempos em que Mario ainda era o Jumpman.

Uma grata surpresa

New Donk City é a cidade principal de Metro Kingdom, um dos vários reinos pelos quais o bigodudo viaja em sua busca pelas Power Moons para fortalecer a nave Odyssey e resgatar (mais uma vez) a princesa Peach das mãos de Bowser. Para quem torceu o nariz ao questionar a inserção de um cenário urbano na franquia, a dúvida de antes agora se transforma em um ponto certeiro da Nintendo. A nova metrópole é cativante tanto em jogabilidade quanto nos aspectos visuais e sonoros, unindo o que há de melhor entre o fantástico e o real.



Uma coisa é certa. Você passará horas perambulando sem se dar conta de quanto tempo passou. Em termos de jogabilidade, o mundo realista inspirado em Nova York segue a fórmula de exploração dos títulos *sandbox* e oferece uma boa experiência para o gênero plataforma com seus edifícios, ruas, praças e locais secretos, fora os elementos de Odyssey que permitem a Mario assumir o controle dos mais diferentes objetos, desde letreiros, postes, táxis, até inimigos em forma de tanque de guerra.



A caça às Power Moons, que estarão escondidas em literalmente qualquer lugar, renderá uma boa experiência envolvendo a dinâmica de vasculhar cada canto da cidade. Andar pelas ruas ainda traz uma avalanche de nostalgia e referências que não acabam mais. A começar pelo nome New Donk City, claramente uma alusão ao gorila que foi o vilão do título de 1981, o qual hoje sabemos tratar-se do velhinho Cranky Kong em sua juventude. Em **Donkey Kong Country** (SNES, 1994), o avô de Donkey Kong dizia: “Arruinando donzelas e atirando barris ao redor sete dias por semana, eu estava. Foi assim que cheguei onde estou hoje, você sabe. Trabalho duro”.



Uma relação interessante é que, pela primeira vez, a trama da década de 1980 é ligada aos títulos da série principal de Mario, embora Shigeru Miyamoto já tenha afirmado em entrevistas que os jogos do bigodudo apresentam papéis distintos como se fossem peças de teatro, sem relação de continuidade.

A donzela em perigo salva por Mario, vulgo Jumpman na época, também dá as caras como a prefeita local. Nos diálogos com Pauline, percebemos que ela ainda se lembra de toda a confusão passada, além de abrir espaço para que a conheçamos melhor, descobrindo seu novo *hobby* como cantora e particularidades envolvendo seus medos e preferências.

Ao solucionar o problema central da cidade, podemos recrutar músicos que ajudarão Pauline em uma grande festa na qual ela canta o tema de Odyssey enquanto Mario viaja em sua forma 2D clássica por cenários que remetem ao Donkey Kong dos arcades. Nostalgia pura! Além disso, os artistas representam o espírito musical de Nova York refletido nos instrumentistas de rua e na popularização do *jazz*.

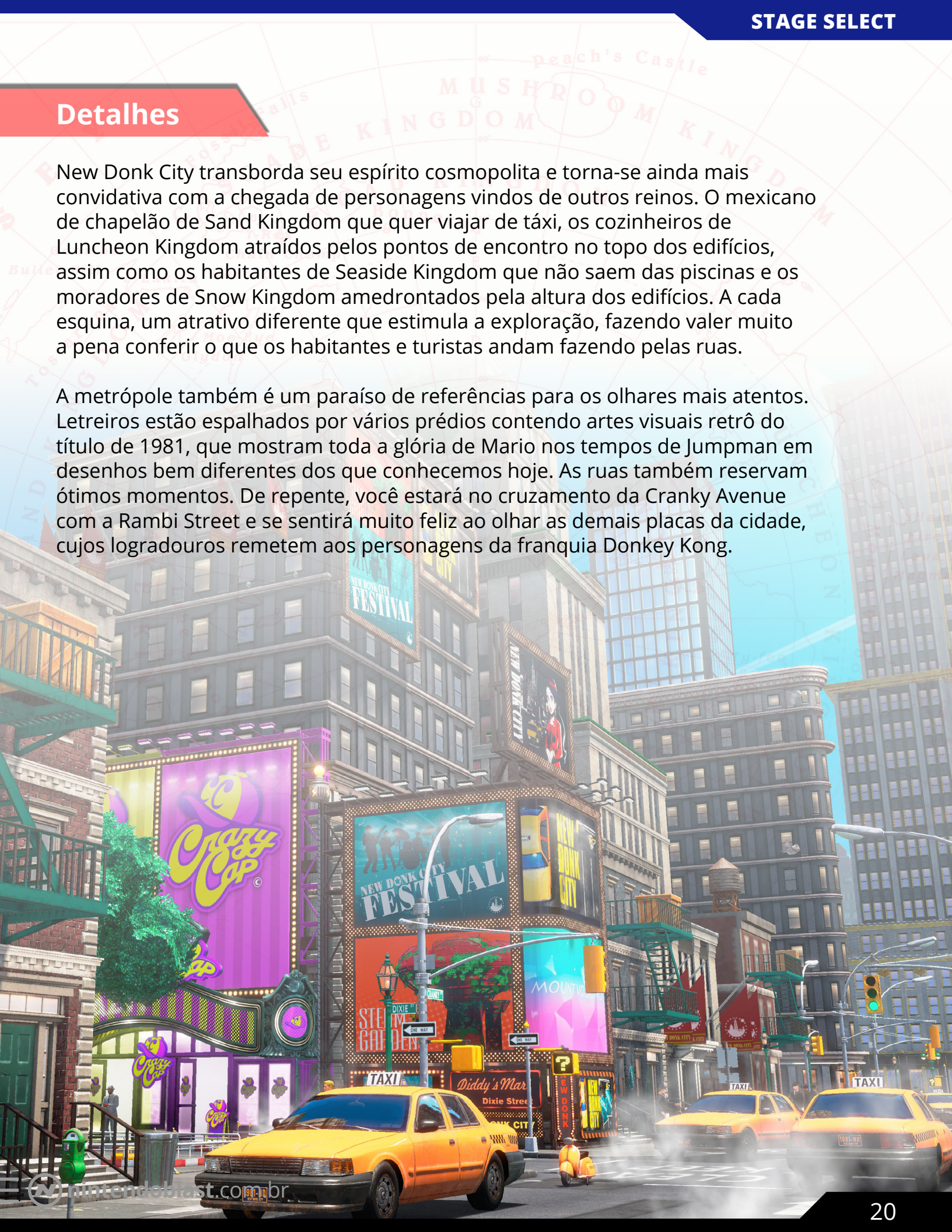




Detalhes

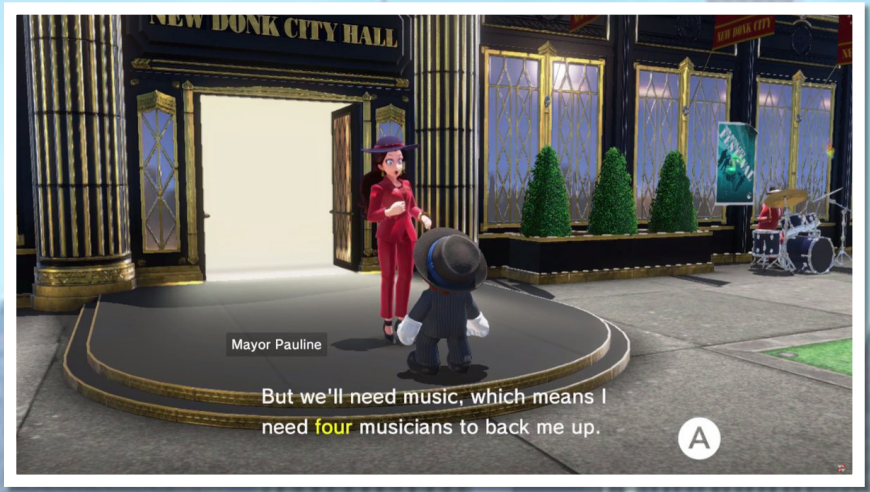
New Donk City transborda seu espírito cosmopolita e torna-se ainda mais convidativa com a chegada de personagens vindos de outros reinos. O mexicano de chapelão de Sand Kingdom que quer viajar de táxi, os cozinheiros de Luncheon Kingdom atraídos pelos pontos de encontro no topo dos edifícios, assim como os habitantes de Seaside Kingdom que não saem das piscinas e os moradores de Snow Kingdom amedrontados pela altura dos edifícios. A cada esquina, um atrativo diferente que estimula a exploração, fazendo valer muito a pena conferir o que os habitantes e turistas andam fazendo pelas ruas.

A metrópole também é um paraíso de referências para os olhares mais atentos. Letreiros estão espalhados por vários prédios contendo artes visuais retrô do título de 1981, que mostram toda a glória de Mario nos tempos de Jumpman em desenhos bem diferentes dos que conhecemos hoje. As ruas também reservam ótimos momentos. De repente, você estará no cruzamento da Cranky Avenue com a Rambi Street e se sentirá muito feliz ao olhar as demais placas da cidade, cujos logradouros remetem aos personagens da franquia Donkey Kong.



Objetos encontrados pelas ruas ou no topo dos prédios podem não ter muito significado no início, mas a surpresa é grande quando relacionamos bolsas, chapéus e guarda-chuvas e percebemos tratarem-se exatamente dos itens coletáveis do Donkey Kong original que garantiam mais pontos à aventura de Jumpman. E eles ainda possuem uma relação especial com Pauline. Não deixe de conversar com ela! Frases muito bem pensadas para os momentos de diálogo também reservam aquela pitada nostálgica.







Seja curioso

Um aspecto muito bem trabalhado em Odyssey é o convite à curiosidade. Não deixe nunca de verificar os cantos mais ou menos suspeitos, pois há uma grande chance de ser recompensado. Encontrou um cachorro de chapéu passeando pela cidade? Brincar com ele pode lhe levar a surpresas interessantes. Uma enorme fila de pessoas formada em frente a um prédio não deixa passar em branco o sentimento de suspeita. Trata-se de uma sala de cinema onde os moradores assistem ao clássico **Super Mario Bros.** (NES, 1985), que obviamente é uma exibição interativa da qual o jogador pode participar.



A cidade também vem acompanhada de algo muito familiar aos encanadores italianos com bigode: esgotos. Os bueiros de New Donk City escondem áreas exploráveis e encontros com substâncias tóxicas e Piranha Plants regados ao tema clássico das aventuras pelo subterrâneo. A curiosidade também pode levar o jogador a uma volta de táxi por áreas inacessíveis a pé e até mesmo a uma perseguição de moto digna dos filmes hollywoodianos na qual devemos escapar de uma grande ameaça. A imaginação é o limite e lançar Cappy nos mais variados objetos se torna uma regra a seguir.

O reino mais realista de Super Mario Odyssey esbanja vivacidade e fatores que chamam a atenção dos novos jogadores e principalmente dos aventureiros de longa data. Uma experiência memorável que serve de exemplo sobre como retratar cenários urbanos em jogos de aventura e fantasia com jogabilidade plataforma, seja na exploração horizontal ou vertical. É aquele tipo de fase que aguça nossa curiosidade, fazendo-nos vasculhá-la ao limite e sermos muito bem recompensados por isso. Sejam todos bem-vindos a New Donk City!



Switch

PC

PS4

XONE

por ***Alex Sandro de Mattos***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Emanuel Neves



Faz arte do terror

Na pele de um pintor perturbado, encare o seu cabuloso passado e inúmeros sustos em uma misteriosa mansão.

Não há nada melhor do que retornar para a casa e aproveitar os momentos para fazer o que mais gosta, certo? Não para o protagonista de Layers of Fear: Legacy. Esse pintor sem nome retornou para sua mansão vitoriana com o objetivo de terminar sua obra-prima, mas seu passado não o deixará em paz.

Se você não jogou Layers of Fear anteriormente, saiba que se trata de um jogo de terror psicológico em primeira pessoa. Não há armas e nem momentos de ação, você explora ambientes claustrofóbicos e escuros em busca de itens específicos para completar o seu magnum opus. No início, a mansão parece ser um local comum, mas assim que o pintor entra em seu estúdio, coisas estranhas começam a acontecer.

A arte do medo



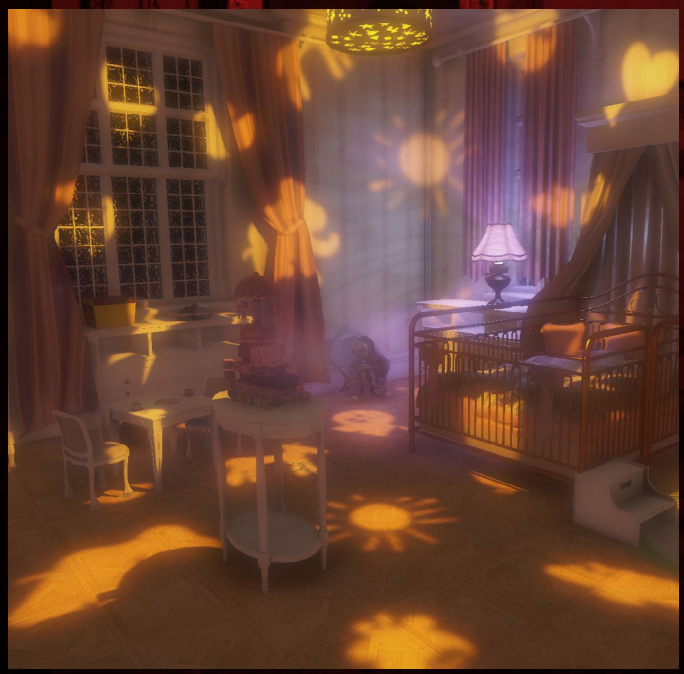
Um dos charmes de Layers of Fear é a imprevisibilidade. Mesmo que não haja criaturas para ser surpreendido, os cenários cumprem esse objetivo com proeza. Você está em um corredor e ouve vozes, lâmpadas se apagam, objetos caem e mobílias se movem. O jogo está repleto de jump scares, aqueles momentos em que o jogador é surpreendido com sustos, e em diversos momentos você cria a expectativa de que algo está prestes a acontecer.



Como a exploração é o fator principal, o protagonista pode interagir com objetos da mansão, como acender abajures e abrir gavetas e armários. A versão para Switch trouxe um adicional: a possibilidade de usar os controles de movimento para realizar ações. Se você jogar com os Joy-Con separados, é possível puxar gavetas, abrir e fechar portas com movimentos dos controles. Além disso, ao coletar um item importante, é possível girá-lo para observar os detalhes inclinando os controles, algo bastante similar com a interação de objetos na versão de Silent Hill: Shattered Memories para Wii.



Enquanto procura itens importantes para inspirá-lo a completar sua obra, o jogador vai descobrindo mais detalhes da vida do pintor. Flashbacks, desenhos de criança e inúmeros documentos e cartas estão espalhados para complementar a trama (infelizmente o jogo não possui legendas no nosso idioma), deixando claro que o pintor é bastante perturbado e enfrenta problemas conjugais e com bebidas.



Apesar de ser um bastante linear, chegando ao ponto do jogador ser impedido de retornar para salas anteriores, o vai e vem pela mansão é instigado pelas constantes mudanças. Ora o cenário muda na frente do jogador, ora ele espera um desvio no olhar para pregar um susto e revelar o caminho a ser seguido. Você vai passar pelo mesmo corredor diversas vezes, mas ele sempre vai apresentar alguma alteração ou surpresa.

Obra-prima de terror



Layers of Fear também brinca com pinturas. Espalhadas por todos os aposentos da mansão, elas atuam como fator de susto. Enquanto algumas emitem sons estranhos ou vozes, outras aparecem atrás do jogador inesperadamente, saltam de uma parede a outra do corredor e há até uma que sai do quadro para te assombrar!

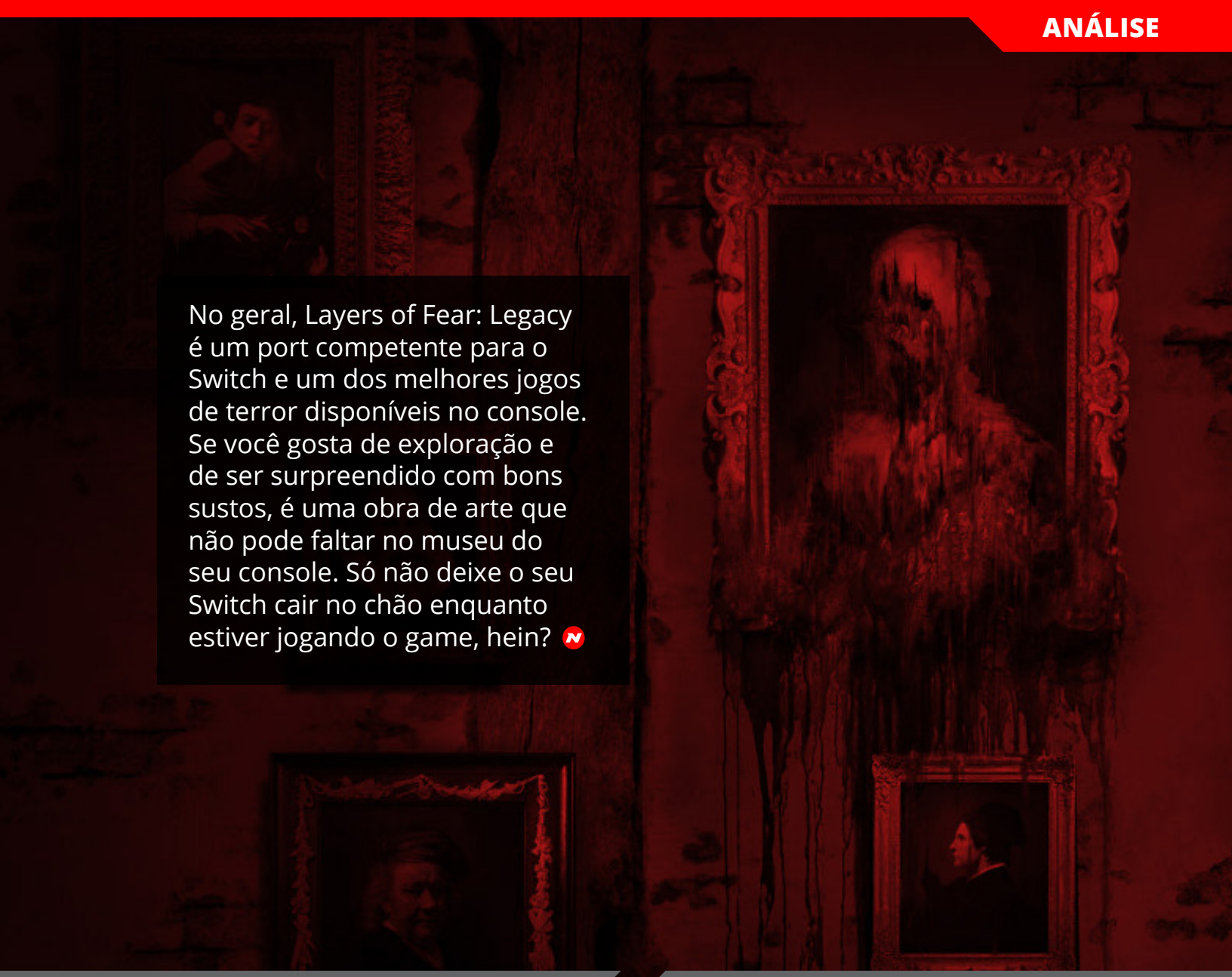
Além da exploração, o game também possui alguns enigmas. Boa parte deles envolvem os cenários, fazendo o jogador andar em looping até encontrar o caminho correto ou obrigando-o a voltar pelo mesmo corredor para revelar a saída. Há também puzzles de descobrir código numérico de cadeados e de tocar um gramofone, mas geralmente eles oferecem pouco desafio pois as soluções sempre estão no mesmo aposento.





A versão para Switch também aproveita o recurso HD Rumble para assustar o jogador. Músicas tensas e vibrações se combinam para causar aquele momento de surpresa. E por falar nisso, o trabalho sonoro do Bloober Team é excelente. Efeitos sonoros muito bem representados e uma dublagem competente trazem ainda mais imersão ao título. O mesmo pode ser dito do aspecto técnico do game, pois ele mantém uma taxa de quadros estável quando jogado na TV ou no modo portátil. Não há diferença entre os modos de jogo e você consegue aproveitá-lo igualmente no seu estilo de jogo preferido. Quando jogado no modo portátil, Layers of Fear adiciona suporte ao uso da touchscreen do Switch.

A campanha principal de Layers of Fear possui seis capítulos e pode ser finalizada em aproximadamente cinco ou seis horas de jogatina. O DLC Inheritance, que traz a história do ponto de vista da filha do pintor, está incluso nessa versão e rende mais algumas horas de jogo. Como ambos possuem três finais distintos, o jogador tem incentivos para se aventurar pela mansão novamente.



No geral, Layers of Fear: Legacy é um port competente para o Switch e um dos melhores jogos de terror disponíveis no console. Se você gosta de exploração e de ser surpreendido com bons sustos, é uma obra de arte que não pode faltar no museu do seu console. Só não deixe o seu Switch cair no chão enquanto estiver jogando o game, hein?

✓ Prós

- Parte sonora bem trabalhada;
- Boa ambientação, causando vários sustos;
- Taxa de quadros estável tanto no Dock quanto no modo portátil.

✗ Contras

- Linearidade;
- Puzzles não oferecem desafio.

Layers of Fear: Legacy (PC/PS4/XBO/Switch)
Desenvolvedor Bloober Team
Gênero Terror | Puzzle
Lançamento 21 de fevereiro de 2018

Nota **8.0**

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!

COMPRAR NO Google play

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



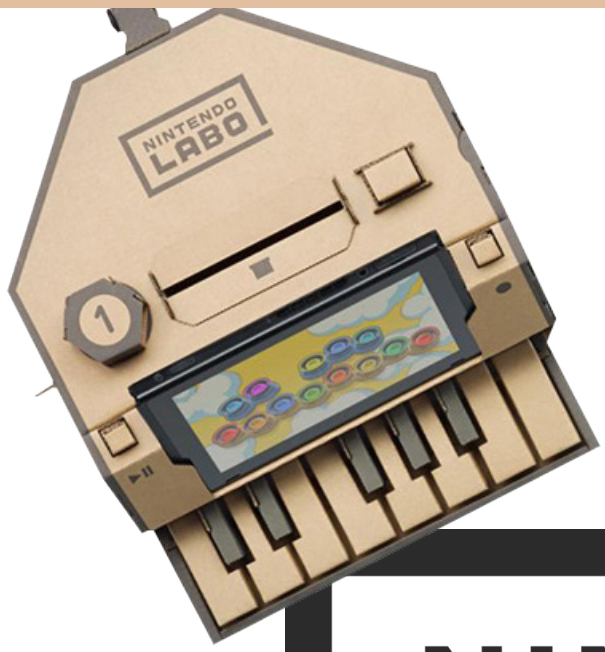
gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se





*por **Renan Rossi***

Revisão: João Paulo Benevides
Diagramação: Guilherme Lima

NINTENDO LABO™



inovações que gostaríamos que se tornassem realidade

União entre papelão e Switch abre uma gama gigantesca de possibilidades divertidas e educativas para o futuro.





A Nintendo surpreendeu a todos no início do ano com o anúncio do **Nintendo Labo**, linha de jogos voltados ao público infantil que farão o Switch interagir das mais variadas formas com objetos feitos de papelão. Mesmo com dois kits oficiais já confirmados para lançamento em 20 de abril (*Variety e Robot*), discussões e especulações não faltam sobre novas ideias que poderiam se adaptar ao produto no futuro.

Em seu vídeo de lançamento vimos o grande trabalho criativo por trás do Labo, com uma série de objetos que irão unir a experiência física e virtual numa única brincadeira, a exemplo de um piano, uma vara de pescar, um manche de avião e até mesmo a adaptação de uma mochila de papelão com barbantes que a ligam aos braços e permitem a reprodução de movimentos na tela da TV, como se realmente fôssemos um robô.

A "magia" está na capacidade de detecção de movimentos e demais funcionalidades dos Joy-Con, utilizadas de modo a trazer a interatividade do Switch aos objetos montáveis. Parte da diversão se encontra justamente na construção desses objetos, fator que tem potencial para unir pais e filhos em todas as fases do processo. Pensando em mais possibilidades, separamos uma lista com dez sugestões que a Nintendo poderia trazer em futuros kits do Labo.



10. Franquias da Nintendo

Uma ideia interessante seria o desenvolvimento de pequenos jogos casuais que interagissem com uma linha de objetos alusivos às franquias da Nintendo. Algo como a montagem de um canhão similar ao utilizado por Samus para jogos de tiro em primeira pessoa, ao estilo *on-rail* (sobre trilhos).

O diferencial estaria no próprio canhão em si, acoplado ao braço com os Joy-Con. Ao girá-lo, os controles poderiam identificar a movimentação e alterar o tipo de tiro do jogador (normal, gelo, plasma e raio, por exemplo). Cada inimigo da série **Metroid** que aparecesse na tela poderia ter fraquezas a determinados tipos de tiro (minha criança interior adoraria ver isso colocado em prática). Outra sugestão muito bem-vinda seriam brincadeiras envolvendo a franquia **WarioWare**.



Já imaginou um canhão interativo da Samus que pudesse ser colocado no braço?

09. Kits de mágica

Lembram-se dos kits de mágica vendidos nos anos 1990 e que faziam a alegria das crianças? O tempo passou, mas muitas delas hoje em dia ainda vislumbram-se quando um parente ou amigo realiza o clássico ato do desaparecimento de algum objeto, ilusões de óptica ou as conhecidas mágicas de baralho.

Adaptar essa ideia ao Nintendo Labo poderia resultar em experiências bem interessantes, desde a montagem dos objetos a serem usados até nas explicações de como as mágicas funcionam através da tela do Switch.



Queremos ver tudo isso funcionando em conjunto com o Switch

Mesmo uma cartola de papelão interativa poderia utilizar a tecnologia dos Joy-Con para números de mágica que envolvessem o desaparecimento de objetos. Ou ainda uma verdadeira ilusão que transportasse objetos da telinha do console para dentro da cartola. E falando em chapéus, aí está uma oportunidade para envolver o personagem Cappy com os coelhos de **Super Mario Odyssey** (Switch, 2017).

08. Teatro de bonecos

Sejam bonecos controlados por cordas ou com o uso de fantoches, o Nintendo Labo teria potencial para se transformar em uma verdadeira oficina de teatro. Ideias já divulgadas, como o carrinho de papelão que anda conforme a vibração dos Joy-Con, poderiam ser facilmente adaptadas a bonecos manipulados à distância com a tela do Switch.

Ao mesclar personagens controlados pelos Joy-Con com outros bonecos controlados manualmente, podemos vislumbrar um grande trabalho teatral em equipe envolvendo histórias do universo Nintendo ou adaptações de contos de fada e lendas populares. Algo do tipo: “Era uma vez um encanador bigodudo de papelão que vivia salvando sua princesa do castelo de um terrível monstro espinhoso”. Facilmente eu sentaria na primeira fila para assistir!



A história de Chapeuzinho Vermelho, os Joy-Con e o Lobo Mau

07. Jogos que estimulem o aprendizado

Revistas que traziam réplicas ou peças de objetos montáveis relacionados a assuntos escolares fizeram muito sucesso no passado. O Nintendo Labo teria uma ótima oportunidade nesse sentido para oferecer conteúdos que auxiliassem no aprendizado de diferentes disciplinas.

Um dinossauro de papelão com tutoriais na tela do Switch que não apenas ensinassem como montá-lo, mas também oferecendo informações sobre o período em que viveram e até mesmo sendo utilizados em pequenos jogos interativos que reproduzissem a realidade da época.



Aguardando ansiosamente pelo Nintendo Labo Tyrannosaurus Kit

O mesmo valeria para réplicas de objetos ou estruturas históricas, como a Esfinge, a Torre Eiffel e também estruturas que simbolizassem conceitos, como fórmulas moleculares montáveis e que apresentassem seus efeitos químicos na tela do console conforme o constituído pelo jogador na estrutura de papelão. Para as disciplinas de exatas ou exercícios de memória, algo ao estilo **Brain Age** (DS, 2005) seria incrível. As possibilidades são praticamente infinitas.

06. Máquina de escrever/ computador

Utilizando uma premissa semelhante à mostrada pela Nintendo com o piano de papelão, seria possível criar caixas que representassem máquinas de escrever ou pequenos computadores totalmente interativos graças aos Joy-Con. No caso da máquina de escrever, a tela do Switch poderia se movimentar lentamente para representar o clássico vai e vem do aparelho, bem como ser adaptada a pequenos jogos já idealizados pela Nintendo no passado.

Em 1991, a empresa lançou **Mario Teaches Typing** para computadores pessoais como uma forma divertida de ensinar digitação às crianças. O próprio **Mario Paint** (SNES, 1992) poderia fazer um retorno triunfal num computador de papelão com jogos voltados à edição de imagens e vídeos, por exemplo.



Jogos educativos da Nintendo no passado poderiam voltar em grande estilo em um kit especial para o Labo

05. Kits musicais

Depois de fazer um piano de papelão tornar-se funcional, o Nintendo Labo tem carta branca para oferecer um kit exclusivo de instrumentos musicais. Todos os tipos deles (cordas, sopro ou percussão) poderiam ser adaptados em instrumentos de papelão, não apenas visando à reprodução de temas de jogos ou canções específicas, mas também com pequenas aulas sobre notas, escalas, acordes e partituras.

Novos conteúdos e aulas seriam disponibilizados periodicamente para baixar no Switch, mantendo um ciclo duradouro. E só de pensar em ver esses instrumentos funcionando, crianças e adultos já ficariam bastante empolgados com os sensores dos Joy-Con simulando baterias e movimentos em trompetes e trombones. Um violão de papelão seria um sonho realizado.



Você está preparado para isso? My body is ready!

04. Ambientação para jogos de tiro

Entre os objetos mais interessantes já mostrados nos vídeos promocionais do Nintendo Labo, podemos identificar uma espécie de arma. Com essa premissa, temos duas sugestões: uma envolvendo a TV e outra o ambiente como um todo.

Desenvolver jogos de tiro em conjunto com a tela da TV remete-nos a clássicos da Nintendo como **Duck Hunt** (NES, 1984). Com os Joy-Con acoplados a uma arma de papelão, seria possível reviver essa experiência em vários tipos de jogos de ação. Que tal um **Wild Guns** (SNES, 1994) com direito a arma e chapéu de cowboy de papelão?



Brincadeiras de tiro ao alvo interativas com as funcionalidades do Switch

Outra opção plausível seria a criação de verdadeiros campos de tiro reais com alvos de papelão espalhados em uma determinada área e com as armas (devidamente acopladas aos Joy-Con) que pudessem disparar projéteis. Seria uma espécie de tiro ao alvo com armas ou arco e flecha. Os sensores dos controles do Switch poderiam calcular aspectos como velocidade e angulação, dando mais realismo à brincadeira.

03. Livros interativos

Em **Yoshi's Story** (N64, 1997), a seleção de fases e o avanço da história eram retratados num tipo de livro interativo. A cada página virada, um mundo novo se formava na tela, semelhante aos livros infantis que moldavam cenários de papel em três dimensões. Com o Nintendo Labo, seria mais que interessante levar esse conceito para ser trabalhado junto ao Switch.

As peças montáveis de papelão simbolizariam os cenários, que mudariam de ambiente a cada página virada. Já os Joy-Con assumiriam o papel de criar efeitos especiais. Fixados numa estrutura acima do livro, eles interpretariam os movimentos da criança com as mãos para interagir com a história na tela do Switch.



Enquanto a criança interage com o livro real, efeitos especiais são simulados no livro virtual na tela do Switch

As gesticulações iriam inserir efeitos de chuva, vento e neve que seriam reconhecidos na versão virtual, esta também com possibilidade de ser exibida na tela da TV e podendo ser admirada por uma pequena plateia. Olha aí uma chance incrível para vermos Paper Mario em ação.

02. Jogos de tabuleiro

Alguém mais pensou em Mario Party? Imaginem um jogo de tabuleiro, primeiramente montado com peças de papelão, e que proporcionasse experiência semelhante à dos títulos lançados para console, só que dessa vez na vida real.

Cenários de tabuleiros existentes na franquia poderiam ser projetados em kits específicos. Os Joy-Con teriam a capacidade de saber a posição exata de cada pino usado pelos jogadores e reproduzir uma versão virtual do jogo na tela do Switch. Ao cair na casa do Bowser, por exemplo, a tela do console (que também poderia ser ligada à TV para melhorar a visibilidade) mostraria a interação com o personagem e seus desafios, além de manter um placar do jogo.



Tabuleiros reais de Mario Party e as interações mais criativas possíveis com os Joy-Con. Que alguém na Nintendo esteja pensando nisso

A linha criativa por trás da coleção dos minigames desenvolvidos em **1-2 Switch** (2017) poderia adaptar-se a minigames característicos da série Mario Party, com ou sem a exigência de estarmos olhando para a TV. E por que não utilizar os Amiibo como os pinos controlados pelo jogador? As reuniões com os amigos e família ganhariam um atrativo e tanto.

01. Troca de experiências em comunidade

Mais que trazer kits com brincadeiras para o Labo, a Nintendo tem a chance de abrir essa possibilidade para qualquer pessoa. Com a criação de uma comunidade on-line, todas as ideias e projetos desenvolvidos ao redor do mundo ganhariam mais abrangência, gerando uma grande troca de experiências que alimentaria a vida do Labo por anos a fio.

Conforme já divulgado pela própria Nintendo, o Labo permitirá o avanço da criatividade e a elaboração de qualquer projeto envolvendo o Switch e as placas de papelão, não se resumindo apenas ao oferecido pela companhia. Uma premissa que popularizará ainda mais o D.I.Y. (faça você mesmo) com a possibilidade dos usuários enviarem vídeos de tutoriais que ensinem a montar cada ideia e mostrar como ela funciona.





Através de um possível Nintendo Toy Channel, os usuários poderiam trocar experiências sobre as suas próprias criações

E você, gostou das sugestões apresentadas ou tem alguma ideia de inovação que o Nintendo Labo poderia oferecer ao público? Não deixe de participar e deixar a sua opinião sobre como o novo projeto da Nintendo pode influenciar o processo de criatividade de crianças e também dos adultos com coração de criança.

por ***Renan Rossi***

Revisão: Luigi Sanatana
Diagramação: Leandro Alves



A REVOLUÇÃO FORA DA CAIXA

O avanço tecnológico na área do entretenimento, tendo hoje os videogames em posição de vanguarda, oferece às pessoas maneiras cada vez mais inovadoras de diversão. O Switch representou um salto enorme nesse sentido ao apresentar um console com características domésticas e portáteis, permitindo experiências de alta qualidade em qualquer lugar. Contudo, a Nintendo quis ir além. Em abril, o console híbrido também assumirá um papel, digamos, mais literal. Ou um papelão, literalmente falando. Intitulado **Nintendo Labo**, o projeto causou uma verdadeira onda de curiosidade.

Desde que foi anunciado, em janeiro, a comunidade gamer se envolve nas mais acaloradas discussões. Dúvidas sobre seu funcionamento, durabilidade e preço, assim como a surpresa de muitos que ficaram maravilhados com seu conceito. De modo simples, o Labo não é uma forma de diversão e entretenimento para todos os aficionados por videogame. A Nintendo deixou claro que a iniciativa é voltada para crianças e adultos com coração de criança, ou seja, o público infantil é o alvo específico, mas os grandalhões também podem brincar se quiserem. Um dos objetivos, inclusive, é mostrar que a brincadeira em conjunto rende horas de diversão e aprendizado.

O PAPELÃO EM NOVO PAPEL

Mas, afinal de contas, o que é o Nintendo Labo? É um brinquedo? É um jogo? Na verdade, são os dois. A proposta é unir real e virtual numa única experiência. Conforme demonstrado pela Nintendo em suas campanhas promocionais, o Labo é uma espécie de oficina de criatividade envolvendo um *software* (o game em si) que é capaz de interagir com os Joy-Con e "dar vida" a objetos montáveis de papelão.





Esses objetos, destacados e montados a partir de placas pré-moldadas do material, possuem encaixes para os Joy-Con que, através de suas diversas funções, como sensores infravermelho ou os sistemas de vibração e movimento, conseguem estabelecer uma conexão a nível de jogo entre o papelão e o Switch. A surpresa foi tão grande que ainda perguntamo-nos como foi possível adaptar as funções do console híbrido, já inovadoras por si só, a algo tão banal quanto um pedaço de papelão. Embora pareça simples imaginar uma brincadeira que envolva o material, é na ideia do Nintendo Labo que reside a criatividade de sua proposta.



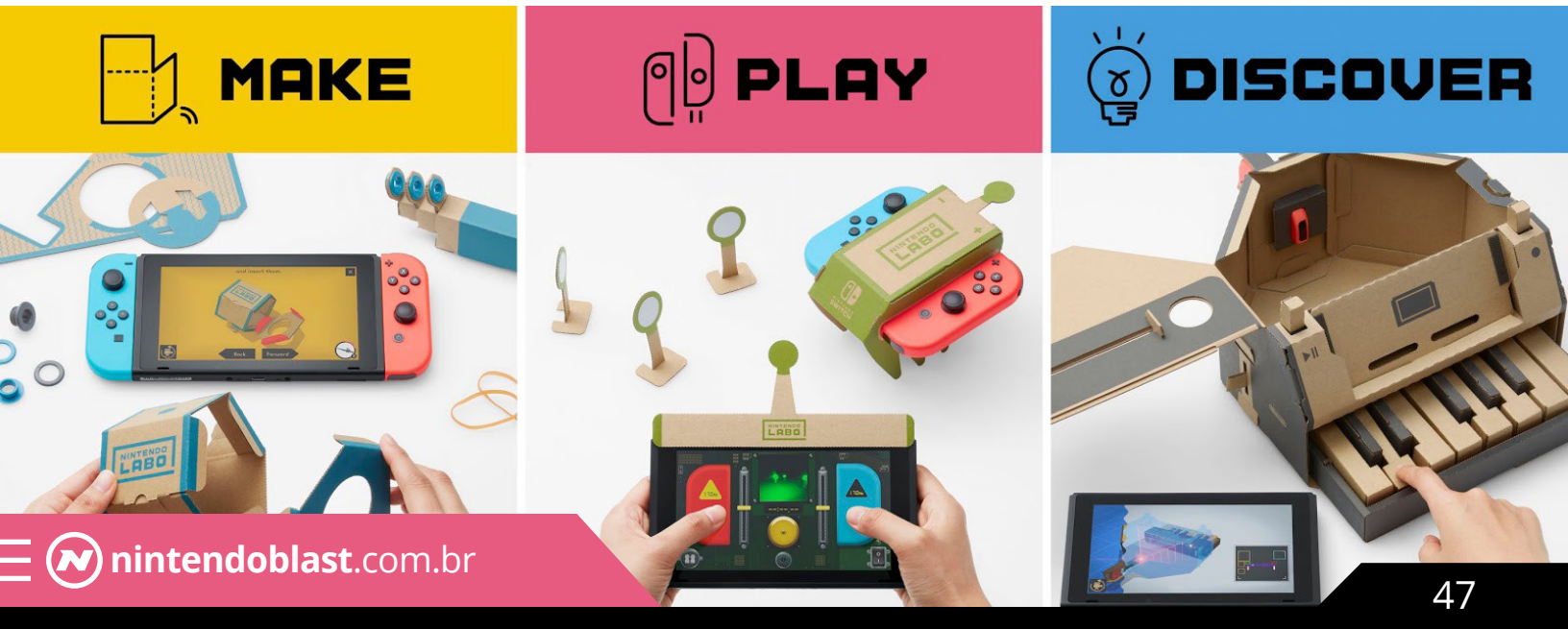
Até então tínhamos o pensamento de que as novas tecnologias nos deixariam cada vez mais conectados aos diversos tipos de aparelhos existentes, inserindo as pessoas, principalmente as crianças, na imersão do mundo virtual a despeito das relações com o mundo real. O Nintendo Labo, no entanto, quebra essa visão e coloca o fator da brincadeira com objetos físicos de volta ao círculo da infância. Um direcionamento claro ao que a própria Nintendo fazia no passado antes de dedicar-se ao mercado de jogos eletrônicos. Durante as décadas de 1960 e 1970, a empresa de Kyoto era uma fabricante de brinquedos.

Por mais que o Switch tenha oferecido uma campanha publicitária inicial voltada aos jovens adultos, a qual obteve sucesso em chamar a atenção desse público, vistos os altos índices de venda e quebras de recorde, a Nintendo ainda busca mostrar que o aparelho híbrido também é um dispositivo para toda a família e que possui as características lúdicas de seus brinquedos do passado.





O papelão não é apenas mais um objeto ou acessório. Trata-se da ponte que liga o Switch ao processo criativo da criança. Videogame e *software* ainda estão presentes, mas sua interação com o jogador acontece na própria realidade, graças aos Joy-Con. Exemplos oferecidos pela Nintendo estampam os conceitos de diversão nos primeiros pacotes anunciados e que chegam às lojas em 20 de abril, com preços entre 70 e 80 dólares. Apesar de preços um pouco salgados, o potencial e a ideia por trás do produto podem justificar seu valor.



MONTE, BRINQUE E DESCUBRA

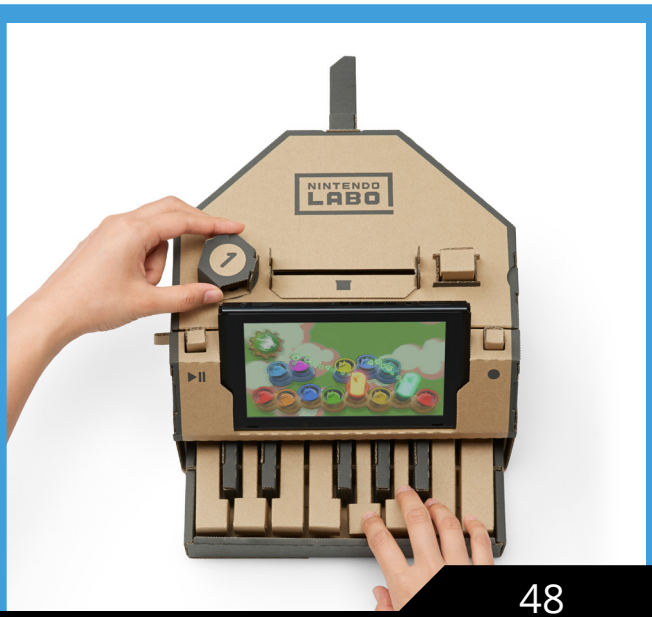


O primeiro deles, ***Variety Kit***, traz uma coletânea de objetos montáveis, denominados Toy-Con, que usam e abusam da tecnologia dos controles do Switch. Um piano, uma vara de pesca, uma casinha e um guidão de motocicleta são alguns dos itens presentes neste pacote. Inicialmente apresentados em placas de papelão, eles devem ser destacados e montados. O próprio *software* que acompanha o kit apresenta um passo a passo da construção, de modo a orientar a criança sobre onde devem ser feitas as dobraduras e encaixes. Parte da diversão se encontra nesta fase, uma vez que há o desenvolvimento do raciocínio e da atenção, assim como acontece nos demais brinquedos educativos. Uma oportunidade incrível para reunir pais e filhos num único objetivo.





Tomando como exemplo o piano, a princípio ele não parece ser muito funcional, isso até encaixarmos o Joy-Con na parte traseira do objeto. Como num passe de mágica, ao iniciarmos o software na tela do Switch, que fica acoplada na frente do piano, as teclas passam a emitir sons quando pressionadas e que nos fazem perguntar como aquilo é possível, já que, aparentemente, não existem conexões entre o papelão e o videogame. É justamente nesse momento que descobrimos os segredos por trás do Nintendo Labo.



A “magia”, neste caso, está no sensor infravermelho do Joy-Con, que consegue captar, por dentro da caixa do piano, a movimentação de cada tecla pressionada e enviar as informações para a tela do Switch, esta que, por sua vez, emite os sons. Explicações sobre o funcionamento dos brinquedos também podem ser acessadas no game que acompanha o pacote, alimentando os sentimentos de descoberta e curiosidade. O jogo ainda traz uma lista de canções para serem tocadas.

Cada Toy-Con utiliza os recursos do Switch de forma específica a fim de proporcionar as mais diversas experiências. Sensores de movimento são a base para os kits de motocicleta e pescaria, assim como o sistema de vibração faz o carrinho de papelão movimentar-se pelo chão. Mini-games ainda são oferecidos para jogar de acordo com o Toy-Con utilizado, o que garante boas horas de diversão, mesmo após a montagem do brinquedo.



O segundo pacote, ***Robot Kit***, apresenta um conceito mais avançado, tanto para sua montagem quanto para a experiência de jogo proporcionada. A complexidade da construção envolve as placas de papelão com barbantes e elásticos que, após montados, criam uma espécie de mochila interativa. Ao encaixar os Joy-Con no capacete de papelão ou nas peças seguradas pelas mãos e ligadas à mochila através dos barbantes, eles executam uma experiência de movimentação que é refletida por um robô gigante na tela da TV.





Ao dar um soco para frente, o controle e os barbantes movimentam as engrenagens dentro da mochila, que calculam a intensidade dos movimentos realizados. Também é possível ligar mais Joy-Con aos pés e à cabeça, o que garante mais realismo para as ações e perspectivas de câmera dentro do jogo. Definitivamente, nunca mais veremos um pedaço de papelão da mesma forma que antes.





E por falar em papelão, as peças são resistentes e de boa qualidade, desenvolvidas já pensando no uso por crianças. Caso alguma delas fique danificada, a própria Nintendo afirmou que o excedente de papelão que sobrar das placas após destacadas pode ser reutilizado para substituição, bastando copiar e recortar a partir do molde original. Outros materiais à base de papelão, como caixas e embalagens, também podem ser reutilizados dessa maneira, fornecendo soluções simples e rápidas por se tratar de um material comum. Ainda não há confirmação se a Nintendo oferecerá no futuro placas de papelão para reposição e se haverá ou não um custo envolvido.

Ao dar um soco para frente, o controle e os barbantes movimentam as engrenagens dentro da mochila, que calculam a intensidade dos movimentos realizados. Também é possível ligar mais Joy-Con aos pés e à cabeça, o que garante mais realismo para as ações e perspectivas de câmera dentro do jogo. Definitivamente, nunca mais veremos um pedaço de papelão da mesma forma que antes.

E por falar em papelão, as peças são resistentes e de boa qualidade, desenvolvidas já pensando no uso por crianças. Caso alguma delas fique danificada, a própria Nintendo afirmou que o excedente de papelão que sobrar das placas após destacadas pode ser reutilizado para substituição, bastando copiar e recortar a partir do molde original. Outros materiais à base de papelão, como caixas e embalagens, também podem ser reutilizados dessa maneira, fornecendo soluções simples e rápidas por se tratar de um material comum. Ainda não há confirmação se a Nintendo oferecerá no futuro placas de papelão para reposição e se haverá ou não um custo envolvido.

FORA DA CAIXA

Nos últimos anos, houve um alto crescimento na divulgação de ações envolvendo a política do faça você mesmo (D.I.Y.), principalmente aquelas que tratam de artigos de decoração, reutilização de materiais recicláveis ou o reaproveitamento de peças que até então não teriam mais utilidade. Ao utilizar o papelão como base para a construção de brinquedos, a Nintendo oferece uma gama gigantesca de possibilidades e acesso fácil à interação com o Labo.

É difícil acreditar que um material tão facilmente descartável agora constitui uma ideia "fora da caixa" que o coloca num papel de destaque. Além da facilidade de acesso, o papelão pode ser utilizado com o Labo de maneiras que podem extrapolar o que a Nintendo já divulgou com seus dois primeiros kits e permitir o pleno processo de criatividade das crianças.





Um passo já foi dado pela casa de Mario nessa direção através do ***Toy-Con Garage Mode***, uma proposta que oferece novas maneiras de interagir com os Toy-Con e que permite experiências únicas misturando os conceitos dos brinquedos já existentes. Um exemplo disso seria o uso da vara de pescar para movimentar o carrinho de papelão.

Também é possível incluir *nodes* (nódulos) para criar efeitos de entrada e saída, como botões para ações extras ou reações extras, que incluem elementos sonoros e vibração. A ideia é encorajar as crianças a testar as mais variadas formas de interação com os Toy-Con e demais pacotes que podem surgir no futuro. Ou até mesmo usá-los em conjunto com projetos de papelão desenvolvidos pelos próprios usuários a partir de outras peças do material.



O potencial do Nintendo Labo pode inclusive levar toda essa diversão e descoberta para a área educativa. Nada impede que tenhamos kits específicos que possam auxiliar as crianças na aprendizagem escolar. Ou adaptar pacotes específicos que atuem em conjunto a franquias como **Paper Mario** e **Yoshi**, por exemplo, que já são conhecidas por artes visuais baseadas em cenários de pano ou papel.

Com o Nintendo Labo, o Switch alcança novas formas de entretenimento que resgatam conceitos de brincadeira, descoberta e aprendizado unindo o real e o virtual. É uma ideia que nos faz pensar fora da caixa do mercado atual de games e abre nossos olhos para o diferente. Ainda é cedo para dizer se a investida da Nintendo será um grande sucesso ou não, mas sua proposta chamou a atenção de muita gente ao oferecer novas maneiras de se divertir com os videogames e proporcionar às empresas do ramo um novo papel a desempenhar quando o assunto é diversão.





por ***Gilson Peres***

Revisão: João Pedro Boaventura
Diagramação: Leonardo Villas

A Nintendo e seu mar de periféricos!

A Nintendo sempre foi conhecida por “pensar fora da caixa” (sem trocadilhos com o recente anúncio do Labo). Com isso, resolvemos relembrar um pouco o trajeto dos consoles de mesa da empresa, repassando todos os complementos muito criativos que ela já fez para seus videogames. Vem com a gente nessa viagem no tempo!

Uma das marcas da Big N é o carisma de seus personagens e jogos. Figuras incrivelmente icônicas como Mario, Link, Donkey Kong e Kirby ganharam o mundo através dos consoles da Nintendo. Entretanto, não é só por seus personagens que a empresa faz a diferença na indústria. Seus periféricos, desde sempre, marcaram presença aumentando e melhorando o nível de imersão da experiência dos jogadores. Seja jogando Game Boy no Nintendo 64, usando uma das mil extensões de controle feitas para o Wii ou então brincando com o icônico R.O.B. no NES, os periféricos da empresa merecem ser lembrados.

Sistema de Entretenimento Nintendo



Quem não viveu a época, pode não saber. Mas o lançamento do NES foi bombástico seja por conta do sucesso estrondoso, seja por ser o lançamento da própria Nintendo no mercado de consoles de mesa ou seja pela relevância que este lançamento teve na história da indústria de games como um todo. Mas, para além de tudo isso, temos um elemento muito importante para falar sobre este lançamento: **R.O.B.**

O *Robotic Operating Buddy* era uma opção para "segundo jogador" que vinha com as primeiras edições de luxo do NES vendidos nos EUA. A verdade é que ele não fez muito sucesso por conta da baixíssima quantidade de jogos que eram compatíveis com ele. Entretanto, o robozinho era muito simpático e acabou virando um personagem de fato da empresa, passando a ser, inclusive, um dos personagens presentes nos últimos Super Smash Bros. Além disso, é uma peça altamente valiosa para colecionadores de jogos antigos.



Ainda no NES tivemos a icônica **Nintendo Zapper** que também vinha na edição de luxo do console. Própria para jogos de tiro e provavelmente um dos gêneros de periféricos mais populares até hoje para todas as plataformas, essa pistola ficou muito popular na época principalmente com seu uso em jogos como **Duck Hunt** (Multi). Fora isso, tivemos mais outros vários periféricos não tão memoráveis assim para o NES, produzidos pela própria Nintendo ou por terceirizadas como a Mattel.

A luva do poder!



Outro periférico muito memorável do NES foi a Power Glove. Produzida pela Mattel e comercializada pela Big N, essa foi uma luva-controle bem bizarra e cara, que acabou ganhando fama principalmente por sua estranheza. A luva foi o primeiro pontapé para uma espécie de captação de movimento que futuramente surgiu na indústria, permitindo que o jogador movesse o braço e os dedos ao comandar a ação de determinados jogos.

A Power Glove teve um pouco mais de portabilidade para jogos do que os demais acessórios do NES, mas mesmo assim não fez muito sucesso. Seu alto custo e controles complexos foram dois dos motivos para isso. Claro que depois vieram mais alguns periféricos curiosos, como o adaptador para quatro controles no NES e até um óculos 3D! Quem diria!

O Super Nintendo e suas inovações



O Super Nintendo foi absurdamente popular, principalmente aqui no Brasil. Com pérolas como **Super Mario World** e **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, não é de se espantar que o console tenha feito sucesso além do resto de uma biblioteca imensa de jogos para a época. Nessa época, os periféricos não ficaram muito famosos principalmente por conta do seu alto preço aqui no Brasil. Mas sem dúvida tivemos algumas pérolas muito interessantes e raríssimas hoje em dia para o console.

Vocês podem não imaginar, mas o Super Nintendo tinha um mouse de computador próprio para ele! É isso mesmo! Batizado de **Super NES Mouse**, o periférico era de uso obrigatório para games como **Doom, Mario & Wario** e **Mario Paint.** Além disso, ele também funcionava em outros games de modo opcional como, por exemplo, o primeiro **Jurassic Park**.Além disso temos também a **Super Scope**, uma clara evolução da antiga Zapper, agora para o SNES. Com o formato de uma bazuca e funcionando sem fios, o periférico era tecnologia de ponta na época e, consequentemente, absurdamente caro.



Além de usar um mouse e atirar nos amigos, você poderia também jogar Game Boy através do seu SNES. Isso com o periférico **Super Game Boy**, um dos mais populares. Alguns games, inclusive, tinham até suporte para cores caso fossem ligados nessa peça.



Acha isso sensacional? Agora imagine que no Japão eles tinham o **Satellaview**, um modem de internet do tamanho do SNES em que o aparelho era encaixado sobre e permitia ao jogador acessar a grande rede pelo videogame. Inovador? Para 1995, com certeza era.

Um passo para o futuro em 64 bits

Em 1996 chegava às lojas um dos consoles mais lembrados da história, principalmente por conta de seu controle e de seus jogos. O Nintendo 64 deu o que falar na época. Mesmo que ainda com a tecnologia considerada ultrapassada dos cartuchos, o console fez um relativo sucesso e entrou para a história com títulos como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e **007 Goldeneye**.





Nota-se que seu controle multicolorido “para três mãos” e a possibilidade de multiplayer para quatro jogadores sem adaptadores não foram as únicas inovações do console. Alguns de seus periféricos transformaram a indústria, sendo que utilizamos as melhorias de suas tecnologias até hoje. Um bom exemplo disso é o **Rumble Pack**, o adaptador que funcionava com duas pilhas AAA que era ligado na parte de baixo do controle, tornando-o o primeiro controle com vibração.

Além disso, uma versão melhorada do adaptador de cartuchos de Game Boy foi lançada, o **Transfer Pak**. Este também era ligado na mesma entrada do Rumble e servia para jogar games de Game Boy e Game Boy Color no N64. Jogos como Pokémon Stadium e Mario Tennis tinham ótimas funcionalidades para o periférico, permitindo uma interação entre títulos de ambas plataformas.



No entanto além dos periféricos oficiais da Nintendo, muita aparelhagem de terceirizadas foi produzida para o 64, incluindo aí até um Bio Sensor para aferir batimentos cardíacos e um microfone para conversar com o Pikachu em **Hey You! Pikachu!.**

Primeira atualização de console?

Em 1999, a Nintendo lançou juntamente com o jogo Donkey Kong 64 um periférico que pode ser considerado como uma das primeiras atualizações de console. Esse era o Expansor Pak, uma peça que era encaixada no próprio console e dava a ele 4 megas de memória extra. Isso fazia com que jogos mais pesados pudessem ser processados pelo aparelho sem riscos de queimar ou simplesmente não rodar o jogo. Alguns dos títulos mais memoráveis do console precisavam dessa peça, como, por exemplo, The Legend of Zelda - Majora's Mask, Excitebike 64 e Perfect Dark.





Periféricos ao cubo



Em 2001, recebemos o console mais quadrado que a Nintendo já fez. Com seus altos e baixos, quem jogou gosta do GameCube, mesmo que admita que o PlayStation 2 tinha seus acertos a mais na época. Indo numa direção muito parecida com a do 64, o GC teve uma enxurrada de periféricos bem interessantes. Já de cara podemos citar o **WaveBird**, um controle relativamente caro que funcionava a bateria. Ele foi o primeiro controle de videogame sem fio produzido oficialmente pela mesma empresa que fazia o console.



Para os amantes de portáteis tivemos dois periféricos básicos. O **Game Boy Player** que permitia jogar qualquer jogo de qualquer Game Boy (clássico, color ou advance) no GameCube, seja com um controle de Cube ou usando o próprio Game Boy Advance. Já o **Nintendo GameCube-Game Boy Advance Cable** servia para conectar determinados jogos de GBA com suporte a eles no Cubo, como, por exemplo, entre os games de **Pokémon Ruby/Sapphire** e o pouco jogado **Pokémon Colosseum**.



No GameCube ainda tínhamos os impopulares tambores **DK Bongos**, que serviram única e exclusivamente para os jogos de Donkey Kong para o console. Isso sem falar do microfone que também servia para os games **Mario Party** 6 e 7 para alguns comandos pré-estabelecidos e também um tapete de dança com quatro botões, que servia para o **Dance Dance Revolution: Mario Mix**.





Uma tonelada de periféricos para o Wii



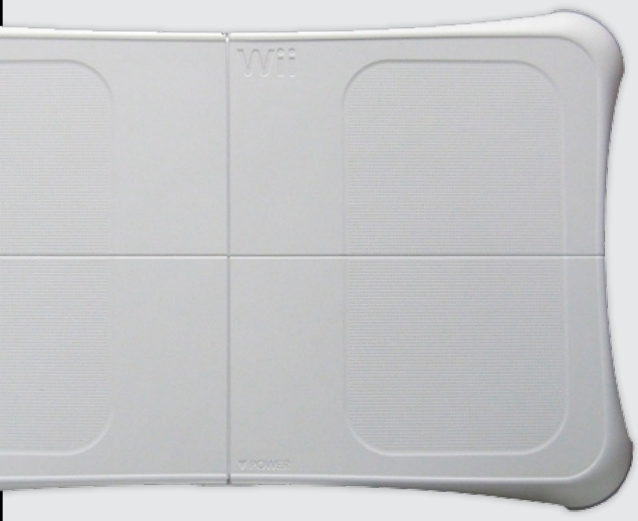
Chegamos então em 2006, quando finalmente foi lançado o console até então conhecido como Nintendo Revolution. O **Wii** recebeu uma tonelada de periféricos e muitos deles nem cabe serem citados por conta de servirem unicamente como apelo estético. Um exemplo disso são os combos de raquete, taco de golfe, bastão de beisebol e tantos outros elementos que só serviam como extensão do **Wii Remote.**



No entanto, entre tantos modelos diferentes, temos algumas pérolas que merecem ser citadas. Primeiramente, essa quantidade imensa de periféricos muito se deve ao fato da versatilidade do próprio Wii. Com vários modelos de controles diferentes, como o **Wii Classic Controller,** o **Wii Arcade Controller** e a retrocompatibilidade com os controles de GameCube, o console já possuía uma variedade incrível de diferentes modos de jogar, somente com as possibilidades de controladores que poderiam ser plugados nele.



Para além disso, temos o **Motion Plus**, uma extensão sensacional do controle de movimento do Wii Remote, que afinava ainda mais a precisão dos seus sensores. Assim como o **Expansor Pak** do Nintendo 64, ele servia como uma espécie de atualização ou melhoria do console. Tal como o expansor do seu “avô”, alguns jogos só



funcionavam com ele como o **The Legend of Zelda: Skyward Sword** e o **Wii Sports Resort.** Por fim, temos no Wii também a famosa **Wii Balance Board**. Lançada em 2007, a balança tinha sensores de pressão que permitiam ao jogador fazer várias atividades físicas. Os movimentos captados por ela envolviam cabecear bolas virtuais, fazer ioga, esquiar, surfar, correr e vários outros. Até um equivalente ao Bio Sensor lá do 64 foi pensado, mas nem sequer foi lançado, caindo no esquecimento.

Utilidades e continuidades



Em 2012 tivemos o lançamento do primeiro console da 8ª geração, o **Wii U**. Com um lançamento conturbado e algumas confusões envolvidas, o aparelho foi um dos menos rentáveis da história da Big N, mas isso não o impediu de ser um ótimo videogame. Com o seu controle principal dotado de uma tela tátil e cheio de sensores de movimento e até mesmo um microfone, muitos pensavam que o recurso era um periférico por si só, e não o principal conceito do console.



Mas indo direto para os seus add-ons, um elemento interessante no Wii U foi a completa continuidade de uso de todos os periféricos do Wii. Desde o próprio Wii Remote, passando por suas extensões e incluindo até a balança do Wii Fit, tudo era compatível com o Wii U. Além disso, um adaptador para controles de GameCube também foi lançado junto com o elogiadíssimo **Super Smash Bros. for Wii U**.



Propriamente, do console tivemos o **Wii U Pro Controller**, um controle mais voltado pro público gamer tradicional com uma ergonomia que lembrava um pouco a dos controles de Xbox e PlayStation. Além disso, um microfone e um controle de GameCube temático foram lançados, junto com diversos Wii Remotes novos já com o Motion Plus embutido. Por fim, tivemos uma tonelada de periféricos úteis para o GamePad em si, como suportes, baterias mais potentes, películas de proteção, capas para o próprio controle e até borrachas para proteger suas alavancas analógicas. Sem dúvidas, o GamePad foi o principal astro do Wii U.

Apelando para o colecionismo

Uma linha que pode ser considerada um dos periféricos mais bem sucedidos da Nintendo até agora são os Amiibo. Estas figuras colecionáveis chamaram muita atenção quando foram anunciadas pela primeira vez, ainda em 2014. Pegando um pouco da onda da franquia Skylanders e Disney Infinity, a Big N resolveu inovar mais uma vez trazendo miniaturas que, ao contrário das outras, davam conteúdos adicionais para diferentes jogos de uma vez.

A ideia deu tão certo que os Amiibos venderam mais do que o próprio Wii U. Além disso, foram continuados para o 3DS e também para o Nintendo Switch. Com tais figuras chegando até de terceirizadas, como o anunciado Amiibo de Dark Souls, não há indícios de que essa coleção se encerrará tão cedo.



Fazendo literalmente um papelão!



Finalmente chegamos ao recente ano de 2017, quando o primeiro console híbrido foi lançado. O **Nintendo Switch** é o primo rico do Wii U: herdou a característica principal do irmão mais velho, seu controle com tela, mas agora com a qualidade de um console portátil que pode ser ligado sem nenhum problema ou complicação em sua televisão full HD. Só com essa funcionalidade e com os simpáticos **Joy Con**, o console já fez o maior alvoroço e seu sucesso até então é inquestionável.



Sobre periféricos, a Nintendo já lançou o **Switch Pro Controller** praticamente junto com o console, além dos Joy Con adicionais. Contudo, o grupo de periféricos que mais surpreendeu até então foi o **Labo** (que também estampa a capa dessa edição). Usar folhas pré-moldadas de papelão para construir estruturas complexas que possuem alto grau de interação com o próprio Switch é, sem dúvidas, algo arriscado, inovador e muito criativo. Ou seja, algo bem no sentido que a Nintendo sempre trabalhou com seus periféricos até aqui.



O que mais pode vir por aí?

O futuro é muito incerto quando tentamos imaginar os próximos passos da Nintendo. Depois de inovar tantas vezes e, inclusive, criar ótimas tendências na indústria como os controles com vibração, sensores de movimento e, agora, a hibridização de consoles, tudo é uma incógnita quando se trata de suas ideias, até por conta de seus fracassos também: não podemos dizer que a interação entre consoles e portáteis foi lucrativa, assim como os tambores de Donkey Kong e o microfone de Pikachu.

Sobre o Labo, é impossível prever a sua repercussão. Podemos estar a frente de um dos maiores e mais criativos projetos da Big N, passível de criar um novo nicho na indústria, ou simplesmente presenciando seu maior fiasco. Seja de um jeito ou de outro, não podemos negar que a Nintendo, desde sempre, teve coragem de se arriscar. E se temos uma indústria tão gigantesca e lucrativa de games atualmente, devemos um pouco disso ao NES e seus periféricos que fizeram os videogames perderem um pouco a imagem manchada dos arcades para serem algo mais, algo maior. Vamos ver quais serão os próximos passos a serem tomados.





Os guardiões das ilhas de Alola — Parte 2

por **Robson Júnior**

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Leandro Alves



Ao longo de 2016, a coluna Pokémon Blast da revista contou com uma série de matérias em comemoração aos 20 anos da franquia. Os textos exploraram a essência das regiões Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh, Unova e Kalos — seus Pokémon lendários e míticos. Dois anos depois, com a sétima geração consolidada, parece ser um bom momento para falar sobre os monstrinhos que simbolizam a região de Alola.

Continuaremos com a família evolutiva dos lendários que estampam as capas de **Pokémon Sun** e **Pokémon Moon**. Cosmog evolui para Cosmoem no nível 43, o qual evolui no nível 53 para Solgaleo ou Lunala de acordo com a versão na qual o jogador o obtém. Nos jogos da sétima geração, Cosmog aparece frequentemente — apelidado de Nebby por Lillie, esse Pokémon tem um papel importante no desenrolar da história principal.

Cosmog



O que a Pokédex tem a dizer?

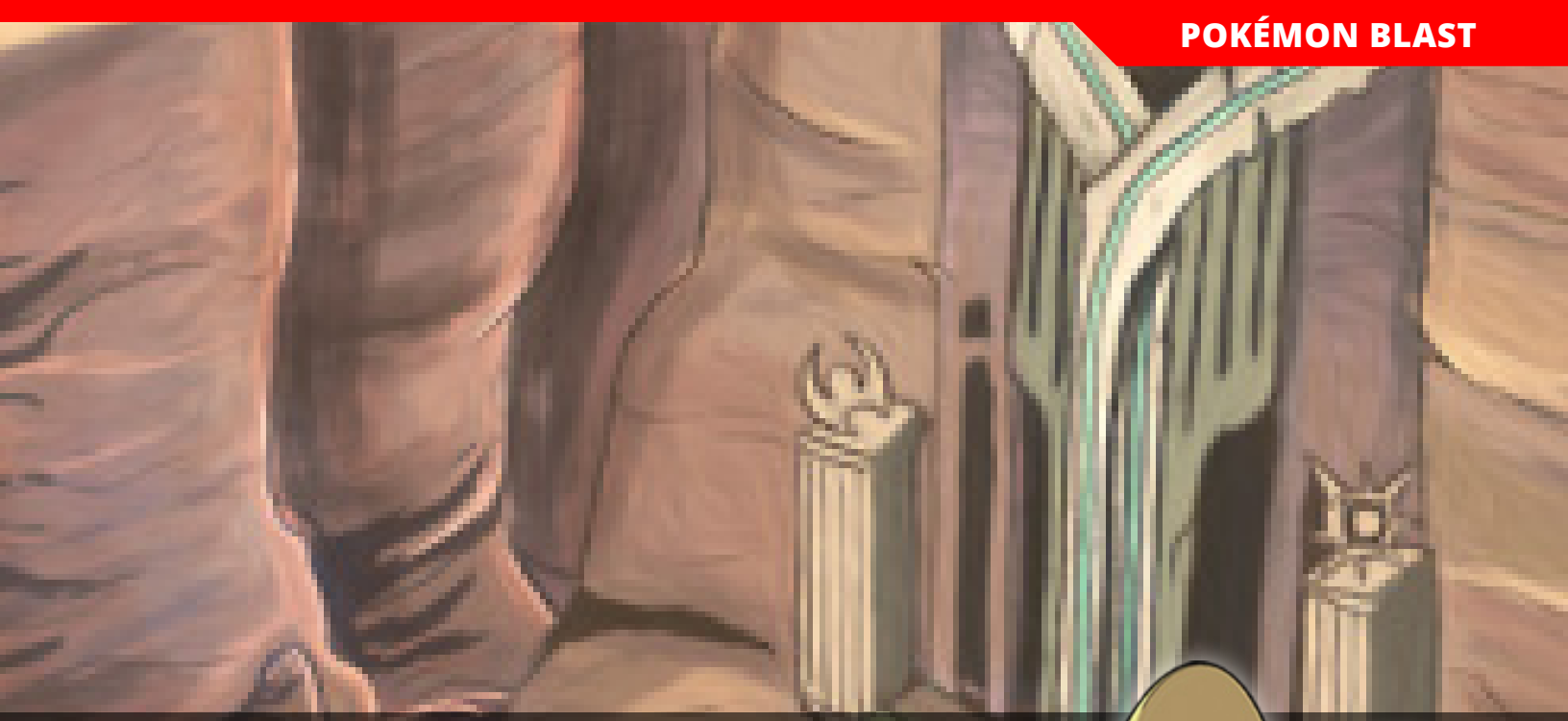
O filho das estrelas, como costumava ser conhecido, é um Pokémon de corpo gasoso, bastante leve e frágil. Cresce lentamente à medida que coleta poeira da atmosfera e, quando se encontra em situações complicadas, teleporta-se para um lugar seguro.

Onde encontrá-lo?

No pós-jogo de **Pokémon Sun**, **Moon**, **Ultra Sun** e **Ultra Moon**, um Cosmog nível 5 pode ser obtido ao atravessar o Ultra Wormhole localizado no Altar of the Sunne (**Sun** e **Ultra Sun**) ou no Altar of the Moone (**Moon** e **Ultra Moon**).





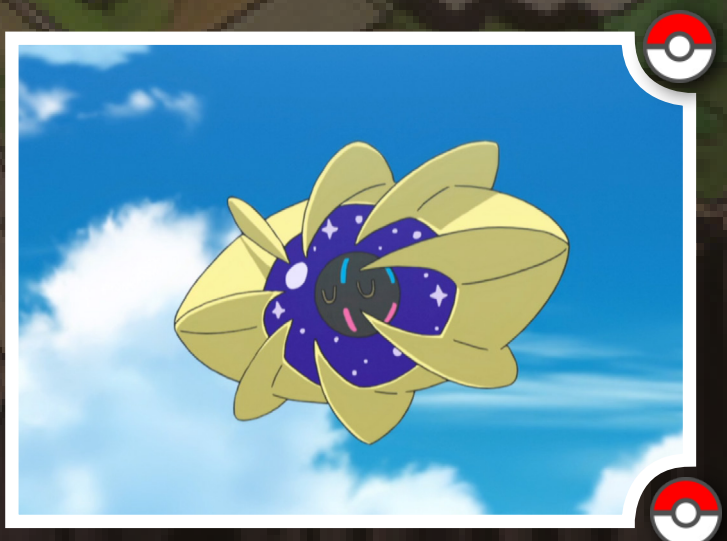


Cosmoem



O que a Pokédex tem a dizer?
Cosmoem está o tempo todo completamente parado. Seu corpo cresce ao absorver luz e está envolvido por um rígido casulo dourado. Na antiguidade, o rei à frente de Alola costumava chamá-lo de casulo das estrelas e construiu um altar em sua homenagem.

Onde encontrá-lo?
Cosmoem só pode ser obtido em **Sun**, **Moon**, **Ultra Sun** e **Ultra Moon** evoluindo Cosmog.









Solgaleo

O que a Pokédex tem a dizer?

"A besta que devora o sol" viaja para outros mundos quando ativa seu terceiro olho. Seu corpo irradia uma luz tão intensa que pode deixar até a noite mais escura parecendo pleno meio-dia. Embora não tenha gênero, é considerado a evolução masculina de Cosmog. Consegue abrir Ultra Wormholes, que atraem outras formas de vida e energia de outros mundos.

Quando usa Sunsteel Strike, seu golpe de assinatura, ou o Z-Move associado (Searing Sunraze Smash), Solgaleo entra temporariamente na sua fase Radiant Sun.

Onde encontrá-lo?

É obtido com o desenrolar da história em **Pokémon Sun** e **Ultra Sun**; nos outros jogos da sétima geração, é necessário trocar.







Lunala

O que a Pokédex tem a dizer?

Devora a luz, sendo capaz de eliminar completamente o brilho do dia ao invocar a escuridão da noite. Em registros antigos, era conhecido como “a besta que invoca a lua”. Assim como Solgaleo, Lunala não tem gênero, mas é considerado a evolução feminina de Cosmog e consegue abrir Ultra Wormholes.

Lunala também apresenta uma fase alternativa — Full Moon —, que é ativada quando faz uso dos movimentos Moongeist Beam ou o Z-Move Menacing Moonraze Maelstrom.

Onde encontrá-lo?

É obtido com o desenrolar da história em **Pokémon Moon** e **Ultra Moon**; nos demais jogos da sétima geração, é necessário trocar.

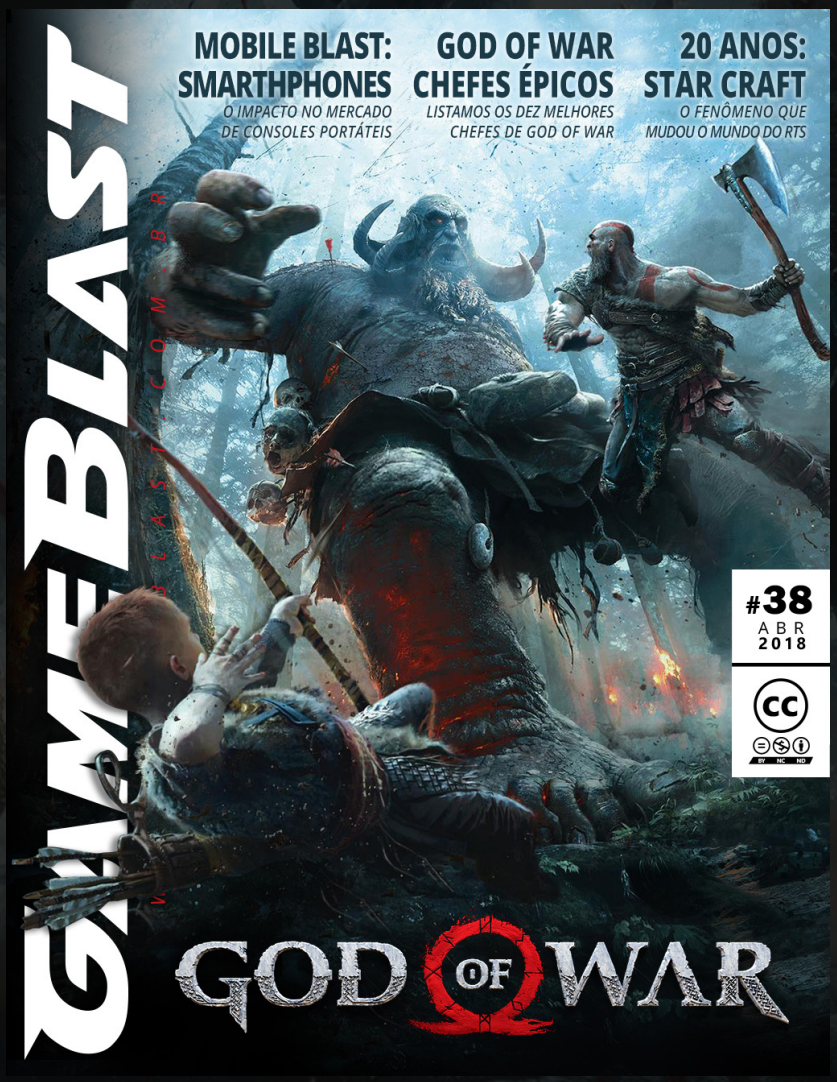




Leia as outras matérias sobre os monstrinhos míticos e lendários de cada região do mundo Pokémon nas edições 80 a 85 e 101 da Revista Nintendo Blast!

Revista GameBlast 38

Neste mês de Abril, a revista GameBlast inicia uma nova história com o assassino de deuses em God of War.



Além disso, trazemos a prévia de Detroit: Become Human e embarcamos em Sea of Thieves com uma análise muito bacana e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista