NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



#68
JUN
2015

CC
BY NC ND

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

HISTÓRIA DA E3

A TRAJETÓRIA DA NINTENDO NA FEIRA DE GAMES

TOP 10

JOGOS QUE QUEREMOS AMIIBO TEMÁTICOS

Get inked!

Quem diria que o jogo mais esperado da Nintendo para esse meio do ano seria totalmente inédito, não é? Splatoon já vem atraindo nossa atenção desde seu anúncio na E3 2014 e, prestes a começar a E3 2015, estamos finalmente recebendo esse aguardado título com uma matéria especial e ilustrações originais das armas do jogo. E já que falamos na E3, por que não relembrar toda a história da Nintendo na feira para então conferir nossas expectativas para a edição desse ano? Junte-se a nós e boa leitura! – **Rafael Neves**



CARTAS
N-Blast Responde **04**



ITEM BOX
F.L.U.U.D. (Mario) **08**



ANÁLISE
Pokémon Rumble World (3DS) **13**



TOP 10
As bizarras sugestões para Super Smash Bros. **19**



TOP 10
Jogos que queremos com amiibo temáticos **26**



ESPECIAL
A história da Nintendo na E3 **33**



ESPECIAL
Splatoon (WiiU) **52**



BLASTPÉDIA
Armas de Splatoon **59**

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
Anna Gabriela Coelho
Cleber Marques
Italo Chianca
Rafael Marques
Rafael Neves
Ricardo Syozi

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
José Carlos Alves
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Fábio Hamada
Guilherme Kennio
Tiffany B. Silva

ILUSTRAÇÃO
Ana Carolina
Nivaldo Wesley

CAPA
Felipe Araújo

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição









HQ Blast

"They see me rollin, they hatin" 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!

N-BLAST RESPONDE!

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, ninguém melhor do que você para me responder isso: Quero experimentar os jogos da SUA série, qual título você me indica para começar? E depois?

Anônimo "Novato" da Silva

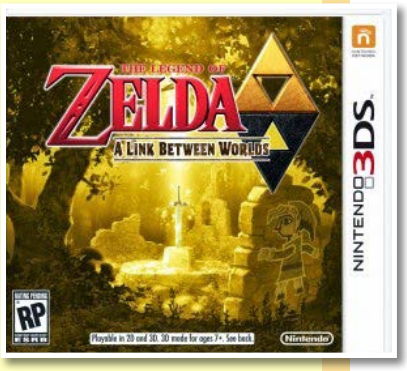
Ahhh, meu amigo, que mundo maravilhoso você está prestes a conhecer, o da MINHA série!! Na verdade, uma das coisas legais da MINHA série é que QUALQUER jogo é bom para começar! Praticamente todos eles são independentes entre si, todos são excelente e cada um tem alguma coisa que o destaca dos demais e o torna especial a sua maneira.

Bom, mas isso não quer dizer que eu não possa dar uma recomendação de por qual começar, certo? Naturalmente, isso vai depender de qual console você tem, então vamos lá, por ordem de MINHA preferência:

Se você tiver um 3DS, eu recomendo que você comece por **Ocarina of Time 3D**, que é a versão remasterizada do jogo que para muitos – incluindo a MIM – é o melhor da MINHA série. A versão física desse jogo já está um pouco difícil de achar para comprar, mas você pode encontrar a versão digital na eShop. Em seguida você pode jogar o recém lançado **Majora's Mask 3D**. Recomendo que você siga essa sequência porque esse é um dos raros casos na MINHA série onde a história de um jogo é a continuação direta do anterior. Mesmo assim, a conexão entre ambos é mínima, então mesmo que você ache mais fácil partir direto pro Majora's, não será grande problema.



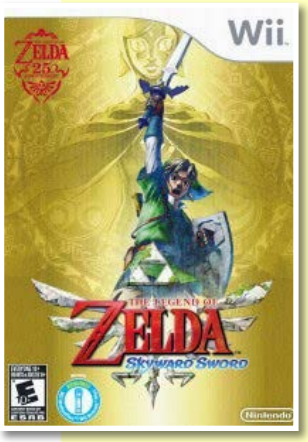




Depois, no 3DS, você ainda pode jogar também o **A Link Between Worlds**, que é um maravilhoso retorno ao estilo "2D" visto de cima, clássico da série, e que ainda traz uma fórmula inédita e que deu muito certo, de não ter uma ordem predeterminada das dungeons.

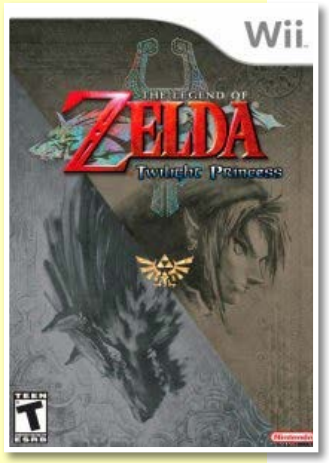


Se você tiver o Wii U, recomendo que você comece pelo **Wind Waker HD**. Esse é o meu segundo jogo favorito da MINHA série e a versão HD está linda demais. E depois você poderá esperar ansiosamente pelo novíssimo jogo da MINHA série, que vai lançar só ano que vem, mas está prometendo ser digno de lenda!



Por fim, se você tiver um Wii, eu recomendo que você comece pelo **Skyward Sword**. Cronologicamente ele é o primeiro jogo da MINHA série e ele tem o divertidíssimo controle da espada via Wii Remote + Motion Plus (lembrando que o acessório – ou o Remote Plus – é obrigatório para poder jogar), coisa que nenhum outro tem. Depois, você ainda pode jogar o **Twilight Princess**, que é um port do jogo para GameCube, mas que também é excelente (naturalmente, estes jogos de Wii tem a desvantagem de serem mais difíceis de achar para comprar atualmente).

Bom, essas são as minhas sugestões, mas novamente: os jogos são independentes e todos eles são incríveis, então se você acabar achando que é mais fácil conseguir algum outro jogo da MINHA série (pelo Virtual Console, por exemplo), pode ir em frente sem medo!



Pedra! Sempre tive curiosidade sobre o Game Boy Micro. Ele tem alguma característica que o diferencia do GBA tradicional?

AnôniMicro da Silva

Bom, fisicamente eles são bem diferentes, mas imagino que não é a isso que você se refere, hehe... em termos de hardware ele é idêntico ao GBA, com a única diferença que ele não possui um circuito necessário para rodar jogos de GB/GBC, então ele não possui essa retrocompatibilidade que o GBA original tem. O Micro também não é compatível com a maioria dos acessórios do GBA, mas aí é mais devido às diferenças anatômicas. Uma coisa que o Micro tem a mais é um controle ajustável do brilho da tela, para poder se adequar a vários tipos de iluminação.



Pedra, estou com uma dúvida muito cruel, o Mario não era mais velho que o Luigi? Ou eu estou errado? Eu comecei a pensar isso quando fui jogar Yoshi Island e vi que os dois são levados juntos pela cegonha juntos, então na verdade os dois são gêmeos, certo?

Anônimo "Ovo ou galinha" da Silva

Ahhh, essa dúvida sobre a diferença de idade entre Mario e Luigi já levou muitos à loucura e já causou grandes guerras entre muitas nações! Há um grande debate sobre isso porque o Luigi é sempre chamado de "irmão mais novo" de Mario, mas em Yoshi's Island eles são claramente mostrados como se fossem bebês gêmeos.



Embora não exista nenhuma explicação oficial definitiva, a teoria mais aceita é de que, de fato, eles são gêmeos... mas mesmo entre gêmeos um dos dois tem que nascer primeiro, então o Mario teria sido o primeiro dos dois a nascer e, por isso, é o mais velho por questão de minutos. Bom, isso é usando a lógica do nascimento humano comum, né... só não sei como isso se aplica ao nascimento via entrega de cegonha! xD

Pedra que tudo vê e tudo sabe, por que com alguns pokémon, a mensagem quando entra em batalha é diferente do "What will .... do"? Por exemplo: "Ampharos look a bit excite"

Nana e as Pokémensagens

Quando uma mensagem desse tipo aparece, significa que o Pokémon tem uma afeição maior por você, devido à interação pelo Pokémon Amie. Essa mensagem que você citou indica que o Pokémon tem uma afeição de nível 2, mas isso não terá nenhum efeito prático na batalha. A partir do nível 3 de afeição, o Pokémon passa a ter chance de obter várias vantagens aleatórias durante a batalha, como resistir a um ataque que normalmente o nocautearia, aumentar a chance de ataques críticos e até se curar sozinho de alterações de status (dormindo, paralisado, envenenado, etc.).



Pedra, a Nintendo está lançando o Xenoblade Chronicles 3D, exclusivo para o New 3DS, após o título original ter sido de muito difícil acesso. Pergunto: Você, com sua sabedoria pedrástica, acha mesmo que o 3DS comum não conseguiria rodar esse título? Fiquei um pouco chateado por isso.

Anônimo "decepcionado" da Silva

Com certeza o 3DS original não suportaria. Se você já jogou – ou pelo menos viu – **Xenoblade Chronicles** você sabe o quão gigantesco ele é. Tanto nos cenários, quanto nos monstros, quanto na história e sidequests. Mesmo com o poder adicional do New 3DS, é impressionante ver que eles conseguiram portar esse jogo de Wii para um portátil. Para que ele pudesse rodar no 3DS original, no mínimo eles teriam que "comprimi-lo" muito mais ainda do que já foi feito. Ou seja, reduzir ainda mais a complexidade dos modelos e das texturas e isso certamente acabaria comprometendo demais a qualidade do jogo.



Minha eShop é canadense e o dólar de lá está mais baixo. Se eu fizer uma compra com meu cartão BR, contará com dólares americanos ou canadenses?

Anônimo "Pobre" da Silva

Bom, a primeira coisa é que o seu cartão deve ser compatível para uso no exterior... e se for, possivelmente você tem que liberar essa funcionalidade antes de efetuar a compra. Dito isso, quando você comprar o jogo e a fatura do cartão vir, a conversão de dólares para reais será feita usando a cotação do dólar canadense, não do dólar americano. Portanto, sim, atualmente está valendo mais a pena comprar pela loja canadense.

Pedra, eu comecei a jogar New Leaf, o primeiro Animal Crossing que eu jogo. Ainda estou bem no começo, ainda nem tenho 100% de aprovação. Minha dúvida é: como eu faço para guardar mais coisas? O meu meu bolso quase não tem mais espaço.

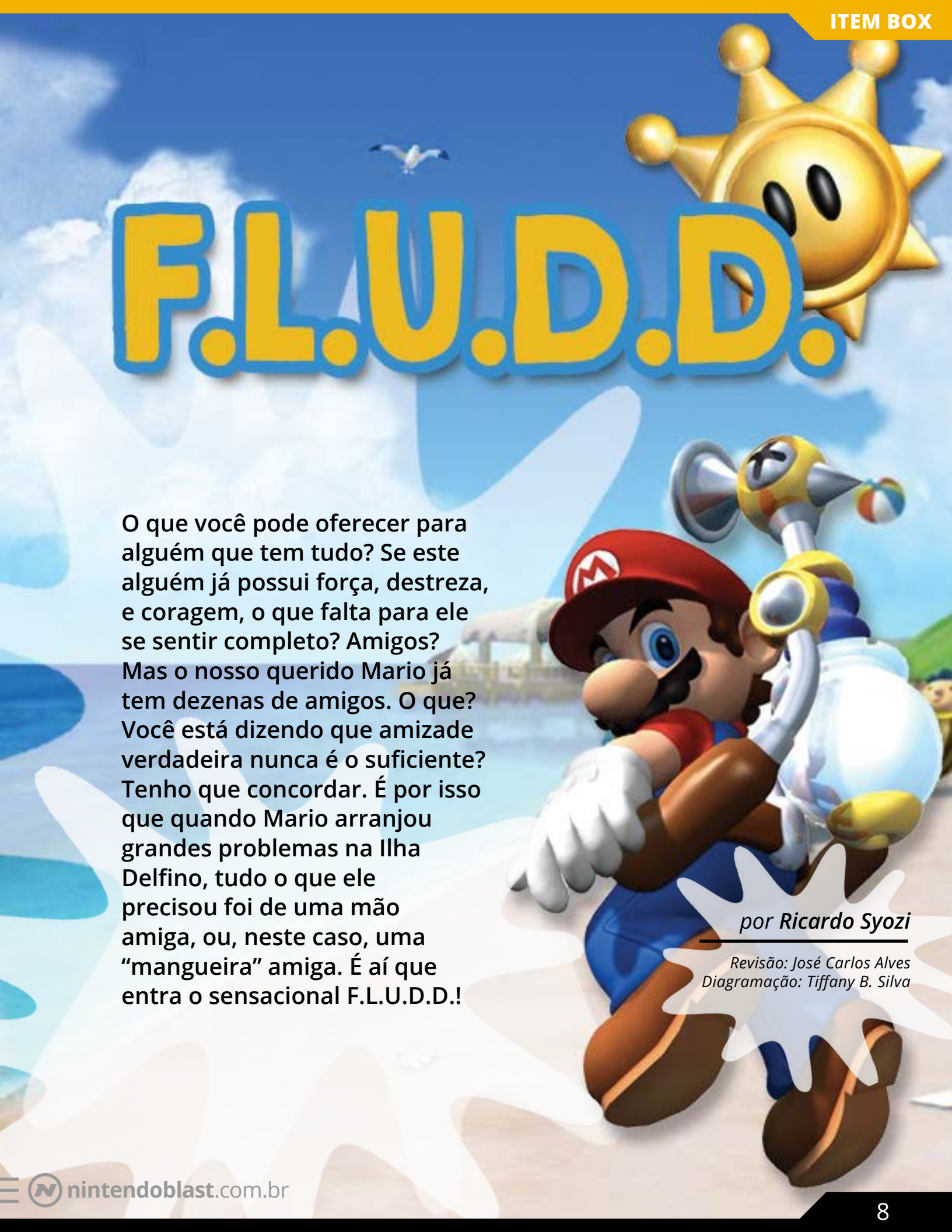
Anônimo "Recém-chegado" da Silva

Muitas coisas em Animal Crossing: New Leaf podem ser melhoradas e aumentadas, mas infelizmente o bolso do personagem não é uma delas. Aquele número de coisas que você pode carregar nos bolsos é fixo e não muda nunca (mas também, convenhamos, até que é muita tralha para se carregar nos bolsos, hein? Tente carregar uma pá, vara de pescar, machado, vinte frutas...

...e cinco peças de mobília nos seus bolsos, na vida real, pra ver se consegue! xD). Em todo caso, há um pequeno "macete" para conseguir carregar um pouco mais de itens: mantenha sempre o maior número de cartas possível com você, porque dessa forma você pode guardar itens dentro da carta, criando espaços adicionais no seu bolso. Além disso, lembre-se que alguns itens podem ser juntados em um único espaço, como frutas do mesmo tipo e sacos de dinheiro.



F.L.U.D.D.

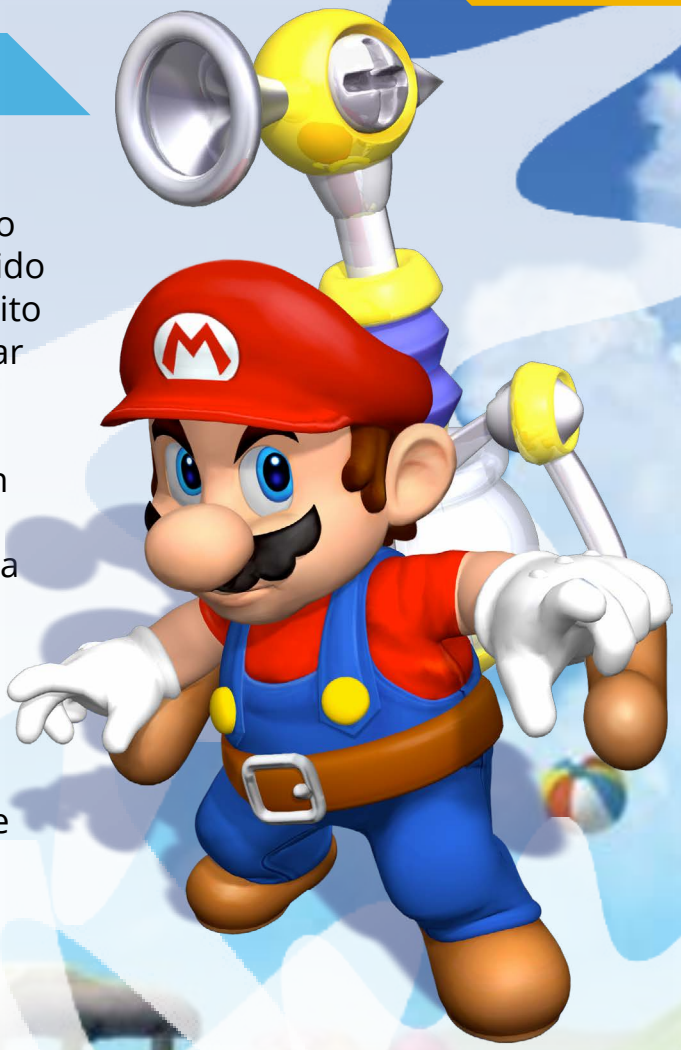


O que você pode oferecer para alguém que tem tudo? Se este alguém já possui força, destreza, e coragem, o que falta para ele se sentir completo? Amigos? Mas o nosso querido Mario já tem dezenas de amigos. O que? Você está dizendo que amizade verdadeira nunca é o suficiente? Tenho que concordar. É por isso que quando Mario arranjou grandes problemas na Ilha Delfino, tudo o que ele precisou foi de uma mão amiga, ou, neste caso, uma "mangueira" amiga. É aí que entra o sensacional F.L.U.D.D.!

por ***Ricardo Syozi***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Tiffany B. Silva

Hora de limpar a sujeira!



O F.L.U.D.D. (Flash Liquidizer Ultra Dousing Device, Ultra Dispositivo de Dosagem de Líquido Rápido em tradução livre) é um aparelho parecido com uma mochila cujo sms_mario_fluddpropósito é o de ser uma super engenhoca capaz de lançar uma grande quantidade de água de maneiras diferentes para realizar limpezas instantâneas em vastas áreas. Ele foi criado pelo Doutor Elvin Gadd (também inventor do Poltergust 3000 de Luigi's Mansion), que deu um tipo de inteligência artificial ao aparelho e quatro bicos parecidos com narizes capazes de trabalhar de diferentes formas em diferentes situações. A ideia é que F.L.U.D.D. possa interagir com seu carregador dando até mesmo conselhos em situações propícias. Desta forma ele torna-se mais do que uma mochila cheia d'água e passa a ser uma arma fundamental para todos os problemas de pichações e inimigos de tinta na Ilha Delfino.



O amiguinho eletrônico de Mario, por muitas vezes, mostra sentimentos como felicidade e aborrecimento, isso o faz se tornar tão carismático que acaba fazendo com que nós, jogadores, passemos a adorar mais um personagem no já tão adorado universo de Mario Bros'.. As utilidades de F.L.U.D.D. são tão peculiares quanto importantes, pois sem elas o nosso herói jamais conseguiria limpar toda a bagunça na Ilha Delfino. Além disso, suas funcionalidades de impulsionar Mario em qualquer tipo de situação para conseguir adquirir "Shinies", itens e muito mais sendo uma peça chave em Super Mario Sunshine.

Com a parceria entre Mario e seu novo amigo "morto de sede" eles vão limpar toda a sujeira que Shadow Mario está fazendo.

As habilidades de F.L.U.D.D.

Sim sim, a invenção do Doutor Elvin Gadd serve perfeitamente para auxiliar Mario na jornada rumo à limpeza. Mas F.L.U.D.D. precisa mostrar muito mais do que apenas boa vontade e inteligência. Por isso ele possui quatro habilidades importantes que veremos agora:



Squirt Nozzle: Esta é a habilidade padrão de nosso amiguinho. Com ela Mario pode lançar um forte jato d'água em uma direção horizontal e limpar qualquer sujeira em seu caminho. Ela é extremamente útil para a grande maioria de situações.





Hover Nozzle: com o poder de dois bicos, F.L.U.D.D. consegue lançar dois jatos simultâneos de água que elevam Mario para o alto e o mantém por um tempo em sua "levitação a base d'água". Muito útil para alcançar certos lugares que os três pulos de Mario não conseguem.

Rocket Nozzle: Com um único e poderosíssimo jato pressurizado de vapor, F.L.U.D.D. consegue fazer com que Mario seja lançado para o alto em um piscar de olhos. Principal habilidade para chegar aos lugares mais incrivelmente altos.





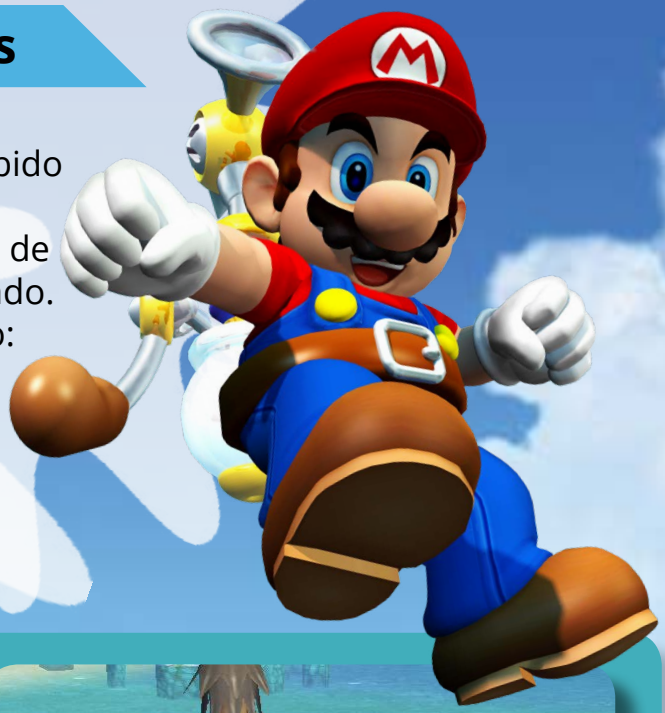
Hover Nozzle: com o poder de dois bicos, F.L.U.D.D. consegue lançar dois jatos simultâneos de água que elevam Mario para o alto e o mantém por um tempo em sua "levitação a base d'água". Muito útil para alcançar certos lugares que os três pulos de Mario não conseguem.

Turbo Nozzle: esta habilidade permite que Mario corra mais rápido em terra, ou nade ainda mais rápido em água. Além disso ele ajuda o nosso herói a passar por portas laranjas e verdes que só podem ser atravessadas em extrema velocidade. Sem contar que é muito legal sair por aí com um jato d'água nas costas.



F.L.U.D.D. ao longo dos anos

Apesar de Super Mario Sunshine não ter recebido uma sequência, remake ou mesmo qualquer tipo de relançamento, o F.L.U.D.D. não deixou de fazer uma ponta aqui e ali em jogos da Nintendo. Confira as participações especiais do aparelho:





Super Smash Bros: A partir de Super Smash Bros. Brawl (Wii), o golpe Down Special de Mario deixou de ser o Mario Tornado para se tornar um jato de água do F.L.U.U.D. A mudança foi polêmica, porém garantiu a representatividade de Super Mario Sunshine na lista de ataques do bigodudo.



Mario Power Tennis: Na quadra inspirada em Delfino Plaza, presente em Mario Power Tennis (GC), alguns F.L.U.U.D. podem ser usados pelos tenistas para limpar a sujeira deixada pelas Petey Piranhas. E é recomendáve pedir ajuda aos F.L.U.U.D., pois, tal qual em Super Mario Sunshine, a tinta expelida pelas plantas carnívoras deixa os jogadores mais lentos.

por ***Anna Gabriela Coelho***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Kennio

3DS



Pokémon Rumble World é tiro certeiro da franquia para o 3DS

Algumas semanas após o lançamento de um jogo freemium, a **Nintendo** lança mais um jogo gratuito da franquia para o **3DS**, disponível para download diretamente na **eShop**. **Pokémon Rumble World** é mais um spin off da série Rumble, e vem para consertar diversos erros cometidos pela Pokémon Company em **Pokémon Shuffle**, com uma boa dose de diversão sem perder o grande objetivo de todos os grandes treinadores — afinal, temos que pegar!

Uma antiga forma de combate vem pelos ares

Pokémon Rumble World é o quarto jogo da série Rumble, que contou antes com **Pokémon Rumble** (WiiWare), **Pokémon Rumble Blast** (3DS) e **Pokémon Rumble U** (Wii U). Desta vez, o Mii do jogador é escolhido por um rei para a difícil tarefa de capturar as mais de 700 espécies dos monstrinhos espalhadas em diversas ilhas, acessíveis unicamente por balões. Uma visita ao reino apresenta um feiticeiro detentor de muitas espécies dos monstros ao rei, dono de um único Pikachu (quem mais esperar, não é?).



Com a ajuda inicial do rato amarelo, o jogador parte em busca de novos companheiros de aventura — que não são meros Pokémon. Estes, especificamente, são conhecidos como **Pokémon Toys** — sim, são brinquedos cabeçudos que funcionam ao dar corda neles. Alguns jogadores podem reclamar que o jogo tem gráficos semelhantes, senão piores, que do Nintendo 64, ou que parecem papercrafts, populares bonecos feitos de papel, mas é inegável que o jogo tem visual muito simpático.



A jogabilidade de Rumble World não tem mistérios — mas desejamos boa sorte para não estragar o botão A do seu console mais rápido que o esperado. As batalhas são frenéticas, já que os Pokémon aparecem em grandes hordas para atacar o único monstro em campo do lado do jogador. É necessário ter prudência na hora de mandar um Pokémon para o combate, já que as regras de efetividade entre os tipos das criaturas valem tanto quanto em qualquer jogo da série principal da franquia.

Dê valor aos diamantes

Para chegar às ilhas, é necessário comprar balões com os **Poké Diamonds**, joias obtidas tanto durante o jogo quanto em pacotes na eShop; os veículos podem ser obtidos a partir de 10 Diamonds. É provável que o jogador leve algumas visitas ao mesmo local para capturar todos os monstros moradores da região, mas o jogo não exige Diamonds para isso, já que é possível esperar intervalos de tempo variados para o balão inflar novamente — quanto mais balões, menos você vai perceber o tempo passar entre uma tentativa e outra.



Os primeiros Poké Diamonds são um presente do nosso amigo soberano, mas é necessário paciência a partir deste ponto. As pedras podem ser obtidas em desafios diários propostos pelo rei, além de encontros StreetPass e visitas pelo SpotPass — não deixe seu console desligar quando sair de casa e adicione muitos amigos em sua Friend List, já que o jogo depende dos Diamonds para funcionar.



As recompensas pelas interações com outros treinadores são justas, sem depender de diversos encontros com a mesma pessoa para receber um mísero item — o jogo dá diamantes extras ao completar um certo número de interações também. Esses amigos aparecerão durante as fases, cercados por Pokémon um pouco mais fortes. Não deixe de auxiliar quando encontrar seu amigo: ele lhe recompensará com itens para recuperar o HP ou aumentar algum atributo como Defense, Speed ou moedas.

Se você tem pressa de avançar no jogo (ou está simplesmente muito viciado para interromper a jogatina), é possível comprar pacotes a partir de 50 unidades na eShop. Ao contrário do preço absurdo cobrado pelas Jewels no Pokémon Shuffle, grande motivo de reclamação dos jogadores, Rumble World cobra preços módicos pelos itens, característica rara em jogos freemium. Além de comprar os balões, é possível investir em roupas para seu Mii, decorações e extras que ajudarão na incansável aventura. Existem alguns títulos que são atribuídos ao jogador com a progressão no jogo, que vão desde capturar certos lendários até observar todas as formas de Unown e de Rotom.

É possível selecionar um dos títulos para ser exibido ao lado de seu Mii quando interagir com outros jogadores. Aproveite um tempinho entre um balão e outro e personalize seu herói com roupas, expressões e escolha um mascote para viajar ao seu lado. Na loja ainda é possível obter árvores que auxiliam na captura dos monstros, e, após comprar a versão simples, ainda é possível fazer upgrade delas.



A única certeza é não haver certeza





Cada balão leva o jogador a uma das 18 diferentes ilhas — o que define onde cada balão pousa é uma roleta, que, portanto, escolhe os Pokémon da dungeon. Você pode ter o azar de enfrentar o mesmo boss diversas vezes, até conseguir um momento "Fever" no jogo, que adiciona estrelas aos estágios, substituindo as criaturas encontradas e garantindo enfrentamentos mais difíceis. Dois "Fever" seguidos se tornam "Super Fever", revelando lendários e outros poderosos para as batalhas. Essa função é completamente aleatória, e a única dica sobre ela acontecer ou não são os arco-íris que aparecem ao retornar de uma dungeon. Fiquei atento na cutscene do balão retornando ao castelo, onde aparecem fogos de artifício - é possível que até três arco-íris apareçam, indicando a possibilidade de "Fever". Esses chefes secretos são o grande toque de dificuldade do jogo — um descuido pode ser fatal contra eles, e o que restará ao jogador é desistir ou gastar Diamonds para continuar a batalha.

A captura de qualquer Pokémon no jogo também é aleatória, o que significa que talvez você capture um Ho-Oh de primeira, mas fique dias para capturar uma Beedrill — talvez seja uma desvantagem do jogo ser gratuito. As chances são melhores ao deixar o Pokémon zonzo — investir pedras na Wobbly Tree não parece um exagero, já que elas aumentam essa probabilidade.

Ao colecionar muitas espécies, o jogador avançará nos ranks. Além de capturar Pokémon mais fortes, é possível ainda encontrar alguns deles com habilidades especiais, não necessariamente aquelas que estamos acostumados. Algumas delas farão os monstrinhos ter Attack mais alto, ou ajudá-los a desviar dos golpes inimigos; provavelmente a sua favorita será Gutsy, que ajudará a deixar o adversário enjoado, facilitando a captura. Nem é necessário dizer que este é mais um ponto aleatório no jogo, certo? Mas para evitar capturar dezenas de Pokémon da mesma espécie, aquele que aparecer com um círculo amarelo ao redor terá uma habilidade oculta — e o nome dela aparecerá em rosa ao pegar o brinquedo do chão.



Nem tudo está perdido

A vida se tornará mais fácil com o Timing Stop. Ao completar o desafio do rei chamado "The Phantom Thief Returns" e atingir o Rank 17, o jogador recebe como presente o item **Timing Stop** — que custa 2 Poké Diamonds para ser usado, mas permite que o jogador escolha exatamente onde quer parar, evitando perder lendários como Latias ou Lugia. Se você perder aquele pokémon tão desejado, é só procurar um dos Miis na região do castelo — por um certo valor em moedas ou joias, ele poderá retornar com o jogador diretamente para uma fase específica. O jogo é de certa forma injusto em muitos momentos, mas dá oportunidade do jogador diminuir os estragos vez ou outra.

Uma das grandes novidades de Rumble World é, claro, a possibilidade de megaevoluir um Pokémon. Após o Rank 33, é possível obter as **Mega Stones** de diversos monstros, tornando-os ainda mais destruidores, ajudando nas batalhas contra aquele inimigo muito mais forte que os lacaios que tentaram derrotar o herói no caminho.



Casualmente viciante



Por ser um jogo gratuito, Pokémon Rumble World é absurdamente viciante e agradável de jogar — e com certeza superou expectativas, inclusive de quem já havia jogado outros títulos da série Rumble. As frustrações podem ser amenizadas dentro do próprio jogo, mas o que mais desaponta é justamente o jogador ter poucas certezas sobre o seu destino. Mesmo com o bom sistema de "vidas", que não demoram tanto para carregar, ainda é muito demorado obter diamantes — considerando que alguns balões custam mais de 50 joias, isso significa alguns dias perdidos apenas para tentar comprá-los, enquanto joga nas ilhas já desbloqueadas — com a pouca certeza de um "Fever" no jogo, esse processo pode ser maçante.

O jogo cumpre seu papel ao ser um minigame para se jogar nas horas vagas (ou melhor: você não terá mais horas vagas após o download dele), aproveitando-se das infinitas possibilidades de uma das franquias mais queridas da Nintendo. Apesar de ser apenas um spin off e ter uma série de problemas de um jogo gratuito, o jogo cativa desde jogadores casuais ou que sequer são fãs da franquia até os mais alucinados pelos monstrinhos de bolso.

✓ Prós

- Partidas divertidas e jogabilidade fácil;
- Não é necessário realizar microtransações para aproveitar o máximo do jogo; no entanto, facilitam a experiência;
- Preço justo para a compra dos itens;
- Muito melhor que Pokémon Shuffle.

✗ Contras

- Não existem certezas sobre os principais aspectos do jogo;
- Progressão extremamente demorada sem a compra de Poké Diamonds;
- Opções limitadas para acumular Poké Diamonds;
- Muito melhor que Pokémon Shuffle. Quero ver fazer check-in todos os dias agora.

Pokémon Rumble World (3DS)
Desenvolvedor Ambrella
Gênero Ação/RPG
Lançamento 08 de abril de 2015

Nota **9.0**



por Ítalo Chianca

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Fábio Hamada

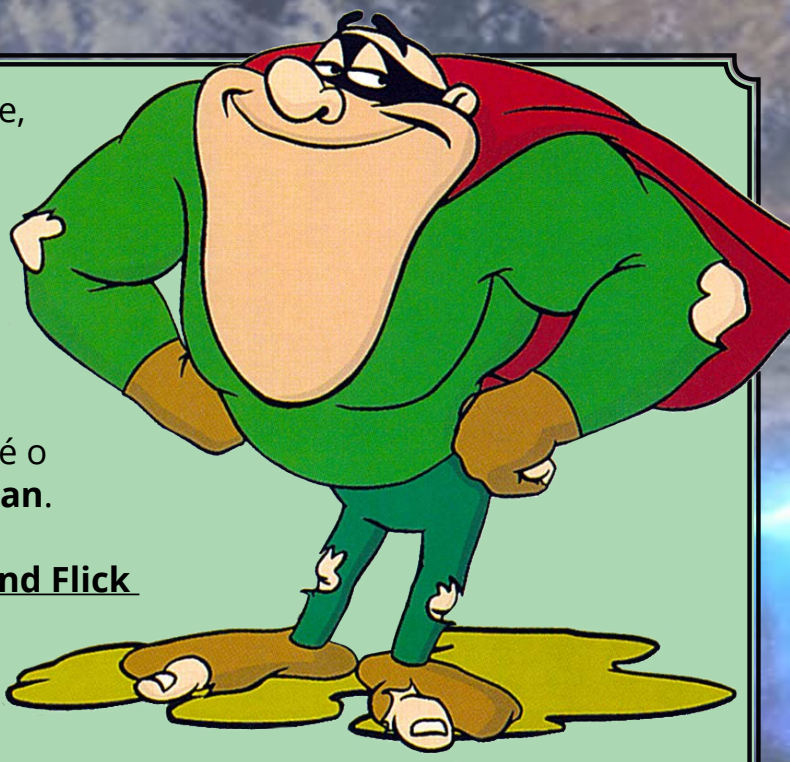
Top 10: As mais bizarras sugestões de personagens para Super Smash Bros.

Desde que a Nintendo abriu uma votação para escolher os próximos lutadores de **Super Smash Bros. for Wii U/3DS**, muita gente têm sonhado em ver seus personagens favoritos fazendo parte da pancadaria do jogo de luta mais alucinante dos videogames. Principalmente quando a própria Big N fez questão de revelar que até as thridy party poderão ter seus mascotes no jogo.

Em pouco tempo, campanhas começaram a se espalhar pela internet, pedindo para os fãs votarem nos seus mascotes prediletos. Até as próprias empresas (rivais, inclusive) apoiaram a possibilidade de contar com suas IPs no jogo da Nintendo. **Banjo-Kazooie, Bomberman, Rayman, Mickey, Zero, Chrono, Bayonetta** e vários outros personagens icônicos foram lembrados pela galera.

Mas, e se desse a louca na Nintendo? Sabemos que isso é praticamente impossível. Mas não custa nada imaginar um cenário de zueira absoluta, onde o principal quesito para entrar no jogo fosse ser diferente. Ou melhor, do bizarro ao absoluto. Pois bem, nós da Nintendo Blast resolvemos imaginar este cenário maluco (fruto das noites de disputas em **Mario Kart 8** entre a equipe no feriadão) e elegemos as dez mais bizarras sugestões de personagens para **Super Smash Bros**. Confira.

10 - Boogerman



Ah, não se fazem mais heróis como antes. Hoje, todos são musculosos, com superpoderes destruidores e uniformes modernos e descolados. Mas nem sempre foi assim, principalmente nos videogames, mais especificamente, na década de 1990. Quer uma prova? Que tal um protagonista milionário excêntrico com hábitos higiênicos nada agradáveis? Não, não é o **Homem de Ferro**. Estou falando de **Boogerman**.

Astro principal do título **Boogerman: A Pick and Flick Adventure**, lançado para **Mega Drive** e **Super Nintendo** em 1994, o herói é lembrado pelos seus "poderes" nada comuns. Cuspe, arroto, meleca de nariz e até pum de fogo fazem desse cidadão uma maravilhosa aposta para o time de lutadores mais bizarros a entrar em Smash Bros. Dá até para imaginar um ataque especial que levaria todos os inimigos ralo a baixo pela privada. Acredite, o pessoal está fazendo campanha para colocar esse maluco no jogo.

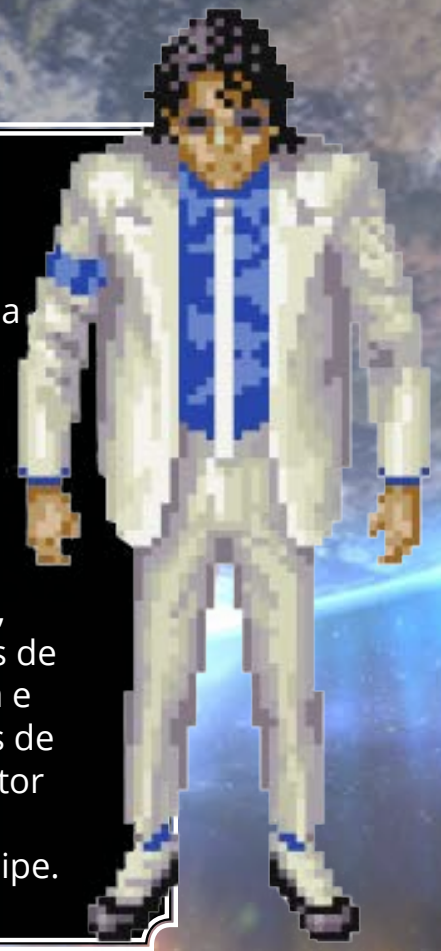
09 - Goku



Certo, **Goku** pode não ser o mais bizarro dos personagens desta lista, mas, acredite, seria no mínimo alucinante ter um **Saiyajin** fazendo parte do time de lutadores de Smash Bros. O maior símbolo da consagrada série **Dragon Ball Z** — que já confirmou retorno neste ano após 18 em espera — causaria estrago entre os ícones da Nintendo.

Basta imaginar a destruição causada por uma genkidama ou os golpes rápidos seguidos de tele-transportes para enxergar um cenário de caos e destruição absoluta. Isso porque ainda não citamos as várias transformações em níveis de Saiyajin e em macaco que nosso amado herói pode se tornar. Seria épico!

08 - Michael Jackson



Quem não lembra do saudoso **Michael Jackson's Moonwalker** para Mega Drive? A primeira aventura do rei do pop nos videogames marcou uma geração de jogadores e é lembrado até hoje como um dos clássicos do console de 16 bit da SEGA. Mas sua história nos consoles não parou por aí. O astro estrelou outros jogos, como o título de dança Michael Jackson Experience e até já fez pontas em jogos de luta, como em **Ready Rumble Box 2**.

E foi justamente a experiência do cara nos rings — e a paixão deste redator pela sua obra — que contaram na hora de indicar **Michael Jackson** para Smash Bros. Entre chutes estilosos, socos com a luva brilhosa, jogadas de chapéus cortantes e passos de dança hipnotizantes e mortais, o mestre da dança traria nostalgia e ritmo aos duelos. Já pensou em um especial onde vários Michaels de diferentes épocas surgiam dançando os maiores clássicos do cantor enquanto socavam e chutavam o adversário? Melhor ainda seria escolher entre as várias roupas temáticas. Uma para cada videoclipe.

07 - Bart Simpson



Bartholomew Jo-Jo Simpson, ou apenas **Bart** para os íntimos, é o filho mais velho da famosa família Simpson. Com um bom histórico nos videogames, onde estrelou títulos cultuados, como **Bart vs. the World**, **Bart's Nightmare** e **Virtual Bart**, o rapazinho rebelde faria estrago entre o time de jogadores de Smash Bros.

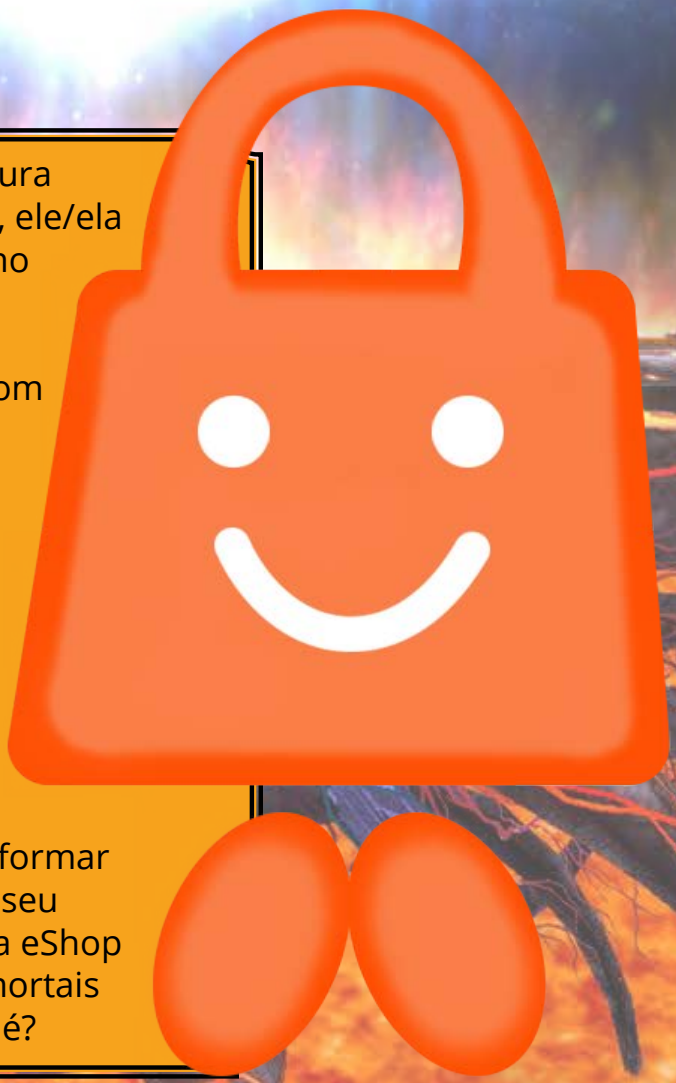
Desobediente, dono de péssimas notas na escola, arruaceiro e abençoado com o dom da zoação — eu sei que você também se identificou com essa descrição —, Bart teria nas arenas de Smash um palco ideal para extravasar toda sua rebeldia característica (resultado de uma gota de álcool bebida por Marg durante a gravidez) enquanto atropela uns adversários com seu skate ou joga bombas de tomate na cabeça da galera.

06 - Navi

Tem sempre aquele personagem que marca nossa história como jogador, não é? Mas não digo de forma positiva. Falo daqueles que atrapalham tanto que se tornam lendas da irritação para sempre. Hey, listen, aposto que você pensou nela imediatamente. Pois é, que tal descontar, com boas porradas, todos aqueles momentos que a fadinha Navi tirou sua concentração e te deixou sem paciência?

Foi com esse intuito que resolvemos eleger **Navi**, a fiel (e chata pra caramba) ajudante de Link para esta lista com as sugestões mais bizarras para Smash Bros. Seus golpes seriam... umm... nenhum. Ela seria escolhida apenas para zuiera mesmo. Ah, e gritaria "Hey, listen" a cada novo arremesso para fora do ring.

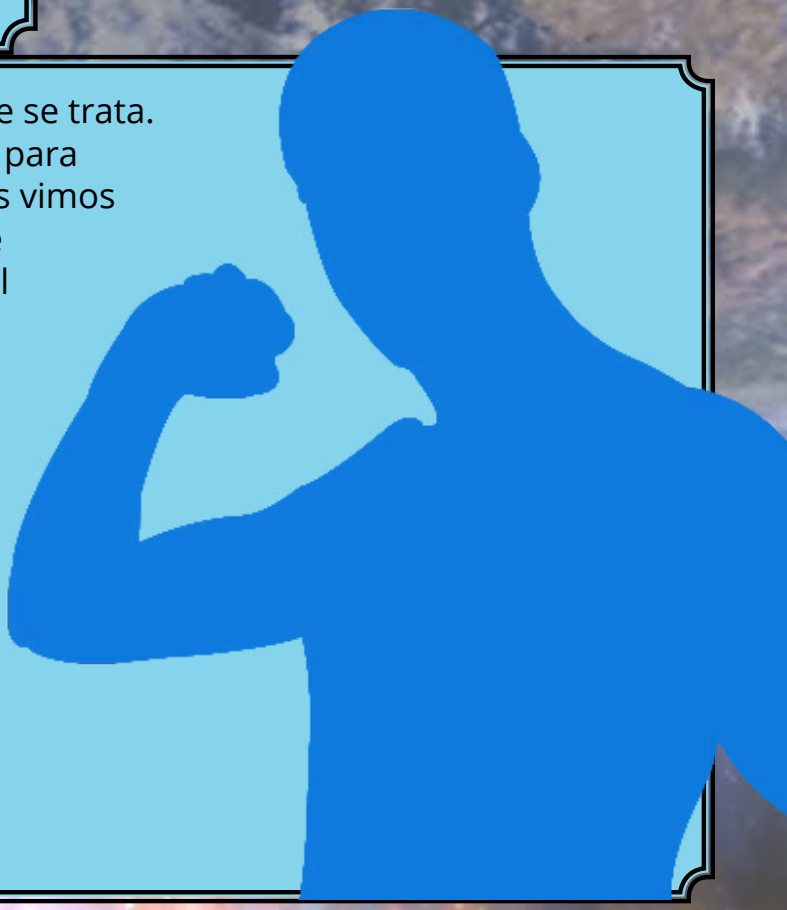
05 - Sacolinha do Eshop



Quais os mistérios que cercam aquela criatura misteriosa da eShop da Nintendo? É, eu sei, ele/ela é um ser enigmático. Mas, temos um carinho especial pela sua existência. Todos os dias, quando abrimos a loja virtual dos nossos consoles, lá está ele, aparentemente feliz com a nossa visita e louco para fazer parte do mágico mundo dos personagens da Big N.

E nada melhor do que colocá-lo na pancadaria de Smash Bros. Acredite, nossa querida **sacolinha** não seria mais um saco de pancadas — desculpe-me o trocadilho. Imaginamos um cenário aonde ele solta bombas aéreas (aquelas mesmas que enchem a barrinha do download no 3DS) e ainda poderia se transformar em dos personagens que gira em torno do seu corpo (aquele mini-game quando abrimos a eShop no Wii U). Além, claro, de todos os golpes mortais que uma sacola pode desferir. Animal, não é?

04 - Reckless silhouette guy



Com um nome desses é até difícil saber do que se trata. Mas, basta uma olhadinha na imagem ao lado para reconhecer imediatamente a silhueta que mais vimos na geração passada. Aparecendo rapidamente quando iniciamos um jogo de Wii, o formidável **Reckless silhouette guy** seria o personagem perfeito para dobrar a loucura de Smash Bros.

O cauteloso cidadão que pede para termos cuidado para não destruir nossa TV com o Wii remote pode ser uma arma mortífera de destruição em massa. Isso porque ele domina todas as técnicas já empregadas com o uso de um Wii remote. Tacada de golfe, socos de boxe, giratória espiral e o arremesso de controle na TV fazem parte do seu repertório. Não seria nada mal ter o símbolo da geração entre os lutadores, não é?

03 - Non-specific Action Figure

Foi na E3 2012 que o mundo se deslumbraria com o nascimento de um personagem lengendário, como diria **Barney Stinson**, da série How i met your mother. Mesmo com os grandes anúncios da feira, quem realmente chamou a atenção foi o pequeno Non-specific Action Figure, um boneco poderoso que jamais teve sua identidade revelada — nem sua origem e utilidade.

Lembrando os super-heróis da década de 1980, a criatura esbanja carisma com sua roupa azul bebê com detalhes vermelhos, máscara bacana e asas celestiais. Não é difícil imaginar que, após aparecer ao lado **Reggie Fils-Aime, Shigeru Miyamoto** e **Iwata**, o cidadão se tornaria imediatamente um dos memes de maior sucesso em 2012. Por isso, fazemos questão de contar com os super-poderes misteriosos desse personagem em Super Smash Bros. Uma coisa é certa, também queremos seu amiibo — e temos certeza que nosso redator **Hugo Pereira** compraria um.

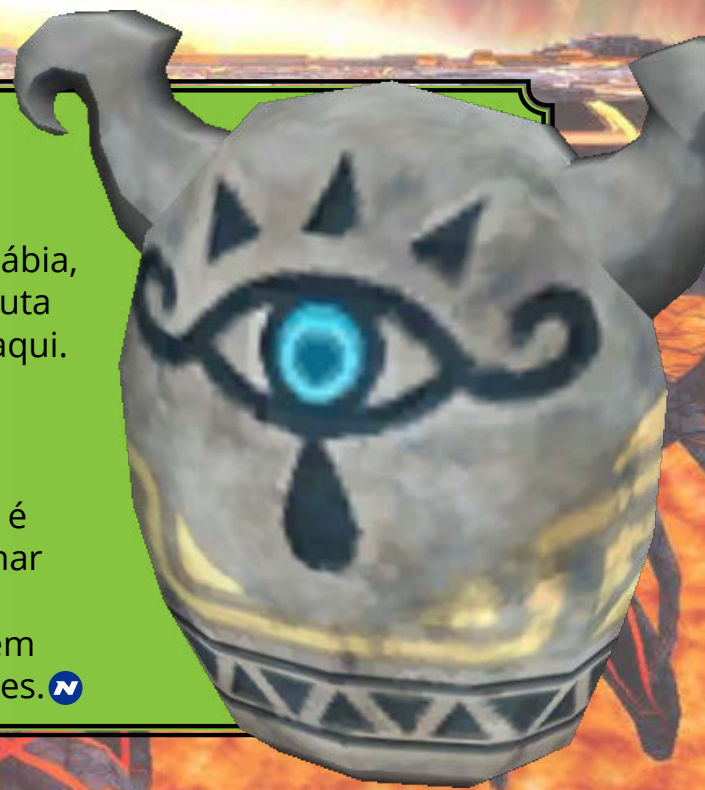
02 - Regginator



Chamado de Reggie Fils-Aime na vida real, esta figura aparentemente pacata atua como presidente da **Nintendo of America** durante o dia apenas para esconder sua verdadeira identidade. Nas sombras, este cidadão se transforma em um dos seres mais poderosos do universo: o **Regginator**.

Figurinha carimbada das maiores zueiras da Nintendo nos últimos tempos, Regginator seria o personagem ideal para entrar em combate no novo Smash Bros. (convenhamos, ele merece o próprio jogo também). Com seus poderes hiper/mega/blaster/destruidores, como raios laser saindo dos olhos, metralhadoras e bazucas, golpes de artes marciais e poderes ainda não catalogados pela raça humana, ele botaria para quebrar. Mesmo sendo difícil balancear o jogo depois da entrada do grandalhão, nada seria mais divertido do que vê-lo em ação. Seu corpo está pronto?

01 - Gossip Stone - Pedra



E, para completar nossa lista de sugestões de personagens bizarros para Smash Bros., és que que chega a vez dela, a Gossip Stone, também conhecida como a maravilhosa, suprema, incrível, sábia, belíssima e incomparável, Pedra, nossa chefe abslouta — e que me obrigou a boas chicotadas a colocá-la aqui.

Ter a deusa da sabedoria gamer entre os lutadores selecionáveis seria a chance que a **Pedra** precisava para mostrar para aquele **"alfacinho"** que ela, sim, é a mais forte do **Reino de Hyrule**. É até difícil imaginar tamanho poder em um campo de batalha. Mas espere por boas chicotadas naqueles que desafiarem a detentora de todo o conhecimento dos videogames.

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



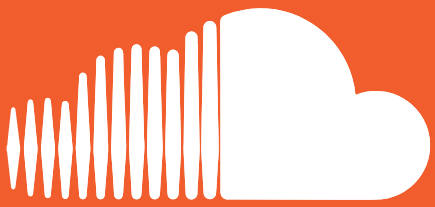
facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por ***Ítalo Chianca***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Aline Miki



Top 10: Jogos que queremos amiibo temáticos

Se já é difícil resistir aos amiibo da linha **Smash Bros.**, a Nintendo ainda lança os bonecos baseados nos jogos **Mario Party 10** e **Splatoon**. Aí fica difícil fazer as compras sem peso na consciência (por sorte minha esposa não lê minhas matérias). Mas a situação pode ficar ainda melhor — ou pior, dependendo do ponto de vista. Já imaginou se a Nintendo resolve lançar várias outras linhas de amiibo temáticos? Nós imaginamos e elegemos os dez jogos que mais queremos com os bonequinhos colecionáveis.



It prints money!

O sucesso dos **amiibo** é evidente. Unidades esgotadas e um faturamento elevadíssimo encheram os cofres da Nintendo. Já foram vendidos 5,7 milhões de amiibo em todo o mundo, rendendo aproximada 300 milhões de dólares (cerca de 900 milhões de reais). Inclusive, alguns exemplares se toraram raridades, custando verdadeiras fortunas aos fãs.

Não pense que as investidas da Nintendo param por aí. Pelo contrário. A própria empresa já anunciou que pretende melhorar a distribuição e produção dos amiibo. Ou seja, a máquina de fazer dinheiro foi ligada. Além disso, também podemos imaginar novos rumos para os bonecos interativos. Principalmente seu uso em outros jogos e novas linhas temáticas.

Como não aguentamos esperar até os próximos anúncios, que devem acontecer apenas na E3 2015, listamos os dez jogos que mais queremos **amiibo temáticos** para encher nossas estantes com os personagens favoritos (e comprometer toda a renda familiar) e liberar conteúdo exclusivo para os próximos títulos.



10 Star Fox

Um dos jogos mais esperados da E3 2015, a próxima aventura do **Star Fox Team** promete reviver os tempos áureos da franquia. Nada mais justo que o jogo tenha compatibilidade com os bonequinhos amiibo. Sim, meus amigos, uma coleção completa de amiibo baseados na franquia de naves mais famosa dos videogames seria um sonho para qualquer jogador.

Fox, **Falco**, **Peppy**, **Slippy**, **Krystal** a até uma **Arwing** (e por que não **Star Wolf Team**?). Todos esses amiibo enfeitando sua estante e transferindo armas, itens, personagens e equipamentos para o novo jogo da série. E como a maioria dos colecionáveis também é compatível com muitos outros jogos da Nintendo, não custaria nada acrescentar no pedido o download do time todo em **Mario Kart 8** ou **Smash Bros.** Tudo com apenas o encostar de um amiibo.

09 Shin Megami Tensei x Fire Emblem



O esperado **crossover entre as franquias da Nintendo e da Atlus** é mais um jogo que queremos amiibo temáticos. Como vocês já viram, os bonecos de Fire Emblem disponíveis em **Smash Bros.** são um dos mais detalhados e procurados pelos colecionadores. Somado a isso, temos a compatibilidade com **Code Name S.T.E.A.M.**, liberando os personagens da franquia para o jogo.

Se tudo isso não é o suficiente para convencê-lo, imagine só a compatibilidade com **Fire Emblem If**, novo jogo para o 3DS. Aqui, a Nintendo lançaria amiibo para cada personagem, liberando-os na jogatina após a transferência ou dando acesso a equipamentos exclusivos. Caberia ao jogador montar seu time ou equipar seu personagem de acordo com o amiibo que comprou. Seria uma bela coleção, não?

08 Mario Kart 8



Convenhamos que já é bem legal desbloquear uniformes dos personagens da Nintendo para o nosso Mii em **Mario Kart 8** apenas encostando um amiibo no controle. Mas e se a Nintendo lançasse uma linha inteiramente dedicada ao jogo? Foi exatamente nisso que pensamos e queremos que a Nintendo faça.

Melhor do que encostar o amiibo do Link e liberar sua roupa para o Mii seria ter um **Link** na **Master Cycle**, e todos os outros personagens do jogo em seus karts característicos. Além disso, outros amiibo, de personagens que ainda não integram o jogo, poderiam ser lançados em formato colecionável, desbloqueando suas versões digitais. Imagine só um amiibo de **Kirby** em uma **bolha-kart rosada**, liberando o pequeno sugador em Mario Kart 8?



07 The Legend of Zelda

E3 chegando e todos ansiosos por detalhes do novo **Zelda para Wii U**. Mesmo com o adiamento para 2016, não conseguimos parar de pensar na jornada que nos aguarda. E entre especulações, teorias e sonhos, queremos uma série se amiibo baseados no jogo para complementar e expandir a experiência.

Sim, queremos tudo relacionado ao título. E com os amiibo não seria diferente. Além de Link em cada uma das vestes do jogo, poderíamos contar com os personagens principais da trama, itens, equipamentos e, claro, **Epona**. Além do mais, conectar outros amiibo de personagens de séries diferentes bem que poderia render itens exclusivos ou pelo menos a localização de baús no mapa.



06 Yoshi's Wooly World

Quem de vocês não topou com pelo menos uma imagem do amiibo de lã do Yoshi? Após o anúncio do boneco, foram dias de muita fofura nas redes socias. E foi com base no enorme sucesso daquele pedacinho de lã que pedimos à Nintendo que lance mais personagens baseados no título.

Sim, já sabemos que os Yoshis de lã fazem parte de uma linha exclusiva. Mas o nosso pedido aqui é por outros personagens da empresa feitos de lã. Ou seja: amiibo do **Kirby** de lã, **Mario** de lã, e até um **Pikachu** costurado a mão para coleção. E melhor que isso, que os transportasse para o jogo, ajudando Yoshi na sua missão. Esse é o momento que você justifica que só comprou para presentear a esposa ou namorada.

05 Bayonetta



Uma das maiores musas dos videogames nessas últimas duas gerações, a bruxa **Bayonetta** retornou com estilo na sua segunda aventura, dessa vez em um título impecável (e exclusivo) para Wii U, cheio de referências ao universo da Nintendo, como roupas de **Link**, **Peach** e **Samus**. Então nada mais justo que homenagear a nova companheira de casa — e seus fãs de carteirinha — com uma coleção exclusiva de amiibo temáticos.

Miniaturas da heroína com diferentes uniformes, inclusive os cosplays da Nintendo, seriam objeto de desejo de dez entre dez jogadores. Além de liberar novas armas e equipamentos nos jogos da série, cada amiibo poderia destravar a bruxa mais sexy dos videogames em outros títulos da casa. Ou não seria fantástico contar com **Bayonetta** no time de lutadores de **Super Smash Bros.**? Melhor ainda seria tê-la numa moto estilosa em Mario Kart 8.

04 Paper Mario



Desde o Nintendo 64, quando **Paper Mario** fez sua estreia nos videogames, cada novo console de mesa da Nintendo têm recebido um novo título da série. Foi assim com **Paper Mario: The Thousand-Year Door (GC)**, **Super Paper Mario (Wii)** e até os portáteis ganharam **Paper Mario: Sticker Star (3DS)**. Sendo assim, não seria incomum que uma nova jornada de papel surgisse no Wii U.

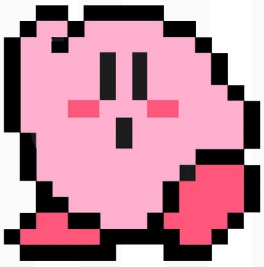
Além dos pedidos por um novo título da franquia, acrescentamos no pacote um grito desesperado pelos amiibo inspirados no jogo. Aqui, teríamos uma seleção com os personagens do jogo em forma de papel, como no jogo. Uma coleção inteira com os membros do time, desbloqueando armas, golpes especiais e itens exclusivos quando conectados ao **GamePad**. Melhor ainda seria se o jogo possuísse compatibilidade com outros amiibo, debloqueando as versões de papel de personagens como **Sonic**, **Mega Man** e **Pac-Man**.

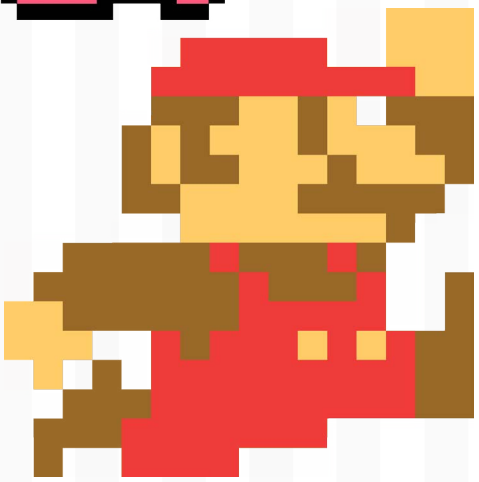


03 Pokémon

Provavelmente a Nintendo já deve estar produzindo um novo jogo da série Pokémon para o New Nintendo 3DS, fazendo uso das melhorias do novo portátil. Além do mais, muito se especula sobre um port do interessante **Pokkén Tournament** para o Wii U. Pensando nisso, elegemos o futuro lançamento dos dois jogos como um dos nossos maiores desejos para amiibo temático.

Para isso, a Nintendo poderia lançar os dois jogos juntos, como acontecia na época de **Pokémon Gold & Silver (GBC)** e **Pokémon Stadium 2 (N64)**, por exemplo. Em seguida viriam os amiibo. Uma linha com praticamente todos os monstrinhos de bolso para colecionar e que os levasse diretamente para o time na versão portátil (sem a necessidade de capturar) e desbloqueasse o respectivo Pokémon no jogo de luta para Wii U. Bom, infelizmente seria o fim das nossas economias por longos anos, mas que seria incrível possuir os amiibo dessa linha, ah, isso seria.





02 NES Remix

A **coletânea de minigames clássicos** fez um enorme sucesso entre os jogadores. Veteranos ou não, muita gente se divertiu nas mais alucinantes fases dos jogos que transformaram a Nintendo em uma das maiores desenvolvedoras de videogames do planeta. Mas e se a experiência com o jogo fosse além das divertidas partidas e novos mini jogos e estampas fossem desbloqueados por amiibos?

Essa seria nossa proposta para a Nintendo: uma linha temática de amiibo inspirada no visual 8-bit dos títulos da coletânea. **Mario**, **Link**, **Samus**, **DK** e até **Exitebike** e as naves de **F-Zero** elevariam nossa coleção à níveis épicos. Sem falar que essa linha seria compatível com o aplicativo **amiibo Tap**, desbloqueando novos trechos de jogos.

01 Jogos do Virtual Console



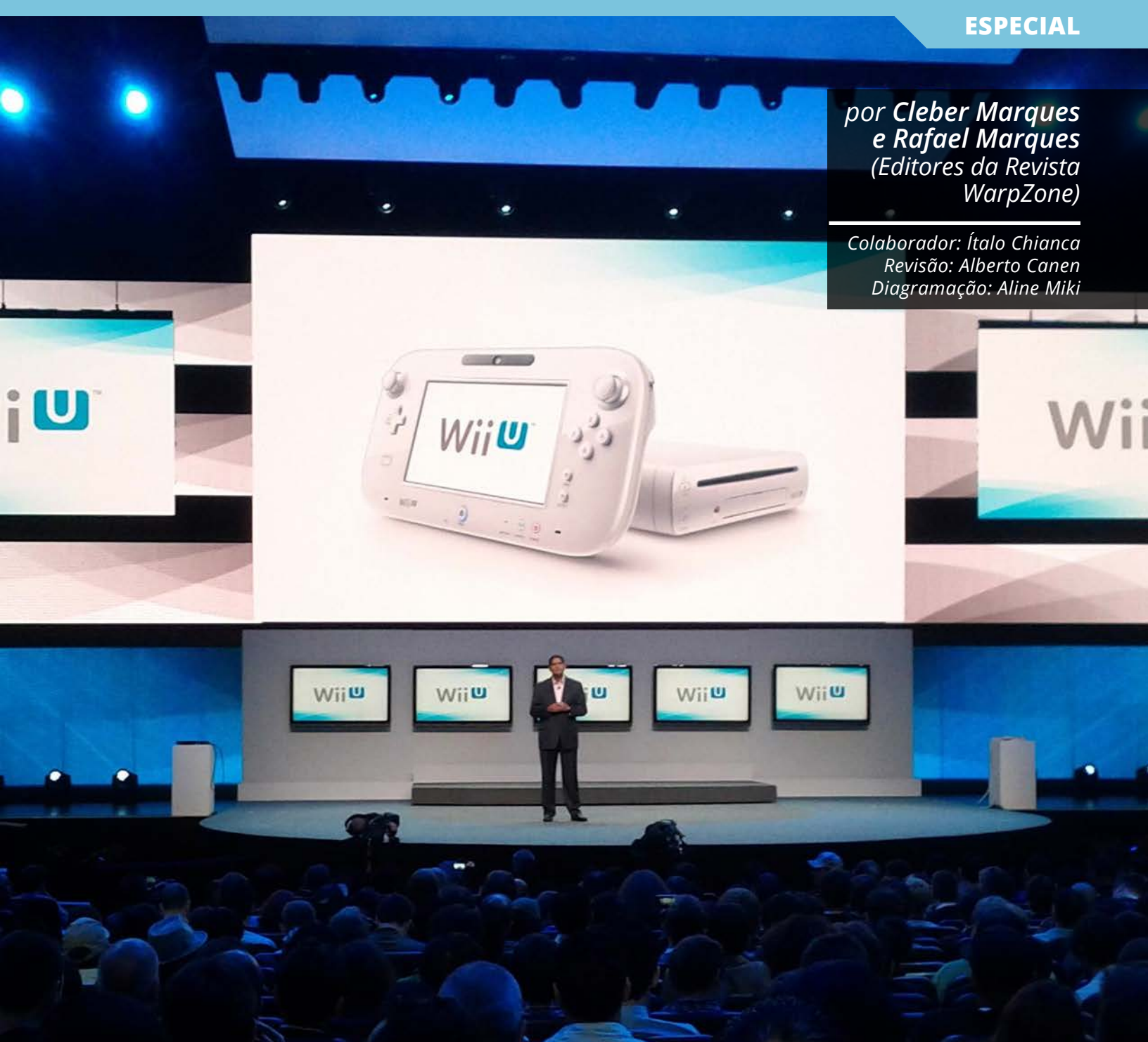
Melhor do quê uma linha temática de um jogo seria uma série de amiibo inspirados nos diversos títulos do **Virtual Console**. É por isso que selecionamos não um, mas todos os jogos da loja de jogos virtual da Nintendo como nosso primeiro lugar. A maioria acha caro pagar quase R$30,00 por um jogo de SNES e R$50,00 por títulos de N64. Então, será que não seria mais interessante pegar aproximadamente R$100,00 por um amiibo que também desse acesso ao jogo no Virtual Console?

Uma linha de amiibo dedicada aos jogos clássicos da loja virtual seria incrível. Esculpidos com o visual do jogo, cada amiibo daria acesso ao seu respectivo jogo. Por exemplo: um Mario poligonal ou um Link de visual 2D, quando conectados ao console, liberariam **Super Mario 64** e **A Link to the Past**, respectivamente. Embora este seria o fim da nossa vida social e econômica, a ideia de colecionar amiibo com os visuais retrô dos nossos personagens favoritos fazem qualquer fã considerar os possíveis — e devastadores — efeitos colaterais.

Ah, infelizmente tudo isso não passa de um sonho. Mas bem que algumas dessas sugestões poderiam ver a luz do dia, não acha? E aí, caro leitor? Concorda, discorda ou acrescentaria outros jogos nesta lista de desejos?

*por **Cleber Marques e Rafael Marques** (Editores da Revista WarpZone)*

Colaborador: Ítalo Chianca
Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Aline Miki



A história da Nintendo na E3

A Electronic Entertainment Expo, famosa E3, completou 20 anos no último dia 11 de maio, desde a sua primeira **edição em Los Angeles em 1995**. Independente de quando você tenha começado a acompanhar o evento, certamente viu muitos lançamentos sendo anunciados e já esperou ansiosamente cada nova edição pra saber o que estava preparando a sua empresa preferida. Foi então que resolvemos separar parte da história que a Nintendo escreveu durante todas as edições que participou, entre altos e baixos, para já ir esquentando os motores para este ano. Preparado?



O lado mágico da história

Já se vão 20 anos de história do maior palco de celebração da cultura dos videogames no planeta. A **Electronic Entertainment Expo**, ou simplesmente **E3**, teve seu início em 1995, de 11 a 13 de maio no **Los Angeles Convention Center**, tornando-se, sem dúvidas, a principal feira do mercado de games existente. Foram nos seus estandes que vimos nascer os jogos que marcariam nossas vidas e até definiriam nossas carreiras.

Foram muitos altos e baixos nesses anos de conferências, reuniões e feiras. Mudanças de sede, ausência de produtoras, jogos e consoles que fracassaram e ameaças de fim. Mas, na grande maioria da sua história, a E3 é a principal página da história dessa indústria que tanto cresce. E como a edição de 2015 está logo aí, resolvemos revisitar alguns capítulos dessa epopeia, mais precisamente aqueles mais cheios de fantasia. Vista seu chapéu vermelho, empunhe espada e escudo e embarque nessa história.



E3 1995

Sendo umas das últimas empresas a anunciar sua participação na primeira edição da E3, a Nintendo deu um show. Com uma área de exposição ocupando praticamente um quarto do evento, os seus grandes letreiros e propagandas mostravam o que a empresa tinha nas mangas para o momento e para um futuro próximo. Um dia antes da E3, a Nintendo fez um anúncio público comentando um pouco sobre os seus planos para o evento, e não deu outra, isso só deixou ainda mais curiosos os visitantes que se preparavam para as novidades.

Um dos focos na feira foi o Ultra 64 (O Nintendo 64, ainda sem o nome oficial), que infelizmente poucos dias antes da E3 teve a data de lançamento adiada em um ano. O outro grande foco foi o portátil **Virtual Boy**, que mesmo sem ter jogos demonstrados atraiu a atenção do público pelas grandes propagandas nos stands e a exposição do console em si.

Mas a grande atração da feira ainda era o Super Nintendo, com centenas de consoles espalhados naquele grande stand com mais de 50 moças de vestido representando a empresa. Telões enormes mostravam o lançamento da vez, o esperado **Killer Instinct**, uma bela conversão do fliperama feita em conjunto com a Rare. Para impressionar de vez os visitantes da feira, a Nintendo apresentou o jogo **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** para Super Nintendo e o **Donkey Kong Land** para Game Boy, os macacos ganharam um espaço importante na feira e fizeram bonito, os fãs ficaram impressionados e os gráficos deram o que falar.

E3 1996



Apesar de ser apenas o segundo ano do evento, a **E3 de 1996** entrou para a história da Nintendo, pois foi aqui que o Ocidente conheceu o Nintendo 64 e pôde finalmente jogá-lo. Entre os dias 16 e 18 de maio, a Nintendo fez a festa na E3, literalmente, pois o seu stand era gigantesco, trazendo tropas do **Star Wars**, luzes e pirotecnias pra todo lado. Ali era exibido o Nintendo 64 e alguns jogos, entre eles **Star Wars: Shadows of the Empire**, **Wave Race 64** e **Pilotwings 64**, que mostravam o poder do novo console. Mas, é claro, o carro chefe do console nesta E3 era o **Super Mario 64**, com todos os holofotes virados para ele.

A imprensa mundial teve a oportunidade de ver de perto, de sentir o que a Nintendo estava preparando para os seus fãs e não ficaram nem um pouco decepcionados, pois o Super Mario 64 trazia tudo que os fãs queriam: uma super produção. Infelizmente nem só de flores foi o evento para a Nintendo, durante esse período, a empresa anunciou o novo preço do Virtual Boy, que passou a custar apenas 100 dólares, mostrando que as coisas não iam bem, e não foram mesmo, porque pouco tempo depois o console foi descontinuado.

Mas, pra não deixar o ano passar com baixas no mercado de portáteis, a Nintendo anunciou o **Game Boy Pocket** dizendo que seria 35% menor do que o Game Boy clássico e com jogos próprios, fechando bem a feira.





E3 1997

Neste ano a E3 já tinha começado diferente, ao menos na localidade, que ao invés de Los Angeles o evento foi realizado em Atlanta, no Georgia Dome, praticamente 1 ano depois das Olimpíadas de Verão, que acontecerem no mesmo lugar. Mas, voltando à E3, a **edição de 1997** foi marcada por muitos lançamentos para **PlayStation** e **Saturn**, porém, a Nintendo roubou a cena, apresentou grande jogos como **GoldenEye 007** e **Star Fox 64** e dois arrasa-quarteirões.

Zelda 64, finalmente o tão esperado Zelda ganhou uma apresentação em vídeo de respeito e conhecemos ali o **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Tinha ficado claro que o Nintendo 64 estava pronto pra disputar o seu lugar e a Nintendo não estava para brincadeira. Também, tivemos a apresentação massiva de um outro arrasa-quarteirão, **Banjo-Kazooie**, que tomou conta do stand da Nintendo com propagandas, faixas e tudo que tinha direito. Pra fechar a feira, a Nintendo ainda coloca mais cartas na mesa, apresentando o **F-Zero X**, que fez os fãs presentes ficarem malucos. Vale citar também que houve uma demonstração de **Superman 64**, mas este nós vamos poupar detalhes.

E3 1998

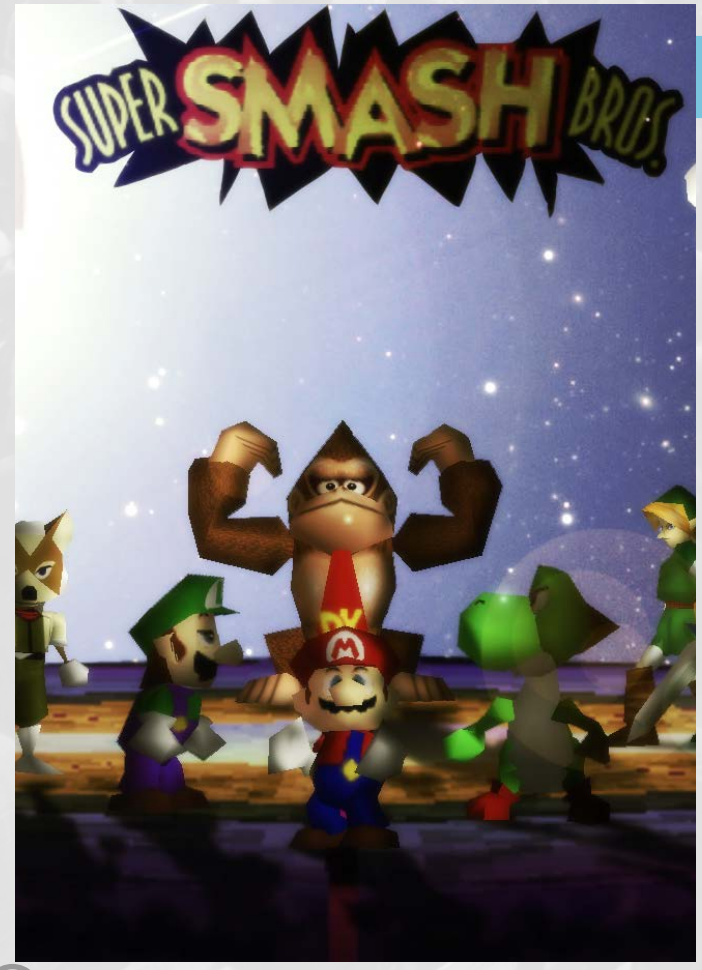
Mais um ano de **E3 acontecendo em Atlanta**, e a Nintendo estava lá para dar um dos maiores shows da sua história, e não era pra menos, o foco da empresa foi o Nintendo 64 e a exibição da versão final de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, que deixou os presentes sem reação. Foi quando **Miyamoto** disse a famosa frase sobre o OOT, que merece um parágrafo só pra ela:





"Com gráficos dramáticos, eu espero que você sinta como se tivesse se tornado o Link. Espero que você possa sentir a sua curiosidade, seu medo, seu senso de perigo. Eu imagino os jogos Zelda como um grande livro de aventuras que combina a imaginação do autor e do leitor."

Foi anunciada também a Nintendo Software Technology, NST, empresa de desenvolvimento que, mais tarde, criaria jogos como **Mario vs. Donkey Kong**, **Wave Race: Blue Storm**, **Metroid Prime Hunters**, entre outros. Além disso, a Nintendo também mostrou o **Game Boy Color**, **Game Boy Printer** e **Game Boy Câmera** pela primeira vez, e muitos outros jogos, como **Conker 64**, **Cruis'n World** e **Pokémon Red & Blue**. Não era pra menos que a empresa neste mesmo ano disse que 1998 era o Ano da Nintendo.



E3 1999

Finalmente o evento **volta para Los Angeles**, onde tudo começou, e a disputa já é acirrada, pois tivemos o anúncio do **Dreamcast**, e o **PlayStation 2** já estava em desenvolvimento. Com isso, a Nintendo viu a necessidade de revelar que estava trabalhando em um novo console também, intitulado naquele momento de Dolphin, o que viria ser o GameCube. Entre as novidades anunciadas, o mercado gostou muito de saber que esta nova aposta não utilizaria cartuchos.

Pouco se falou sobre o futuro console e o foco da Nintendo ainda ficou no N64 e Game Boy, apresentando títulos como **Perfect Dark**, **Donkey Kong 64**, e **Super Smash Bros.**, e assim não conseguiu repetir os grandes shows das edições anteriores da feira.





E3 2000

Pela segunda vez consecutiva em Los Angeles, a **E3 deste ano** fez jus ao nome, já que a Exposição de Entretenimento Eletrônico foi massiva. Foram mais de 400 empresas participando e tirando suspiro do público presente, tudo quanto era novidade estava exposta na feira e a Nintendo estava presente na maior parte disso tudo com quase 60 jogos de Nintendo 64 e incríveis mais de 80 jogos para Game Boy, isso é pra fazer qualquer um tirar o chapéu. Como era de se esperar, o stand da Nintendo apresentava um letreiro enorme e estava rodeado de novos **Pokémon**, lá você podia esbarrar com pessoas conhecidas, como **Shigeru Miyamoto**, por exemplo, jogando videogames e conversando com os visitantes.

A E3 2000 aconteceu entre os dias 11 e 13 de maio, porém, um dia antes, num hotel em Los Angeles, a Nintendo deu uma entrevista para a imprensa no que foi chamado de E3Mania, e isso já deu pra esquentar os motores e saber o que poderíamos esperar para o ano de 2000. O Vice-Presidente executivo de Vendas e Marketing da Nintendo of America, Peter Main, falou sobre o desempenho financeiro da Nintendo com um sorriso de orelha a orelha, também, não era pra menos, pois a empresa tinham 48% do mercado na América do Norte. Junto com ele estava o presidente da Nintendo of America, **Minoru Arakawa**, não muito confortável em discursar em inglês, mas fazendo boas e más revelações, "más" até certo ponto, porque ele adiantou que o **Game Boy Advance** e o **Dolphin** (GameCube) seriam mostrados apenas no evento **SpaceWorld** que aconteceria em agosto do mesmo ano no Japão. Entre os projetos e jogos para 2000, também foi dito que infelizmente o **Nintendo 64 Disk Drive** não seria lançado no Ocidente.

Muitos jogos foram apresentados na Funtastic, uma palestra exclusiva ao pessoal ligado à Nintendo, como **Perfect Dark**, **The Legend of Zelda: Majora's Mask** e **Banjo-Tooie**. Na apresentação sobre Zelda, o palco foi invadido por umas pessoas de máscaras, as próprias do jogo Majora's Mask, quando um deles tirou a máscara, revelou ser o Shigeru Miyamoto, que apresentou mais detalhes sobre o projeto.



E3 2001

Não dava pra negar que a **E3 desse ano** era uma das mais esperadas de todos os tempos pelos fãs da Nintendo, e não só isso, pelo mercado como um todo, pois ali seria apresentado o **Nintendo GameCube** disponível para ser jogado, tem noção? E também o **Game Boy Advance**. Um momento em que a Sony já apresentava a segunda geração dos jogos para **PlayStation 2**, a Microsoft se despontava como novidade trazendo o seu primeiro **XBOX** e a **SEGA** se fortalecia oferecendo jogos para outras plataformas.

Entre 17 e 19 de maio de 2001, aconteceu a E3 e a Nintendo surgiu com um slogan arrebatador: "A Diferença Nintendo". Esse slogan foi muito bem explicado por **Peter Main** e **Satoru Iwata** com algumas características sobre a empresa. **Inovação**, fazendo sempre algo diferente. **Qualidade**, oferecendo o que há de melhor. **Personagens e franquias**, sendo a Nintendo dona de alguns dos maiores símbolos dos videogames. E **Herança e tradição**, de uma empresa que sabe o que faz desde sempre. E não era pra menos, ao apresentarem o Nintendo GameCube, a empresa mostrou através de um vídeo que esse slogan não poderia representá-los de forma melhor, quando o **Super Smash Bros. Melee** e o **Luigi's Mansion** foram exibidos, o pessoal foi à loucura. Shigeru Miyamoto estava presente na festa, como de costume, e apresentou o GameCube com uma frase de peso: "Deixe-me apresentar nosso novo bebê". Como todos os bebês, ele é pequeno... mas faz bastante barulho! Miyamoto apresentou também o jogo **Pikmin**, com um novo conceito e muita curiosidade, e revelou a data de lançamento do GameCube. Todos saíram de logo com um gostinho de quero mais.

E3 2002

Com o **Nintendo GameCube** e o **Game Boy Advance** já consolidados e com centenas de jogos disponíveis, a Nintendo na **E3 desse ano**, que foi de 22 a 24 de maio de 2002, focou na volta de títulos clássicos e respondeu com categoria os comentários de que o GameCube era um console apenas para crianças, foram mostrados os jogos: **Metroid Prime**, **Resident Evil 0** e **Eternal Darkness**, que tiraram o fôlego do público.



O Game Boy Advance vendeu mais de 6 milhões de unidade um ano após o lançamento e se tornou o console que vendeu mais rapidamente na história. Muito se falou sobre a possibilidade do Nintendo GameCube oferecer títulos para serem jogados online, essa era uma estratégia já adotada pelas principais concorrentes, Sony e Microsoft, e a Nintendo precisava se manifestar quanto a isso. Apesar da empresa demonstrar interesse e comentar os planos futuros, principalmente com a parceira da SEGA no **Phantasy Star Online**, a Nintendo deixou bem claro que seria bom esperar o mercado consumidor amadurecer mais antes de virar os holofotes para esse nicho.

Shigeru Miyamoto apareceu no evento, sendo aplaudido de pé pelo público presente e trouxe consigo um controle **WaveBird** nas mãos, ali ele apresentou **Super Mario Sunshine** e o tão esperado **The Legend of Zelda** (que descobriríamos ser o **The Wind Waker** algum tempo depois). Ao apresentar o novo Mario, Miyamoto foi ovacionado, e ao apresentar o novo Zelda para GameCube, o público presente só faltou chorar de emoção, pois gritando eles já estavam. Como não poderia faltar, o **The Legend of Zelda: Four Swords** foi apresentado também, bem como a possibilidade de conectar o GBA ao GameCube. Com isso, a Nintendo participa de mais uma E3 sendo uma das empresas que mais exibiram novidades impressionantes.





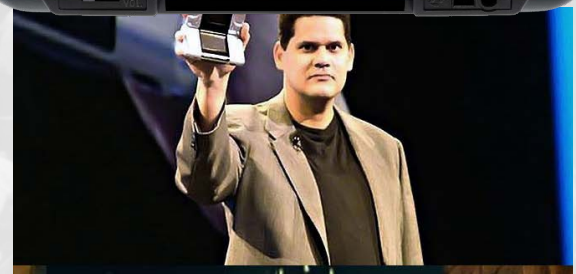
E3 2003

Como era de se esperar, a Nintendo tinha um dos maiores stands da **E3**, um enorme portão azul com o famoso logo da empresa acima, detalhes de sobra e um setor dedicado aos portáteis davam as boas-vindas aos visitantes da E3, que aconteceu entre 13 e 16 de maio de 2003. Na coletiva de imprensa, a Nintendo já havia apresentado os seus resultados animadores, visto as dificuldades atuais na época, e a empresa ocupava naquele momento o segundo, e expressivo, lugar no mercado de games norte-americano. Além disso, lançamentos como **Wind Waker** e **Pokémon Ruby & Sapphire** vinham pra brindar a festa.

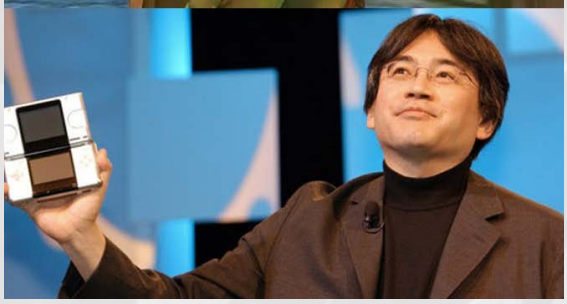
Um ponto bem legal da feira foi quando o criador de **Pac Man**, **Toru Iwatani**, demonstrou como era jogar em quatro jogadores o seu jogo no GameCube, usando um **Game Boy Advance SP** ao mesmo tempo, foi demais. A coisa ficou séria quando a Capcom apresentou um making of de **Resident Evil 4** para GameCube e quando a Konami trouxe novidades sobre o lançamento de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**, que já estava fazendo os fãs perderem cabelo de tanta ansiedade pelo lançamento. Como clássicos absolutos, tivemos a apresentação de títulos de peso:**Mario Kart: Double Dash!!**, **Star Fox**, **F-Zero GX** e **Mario Party 5**.











E3 2004

Na **apresentação deste ano**, a Nintendo mudou tudo em relação ao ano anterior, era necessária uma postura mais viril e ela veio. A agressividade e confiança foram observadas quando o então recém nomeado presidente da Nintendo of America, **Reggie Fils-Aime**, se apresentou de forma enfática afirmando que sua intenção ali era "chutar bundas e fazer games". Essa forma incisiva por si só já foi o suficiente para obter grande atenção da mídia. E ele tinha motivos para esbanjar essa confiança, afinal de contas, **Metroid Prime 2: Echoes** e o então exclusivo Resident Evil 4.confirmaram que a Nintendo não estava para brincadeira.

O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, enfatizou a necessidade de desbravar novas formas de interagir com o jogo e assim nasceu a concepção principal do **Nintendo DS**. O portátil que ganhou muito destaque em sua apresentação trazendo **Super Mario 64 DS** e **Metroid Prime Hunters** foi muito elogiado por suas duas telas e também pelo uso da tela tátil que tornava a experiência do jogador intuitiva com a caneta Stylus, ou seja, conseguiu se destacar positivamente em relação ao poderio gráfico do seu concorrente direto, o **PSP** da Sony.



Entretanto, a surpresa foi deixada para o final, no qual o mestre Shigeru Miyamoto, trajando os acessórios de link, entrou no palco e anunciou a nova versão da série **The Legend of Zelda** para o 128-bits da Nintendo. Com um ar sombrio e realista a série sairia do estilo cartoon e alegre de Wind Waker e finalmente buscaria uma pegada mais madura fazendo jus ao poder de fogo do GameCube.

E3 2005



No evento anterior, a grande estrela foi o Nintendo DS, que disputaria com o PSP da Sony a preferência dos gamemaníacos do mundo. O **Nintendo GameCube** havia recebido grandes jogos, como **Resident Evil 4** e **Metroid Prime 2**, porém, os resultados esperados não foram atingidos e o grande foco passou a ser a próxima geração.

O novo **The Legend of Zelda** anunciado na E3 passada ganhou destaque na apresentação, na qual foi possível obter novas informações da jogabilidade e do poderio gráfico. Na linha dos portáteis, a Nintendo não abandonou o **Game Boy Advance** e anunciou o lançamento da versão Micro, muito elogiado estética e funcionalmente. Mas o foco de todos estava na nova geração de consoles de mesa e a Nintendo não decepcionou.

O presidente **Satoru Iwata** entrou no **Convention Center** com a case física daquilo que seria o tamanho do **Nintendo Revolution**, ele reforçou a ideia que o diminuto tamanho não seria problema para a revolução que a empresa iria propor à indústria. O videogame seria compatível com o GameCube e traria um serviço voltado aos jogos antigos numa espécie de Console Virtual, ou mais precisamente, o nosso Virtual Console, podendo assim acessar diretamente a biblioteca de jogos disponíveis. A Nintendo guardou a surpresa do **Wii Remote** para a Tokyo Game Show daquele ano, mas foi inegável que a empresa ganhou o público com esse ar de mistério e confiança.



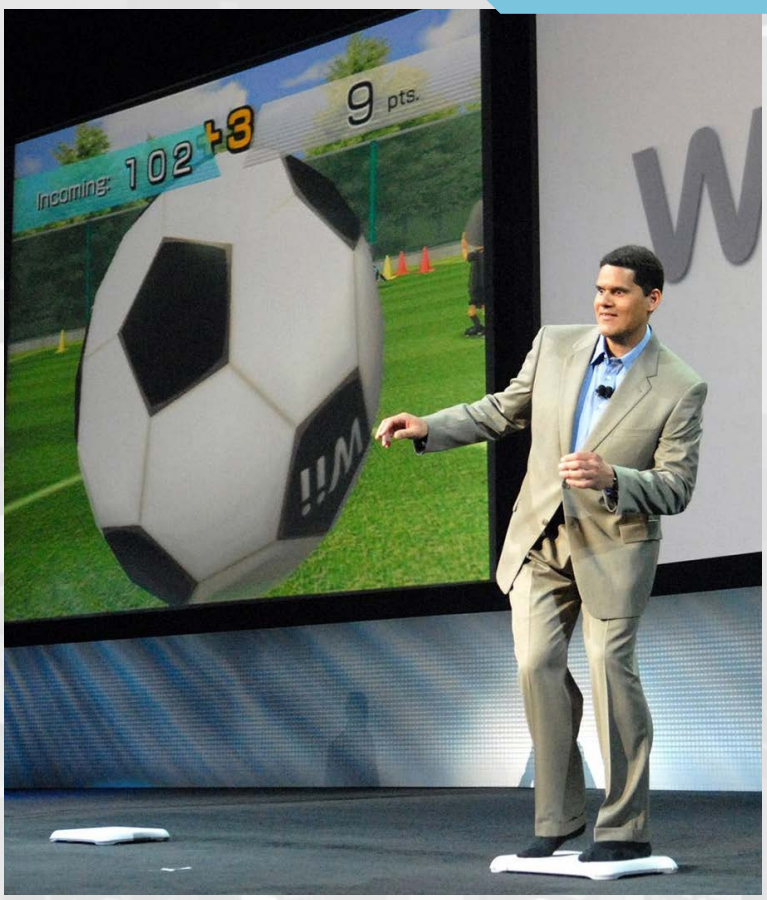
E3 2006

A Nintendo abriu a conferência da **E3 de 2006** nomeando o sucessor do Nintendo GameCube. Não poderia ser diferente a estranheza de primeiro momento, mas "Wii" logo entrou no linguajar da imprensa e dos frequentadores que estavam ali. O videogame ganhou força na feira sendo um tremendo sucesso de crítica, público e expectativa. A forma inédita de controle baseado em sensores de movimento proporcionou à Nintendo um sopro de inovação que poucas vezes foi visto neste mercado. A Sony tentou correr atrás do prejuízo e programou um sensor de movimento "rústico" no controle do PlayStation 3 demonstrando claramente que a ideia foi aceita, mas era tarde demais. A Nintendo também apresentou um novo modelo do seu portátil, e assim, a versão Lite do Nintendo DS foi anunciada e muito elogiada por todos.

Na praia dos lançamentos, **Wii Sports** debutou como jogo que apresentaria o conceito do Wii às massas, mas não apenas ele, outros pesos pesados como **Metroid Prime 3: Corruption** e **Super Mario Galaxy** foram apresentados e muito elogiados, a Nintendo havia conseguido voltar à boca do povo. O anúncio do adiamento de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** não foi surpresa, a Nintendo fez a conversão dos controles de movimento e lançou o game junto ao console no final de 2006, sendo este, aliás, eleito o Jogo do Ano.

Algo interessante ocorreu no dia seguinte à conferência. Em um espaço fechado, a Nintendo apresentou a nova versão de **Super Smash Bros.** O vídeo trouxe o retorno de **Pit** (Kid Icarus) entre outras surpresas, talvez a mais impactante tenha sido a participação de personagens de third parties. Nos corredores da E3, a Nintendo se saiu vitoriosa derrotando impiedosamente seus concorrentes, era a volta triunfal da Big N.

E3 2007



A edição de **2007 da E3** mudou de local e formato, saindo do glamour de outros anos e buscando um enfoque apenas nos anúncios e nos negócios. Não precisamos dizer que esse formato não agradou, mas nossa missão aqui é outra.

O presidente da Nintendo of America abriu a conferência ressaltando os expressivos números de venda de ambos os sistemas. Reggie entoou confiança afirmando que o Nintendo Wii não conseguia parar nas prateleiras e a Nintendo não estava conseguindo suprir a demanda e também o Nintendo DS, com a recente versão Lite, estava dando um verdadeiro baile no então superestimado PSP da Sony.

Na praia dos jogos, **Super Mario Galaxy** apareceu com tudo sendo prometido para novembro daquele ano. **Super Smash Bros. Brawl** foi prometido para o final do ano também, porém, este foi adiado para ajustes mínimos por assim dizer. Nos acessórios a Nintendo trouxe a **Wii Zapper** para um maior realismo nos games de tiro, o **Wii Wheel**, acompanhado de **Mario Kart Wii** que seria lançado no ano seguinte, e finalmente a **Wii Balance Board**, o acessório que levou o jogo **Wii Fit** para a casa de muitos jogadores que queriam se exercitar e também se divertir de forma casual.



E3 2008

Após a reação negativa que o novo formato da feira trouxe, os organizadores buscaram trazer “o show do entretenimento” de volta no **ano de 2008**, pena que a Nintendo não entrou nesse mesmo ritmo, parecia acomodada demais com o sucesso do Nintendo Wii.

O foco da Nintendo se tornou claramente os gamers casuais e isso não seria problema se a mesma ao menos se preocupasse em agradar os diversos estilos, mas não foi isso que ocorreu. Um título em especial mostra expressivamente a intenção da Nintendo, seu nome era **Wii Music**. Na apresentação, Shigeru Miyamoto entrou ao palco com toda a pompa possível, apresentando a criatividade em utilizar o **Wii Remote** como saxofone e bateria, fazendo movimentos no ar que sugerissem tal ação. As coisas só não foram piores pelo anúncio do **Wii Motion Plus** que prometia a tão esperada ação e resposta 1:1, no qual os movimentos mais sutis do jogador seriam reproduzidos fielmente no jogo, assim **Wii Sports Resorts** trouxe um sopro de novidade as praias da Nintendo, o foco casual não tinha mais volta e nem mesmo o lançamento de **GTA Chinatown Wars** para o Nintendo DS convenceu o público do contrário.



E3 2009

A Nintendo poderia ter anunciado o Nintendo DSi na E3 de 2008, mas não o fez e acabou revelando em outubro num evento especial, aí ficou a pergunta: seria esse o prelúdio do fim da importância da E3 em relação aos anúncios? Em meio a isso, o show efetivamente voltou com tudo que tinha direito, ou seja, stands gigantescos, filas e lindas garotas estavam ali no paraíso dos gamers.

A conferência da Nintendo seguiu morna com a apresentação de ótimos jogos, como: **New Super Mario Bros. Wii** que levava ao console de mesa a experiência repaginada do Nintendo DS agora em multiplayer para quatro jogadores, a sequência do aclamado Super Mario Galaxy, a nova aventura de Link e Zelda em **Spirit Tracks** para o Nintendo DS e o controverso **Metroid: Other M**.

Após a conferência, foi divulgado na famosa mesa redonda com os jornalistas o novo The Legend of Zelda, na verdade apenas uma imagem foi mostrada, o suficiente para causar um grande alvoroço, afinal seria apenas compatível com o Wii Remote Plus. O acessório **Wii Vitality Sensor** foi anunciado com bastante expectativa, o jogador teria os batimentos do coração transportados para o desafio do jogo, pareceu promissor, porém, anos mais tarde foi oficialmente cancelado.



E3 2010

O **Nintendo 3DS** foi anunciado em março com todas as expectativas possíveis, mas foi na E3 que o sucessor do Nintendo DS deu as caras em toda a sua glória. Garotas com o 3DS preso ao corpo foram às responsáveis por apresentar as inovações 3D que o portátil trazia, fazendo com que a Sony arrancasse os poucos cabelos que ainda restavam. Assim, **Star Fox 64 3D** e **The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D** eram as armas da Nintendo para apresentar ao jogador o poderio do Nintendo 3DS.

Sem perder tempo, a conferência da Nintendo trouxe um novo trailer de **Zelda: Skyward Sword**, o jogo estava em desenvolvimento desde 2008, mas só no ano seguinte a concepção de arte foi definida. O game se mostrou parecido em aparência a **Wind Waker**, trazendo um cel-shading mais trabalhado e colorido em detrimento do visual sombrio e realista de **Twilight Princess**. O criador e chefe de desenvolvimento, Shigeru Miyamoto, entrou no palco e junto ao seu Motion Plus apresentou a mecânica de jogo com o novo acessório, o grande desafio seria conciliar a jogabilidade a precisão excessiva do controle. Com erros de jogabilidade (seriam culpa de interferências segundo a Nintendo) o jogo não fez feio, mas também não impressionou como deveria. Uma franquia muito aclamada estava voltando ao Nintendo 3DS, **Kid Icarus** retornaria aos holofotes depois de quase 25 anos de sua estreia pelo NES e colocaria o 3D do novo portátil da Nintendo a prova.

O já velho Nintendo Wii emocionou e fez a plateia ovacionar aos gritos e berros quando a música tema de **Donkey Kong Country** começou a tocar. O grande Reggienattor anunciou que a Retro Studius estava trabalhando secretamente nesse projeto que visava agradar os antigos fãs da série desde os tempos de Super Nes. O gorilão enfim voltaria com uma aventura inédita ao console principal da Nintendo.

E3 2011

A E3 de 2011 se iniciou tensa para a Nintendo. Com um preço pouco atrativo somado à pouca variedade de jogos disponíveis, era necessária uma reviravolta para fazer o portátil 3DS decolar nas vendas. Não tendo outra opção, a empresa de Kyoto convocou o Mario para estrelar **Super Mario 3D Land** e em conjunto a **Retro Studios** fez de tudo para adiantar a finalização de **Mario Kart 7**, tudo com o intuito de aumentar a oferta de jogos atrativos. A Capcom também apostou no 3DS e ainda trouxe uma versão exclusiva até então de Resident Evil. O grande Luigi aproveitou o seu bom ano para estrelar a continuação do aclamado **Luigi's Mansion**, também no Nintendo 3DS.

O antigo Project Cafe foi apresentado em seu conceito na feira, o controle em forma de tablet foi demonstrado como o próximo passo de inovação que a Nintendo colocaria no mercado. Ela foi audaciosa ao trazer uma linha de lançamentos das third parties mostrando que o apoio seria massivo. O primeiro videogame da Nintendo de alta definição finalmente se apresentava para o mundo. Diversas questões sobre desempenho tomaram conta de todos e a Nintendo fez bem seu papel e permaneceu em silêncio, apenas mostrou uma tech demo realista de The Legend of Zelda que deixaram todos de boca aberta.











E3 2012

Na edição de 2012 da E3, a Nintendo esbanjou energia em sua conferência, o foco da Big N não poderia ser outro senão o lançamento do **Nintendo Wii U**. Buscando tirar as dúvidas existentes dos jogadores, a empresa nipônica apresentou sua linha de jogos no lançamento tendo um grande enfoque em jogos third parties. A grande missão naquela altura era mostrar aos jogadores hardcores que eles teriam vez com o novo console e o erro do Wii não seria repetido. O Nintendo 3DS foi abordado em showcases durante os dias do evento.

As funcionalidades do **Wii U GamePad** foram o grande mote da apresentação. Focando nas funcionalidades online do novo console, a Nintendo apresentou a rede **MiiVerse**, além de anunciar a parceria com Netflix, Amazon e YouTube. No final, foi confirmada a possibilidade de usar dois GamePads simultaneamente, algo especulado anteriormente. Os principais destaques por parte da Nintendo foram **Pikmin 3**, **New Super Mario Bros. U** e **Nintendo Land**. As third parties trouxeram **Mass Effect 3**, **Batman Arkham City: Armored Edition** e os exclusivos **LEGO City Undercover** e **ZombiU**. O Nintendo 3DS apresentou **New Super Mario Bros. 2** e **Paper Mario: Sticker Star**.









E3 2013

A E3 de 2013 começou diferente das outras para a Nintendo, por decisão exclusiva dela, sua conferência não mais seria no Centro de Convenções, e sim uma transmissão digital previamente gravada que poderia ser acessada por todos os jogadores. O **Nintendo Direct** foi transmitido com enorme pressão por parte das novidades que a empresa apostaria para salvar o fraco lançamento do **Nintendo Wii U**.

Mario Kart 8 foi anunciado e teve a grande expectativa de salvar o console da Nintendo junto a **Super Smash Bros.** que saíria pela primeira vez em duas versões, a de Wii U e a de Nintendo 3DS. Não ficou apenas nesses dois títulos, o Nintendo Wii U ganhou a continuação **Super Mario 3D World** apostando nas mecânicas da versão 3D Land de 3DS expandida ao console de mesa, a remasterização de The Legend of Zelda: The Wind Waker de GameCube em alta definição e a **Retro Studios** fechou as novidades com **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**.

Quando ninguém esperava mais nenhuma novidade, o criador da franquia Super Smash Bros., Masahiro Sakurai, mostrou-se como jogador em um embate envolvendo duas lendas dos videogames, sim, amigos, **Mario** e **Mega Man** dividiram a arena e fizeram a galera vibrar com a revelação. O Nintendo Wii U ainda recebeu novos trailers dos exclusivos **Bayonetta 2** e o jogo X desenvolvido pela Monolith, mais tarde batizado como **Xenoblade X Chronicles**.

O portátil Nintendo 3DS estava bem estabelecido e não ganhou muita atenção deixando os aplausos para a pseudo continuação de The Legend of Zelda de Super Nintendo na forma de **A Link Between Worlds**, se passando na mesma linha de tempo do clássico de 16 bits.



E3 2014

Seguindo os passos do ano anterior, na E3 de 2014, a Nintendo também optou por não lançar as novidades em conferência ao vivo, e sim de forma digital. Com a missão de estabelecer o elo da empresa com o futuro incerto do seu console, Wii U, a Nintendo trouxe uma linha de lançamentos forte para ele. A linha de bonecos **amiibo** foi o grande destaque, misturando a nossa mania em colecionar miniaturas e a possibilidade de utilizar as mesmas em funções exclusivas em diversos jogos, isso fez a Nintendo criar grande expectativa para o final do ano.

Na área dos games, **Yoshi Wooly World** apareceu mostrando toda a sua beleza gráfica, junto ao pequeno teaser de The Legend of Zelda, nem precisamos relatar que a surpresa foi imensa ao descobrir que o mundo de Hyrule estaria totalmente disponível para exploração, no mais belo estilo mundo aberto. A ótima surpresa ficou com **Bayonetta** que debutaria de forma dupla no Wii U, sendo a versão original com alguns mimos a mais e a continuação exclusiva com toda a força que o console da Nintendo possui. O projeto da Monolith Software foi apresentado e X se tornou **Xenoblade X Chronicles**, esbanjando qualidade e expectativa em todos os fãs do gênero. A Nintendo ainda surpreendeu os fãs com uma nova franquia e assim **Splatoon** e sua guerra de tintas terá o desafio de mostrar que as competições de tiro por equipe não necessariamente precisam ser regadas a sangue, vamos esperar pra ver.

Para finalizar, o grande Shigeru Miyamoto foi surpreendido testando um jogo de nave famoso que teve seu lançamento confirmado para este ano de 2015, assim **Star Fox** volta à vida no Nintendo Wii U e a Nintendo tenta convencer os gamers que seu console mesmo sem o apoio das thirds pode ser atrativo. E com certeza é.





E, o que vem aí para 2015?

A **Electronic Entertainment Expo** de 2015 vai acontecer entre os dias 16 e 18 de junho no **Convention Center** em Los Angeles. A participação da Nintendo nesse ano deve seguir o exemplo dos dois anos anteriores, nos quais não aconteceu uma conferência ao vivo, e sim uma transmissão digital acerca dos lançamentos e anúncios. A Nintendo utiliza os dias na feira para reunir jornalistas e entusiastas para mostrar novidades inéditas como foi o caso de Pac Man como personagem jogável em Super Smash Bros. e a apresentação de **Codename S.T.E.A.M.** para o Nintendo 3DS.

Como excelentes Nintendistas que somos, a expectativa é alta para a apresentação da Nintendo, já foi divulgado que a empresa não irá mencionar absolutamente nada a respeito do misterioso **NX** (novo console ou híbrido console-portátil?), e nem jogos ou aplicativos destinados ao mercado de smartphones, ou seja, podemos esperar foco total nos jogos para Nintendo 3DS e Nintendo Wii U.

Sonhar não custa nada e pedir uma nova aventura de Samus Aran no Wii U e também no 3DS mesclando os gêneros 3D e 2D seria uma enorme realização. É pouco provável que um novo Super Mario seja anunciado, o NX pode ser o sucessor do Wii U e a Nintendo deve ter adiado o novo The Legend of Zelda justamente para ajudar um possível lançamento. Resta esperar que a Nintendo consiga trazer as thirds pra perto ou ao menos realizar boas parcerias, a exemplo da Platinum e de Tomonobu Itagaki, para ajudar a abastecer a janela de lançamentos.

O Nintendo 3DS, mesmo vendendo bem em relação ao concorrente quase morto PS Vita, está muito atrás de seu antecessor em variedade de jogos e não seria nada mal encorpar esse cardápio, não é Nintendo? – Se as Thirds ocidentais deram as costas que busque-se reforçar com as thirds japonesas mesmo, afinal de contas, Konami, SEGA, Square-Enix, Bandai-Namco, Capcom e Tecmo podem ajudar, e muito, a diversificar a lista de games exclusivos. O que podemos esperar da E3?

Não deixe de acompanhar nossas expectativas para E3 2015 na **Revista GameBlast #08**.

A Revista WarZone é parceira da Nintendo Blast e escreve principalmente sobre jogos e revistas de videogame antigas.

WiiU

por ***Rafael Neves***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira



5 motivos para Splatoon ser o que a Nintendo (e o Wii U) precisava!

Enquanto grandes jogos blockbuster vêm revelando ser menos do que inicialmente propagandearam em seus primeiros anúncios, Splatoon é um daqueles títulos que impressionou mais e mais, cativando jogadores a cada novo vídeo. Agora, com o jogo lançado e enchendo o Wii U de muita tinta e diversão, vamos entender por que **Splatoon** é uma carta na manga da Nintendo, e exatamente o que o Wii U precisava. Não acredita?

Um shooter à la Nintendo

Vamos começar entendo o que é Splatoon. Trata-se de uma nova aposta da Nintendo em um shooter que, para o gênero, parece ser a mesma coisa que Mario Kart foi para os jogos de corrida. Trocando realismo por carisma e cores fortes, Splatoon conquistou muitos jogadores desde seu anúncio na E3 2014. De lá pra cá, cada revelação de um novo tipo de arma, cada nova leva de vestimentas para seu personagem e cada novo detalhe sobre o universo dos Inklings deixaram os jogadores mais e mais ansiosos. Agora, com Splatoon já deixando marcas de tinta em nossos Wii U, vamos entender por que ele é um jogo tão importante:

1 - Novas mentes, novos projetos

Splatoon é o primeiro grande projeto de uma nova política da Nintendo, chamada de “Garage”, que consiste na criação de jogos por parte de desenvolvedores jovens, sob subervisão de Shigeru Miyamoto. O projeto Garage tem um ritmo de trabalho mais flexível e inovador, dividindo os desenvolvedores em miniequipes. Foi essa iniciativa que desembocou não apenas em Splatoon, mas também no novo Star Fox e nos protótipos Project Guard e Project Robot. Todos para o Wii U, tirando proveito das características únicas do GamePad

Splatoon, portanto, traz o colorido e a diversão da Nintendo a um dos gêneros que melhor representa a atualidade gamística: shooter. Em vez de reproduzir confrontos bélicos reais, temos armas de tinta de diversos tipos, personagens que são lulas humanoides e cenários bem variados. E o melhor: sem usar personagens tradicionais da Nintendo! Em outros momentos, a Nintendo utilizou protótipos de jogos até então inéditos e os tematizou com seus personagens icônicos. Kirby’s Epic Yarn (Wii) e Super Smash Bros. (N64) são dois grandes exemplos desse tipo de coisa.



2 - Multiplayer, o X da questão

Enquanto poucos jogos da Nintendo recebiam esforços para um modo multiplayer online sólido (como Mario Kart e Pokémon), menos ainda recebiam o recurso (como Star Fox 64 3D e Nintendo Land) e os mais aguardados eram quase que inteiramente focados no modo singleplayer (como Zelda U). Splatoon já estreia com o foco nas partidas ao redor do globo. A custo de um Dojo Battle (modo multiplayer local) sem sal, o título apresentou logo de cara a diversão e dinamicidade da Turf War online, que dispensou a tela dividida.



Nas rápidas partidas da Turf War, duas equipes de quatro pessoas devem competir por quem pinta a maior parte da arena com sua tinta. Vale também derrotar adversários, plantar armadilhas, abusar de armas do tipo Roller, etc. Mas para quem quer um objetivo menos "espalhado" como o da Turf War, a Nintendo cozinhou bem nossas expectativas pelos modos Splat Zone e Rainmaker, que envolvem mais estratégia e trabalho em equipe. Infelizmente,tivemos a já esperada falta de um recurso para comunicação por voz entre os jogadores (até entre amigos).



Apesar de, como qualquer outro game online da Nintendo, teimar em não utilizar outros recursos, modos e opções disponíveis nos grandes jogos online para PC e outros consoles, Splatoon diverte. E diverte muito! Ao (bom ou mau) estilo Nintendo de fazer uma jogatina online, Splatoon faz bonito!







3 - A ciência por trás da guerra

Splatoon é, além de um shooter muito divertido, um universo complexo inteiramente novo para o catálogo da Nintendo. E, acredite, esse é um aspecto tão ignorado pelos shooters atuais quanto o enredo: carisma. A ciência por trás dos Inklings, o universo escondido no subsolo, os personagens auxiliares, o design das armas... é um game que, numa rápida olhada, tem tanta profundidade de elementos quanto um Super Mario.

E o jogador pode tranquilamente escolher, no caso do singleplayer, se irá se aprofundar menos ou mais no universo dos Inklings. É como Metroid Prime e seu Scan Visor: você pode coletar todas as informações sobre a mitologia de Splatoon, ou pode apenas explodir coisas e derrotar chefes. Ou pode fazer ambos e ter uma experiência completa.

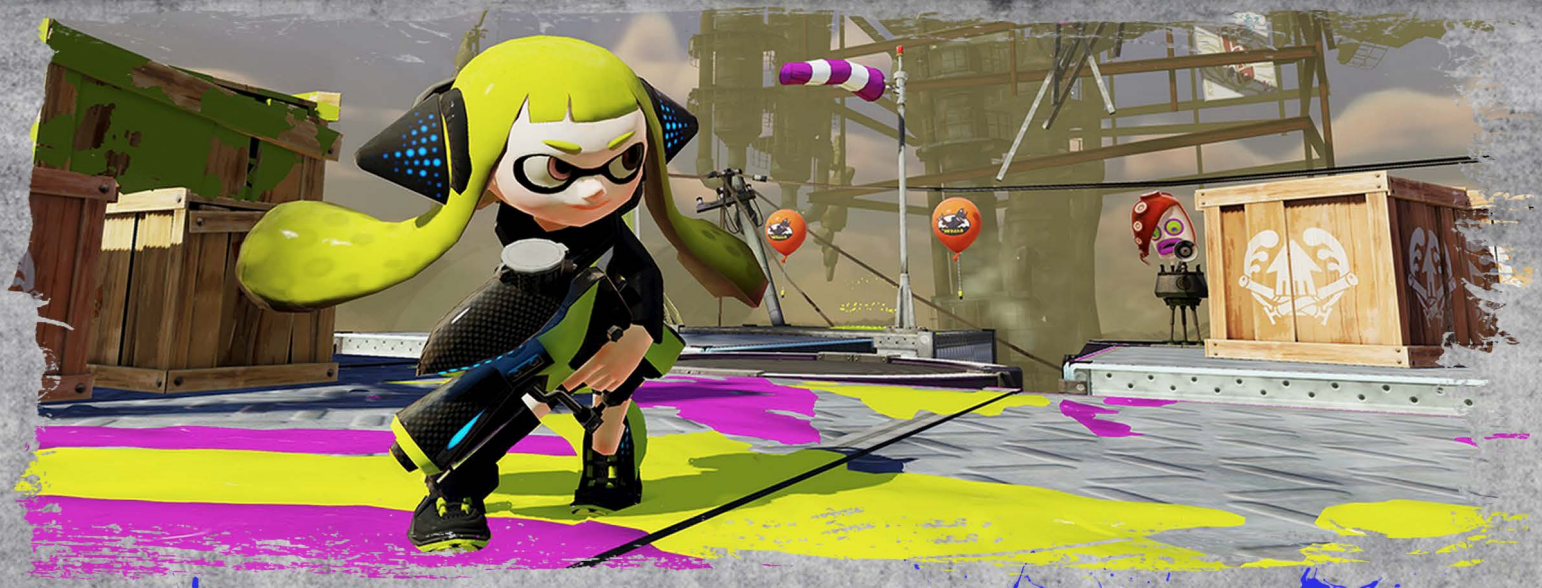
4 - Single player garantido





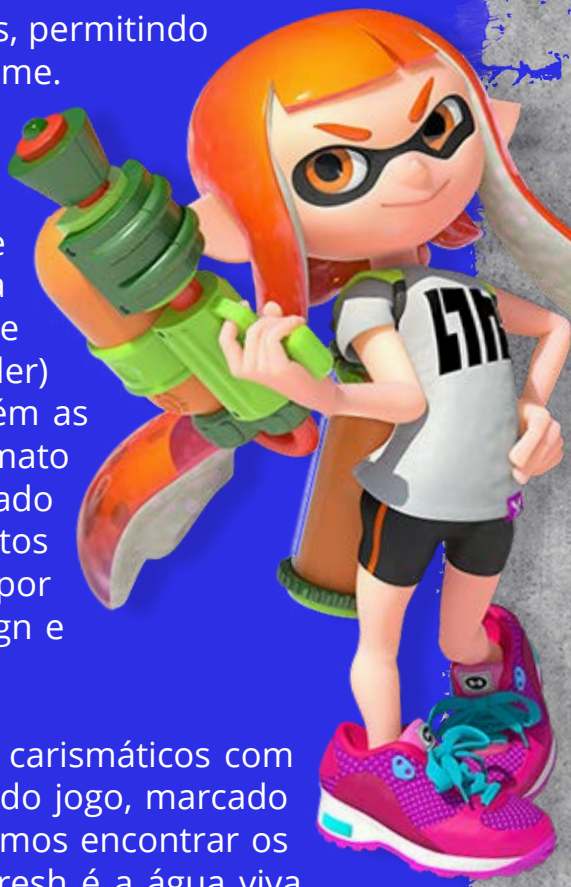
E acabamos já adiantando um dos aspectos que Splatoon impressionou: singleplayer! Já sabíamos desde o primeiro anúncio do jogo que haveria um modo para apenas um jogador, mas, na E3 2014, a Nintendo havia dado toda a ênfase no multiplayer. Foi num Nintendo Direct que a Big N apresentou o modo campanha do título, impressionando-nos com uma aventura tão intrigante quanto a Turf War.

A aventura segue o embate entre as lula humanoides Inklings e seus inimigos polvos Octarians. Assim é a premissa do Hero of Mode, cujo objetivo é coletar Denchinamazu, espécie de peixes luminosos que fornecem energia a máquinas de guerra dos Octarians. Tudo isso se passa num mundo subterrâneo (que incrivelmente tem um céu), dividido em vários estágios repletos de desafios envolvendo maneiras de derrotar os diversos tipos de Octarians e seções de plataforma. Tudo isso aproveitando ao extremo a mecânica de atirar tinta e se transformar em lula.



5 - Seja quem você quiser!

Além de tudo o que já dissemos, Splatoon é extremamente customizável! Há opção de sexo, cor de pele e dos olhos para os Inklings, permitindo que todos os tipos de jogadores possam se construir no game. Além dessas escolhas iniciais, há um leque imenso de armas e roupas para seu personagem.



Para entrar numa batalha, é necessário criar um set de armamentos de tinta, contendo uma Arma, uma Sub-Arma e uma Arma Especial. As armas são divididas nas rápidas e de médio alcance (Shooter), poderosas e de curto alcance (Roller) e lentas, porém de altíssimo alcance (Charger). Há também as sub-armas com poderes variados e utilizáveis até no formato de lula. Por último, as armas especiais necessitam ter pintado bastante o cenário para serem usadas, mas têm os efeitos mais devastadores possíveis. Todos esses tipos de armas, por sua vez, têm uma gama imensa de variedades, com design e efeitos únicos.

As roupas dos Inklings também são um misto de visuais carismáticos com efeitos práticos nas batalhas. Inkabolis é o grande lobby do jogo, marcado por um estilo hip-hop e adolescente, é o local onde podemos encontrar os Inklings de outros jogadores e... comprar roupas! Jellfy Fresh é a água viva que vende camisetas, Shrimp Kicks comercializa inúmeros tipos de calçados e a anêmona marinha Cooler Heads vende chapéus e acessórios para o rosto. Cada um dos vendedores não apenas tem visuais e personalidades incríveis, mas também dão acesso a inúmeras vestimentas com habilidades e aparências fenomenais e variadas.

Shooter desde cedo!

Apesar de Splatoon impressionar a comunidade gamer por ser um shooter da Nintendo, a empresa desde muito cedo já criou jogos de tiro excepcionais, competitivos e bonitos. Acredite a Nintendo não é exatamente o oposto de Call of Duty!



Metroid Prime (GC, DS, Wii)

Concebida pela desenvolvedora Retro Studios, a trilogia Metroid Prime (e seus spin-offs, dentre eles Metroid Prime Hunters) levou as aventuras de Samus em side-scrolling para o universo do tiro em primeira pessoa. Apesar de polêmico, um verdadeiro divisor de opiniões dos fãs, Metroid Prime fez bonito, transformando o gênero dos First Person Shooters num First Person Adventure.



Kid Icarus: Uprising (3DS)

Um dos carros-chefe do 3DS em seu anúncio, Kid Icarus: Uprising foi um dos poucos projetos dirigidos por Masahiro Sakurai que não era um Super Smash Bros. E rendeu um digno retorno da série de Pit, construindo novos personagens, trazendo-o para o gênero de tiro em terceira pessoa, apostando na opção de escolher uma arma em um leque imenso de tipos e modelos e construindo um modo multiplayer online sólido.



GoldenEye: 007 (N64)

Após conseguir os direitos para um jogo da série de espionagem 007, quem imaginaria que a Nintendo deixaria essa tarefa com uma desenvolvedora sem experiência nenhuma no gênero? A Rareware precisou se reinventar para dar conta de GoldenEye 007, mas o resultado foi o primeiro grande FPS para um console de mesa, trazendo um modo campanha repleto de missões que iam além do filme e um modo multiplayer marcante na vida de muitas pessoas.

Link's Crossbow Training (Wii)

E não é que a série mais antispin-offs da Nintendo recebeu um esquisito jogo de tiro? Link's Crossbow Training aproveitou a funcional mecânica do arco e flecha de Zelda: Twilight Princess (GC/Wii) através do pointer do Wiimote para construir um jogo à parte. Pelos cenários de Twilight Princess, você deve acertar inimigos da série, evitando golpes e encontrando a melhor maneira de derrotá-los. Bem divertido, apesar de esquisito.





Yoshi's Safari (SNES)

Aproveitando o periférico Super Scope do SNES, Mario decidiu montar em Yoshi para uma sessão de tiroteio pelo Reino do Cogumelo. O jogo até tinha uma história, que incrivelmente não envolvia Peach sendo raptada, mas que era tão ignorável quanto. Apesar dos gráficos falharem na profundidade e movimento dos inimigos, Yoshi's Safari era um jogo de tiro divertido... só o efeito sonoro dos disparos que cansava os ouvidos.

Sin & Punishment (N64)

Apesar de apenas a sua sequência, Star Successor (Wii), ter chegado ao Ocidente, a série Sin & Punishment já havia trazido ao N64 um shooter interessante... e muito difícil! Com sua jogabilidade complicada, o jogo exigia imensa destreza e conhecimento dos padrões de movimento dos inimigos. A coisa melhorou no Wii em termos de controles, mas continuou arduosamente difícil.





Duck Hunt (NES)

E não podia faltar Duck Hunt, não é? Game que utilizou o Zapper do NES de uma maneira genial, Duck Hunt consistia em acertar em patos que voavam pela tela. Com três chances de acerto, o jogador recebia pontos pela sua performance. Quando acertado, o pato caía nos arbustos e era capturado por um cachorro. Pois é, a relação desses dois animais não é tão amigável quanto Super Smash Bros. (3DS/Wii U) nos conta.

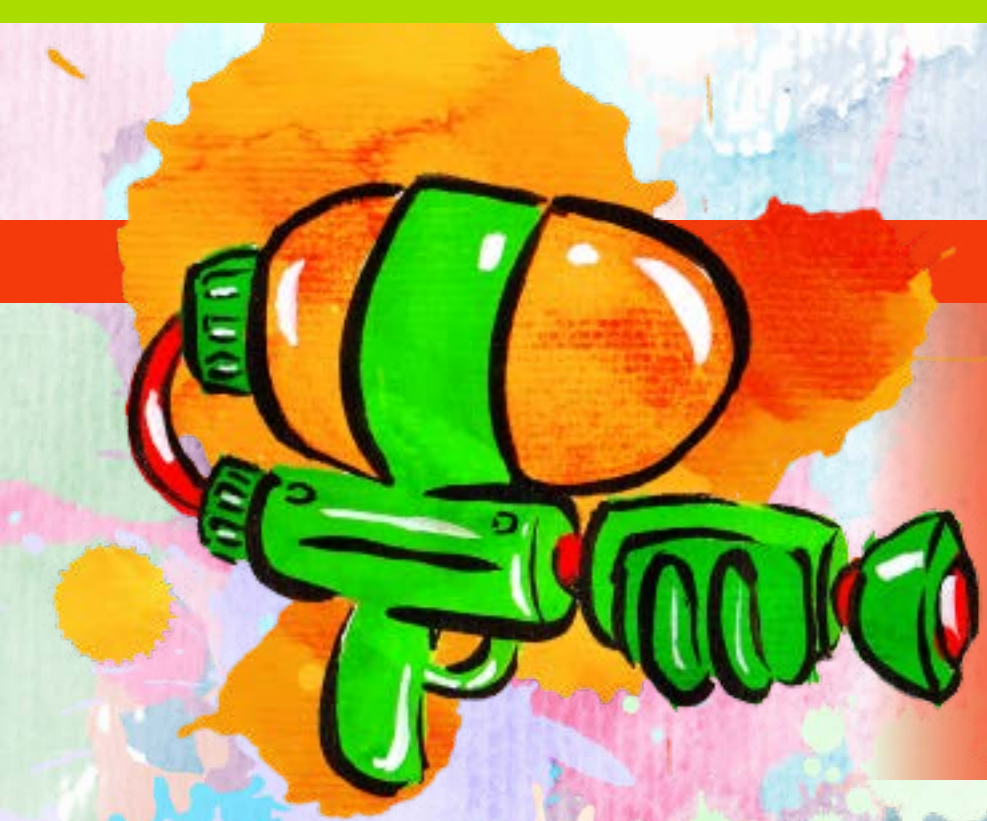
As armas de Splatoon

*Texto por **Rafael Neves** e Ilustrações por **Ana Carolina***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Kennio



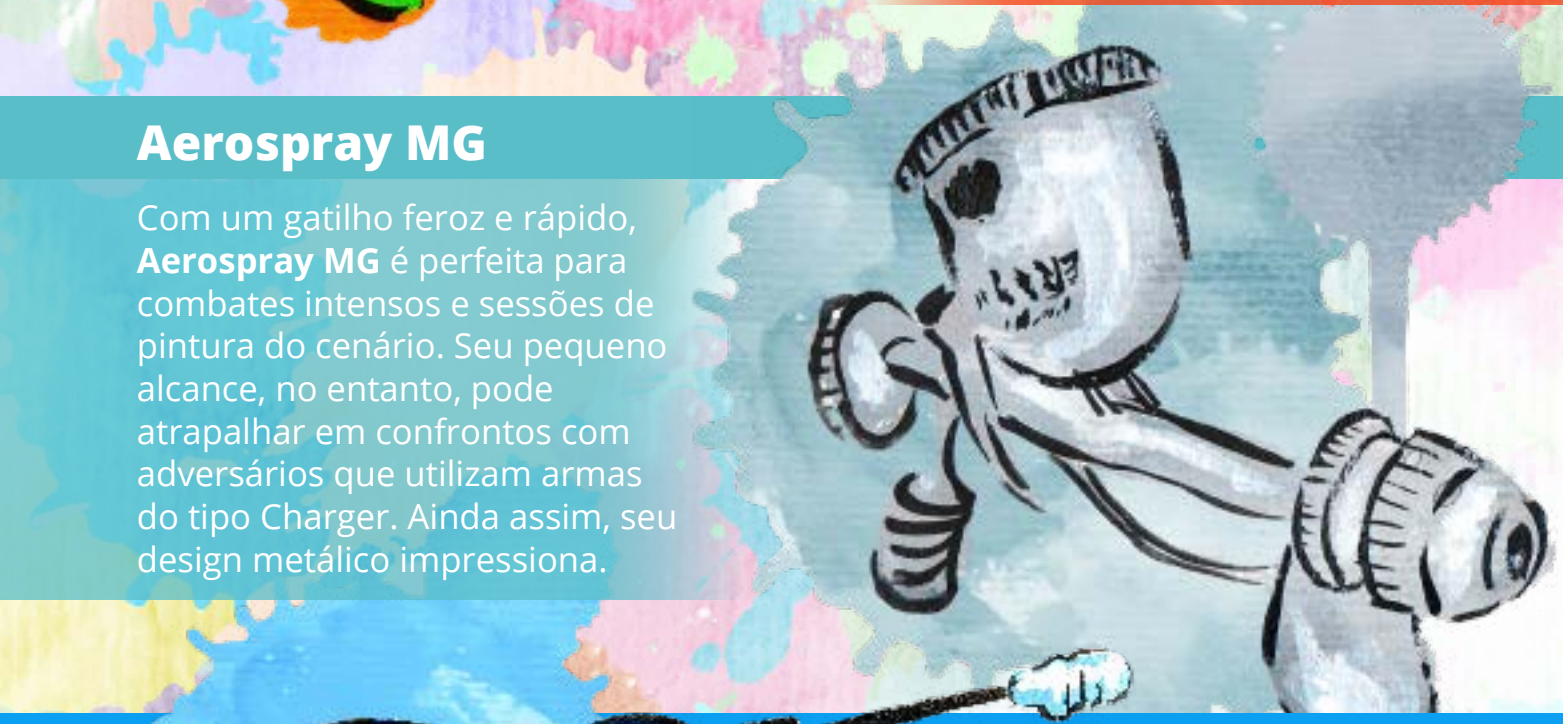
Shooters



Splattershot

A arma mais icônica de Splatoon, **Splattershot** é uma das mais balanceadas do jogo. Garante uma enxurrada razoável de tinta, num meio termo em relação a velocidade e alcance da tinta. Embora não se destaque em aspecto algum, Splattershot também não decepciona em nenhum.

Aerospray MG



Com um gatilho feroz e rápido, **Aerospray MG** é perfeita para combates intensos e sessões de pintura do cenário. Seu pequeno alcance, no entanto, pode atrapalhar em confrontos com adversários que utilizam armas do tipo Charger. Ainda assim, seu design metálico impressiona.

Jet Squelcher



Gosta do alcance das armas do tipo Charger, mas também curte a praticidade das Shooter? Então **Jet Squelcher** é perfeita para você! A custo de uma velocidade reduzida de disparo, essa arma garante um alcance elevado!

The Blaster

Diferentemente da maioria das armas Shooter, o disparo da **The Blaster** consiste num projétil que explode em várias direções após se deslocar por uma distância razoável. Esconder-se atrás de paredes pode não ser tão útil contra um adversário que use The Blaster.



Splattershot Jr.

Com o design de uma arma de água de brinquedo, **Splattershot Jr.** tem uma frequência de disparos excelente, garantindo um bom poder de combate e de pintura. Porém, seu aspecto infantil também se reflete num alcance pequeno e um poder de fogo igualmente fraco.



.52 Gal

De alcance razoável e poder de fogo significante, **52. Gal** é uma arma que exagera no uso de tinta, porém pode ser perigosa para certos tipos de combate. Seu design robusto é outro ponto forte, porém não esqueça que ela exige certo tipo de vestimenta.



Chargers



Splat Charger

Se quiser se acostumar com as armas do tipo Charger, **Splat Charger** é uma das mais indicadas. Seu estilo balanceado alia um tempo de carregamento razoável com um bom alcance do tiro. O design também é bem legal, ao melhor estilo Splatoon.



E-Liter 3K

Quer acertar inimigos ainda mais distantes do que uma Splat Charger pode alcançar? A **E-Liter 3K** poderá dar conta, desde que você não se importe com seu tempo maior de carregamento. Seu visual casa perfeitamente com jogadores do tipo sniper.



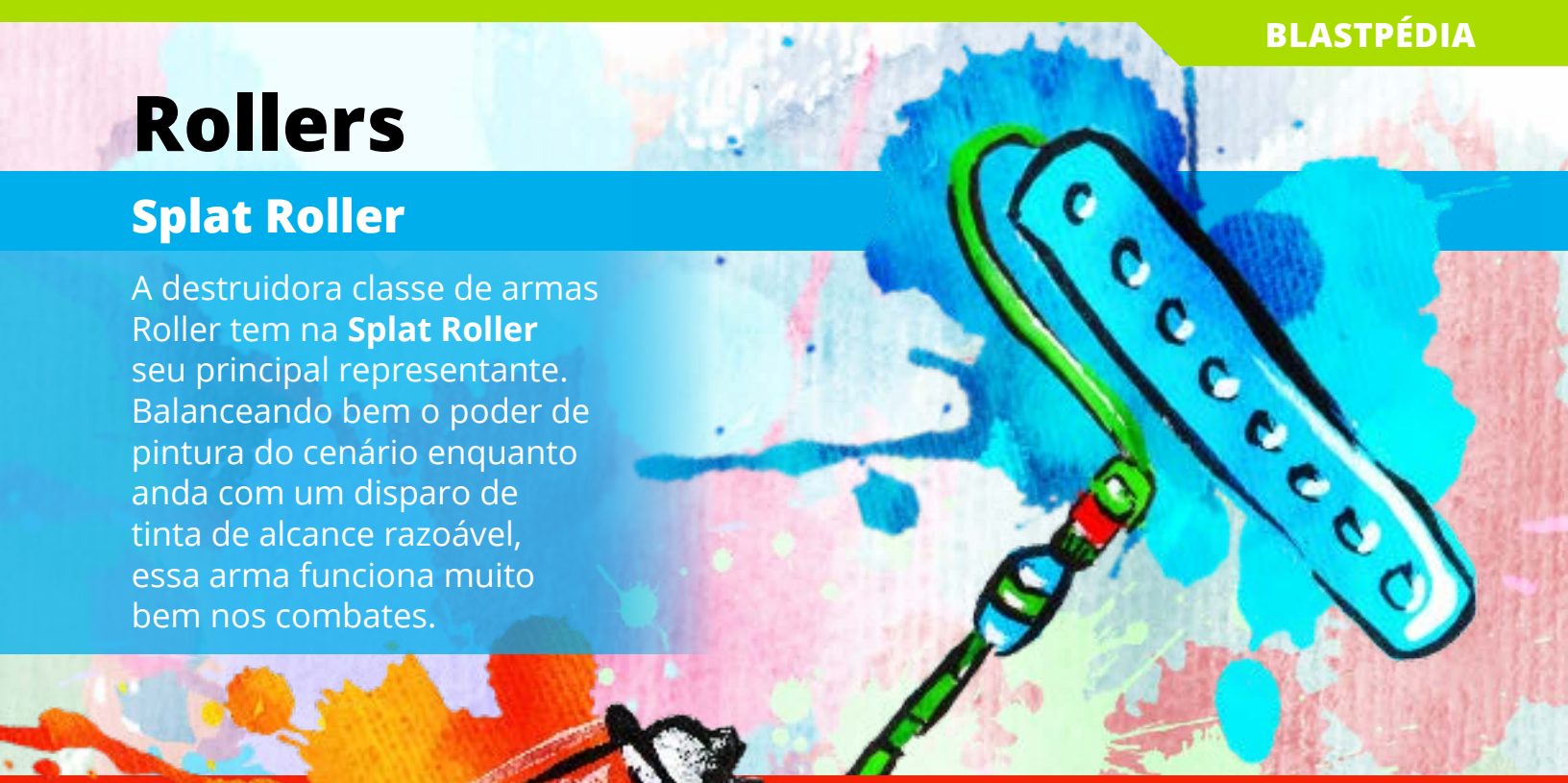
Splatterscope

Então você quer ser ainda mais um sniper? Bom, a escolha certa é, com certeza, **Splatterscope**. Essa arma não apenas tem um grande alcance, como também vem com uma lente extensiva que aumenta o campo de visão do jogador. Seus adversários nem vão ver o que os acertaram!

Rollers

Splat Roller

A destruidora classe de armas Roller tem na **Splat Roller** seu principal representante. Balanceando bem o poder de pintura do cenário enquanto anda com um disparo de tinta de alcance razoável, essa arma funciona muito bem nos combates.



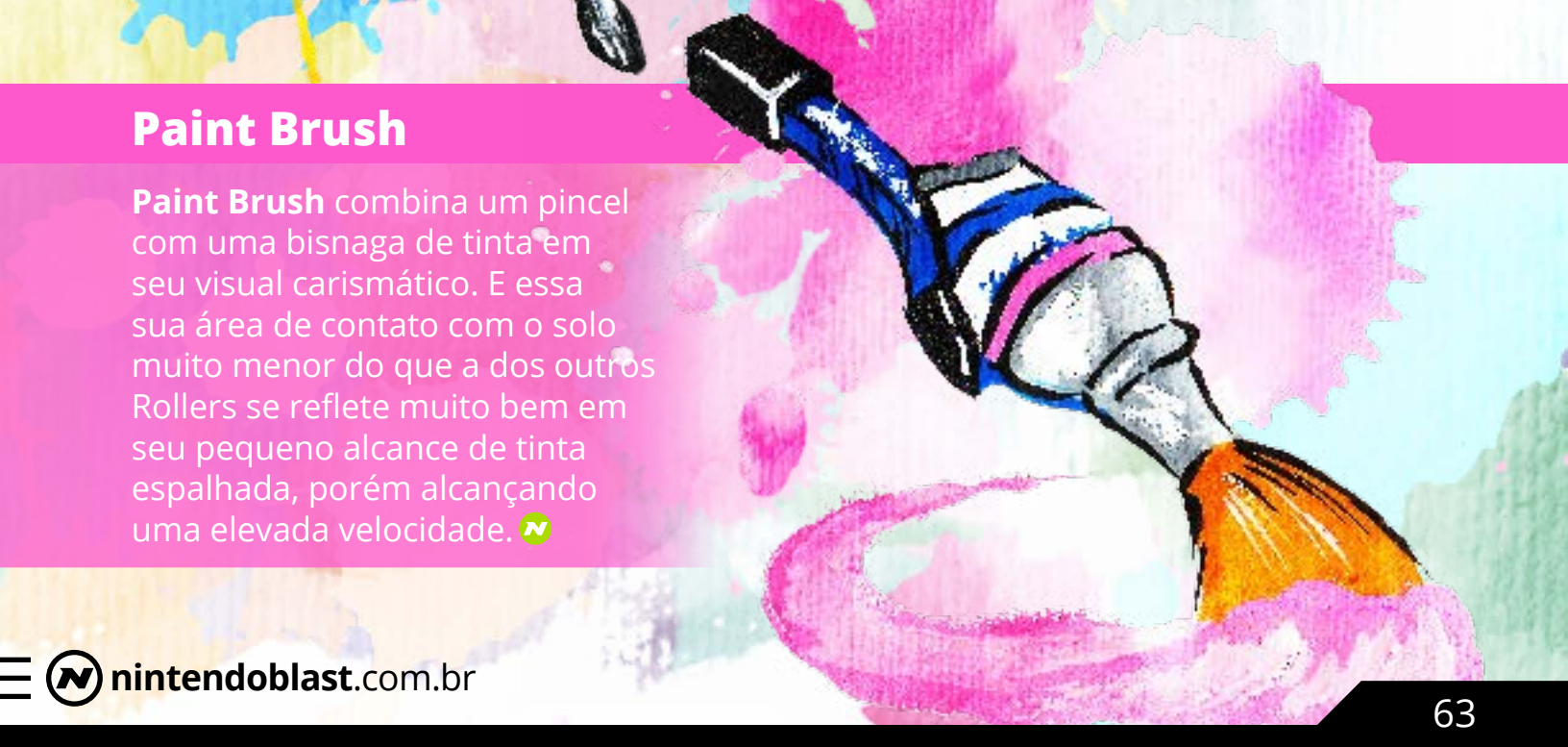
Dynamo Roller

Mais robusta que a Splat Roller, **Dynamo Roller** destrói qualquer Inkling que estiver em sua frente, deixando um largo rastro de tinta pelo caminho. Além do poder elevado e da velocidade reduzida, essa arma também pode bloquear projéteis dos adversários. Seu design faz jus ao seu poder.



Paint Brush

Paint Brush combina um pincel com uma bisnaga de tinta em seu visual carismático. E essa sua área de contato com o solo muito menor do que a dos outros Rollers se reflete muito bem em seu pequeno alcance de tinta espalhada, porém alcançando uma elevada velocidade.



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!



BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

BlasToy

Os paper toys do GameBlast

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

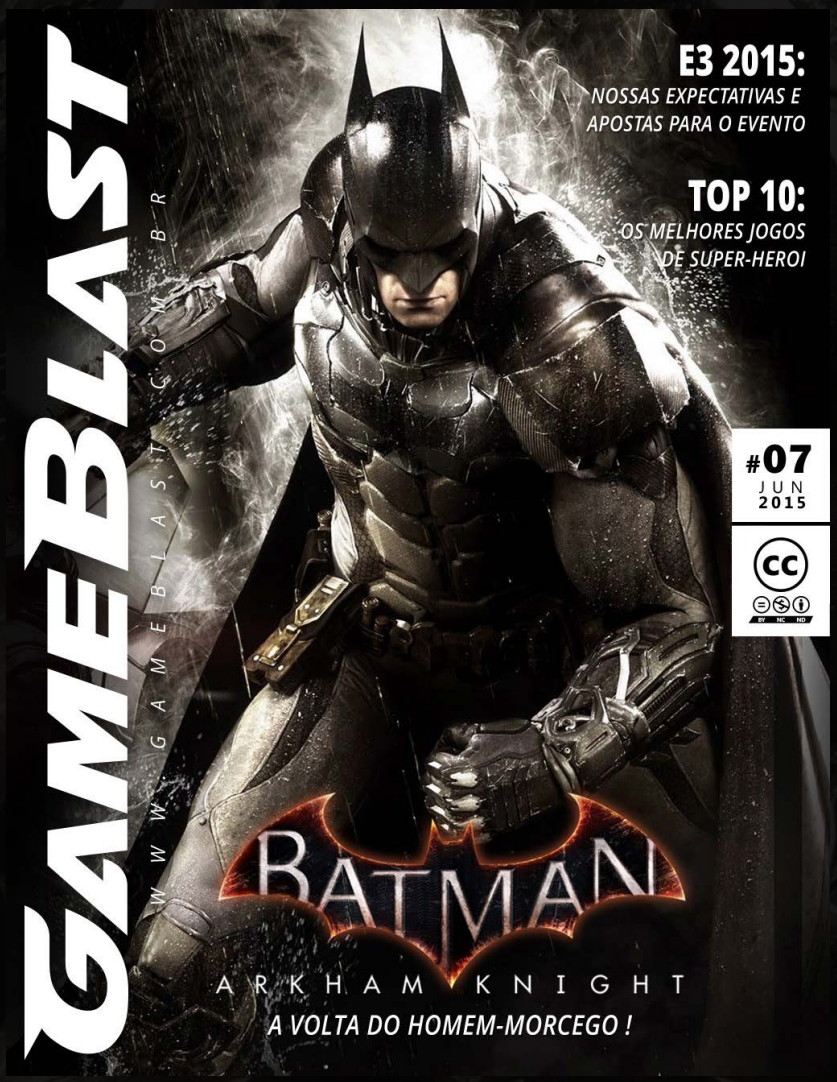


BAIXAR NO Google play

COMPRAR NO Google play

Revista GameBlast 07

Esta edição em clima de quadrinhos traz as expectativas para Batman: Arkham Knight.



Além de um TOP 10 dos melhores jogos de super-heróis e nossas apostas para a E3 2015!

Baixa já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista