

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM



#71
SET
2015



SUPER MARIO MAKER™



ANIMAL CROSSING
HAPPY HOME DESIGNER (3DS)

30 ANOS DE MARIO
CELEBRANDO O ANIVERSÁRIO



Construindo um ícone

Nascido em cartuchos que jogávamos num tempo pré-smartphone, Mario ganhou power-ups, explorou novos gêneros e passou de fase até os dias de hoje, em que podemos construir e reconstruir o universo do bigodudo à vontade com Super Mario Maker. Nessa edição, trazemos tudo sobre essa incrível proposta de “faça você mesmo” da Nintendo, além de comemorarmos com muita nostalgia os 30 anos de Mario. Você ainda confere Animal Crossing: Happy Home Designer, Splatoon e muito mais! – **Rafael Neves**


CARTAS

N-Blast Responde

04

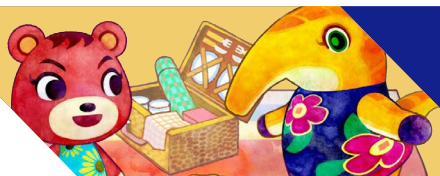
BLAST FROM JAPAN

Mario Artist

08

PRÉVIA

 Super Mario
Maker (WiiU)

14

PRÉVIA

 Animal Crossing: Happy
Home Designer (3DS)

25

ESPECIAL

 Celebração: 30 anos de
Super Mario Bros.

31

TOP 10

Splatoon DLCs

43

PLUG & BLAST

Mario Paint

49
EXPECTATIVAS

Nintendo NX


**NINTENDO
BLAST**
**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Gabriel Vlatkovic
Italo Chianca
João Pedro Meireles

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Gabriel Leles

REDAÇÃO
Leandro Rizzardi
Rafael Neves
Roberto Rezende
Tiffany B. Silva
Vinícius Veloso

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Gabriel Leles
Italo Lourenço
Maria Rita
Tiffany B. Silva

CAPA
Felipe Araújo

Nintendo NX

HQ Blast

"Mario: 29 + 1UP" por Nivaldo Wesley



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: Breno Madureira

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, prove sua inteligência e majestosidade mais uma vez, o que raios aconteceu entre Mega Man e Mega Man X? Eu já vi vídeos do Youtube e até a teoria do Gameblast, mas ainda não me convenci, então prove que você é mais inteligente do que o alfacinho em resolver puzzles e nos ilumine com a resposta!
charinzardon e o hiaton em Mega Man



Se você pesquisou tanto quanto diz e leu sobre a **teoria do GameBlast**, deve saber que os únicos detalhes da conexão entre as duas séries que foram revelados oficialmente pela Capcom é que, em um determinado momento, o Dr. Light criou um novo robô para proteger o mundo, chamado X, mas por medo de que este se tornasse

violento, o deixou trancado em uma cápsula, que só seria aberta em caso de emergência. Enquanto isso, o rival Dr. Wily também criou um super robô, chamado Zero, sendo que este sim acabou se tornando violento, rebelando-se contra o próprio criador. A maior dúvida que permanece é o que aconteceu com os heróis da série original: Mega Man, Proto Man, Rush, Roll, Bass, etc. Muitos defendem a hipótese de que Zero destruiu todos eles enquanto ele ainda era mau, mas o próprio criador da série, Keiji Inafune, já refutou essa teoria, dizendo que o Zero não seria capaz disso.

Então, o que realmente aconteceu? Felizmente, graças à minha sabedoria infinita, eu tenho a resposta!

O que acontece é que em determinado momento, o Dr. Light percebeu que o Mega Man original estava muito desatualizado.

Principalmente depois dos eventos de MM 10...



...no qual houve a epidemia de vírus entre os robôs -, o bom doutor chegou à conclusão de que o sistema do Mega estava muito vulnerável às novas ameaças tecnológicas. Portanto, ele decidiu atualizar o sistema operacional do Mega Man. Contudo, o Dr. Light estava passando por uma situação financeira complicada e não quis gastar dinheiro comprando a versão oficial do novo sistema operacional, optando assim - muito ingenuamente - adquirir uma versão alternativa pirata.

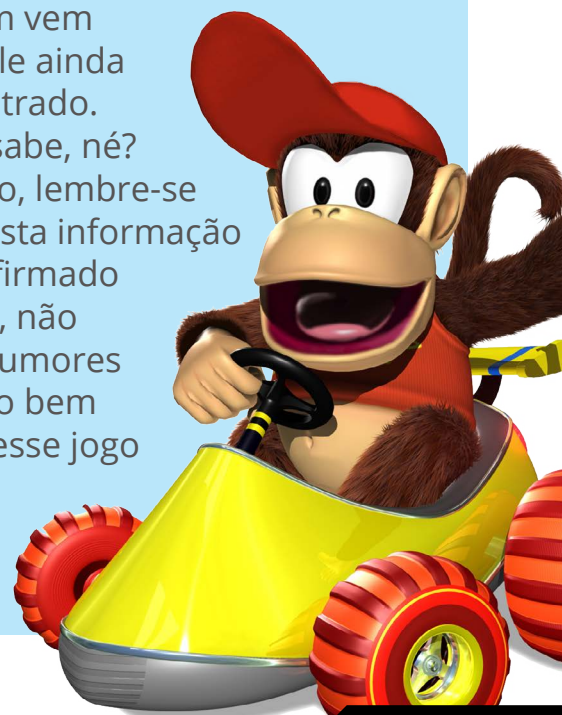
No começo tudo parecia correr às mil maravilhas, o Mega Man estava atualizado e mais forte do que nunca. Mas logo começaram a aparecer os problemas: o Mega começou a travar, ficar lento, o seu sistema de busca parecia não funcionar corretamente (passando a levá-lo para cassinos e casas noturnas ao invés dos locais desejados) e, o pior de tudo, toda vez que era ligado, uma mensagem chatíssima era reproduzida dizendo que o Mega Man "podia ter sido vítima de falsificação de software" e a sua armadura alterada para uma cor preta totalmente sem graça. O Dr. Light tentou formatá-lo algumas vezes, mas o estrago parecia ter sido realmente sério. Assim, ele decidiu encostá-lo de vez e partir para um modelo novo, o X.

Pedra pedrerosa, ouvi algo a respeito de Diddy Kong Racing 2 para Wii U, você tem alguma novidade para me informar?

Ganon (querendo correr com Diddy)



Sim, há um tempo começaram a circular algumas fofocas sobre Diddy Kong Racing 2, que estaria sendo desenvolvida pela Retro Studios. Inicialmente diziam que o jogo - assim como Super Smash Bros. - teria versões pra Wii U e 3DS, mas fofocas mais recentes dizem que o projeto foi movido para o futuro console da Nintendo, por enquanto chamado de NX e que ambos (jogo e console) seriam lançados em 2016. Tudo isso até que faz sentido... a Retro tem estado quieta ultimamente, pelo qual imaginamos que estejam trabalhando em algum projeto não anunciado. E eles foram os responsáveis pelos jogos mais novos da série Donkey Kong e deram uma mão para a Nintendo em Mario Kart 7 (3DS), então faz sentido que eles fossem os responsáveis pelo novo jogo de corrida da série. Também é sensato acreditar na decisão de mover para o novo console, já que seria um excelente jogo para acompanhar o lançamento. O que ainda é um pouco mais difícil de acreditar é que o NX vá ser lançado no ano quem vem sendo que ele ainda nem foi mostrado. Mas, quem sabe, né? Em todo caso, lembre-se que nada desta informação toda foi confirmado oficialmente, não passam de rumores e pode muito bem acontecer desse jogo nem sequer existir de verdade



Pedra, com o cancelamento oficial de Project Cars pro Wii U, o que vai acontecer com a galera que ajudou no Kickstarter e pretendia comprar pro Wii u? Isso seria crime, né? estou louco pra ver aquele presidente deles preso :p

Anônimo "Projeto Fail" da Silva



Bom, por mais sacanagem que tenha sido o **cancelamento do Project CARS** pro Wii U, é necessário esclarecer algumas coisas. Primeiramente, o jogo não foi fundado pelo Kickstarter, mas sim por um portal criado pela própria empresa Slightly Mad Studios, chamada World of Mass Development, ou WMD. Além disso, com os recentes acontecimentos relacionados ao Wii U, a empresa logo se justificou dizendo que durante a fase de arrecadamento de fundos, a única plataforma com a que eles se haviam comprometido era o PC. Os arrecadamentos se encerraram em 2013 e foi só depois disso que a possibilidade de levar o jogos para consoles surgiu. A empresa também afirmou que a versão de Wii U sempre havia sido um "talvez" e não uma garantia. Sendo assim, eles não descumpriram nenhuma promessa ao cancelar a versão e, portanto, não podem ser processados por isso.

Tudo isso pode ser verdade, mas não torna a situação menos desagradável para os donos de Wii U que esperavam poder jogar esse jogo.

Afinal, para um "talvez", eles criaram **muita expectativa** para a versão de Wii U, por muito tempo dizendo que estava caminhando muito bem. Enfim... com a atual situação do apoio third-party ao console da Nintendo, essa decisão infelizmente não surpreende tanto...

Pedra, Akira Toriyama fez o design de Dragon Quest e Chrono Trigger? Ele também fez design de mais algum jogo? Em memória ao Satoru Iwata, que jogos ele fez? você conhece o pedro Rosenfeld?

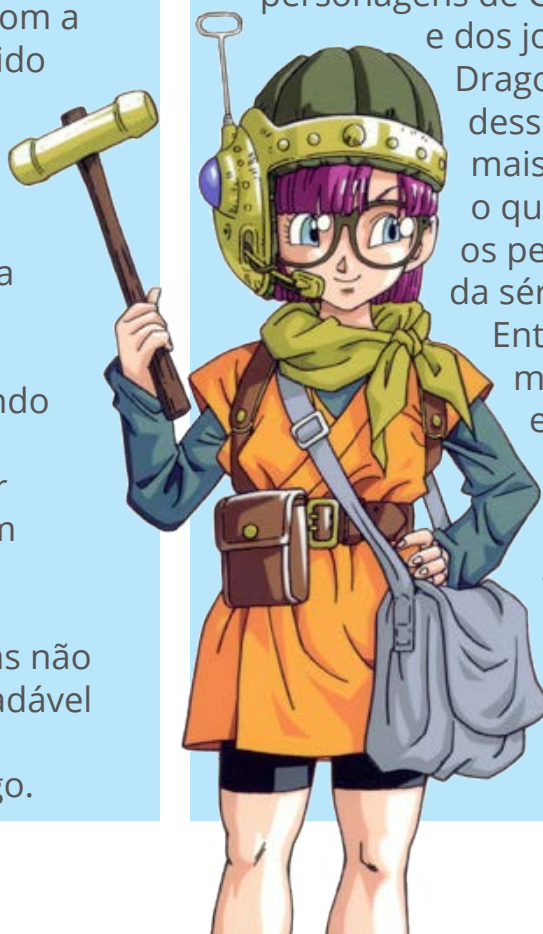
charinzardon, cheion de queston



Pois é, o traço do Mestre Toriyama é inconfundível, não é mesmo? Sim, ele é o responsável pelo design dos personagens de Chrono Trigger

e dos jogos da série Dragon Quest. Além desses, outros jogos mais conhecidos para o qual ele desenhou os personagens são os da série Blue Dragon.

Entre seus trabalhos menos conhecidos, estão o jogo de luta Tobal No. 1 (PlayStation, 1996) e o personagem Victory V Dragon do jogo Geist Crusher (3DS, 2013, apenas no Japão).



Pedra, quais são os requisitos para se conseguir 3 estrelas nas missões do Luigi's Mansion: Dark Moon?

Rodolfo, o Ghostbuster



É simples, para conseguir as 3 estrelas em uma missão, você precisa juntar muito tesouro, capturar muitos fantasmas, terminar a missão rapidamente e perder pouca energia. Mais precisamente, a sua pontuação final em cada missão é calculada da seguinte forma:



$$[\text{fantasmas}] * 120 + [\text{tesouro}] - [\text{tempo em seg.}] - [\text{HP perdido}] * 6.$$

Portanto, se você, por exemplo, terminou uma missão em 4 minutos, capturou 6 fantasmas, perdeu 10 de HP e juntou \$600 em tesouros, a pontuação seria:

$$6 * 120 + 600 - 240 - 10 * 6 = 1020$$

Cada missão tem uma pontuação determinada para conseguir as 3 estrelas sendo que, naturalmente, a dificuldade vai aumentando progressivamente.

Quais Assassins Creed existem pro Wii U? Eles são bons? Essa serie é boa? Qual é o melhor?

Anônimo "Animal Crossing" da Silva




Os jogos de Assassin's Creed que existem para o Wii U são o III e o IV: Black Flag. Sim, a série é ótima e os jogos muito bons, sendo que o melhor até agora sem dúvida é o IV. Entretanto, o Wii U ficou em uma situação bem desfavorável para quem quer conhecer essa série, pois os primeiros jogos não estão disponíveis para o console – e, portanto, não dá pra ver como a história começa – e depois do IV o Wii U foi completamente descartado para os seguintes jogos da série... os motivos você já deve imaginar, né? Pouco público, lucros baixos, poder tecnológico insuficiente, etc., etc...

Pedra, você já usou o New 3DS? Se sim (é claro!) pode me dizer o que achou do segundo analógico (c-stick)?

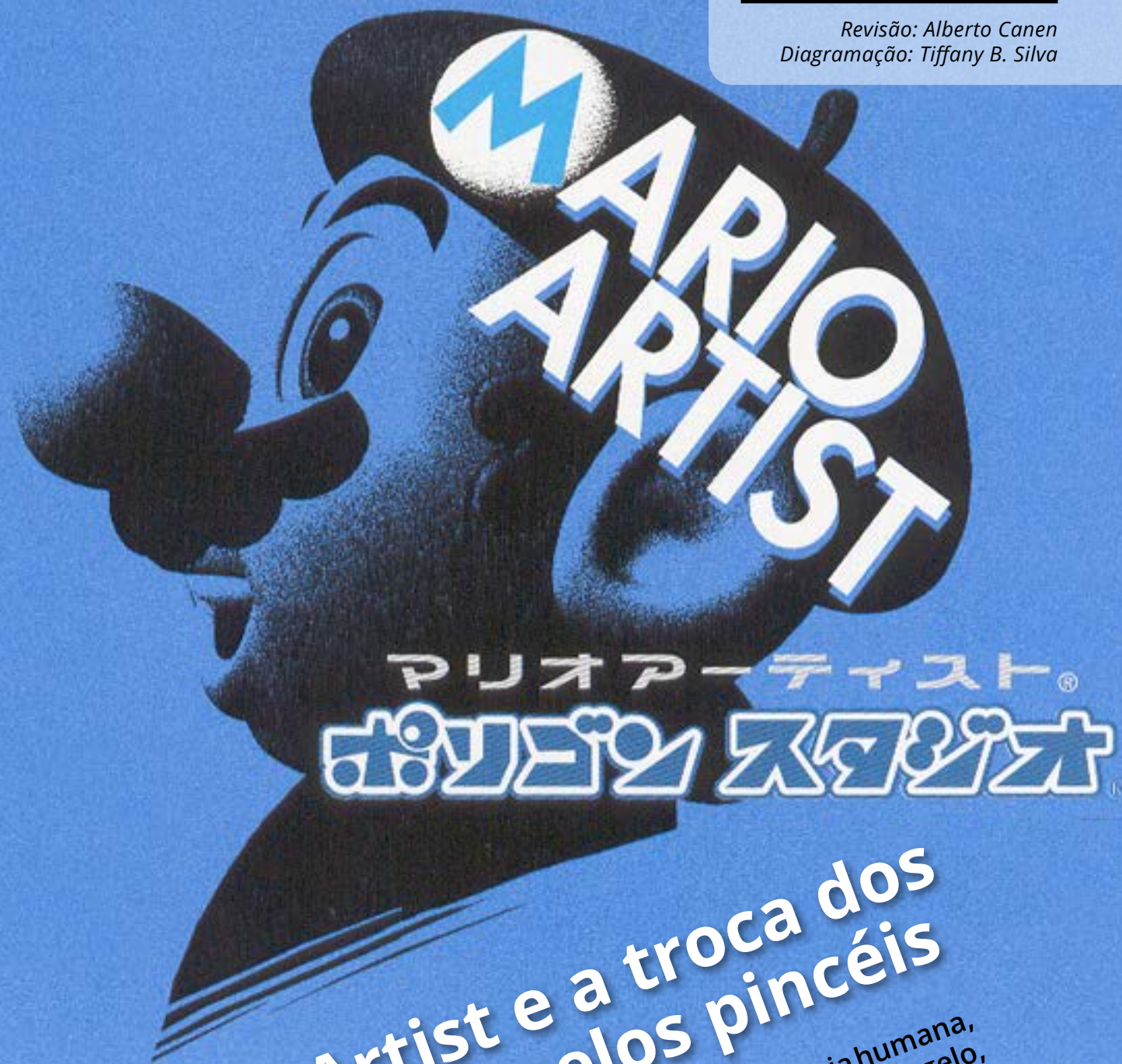
"Newnônimo" da Silva



Sim, sim, eu tenho o New 3DS e posso dizer que o segundo analógico funciona muito bem. À primeira vista, ele pode realmente não parecer muito confortável, mas quando você começa a usar, percebe que ele responde muito bem para as funções que é utilizado e faz toda a diferença do mundo. Isso é porque o controle é usado para coisas como movimentação de câmera e atalhos de ações, coisas que não requerem tanta precisão quanto seria a movimentação do personagem, por exemplo. Por isso, o fato do analógico ser "estático" não atrapalha e, pelo contrário, por ele ser pequeno o seu uso se torna bem ágil. 

por Vinícius Veloso

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Tiffany B. Silva



Mario Artist e a troca dos cogumelos pelos pincéis

Altália é o berço de importantes artistas da história humana, foi do país em formato de bota que vieram Michelangelo, Rafael, Caravaggio, Leonardo da Vinci e... Mario.

Apesar de o encanador mais amado do mundo dos videogames ser conhecido, principalmente, por suas aventuras em busca da princesa Peach, por debaixo daquele boné vermelho se esconde alguém com talento nato para o universo artístico. Essa vocação quase que oculta do bigodudo foi revelada em Mario Paint, lançado em 1992 para Super Nintendo e que fez muitos jogadores passarem tardes e mais tardes criando os mais variados desenhos e compondo diferentes músicas. O sucesso das pinceladas na era 16-bits foi tão grande que acabaram surgindo, entre os anos de 1999 e 2000, quatro sucessores espirituais na geração seguinte, a série Mario Artist.



A coletânea de continuações expandiu consideravelmente as opções criativas de seu antecessor. Além de brincar com cores, tornou-se possível animar os desenhos e também trabalhar com formas em 3D. Porém, mesmo dando um passo à frente em relação ao clássico do SNES, Mario Artist não chegou nem perto de repetir o mesmo sucesso, e o motivo do fracasso não é sua qualidade ou conteúdo, mas sim a plataforma que o recebeu. A série foi desenvolvida para Nintendo 64DD e, por isso, ficou restrita somente ao Japão, único local onde o periférico foi vendido por pouco tempo até ser recolhido das lojas devido a uma procura bem abaixo do esperado.

Quatro jogos, infinitas possibilidades

Mario Artist segue o mesmo padrão de Mario Paint, ou seja, é mais um conjunto de ferramentas de edição do que um jogo com objetivo definido. A missão é simplesmente exercitar seu lado criativo, com cada um dos quatro títulos da série oferecendo atividades em determinada área.



Mario Artist: Paint Studio, o primeiro a ser lançado, é o que mais se assemelha ao seu parente do Super Nintendo, inclusive no uso de um mouse para facilitar a criação de desenhos ou pequenas animações.



Seu grande diferencial é a possibilidade de editar imagens importadas da Game Boy Camera ou de um videocassete, além de um modo em que até quatro jogadores podem trabalhar juntos na mesma obra de arte.

Os minigames também estão presentes em Paint Studio, e o mais interessante deles envolve um passeio em diferentes cenários, como o fundo do mar ou o mundo jurássico, para fotografar as criaturas que habitam cada uma das regiões, tudo ao melhor estilo Pokémon Snap (N64).

O segundo integrante da coletânea a chegar ao mercado foi **Mario Artist: Talent Studio**, que nada mais é do que um editor de avatares.

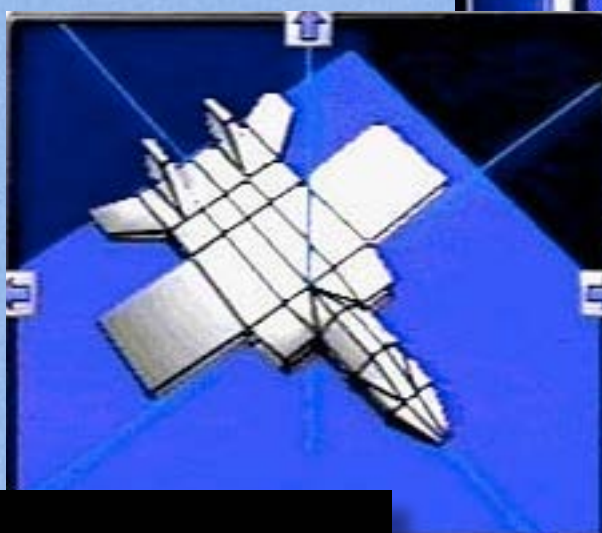


Nele, é possível transferir a fisionomia de qualquer pessoa para modelos tridimensionais através de fotos capturadas pela Game Boy Camera e, após ficarem prontos, os bonecos podem ser usados como personagens de curtas animações. Apesar de a edição de avatares estar presente na grande maioria dos jogos de hoje, essa foi a primeira experiência da Big N com algo do gênero e acabou funcionando como protótipo dos atuais Miis. Outra curiosidade é que um dos garotos-propaganda de Talent Studio foi Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo na época, que divulgou algumas animações estreladas pelo seu próprio avatar.



Mario Artist: Communication Kit, o terceiro da série, era voltado ao público que sonhava ver sua arte ser reconhecida em todos os continentes. Ele permitia que os jogadores compartilhassem suas criações através da extinta RANDnet, serviço por satélite que oferecia partidas online, acesso a demos, entre outros serviços. Essa rede deixou de existir em 2001, mas não tornou o Communication Kit completamente inútil, pois além de possibilitar o envio das obras para internet, ele também amplia a quantidade de ferramentas disponíveis nos demais jogos da coletânea.

O último representante da série que chegou a ser lançado foi Mario Artist: **Polygon Studio**, um editor de computação gráfica em 3D que permitia ao jogador criar facilmente elementos poligonais em três dimensões. Brincar com as formas não é a única diversão proporcionada pelo jogo, os desenhos feitos no Paint Studio podem ganhar uma versão poligonal quando importados para o Polygon Studio.



Entretanto são nos minigames do jogo que está seu maior legado, muitas das ideias lá apresentadas foram posteriormente reaproveitadas na franquia WarioWare. Se o Nintendo 64DD não tivesse naufragado, a série Mario Artist iria além de Polygon Studio.


Além dos quatro lançados, outros quatro jogos foram anunciados e cancelados algum tempo depois. Pouco se sabe sobre esses projetos e só podemos supor o que seriam pelos seus nomes: **Game Maker**, **Graphical Message Maker**, **Sound Maker** e **Video Jockey Maker**. Mas, quem sabe, um deles continuou sendo desenvolvido em segredo e, em breve, chegará para o Wii U. Será que Mario Artist: Game Maker evoluiu para Super Mario Maker?

O fracasso do Nintendo 64DD

Lançado em 1999, no Japão, o Nintendo 64DD pode ser considerado um dos principais fracassos da Big N. O periférico, que é conectado à porta extensora do Nintendo 64, teria o objetivo de aumentar a capacidade de processamento do console e também adicionar novas funções, como o acesso à internet. Porém os resultados de vendas foram tão ruins que apenas nove games acabaram se tornando realidade, sendo que quatro destes são os da série Mario Artist. O desempenho pífio na Terra do Sol Nascente impediu que o acessório chegasse ao Ocidente e as peças que ficaram acumulando poeira nas lojas nipônicas foram logo recolhidas e até hoje devem estar escondidas em algum lugar nos porões mais escuros da Nintendo.



Uma peça de museu

É difícil afirmar se Mario Artist conquistaria ou não o público ao redor do mundo, caso o Nintendo 64DD não tivesse falhado. No mesmo período em que a série foi lançada, o software de edição de imagens Adobe Photoshop, que seria uma espécie de concorrente por realizar muitas das mesmas atividades no PC, já estava em sua versão 6.0. Mais do que pelas ferramentas de edição, o jogo merece ser lembrado por seu legado, afinal foi nele que surgiram vários conceitos usados até hoje, não é mesmo, Miis!? E esse é o motivo, aliado a sua raridade por ter sido comercializado somente no Japão, pelo qual Mario Artist merece sim um espaço no museu dos videogames. 





por *Leandro Rizzardi*

Revisão: *Alberto Canen*
Diagramação: *Gabriel Leles*

SUPER MARIO MAKER™

Super Mario Maker (Wii U): várias gerações do encanador em um só jogo

Relembrar os 30 anos de história dos irmãos Mario é algo trabalhoso. Foram centenas de jogos que mudaram a vida de muitas pessoas, que passaram a enxergar nos videogames uma maneira de se divertir em família com histórias e situações inteligentes e bem-humoradas. Repleto de novidades e possibilidades de interação, **Super Mario Maker** é o presente perfeito para os fãs dos personagens mais famosos da Nintendo, e trará elementos para deixar qualquer um com saudade dos antigos consoles.

Há jogos que envelhecem muito mal. Mesmo sendo considerados clássicos, é muito difícil jogar nos tempos atuais, por exemplo, algo como 007: Goldeneye (N64) sem se impressionar com as texturas e imagens utilizadas para criar os personagens. Ao mesmo tempo, há jogos imortais, como todos os Super Mario Bros.

Baixinho, utilizando uma camiseta vermelha, macacão, boné e um enorme bigode, Mario se transformou em um dos personagens mais famosos do universo dos videogames e da cultura popular — o seu criador, Shigeru Miyamoto, garante que ele é mais conhecido do que o Mickey. É praticamente impossível que uma pessoa nascida depois dos anos 1980 não tenha jogado algum dos jogos dos irmãos encanadores, além de provavelmente guardarem diversas lembranças daqueles momentos.



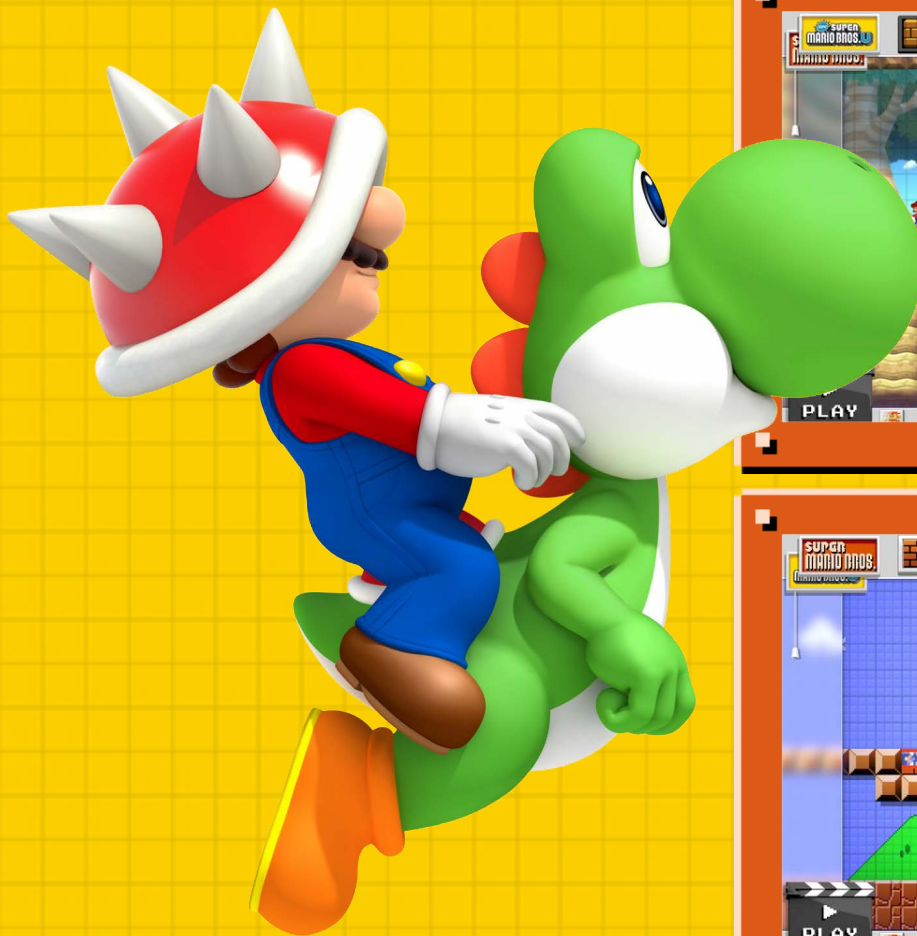
Parece estranho que, diante de uma geração recheada de consoles poderosos e tecnologias avançadas, ainda haja interesse em jogos de plataformas com gráficos antigos. Mas a realidade é muito diferente: eles carregam uma nostalgia única, capaz de dar ferramentas exclusivas para criar fases e desafios inteligentes e divertidos: Super Mario Maker promete fazer do Wii U a máquina definitiva para os fãs do estilo.



30 anos em uma só fase



Todo grande console merece, ao menos, um grande jogo para ser lembrado: Mario Bros. sempre carregou essa função com grande facilidade. No primeiro console da empresa, o Nintendo, a mecânica de progressão lateral em conjunto aos desenhos divertidos e músicas contagiantes criou uma mania instantânea ao redor do mundo. Super Mario Bros. 3 trouxe gráficos ainda mais detalhados e novos itens, capazes de melhorar ainda mais a criatividade dos desafios propostos.



Talvez a maior mudança tenha vindo com Super Mario World, que apresentou o Super Nintendo de maneira estrondosa, nos apresentando o Yoshi e tantos outros personagens. Tudo isso nos trouxe ao momento atual, em que podemos jogar com diversos amigos, ao mesmo tempo, com New Super Mario Bros. U. São tantos jogos e tantos momentos que fica difícil escolher o que mais gostamos. Mas isso não é um problema: Super Mario Maker trará todos os jogos em uma só mídia.

Super Mario Maker, entretanto, não será um jogo feito para o jogador solitário. Ter um amigo ao lado deixará tudo mais interessante, já que um poderá testar a fase criada pelo outro. Além disso, será possível disponibilizar até dez criações online, para que outras pessoas ao redor do mundo as experimentem (esse número aumentará conforme o público lhe dê avaliações positivas). Mas não pense que isso significa milhares de fases impossíveis, já que para poder compartilhar será necessário jogar e chegar até o final da criação.



Recentemente, uma pequena polêmica foi criada em torno das imagens que aparecerão na televisão enquanto fases são criadas pelo jogador: a mão de uma mulher branca fica em destaque, mostrando o que é feito no gamepad. Muitas pessoas se revoltaram, dizendo que isso estragaria o jogo, por

estereotipar o jogador e excluir os homens e negros de sua construção. Obviamente, a Nintendo teve o bom senso de manter a ideia original, já que nunca teve a intenção de menosprezar qualquer tipo de pessoa.

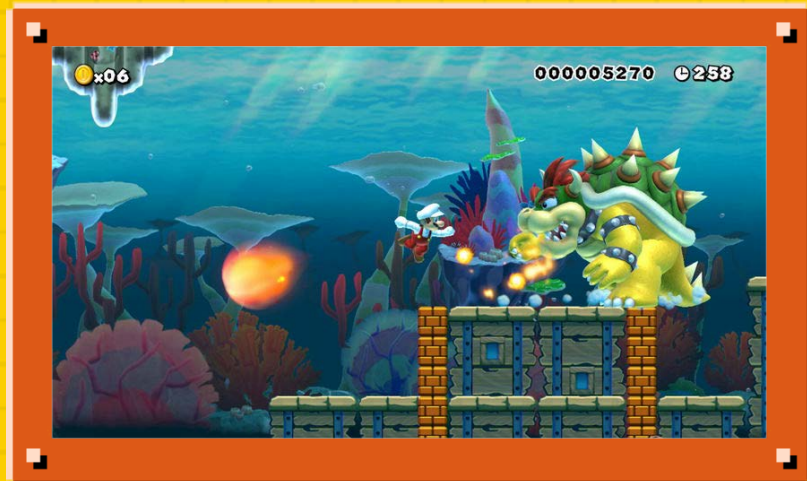
Um passado do futuro



Não é só de coisas do passado que Super Mario Maker viverá. Além de poder trocar o visual do jogo para todos os jogos citados no começo desta matéria, haverá diversos itens, objetos e modos de jogo inovadores, satisfazendo os desejos de todos os jogadores.

Tire o pé de seus amiibo, já que todos terão uso no jogo! Durante a E3 pudemos ver Mario se transformando em Link ao colocar o seu boneco no gamepad, com gráficos do antigo Nintendo. Mesmo que nenhum poder ou melhoria tenha sido percebida, foi muito divertido controlar o personagem de Zelda, com sons e movimentos característicos da sua franquia principal. E isso será possível com muitos outros — será que poderemos flutuar com o Kirby?





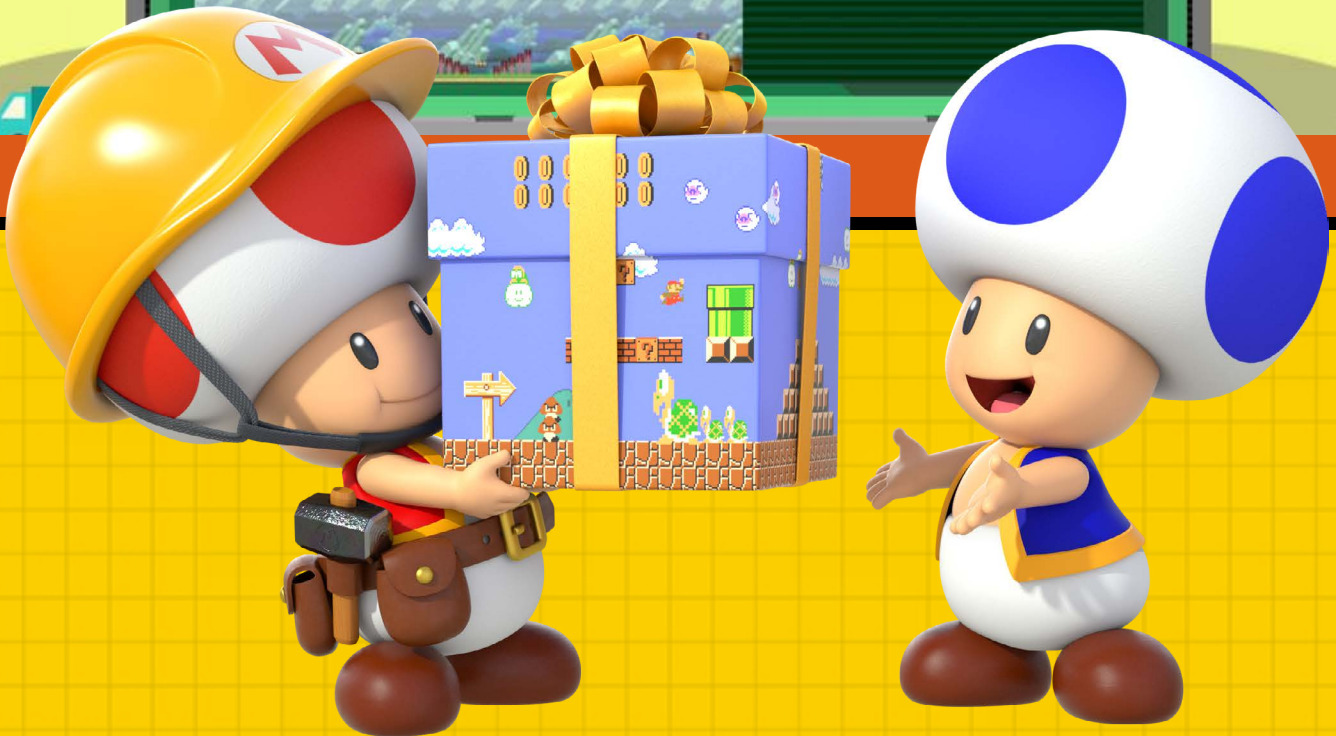
Além de poder baixar, jogar e avaliar as fases criadas por outros jogadores, Super Mario Maker trará diversas criações feitas pelos desenvolvedores do jogo. Mas não espere por algo simples: eles farão questão de disponibilizar loucuras nunca antes vistas! Prepare-se para hordas de inimigos e ação frenética na tela!

Outro modo de jogo que já é sabido é o 100 Mario Challenge (o desafio dos 100 Marios, em tradução literal). Ali, o jogador será colocado em teste ao jogar diversas fases aleatórias feitas por jogadores. Serão 100 fases? Ou 100 vidas? Saberemos quando o jogo for lançado, mas seja como for, com certeza renderá muitas risadas e gritos.

Um infinito de Marios




É muito fácil ficar animado com o lançamento de Super Mario Maker. Além de pensar nas diversas criações que serão possíveis e nos amigos trocando fases, podemos considerá-lo desde já como um jogo que carregará um universo completo do Reino do Cogumelo. Já nos parece óbvio que diversos jogadores se unirão para criar todos os jogos existentes, disponibilizando-os gratuitamente pela internet.



Há, também, o fato de o jogo nunca envelhecer. Bastará ligar o console para receber novos conteúdos e fases, trazendo experiências novas e desafios em todos os momentos. Considerando o fato de que a Nintendo finalmente começou a lançar DLCs para os seus jogos, já podemos esperar por novos mundos, novos personagens e itens no futuro (o quão incrível seria poder criar algo com o visual de Super Mario World 2: Yoshi's Island?).



Seja você um jogador das antigas ou não, Super Mario Maker será um jogo necessário no seu Wii U. Além de trazer uma aula da história de como a Nintendo se tornou uma referência no mercado de videogames, ele mostrará o quão divertido e trabalhoso é criar jogos. A satisfação é garantida: bastará ver outra pessoa dando risada enquanto joga algo feito por você. Finalmente saberemos, mesmo que só um pouquinho, como é ser o mestre Miyamoto. 

Super Mario Maker (WiiU)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Plataforma

Lançamento 11 de setembro de 2015

Expectativa

 **5**

3DS

Welcome to
Animal Crossing

por *Tiffany Silva*Revisão: Alberto Canen
 Diagramação: Aline Miki

HAPPY HOME DESIGNER



Em Animal Crossing: Happy Home Designer, você colocará o seu lado designer para trabalhar

Muita gente esperava que o sucessor do queridinho **Animal Crossing: New Leaf**, de 3ds, saísse logo para o Wii U, mas ao invés disso a Nintendo resolveu apostar em spin-offs da série. **Animal Crossing: Happy Home Designer** é um jogo dedicado a construir e arrumar as casas dos nossos queridos animais-vizinhos.

No início parece um pouco simples a ideia de fazer somente uma das opções que já existia em New Leaf, porém como esse é o destaque do novo jogo, podemos encontrar novas ferramentas e opções para deixar a tarefa de decoração bem mais complexa e ao mesmo tempo bem mais simples. A principal mudança é que agora ao invés de decorarmos a nossa própria casa, vamos fazê-lo com a casa dos nossos vizinhos. Você gosta de decoração e explorar itens e personalidades? Então venha descobrir como vai funcionar essa nova brincadeira “de casinha”.



Nova cidade, novos moradores

Nós chegamos à cidade de New Town e ao invés de viver a pacata vida que vivemos em New Leaf, conseguiremos um emprego na Nook's Homes. A nova loja comandada pelo famoso Tom Nook é especial para quem quer decorar a casa de uma maneira bem específica. Os animais que já são nossos conhecidos na série aparecem no “hall” do pequeno centro da cidade com um pedido — de construir e decorar a casa perfeita. E para isso podemos contar com a ajuda de Lottie. A nova personagem será nossa assistente e nos ajudará em tudo que precisamos, do piso até o telhado, nas novas casas dos sonhos dos nossos amigos.

Assim como na série principal, teremos que criar o nosso personagem, tarefa que agora será mais fácil já que poderemos simplesmente criá-lo do nosso jeito ao invés de ficar respondendo perguntas para gerar a nossa aparência. E a novidade é que agora também poderemos escolher o tom de pele!

Mãos à obra, designers

A primeira etapa para realizar o sonho da casa deles será escolher a localização. O mapa de New Town é bem peculiar e oferecerá diversas opções de terrenos, tais como: praia, montanha nevada, deserto, floresta e até uma pequena ilha! E todas essas localizações mudarão conforme a estação do ano que escolhermos — todas as quatro estão disponíveis. Logo após a escolha do terreno, a casa já vai estar pronta para mostrarmos nossos dons como designer. Mas como cada um tem seu gosto pessoal, contaremos com a ajuda dos nossos clientes: eles sempre têm

em mente algum tema para seguirmos e também alguns itens que eles gostam muito e querem que estejam presentes na casa. O resto é por nossa conta: móveis, tapetes, pisos e papéis de parede estarão disponíveis para usarmos nossa imaginação na decoração.

Os temas são bem variados e cada um dos animais vai escolher um que se espelha na sua personalidade. Alguns deles são: jardim inglês, sala adorável, concerto de música, espaço urbano e biblioteca.

O processo de decoração parece muito intuitivo e fácil, no menu da tela touch aparecem todos os móveis, papéis de parede e pisos disponíveis para aquele ambiente, assim como um mapa da casinha. Então bastará escolhermos qual o móvel que desejamos colocar na casa e depois o lugar dele. Poderemos mudar tudo também por esse mesmo menu, somente pelo simples uso da tela touch. E o legal é que nossa criatividade não ficará presa dentro de casa, sendo também possível decorar o exterior dela, com portas, telhados e paredes diferentes, e o jardim com árvores, flores, arbustos e até mesmo móveis e tapetes externos.



Os itens, assim como nos jogos principais da série, serão quase infinitos. Teremos diversos sets para agradar a todos os gostos, e quanto mais jogarmos mais móveis aparecerão para usarmos nas casas!

Quase uma cidade

Além da loja do Tom Nook, o pequeno centro de New Town contará com outros comércios que também caberá a nós decorarmos. Já pensou em criar uma escola onde os animais podem ir para a aula e até ser professores? Ou um mercado e hotel com animais funcionários? Tudo isso será possível para expandir a experiência do jogo para fora das casas.



Uma pena é que não poderemos andar por New Town para ver todos os nossos doce lares criados, mas sempre que quisermos poderemos pegar um carro e ir até a uma casa que arrumamos, e lá poderemos passar um tempo apreciando nosso trabalho, conversando com o cliente ou até fazendo uma mini festa chamando outros animais com o uso dos novos amiibo Cards.



Animais Amibos

E falando neles, Animal Crossing: Happy Designer vai ser o primeiro título a usar os amiibo em forma de cartas. Eles vão servir para chamar animais específicos para se mudar para a cidade e decorarmos a casa, ou para visitar as casas de outros animais.






Na América do Norte, os amiibo Cards serão distribuídos em pacotes contendo 6 cartas — 5 normais e uma especial. Além disso, as cartas possuem algumas informações que serão usadas no jogo Animal Crossing: amiibo Party, o outro spin-off da série para WiiU.



A primeira leva dos amiibo Cards vão conter 100 cartas, cada uma com um animal diferente, sua data de aniversário e seu signo. Ao todo são 83 cartas normais e 17 cartas especiais e brilhantes com os animais principais do jogo, como Isabelle, Tom Nook, Digby e K.K.Slider.

Apesar dos fãs estarem esperando um jogo novo e completo da série, vale a pena conferir o este lançamento, pois parece que a Nintendo caprichou nos detalhes para criar uma nova e simplificada experiência dentro do incrível universo de Animal Crossing. 

Animal Crossing Happy Home Designer (3DS)

Desenvolvedor Nintendo

Gênero Simulador

Lançamento 25 de setembro de 2015

Expectativa



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

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por Roberto Rezende

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira



Os 30 anos do nosso

Super Mario Bros

Trinta anos, dezenas de jogos e o principal ícone de uma mídia. É indiscutível o que Mario representa para o mundo dos videogames, mas, nesta matéria, descrevemos o que ele representa pra nós. Confira.

Mario é o personagem mais famoso e lucrativo da história dos videogames. Ponto. Sua capacidade de fazer dinheiro é tão grande que, se separarmos apenas a franquia **Super Mario Bros.**, ela continua sendo maior que Pokémon, a próxima da lista.

Este ano Super Mario Bros. completa 30 anos de franquia com o lançamento de **Super Mario Maker** para Wii U, cuja prévia você confere nesta edição da revista. Super Mario Maker, como é comum com os jogos de Mario, introduz uma proposta inédita na franquia, a criação de nossas próprias fases utilizando as mecânicas conhecidas pelo público, de uma forma acessível para qualquer pessoa se divertir. Todavia, seria irresponsável da minha parte dizer que seria o primeiro momento no qual criaríamos nossas próprias experiências jogando Mario.

Videogames e, por continência, Super Mario Bros., são exatamente sobre experiências pessoais, sobre a forma com a qual interagimos e criamos uma própria história, de modo que aquele momento com o qual passamos controlando nossos personagens e tomando decisões é algo único e irrepetível, independentemente do número de vezes que venhamos a jogar o mesmo jogo ou estágio. Por isso, estamos aqui apresentando nossas experiências para vocês, afinal, é disso que se trata o ato de jogar videogame.

Roberto Rezende

Redator e Podcaster



A franquia super Mario Bros. está entre as minhas primeiras experiências lúdicas da vida. Como tive a oportunidade de ter todos os consoles da história da Nintendo, seja diretamente ou por retrocompatibilidade, consegui jogar boa parte dos Marios já criados.

O legal de Mario é que às vezes eu não quero jogar "responsavelmente", nos vários sentidos que a palavra pode assumir. Quero dizer, também é bem divertido sair pulando loucamente sem medo de perder vidas, sem nenhuma responsabilidade com as punições do jogo. Mas também é bem divertido rodar o jogo só pra ficar pulando e voando pelas fases para admirar os ambientes, sem nenhuma responsabilidade com as conquistas possibilitadas. No fim, ser o Mario, o Luigi ou qualquer outro personagem que passou pela franquia é bem divertido, não importa qual seja seu conceito de diversão.



Jaime Ninice

Redator e revisor

Confesso que “descobri” a série Super Mario um pouco tarde, tendo entrado mais de cabeça na franquia quando obtive um GameCube e o jogo **Super Mario Sunshine**. A partir daí, não parei mais. Depois de descansar em uma ilha tropical, correr de Cataquacks e limpar pixações nos muros com água, viajava pelos planetas de Galaxy, no qual obtive muitas Star Bits andando de cabeça para baixo.

Hoje, minha aventura com as sagas do bigodudo se concentra mais nos títulos mais clássicos e antigos da franquia, passando pelos New Super Mario Bros. 2, 3D Land, entre outros, para sentir na pele como é quebrar blocos em 2D e 3D no Reino do Cogumelo. Vale a pena conhecer cada cantinho e cada episódio desta série que tem tantos segredos quanto guarda nostalgias.



Rafael Neves

Diretor de Publicações
e Redator




É difícil dizer quando Mario não existiu na minha vida. Até hoje, não sei dizer ao certo qual foi a primeira vez que eu e o encanador nos conhecemos em uma tela de TV de tubo. Mas provavelmente o conheci através daqueles pixels na tela luminosa mesmo. Provavelmente não sabia que seu nome era Mario, que ele vivia no Reino do Cogumelo ou que também era o maior ícone dos videogames. Eu simplesmente o via saltar, atirar bolas de fogo, entrar em canos e nadar entre peixes ferozes... eu devia pensar "Nossa, isso é divertido! Por que não tiro o controle das mãos do meu irmão mais velho e jogo aquilo eu mesmo?". Mario sempre foi o baixinho que todo mundo gostava de fazer realizar as maiores piruetas, passar pelos momentos mais perigosos e repetir trilhões de vezes a mesma fase. Hoje, mesmo conhecendo melhor sua história, seu irmão, seus aliados, seus inimigos, seu universo e sua origem, o que faz Mario ser mágico de Super Mario Bros. a **Super Mario 3D World** é sua disposição para ser, pura e simplesmente, a melhor simulação de um fantasia. E a melhor representação da raiva, se você também tentou completar a moedas azuis de Sunshine!





Ítalo Chianca

Redator



Foi em fevereiro de 1994, em uma locadora, que joguei videogame pela primeira vez. E lá estava aquele gordinho bigodudo de macacão e todo o seu mundo em 16-bits. Pois é, Mario foi o meu primeiro amigo virtual e o responsável pelo nascimento de uma paixão sem fim pelos games. E é justamente isso que a série Super Mario significa para mim: amizade e paixão.

A cada nova aventura, Mario me apresentava novos amigos. E eu, claro, não poderia ficar para trás. Ele me trouxe Luigi, Toad, Peach e tantos outros. Já eu, apresentei-lhes Igsson, Iago, Kericlis e mais um monte. E assim, todos juntos, corremos, salvamos princesas e enfrentamos todos os perigos que aparecem. E lá se vão mais de 20 anos de história...



Renan Greca

Diretor de Transmissões



Minha carreira gamer começou de fato quando ganhei meu Game Boy Advance, no natal de 2001. No ano seguinte, com algumas mesadas acumuladas, comprei Super Mario World: Super Mario Advance 2 para ele, jogo que definiu minhas raízes como gamer. Até hoje adoro jogos de plataforma e sou fã de boa parte das produções da Nintendo. Lembrar das minhas experiências com o encanador é lembrar da minha trajetória no mundo dos games. Mario Kart DS, Super Mario Galaxy e Super Mario 3D World são experiências totalmente ligadas às épocas em que passei por elas, dando-me um ar de nostalgia ao lembrar de tempos passados. Para outros, parece engraçado ver um marmanjo que joga Mario há quase quinze anos ainda se animar com cada novo lançamento da série, mas, num mundo de shooters pós-apocalípticos cinematográficos, há uma sensação inigualável ao jogar algo com conceitos tão puros de gameplay e game design. Que venha **Super Mario Maker!**





Alberto Canen

**Diretor de Redação
e de Revisão**

Eu conheci o Mario no Atari, quando ele ainda era apenas **Jumpman** e penava para salvar a Pauline do Cranky Kong (ainda jovem, mas igualmente irritado). Na geração seguinte, por crescer com um Master System, o Mario do Nintendinho era mais um personagem entre tantos que eu não conhecia muito bem. Foi apenas no Super Nintendo, graças a uma ótima locadora a alguns metros de casa, que fui devidamente apresentando ao encanador italiano. Super Mario World era simplesmente melhor do que tudo o que eu já havia jogado antes. Mesmo um jogador inexperiente como eu era sabia que estava diante de algo muito acima da média.

Mario nunca deixou de me surpreender desde então, nos tantos jogos que vieram depois — e nos anteriores. É verdade que nem sempre foram grandes novidades, mas, quando eram, o mundo dos games parava para reverenciá-lo. O que, de fato, nunca mudou foi o nível de diversão a cada aventura no Reino do Cogumelo, mesmo que fosse uma repetida. Afinal, de vez em quando é importante assoprar aquele cartucho cinza e reviver a “Era dos Bits”, mesmo que a TV esteja bem mais “magrinha” hoje em dia.

Samir "Tvero" Fraiha

Diretor de Localização
do Zelda.com.br



Mario chegou até mim da melhor forma possível: foi o primeiro jogo do meu primeiro videogame. No caso, foi um **Super Mario 64**, mas confesso que o joguei diferente da forma considerada convencional. Talvez por defeito da fita (ou por eu ter apenas cinco anos na época), o jogo não salvava. Eu sempre repetia as primeiras fases, sempre passando do primeiro Bowser e, no máximo, chegando até as fases com temática de esgoto.

Ainda assim, eu quase diariamente o rejogava e sempre refazia as fases. É incrível como o jogo não se tornava repetitivo. Mesmo com essa limitação eu me divertia com a progressão das fases, com a incrível trilha sonora e com cada missão que o jogo me oferecia. Mesmo que meu gosto tenha mudado hoje e tenha outros jogos favoritos, fico muito feliz que minha primeira experiência pessoal com um jogo de videogame tenha sido a primeira aventura de Mario no universo tridimensional. Foi a primeira vez para ambos.





Juni Chaves

Redator

Mario sempre foi clandestino na minha vida. O primeiro que joguei foi **Super Mario World** e jogava em qualquer lugar que ia que tinha um Super Nintendo. Até pouco nunca havia possuído um console Nintendo, mas sempre desejei, e Mario foi um dos primeiros motivos. A experiência de descobrir todas aquelas fases, todas as saídas e segredos pela primeira vez é incomparável, mas Mario é ainda mais do que isso

Depois de um tempo longe, encontrando-me com a franquia apenas aqui ou ali, pude reencontrar e interagir mais fortemente. Fato que Mario é uma das poucas séries que você pode visitar depois de ter jogado na infância e ter a mesma diversão. Super Mario Galaxy é tão cativante quanto os anteriores, Mario Party é uma das melhores diversões que se pode ter para uma tarde e só deus sabe a dor no ombro que tive de tanto jogar Mario Power Tennis. Mario é mais que nostalgia, Mario é sinônimo de qualidade em todas as suas formas. É um porto seguro de algo que você vai jogar e pode ter a total garantia de diversão. Não é à toa que está fazendo 30 anos e que todos torcemos que faça muito mais.



Caio Oricchio

Colunista do Zelda.com.br

Outro dia, minha mãe me enviou um whatsapp com o vídeo de uma criança correndo enquanto segurava uma tartaruguinha nas mãos. Ela anunciou o anexo dizendo “kkk olha filho, é o Mario Bros.” e isso me fez pensar: ouvimos dizer que os videogames estão em sua fase de efervescência, que o mercado está propício, que estão virando cultura e, quem sabe, arte (!). Mas minha mãe não sabe quem é o Solid Snake ou o menininho do ICO. Se um de nós, que escrevemos sobre joguinhos, fomos falar de Mario, sempre teremos muito a dizer sobre level design, mecânicas e ludonarrativa. Se alguém que simplesmente joga videogames pelo entretenimento for falar sobre Mario, mesmo que há anos não jogue mais Nintendo, com certeza terá algumas memórias com Bros. 3, World ou 64. Mas é engraçado pensar que minha mãe e até minha avó reconhecem o padrão de um boneco “vermelho” correndo com um casco de tartaruga verde nas mãos assim como eu sempre reconheci um homem de terno e calça de couro brancos, óculos de sol e topete como Elvis Presley.

Isso porque Mario, em sua excelente execução como jogo, pôde transcender seu nicho em uma época que videogames eram somente brinquedos de criança. Meus avós não reconheceriam um alien do Space Invader, mas sabem o nome do bigodudo. Ele foi o primeiro ícone dos videogames. Foi também o primeiro jogo que me fez querer desenhar bonequinhos e foi o primeiro quadro que eu pendurei na parede da minha casa na vida adulta (o segundo foi a capa do disco Abbey Road). Engraçado pensar que a febre Pokémon foi principalmente impulsionada pelo anime, enquanto Mario sempre se apoiou principalmente nos próprios jogos. Se, hoje em dia, o conjunto formado por todos os videogames fazem parte disso que se chama cultura, Mario foi e ainda é, por si só, mais que um videogame: é um fenômeno cultural. 🎮

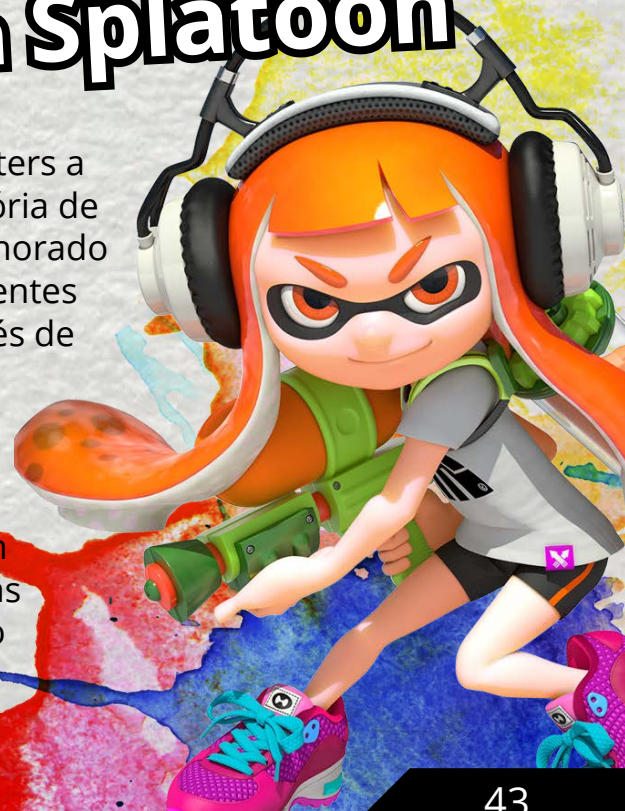
por *Rafael Neves*

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Maria Rita

TOP 10

DLCs do universo nintendo que queremos ver em Splatoon

De mera experimentação da Nintendo no ramo de shooters a uma mania gamer, **Splatoon** tem percorrido uma trajetória de sucesso no Wii U. Suas constantes atualizações têm melhorado ainda mais a experiência de jogo, seja através das frequentes adições de novas armas e arenas multiplayer, seja através de pacotes repletos de funcionalidades e opções de jogo, como o de agosto. Porém é fato que, em se tratando da Nintendo, cedo ou tarde Splatoon irá mergulhar no universo de conteúdos relacionados às mais famosas franquias da empresa. Por enquanto, é hora de Splatoon caminhar com suas próprias pernas, mas aqui vão nossas expectativas dos DLCs que a Big N poderá trazer quando finalmente abrir suas comportas de conteúdo extra.



10

DAYBREAK-KID ICARUS

Antes de Splatoon chegar, tornando-se o sucesso que é hoje, **Kid Icarus: Uprising (3DS)** já oferecia um divertido multiplayer online de tiro em terceira pessoa. Seria interessante se a Nintendo aproveitasse em Splatoon algum dos mapas da obra-prima de Masahiro Sakurai, mas o que está no topo da nossa lista de prioridades é o item Daybreak. Quando coletadas as três peças desse item, o jogador monta um devastador canhão de alcance inigualável e poder colossal. O Daybreak poderia ser um item (não se preocupe com desbalanceamentos, é bem difícil conseguir as três partes) ou um modo de jogo à parte.



9

GERUDO VALLEY - ZELDA

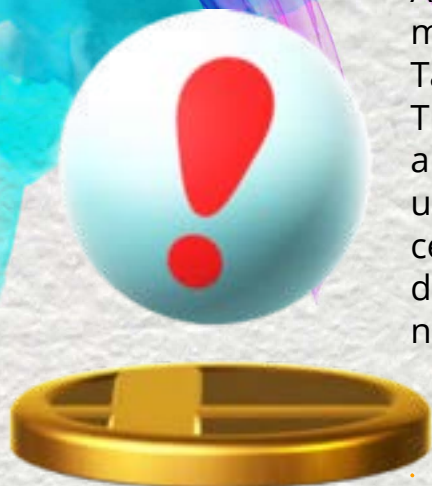
Repleto de lugares para se esconder e com uma zona desértica aberta perfeita para combates pela Splat Zone, Gerudo Valley daria uma excelente arena para Splatoon. A base de cada time poderia ser o lugar em que **Link** é jogado quando é preso pelas Gerudo e a destruição e reconstrução da ponte de madeira poderia ser um elemento interessante para dinamizar os confrontos. Ah, e o melhor: teríamos uma versão remixada da canção tema de Gerudo Valley no estilo musical de Splatoon!



8

PITFALL TRAP - ANIMAL CROSSING

A armadilha invisível de Animal Crossing é uma das melhores maneiras de “trollar” seus amigos nas visitas entre cidades. Tanto é que a série Super Smash Bros. já adotou a Pitfall Trap como item. Splatoon, então, seria o próximo jogo a trazer essa divertida armadilha, provavelmente como uma arma secundária. Colocando-a em algum lugar do cenário, ela prenderia na tinta quem por ela passasse, deixando o adversário vulnerável. E você achando que já não existem armas secundárias apelonas o bastante.



7

HOCOTATE SHIP - PIKMIN

É difícil não lançar um Inkstrike em Splatoon e não lembrar da Hocotate Ship, a nave espacial de Olimar, caindo com tudo nas arenas de Super Smash Bros. Seria muito bom que o veículo pudesse ser usado como uma versão alternativa do míssil aéreo de Splatoon. Algumas mudanças em seu balanceamento poderiam fazer da escolha por um Inkstrike ou uma Hocotate Ship algo decisivo numa batalha.



6

GUST BELLOW - ZELDA

Já que o Slosher introduziu a possibilidade de recipientes de tinta serem armas de Splatoon, por que não trazer os jarros de vento da série Zelda? Obviamente, eles não mais serviriam para expelir correntes de ar, mas o Gust Bellows (de **Zelda: Skyward Sword**) e o Gust Jar (de **Zelda: Minish Cap**) seriam adições muito boas ao arsenal do título. Como as duas versões do jarro têm funções diametralmente opostas em Zelda, elas poderiam ter atributos também antagônicos em Splatoon. Afinal, o jogo urge por mais modelos de Slosher.



5

ARSENAL DA FAMÍLIA KONG - DONKEY KONG

Donkey Kong 64 (N64) pode não ter sido o jogo mais memorável da macacada, mas apresentou uma série de características únicas de cada um dos **símios jogáveis**. Dentre elas, temos suas armas. A Coconut Shooter de DK, a Pineapple Launcher de **Chunky Kong** e a icônica Peanut Popgun de **Diddy Kong** funcionariam muito bem em Splatoon! Mesmo que a Grape Shooter de Lanky e a Feather Bow de Tiny Kong precisassem de drásticas alterações para se

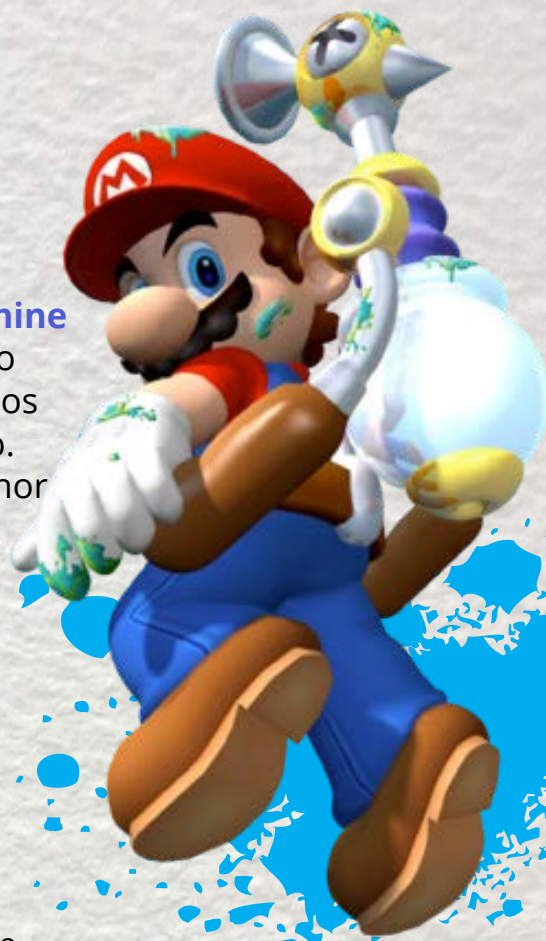
tornarem armas de tinta, todas já têm um balanceamento icônico para quem curti o multiplayer de Donkey Kong 64.



4

F.L.U.D.D. - Mario

O esquicho de água de Mario em **Super Mario Sunshine (GC)** não só foi uma das ferramentas mais úteis que o **professor E. Gadd já inventou**, como também um dos personagens mais carismáticos do universo de Mario. Não sabemos ao certo se **F.L.U.D.D.** funcionaria melhor como um Shooter ou Charger, mas com certeza renderia uma arma das mais divertidas. Quem sabe até um novo tipo de arma, um que fosse acoplado às costas e que tivesse esquichos diferentes, como no F.L.U.D.D.? O Rocket Nozzle, por exemplo, poderia ser usado para o Super Jump.



3

Magic Paintbrush - Mario

Quando vimos o Inkbrush de Splatoon, seu formato de pincel nos lembrou, obviamente, o do Magic Paintbrush, a arma usada por Shadow Mario em Super Mario Sunshine. O design desse pincel se adequaria perfeitamente a Splatoon, e provavelmente seria uma arma interessante até mesmo para quem não jogou Sunshine. A agilidade com a qual Shadow Mario manipulava o Magic Paintbrush provavelmente faria dele um dos Rollers mais práticos do jogo. De quebra, a arma secundária do Magic Paintbrush poderia ser Piranhas Plants sujas de tinta, como acontece na aventura original.



2

ASSESSÓRIOS DA PRAÇA MII

Desde o lançamento do 3DS, a Praça Mii e sua funcionalidade StreetPass se tornaram verdadeira mania, especialmente quando o assunto é colecionar todos os acessórios disponíveis. Muitos deles inspirados em franquias da Nintendo, seria incrível tê-los como opções de equipamentos em Splatoon. Nós até já temos algumas peças de roupas e acessórios com sutis referências às séries da Big N, mas, uma hora ou outra, a Nintendo vai ter que deixar todo mundo usar o boné do Mario, as Iron Boots de Link e a armadura de Samus. Imagina essas três peças em um só personagem?



1


DELFINO PLAZA - MARIO

É difícil entender como essa arena ainda não foi anunciada para Splatoon. Desde o primeiro anúncio do jogo, a inclusão de Delfino Plaza entre as arenas estava na ponta da língua entre os palpites de qualquer um que tenha jogado Super Mario Sunshine. Óbvio que a turística cidade teria de passar por umas adaptações para se tornar um mapa simétrico e balanceado, mas poder andar mais uma vez por aquelas nostálgicas praças, becos e telhados seria incrível!



Seria como fazer o trabalho oposto ao que fizemos no jogo original, ou seja, sujar de tinta aquilo que o pobre Mario levaria horas para limpar. E o melhor é que a arena não seria "forçada" de maneira alguma, uma vez que a própria arquitetura da cidade já é naturalmente compatível de maneira razoável com Splatoon. Quem não sentir a nostalgia de Sunshine, no mínimo, receberá um mapa novo, o que já é lucro!

Menção honrosa: Blooper

As lulas já são famosas no universo Nintendo muito antes de Splatoon trazer os Inklings. Desde muito tempo, a lula Blooper foi um dos inimigos mais recorrentes nas fases aquáticas de Mario. Com um formato bem semelhante às lulas de Splatoon, por que não liberar uma maneira de se transformar em Blooper também? Quem sabe não inclui Octoroks de Zelda também? 

por Vinicius Eleno

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Louenço

Relembre o SNES Mouse, uma conexão entre plataformas

O acessório foi o responsável por conectar os jogadores de videogame com os de computadores durante a década de 1990.

Você se lembra do mouse lançado para o SNES? O acessório, também conhecido pelo código SNS-016, era vendido pela Nintendo em um pacote que também incluía um mouse pad de plástico e o jogo **Mario Paint**. O periférico funcionava igual a outros mouses da época, com dois botões e sem uma roda de rolagem como os modelos atuais. Outra diferença era o fato de utilizar uma bolinha de borracha para simular a movimentação do mouse. Esse fato já foi superado e alterado para sensores ópticos hoje em dia.

O lançamento do SNES Mouse foi uma tentativa da Nintendo de aproximar a jogabilidade de seu console com os jogos lançados para computador na época. Existiam poucas adaptações entre as plataformas na época, e elas geralmente funcionavam de maneira bem diferente. Um dos primeiros passos dados para criar essa ponte foi com o lançamento de Mario Paint, que acompanhava o icônico mouse.

O primeiro passo

Mario Paint era um ótimo exemplo de como divulgar e comercializar as possibilidades de seu mouse, já que o jogo foi desenhado para utilizar exclusivamente o periférico. Lançado em 14 de julho de 1992 no Japão, o título chegou um pouco mais tarde no mesmo ano ao restante do mundo, em uma época em que computadores ainda eram vistos como máquinas caras e de acesso limitado. Portanto, foi o primeiro contato com ferramentas de desenho e pintura digitais para muita gente. Mesmo quem não tinha prática com o uso do mouse podia se divertir com o mini-game de esmagar insetos para se acostumar a utilizá-lo.

Uma segunda opção

Pouca gente sabe, mas a Nintendo chegou a ter outra possibilidade de jogo para ser lançado em conjunto com o mouse. O designer Toshio Iwai, responsável por **Electroplankton** (DS), trabalhou em uma ferramenta de composição musical que seria chamada de **Sound Factory** ou **Sound Fantasy**. Assim como em Mario Paint, o jogo teria uma ferramenta fácil para criação de sons e músicas de diversas maneiras, a partir do uso de quatro mini-games. Assim, seria uma experiência acessível para jogadores de todas as idades, mas infelizmente acabou cancelado antes de seu lançamento.

Recentemente, uma versão beta do cartucho foi descoberta e, logo depois, vendida via eBay. O comprador entrou em contato com uma comunidade voltada à preservação da memória do Super Nintendo, e as pessoas responsáveis por ela receberam o cartucho e copiaram seus dados para preservar essa única cópia. A partir daí, conseguiram criar um modo de emulá-lo e disponibilizar esse jogo inédito para o público em geral via internet.



M(ãos)ouse na massa!

Diversos estilos de jogos foram lançados depois com suporte ao mouse, e algumas vezes ficavam bem melhores com seu uso. Alguns exemplos são ports de famosos jogos lançados para computadores como **Eye of the Beholder**, **Might & Magic III**, **Sid Meier's Civilization** e **SimAnt**. Esses jogos continham muita informação e possibilidades na tela, e uso do mouse simplificava bastante a funcionalidade se comparado ao uso de um controle. Também houveram jogos desenvolvidos do zero já pensando em se utilizar do mouse, como em **King Arthur's World**. Nele, você coordenava ataques de sua tropa que deveriam desviar de diversos obstáculos para cumprir seus objetivos. Como todo bom jogo de estratégia, organizar as tropas e realizar comandos rapidamente ficava muito mais fácil com utilização de um mouse.

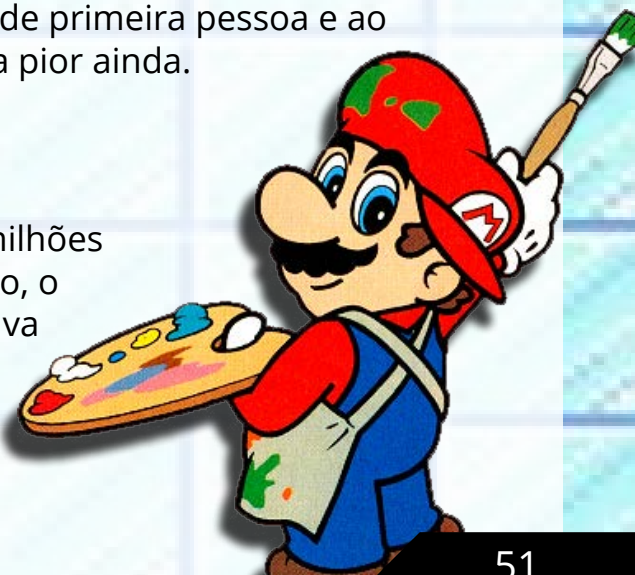


Mas isso não exclui alguns usos estranhos do mouse. O jogo **Lamborghini American Challenge** permitia você manobrar seu carro utilizando o mouse. Isso pode não parecer estranho hoje em dia, já que versões para computador de jogos como **Need for Speed** também permitem isso. Porém, o mouse era bem mais impreciso que modelos atuais, e seu mouse pad de plástico não permitia movimentos mais sensíveis. Outro uso estranho do mouse era para o jogo de ação/RPG **Brandish II**. Você pode não conhecê-lo pela série não ter saído do Japão. Mas já se imaginou jogando **Zelda: A Link to the**


Past com um mouse? Uma experiência ainda mais confusa aconteceu em **Jurassic Park**. O jogo suportava seu uso apenas nas sequências de primeira pessoa e ao utilizar terminais. Ficar alternando entre controles ficava pior ainda.

Uma boa memória

Apesar de ter alcançado a considerável marca de 2,75 milhões de unidades vendidas e ter sido considerado um sucesso, o acessório ficou longe de alcançar uma parcela significativa de todos os donos de um Super Nintendo.



Números oficiais da Nintendo consideram as vendas totais do console em aproximadamente 47 milhões de unidades ao redor do globo. O fato das vendas do SNES Mouse terem sido para menos de 10% da base instalada de consoles explica em parte porque poucas desenvolvedoras incluíram suporte ao periférico em seus jogos.

Infelizmente, não houve uma recepção boa o suficiente para que continuassem a incluir um mouse como acessório para gerações futuras de consoles da Big N. A jogabilidade em **Golden Eye** ou **StarCraft** para o Nintendo 64 poderia ter ganho muito com um periférico desses. Também não é difícil imaginar como seria a experiência em **Metroid Prime** e **Pikmin** ao utilizar um no GameCube. Quem sabe, o Wii Remote não foi em parte inspirado por ele também? 



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**

BLASToy+
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

EDIÇÃO DE COLECIONADOR
R\$ 5,90

EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS

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

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS

BAIXAR NO
 Google play

COMPRAR NO
 Google play

Guia N-Blast

Super Smash Bros. (WiiU/3DS)

Conheça o guia definitivo de Super Smash Bros.!
Trazemos tudo sobre personagens, modos de jogo, amiibo, estágios, challenges e muito mais!



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



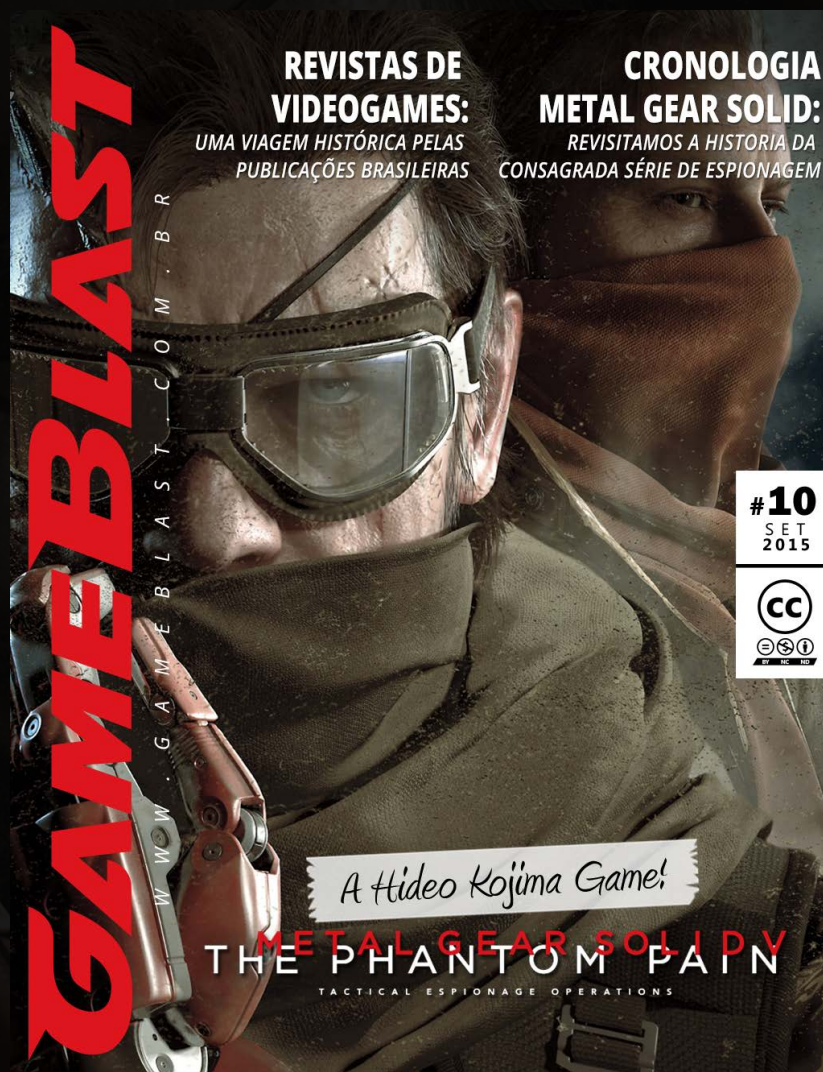
EDIÇÃO DE
COLECIONADOR
R\$2,90

BAIXAR NO
 Google play

COMPRAR NO
 Google play

Revista GameBlast 10

Confira nesta edição um especial sobre o aclamado Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.



Além da história por trás da franquia e outros grandes lançamentos de 2015!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista