

NINTENDO BLAST

WWW.NINTENDOBLAST.COM.BR



E3TM 2017
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

ANÁLISE:
ARMS (SWITCH)
É PURA DIVERSÃO
E PANCADARIA

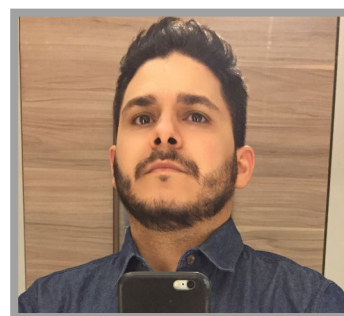
PRÉVIA:
HEY! PIKIMIN (3DS)
AS AVENTURAS DE OLIMAR
RETORNAM NO PORTÁTIL

#94 JUL 2017



É isso que você quer?!

Muitas dúvidas pairavam em nossas cabeças nintendistas na última semana antes da tão aguardada **Electronic Entertainment Expo 2017**. Afinal, o Nintendo Switch está engatinhando ainda, e, para que ele possa decolar, precisamos de uma boa biblioteca pois, felizmente, nem só de Zelda vive a Big N. De forma simples porém marcante, a Nintendo nos trouxe títulos de peso, como **Metroid: Samus Return**, **Xenoblade Chronicles 2**, **Super Mario Odyssey**, entre outros. Ainda nesta edição, trazemos uma bela prévia de **Hey! Pikmin** e tudo sobre o **Sheikah Slate** (The Legend of Zelda). Então relaxe na sua cadeira preferida, e boa leitura! - **Leandro Alves**



	CARTAS N-Blast Responde	04
	PERFIL A detentora da Triforce da sabedoria (Zelda)	09
	ITEM BOX Sheikah Slate (The Legend of Zelda)	16
	BLAST FROM THE PAST A primeira E3 da Nintendo	21
	PRÉVIA Hey! Pikmin (3DS)	25
	ANÁLISE Arms (Switch)	33
	E3 Nintendo 2017 De volta ao estrelato	43
	eSports Nintendo O avanço da Nintendo no universo dos eSports	59
	REGGIE FILS-AIME A face da Nintendo para toda uma geração	66
	POKÉMON BLAST Pokkén Tournament DX e Pokémon Ultra Sun/Moon	67

NINTENDO BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
Renan Greca
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Ana Krishna Peixoto

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

REDAÇÃO
Antônio Stark
Arthur Maia
Juliano Lorenzo
Marcell Solano
Rafael Neves
Robson Júnior
Thiago Caires
Vinícius Veloso

REVISÃO
Ana Krishna Peixoto
Arthur Maia
Luigi Santana
Renan Greca

DIAGRAMAÇÃO
Ana Rocha
Ítalo Lourenço
Bruno Carneiro
Guilherme Kennio
Guilherme Lima
Leandro Alves

Ilustração
Nivaldo Wesley

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"+Rabbits" por Nivaldo Wesley



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
NINTENDO BLAST!

ASSINAR!

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





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



Opinião Pedrástica



Galera, é hora de saber a minha opinião sobre a participação da Nintendo durante a E3 deste ano. A Big N não fez uma apresentação tradicional como as demais desenvolvedoras e não subiu ao palco para mostrar seus jogos, optando por apresentar um "direct especial" e a sua Tree House, onde são mostrados os gameplays dos jogos anunciados.

A Nintendo provou que o Switch tem uma boa biblioteca de jogos para este ano e mostrou trailers de dois lançamentos previstos para o final do ano. **Xenoblade Chronicles 2** terá uma jogabilidade parecida com a do primeiro jogo da franquia, e **Fire Emblem Warriors** será o game da franquia no estilo "musou" — aquele

mesmo tipo de Hyrule Warriors, em que um único herói derrota hordas de inimigos de uma só vez.

Para a alegria dos fãs dos monstros de bolso, um novo RPG de **Pokémon** foi anunciado para o Switch. Porém, quase nada foi revelado, nem mesmo se o jogo será canônico ou um *spin-off*. Mesmo assim, já foi suficiente para deixar boa parte dos jogadores animados.

Sabe quem está se dando bem ultimamente? Sim, o **Kirby**. Completou 25 anos este ano e não para de ganhar jogos. E eu ainda aqui como coadjuvante de luxo. ⇐ O Switch receberá um novo jogo do bolotinha, e o vídeo apresentado mostrou parte da jogabilidade cooperativa, que parece bem casual e divertida. Pena que só será lançado em 2018. Outro personagem





que anda ganhando muito jogos é o **Yoshi** (sério, tá na minha vez →). Um jogo bem interessante do dinossaurinho será lançado em 2018. Não há muitas informações, mas pelo gameplay sabemos que é um game de plataforma com *design* estilo diorama em miniatura, e que haverá bastante interação com o cenário de fundo. Lembra um pouco a franquia Paper Mario, apesar de o bigodudo não fazer parte do pacote.

A estrela da conferência não foi surpresa alguma: **Super Mario Odyssey**. Com previsão de chegada para o dia 27 de outubro, o novo jogo de mundo aberto do encanador promete ser um grande sucesso. Muitos vídeos de gameplay foram mostrados durante o período de Tree House e o game certamente será um dos melhores já criados para o encanador.

Falando em Mario, a ideia de juntá-lo àqueles coelhos loucos da Ubisoft foi excelente.



Mal posso esperar para colocar as minhas mãos nele — apesar que eu não tenho mãos :D. **Mario + Rabbids Kingdom Battle** tem uma jogabilidade focada na estratégia e é bem diferente dos jogos tradicionais do Mario.



No final das contas, quem está com um sorriso de orelha a orelha são os fãs de Metroid, que há tanto tempo estavam pedindo por um novo jogo da franquia. A Nintendo

escutou e anunciou que **Metroid 4** está em produção para o Switch. Detalhe algum foi dito, mas só esse fato já foi muito marcante. Se um Metroid já era bom, um segundo foi melhor ainda. Metroid: Samus Returns foi anunciado para o 3DS. Trata-se de uma reimaginação do **Metroid II: Return of Samus** e já chega ao portátil da Nintendo em 15 de setembro deste ano. Nada mal para quem estava esperando por tanto tempo por um único jogo da franquia.

A Nintendo não mostrou o charme e diversão de suas apresentações anteriores, mas apresentou diversos jogos aos fãs, provando que o Switch tem muitos jogos pela frente e que o 3DS não foi esquecido. Esta E3 da Big N mereceu o selo de aprovação pedrástico! :D



Olá pedra, como vai aí em Hyrule , espero que bem. Pedra me tire uma dúvida, qual é a real Diferença entre FAST Racing Neo do Wii U e FAST RMX do Switch ? Andei pesquisando por aí mas, fiquei mais confuso ainda. pode me esclarecer ...

Anônimo "FAST Confused" da Silva



O nome. Brincadeira xD Há bastante diferença entre as duas versões, na verdade:
Novas pistas;
Novos carros;
Gráfico melhorado;
Mais músicas na trilha sonora.

Além disso, a versão do Switch recebeu uma atualização recentemente que adicionou um novo modo de Time Trial.



Pedra o controle do Pro do wii u é compatível com o Switch?

Anônimo "Pro" da Silva



Não, nenhum controle do Wii U nem do Wii são compatíveis com o Switch. Pra jogar o Switch, só com controles do Switch.

Mother of stones, preciso de um help no SEU jogo o bafo da pedra selvagem. Já procurei, em diversos lugares no menu, option, etc e não encontrei onde que eu vejo quantos % fiz do jogo até o momento em Breath of the Wild. Até zerei sem vontade nenhuma para ver se aparecia, mas não encontrei, me ajuda?

Anônimo "99% anjo, perfeito" da Silva



O indicador do "completamento" geral do jogo aparece no canto inferior esquerdo, dentro do menu que exibe o mapa, mas apenas após derrotar **Calamity Ganon**. Para conquistar o desejado 100% da aventura, você precisará completar certos objetivos, como superar todos os Shrines, derrotar todos os chefões, encontrar os 900 Koroks e descobrir cada localização do reino (fazendo o nome do local aparecer no mapa). Cada uma dessas ações equivale a 0,08%, ou seja, só os pequenos Koroks correspondem a 72% de Breath of the Wild!

Lembre-se que você pode ver facilmente quantos Shrines completou, quais sidequests já fez e quantas sementes Korok, Heart Containers, Stamina Vessels, etc. já obteve, então você pode simplesmente procurar um guia online do jogo e comparar o que já fez, para ver o que está faltando.



Linda Pedra, responda à minha pergunta. Em **Pokemon Ultra Sun** e **Ultra Moon** disseram que ia ser uma história alternativa, o que isso significa?

Ultra Anônimo da Silva



Pois é, ainda não foi falado quase nada sobre esse anúncio surpresa de **Ultra Sun** e **Ultra Moon**. Uma possibilidade é que sejam relançamentos dos mesmos jogos, mas de forma expandida, ou seja, com uma história adicional (essa tal "história alternativa") além de novas Mega Evoluções, talvez novas formas alóneas, etc. Seria algo tipo as "terceiras versões" de gerações passadas, mas dividido em dois jogos ao invés de apenas um.

Outra possibilidade, contudo, e que eu acho mais provável, é que esses novos jogos tragam a mesma região de Alola e seus habitantes, mas com uma nova história, algo tipo foi feito com **Black 2/ White 2**. Espero que este seja mesmo o caso, já que traria mais conteúdo novo para quem já jogou os primeiros Sun/Moon.



Olá Pedra, com o lançamento do Nintendo Switch comecei a filosofar um pouco sobre até quando o Wii U terá lançamentos, então me dê a sua opinião. O Wii teve jogos até 2015 (pela WiiWare), ou seja 3 anos com seu sucessor na área, e o DSi teve até 2016 com o 3DS em vista desde 2011. E então Pedra, o que acha?

Thales, o nintendolósofo



É difícil dizer com certeza, pois o Wii U tem sido deixado de lado muito rapidamente e já até pararam de fabricar novos consoles no Japão. Mesmo alguns jogos que estavam previstos para serem lançados para ele foram passados para o Switch. Há jogos como **Just Dance**, que portam para o máximo de consoles possíveis, que devem lançar para Wii U, com sorte, até 2019. Há também jogos de Virtual Console. Mas não há muito o que esperar positivamente. Talvez 2018 seja o último ano que veremos lançamentos interessantes para o Wii U.

Na ordem cronológica dos fatos, qual seria o SEU primeiro jogo da SUA série?

Anônimo "Primitivo" da Silva



Como foi revelado pela Nintendo, o primeiro jogo da complexa linha do tempo da MINHA série, é o aclamado **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, lançado em novembro de 2011 para o Nintendo

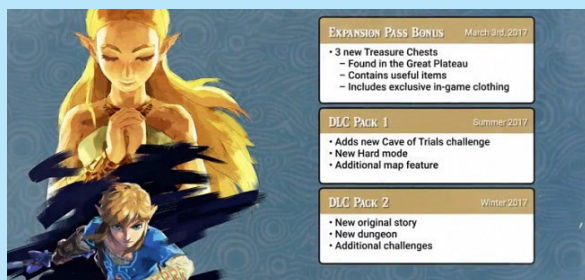
Wii, chegando posteriormente ao Virtual Console do Wii U. É um jogo obrigatório para quem tem um desses dois consoles.



Pedrinha poderosa, tenho uma dúvida sobre as DLCs do seu jogo. O preço de U\$ 19,99 é por todas as três pack ou cada uma tem esse valor? Tenho interesse em adquirir esses packs, mas se cada uma for 19,99 dólares é praticamente o preço do jogo e não valeria a pena pra mim.

Anônimo "Expansivo" da Silva

Não se preocupe, pois o valor de 19,99 dólares é do Passe de Temporada, que inclui os três pacotes (Bonus, Master Trials e The Champions Ballad). Inclusive, não há como comprar cada DLC separadamente, sendo necessário mesmo comprar o passe com todos eles juntos.



Pedra, agora que Metroid Prime 4 foi anunciado, gostaria de saber se existe alguma timeline ou eu posso jogar qualquer um? Além disso, quais você recomenda?

Anônimo "Aran" da Silva

Existe sim uma linha do tempo dos jogos de Metroid (veja na imagem abaixo). Você pode jogar seguindo por ela, pode escolher a ordem de lançamento dos jogos ou mesmo pode escolher os que estiverem mais acessíveis para você. Se você não jogou Metroid algum, comece pelo [Super Metroid](#), do Super Nintendo, e você irá se apaixonar pela franquia. 



Zelda: a detentora da Triforce da Sabedoria

por Antonio Stark

*Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Ana Rocha*

Com o lançamento de The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Wii U/ Switch), vale a pena revisitar a história da princesa de Hyrule.

Com mais de 30 anos no mercado, a franquia The Legend of Zelda já renovou o *design* de seus personagens diversas vezes, sendo Zelda o nome dado a todas as princesas de Hyrule que acabam recebendo a Triforce da Sabedoria e possuem um grande papel na série. Apesar do título conter o nome da princesa, o herói do jogo é na verdade **Link**, o jovem que carrega a Triforce da Coragem. Porém, nesse texto falaremos mais sobre a bela princesa de Hyrule que é salva pelo herói na maioria das vezes.



A origem da princesa

Criada por Shigeru Miyamoto, que atualmente é um correpresentativo diretor da Nintendo, ela apareceu inicialmente em 1986 no Japão e em 1987 no ocidente. Desde então a princesa esteve presente em quase todos os jogos da franquia, não aparecendo apenas em [The Legend of Zelda: Link's Awakening \(GB\)](#) e em [The Legend of Zelda: Tri Force Heroes \(3DS\)](#). A personagem foi bem recebida pelo público, recebendo pedidos para ter seu próprio jogo ou modo história.

Apesar de ser uma importante personagem dessa incrível série, o papel da heroína é de testar o herói, fazendo-o passar por diversas situações. O nome da personagem foi inspirado em Zelda Fitzgerald, uma novelista americana. Esse nome possui algum significado em diversas línguas, sendo os mais comuns "sorte" ou "felicidade" em Yiddish, "companheira" em inglês antigo e "mulher guerreira" em germânico.



Sábia princesa



Em cada jogo da franquia, Zelda é demonstrada com personalidades diferentes, porém sua gentileza e benevolência sempre permanecem em todos. Como detentora da Triforce da Sabedoria, uma das relíquias sagradas da série, a jovem princesa é incrivelmente sábia e uma excelente líder, governando os habitantes de Hyrule com incrível proeza, porém essa retratação diferencia de jogo em jogo, como em *Breath of the Wild*, no qual Zelda não se sente capaz de governar.

Apesar de não ser demonstrada como uma boa lutadora, Zelda sempre busca fazer o certo, protegendo e ajudando as pessoas, sempre disposta a se sacrificar para o bem maior. Por esse motivo a princesa acaba precisando da ajuda de um herói. Jogos como

[Super Smash Bros. \(3DS/WiiU\)](#) e [Hyrule Warriors \(3DS/WiiU\)](#) mostram a detentora da

Triforce da Sabedoria como uma força a ser temida por seus oponentes.

Em alguns jogos como [The Legend of Zelda: The Wind Waker \(GC/Wii U\)](#) e em [The Legend of Zelda: Skyward Sword \(Wii\)](#), Zelda possui uma personalidade mais brincalhona. A princesa do [The Legend of Zelda: Ocarina of Time \(N64\)](#) possui uma personalidade mais forte, diferentemente da princesa encontrada em [The Legend of Zelda: Twilight Princess \(GC/Wii\)](#), que já é mais fria e contida.



As muitas faces da princesa

Como descrito acima, as mudanças na princesa não ocorrem apenas em sua personalidade, mas também nos aspectos físicos da personagem. Zelda normalmente é mostrada como sendo uma criança, adolescente ou jovem adulta, geralmente tendo uma idade próxima daquela demonstrada pelo herói de sua era.

Sendo descrita como uma bela jovem, a princesa geralmente possui cabelos loiros e olhos azuis, fato que apenas não ocorre em Twilight Princess, onde ela possui um cabelo castanho claro. Zelda usualmente é mostrada com um longo vestido rosa adornado por uma enorme quantidade de joias que normalmente possuem o símbolo da Triforce.



Força da Triforce

Em alguns jogos, Zelda possui um grande poder mágico ou psíquico, sendo capaz de lançar magias, telepatia, manipular barreiras e a debatível mudança de gênero. Alguns dos poderes mágicos demonstrados pela princesa poderiam ser explicados pela Força da Luz, um poder passado de geração para geração dentro da família real de Hyrule.

Mas a origem desse poder, na verdade, possui diferentes explicações. Em *Skyward Sword*, por exemplo, é dito que a princesa e suas próximas reencarnações possuem alguma ligação com a deusa Hylia. Já em [**The Legend of Zelda: Breath of the Wild \(Wii U/Switch\)**](#), é dito que a princesa possui o sangue da própria deusa. Sendo que a Zelda em *Breath of the Wild* também possui um grande interesse na ciência e na tecnologia antiga.

Apesar de carregar algumas armas em determinados jogos da série, como a espada curva em *Wind Waker* e a Rapier em *Twilight Princess*, a princesa não demonstrou nenhuma habilidade de fato em combate. Porém já foi mostrado que ela possui alguma habilidade com arco e flecha, chegando a usá-los durante a franquia. Zelda também possui uma grande habilidade em cavalgada.

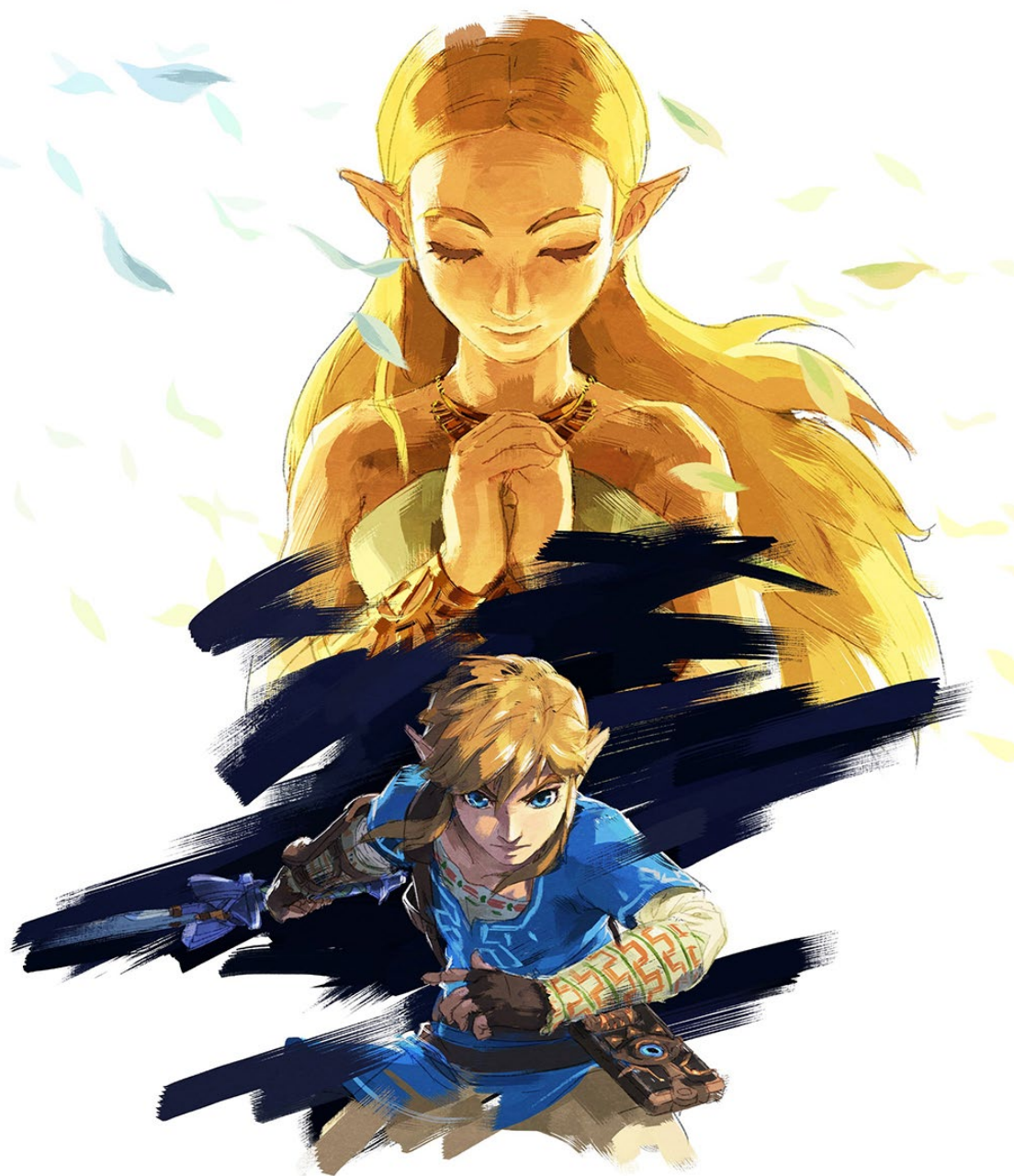
Assim como as várias reencarnações de Link, muitas reencarnações da princesa possuem uma excelente habilidade musical. Em vários títulos da franquia, a princesa é vista tocando algum instrumento. Zelda também possui dois alter egos, [**Sheik**](#), sua versão masculina em *Ocarina of Time*, e Tetra, a pirata de *Wind Waker*.



Vida longa à princesa

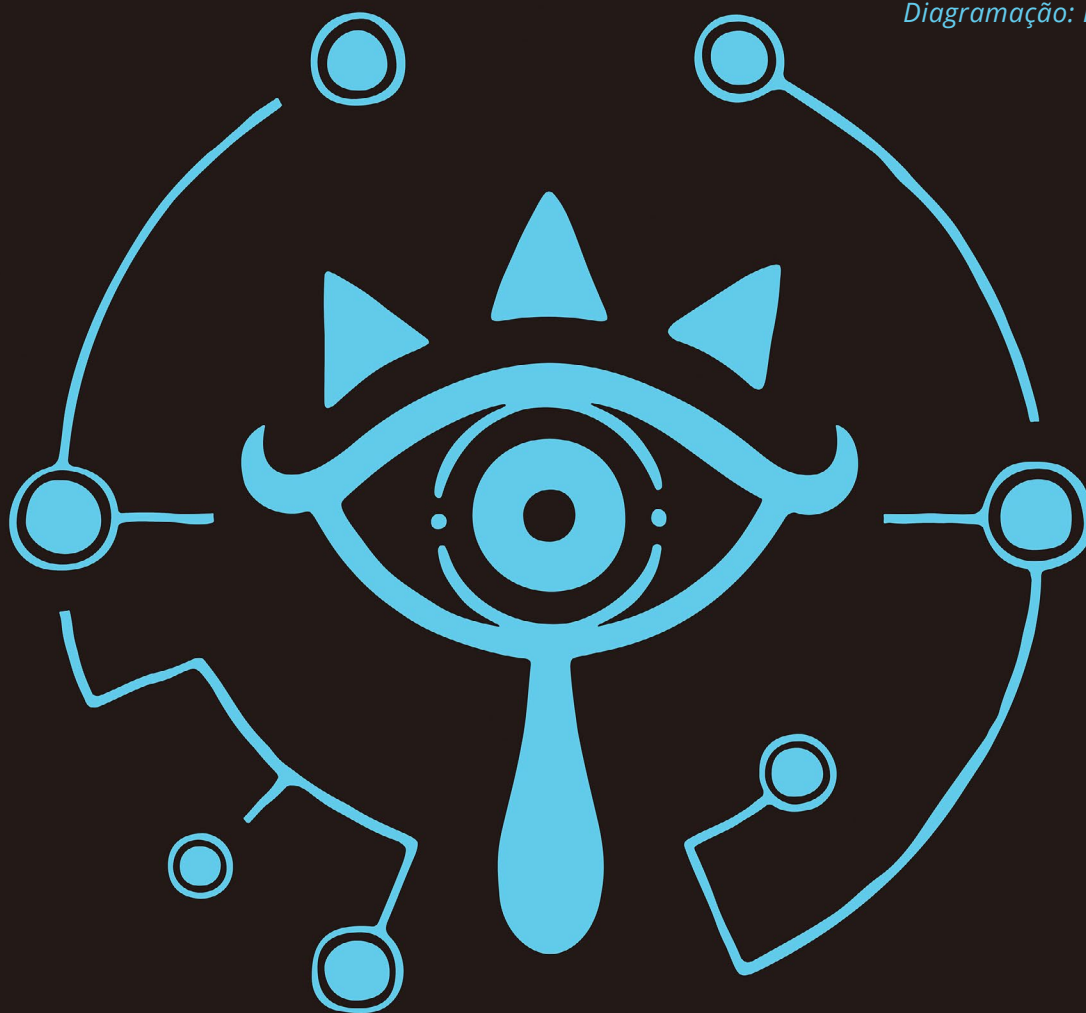
Proteger sua população e lutar para impedir que o mal dominasse o mundo fez dessa incrível personagem ainda mais marcante. Zelda se torna uma personagem um pouco diferente em cada história e sempre nos surpreende com suas habilidades e decisões, dando aquele empurrão sempre que necessário para que Link siga sua jornada.

Em sua mais nova aparição, em *Breath of the Wild*, Zelda sela [Calamity Ganon](#), demonstrando mais uma vez seu poder e benevolência. Torcemos para que um dia tenhamos uma história protagonizada pela princesa e para que ela continue sempre lutando ao lado de Link nos futuros jogos da série. 



por Arthur Maia

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Bruno Carneiro



Sheikah Slate é o mais novo tablet em Hyrule

As mecânicas inéditas e o retorno ao escopo de mundo aberto da franquia do Herói do Tempo foram executados com maestria em **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Wii U/Switch). Para compreender um pouco mais sobre o sucesso dessa reformulação, é necessário explicar um pouco mais sobre um item herdado por Link de uma antiga porém avançada civilização, que o guiará ao longo de uma inesquecível jornada.

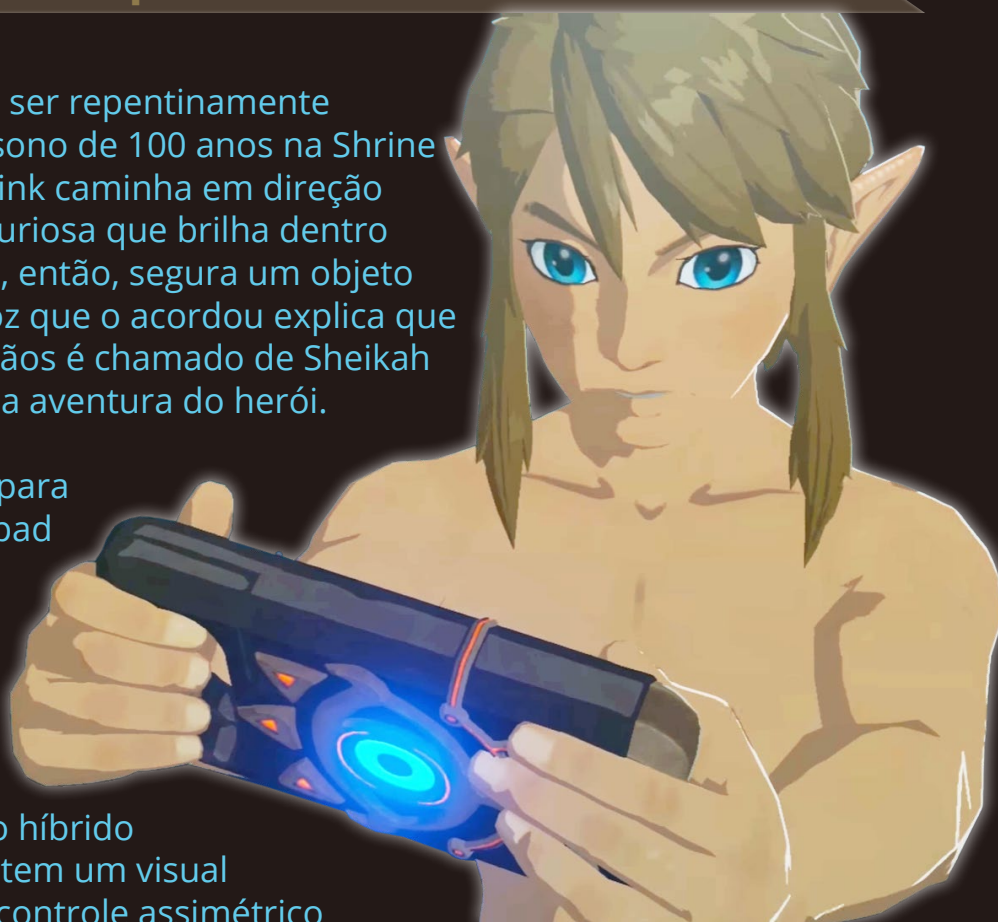
O herói e seu fiel companheiro Sheikah Slate

Ao ouvir uma voz e ser repentinamente acordado de um sono de 100 anos na Shrine of Resurrection, Link caminha em direção a uma luz de natureza curiosa que brilha dentro do ambiente escuro. Ele, então, segura um objeto luminoso, e a mesma voz que o acordou explica que o dispositivo em suas mãos é chamado de Sheikah Slate, parte integrante da aventura do herói.

Inicialmente designado para parecer-se com o gamepad do Wii U, o misterioso dispositivo multitarefa manteve sua forma mesmo depois do anúncio da

mais nova entrada da franquia Zelda para o híbrido Nintendo Switch — que tem um visual não muito diferente do controle assimétrico

do Wii U, o GamePad. Link recebe o Sheikah Slate inevitavelmente no primeiro momento de sua aventura, e o carrega até o momento em que o jogador decide parar sua aventura após explorar os inúmeros *shrines* ou coletar as centenas de sementes de Korok.

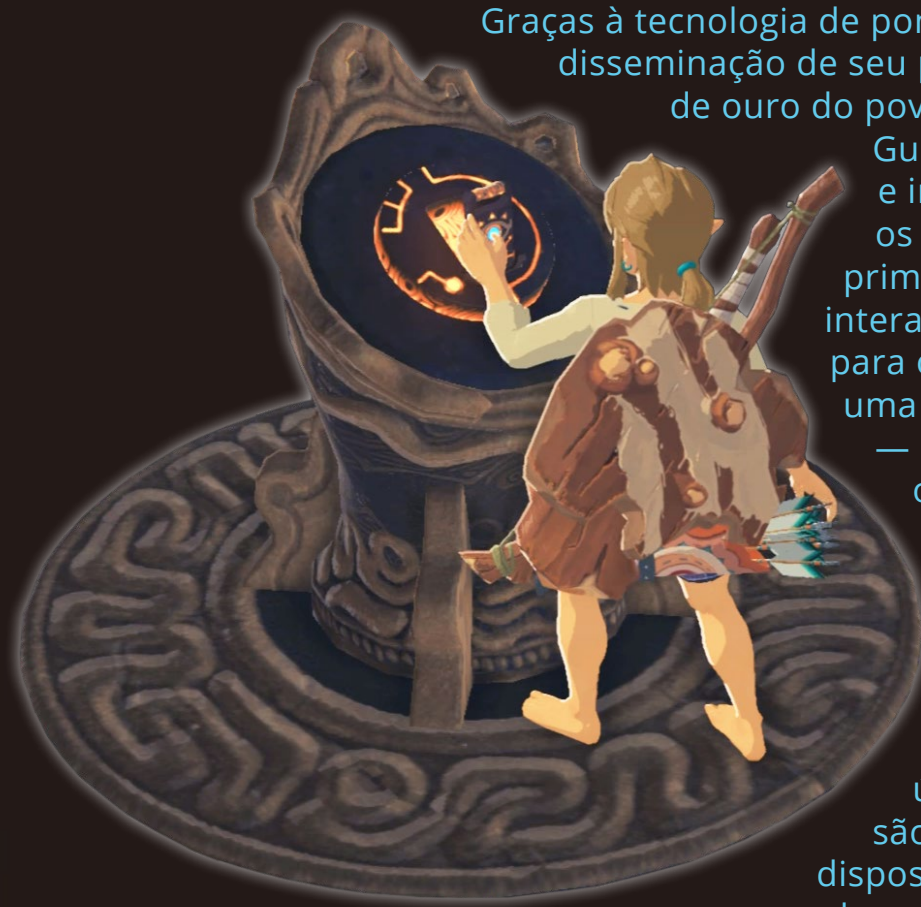


O versátil “companheiro” de Link é um objeto antigo e de tecnologia avançada, desenvolvido pelo povo Sheikah, e também é encontrado nas mãos ou na cintura da princesa Zelda, algo testemunhado por Link ao relembrar algumas das memórias espalhadas por Hyrule. Porém, apenas o herói do tempo é digno de seu uso. Seja por seu visual singular ou pela multifuncionalidade, o Sheikah Slate é um item imprescindível na jornada de qualquer jogador que procura se aventurar por uma Hyrule vasta e pronta para ser explorada da maneira como cada um bem entender.



Mil e uma utilidades

Enquanto os outros jogos tinham um sistema de menu e inventário próprios e sem muitas peculiaridades, *Breath of the Wild* condensou tudo o que é relacionado a opções de jogo pausado no Sheikah Slate. Essa foi a maneira não-convencional encontrada pelos desenvolvedores de juntar o acesso ao mapa, troca e uso de *runes*, câmera com *zoom* embutido para encontrar objetos distantes, e muito mais — isso sem falar em contextualizar o sentido de Link poder teleportar para pontos previamente explorados do mapa.



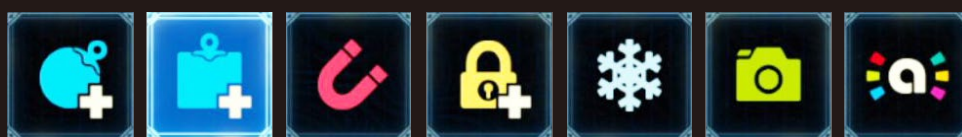
Graças à tecnologia de ponta do dispositivo e à disseminação de seu poder tecnológico na época de ouro do povo Sheikah, muitos terminais e Guidance Stones foram criados e instalados em Hyrule para os mais diversos fins. Os

primeiros são pedras com as quais interagimos para abrir *shrines* ou para obtermos controle total de uma Divine Beast, por exemplo — e o fazemos posicionando o tablet sobre a superfície lisa e escaneando-o com o objetivo de ser usado como chave ou código de acesso. Já as Guidance Stones são terminais modificados para atualizar e extrair informações úteis e habilidades, e estas são obtidas ao encaixar o dispositivo no monumento e aguardar a transferência de dados.

Nos primeiros momentos do jogo, antes mesmo de desbravarmos os primeiros *shrines* no Great Plateau, o jogo nos dá dicas de como acessar algumas funcionalidades do Sheikah Slate com o jogo pausado, introduzindo o menu de mapa e afins. À medida que progredimos em *Breath of the Wild*, mais recursos são adicionados ao Sheikah Slate, como o compêndio (compilação de fotos e informações sobre quase tudo que o jogo apresenta), as *runes* e as memórias — que devem ser recuperadas para maiores detalhes e entendimento dos eventos narrativos.

Ao ativarmos a Sheikah Tower na região do Great Plateau, o ancião que nos acompanha no início da jornada aponta para o horizonte, na direção do Hyrule Castle, e indica que Link pode também utilizar seu tablet maneira para dar *zoom* em localidades distantes, a fim de investigar até aquilo que não pode ser visto a olho nu.

Sob a tutela do misterioso velho homem, iniciamos nossas buscas pelos Spirit Orbs, que são apenas um pretexto para que Link descubra o que realmente há dentro dos quatro *shrines* do Great Plateau. Quebrando as convenções de progresso por obtenção e uso de certos objetos e habilidades, Link desbrava os quatro *shrines* iniciais e encontra, em cada uma destas, Guidance Stones que atualizam seu Sheikah Slate com uma *rune* (habilidade), necessária para progressão no jogo. Ao final da quest, Link possui as quatro *runes* iniciais — Bomb, Cryonis, Magnesis e Stasis — e, juntamente com o Paraglider recebido, pode decidir cada próximo passo de sua jornada não-linear. As *runes* de amiibo e câmera, recebidas após certos eventos no jogo, são de uso opcional.



O poder em suas mãos

Diferente do que havíamos experimentado em outros títulos da série, esse objeto foi capaz de reunir habilidades, recursos opcionais e funcionalidades indispensáveis para o progresso de Link. Da maneira como muitos críticos e especialistas em games apontam, introduzir o Sheikah Slate e suas mecânicas únicas foi a maneira correta para permitir que o mundo aberto de *Breath of the Wild* fosse um sucesso, quebrando as mecânicas convencionais de títulos anteriores da franquia e remetendo à liberdade de exploração do original **The Legend of Zelda** (NES), com toda a tecnologia de um jogo moderno.

Mesmo após o lançamento do jogo, os produtores lançaram, como parte integrante do Expansion Pass, recursos extras de mapa para o tablet mais misterioso de Hyrule — que ganhou também uma case estilizada que acompanha algumas das edições de colecionador. Além disso, apesar de os produtores ainda não terem divulgado informações sobre futuros títulos da franquia, há certa expectativa de que esse objeto possa ser reciclado para as próximas entradas da franquia, seja com seu visual atual ou remodelado em um outro objeto de utilidade semelhante. 



por *Juliano Lorenzo*

Revisão: Renan Greca

Diagramação: Leandro Alves

A Primeira

Nint³endo[®]

Os dias vão se passando, os rumores aumentam e se espalham descontroladamente, especulações surgem de todos os cantos, a ansiedade dispara e o coração bate mais forte a cada segundo. Este fenômeno anual que afeta o mundo todo já ocorre há algum tempo e é popularmente conhecido como “E3 hype”, uma febre que se espalha descontroladamente quando a E3 se aproxima. A feira de jogos eletrônicos, que ocorre há mais de duas décadas, atrai jogadores de todo o globo às suas exposições, palestras, atrações e novidades das principais empresas do ramo, como uma tal de “Big N”, que marca presença no evento desde a primeira edição.



O prequel da história

Antes de qualquer sinal de fumaça de um possível evento focado somente na área de games, o que tínhamos eram as famosas feiras de eletrônicos, como a então semestral CES (Consumer Electronics Show), realizada comumente em Las Vegas e em Chicago. O problema é que, naquela época, os videogames ainda não eram vistos com bons olhos na área de eletrônicos, sendo considerados praticamente como brinquedos. Desse modo, a área destinada aos jogos era menos destacada que a das máquinas de lavar roupa, por exemplo.



A Nintendo, pelo menos nas terras nipônicas, já contava com um evento próprio: o [Nintendo Space World](#), realizado em Tokyo. Este, por sua vez, não tinha uma periodicidade determinada, sendo realizado de acordo com os interesses da Big N. Além de que, por ter ficado só no Japão, o público era bem mais restrito. A proposta do evento era o anúncio de novos games e plataformas (basicamente como é hoje na grande feira, só que exclusivamente da Nintendo).

Com a criação da Interactive Digital Software Association (IDSA, conhecida atualmente como ESA), representante comercial e responsável pelas relações públicas do mercado de games nos EUA, não demorou muito para que uma feira exclusiva da área fosse anunciada pela associação. Assim, no dia [30 de maio de 1995](#), surgia a primeira Electronic Entertainment Expo (ou E3, para simplificar).



Estreando com estilo

O local escolhido para sediar o evento de estreia foi o enorme Los Angeles Convention Center, lugar onde a feira é realizada até hoje. Uma semana antes do início, a dona Nintendo deixou claro que o seu próximo console, o “Ultra 64” (nome provisório do Nintendo 64) não daria nem um “oi” na E3, algo espantoso, já que as demais empresas teriam suas máquinas como atração principal, como a Sega com o Saturn e a Panasonic com o 3DO. No entanto, a dona do bigodudo tinha preparado outras surpresas para compensar o adiamento do console. Para começar, antes mesmo da abertura do evento, a empresa deu uma enorme festa, com palestras sobre o foco e as estratégias da empresa e até uma performance ao vivo do cantor britânico Seal. Pouco modesto, não?



Novidades, Nintendetes e realidade virtual

Em questão de espaço, a Big N também não economizou: seu estande ocupava quase um quarto do salão principal: uma enorme cúpula envolvia todo o local, onde, bem na entrada, uma versão gigante do logo da empresa incorporava o nome deste que podia ser considerado um mundo mágico: o “World of Nintendo”. Fora as dezenas de estações de SNES e Super Game Boys, havia também uma área dedicada exclusivamente a um curioso e, até então, desconhecido aparelho: o Virtual Boy. Sim, foi aqui que o desventurado “portátil” de realidade virtual da Big N deu as caras pela primeira vez, quem sabe mais como forma de suprir a ausência do N64 no evento. Outra atração inesperada e que provavelmente nunca veríamos hoje em dia (pelo menos não em algo organizado pela Nintendo), foi a presença das “Nintendetes”, modelos e dançarinas que animavam a festa e ainda tiravam dúvidas dos visitantes.

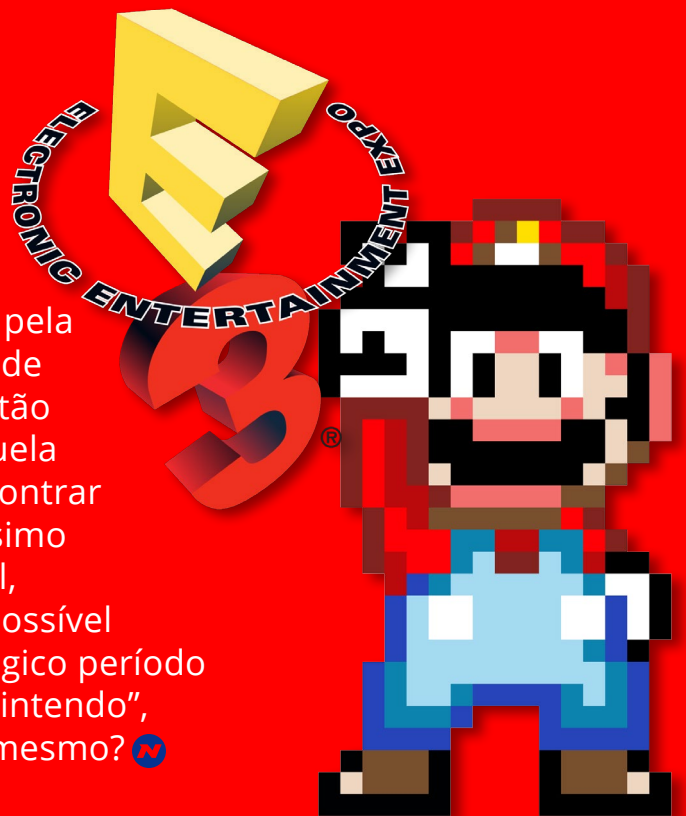


Dentre os jogos anunciados, o que mais se destacou foi o clássico Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, junto com outros grandes títulos do console 16-bit, como o Killer Instinct e a estreia da série Mother no ocidente com o EarthBound. Sobrou até espaço para o Donkey Kong Land (GB). Também tivemos grandes anúncios das third parties, com direito, inclusive, à demonstrações: Chrono Trigger, Castlevania: Dracula X e Parodius são apenas alguns dos que marcaram presença.



Muito mais que uma exposição

A E3 de 1995 foi um grande marco na história dos jogos eletrônicos e um passo importante para a carreira da Nintendo, uma vez que introduziu a empresa, não só à que viria a ser a maior feira de games do mundo, mas também, pela primeira vez, a um evento de tamanha magnitude no ocidente. Provavelmente poucos dos que estão lendo este texto já acompanhavam games naquela época e, ao contrário das edições recentes, encontrar alguém que esteve presente neste importantíssimo evento para contar como foi é quase impossível, principalmente no Brasil. Quem dera se fosse possível voltar para este relativamente curto, porém mágico período de tempo para ver e presenciar “O Mundo da Nintendo”, nem que fosse por alguns segundinhos, não é mesmo? 🙏



3DS

por **Thiago Caires**Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Guilherme Lima

Capitão Olimar e seus amigos coloridos embarcam em aventuras com nova roupagem

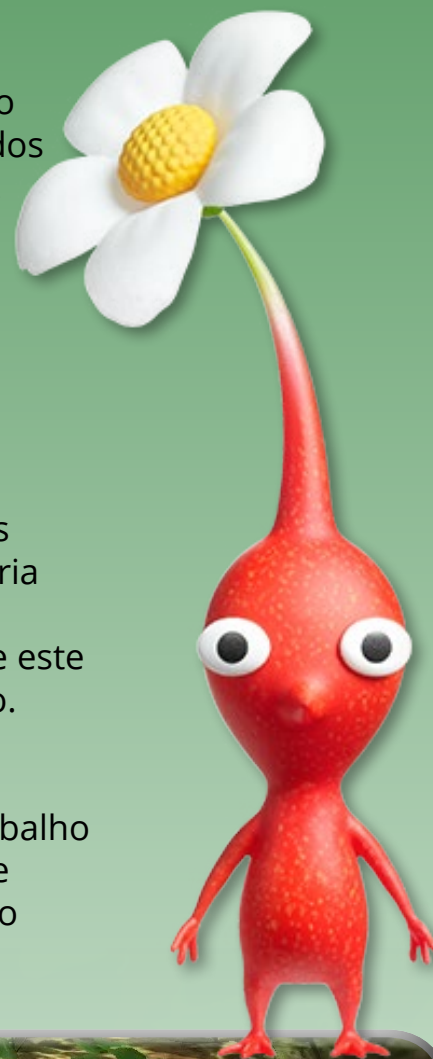
Sempre que um novo console da Nintendo chega às lojas, há a esperança de que novas grandes franquias sejam lançadas. Na época em que o GameCube animava as sessões de jogatina dos nintendistas, uma das experiências mais singulares era a oferecida por **Pikmin** (GC), criação da engenhosa mente de ninguém menos que Shigeru Miyamoto. Dezesesseis anos após a sua estreia e quatro do último jogo lançado, o Nintendo 3DS recebe **Hey! Pikmin** (3DS), game que traz as pequenas criaturas de forma totalmente diferente.

Caminho para a portabilidade

Em meados de 2012, a janela de espera para o lançamento de um novo game da série, que chegava quase a marca dos 10 anos, quase deixou os fãs do Capitão Olimar malucos. Mas no momento em que colocamos as mãos em **Pikmin 3 (Wii U)**, era claro que a espera tinha valido a pena, pois o que tínhamos era algo especial. Como consequência de todo o esmero da Nintendo, ele foi um sucesso de crítica e público.

Calejados com a espera anterior por novas aventuras dos funcionários da Hocotate Freight, ninguém esperava notícias de uma sequência tão cedo. Entretanto, fomos surpreendidos quando um Direct de setembro de 2016 apresentou o que seria o primeiro game da série a ser lançado em um portátil. Outra informação importante compartilhada na transmissão foi que este seria também o primeiro a ser desenvolvido fora da Nintendo.

A empresa escolhida para esta empreitada é nada mais nada menos que a Arzest, já conhecida dos fãs da Big N por seu trabalho como desenvolvedora de **Yoshi's New Island (3DS)**. Apesar de parecer algo inofensivo, esta troca de equipe responsável pelo *spin-off* trouxe grandes mudanças para o mundo dos Pikmin.



Pikimin 3 (Wii U)

Explorando novas dimensões

Quem baixou e testou a demo de Hey! Pikmin oferecida na eShop do portátil, ou simplesmente viu os diferentes trailers disponíveis na internet, já notou a primeira grande novidade do título: a visão 3D que caracterizou parte do *gameplay* dos três primeiros jogos da franquia foi deixada para trás, dando lugar a um estilo mais simplista dos games de plataforma 2D. O que isso significa para o game no geral? Surpreendente não muita coisa!

As principais atividades desempenhadas anteriormente continuam presentes nesta versão, mas com novas dimensões e de formas simplificadas criadas para um diferente tipo de jogador. A exploração tira proveito de características do sistema, ao trazer uma única cena dividida entre as telas inferior e superior (funcionalidade muito popular em jogos do DS e pouco utilizada no 3DS), com a primeira delas sendo onde boa parte do *gameplay* acontece.



Amiibo presentes

Como não podia faltar, os amiibo também são compatíveis com Hey! Pikmin e adicionam coisas bem interessantes ao jogo. E não estou falando nem dos 200 *sparklium* proporcionados por qualquer um dos modelos de sua coleção; mas sim, das descrições dos objetos feitas por Olimar em seu diário, que também se estendem aos diversos bonecos já lançados pela Nintendo.





Pikimin 2 (Wii)

Se as versões de Pikmin 1 e 2 para Wii levaram o controle das criaturas à ponta dos Wii Remotes, o *spin-off* portátil pede que o jogador toque o objeto alvo para lançá-los. Estas duas características trazem uma gama de possibilidades à experiência, pois muitos dos alvos não poderão ser acessados facilmente, sendo de extrema importância dominar as técnicas de arremesso para alcançar caminhos secretos presentes em todos os estágios.

Dá para perceber que, mesmo com uma cara diferente, ainda é necessário gerenciar os companheiros de maneira correta. E Olimar precisa prosseguir nos estágios para reunir os 30.000 *sparklium* necessários e retornar para sua esposa e filhos. Você não vai querer que ele durma no sofá, não é mesmo?



Misturando simplicidade e desafio

O envolvimento da Arzest no desenvolvimento (o que para alguns pode ser algo bom ou ruim) é claro quando vemos outros pontos do jogo. Sua estrutura é muito similar à utilizada em New Yoshi's Island em diversos quesitos, como a forma que o mundo é apresentado ou ainda a escolha pelo estilo plataforma. Porém, a maior dúvida dos jogadores é sobre a dificuldade do game.

Um dos grandes problemas dos jogos do dragão objeto de sacrifício de Mario é o quão esquecível eles são, apesar de seu estilo visual único, com o baixo nível de desafio sendo um dos maiores culpados. Isso faz parte de uma questão ainda maior a ser considerada: esses games são feitos para uma faixa etária mais jovem, o que pode afastar os jogadores mais *hardcore*.

Hey! Pikmin, por sua vez, promete ser uma evolução nesse quesito por parte da desenvolvedora, exibindo um equilíbrio

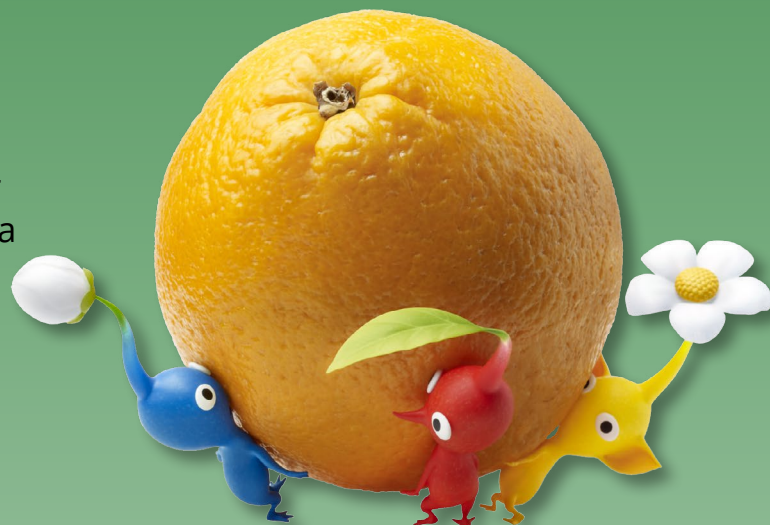


muito maior entre a acessibilidade do gênero plataforma com os elementos de estratégia do game original. Há diferentes tipos de Pikmin que precisam ser empregados em situações específicas, que requerem deliberação, pois um escorregão pode significar a morte de um deles e consequentemente a falta de uma unidade para mover algo importante.

Som de clássicos

A trilha sonora mostra bem como há um equilíbrio entre o infantil e o clássico. Há faixas que parecem ter sido reaproveitadas de Yoshi, enquanto há outras que utilizam bem do som ambiente – inclusive em cenas que remetem aos curtas da série. Por outro lado, algumas delas trazem inspiração em músicas vistas em grandes games da era SNES como Chrono Trigger (Multi) e Secret of Mana (SNES).

Diferente dos jogos anteriores em que os Pikmin precisavam ser plantados, aqui eles estão escondidos em diferentes partes dos estágios, ou ainda precisam ser resgatados de alguma criatura ameaçadora — e acredite, é desesperador ver esses bichinhos em perigo lutando para não serem devorados. Evitar esse fim trágico geralmente envolve algum tipo de puzzle, como quebrar algo com seu Pikmin cinza.



Isso nos leva às novas possibilidades de *gameplay* e às características dos bichinhos neste novo cenário. Em Hey! Pikmin o protagonista Olimar não consegue pular, somente segue por pequenas elevações e cipós que o levam a plataformas mais altas. Porém, ele agora conta com um novo item, o *jet pack* utilizado para atravessar pequenos espaços — algo necessário para pegar alguns dos três tesouros disponíveis em cada estágio.



Outra novidade importante é que agora o astronauta pode também nadar! Ou seja, preparem-se para estágios subaquáticos nos quais somente uma cor de Pikmin pode sobreviver: o azul. Entre outras habilidades únicas estão: a capacidade de apagar fogo dos vermelhos, isolar a eletricidade dos amarelos, ou ainda a capacidade de voar dos rosas — sem contar a diferença de distância que cada um deles pode ser arremessado.



Em território desconhecido

Com o Nintendo Switch de vento em popa e um **Pikmin 4** em desenvolvimento para a plataforma, Hey! Pikmin é, sem dúvida, uma ótima pedida para manter os fãs ocupados em seus 3DS. De quebra, o *spin-off* estreia em um novo estilo de jogabilidade que pode significar uma ramificação de jogos muito interessantes, que traz todo o core *gameplay* da série original em uma roupagem mais convidativa para novos jogadores. 



Hey! Pikmin (3DS)

Desenvolvedor Nintendo/Arzest

Gênero Plataforma 2D

Lançamento 28 de julho de 2017

Expectativa



3

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



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



ARMS™

é pura
diversão e
pancadaria

Switch

por *Marcell Solano*

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Leandro Alves

Quando ARMS foi apresentado pela primeira vez no início do ano durante a apresentação do Nintendo Switch, lembro de ter afirmado que seria aquele típico jogo que testaríamos uma vez e logo deixaríamos de lado. Assim como o **1-2 Switch**, me pareceu que ARMS havia entrado na *line-up* do primeiro ano de vida do console híbrido apenas para reforçar a capacidade dos seus controles de movimento. Ledo engano. Apesar desse ser, sim, um dos papéis cruciais do jogo, ARMS entra em cena como uma das tentativas da Nintendo de ingressar na arena do eSport e faz isso de maneira criativa ao apresentar alguns dos personagens e jogabilidade mais audaciosos da atualidade.

A pegada do título está para os jogos de luta assim como **Splatoon** e **Overwatch** estão para os jogos de tiro. Ambos revolucionaram seu gênero em 2015 e 2016 ao proporcionarem um visual multicolorido e alegre, heróis memoráveis e jogabilidade que foge do comum. Chegou a vez de ARMS fazer o mesmo pelos jogos de luta em 2017.

O braço é a lei

Nunca fui muito de esporte. Consigo contar nos dedos os jogos do gênero que joguei na minha infância, sobretudo os de luta. Não é difícil concluir, então, que o clássico Punch Out (NES) passou despercebido por mim e só vim conhecer Little Mac através de Super Smash Bros. for Wii U/3DS, um dos poucos jogos de luta que me agrada desde a infância. Juntar personagens de diferentes universos do mundo dos games em uma arena de batalha (que, diga-se de passagem, começou bem antes de Super Smash Bros.) fez com que muitos jogadores simpatizassem mais com o gênero, eu incluso. A revolução causada pelo Wii e seus Wii Sports ao aproximar uma geração inteira aos jogos esportivos através da captura de movimentos também foi outro fator que flexibilizou e muito meu olhar perante os esportes. ARMS nada mais é do que a evolução do boxe das gerações NES e Wii.



Seja pelo lance de câmera e estratégias bem peculiares de Punch Out, seja pelos controles de movimento do Wii Sports Boxing ou o próprio boxe, ARMS resgata todos esses elementos e nos entrega algo novo que foge completamente do habitual e esse é um dos maiores méritos do jogo. Tem carisma, tem cor, tem energia e, acima de tudo, tem uma identidade própria forte que é transmitida através do seu quadro de lutadores. São eles, inclusive, que nos apresentam o universo de ARMS.

Uma das minhas primeiras reações ao acessar o menu principal foi de decepção ao não me deparar com um modo história. Há apenas um Grand Prix composto por 10 partidas de modalidades variadas (luta tradicional, voleibol, basquete, tiro ao alvo etc.) com o objetivo de se tornar campeão e cheguei a pensar em colocar a ausência do modo história como um contra nessa análise, até jogar mais um pouco e perceber que, em ARMS, os personagens e os cenários são a própria narrativa. Ao avançar as partidas no Grand Prix, passamos a saber mais sobre cada um deles, tanto o que escolhemos quanto o que enfrentaremos na arena. A própria arena de cada um, por vezes, nos diz muito mais sobre os personagens e aquele universo do que eles mesmos.



Aprendemos, por exemplo, que Ribbon Girl é uma cantora *idol* famosa que tem uma leva de fãs enorme nos campeonatos de ARMS, tanto que sua arena, Ribbon Ring, também é seu palco. Aprendemos ainda que Mechanica, que usou sua genialidade e criou uma armadura para entrar na competição, é uma das fãs da Ribbon Girl e que seu mapa, Scrap Yard, é o seu lar. Trata-se do resgate da maneira singular como as narrativas eram desenvolvidas nos jogos de luta e que colocava personagens e cenários como fonte principal da narrativa, um fator que atualmente vem sendo deixado de lado pelo formato moderno do modo história que, por vezes, acaba deixando esses elementos em um segundo plano.



A trilha sonora também desempenha um papel fundamental em nos contar mais sobre o mundo de ARMS, bem como em tornar tudo mais divertido e animador, e preciso dizer que há um toque de brasilidade nisso tudo. A maior marca disso é a canção de introdução do Grand Prix e de seleção de personagem que tem uma melodia pra lá de tupiniquim. O destaque, no entanto, fica por conta da música tema do jogo que é cantada por Momoka Kawasaki, cantora que empresta sua voz a *idol* Ribbon Girl e que também canta a música tema da arena da personagem; arena essa que, como ressaltai acima, também é seu palco.

ARMS - Música Tema



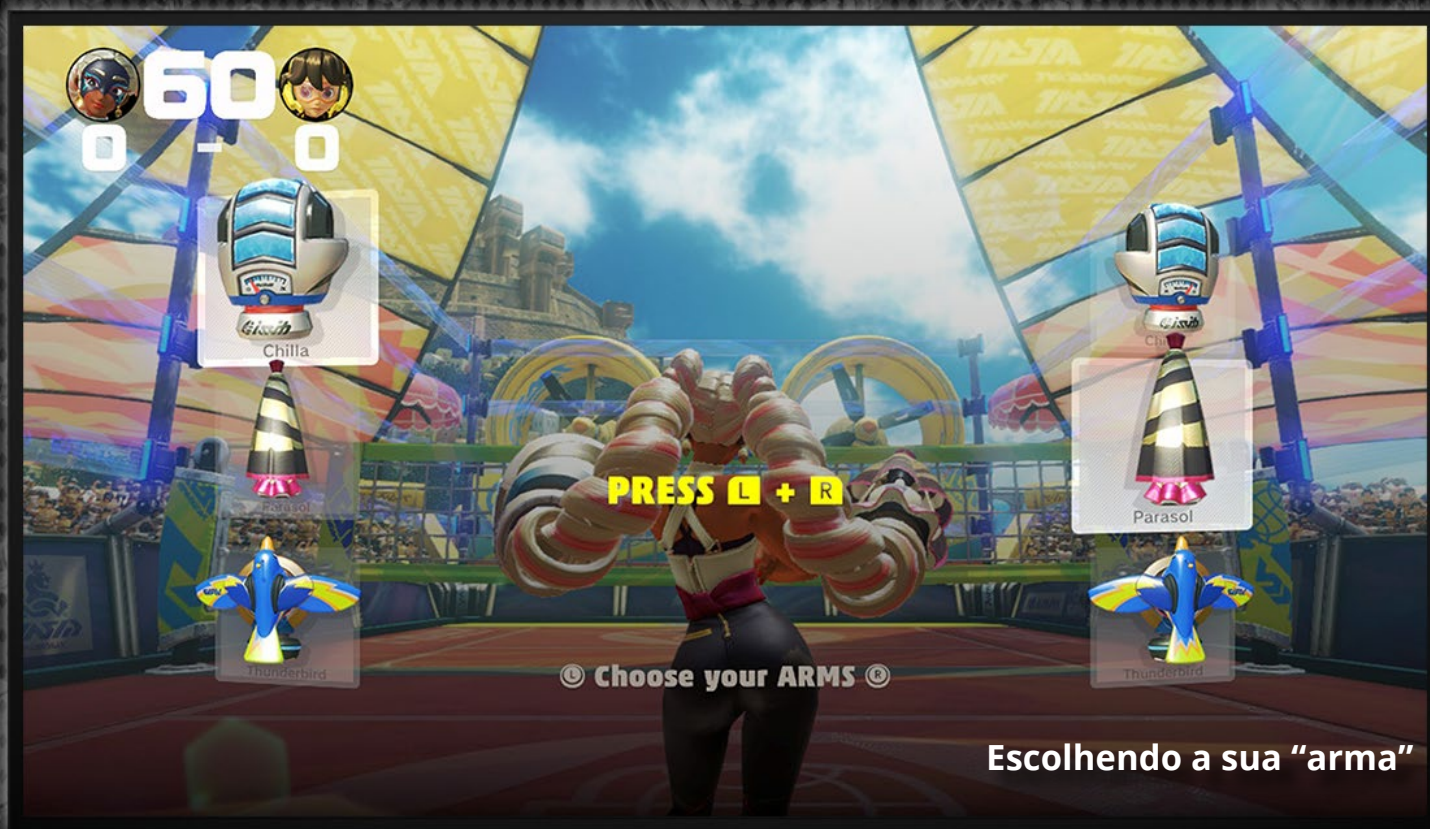
Claro que, nessa perspectiva, muita informação fica envolta em mistério tais como a maneira que cada um adquiriu seus poderes de braço-elástico ou a origem do próprio campeonato, mas são elementos que poderão vir a ser explorados mais adiante nesse título ou em jogos futuros. Afinal, o elemento principal de qualquer jogo de luta são, evidentemente, as lutas e isso ARMS tira de letra proporcionando diversas modalidades de batalha, cada uma com sua estratégia própria, mas todas compartilhando algo em comum: o braço é a lei.



Dentro da arena

Embora o grande foco do marketing de ARMS tenha sido em torno dos controles de movimentos presente nos Joy-Cons, é possível jogar com as configurações tradicionais. Fui um dos primeiros a agradecer quando tomei conhecimento disso, pois imaginei que jogar com os sensores dos Joy-Cons seria como uma luta no boxe do Wii Sports: socar enlouquecidamente sem qualquer estratégia até conseguir nocauteá-lo. Atire a primeira pedra quem não pensou o mesmo ao ver

aqueles dois atores lutando no trailer do anúncio. Mesmo após o Nintendo Direct especial do jogo, ainda não estava convencido de que todas aquelas funções de defesa, salto, esquiva funcionariam sem falhas nos controles de movimentos e, mais uma vez, estava enganado. Os sensores dos Joy-Cons do Switch são extremamente precisos e em ARMS isso fica mais do que evidente. Me adaptei tão bem aos sensores que não consegui jogar de forma tradicional depois de tê-los testado.



Escolhendo a sua "arma"

Ao iniciar a batalha, é preciso escolher entre dois equipamentos de soco que variam em efeito elemental e batalhas a curta ou longa distância, o que abre um leque de estratégia enorme, visto que cada personagem pode usar todos os equipamentos contanto que estes tenham sido liberados com o dinheiro do jogo. Assim, é possível combinar a velocidade e longo alcance da Ribbon Girl com um dos braços pesados do Master Mummy e vice-versa, alinhando os equipamentos a habilidade natural de cada personagem, bem como a modalidade de batalha.

Entre as modalidades, temos o V-Ball, que nada mais é do que o voleibol do mundo de ARMS; o Hoops, que é o basquete no qual os lutadores são as “bolas” e devem ser arremessados à cesta; o Skillshot, uma espécie de tiro-ao-alvo e o Team Fight, no qual duas duplas entram em batalha na arena. Destes, o Hoops e Team Fight foram os que achei mais desafiadores e divertidos, tanto com amigos quanto nos *lobbies* online. O fator *multiplayer* é expressivamente forte e a diversidade de modalidades deixa isso transparente.

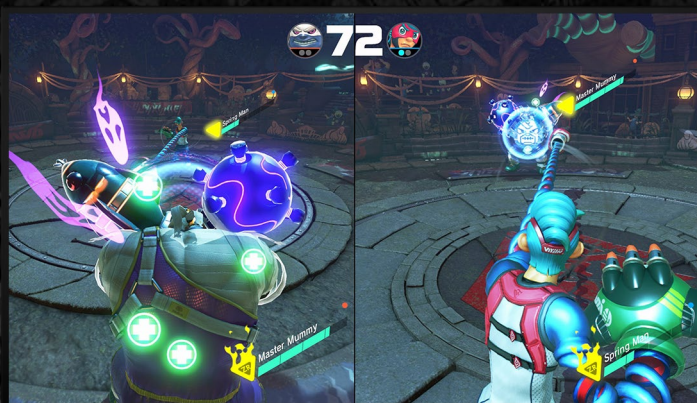


THROW 'EM THROUGH THE NET IN HOOPS!

O competitivo também tem vez em ARMS e, nesse universo, toda batalha é um *puzzle* a ser decifrado. Força. Resistência. Habilidade. Velocidade. Modalidade. Equipamentos. Elementos. Tempo. O compromisso do jogo com os veteranos do gênero é evidente e tem todo potencial para se tornar um título eSport de peso ao lado de Splatoon, Pokkén Tournament, entre outros.



Pode parecer um jogo de luta superficial a primeira vista, grande parte devido às suas mecânicas simples e o foco nos controles de movimento, mas no fundo carrega uma complexidade estratégica memorável que vai agradar bastante os jogadores competitivos. Não é qualquer jogo de luta que consegue ser convidativo e divertido àqueles que querem jogar sem compromisso e, ao mesmo tempo, complexo para aqueles que queiram se aprofundar mais ao exigir conhecimento e técnica, colocando, assim, todo mundo pra dentro da arena.



Ponto fraco

Todo lutador tem seu ponto fraco e com ARMS não poderia ser diferente. Com exceção do Grand Prix e uns *mini-games*, o fator *single player* é praticamente inexistente. É evidente que tal ausência pode não ser um problema para muitos, sobretudo por se tratar de um jogo de luta, mas é algo que poderia tornar o título muito mais robusto, e não entendam isso como o acréscimo de um modo história. O fato é que, no geral, falta conteúdo em ARMS.



O jogo só possui 10 personagens jogáveis até o momento e o Grand Prix, umas das poucas opções *single player* offline, é composto por apenas 10 partidas; Biff, o simpático narrador do campeonato, não possui dublador e perdeu todo seu carisma no jogo; durante a escolha dos braços antes de cada partida, não é possível acessar um menu para saber o tamanho, efeito e elemento de cada um deles; personagens como Max Brass e Hedlok podiam muito bem ser desbloqueáveis ao finalizar o jogo, mas vão ser adicionados por atualização gratuita posteriormente; ir à loja e investir dinheiro em novos braços não garante que você os terá, pois é preciso acertar o pacote na modalidade Skillshot para consegui-los. Para finalizar o combo, os servidores online são totalmente instáveis, aspecto que considero o mais grave entre estas falhas.



Foram várias as vezes que fui desconectado no meio de uma partida ou sequer consegui acessar o lobby. Algo que, se tratando de Nintendo, não é grande novidade. Basta averiguar as reclamações quanto aos servidores online de Mario Kart e Splatoon para ver que a Big-N não possui o melhor histórico quanto a isso e vai ser preciso se redimir o mais breve possível se quiser entrar de cabeça no mundo do eSport.

Nocaute

Mesmo em um ano com tantos jogos de luta de franquias renomadas que já saíram ou estão a caminho como Injustice 2, Tekken 7 e até mesmo o retorno e Ultra Street Fighter II para Switch, ARMS certamente ganhará seu lugar ao sol devido ao seu visual multicolorido, carisma e jogabilidade peculiar que, ao mesmo tempo que nos leva em uma viagem ao passado, tem cara e pulso próprios e pode vir a repetir o feito de Splatoon e se tornar mais uma IP de sucesso.

No mais, o jogo apresenta um conjunto da obra bem consistente que consegue sobrepor a maioria desses problemas. Do excelente visual às possibilidades narrativas que cada lutador e cenários contam, passando por uma jogabilidade precisa e divertida até chegar a uma competência competitiva e estratégica, ARMS é um prato cheio, feito com muito carinho e servido na bandeja.





ARMS ainda prova que o Switch promete ser uma era de mais acertos do que erros, pois é mais um título de peso que chega no primeiro ano do console híbrido; uma era de redenção quanto à geração passada da Nintendo, que nos trouxe muitas alegrias, mas também muitas tristezas. 🎮

✓ Prós

- Conceito, personagens e cenários criativos;
- Modalidades e estratégias de batalha variadas;
- Trilha sonora instigante;
- Multiplayer consistente e diverso;
- Acessível para iniciantes sem deixar o competitivo de lado.

✗ Contras

- Poucos personagens no lançamento;
- Falta de conteúdo single player offline;
- Servidor online instável.

ARMS (Switch)

Desenvolvedor Nintendo EPD

Gênero Luta

Lançamento 16 de Junho de 2016

Nota **8.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

por *Rafael Neves*

Revisão: Arthur Maia

Diagramação: Leandro Alves

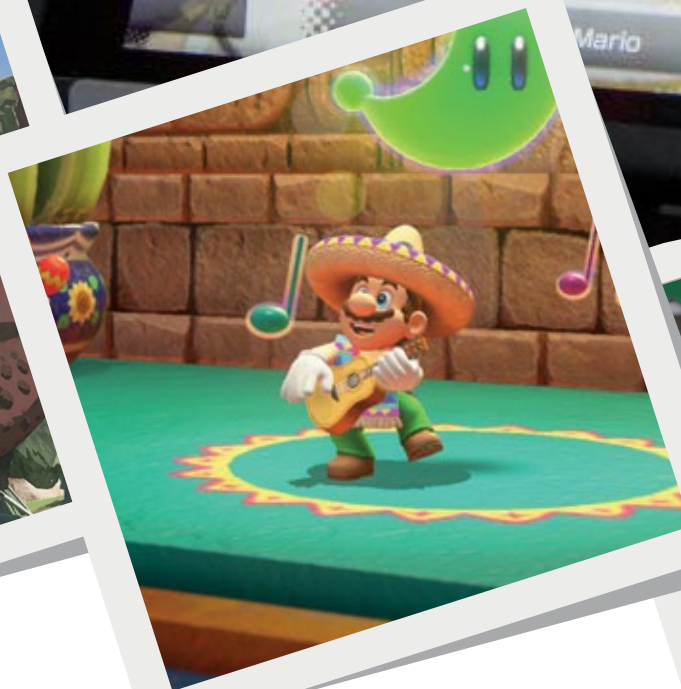
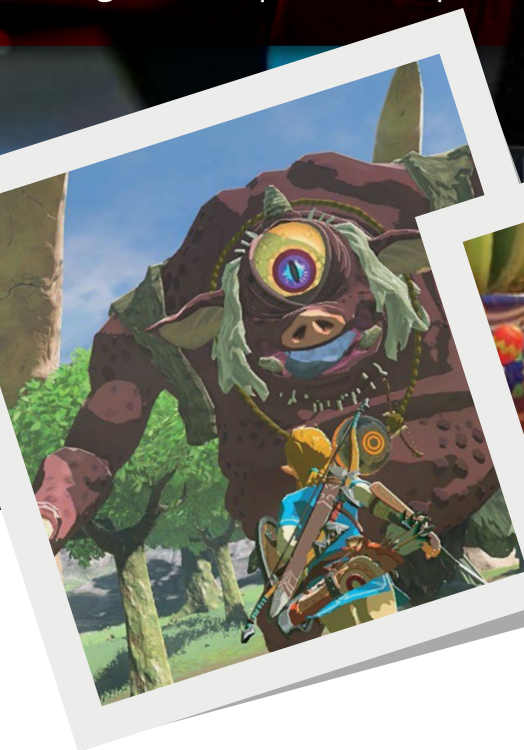
The E3 logo is prominently displayed in the upper left. It features a large, 3D yellow 'E' and a large, 3D red '3'. The text 'ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO' is written in a circular path around the 'E', and 'TM' is visible next to the '3'.

De volta ao estrelato: a E3 2017 da Nintendo

Desde 2013, a Big N vem apostando em diferentes maneiras de conduzir a E3. Primeiramente, houve a polêmica decisão de fazer os anúncios em transmissão online em vez das tradicionais conferências presenciais. De lá pra cá, tivemos campeonatos em plena E3 e até uma edição do evento dedicada a um único jogo! Esse ano, a Big N trouxe a apresentação online, Nintendo Spotlight, com os principais jogos da empresa, seguido por uma transmissão da Treehouse detalhando cada novo jogo, incluindo campeonatos de Splatoon 2, Pokkén e Arms. Confira o que achamos dessa emocionante E3 2017 da Nintendo!

As promessas do Switch

Para muitos, a Nintendo já está numa situação muito confortável em 2017 para se preocupar com o resultado de um E3. O Switch continua a ser propriedade de 50% da população e sonho de consumo dos outros 50%, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (Wii U/Switch) alcançou um nível de aclamação raramente visto e os títulos já anunciados para Switch e 3DS falavam por si só: **Splatoon 2**, **Super Mario Odyssey**, **Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon** e vários outros. Para essas pessoas, a E3 2017 seria apenas um momento para um apanhado geral do que estaria por vir até o fim do ano.



Para muitas outras pessoas, no entanto, a E3 2017 era uma prova da capacidade da Nintendo de manter o ritmo do Switch. Assim, esperava-se não apenas mais informações dos já anunciados títulos desse ano, mas também novos projetos para 2018 e além. E as especulações dessas pessoas, como de praxe, não eram baixas: um novo Metroid Prime, o anúncio do título em produção pela Retro Studios, e a revelação de Mother 3 no Ocidente eram grandes apostas.



Eis que, em vinte e cinco minutos de apresentação, a Nintendo mostrou uma linha de títulos realmente forte. E não há como negar que fomos pegos de surpresa não uma, mas algumas vezes, por anúncios realmente bombásticos! Se, por um lado, não há como questionar o *hype* por quase tudo o que foi revelado, por outro, houve um gostinho de “quero mais”, destacando inclusive um certo desapontamento com anúncios “rasos” como os de **Metroid Prime 4** e **Yoshi**, ambos revelados para o Switch.

METROID 4

PRIME



Super Mario Odissey!

A grande nova aventura de Mario para Switch já era carro-chefe da E3 2017 desde seu primeiro anúncio junto ao do próprio Switch, afinal a Nintendo liberava informações do jogo a conta gotas. E apenas aquelas primeiras imagens já foram o bastante para elevar expectativas do jogo a níveis estratosféricos, ressaltando a beleza do mundo, o retorno a uma direção mais alinhada à de **Super Mario 64** (N64) e uma ambientação pitoresca até para os padrões de um jogo do bigodudo.

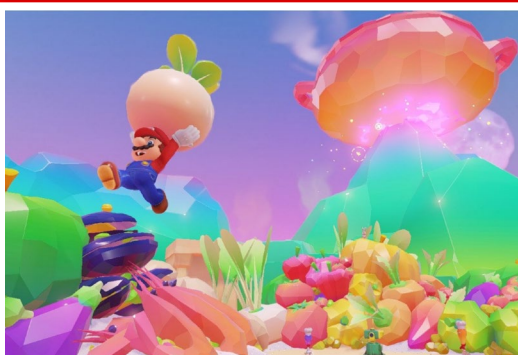


A onda de retorno ao saudosismo das era 8 e 18-bits de Mario parece ter esfriado, uma vez que Super Mario Odyssey parece buscar o nível de inovação que os primeiros títulos do encanador em três dimensões almejavam. As fases não são mais lineares, optando por grandes complexos recheados de desafios dos mais variados. Vasculhar os cenários atrás de moedas, conversar com personagens atrás de dicas e enfrentar chefões para coletar Luas são alguns desses desafios. Outros deles, inclusive, trazem o jogo para um esquema mais linear por um breve período, como as sessões bidimensionais pelas paredes, ressaltando um aprendizado interessante com o que **Super Mario Galaxy** (Wii) e **Super Mario 3D World** (Wii U) conquistaram.

ar para usá-lo como plataforma extra, fazê-lo girar ao redor de si e arremessá-lo em várias direções. O principal, entretanto, é a o poder de “possuir” outros inimigos, personagens e elementos do cenário com o chapéu. Basta lançá-lo em algo para Mario ganhar controle do objeto, dando margem a inúmeras maneiras de completar objetivos e se divertir pelas fases. Pelo que joguei de Odyssey, posso dizer que controlar Mario está absolutamente gostoso!



A ambientação foi outro ponto que impressionou. Em vez de começarmos pelas verdejantes planícies do Reino do Cogumelo e avançar para desertos escaldantes para culminar num castelo magmático, temos cenários muito mais criativos e dignos de um Paper Mario ou de um RPG de Mario & Luigi RPG. New Donk City é, no mínimo bizarra, uma mistura de Mario a uma metrópole contemporânea, Tostarena traz uma fria geada a uma paisagem desértica, e Steam Grass traz máquinas a uma floresta habitada por um T-Rex. E não, não estamos falando de um dinossaurinho fofinho, mas sim de um tiranossauro a la Jurassic Park. Será a versão Odyssey de Yoshi?



Assim, não há como não falar da E3 2017 sem começar por Super Mario Odyssey. Ele não apenas foi o maior título da Big N, como também é facilmente um dos mais impactantes de todo o evento. Muita criatividade, decisões de design acertadas e ousadia por parte da Nintendo fazem Super Mario Odyssey merecer os créditos que recebeu. Resta esperar até 27 de outubro pelo lançamento mundial dessa odisséia!



RPGs, eu escolho vocês!

Inúmeras outras aventuras fantásticas também pintaram na Nintendo Spotlight. Uma delas, **Xenoblade Chronicles 2** (Switch), teve a honra de abrir a apresentação. O novo título da Monolith Soft mostrou seu imenso mundo, suas vibrantes paisagens e seus personagens. Acredito, no entanto, que o vídeo do jogo não ressaltou os aspectos mais relevantes para uma E3, como a mecânica de batalha e a exploração dos cenários. As *cutscenes*, que foram prioridade na apresentação do jogo, talvez não tenham causado o impacto que Xenoblade Chronicles 2 merecia, assumindo que o título seja tão fantástico quanto seus antecessores. Espero que seu lançamento, marcado ainda para esse ano, porém sem data específica, faça jus à franquia.



Xenoblade Chronicles 2

Embora não tenha tido nenhum detalhe revelado a seu respeito, o anúncio de outro RPG a caminho do Switch deixou muita gente feliz: Pokémon. Sem imagens, título ou qualquer mínima sugestão do que está por vir (uma aventura totalmente nova? Um remake da quarta geração? Outra jornada por Alola?), este foi um anúncio que Tsunekazu Ishihara, presidente da Pokémon Company, fez questão de deixar em aberto.

Tsunekazu Ishihara

The Pokémon Company

The Elder Scrolls V SKYRIM

Voltando agora a terras ocidentais, tivemos mais detalhes da versão de Switch de **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Com bastante itens inspirados em Breath of the Wild, Skyrim é mais uma longa jornada por um vasto mundo fantástico, cujo lançamento está marcado para este ano. Resta saber se conseguirá cativar o público do Switch da mesma forma que Zelda o fez. Esperamos que sim!

Fofas surpresas



Não é só Mario quem revelou a habilidade de possuir inimigos, mas Kirby também! Em sua nova aventura, que ainda não tem nome revelado, Kirby pode tomar dar o controle dos inimigos a outros três jogadores. Com a promessa de ser mais um prático e intuitivo multiplayer do Switch, o novo Kirby incorpora o recrutamento de ex-inimigos para a equipe (de **Kirby Super Star**, para SNES) à aventura para quatro jogadores de **Kirby's Return to Dream Land** (Wii). Adicione à mistura a possibilidade de misturar poderes vista em **Kirby 64: The Crystal Shards** (N64) e temos um título de Kirby realmente empolgante! Uma pena ter que aguardar 2018 para termos acesso a essa fofura!



Além da bolota rosa, o dinossaurinho verde também marcou presença na E3. Após o sucesso de **Yoshi's Woolly World** (Wii U/3DS), Yoshi retorna com um visual semelhante ao de lá, porém explorando a temática de papel nos cenários. Isso, no entanto, é pouco para classificar o estilo visual do jogo, pois temos uma variedade de objetos e materiais do mundo real no jogo, dando uma sensação, no melhor estilo Pikmin, de Yoshi ser um bichinho de pelúcia explorando um universo em miniatura. O título parece brincar com diferentes níveis de profundidade, dando a Yoshi a habilidade de atirar ovos não apenas em alvos atrás ou à frente de si, mas também em objetos mais próximos ou mais longe da tela. Assim, este novo game de Yoshi parece um meio termo entre a jogabilidade em progressão lateral clássica da franquia com um pouco mais de liberdade vista em Yoshi's Story (N64). O resultado disso, porém, ficará para 2018.

METROID

Alguma objeção?

Se Samus não teve a melhor das comemorações de seus aniversários de vinte e cinco e trinta anos, recebeu carta branca para brilhar na E3 2017. Primeiramente, Metroid Prime 4 foi um grandiosíssimo anúncio. Trata-se, é claro, de “apenas” um grande nome, visto que nenhum conceito ou no mínimo o estúdio responsável foi revelado. Mas pus todas as aspas possíveis naquele “apenas”, porque Metroid Prime é uma franquia incrível, e vê-la retornando de maneira tão confiante após Federation Force (3DS) traz fortes esperanças para 2018.

Enquanto me questionava os rumos, em termos de história, para um novo capítulo da série Prime após o desfecho de Corruption (e sua ponta solta, a nave de Sylux), a Nintendo pegou todos de surpresa novamente com Metroid: Samus Returns (3DS). Isso mesmo, a franquia espacial da Big N não recebeu somente um, mas dois jogos nesta E3. Quanto a esse segundo, trata-se de um remake de **Metroid II: Return of Samus** (GB), o que tanto permite revigorar as mecânicas *side-scrolling* de Metroid como também apresentar muitos jogadores a uma crucial missão de Samus em SR388. Esperamos que, em setembro deste ano, tenhamos uma releitura de Metroid II tão boa quanto **Metroid: Zero Mission** (GBA) foi para o primeiro Metroid (NES)!



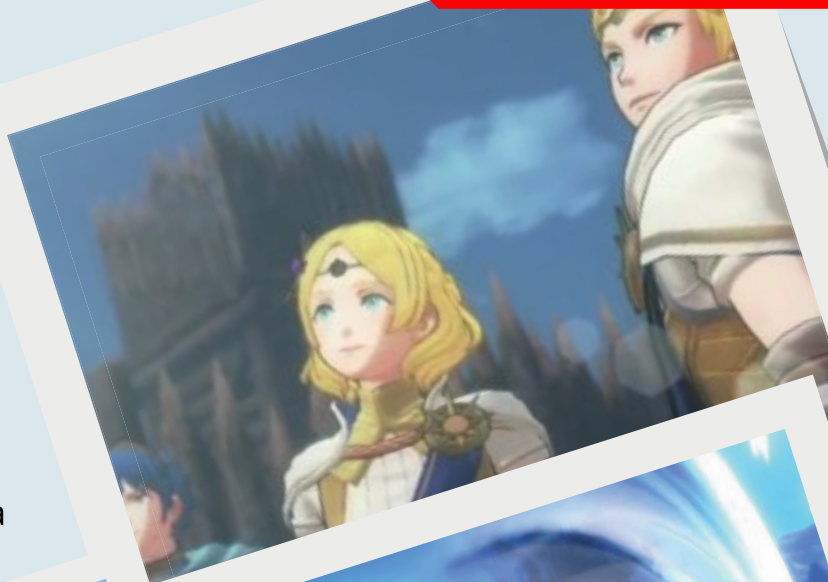
Mistura que dá certo!

Essa também foi a E3 de alguns dos *crossovers* mais esquisitos do mundo dos games. Primeiramente, o famigerado rumor de que a turma de Mario e os coelhos malucos da Ubisoft iriam unir forças no Switch finalmente se concretizou. Mario + Rabbids Kingdom Battle é uma realidade, e parece mais promissor do que a ideia pode soar inicialmente. Apostando numa mecânica de estratégia em turnos, o jogo impressiona, mostrando que um projeto tão estranho pode sim dar bons frutos.

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE



Outra mistura esquisita foi Fire Emblem Warriors. Apesar de soar mais natural usar o universo de Fire Emblem na mecânica de Dynasty Warriors do que o de Zelda, não é todo dia que vemos Marth picotando hordas de inimigos como se fossem feitos de papel. Exagerado e grandioso como tem que ser, Fire Emblem Warriors não foge muito da fórmula desse tipo de jogo, mas pode ser um prato cheio para fãs da série, pois há muitos *easter eggs* e sutis alterações na mecânica de jogo que bebem dos muitos títulos de estratégia da Intelligent Systems.



Competição forte!

Outro destaque da E3 2017 foram os jogos competitivos da Nintendo, demonstrando uma forte guinada para o ramo dos esportes virtuais. Splatoon 2 (Switch), um dos carros chaves do console neste ano, foi apresentado e aprofundado durante o Spotlight e a transmissão da Treehouse. Embora poucos detalhes do jogo tenham sido revelados (algo que o recente Direct fez questão de compensar), o título está ainda mais ousado do que o primeiro, e a preocupação em criar um gameplay profundo e, ao mesmo tempo, acessível parece estar dando bons frutos (do mar). O destaque, no entanto, ficou para o modo Salmon Run, que oferece uma experiência cooperativa inusitada para a série e também desafiante para veteranos.


 The logo for Splatoon 2, featuring the word "Splatoon" in a stylized, bubbly font with a pink and white color scheme, and a large pink arrow pointing right with the number "2" inside it.

Pokkén Tournament DX e Arms trouxeram a competição para os ringues. O primeiro aposta na fórmula impressionante, vista no Wii U e fliperamas, de colocar Pokémon para brigar como em Tekken. Esse sonho de infância chega ao Switch em julho, e foi precedido pelo inédito jogo de luta dos braços esticáveis. Esticados de várias formas, desde molas a hélices de DNA. E não apenas braços são elásticos, mas até tranças de cabelo! Enfim, Arms é um banho de criatividade e, felizmente, já está entre nós.





Por fim, Rocket League, um jogo de futebol com carros (isso mesmo!) que virou mania, chega ao Switch. O título não virá com todas as outras funcionalidades vistas nas outras plataformas, mas também poderá sediar partidas com jogadores dessas outras plataformas. Na verdade, essa versão tem inclusive mais funcionalidades, como o multiplayer local e... chapéus de Mario e Luigi para os carros.

Expansão Treehouse

Conforme vem acontecendo nos últimos anos, a apresentação da Nintendo foi expandida pela transmissão da Treehouse. Com diversos convidados de vários estúdios responsáveis pelos principais jogos mostrados no evento, títulos como Splatoon 2, Super Mario Odyssey e Metroid: Samus Returns foram melhor detalhados. Esse último, na verdade, foi revelado em primeira mão pela Treehouse.



E porque esse incrível game não foi mostrado no Spotlight, como Metroid Prime 4? Provavelmente porque, nesse ano, a Big N preferiu concentrar seus jogos de 3DS na Treehouse, preferindo deixar toda a pompa do Spotlight para os títulos de Switch. Além de Metroid, outros games para o portátil 3D foram revelados e detalhados na transmissão, como Ever Oasis, Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions, Miitopia e o pitoresco Sushi Striker. Apesar de serem títulos muito interessantes, a estratégia da Nintendo demonstra, mais uma vez, que o 3DS parece estar se encaminhando para o fim de seu ciclo.

E o estande?



Como alguém que esteve em Los Angeles na E3 2017, trago alguns detalhes do espaço reservado à Nintendo no evento. Dessa vez, o estande não tinha o nível de ambientação de *Breath of the Wild*, mesmo porque não era dedicado a um único jogo. Ainda assim, havia representações dos prédios de New Donk City e estatuetas de *Super Mario Odyssey* para fotos (com direito à presença de Charles Martinet, o dublador do bigodudo). Pelo estande, vários Switch disponibilizavam demonstrações de *Mario*, *Fire Emblem*, *Pokkén*, *Splatoon 2*, *Arms*, *Mario + Rabbids* e *FIFA 18*. Jogá-los, por outro lado, não era tarefa fácil. Não só a E3 estava muito mais lotada neste ano por conta da abertura do evento para o público em geral, mas também o *hype* por muitos dos títulos da Nintendo tornava qualquer fila expressiva. Os games de 3DS, por sua vez, só podiam ser jogados na área privada da imprensa, que exigia marcar horário. Junto a eles, estava o New Nintendo 2DS.



Uma E3 épica

O ano de 2017 foi um grande ano para a Nintendo em termos de E3. Após a sua fraca participação em 2015 e o polêmico foco exclusivo em Zelda em 2016, a Big N retornou com tudo. O Switch parece ter sido uma jogada inegavelmente genial da empresa, que colheu ótimos frutos nessa E3 e preparou terreno para jogos de peso. Por um lado, jogos como Yoshi e Metroid Prime 4 pareceram muito “crus” para terem sido anunciados, porém outros como Mario e Splatoon 2 dispensaram elogios. Somado a isso, temos uma participação mode sta, porém digna de nota, do 3DS.

Pra quem esteve lá e para quem assistiu de casa, a E3 2017 foi considerada uma vitória para a Nintendo. Os próximos meses parecem brilhantes para quem já pôs as mãos no Switch. E, mesmo quem não o fez, provavelmente terá muito com o que se entreter no 3DS. Que mais E3 como esta estejam a caminho! 🎮





por Vinícius Veloso

Revisão: Ana Krishna Peixoto
Diagramação: Guilherme Kennio

O avanço da Nintendo no universo dos eSports

Jogar videogame profissionalmente, participar de torneios mundiais e receber prêmio milionários é o sonho de muitos. Quem tem esse desejo não poderia ter escolhido época melhor para viver, afinal os eSports nunca estiveram tão em alta como atualmente. Competições de futebol, luta, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), entre diversos outros gêneros, são capazes de lotar arenas e movimentar valores financeiros comparados aos da indústria cinematográfica. Com o mercado em expansão, a Big N não poderia ficar de fora.

O crescimento do fenômeno eSports é algo que não tem como ser ignorado. Segundo pesquisa elaborada pela SuperData, consultoria especializada no mercado de games, somente em 2016 as competições movimentaram US\$ 748 milhões pelo planeta, e a expectativa é de que o valor atinja a casa dos US\$ 2 bilhões anuais até 2018. Os dados financeiros não são os únicos a impressionar. O mesmo estudo mostra que a audiência dos campeonatos já é maior do que a muitos esportes tradicionais.

Como comparação, o levantamento da SuperData cita o jogo final da temporada da NBA em 2016, que colocou o time Cleveland Cavaliers frente ao Golden State Warriors. A partida de basquete foi acompanhada por 31 milhões de espectadores no mundo, recorde histórico de audiência. Já a decisão do Mundial de League of Legends (PC), entre Koo Tigers e SK Telecom, realizada em Berlim, foi assistida por 36 milhões de pessoas — 5 milhões a mais.



Até mesmo no Brasil, que é um país culturalmente mais recluso aos games, esse mercado está conquistando espaço importante. O canal SporTV, disponível na televisão por assinatura e conhecido por cobrir competições esportivas, transmite durante os finais de semanas algumas partidas do CBLol — Campeonato Brasileiro de League of Legends. A emissora também dedica espaço em sua grade de programação para torneios de Counter-Strike: GO (PC).

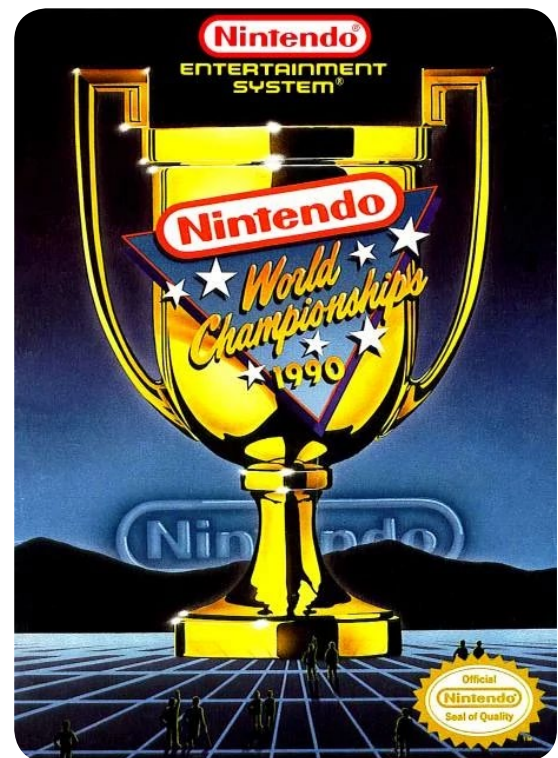


O Esporte Interativo, outro canal da TV paga, também exibe jogos de Counter-Strike: GO e do mundial de Street Fighter V (Multi), além de manter um programa diário com notícias sobre o mercado dos games. Até mesmo a Globo embarcou na onda e dedicou o início das madrugadas de domingo ao Zero1, que traz informações sobre o universo dos jogos e matérias com detalhes de campeonatos mundo a fora. Com os eSports tendo relevância cada vez maior, é claro que cedo ou tarde a Nintendo também investiria pesado no setor.

Olhando para o passado

Dizer que a Big N nunca se interessou pelo cenário competitivo é ignorar a história da companhia. No início da década de 1990, a empresa organizou uma série de campeonatos batizados de Nintendo World Championship. A primeira edição aconteceu na cidade de Dallas, no Texas (EUA), durante a Fair Park's Automobile Building. Depois disso, outros 29 torneios semelhantes aconteceram por todo o território norte-americano. Os vencedores de cada etapa receberam um troféu, US\$ 250 e passagens para as finais que aconteceram em Los Angeles, Califórnia.

A decisão do Nintendo World Championship colocou frente a frente os melhores jogadores dos Estados Unidos. Para que o melhor de todos fosse conhecido, todos tiveram que provar suas habilidades em três minigames baseados em Super Mario Bros., Rad Racer e Tetris, todos títulos que faziam sucesso no NES. O objetivo era reunir a maior quantidade de pontos em cada um dos games. Foram coroados três campeões, divididos entre as categorias sub-11, com idades entre 12 e 17, e acima de 18 anos. Os felizardos levaram para casa US\$ 10 mil, um carro, uma televisão de 40 polegadas e um troféu do Mario revestido em ouro.



Foi também durante o Nintendo World Championship que a Big N distribuiu para os finalistas cartuchos personalizados com os games usados nas finais. Oficialmente, foram fabricadas 90 cópias cinzas e outras 26 douradas. Atualmente, essas fitas valem uma pequena fortuna no mercado.

Outro torneio semelhante aconteceu em 2015, durante a E3. Naquele ano, as etapas classificatórias ocorreram nas lojas Best Buy, nos EUA, e consistiam em conquistar a maior pontuação no Ultimate NES Remix (Wii U/3DS). Os classificados foram convidados para a feira e tiveram que jogar uma segunda fase, dessa vez, competindo em Splatoon (Wii U), The Legend of Zelda (NES), Metroid Prime: Federation Force (3DS), Super Metroid (SNES), Mario Kart 8 (Wii U/Switch), Balloon Fight (NES), e New Super Mario Bros. U (Wii U).



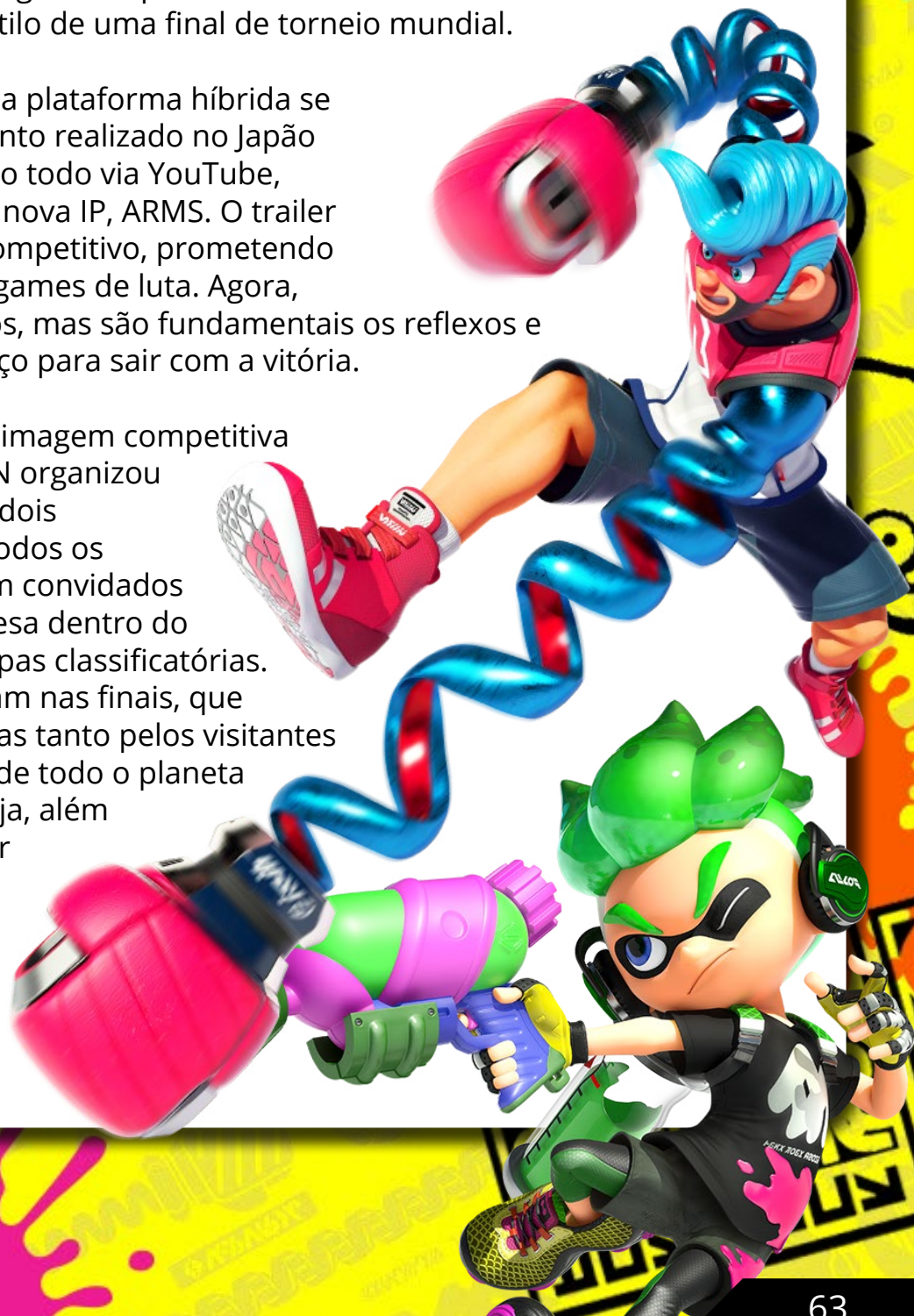
Os melhores foram para a final e se enfrentaram em estágios personalizados de Super Mario Maker (Wii U/3DS), que não havia sido lançado ainda. O troféu do campeão foi entregue pelo próprio Shigeru Miyamoto e os demais finalistas receberam um New Nintendo 3DS XL autografado pelo criador do Mario.

Tintas e braços

Com esse histórico competitivo e percebendo o crescimento dos eSports, a Big N está se armando para invadir de vez esse universo. A primeira pista de que a companhia de Kyoto vem planejando investir nesse setor veio com o primeiro trailer do Switch. No vídeo, que tem pouco mais de três minutos e meio, mais de um minuto foi dedicado a uma competição de Splatoon 2. Podemos ver as equipes armando estratégias e depois se enfrentando em um auditório mega lotado, ao melhor estilo de uma final de torneio mundial.

Quando os detalhes sobre a plataforma híbrida se tornaram públicos, em evento realizado no Japão e transmitido para o mundo todo via YouTube, também foi apresentada a nova IP, ARMS. O trailer teve seu foco no cenário competitivo, prometendo uma nova experiência em games de luta. Agora, não basta ter dedos rápidos, mas são fundamentais os reflexos e movimentos de todo o braço para sair com a vitória.

Para reforçar ainda mais a imagem competitiva de ambos os títulos, a Big N organizou um torneio presencial dos dois jogos durante a E3 2017. Todos os participantes da feira foram convidados a visitar o espaço da empresa dentro do evento e participar nas etapas classificatórias. Os melhores se encontraram nas finais, que puderam ser acompanhadas tanto pelos visitantes da E3 quanto por pessoas de todo o planeta através do YouTube. Ou seja, além de impressionar com Super Mario Odyssey, o evento também serviu para a Nintendo gritar com força que está entrando de vez nessa história de organizar campeonatos.



O caminho que a companhia parece começar a trilhar está claro, no entanto, não será surpresa se os campeonatos de ARMS e Splatoon 2 fugirem do padrão. “Uma coisa que nos orgulha é olhar para as tendências, observar o que está acontecendo e nos adaptar para correr corretamente, conforme necessário. Há alguns anos, por exemplo, não dispúnhamos de muitos conteúdos para download, o que temos agora. Para nós, o que realmente vale é o que será melhor para o jogador, o que será melhor para a comunidade e para o que será melhor para a empresa”, disse Reggie Fils-Aimé, presidente da Nintendo of America, durante a E3. Com essa afirmação, não será surpresa se, muito em breve, tivermos competições com aquele diferencial que somente a Big N sabe proporcionar.

O papel do Switch

O console híbrido tem função importante nesse cenário de montar um universo competitivo. Desde o primeiro trailer, a plataforma apresenta como uma de suas principais vantagens a possibilidade de reunir a comunidade. Você pode levar seu Mario Kart 8 para qualquer encontro com amigos e passar a tarde toda disputando corridas, por exemplo. É essa ideia de reunir pessoas e se divertir com os jogos que norteia o conceito de competição da Nintendo.

“Não vemos os jogadores tendo que fazer grandes investimentos para conseguir reunir uma equipe. Nós não acreditamos em patrocinar jogadores e coisas dessa natureza. Para nós, é sobre permitir que a comunidade deseje pegar um controlador e jogar o melhor que puder. Quer se trate de estar na sala de estar ou em uma fase de torneio”, destacou Fils-Aimé.





Realmente, o primeiro passo para a realização de grandes competições é o desenvolvimento de comunidades fortes. Quanto mais fortes e habilidosos forem os jogadores de determinado game, crescem as chances de atrair a atenção do público e, conseqüentemente, de investimentos e patrocínios.

Quero ser um eSport

Além de Splatoon 2 e ARMS, o Switch receberá em seu primeiro ano de vida outro título que também tem tudo para brilhar no mundo dos eSports. Pokkén Tournament DX é a atualização do game que coloca os monstros de bolso para brigar e sua versão inicial, lançada para Wii U, figurou entre os títulos da EVO 2016, maior competição de games de luta do mundo. Se esteve presente em um evento tão importante, não será de se estranhar que a própria Big N o utilize futuramente em seus torneios, assim como fez no ano passado, quando organizou uma competição do game com premiação que chegaram a US\$ 100 mil.

Outro jogo que pode pintar, em breve, no console é Super Smash Bros., que já tem uma enorme comunidade ativa. Ou seja, a biblioteca do Switch, o cenário atual dos eSports e a atenção que o público vem dando à modalidade estão todos a favor da Nintendo. Só basta a Big N continuar focando nesse segmento que, sem dúvidas, conseguirá fincar sua bandeira entre as gigantes do cenário competitivo. 





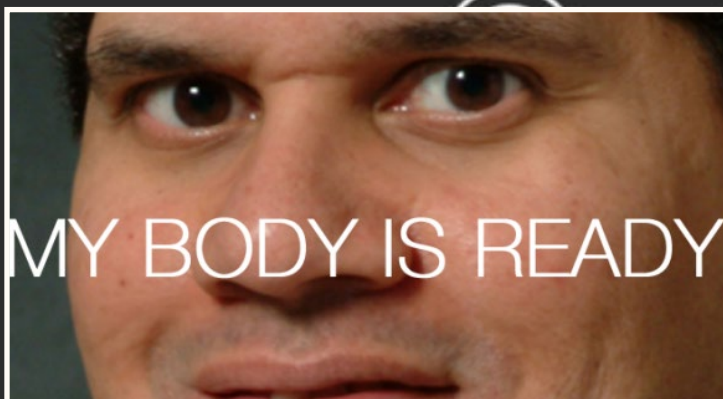
Reggie “Regginator”

Fils-Aime, a face da Nintendo para toda uma geração

A indústria dos videogames, mesmo que não exatamente ao mesmo nível de Hollywood, é repleta de figuras importantes que são reconhecidas, admiradas por sua contribuição para o bem do entretenimento eletrônico. Uma dessas estrelas é o presidente da Nintendo of America, , uma das principais faces da empresa frente ao mercado e público. Acompanhe-nos em uma retrospectiva de sua carreira e seus melhores momentos na Big N.

por *Thiago Caires*

Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Ítalo Lourenço



Meu corpo (ainda não) está pronto

Quando olhamos a equipe de funcionários da Nintendo no Japão, é fácil ver o quanto a empresa valoriza os talentos jovens e recém-formados, dando a eles oportunidades de entrar no time e crescer até atingir o alto escalão. Essa tendência se estendeu também ao ocidente durante as décadas de 80 e 90, quando japoneses estavam à frente das operações da Nintendo no ocidente, como Minoru Arakawa e Tatsumi Kimishima (atual presidente global).



A trajetória foi um pouco diferente se comparada com os grandes nomes da empresa. Voltando às suas origens, o filho de imigrantes haitianos estudou e conquistou o diploma de Bacharel em ciência aplicada em economia em 1983, quando conseguiu uma posição na Procter & Gamble (que não possui qualquer relação com o mercado de games). Nos próximos anos, ele passou por diversas empresas de grande porte, em cargos de peso, como diretor nacional de Marketing, chefe de Marketing e vice-presidente.

Toda a experiência e sucesso em outras áreas culminaram em sua contratação para o cargo de vice-presidente executivo de Vendas e Marketing na Nintendo, sendo responsável por todo o território americano (América do Norte e América do Sul). Foi nesse cargo que a lenda do nosso Regginator — apelido carinhoso dado por fãs da empresa — começou, e onde sua popularidade cresceu — não só dentro da Nintendo, mas também com o público.

Pronto para arrebentar e fazer jogos

Parte dessa popularidade vem da personalidade que ele trouxe para as apresentações da Nintendo na E3, espaço em que nós seres humanos comuns podemos ter algum tipo de contato com ele, ainda que apenas visual. Foi no palco do evento que Reggie lançou algumas de suas frases mais conhecidas que o transformaram em um verdadeiro "meme" ambulante, a primeira delas na edição de 2004.



Na ocasião, ele abriu a conferência da empresa de forma totalmente fora dos padrões com uma agressividade pouco vista até então, fora claro ações de marketing de concorrentes que eram bem mais incisivas - como a vez em que Crash Bandicoot foi à porta da Nintendo of America para fazer propaganda. Sua frase de impacto é lembrada até os dias de hoje "My name is Reggie, I'm about kicking ass, I'm about taking names and we're about making games." (Meu nome é Reggie, meu negócio é detonar, meu negócio é buscar desafios e nosso negócio é fazer jogos).



Foi com essa grande entrada que vimos uma das melhores apresentações da E3 pela Nintendo, onde Miyamoto entrou triunfante empunhando a Master Sword de The Legend of Zelda para anunciar o desenvolvimento de Twilight Princess. E a lista de momentos épicos cresceu rápido, com o próximo e mais conhecido deles na exibição da Big N para a plateia no ano de 2007, momento que procedia o lançamento do mais bem-sucedido console de mesa de toda sua história, o divisor de águas conhecido como Wii.

Quem se lembra bem, a estratégia do Wii era aproveitar funcionalidades para que aqueles que estavam fora da demográfica do público alvo de videogames, os "casuais", também adquirissem o console. Um dos softwares a carregar essa filosofia foi **Wii Fit (Wii)**, apresentado de forma não intencionalmente hilária com o icônico "My... my body is ready", proferido por Reggie quando convidado por Miyamoto a subir na Wii Fit Scale — cujo resultado mostrou um particular excesso de massa referida por ele como "músculos". Ok Reggie, acreditamos em você.

Diretamente a vocês

Muito provavelmente pelo estabelecimento de suas falas como “memes”, o agora presidente da Nintendo of America se tornou cada vez mais presente frente ao público a ponto de se tornar a face da Nintendo no ocidente. De lá para cá, a Big N deixou de fazer conferências gigantescas em Los Angeles, substituindo-as por apresentações online pré-gravadas conhecidas como Nintendo Directs e Digital Events (em 2017 chamada de Nintendo Spotlight). E isso só possibilitou eventos e apresentações mais absurdos e divertidos.

Já na segunda edição dos Directs, a Nintendo fez uma parceria com o canal do YouTube Mega 64 para anunciar a data de transmissão e as principais atrações da E3 2014. No vídeo, Reggie é transformado em um ciborgue espião carinhosamente apelidado de Reggie Fils-a-Mech, cuja missão é descobrir os novos jogos apresentados no evento antes da hora. Equipado com visão a laser, Fils-a-Mech era indestrutível — exceto por seu único ponto fraco, um copo de água, forçadamente dado a ele por um funcionário proativo (considerado abusado demais para alguns).



Nas Directs subsequentes, as coisas continuaram interessantes. Quem não se lembra a vez em que ele batalhou ferozmente contra Iwata na apresentação de **Super Smash Bros. for Wii U (Wii U)** na E3 de 2014, com direito a socos supersônicos e pulos estratosféricos. Ele até mesmo ganhou uma versão em boneco animado para fazer a apresentação. Em 2015, a novidade foram as versões em pelúcia, de Reggie, Miyamoto e Iwata combinando com outro jogo da empresa, **Yoshi's Woolly World (Wii U)**. Todas essas aparições verdadeiramente memoráveis.

A cara da Nintendo

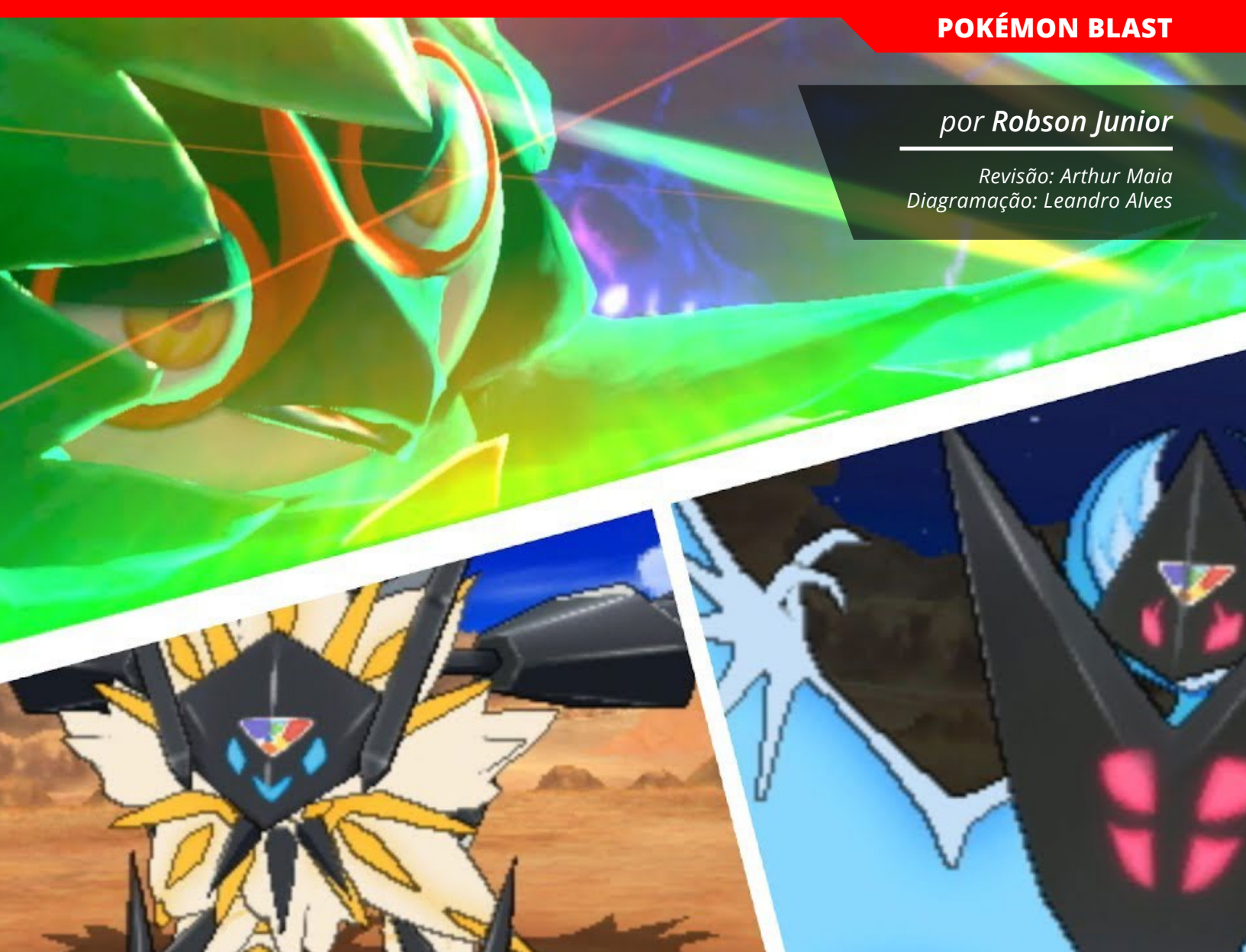
Ainda que a Nintendo continue com a mesma proposta de fazer coisas diferentes, que muitas vezes fogem totalmente do que os fãs gostariam que ela fizesse — será que ainda um novo F-Zero é pedir muito? —, Reggie sem dúvida ajudou a trazer um novo tipo de comunicação da empresa com o seu público. Não precisamos nem mesmo fazer uma petição como o Project Rainfall para trazer **Xenoblade Chronicles 2 (Switch)** para o ocidente!



Como presidente da Nintendo of America e face da empresa para toda uma geração de nintendistas e não nintendistas, ele continua a utilizar sua experiência em marketing para divulgar a marca em várias plataformas. Ele chegou a persuadir figurões da filial americana a tomar um banho de água com gelo na época do desafio do balde de gelo (uma campanha de apoio aos estudos sobre a esclerose lateral amiotrófica).

Hoje, com a divulgação do Nintendo Switch a todo vapor, podemos vê-lo se desdobrando para apresentar o que melhor a empresa tem a oferecer também na TV, com participações em programas de grande audiência para demonstrar para o telespectador americano do que o híbrido é capaz. Com esse novo ciclo só começando, resta-nos apenas esperar por novos momentos memoráveis dessa figura. Nossos corpos já estão prontos! 



*por Robson Junior**Revisão: Arthur Maia
Diagramação: Leandro Alves*

Pokémon Blast: Pokkén Tournament DX (Switch), Ultra Sun & Ultra Moon (3DS) e o futuro da franquia

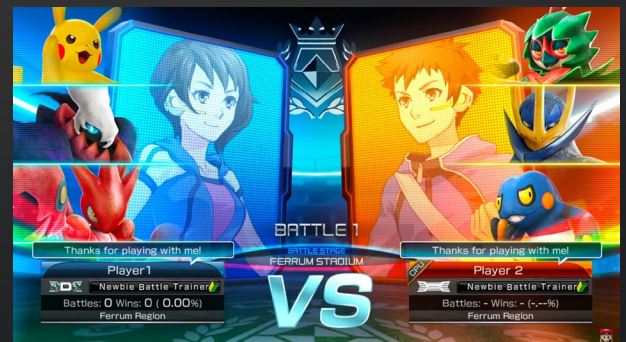
Antes mesmo de começar a E3, a franquia Pokémon obteve um momento de destaque: um Nintendo Direct totalmente voltado aos monstros de bolso no dia 6 de junho. Na ocasião, duas novidades principais foram anunciadas — Pokkén Tournament DX para o Nintendo Switch e Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon para o 3DS.

Pokkén Tournament DX (Switch)

O primeiro anúncio do Direct, como mencionado, foi o relançamento do jogo de luta da franquia que já havia sido lançado no Wii U e para Arcade. Em sua versão DX, Pokkén Tournament faz uso dos diferentes modos de jogo do Switch para levar a luta a qualquer lugar. Dois jogadores podem aproveitar o multiplayer local do jogo, cada um com seu Joy-Con.



Haverá uma nova opção de combate 3x3 (Team Battle) e a distinção entre partidas Ranked (que acumulam pontuação para classificar os jogadores), Friendly (sem contar para os rankings do jogo) e em grupo (para que amigos possam jogar entre si). Outras novidades reveladas incluem um sistema de Daily Challenges e a oportunidade de reassistir às lutas. Esse último recurso inclui até mesmo a oportunidade de ver quais botões foram pressionados para cada movimento executado.



Os Pokémon de Pokkén DX

A versão de Wii U contava com 16 monstros: Charizard, Pikachu, Pikachu Libre, Machop, Gengar, Mewtwo, Shadow Mewtwo, Suicune, Sceptile, Blaziken, Gardevoir, Garchomp, Lucario, Weavile, Chandelure e Braixen. A versão Arcade trouxe quatro Pokémon adicionais: Darkrai, Scizor, Empoleon e Croagunk. Agora, o Switch contará com todos os 20 monstros anteriores e ainda uma novidade vinda direto de Alola: Decidueye. Já no lado do suporte, as várias duplas de monstros disponíveis na versão regular retornarão, agora com o apoio de Popplio e Litten.



Na E3, uma demo esteve disponível para que os visitantes pudessem experimentar um pouco do que será Pokkén Tournament DX. O jogo também foi explorado durante o Treehouse Live. Além disso, um campeonato foi realizado durante o evento para promover ainda mais o jogo: o 2017 Pokkén Tournament DX Invitational, contando com a participação de oito jogadores.



Pokémon Ultra Sun & Ultra Moon (3DS)



Os novos Pokémon para 3DS foram brevemente explorados durante o Direct. Como o nome indica, os novos jogos trazem novas jornadas pela região de Alola em uma linha do tempo alternativa. O destaque fica para as novas formas dos lendários que estampam as capas de Sun & Moon: suas aparências inéditas se assemelham à do misterioso lendário Necrozma, o que já dá uma dica de que ele terá uma participação mais interessante nessas novas versões. Embora haja pouca informação até agora, já sabemos quando poderemos experimentar Ultra Sun & Ultra Moon — no próximo dia 17 de novembro.

Outras novidades

Depois de Red, Blue e Yellow (GB) chegarem ao Virtual Console do 3DS, é a vez de Silver e Gold (GBC) fazerem sua estreia, trazendo recursos semelhantes aos presentes no relançamento da primeira geração. Serão compatíveis com o Pokémon Bank e permitirão troca e batalhas sem fio localmente. Retorne a Johto no mesmo dia do lançamento de Pokkén DX: 22 de setembro.

A confirmação mais interessante veio durante o Spotlight apresentado durante a E3: um jogo da série principal de Pokémon está sendo desenvolvido para o Nintendo Switch! Novidades dessa nova investida não serão reveladas por um bom tempo, mas já é o suficiente para que possamos criar diversas expectativas para o que está por vir. 🎮

Revista GameBlast 33

Neste mês, a revista GameBlast chega cheia de novidades da maior feira de games do mundo, a E3 2017.



Além disso, abordamos as 10 melhores aberturas dos games, trazemos tudo sobre a conferência da Microsoft, Sony e as Third-Parties, e muito mais.

Baixe já a sua!

NINTENDO BLAST

Confira outras edições em:

nintendoblast.com.br/revista