

Nintendo[®]
Collection **World**



MARIO

O maior personagem dos games conta sua história!

THANK YOU MARIO!
BUT OUR PRINCESS IS IN
ANOTHER CASTLE!



SINÔNIMO DE VIDEOGAME

Ele defende mulheres indefesas de brutamontes. À primeira vista não é um cara que mete medo, até encontrar um item que dá poderes descomuns, às vezes até uma aparente invencibilidade, acabando então em segundos um confronto que parecia sem fim. Muito obrigado, Popeye, por existir. Se não fosse o velho e bom marinheiro não teríamos nosso encanador.

Tudo começou quando a Nintendo resolveu fazer a América. Até mesmo a Big N sofreu um bocado para se estabelecer na terra das oportunidades, lá no início dos anos 1980.

Se os americanos não morriam de amores pelos arcades que eram um sucesso estrondoso no Japão, era necessário fazer algo, digamos, mais ocidental. O mais curioso disso é que a missão não ficou nas mãos dos desenvolvedores mais importantes da companhia de Quioto.

Coube então a algumas jovens promessas criar algo que pagasse as contas da Nintendo em Nova York, onde a empresa montou seu escritório. Shigeru Miyamoto, Koji Kondo e Takashi Tezuka correram então atrás de um game para Popeye.

Com um passado marcado pela produção de brinquedos, a Big N tinha o licenciamento de diversas marcas na época, incluindo dos personagens Disney. Questões legais,

contudo, impediram que o jogo no qual o marinheiro salvava Olívia Palito das garras de Brutus fosse desenvolvido. O revés iniciou uma revolução inesperada.

Como aquela era a última tentativa da Big N japonesa para salvar a Nintendo of America, não havia muito a ser feito. Restava então uma solução caseira: no lugar entraram personagens genéricos, mas baseados em outro símbolo pop: *King Kong*. O trio, um gorila, uma moçoila e um carpinteiro deram origem a um dos games mais simples e mais viciantes da época e da história.

Essa história não parou por aí. Aquele carpinteiro, descrito por Miyamoto como um simples senhor de meia idade, se tornaria símbolo do entretenimento eletrônico.

Baixinho, barrigudo e bigodudo, Mario conquistou a América e o planeta inteiro com sua simplicidade aliada ao seu carisma. Apenas o encanador, profissão que assumiu em 1983, quando ganhou um irmão, o querido Luigi, atingiu a façanha de ser mais popular do que Mickey Mouse nos anos 1990 entre o público jovem.

Mario e Nintendo viraram sinônimo de videogame e influenciam a indústria e a cultura pop até hoje como ninguém. É essa saga que você vai acompanhar nas próximas páginas.

Se fosse você, não perderia tempo, pois Bowser raptou Peach mais uma vez. Peça conselhos a Toad, suba na garupa de Yoshi e encare essa aventura!

Em 2012, quando *The Legend of Zelda* completou 25 anos, lançamos o primeiro número da **Nintendo World Collection**. Diferente da revista que chega todos os meses nas bancas, a edição mostrou a trajetória de uma das grandes franquias do universo da Big N. Graças ao apoio dos nintendistas o projeto foi bem aceito e agora estamos de volta para mostrar vida e obra de um certo italiano.

No meio da revista você encontrará um pôster com 100 dos mais de 250 jogos estrelados pelo encanador para consoles e computadores. As datas ao lado dos títulos se referem ao primeiro lançamento de cada game, independente de ser Japão, Europa ou Estados Unidos.

IGOR ANDRADE

Editor-chefe

redação@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

DIRETOR DE NEGÓCIOS
Isac Guedes

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Rafael Peccioli Moreno

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos, Alveni Lisboa,
Bruno Cotrim, Fellipe Camarossi,
Flávio Ferreira, Geraldo Juno Cecílio,
Jean Duarte, Jorge Simão Jr.,
Luciana Anselmo, Renato Almeida,
Ricardo Syozi, Rodrigo Brasiliense e
Thomas Schulze

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

ATENDIMENTO AO LEITOR
Andréia Queda: (11) 2369-0983
De segunda a sexta, das 9h às 17h
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
facebook.com/NintendoWorld
twitter.com/nintendoworld_

Av. Marquês de São Vicente, 446
(antigo 10) - Conj. 1101 - andar 11
Barra Funda - São Paulo - SP
Cep: 01139-000

Nintendo World Collection
Edição 02

Respeita o moço!
Patente alta!
Bigode grosso!

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

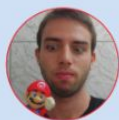
CONTATOS
www.caseeditorial.com.br
Caixa Postal 541
Tamboão da Serra/SP
CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor



AMIGOS DO ENCANADOR

Nossa turma surge dos canos do Reino do Cogumelo e explica por que Mario é tão importante para o universo maluco dos games!



ALEX SANDRO DE MATTOS
Conheci o encanador bigodudo aos quatro anos, quando minha mãe me presenteou com um lindo Super Nintendo. Literalmente aprendi a jogar com o inesquecível *Super Mario World 2: Yoshi's Island*.



ALVENI LISBOA
Mario está para o mundo dos games assim como Pelé está para o futebol e Einstein está para a ciência. É o personagem mais carismático e bem sucedido de todos os tempos.



BRUNO COTRIM
Na minha opinião é o personagem mais icônico do mundo dos games. Não digo apenas pela fama, mas pelo caráter praticamente atemporal de seus jogos. A franquia do encanador consegue se manter sempre interessante.



DANIELA IANNI
Ele é o verdadeiro ícone dos games. Não existe uma pessoa que não o conheça. Marcou muito minha infância, de meus primos, amigos, inclusive de minha vó. E quem diria que um dia trabalharia com ele?



FELLIPE CAMAROSSI
Antes mesmo de nascer, meus pais me compraram um SNES com um jogo de Mario. Cresci vendo meus pais e avós jogando e aprendendo com eles. Graças a isso hoje estou aqui nesta revista!



FLAVIO FERREIRA
Acho que Mario marcou a vida de quase todo mundo. Não sei de alguém que não o conheça, seja jovem ou velho. Por isso ele ainda vai fazer parte da jogatina de muita gente!

SUMÁRIO

06 UM SALTADOR
A origem de Mario.

10 MAMMA MIA!
Quem é esse tal de encanador?

16 SALVANDO PRINCESAS
Do NES ao Wii U, relembre as principais aventuras da saga.

38 CRIANDO UM REINO
Por dentro do MarioVerse.





GERALDO JUNO CECÍLIO
 Consigo lembrar da sensação de, aos três anos de idade, entrar de noite na sala de casa e vê-lo pulando e correndo dentro da TV. É minha lembrança mais antiga – e a mais querida!



IGOR ANDRADE
 Fã do bigodudo mesmo antes de saber qual era o tamanho de sua importância, é incrível acompanhar sua trajetória nos últimos anos de tão perto. Os seus games me ensinaram algumas palavras de ordem para minha vida: buscar sempre a diversão através da criatividade e da simplicidade.



JEAN DUARTE
 Os games de Mario passaram por diferentes fases e idades da minha vida. Se não tivesse conhecido suas aventuras não seria o jogador que sou hoje.



JORGE SIMÃO JR.
 Mario é importante na minha vida porque consegui me conquistar lá na época do NES. Ele sempre terá um cantinho especial aqui em casa.



LUCIANA ANSELMO
 Quando o vi pela primeira vez no SNES de um amigo, não imaginei que um dia ele se tornaria o maior ícone dos games!



RAFAEL PECCIOLI MORENO
 Quando você olha Mario por cima, parece tudo tão bonito e tranquilo... Quem imaginaria que ele já foi vilão, que Bowser usava magia negra em SMB e coisas assim! Tais fatos surpreendentes são as coisas mais legais da franquia!



RENATO ALMEIDA
 Mario sempre foi o rival a ser batido. Poxa vida, sempre fui o maior fã da Sega, era normal achar que Sonic tinha que prevalecer. A admiração, no entanto, nunca escondi. Até que um dia vi o que parecia impossível: Mario e Sonic juntos. Não só meu amor por Sonic cresceu, como meu respeito por Mario foi às alturas. Não tenho do que reclamar, pois tenho o melhor de dois mundos!



RICARDO SYOZI
 Quando penso em Mario logo começo a ouvir em minha cabeça a famosa música-tema. A importância de ter me afetado não apenas no quesito diversão, mas também em outras áreas, como a artística, é o que mais me faz amar o encanador. Uhull!



RODRIGO BRASILIENSE
 Até os meus cinco ou seis anos achava que o Mario dos jogos era meu pai. Bigode? Sim. Pancinha? Também. Boina? Sempre. E meu pai se chama Mario. Serviu para criar um sentimento único de familiaridade com a série que durará eternamente.



46

HORA EXTRA
 Nos momentos de ócio, a turma do bigodudo se diverte em games esportivos.

52

REFEITOS E CANCELADOS
 Grandes jogos que nunca serão grandes jogos ou que ganharam um tapa no visual.

56

MITO
 Como a mitologia nipônica e a cultura pop americana explicam a popularidade do rival de Bowser?

60

MARISTA CONVICTO
 Fã brasileiro sabe tudo sobre o filho prodígio de Shigeru Miyamoto.

62

SIGA O EXEMPLO
 O mundo dos games rende homenagens a quem mudou a história.

64

CELEBRIDADE
 A fama de Mario contagia o mundo desde os anos 1980.



THOMAS SCHULZE
 Perdi a conta das madrugadas em claro que passei ao lado do bigodudo. Mamma mia, será que isso pegou mal?



PAI DO ENCANADOR

O MAIOR ÍCONE DOS GAMES SURTIU DO DESESPERO

IGOR ANDRADE

Shigeru Miyamoto ganhou mais um prêmio. Desta vez, vem da família real espanhola. O pai de Mario recebeu as honras do Prince of Asturias Prize, dado pela fundação do príncipe daquele país a profissionais de destaque principalmente nas áreas de educação, comunicação e cultura. Um dos argumentos dados pelos organizadores para que Miyamoto fosse homenageado é o fato que ele produz games sem promover a violência.

Por causa disso, receberá cerca de R\$ 130 mil para investir na carreira. "Vou continuar meus esforços para que os games continuem a oferecer diversão e alegria para as pessoas de todas as gerações em todo o mundo", agradeceu o mestre. Prêmio merecido.

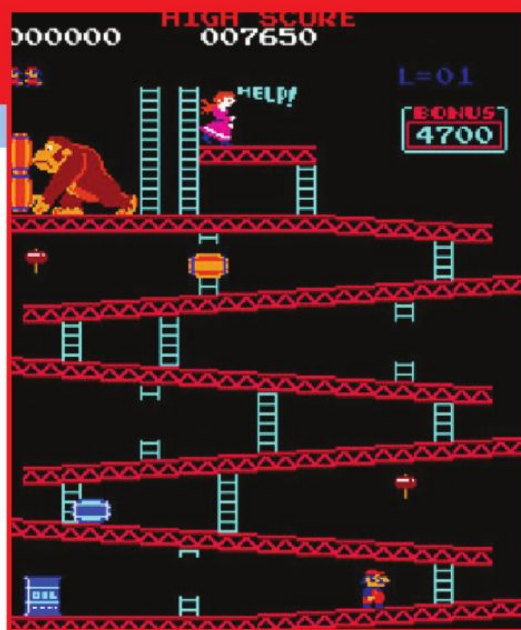
TRAJETÓRIA

Chame-o de Walt Disney dos games e ele não vai gostar. Chame-o de Jimi Hendrix e talvez goste, já que é guitarrista nas horas vagas.

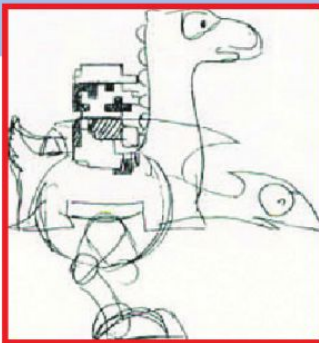
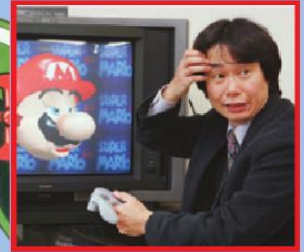
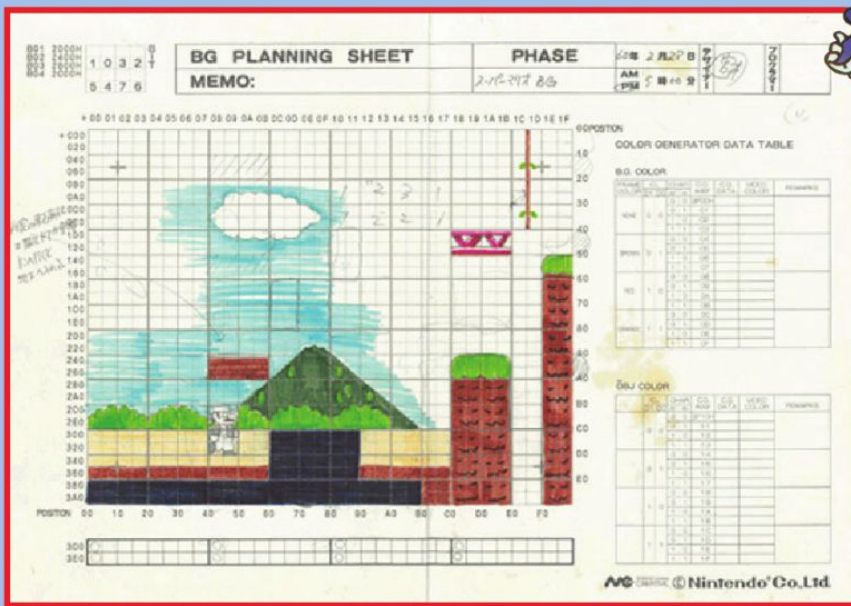
Ele é merecedor dos elogios, mas Shigeru Miyamoto não gosta de se gabar. Sim, o designer tem uma importância sem tamanho para a indústria de games.

Quando entrou em 1977 na Nintendo, imaginava que seguiria a carreira de projetista de brinquedos. Naquela época, a empresa mudava de foco, mirando o novo mercado de jogos eletrônicos.

O rapaz acompanhou a criação dos



primeiros fliperamas e, solicitado pelo diretor e mentor Gunpei Yokoi, logo teve de mostrar seu talento em um projeto de emergência. Apesar de um relativo sucesso no Japão de seus produtos, o mesmo não ocorria nos Estados Uni-



dos. A então recente divisão americana era o passo mais audacioso da Big N. Se não desse certo, acabaria prejudicando a companhia.

Da crise financeira surgiu um jogo com um macaco que sequestrava uma garota. O namorado dela deveria salvá-la do alto de uma construção inacabada. Era um plano B para um game do Popeye, que não foi lançado por problemas de licenciamento. Donkey Kong invadiu as casas de fliperamas norte-americanas. O gorila conquistou os gamers e deu lucro. Miyamoto ganhou a confiança dos donos da Nintendo e o pedido de seqüências para o título.

No início dos anos 1980, saíram os primeiros portáteis da empresa. Cada Game & Watch era vendido com um único jogo. Inclusive, versões de DK. Com uma relativa paz financeira, o designer se voltou para projetos mais complexos. Um deles era Mario Bros.,

em que o encanador e Luigi, o irmão dele, deveriam acabar com tartarugas que haviam invadido os encanamentos de Nova York.

Além dos fliperamas, o título foi adaptado para Atari. Divertir-se com um game por meio de um console de mesa parecia atraente para a Nintendo. Com isso, foi lançado em 1983 o Family Computer System, o Famicom. O aparelho, contando com a versão ocidental, foi o mais vendido da companhia até a criação do Wii, em 2006. Grande parte do bom desempenho é fruto da popularidade dos games Super Mario Bros. (1985) e Legend of Zelda (1986).

Pelo acerto consecutivo, Miyamoto foi escolhido para produzir Super Mario World, game de lançamento do Super Famicom (SNES). E assim por diante: Super Mario 64 para Nintendo 64; Luigi's Mansion para GameCube e Wii Sports para Wii.

Em trinta anos de serviços prestados e centenas de produções realizadas, o game designer se destacou pelos softwares de temáticas diversas, mas sempre com o mesmo objetivo: são feitos para pessoas de oito a oitenta anos. É indiscutível a importância de Shigeru Miyamoto para o sucesso de

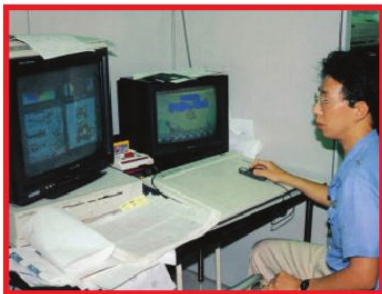
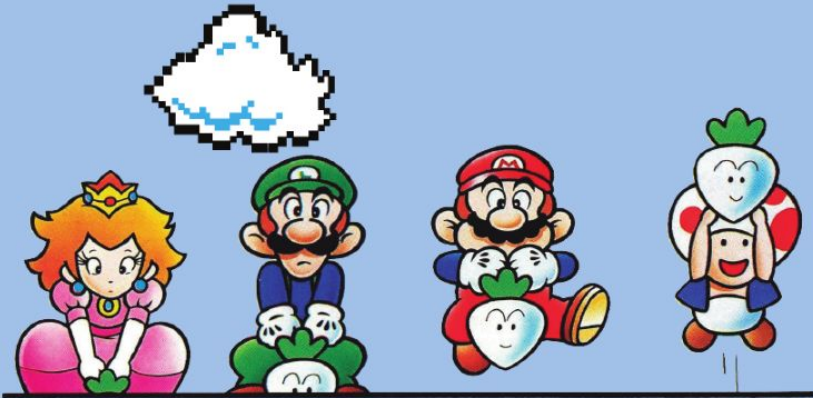
Super Mario Bros. Apesar da pressão que sofria de seus chefes, o designer soube transmitir suas ideias inovadoras para sua equipe de desenvolvimento e, juntos, criaram um game que se tornou referência no mercado de jogos eletrônicos. Nada mais justo do que homenagear também o "pai do encanador".

Para isso, resgatamos as melhores frases de uma entrevista de Miyamoto dada para o site da Big N japonesa no qual ele fala sobre a origem de Mario e os bastidores de SMB.

O presidente da Nintendo nos disse: 'Façam jogos que vendam mais!'. Esbocei algumas ideias para games com o Popeye. Uma delas acabou aprovada. Apesar de não me lembrar bem o motivo, não pudemos usá-lo. E foi assim que surgiu Donkey Kong.

Desenhei os olhos, o nariz, a boca e... Não havia pixels suficientes! Mas se desenhasse um nariz e um bigode, poupava pixels. Só precisei de um para o queixo e dois na vertical para os olhos. E usei um chapéu para reduzir o cabelo para apenas dois pixels. Depois lhe demos um par de luvas, para que fosse mais fácil ver seus movimentos quando saltasse.

Achei que tinha criado um persona-



gem forte e pensei: “A partir de agora, vou continuar a usá-lo em todos os jogos!”. Decidi que um nome imponente como “Mr. Video” funcionaria. Mas, olhando para trás, vejo que não estava certo. Foi uma pessoa da Nintendo of America que sugeriu Mario. Se o personagem se chamasse “Mr. Video”, tinha desaparecido da face da Terra há muito tempo. Enquanto criávamos o Mario Bros., percebi que não era bom que as tartarugas caíssem e parassem no fundo da tela. Aí vi no caminho do trabalho para minha casa uma parede de cimento numa área residencial cheia de canos. Pensei: “É isso!” Não me lembro da razão para escolher o verde [cor dos canos], mas não havia assim tantas disponíveis na época.

Achei que as pessoas já estavam cansadas [da tela preta] e que seria simpático ter uma cor de fundo diferente. Utilizamos as capacidades técnicas do Famicom (NES japonês) ao máximo e decidimos fazer o Super Mario Bros. com os ambientes de terra, mar e ar.

Testamos como seria o jogador controlasse um personagem grande, do

dobro do tamanho de Mario. E como gostamos da sensação, continuamos a desenvolver a ideia.

Há algum tempo falei em entrevista sobre Alice no País das Maravilhas. Mas houve um mal-entendido. Acharam que fui influenciado pela obra. O que se passa é que sempre houve uma relação entre cogumelos e o mundo da magia. Foi por isso que decidi que Mario precisava de cogumelos.

Sempre desenhava as coisas como deviam de ser. Mas em Super Mario Bros., havia blocos isolados flutuando no ar. Pensava: “Mas isto está agarrado em que?” e brincava: “Tem uma ligação escondida na parte de trás”. (risos)

Os grandes filmes têm o seu próprio “cheiro”, não é? Queria que o Mario tivesse o seu. Queria criar algo que estimulasse ao máximo os cinco sentidos do jogador, que fosse um jogo que ele tirasse da gaveta de tempos em tempos para se divertir.

Tudo surgiu com um golpe de sorte. Fusajiro Yamauchi abriu sua pequena empresa lá em 1889, no Japão. O baralho de cartas Hanafuda, o carro-chefe, se popularizou com a produção em massa e tomou conta daquele país, apesar de ser um jogo de azar, algo que nem sempre foi visto como entretenimento saudável.



BARALHO HANAFUDA

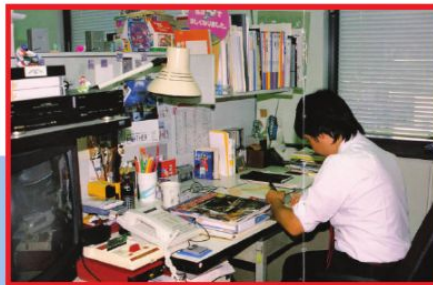
Pensando em expandir para outros países, foram desenvolvidos baralhos ocidentais. Havia planos para comercializá-los nos cassinos de Las Vegas, nos Estados Unidos, e no Brasil, como mostrava um dos relatórios da companhia nos anos 1960.

Foi aí que surgiu a parceria com a Disney. Com as cartas da turma de Mickey, a companhia ganhava mais um mercado: as crianças. Foi um passo para que eles deixassem de lado os adultos apostadores e arriscassem suas fichas em diversão para os pequenos.

Surgiram jogos, bonecos e tantos outros itens inovadores. Provavelmente você já brincou ou ouviu falar de alguns deles, mas nunca soube que se tratava de algo feito pelos designers da Big N. Muitos brinquedos chegaram às Américas remodelados por outras empresas.

Além de criativos, alguns já continham movimentos ou sons. Para Hiroshi Yamauchi, neto do fundador e então presidente da empresa, carrinhos de controle remoto e bonecas falantes marcavam o início de uma era de jogos eletrônicos, capitaneada por um certo gorila. A partir desse ponto, a história é bem conhecida.

Como mais de 100 anos de trajetória, a empresa sempre apostou em entretenimento, independente do caminho seguido. A tecnologia a ajudou a produzir muito a baixo custo. A criatividade.



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

SUPER SMASH BROS.™

for NINTENDO 3DS



1 EM BREVE!

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

PERFIL DE UMA LENDA

Descubra por que Mario é tão cativante!

RAFAEL PECCIOLI MORENO

Mario é um mito moderno. Estima-se que ele já tenha sido mais conhecido no mundo do que Mickey Mouse, tendo recebido incontáveis produtos licenciados, de filmes e HQs até chaveiros. Ao seu redor foi criada toda uma simbologia que representa uma empresa (a Nintendo), um gênero (o plataforma), uma indústria (a dos videogames) e muito mais. De um galpão nos Estados Unidos para o mundo, Mario, Donkey Kong também tem sua parcela, salvou a Nintendo da falência e mudou o jeito como jogamos.

OS PORQUÊS

O encanador foi responsável por atrair multidões de volta para os games e

alavancou não apenas a Big N como a indústria dos games. Seus jogos são sólidos do ponto de vista técnico e Miyamoto fez questão de incluir sua filosofia de vida de incentivar a exploração, mas evitar a violência excessiva em suas obras, o que dá ao encanador uma profundidade filosófica.

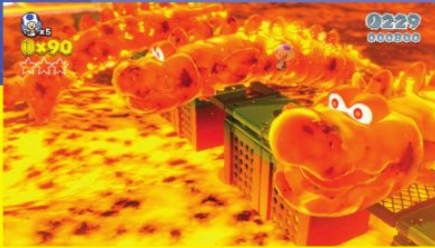
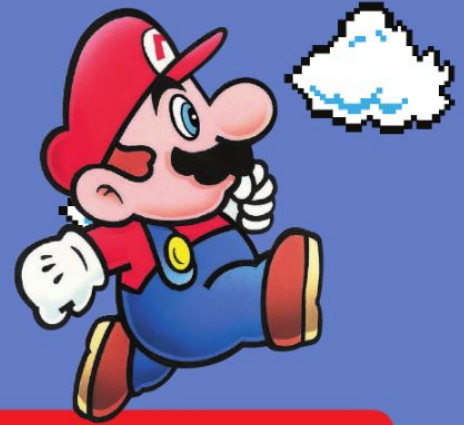
Só que não é por isso que a maioria de nós joga os títulos de Mario. Jogamos porque, por competência da companhia de Quito em criar produtos divertidos e promovê-los de formas criativas, já jogávamos quando éramos mais jovens.

Mario comumente é atrelado a sentimentos de saudosismo, já percebeu?



É porque ele faz parte de nossas vidas e de nossa cultura pop, reflete valores e morais e se liga a memórias boas, sempre recriando-as e melhorando-as a cada novo jogo. Ao jogar um Mario você está revivendo todos os que já jogou, revivendo momentos bons e sedimentando-os ainda mais.

Não por acaso crianças jogam seus



games até certa idade e amam. Chega a adolescência e elas vão jogar outras coisas, dizendo que "Mario é coisa de criança". Depois, quando já são adultas, voltam, e passam a enxergar em Mario coisas da vida que antes não viam, e a amá-lo de novo. Sabe por que?

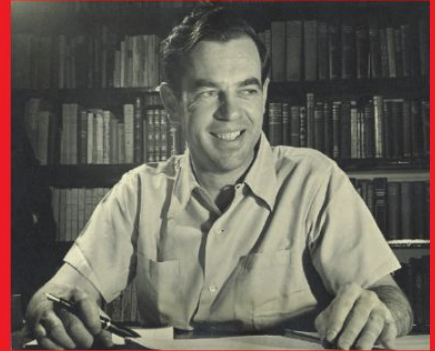
O INCONSCIENTE COLETIVO

Você saberia dizer qual é a função de um mito? Se não, sem problemas praticamente ninguém tem uma resposta muito boa para isso. Joseph Campbell foi um dos que mais se destacaram nesse ponto, tratando os mitos como o reflexo das facetas humanas em que podemos nos inspirar.

Outro que se destacou no seu estudo das mitologias foi o fundador da Psicologia Analítica, Carl Gustav Jung (1875-1961). Discípulo e depois dissidente de Sigmund Freud, estudou a mitologia como uma manifestação inconsciente e coletiva de elementos muito importantes para a humanidade, que se repetem desde que existimos, como o amor maternal e a conquista. Pense em quem é Mario: uma pessoa esforçada que enfrenta as adversidades que o mundo coloca em seu caminho

A JORNADA DO HERÓI

Joseph John Campbell (1904-1987) estudioso que concebeu a teoria da Jornada do Herói, que inclui um passo a passo das etapas que lendas, de Hercules a Batman, passam. Vai desde o chamado à aventura e sua recusa até as provações, a vitória sobre os males e o retorno ao mundo original. Ele inspirou e guiou narrativas como Star Wars.



e segue inabalável em direção a um objetivo fixo. Uma pessoa determinada que não se corrompe e não desiste, que vai acumulando poderes pouco a pouco na forma de dinheiro, vida e tal, e vencendo os obstáculos um a um até triunfar. Isso transmite uma mensagem muito forte. Mario tem o perfil da pessoa forte e justa com uma razão de existir. Não se trata só de pular canos, mas sim de encarar o mundo fase após fase, dia após dia, e construir o sucesso



com suas próprias mãos, desbravando o desconhecido e tornando-se melhor no processo. Esse conceito de descobrir um mundo de mistérios é muito poderoso para crianças, e o de batalhar por seus ideais e nunca se entregar o é

para adultos. Assim, as duas faixas etárias gostam de Mario por motivos diferentes, mas para ambas há no mascote um reflexo de características que queremos ter, e nas quais nos refletimos. É o que fazemos com os mitos: nos inspiramos neles.

A LENDA DOS GAMES

Mas Mario não é um mito apenas por sua personalidade. Além de inspirar pessoas, ele inspira tendências. O



sistema de corrida e salto visto no NES, usando um botão de pulo, veio dele, e foi copiado universalmente. Quem recriou o gênero plataforma 2D e ditou a sua tendência foi Mario em *Super Mario Bros. 3*. Qual foi o modelo de transposi-

ção de maior sucesso do 2D para o 3D que marcou uma geração? Super Mario 64.

O primeiro filme baseado em jogos? "Super Mario Bros." (um vexame, mas enfim). O primeiro filme promocional para um jogo? O Gênio dos Videogames, para Super Mario Bros. 3. O personagem com mais games no mundo, a franquia com mais jogos vendidos na história, o protagonista do game que figura na primeira posição de diversas listas dos melhores



jogos da história? Pois é. Mario estabeleceu um padrão de qualidade e os recordes para o mundo dos games em diversos gêneros. E por tudo isso ele é considerado o maior mito da indústria mais proeminente do entretenimento da atualidade.



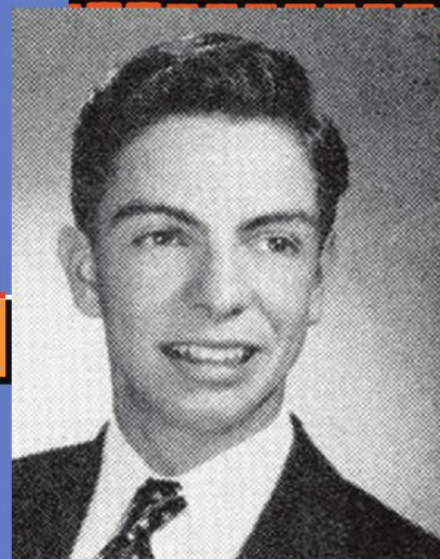
BONDADE COMPARTILHADA

Falando em inspiração, um estudo de 2009 da Iowa State University encontrou que, enquanto jogos violentos podem induzir agressividade em crianças (por meio da assimilação de que a violência seria uma forma boa de se resolver problemas), os jogos "pacíficos" testados (Chibi Robo e Super Mario Sunshine) podem tornar as pessoas mais gratas e cooperativas. Em outras palavras, Mario ajuda a formar pessoas mais sociáveis e com mais espírito de equipe.



O PERFIL DE MARIO... SEGALE!

Mario A. Segale era o proprietário de um galpão que a Nintendo alugou para ser sua sede nos EUA enquanto lutava para produzir Donkey Kong. Conta-se que foi graças à visita irada de Segale à empresa exigindo aluguéis atrasados que inspirou o então presidente da NoA Minoru Arakawa a ver semelhanças entre o proprietário e Jumpman, chamando assim o personagem de Mario. O estadunidense nascido em 1934 e sua família possuem diversos negócios, incluindo empresas de construções. A Segale Inc. foi vendida em 1998 por US\$ 60 milhões. Possui 500 acres para prédios comerciais. Colegas dizem que ele não gosta da comparação com o encanador dos games e evita aparecer em público e em dar entrevistas. Sabe-se, no entanto, que ele é um dos maiores contribuintes do partido Democrata dos EUA, partido esse que já votou projetos de construção civil que empresas de Segale realizaram. De resto, amigos dizem que ele tem um jeito italiano e preza pela lealdade.



NO TEMPO E ESPAÇO

Você pode duvidar, mas há uma pequena ordem entre os jogos de Mario

RAFAEL PECCIOLI MORENO



Diferentemente do cinema e da literatura, onde as numerações de seqüências, embora nem sempre contínuas, são razoavelmente claras, na indústria dos games isso dificilmente acontece com séries extensas. Mesmo quando há uma numeração, há franquias que têm tantos spin-offs que seguir uma ordem vira um sufoco.

Imagine agora definir uma seqüência para uma série com mais de 250 títulos. Pois é, com Mario é assim. O alento que temos é que, diferentemente de *The Legend of Zelda* e *Metroid*, que possuem uma linha cronológica de acontecimentos, isso não acontece com os games do bigodudo. A razão é simples: não é necessário.

Por mais que possamos pensar que cada jogo do bigodudo represente um acontecimento importante no universo em que se passam suas histórias, eles não têm obrigação de seguir uma seqüência temporal. Isso não quer dizer que algumas partes da saga não se encaixem, e nem que existam teorias



sobre ligações entre elas. Pronto para algumas delas?

O TEMPO E O CANO

O que é certo é que as aventuras do encanador possuem uma seqüência de datas de lançamento que os agrupam de maneira mais ou menos lógica. *Super Mario Bros.* foi lançado em 1985 no Japão e suas continuações, *SMB2* (*The Lost Levels* nas Américas) e *SMB3*, respectivamente, em 1986 e 1988. *Super Mario Galaxy* e *SMG2* vieram em 2007 e 2010, e assim por diante.

Por isso, e porque alguns jogos possuem ligações em suas histórias além de números após seus nomes, fica fácil pensar que existe uma contigüidade entre eles.

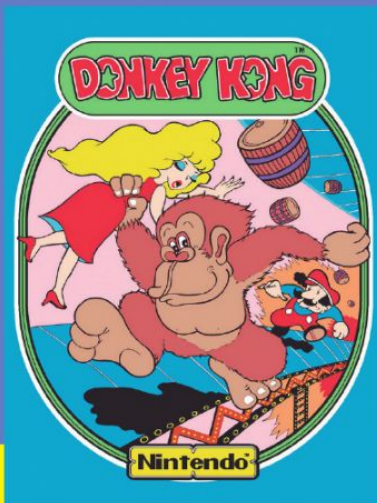


Franquias paralelas, como *Paper Mario* e *Mario & Luigi*, levam mais a sério a importância de uma trama

RECREIAÇÃO

No fundo, *Super Mario Galaxy 2* está mais para uma releitura do original com novos elementos. Alguns títulos da série *New Super Mario Bros.*, como o primeiro, de 2006, *NSMBWii* (2009) e *NSMBU* (2012) também deixam a possibilidade em aberto. Se alguns games dão margem para a hipótese de serem releituras de um mesmo acontecimento, outros o são sem qualquer dúvida. Exemplo disso é *Super Mario 64* (1996) e *Super Mario 64 DS* (2004).





O VILÃO E O IDOSO

Donkey Kong Jr. é o único jogo em que Mario aparece como vilão. Nele Donkey Kong está preso e cabe a Junior salvá-lo. Uma curiosidade engraçada é que fica subentendido na série *Donkey Kong Country* que o gorilão original, de 1981, envelheceu e se tornou Cranky Kong. Junior seria, portanto, pai do atual DK. A Nintendo até admite isso, mas não toca muito no assunto.



No caso de *SMB*, *SMB2* e *SMB3* ocorre uma luta seguida de um sonho e, por fim, o que muitos acreditam ser uma encenação posterior dos ocorridos. Assim, há uma sequência mas não exatamente uma ligação muito forte entre as narrativas.

O que nos leva a um ponto importante de Mario: todo jogo possui uma história que começa e termina em si só. Isso é ótimo para o jogador, mas péssimo para quem procura ganchos que liguem as tramas. Some a isso o fato de que o encanador nunca foi um personagem muito falador e que os games mais antigos não eram lá muito inclinados a criar longas narrativas explicando por que você tinha de jogá-los.

JUNTANDO MAÇÃS E LARANJAS

Mas tem gente que vai contra a lógica da Nintendo e cria teorias de ligação entre as narrativas. E não é que algumas são tão boas que até gostaríamos de acreditar nelas? De todas, a mais corrente delas segue aproximadamente a linha de lançamento dos jogos e tenta explicar ao menos o início.

Mario de fato surgiu em *Donkey Kong* na forma de Jumpman, um carpinteiro dedicado a salvar seu interesse amoroso Pauline (originalmente chamada de Lady). Após prender o macacão,

Donkey Kong Jr. liberta seu pai e o carpinteiro volta a perseguir DK. Isto tudo é fato.

Aqui, contudo, a teoria diz que Mario, com seu irmão, tenta a vida agora como encanador pelas tubulações do Brooklin, em Nova York. Eles começam a livrar os esgotos de criaturas até ouvirem a voz de Peach. Ao segui-la, chegariam por fim até o Mushroom Kingdom, em outro universo, e teria início a série *Super Mario Bros*.

Os irmãos se unem para resgatar a princesa que os chamou para o reino destruído e enfrentam Bowser. Em *Super Mario Bros. 2* Mario sonharia com um combate contra o maligno Wart, e em *SMB3* haveria uma encenação de uma invasão de Bowser.

O vilão retorna em *Super Mario World* no meio da viagem de Mario e Peach para Dinosaur World. Trata-se de algo recorrente, já que as férias de Peach são sempre frustradas, como podemos ver depois em *Super Mario Sunshine*.

O restante são amarrações entre jogos que geralmente envolvem um período de paz, um sequestro real, uma carta e um encanador ou dois como a única salvação de um reino todo. Sinceramente, coitados dos habitantes: se nem a regente do Reino do Cogumelo escapa de ser raptada, imagine a segurança pública para o cidadão comum...

Note que esta teoria, além de não ser



Como Pauline foi parar no Reino do Cogumelo?

oficial, apresenta buracos: por exemplo, se Mario foi levado para outra dimensão, como ele e Pauline, que devia ter ficado nos Estados Unidos, aparecem juntos em jogos como *Mario vs. Donkey Kong?* Ou o encanador descobriu um modo de viajar entre universos, o que nunca parece ser o caso, ou o spin-off não conta na lógica e vai contra a de outros títulos, como *Super Mario World 2: Yoshi's Island* e *Mario & Luigi: Partners in Time*, que mostram as versões bebê dos irmãos bigodudos. De qualquer forma, essa hipótese dá muito pano para manga!



Ontem e hoje: releituras dos clássicos power-ups têm roubado a cena nos games mais recentes de Mr. M



SUPER MARIO BROS.

Fazendo a revolução com poucos bits

ALVENI LISBOA

O adjetivo super não poderia ser mais merecido. Foi na época mais difícil da história dos games que a Nintendo lançou o NES e o título que daria origem à franquia mais icônica de todas: *Super Mario Bros.* Em 1985, a indústria americana sofria com a queda nas vendas, culpa de um mercado repleto de muitos consoles, mas com poucos jogos de qualidade. Foi quando o brilhante Shigeru Miyamoto transformou o arcade dos irmãos Mario em uma aventura de plataforma. O objetivo era chegar até o final das fases, pisando em inimigos e coletando o máximo de moedas, na busca da Princess Toadstool.

Apoiado nessa premissa básica, porém inédita, o game encantou gente de toda as idades. Surgiam ali os padrões da progressão lateral, entre outros elementos usados até hoje, como trilha sonora que acompanha a ação e distinção de dia e noite e de ambientes (terra, água...).

Super Mario Bros. é dividido em oito mundos, com quatro fases cada. No final de cada há um castelo e Bowser surge para te desafiar. O verdadeiro vilão só aparece no último mundo.

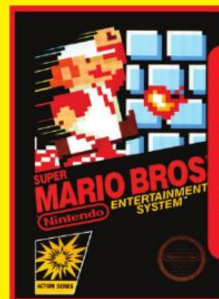
Imagine enfrentar isso tudo sem salvar o progresso?

Curiosamente, só fui conhecer essa pérola muitos anos após o lançamento,

na versão remasterizada para SNES. Por sorte, um amigo da escola tinha a original, e aí experimentei a sensação de jogar o mais clássico game de todos os tempos.

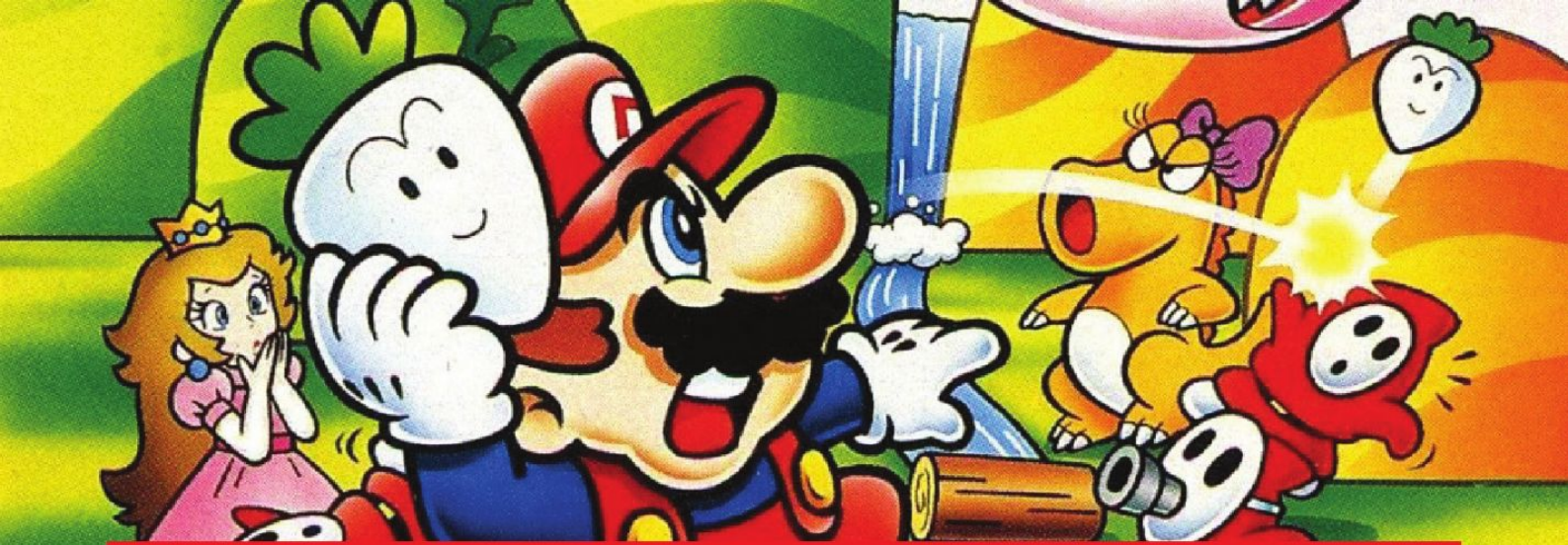
A ESTREIA DO ENCANADOR

Mario e o irmão Luigi estrelaram o primeiro game em 1983 sem Donkey Kong e então como encanadores. Era possível ter até dois jogadores simultâneos, cada qual controlando um dos Bros. A missão: livrar os esgotos de Nova York de tartarugas e caranguejos. O controle era uma alavanca direcional e apenas o botão de pulo. Você virava o inimigo de pontacabeça acertando por baixo do piso ou usando o botão Pow.



Lançamento:
1985 (JP), 1985 (EUA)
Console:
Famicom/NES
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo





SUPER MARIO BROS. 2

Uma continuação inesperada e impensável

BRUNO COTRIM

Quando era criança, achava-o mais peculiar em meu cartucho de *Super Mario All-Stars*. Muitas coisas eram inéditas na aventura. Para começar, escolhemos entre quatro personagens jogáveis: Mario, Luigi, Toad e Peach, cada um com suas vantagens. Um trecho da primeira fase era na vertical, e não na horizontal. Os inimigos se recusavam a morrer, por mais que você pulasse na cabeça deles, e o jogo não trazia Bowser como vilão, mas sim o sapo Wart.

Fã de Luigi e de Toad, costumava escolher entre um e outro para jogar. A mecânica de derrotar os inimigos arremessando objetos e vegetais tornava necessário pensar mais em como agir e propiciava duelos bem divertidos contra Birdo, nos quais era preciso pular em cima dos ovos que ele cuspiu, pegá-los, e jogá-los de volta nele.

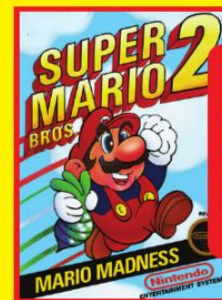
Nunca tinha entendido os motivos do game ser tão diferente. Confesso que fiquei um tanto surpreso quando me contaram que não era a mesma continuação de *Super Mario Bros.* lançada no Japão, mas sim uma adaptação de *Doki Doki Panic*, já que a Nintendo achou

o game difícil demais para os gamers americanos. A descoberta certamente solucionou um dos maiores mistérios de

minha infância. Convenhamos, acho que todo jogador da minha geração pensou nisso: "Que Mario esquisito é esse?".

OS NÍVEIS PERDIDOS

A versão original de *Super Mario Bros. 2* só foi liberada para o público ocidental na coletânea *Super Mario All-Stars*, sete anos depois do lançamento original. Foi rebatizada como *Super Mario Bros: The Lost Levels*. Era praticamente o primeiro jogo um "pouco" mais desafiador. Tinha algumas modificações, como jogar com Luigi no primeiro player, cogumelo venenoso e a capacidade de levar jogadores às lágrimas com suas warp zones. Além disso, havia um mundo secreto projetado por um gênio do mal.



Lançamento:
1992 (JP), 1988 (EUA)
Console:
NES
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo





SUPER MARIO BROS. 3

O gênero plataforma se consagra

RICARDO SYOZI

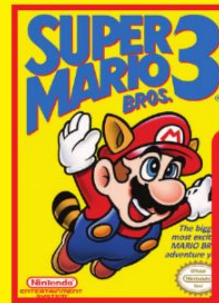
Imagine-se como garotinho de oito anos aprendendo a jogar videogame. Pense em como era bom sentar com os amigos e jogar aquela velha história de "uma vida ou uma fase cada um" de uma bela aventura. Era descobrir segredos juntos e criar laços importantíssimos. Além de toda a diversão, esta é a minha principal memória de um dos maiores games de todos os tempos: *Super Mario Bros. 3*.

A mudança de roupas por power-ups, as surpreendentes flautas e passagens secretas, a trilha sonora memorável, a tela de seleção de fases em formato de mapa, dando a opção de caminho a

seguir, os mundos com temas diferenciados, como gelo e deserto. Tudo isso ajudou a não apenas consolidar o gênero plataforma, mas também a mudá-lo de uma vez por todas, introduzindo a ideia de que a criatividade era o limite na mão de bons produtores. A perfeição havia sido alcançada.

Super Mario Bros. 3 trouxe milhares de jogadores de volta ao mundo dos games, além de ter apresentado este maravilhoso universo a novatos, como é meu caso.

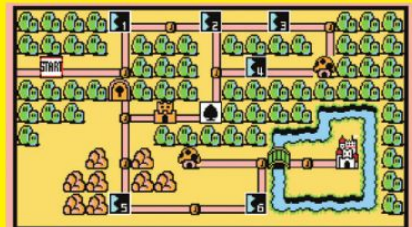
Esta paixão significa um legado extremamente importante e por isso deve ser sempre contemplado.



Lançamento: 1988 (JP), 1990 (EUA)
Console: Famicom/NES
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo

NA TELONA!

Muito do sucesso do jogo se deve ao excepcional marketing. Além de desenhos, cereais e bolachas e ainda comerciais na televisão, ele apareceu em um filme de Hollywood pouco antes de seu lançamento nos Estados Unidos. O longa-metragem *The Wizard*, de 1989, é estrelado por Fred Savage (do seriado *Anos Incríveis*). Nele, conferimos a saga do guri em um torneio. O mais bacana é que a grande final é uma disputa empolgante de *Super Mario Bros. 3*.





SUPER MARIO LAND

O encanador fica portátil nas mãos de Yokoi

THOMAS SCHULZE

Fiquei fascinado quando minha mãe voltou do shopping com um jogo de Mario feito para o Game Boy. Hoje pode até não parecer grande coisa, mas lá em 1988 foi surpreendente ver o bigode pulando no tijolão!

Apesar da popularidade que *Tetris* alcançava na época, quase ninguém imaginava que os portáteis eram capazes de ter aventuras tão sensacionais quanto as dos consoles de mesa.

Tudo em *Super Mario Land* parecia disposto a desafiar as convenções. De cara, Shigeru Miyamoto passou a batuta para seu mestre Gunpei Yokoi, que aproveitou para dar uma sacudida esperta no encanador!

O pai do Game Boy deu merecidas

férias para o pessoal do Reino do Cogumelo, transportando Mario para a exótica Sarasaland, onde a princesa Daisy foi sequestrada pelo alienígena Tatanga. Tem até fases a bordo de um submarino. Que viagem!

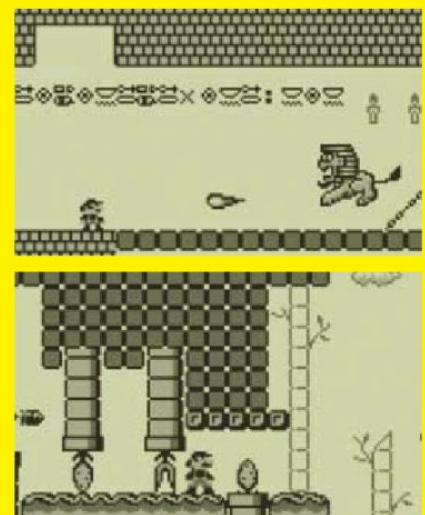
Em 1992, Yokoi surpreendeu mais uma vez ao lançar *Super Mario Land 2*. Além de ter um grande mapa cheio de fases secretas, o game ainda apresentou o power-up Carrot, que fazia o herói planar com orelhas de coelho! De quebra, surgiu um novo vilão de destaque. Mesmo com tantas mudanças e novidades, uma coisa permaneceu inalterada nesses clássicos portáteis: o sentimento de aventura e diversão que só um bom jogo do encanador consegue trazer!



Lançamento:
1989 (JP), 1989 (EUA)
Console:
Game Boy
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo

WARIO NUMBER ONE!

Muito antes de comandar sua série de minigames, o ganancioso Wario estreou como o antagonista de *Mario Land 2*. Sempre em busca de riquezas, bem que ele tentou roubar o castelo de Mario, mas acabou voltando para casa de mãos abanando. Ou quase, já que a partir do game seguinte, *Wario Land*, o balofo assumiu os holofotes. Parece que Wario acabou mesmo conquistando um grande tesouro no fim das contas.





SUPER MARIO WORLD

A anarquia reina na terra de Yoshi

IGOR ANDRADE

A pesar de ser o quarto dos *Super Mario*, a aventura é uma ruptura em diversos sentidos. Lá estão os elementos marcantes, mas todos estão envolvidos em uma anarquia que nunca mais foi vista. Graças à tecnologia 16-bit do SNES, o jogo tinha um sistema de saves, que adoravam sumir quando o cartucho era colocado e retirado às pressas do console. Mas nada se comparava ao seu conteúdo.

Depois de derrotar Bowser em *SMB3*, Mario e companhia partiram em férias para um novo lugar, o Dinosaur Land, onde encontrariam um habitante em perigo: Yoshi. Apesar de ser fã de Toad, era incrível ver o dinossauro e seus semelhantes em cena, ainda mais quando ele engolia os cascos de tartaruga.

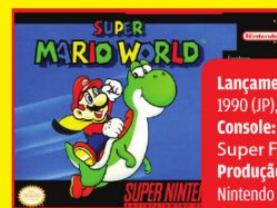
Preso em um ovo pelos capangas do nêmesis dos encanadores, o comedor de maçãs, um sonho antigo de Shigeru Miyamoto, criou um leque de novas mecânicas. Apesar de ser leal, ele nunca foi corajoso para encarar as Ghost House da aventura. Sozinho, Mario ou Luigi apelavam então para Cape Feather.

A anarquia de *Super Mario World* estava na extrema liberdade que os

jogadores tinham para chegar ao final de cada fase. Se você estivesse sem paciência, bastava pegar a capa, correr e sair planando até encostar naquela trave que subia e descia.

Ou então podia ir até uma fase que tivesse um Yoshi azul, apertava Select + Start para sair na hora sem prejuízos e depois era só voltar ao ponto original. Ao saborear uma tartaruga o dinossauro ganhava asas. Aí era voar muito. Esse tipo de malandragem, infelizmente, foi banido dos jogos que o sucederam.

Mais do que uma versão definitiva de *Super Mario Bros.*, *Mario World* sempre terá um espaço na memória dos games brasileiros. O jogo se tornou símbolo da parceria da Nintendo com Gradiente e Estrela que resultou na Playtronic. Foi um período de ouro para nós.



Lançamento:
1990 (JP), 1991 (EUA)
Console:
Super Famicom/SNES
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo



SECRETAS

Um olhar mais atento escondia uma passagem secreta pelo mapa para uma das 74 fases. Ao todo eram 96 saídas. Era através delas que você chegava ao inesquecível Star Road. Legal era completar o Special World. Seu último estágio tinha a frase YOU ARE A SUPER PLAYER!! feita de moedas.





SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Acudam o garoto chorão!

RODRIGO BRASILIENSE

É difícil não pensar em 1995 como um dos anos mais importantes na história dos videogames. O surgimento de clássicos absolutos como *Chrono Trigger* e *EarthBound* no SNES pareciam a despedida mais que perfeita para uma geração fantástica, e ainda assim a Big N tinha mais para mostrar.

Super Mario World 2: Yoshi's Island nasceu em 4 de outubro, um sábado, dia de alugar jogos. Claro que já tinha ouvido falar da novidade e mal podia esperar que surgisse nas locadoras, mas nunca imaginaria que a encontraria ali no exato dia do lançamento, e o melhor, estava disponível. Nunca me perguntem como o dono da loja conseguiu a fita antes de todo mundo...

Yoshi's Island é o ápice da experiência que a lendária Nintendo EAD acumulou na geração. A saga dos dinossauros Yoshi para entregar o bebê Mario e tirar Luigi das mãos de Kamek esbanjou diversão e flexionou as mecânicas da franquia tradicional, implementando até elementos de outros clássicos.

Fases nem sempre lineares, inventivos power-ups, loucas metamorfoses e algumas das batalhas contra chefes

mais inteligentes que já deram as caras no gênero. De fato, a fórmula secreta de *Super Mario World 2* é uma que até hoje raros conseguem conceber.

ARTE PELA ARTE

O visual da aventura que emula desenhos infantis em giz de cera e tinta se tornou uma de suas marcas. Contudo, originalmente a Big N queria algo bem mais realista e tridimensional, como o trabalho da Rare em *Donkey Kong Country*. Apesar da insistência, o mestre Shigeru Miyamoto ignorou tudo e todos e apostou no lado artístico, dando no que deu: mais de 4 milhões de cópias vendidas. Ainda assim o visual 3D foi visto em *Yoshi's Story* (foto).



Lançamento:
1995 (JP), 1995 (EUA)
Console:
Super Famicom/SNES
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo





SUPER MARIO 64

O mundo se abre e recebe a terceira dimensão

JORGE SIMÃO JR.

O Natal de 1996 foi especial, pois ganhei o Nintendo 64 com *Super Mario 64*. Parecia coisa de outro mundo controlar o encanador, que agora falava (e falava muito!) em um ambiente onde você andava para tudo quanto é lado, dentro e fora de um castelo misterioso. A curiosidade de saber o que havia atrás de cada porta me estimulava bastante.

Na época era o único que tinha o console e os vizinhos iam todos os dias em casa para jogar nas férias. Uma vez estava no estágio Cool, Cool Mountain e escorregava sentado com o pinguim bebê. De repente, uma curva fez o habilidoso Mario virar de costas e quase

cair lá pra baixo. Estava concentrado no jogo, mas quando olhei para o lado o pessoal vibrava!

Eles sentiam a imersão do mundo tridimensional. Consigo me lembrar claramente como as fases pareciam enormes. Na verdade elas eram mesmo, por causa daquela tecnologia que fazia a indústria de games evoluir.

Para quem estava acostumado com títulos bidimensionais, *SM64* foi revolucionário. Já havia games poligonais no mercado, porém não com uma jogabilidade tão marcante. A possibilidade de rotacionar a câmera nas mãos de Lakitu foi a principal inovação, dando um toque especial para a exploração.



Lançamento:
1996 (JP), 1996 (EUA)
Console:
Nintendo 64
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo

EM DESENVOLVIMENTO

A primeira versão exibida do jogo mostrava que a mecânica estava praticamente pronta, inclusive a liberdade de câmera. O medidor de energia mudou e o contador de estrelas ficava na parte superior intermediária da tela, junto com o de moedas. O design do castelo e elementos das fases também sofreram alterações, como as portas simples, que tinham apenas números. Em uma das fases aquáticas havia minas, semelhantes àquelas da arena de Bowser, e a voz de Mario ainda não era dublada por Charles Martinet.





SUPER MARIO SUNSHINE

O bigodudo lava a alma do GameCube

RAFAEL PECCIOLI MORENO

O início dos anos 2000 foi um pouco complicado para a Big N e o GameCube, mas paradoxalmente foi um tempo memorável para a criação de pérolas. *The Legend of Zelda: Wind Waker* é um exemplo. Outro é *Super Mario Sunshine*, um desses jogos tão inovadores que marcaram uma nova era em uma franquia.

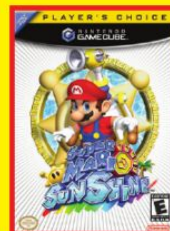
Os cenários são maravilhosos. Em vez de termos fases inspiradas em desertos, tundras, vulcões e tal, havia espaço para praias, hotéis, parques de diversões e outros pontos paradisíacos.

O jogo era lindo, com efeitos de líquidos e luzes de tirar o fôlego, e a mecânica inovadora do F.L.U.D.D., um esguichador de água multifunções, ampliou o repertório do encanador.

Sunshine foi revigorante: não se

buscavam estrelas, mas Shines, e a premissa de limpar a ilha o incitava a xeretar cada cantinho e fazer benfeitorias. Havia fases muito hardcores sob a aparência descompromissada, algumas que me faziam querer quebrar o controle e a TV, e a Isle Delfino parecia realmente viva e habitada.

As batalhas contra os chefes eram um show à parte, mas mesmo nos momentos em que se estava apenas explorando havia uma sensação de deslumbramento. É um jogo agradável que me fez sentir realmente de férias, vendo as águas turquesas e sentindo a areia branca sob os pés enquanto embelezava um lugar que aprendi a amar. Este é o meu jogo do Mario favorito por todos os paradigmas quebrados e a atmosfera contagiante criada.



Lançamento:
2002 (JP), 2002 (EUA)
Console:
GameCube
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo



ERA DOS EXTREMOS

Sunshine foi lançado em 2002, mesmo ano em que *Wind Waker* chegava ao Japão. Foi uma época em que a Nintendo mudava tudo, e que ainda não se repetiu nas mesmas proporções. Tanto é que a aventura é o único jogo 3D da linha principal de Mario a não ter remakes, continuações ou prévias. Logo após ser desenvolvida, foi criado o EAD de Tóquio. Fora da sede da companhia, o departamento se responsabiliza desde então pelos jogos 3D do encanador.





NEW SUPER MARIO BROS.

O nostálgico gigante acordou!

FLAVIO FERREIRA

Com o tempo, os jogos caminharam para o estilo 3D, e logo achei que essa moda também pegaria o Nintendo DS, ainda mais depois da versão de *Super Mario 64* para o portátil. Mas a Nintendo me surpreendeu ao anunciar *New Super Mario Bros.*, que, apesar de nadar contra a corrente, fez muito sucesso entre o público, até mesmo entre os mais novos.

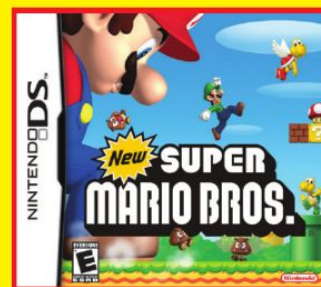
Simple e sem grandes diferenças em relação aos clássicos de SNES e NES, o game me conquistou rapidamente. Confesso que não consegui tirá-lo do meu portátil enquanto não vi o final. O tempo voava quando eu estava jogando!

Repleto de cores e com uma trilha sonora divertida e viciante, veio para tirar os jogadores da rotina. Suas fases

começavam bastante fáceis, mas ficavam cada vez mais difíceis conforme o progresso, como manda o figurino.

A verdadeira razão de haver New em seu nome veio nos pequenos detalhes, como movimentos de personagens, inclusão de modelagem 3D e no fato de não termos apenas o velho Bowser como vilão principal, mas também seu filho Bowser Jr., que participa ativamente do rapto de Peach.

No geral, é um título que marcou, pois trouxe de volta uma jogabilidade quase esquecida, criou tendência e ainda divertiu muita gente, tanto os que já eram apaixonados pelo encanador quanto os que ainda não o conheciam suas origens. No final, mostrou que o gênero plataforma ainda tem muito fôlego.



Lançamento:
2006 (JP), 2006 (EUA)
Console:
Nintendo DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo

A ONDA RETRÔ

New Super Mario Bros., de certa forma, mexeu com os desenvolvedores de games. Seu estilo retrô foi seguido por muita gente, devolvendo séries que já haviam aderido ao 3D para o formato antigo. A própria franquia New continuou dando as caras nos consoles mais novos desde então.





SUPER MARIO GALAXY

O mundo não é mais o bastante

LUCIANA ANSELMO

Não muitos anos atrás, em um sistema solar nem um pouco distante, fui surpreendida ao ver Mario se aventurando mais uma vez em 3D. A Nintendo realmente não havia poupado esforços para fazer desta experiência algo tocante!

O novo título do encanador não contava apenas com uma nova faceta para o Reino do Cogumelo, mas com uma galáxia inteira esperando para ser explorada. *Super Mario Galaxy* virou a franquia de cabeça para baixo, e não era só por causa das leis da gravidade. A trama não fugia do convencional. Afinal, Mario ainda tinha que ir ao resgate da princesa Peach, mas o design das fases e as novas mecânicas do jogo superaram quaisquer expectativas que os fãs de longa data poderiam ter.

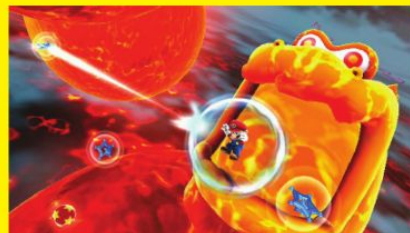
O encanador podia viajar por diferentes cantos, visitando planetoides cheios de surpresa, incluindo estrelas que eram recolhidas. É um dos universos mais bonitos já visto nos games, levando o poder do Wii e do Wii Remote ao limite.

Esta também foi a estreia de Rosalina, cuja triste história era contada por meio de um livro ilustrado. Além disso, como vocês devem imaginar, certos aspectos da vida da princesa são fortemente inspirados na famosa obra *O Pequeno Príncipe*.

Não é bobagem dizer que em *Super Mario Galaxy* o céu era o limite. Sua primorosa mistura de belos visuais, inovação e tocante trilha sonora fazem jus ao game que é considerado um dos melhores do mundo.



Lançamento:
2007 (JP), 2007 (EUA)
Console:
Wii
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo



SONS DE OUTRO MUNDO

Apesar de não haver unanimidade, *Mario Galaxy* foi o primeiro jogo do encanador a ter uma trilha orquestrada, produzida sobre o olhar atento de Koji Kondo. A decisão foi mais que certa e o trabalho foi altamente elogiado, ganhando alguns prêmios ao redor do mundo.





NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Diversão quatro vezes maior

JEAN DUARTE

Falar de Mario, para mim, tem um sabor especial por ser uma franquia que participa ativamente de todas as "fases" da minha vida. Com *New Super Mario Bros. Wii* não foi diferente. Quem joga se apaixona de cara com suas formas de jogabilidade e beleza. E eu tenho um motivo extra para celebrar, já que o título veio com meu Wii especial dos 25 anos de *Super Mario Bros.*, o segundo da família, que hoje faz companhia ao Wii U ao lado da TV.

A quantidade e variedade dos novos itens no jogo deram novas ferramentas e formas de pensar sobre cada detalhe das fases pelo qual eu passava admirando as cores. "Dá pra subir ali? Tem uma Star Coin escondida embaixo do bloco? Preciso voltar aqui depois", raciocinava. Eram algum dos pensamentos que eu

passé a ter frequentemente durante a aventura.

O jogo oferecia dificuldade o suficiente para que perdesse algumas vidas enquanto estivesse resgatando... um Toad? De repente, *New Super* mudava o foco por um momento. Aí tinha que carregar aquele Toad de algum jeito até o fim da fase. Tudo para ganhar um bônus.

Em outros momentos saudosos podia ter a ajuda novamente de Yoshi em certos estágios. No entanto, fiquei triste de certa forma ao ver que o dinossauro agora tinha o uso limitado, dando aquele tchau no final da fase para você.

Ainda assim não era um problema tão grande. Para superar aquilo era só chamar os amigos e jogar com mais três personagens ao mesmo tempo, algo inédito até então!



Lançamento:
2009 (JP), 2009 (EUA)
Console:
Wii
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo



NA MESMA TELA?

A grande empolgação do jogo é juntar o povo todo para jogar em sincronia (ou não). Roubar Yoshi, arremessar os amigos e usá-los para chegar a lugares mais altos era liberado! Pense no que é possível fazer com quatro jogadores ao mesmo tempo, e depois faça, ainda mais quando utilizar os itens da forma correta!





SUPER MARIO GALAXY 2

Revisitando os confins do universo

LUCIANA ANSELMO

A popularidade da primeira aventura do bigodudo pelas galáxias já era um claro sinal de que uma sequência seria inevitável. Não era nada fácil dar continuidade a um dos jogos mais aclamados do Wii, mas não é que a Nintendo tirou de letra o desafio?

Para a nossa sorte, a equipe de Yoshiaki Koizumi percebeu que o melhor a se fazer seria dar uma repaginada no que já havia dado certo e melhorar o que fosse necessário, conforme o feedback recebido da galera.

Chamado internamente de *Galaxy 1.5*, de alguma forma a sequência conseguiu superar o original com maestria! Levando em conta a dificuldade que as continuações têm para ser aceitas, é fantástico saber que o game é um dos mais bem avaliados de todos os tempos.

A história permaneceu praticamente igual, afinal essa era a intenção. Ainda assim, mais power-ups foram adicionados, como o divertido Rock Mario, que saía rolando por aí, e lá estava um mapa para facilitar a navegação.

Além de usar uma incrível nave na forma da cabeça do encanador de hub, os fãs nostálgicos ganharam um tremendo presente: o game foi recheado com homenagens aos clássicos do bigodudo.

A *Throwback Galaxy*, recriação da Whomp's Fortress de *Super Mario 64*, é o melhor exemplo disso. Ficou claro que juntando nostalgia, inovação e diversão sem limites, a Big N provou que a série *Galaxy* tem mais do que potencial para ir ao infinito e além. E quem sabe que outras viagens podemos esperar no futuro?



Lançamento:
2010 (JP), 2010 (EUA)
Console:
Wii
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo

MEU PEQUENO DINOSSAURO

Uma das maiores alegrias de certos jogos do Mario é reencontrar Yoshi. A entrada de um dos maiores parceiros de Mario no título também foi uma grande sacada para mudar a dinâmica das fases onde ele era encontrado, considerando principalmente suas habilidades especiais.





SUPER MARIO 3D LAND

O encanador segura a bronca

GERALDO JUNO CECILIO

Sem muitos títulos de peso, o portátil de três dimensões andou meio caído no ano de lançamento. Por isso, apesar da expectativa de ver o Mario saltando da telinha, as artes promocionais e vídeos deixavam dúvidas em relação à qualidade do título. Quando finalmente botei minhas mãos em *Super Mario 3D Land* não parei de compará-lo com outros jogos 3D do encanador, que davam liberdade para explorar e tinham um ritmo mais intenso.

Mas a Nintendo é craque em nos surpreender. Basta encarar alguns mundos para ficar claro o balanceamento do jogo, somado à fluidez com que cada

elemento se encaixa. Isso e o capricho no efeito tridimensional.

Outro medo era de encontrar uma aventura curta, inacabada, lançada às pressas para socorrer o portátil. É o oposto. O game tem o dobro de conteúdo de qualquer outro título da série para consoles de bolso e identidade de sobra para ter recebido uma continuação à altura no Wii U.

Pensei que o deixaria de lado depois que saiu *Super Mario 3D World*, mas volta e meia vejo a luz verde do StreetPass brilhar me levando de volta para uma jornada de desafios incríveis que encaro como se fosse a primeira vez. Coisa que só Mario faz.



Lançamento:
2011 (JP), 2011 (EUA)
Console:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo

APARÊNCIAS ENGANADORAS

Para minha surpresa os primeiros review do jogo na internet só o criticavam dizendo que era "muito fácil". Ledo engano! Após os créditos finais, surge um cano especial que te leva para a outra metade dos mundos, e aí o bicho pega. Esses danados que me iludiram devem ter jogado apenas a primeira parte das fases. Mereciam um cogumelo roxo de presente!





NEW SUPER MARIO BROS. 2

Quantas moedas você consegue juntar?

ALEX SANDRO DE MATTOS

De todos os itens clássicos do universo de Mario, jamais poderia imaginar que as singelas moedas, que valem mais do que dinheiro, seriam o destaque em um game do bigodudo. *New Super Mario Bros. 2* trouxe milhares delas espalhadas pelo Reino do Cogumelo.

Amante de jogos de progressão lateral e fã do encanador, me aventurei em busca de Peach, mas desta vez ainda tinha o objetivo de coletar um milhão de coins. Elas não estariam presentes ao acaso e até os protagonistas entraram no clima dourado.

Com o Gold Flower poderia disparar bolas de fogo douradas e transformava tudo em ouro. Praticamente um Midas! Os inimigos também não escaparam do brilho e ficavam dourados quando Mario

ou Luigi (ou os dois no multiplayer) atravessavam um Gold Ring.

O toque especial do game, que foi um projeto de novos desenvolvedores da Nintendo, estava na mistura de saudosismo com novidades. Vi o retorno do meu favorito Raccoon Mario, poder que faz o encanador ganhar orelhas e cauda de guaxinim, além dos conhecidos Fire Flower, Mini Mushroom e Mega Mushroom. Mas também joguei as novas fases noturnas Dash Mario e coletei moedas como um maníaco no modo Coin Rush.

New 2 trouxe a clássica e consagrada fórmula toda renovada. O resultado foi que me diverti por várias horas caçando moedas, procurando saídas secretas e as Star Coins escondidas. É aquele jogo essencial para todos os "gananciosos".



Lançamento:
2012 (JP), 2012 (EUA)
Console:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo



GASTANDO COINS VERDADEIRAS

A principal novidade do título foi a entrada dos DLCs, os famosos conteúdos adicionais baixáveis, pela primeira vez em um jogo de plataforma de Mario. Pagos e gratuitos, cada pack possuía níveis diferentes de dificuldade para coletar o máximo de moedas e superar a pontuação de outros jogadores encontrados via StreetPass. Havia até um que homenageou os clássicos *SMB* e *SMB3*. Simplesmente nostálgico e desafiador!





NEW SUPER MARIO BROS. U

O primeiro de muitos em alta definição

RENATO ALMEIDA

Foi por conta da indecisão que *New Super Mario Bros. U* entrou na minha vida. Na realidade, foi fácil decidir por ele quando tive que pensar no assunto. Estava numa loja de games nos Estados Unidos com um recém-lançado Wii U debaixo do braço. Foi uma alegria enorme, posso adiantar.

O console e seus jogos estavam esgotados no primeiro mês. Como bom caçador de prateleiras, acabei encontrando o título do encanador e daí em diante não havia mais dúvidas. Símbolo do começo da vida do Wii U, era a síntese do que gostamos em Mario apresentado em gloriosos gráficos HD.

O gameplay que aprendemos a amar estava lá, a inventividade do level design estava lá, as músicas inspiradas também e, claro, tinha que ser meu primeiro game. Devorei o jogo ao lado da namorada e não sobraram segredos

para contar a história. *Mario U* mescla inovação e respeito à fórmula consagrada e ainda coloca não uma, mas várias cerejas no bolo com seu visual inspiradíssimo. Quem não derramou lágrimas com a fase inspirada em Van Gogh?

O que dizer da mecânica usando o GamePad? Era a modernidade na palma da mão. Continuar me esbaldando com a aventura, mesmo com a TV ocupada, era de outro mundo.

Além disso, havia toda a graça de auxiliar um amigo com o modo para dois ou mais jogadores com o GamePad. Sensacional! Dizem que o primeiro game a gente nunca esquece, certo? Bom, *New Super Mario Bros. U* é meu primeiro game para Wii U, e por isso já estaria garantido na memória para sempre. Mas com tantas qualidades, talvez fique na memória como um dos mais inesquecíveis do nosso amigo Mario.



Lançamento: 2012 (JP), 2012 (EUA)
Console: Wii U
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo



TESTANDO ANTES

Tive a oportunidade de colocar as mãos em *Mario U* antes do lançamento, ainda na E3 de 2011. Uma curiosidade: vi o título rodando lindamente. Quem estrelava a demo eram os Mii. Na versão final a brincadeira com os avatares ficou reservada para o modo Boost Rush, mas nem por isso era menos divertida.





SUPER MARIO 3D WORLD

Os heróis mostram seu valor no reino das Sprixie

FELIPE CAMAROSI

Assim que presenciei o potencial do Wii U, imediatamente pensei no histórico da Nintendo com os jogos 3D de Mario. Se *Super Mario Galaxy* e sua sequência já esbanjavam beleza, imagine só o que podia ser feito em um console de última geração!

Esperei ansioso até o anúncio de *Super Mario 3D World* na E3 de 2013. O que mostraram se parecia com um misto de *Super Mario Bros. 2* e *Super Mario 3D Land*. Será que o jogo seria digno de superar seus antecessores?

Felizmente ele foi. Foi algo que só pude perceber quando o vi funcionando na minha frente, esbanjando beleza nos mínimos detalhes e aprimorando a premissa de *3D Land*, mesclando o estilo plataforma da série *Bros.* com a dos jogos tridimensionais com uma

beleza ímpar.

Como não amar cada fase explorando ao máximo a jogabilidade? Como não se apaixonar pelos novos poderes que transformam o puro caos em uma grande diversão? Isso sem contar quando podemos jogar com os amigos, uma história de guerra e paz competindo pela coroa e tentando salvar o Sprixie Kingdom.

Fazia muito tempo que um título da série não permitia tanto entrosamento com meus familiares e tinha tanta coisa para explorar. Repleto de referências nostálgicas, um multiplayer cooperativo e competitivo e um misto de tudo de bom que a série tem a oferecer, esse é provavelmente um dos jogos mais completos de Mario até hoje.

O MAIOR ARSENAL

Falar sobre *Super Mario 3D World* ser um jogo completo só me faz pensar na quantidade incrível de objetos ou poderes à disposição do encanador. Sem brincadeira, considerando tanto os power-ups quanto os itens de suporte, Mario tem acesso a 17 itens para ajudá-lo a salvar as fadas Sprixie!



Lançamento:
2013 (JP), 2013 (EUA)
Console:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo



DISPONÍVEL JÁ!



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

© 2013 Nintendo. Super Mario and 3D World are trademarks of Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™



Super Mario 64 DS (2004)



M. Party Advance (2005)



DDR: Mario Mix (2005)



Superstar Baseball (2005)



MT: Power Tour (2005)



Mario Hoops 3-on-3 (2006)



Super Paper Mario (2007)



M. Strikers Charged (2007)



Mario Party 8 (2007)



Super Mario Galaxy (2007)



ML: B. Inside Story (2009)



M&S Winter Games (2009)



New S. M. Bros. Wii (2009)



S. Mario Galaxy 2 (2010)



Mini-Land Mayhem! (2010)



Mario Party 9 (2012)



Mario Tennis Open (2012)



S. Mario 3D World (2013)



M. Party: Island Tour (2013)



Mario Party 10 (2015)



Nintendo
Collection World



Donkey Kong (1981)



Donkey Kong Jr. (1982)



Mario Bros. (1983)



Cement Factory (1983)



Wrecking Crew (1985)



Dr. Mario (1990)



Super Mario World (1990)



When I Grow Up (1991)



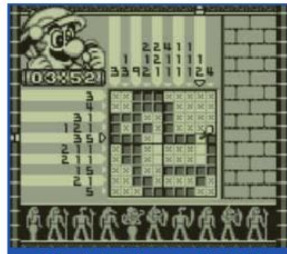
M. Teaches Typing (1991)



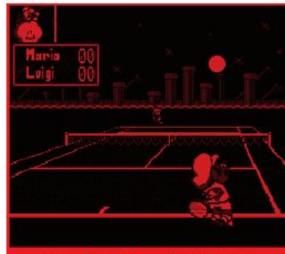
Mario Paint (1992)



M.'s Early Years! (1994)



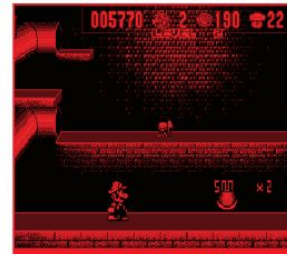
Mario's Picross (1995)



Mario's Tennis (1995)



SMW2: Yoshi's Island (1995)



Mario Clash (1995)



Super Smash Bros. (1999)



SMBros. Deluxe (1999)



Mario Golf (1999)



Mario Artist (1999)



Mario Party 2 (1999)



Mario Party 3 (2000)



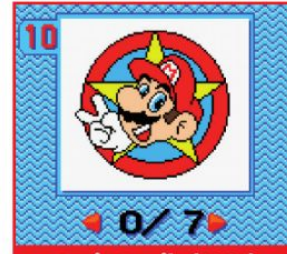
S. Mario Advance (2001)



Dr. Mario 64 (2001)



MK: Super Circuit (2001)



Mario Family (2001)



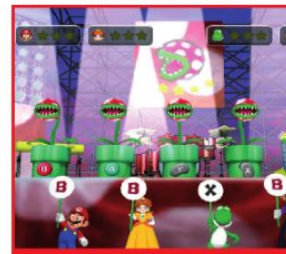
Mario Party 4 (2002)



MG: Toadstool Tour (2003)



MK: Double Dash!! (2003)



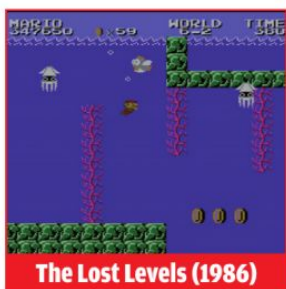
Mario Party 5 (2003)



ML: Superstar Saga (2003)



Super Mario Bros. (1985)



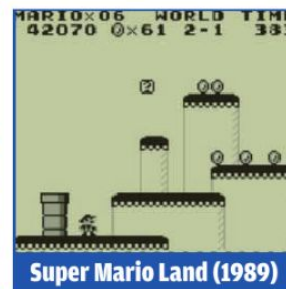
The Lost Levels (1986)



Super Mario Bros. 2 (1988)



Super Mario Bros. 3 (1988)



Super Mario Land (1989)



Super Mario Kart (1992)



Super Mario Land 2 (1992)



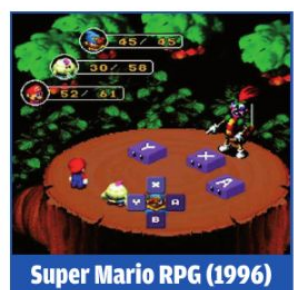
Mario is Missing! (1992)



Mario & Wario (1993)



M.'s Time Machine (1993)



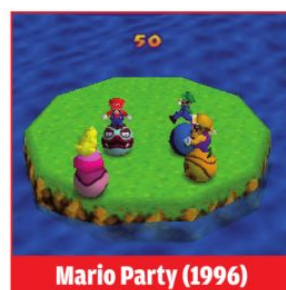
Super Mario RPG (1996)



Super Mario 64 (1996)



Mario Kart 64 (1996)



Mario Party (1996)



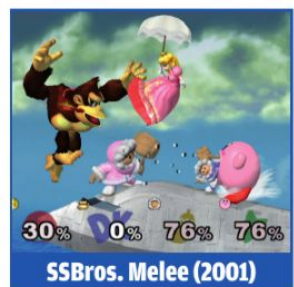
G&Watch Gallery (1997)



Mario Tennis (2000)



Paper Mario (2000)



SSBros. Melee (2001)



S. Mario Sunshine (2002)



MG: Advance Tour (2004)



Nintendo®
Collection World



Mario vs. DKong (2004)



PM: TT-Year Door (2004)



Mario Pinball Land (2004)



Mario Power Tennis (2004)



Mario Party 6 (2004)



Mario Party 7 (2005)



Mario Kart DS (2005)



Super Mario Strikers (2005)



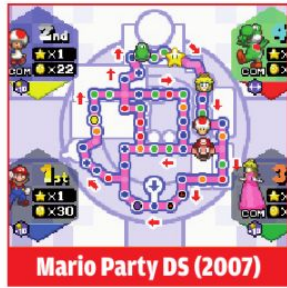
ML: Partners in Time (2005)



New S. Mario Bros (2006)



M&S Olympic Games (2007)



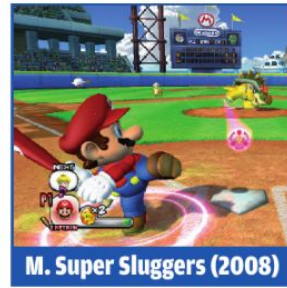
Mario Party DS (2007)



SSBros. Brawl (2008)



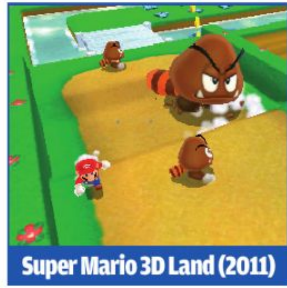
Mario Kart Wii (2008)



M. Super Sluggers (2008)



Mario Sports Mix (2010)



Super Mario 3D Land (2011)



M&S London 2012 (2011)



Fortune Street (2011)



Mario Kart 7 (2011)



New S. M. Bros. 2 (2012)



P. Mario: Sticker Star (2012)



New S. M. Bros. U (2012)



ML: Dream Team (2013)



M&S Sochi 2014 (2013)



Yoshi's New Island (2014)



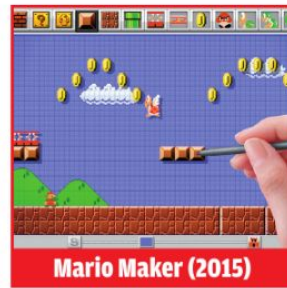
M. Golf: World Tour (2014)



Mario Kart 8 (2014)



SSBros. 3DS/Wii U (2014)



Mario Maker (2015)

NOVA ILHA, NOVA AVENTURA!

YOSHI'S New ISLAND™



DISPONÍVEL JÁ!

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nintendo

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2014 Nintendo. Yoshi's New Island and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Saraiva

fnac

Submarino



livraria cultura

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.



CRIANDO O REINO DO COGUMELO

Junte moedas, cogumelos, tartarugas e faça uma aventura!

RAFAEL PECCIOLI MORENO

O que faz um jogo ser um platformer? E o que faz um jogo de plataforma ser bom? Fala-se muito que Mario reinventou diversas vezes esse gênero e é, portanto, referência na área, mas muitas vezes não sabemos bem o porquê.

Imagine, no entanto, que você tivesse que fazer o próximo título do Mario. O que você faria? Se você já pensou

todo o cenário, inimigos e uma linha de chegada.

De lá para cá certas coisas mudaram: os jogos passaram a adotar mais o 3D, os personagens ganharam repertórios maiores de ações, as armadilhas passaram a fazer um pouquinho mais de sentido e assim por diante.

Mas a essência continuou a mesma: vá do ponto A até o ponto B coletando



nestas e outras perguntas, venha junto conosco por uma viagem pela história e o design da franquia que representa todo um gênero!

PLATAFORMAS

Platformer ou plataforma é um termo que remonta a uma era em que os jogos de visão lateral que envolviam personagens correndo e saltando eram compostos por terrenos, superfícies em diferentes alturas, fossos infinitos ou com perigos como lava e água, armadilhas por



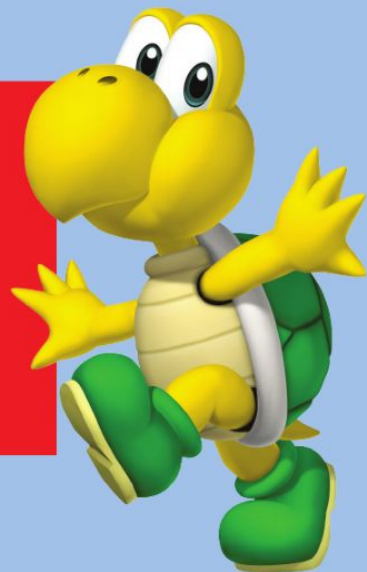
o que for possível e vencendo obstáculos. Diferentemente da maioria dos jogos puramente de ação, as plataformas não tentam forçar o jogador a enfrentar os inimigos, mas sim superá-los tal como os outros perigos do cenário.

Outra coisa que define o gênero é o que o jogador pode fazer para superar seus desafios. Note que Mario possui muitas habilidades e roupas especiais, mas quase sempre as missões podem ser concluídas



O PACIFISTA

Se há uma série exemplar que permite ao jogador concluir seus jogos sem matar praticamente nada se quiser é a de Mario. Para se ter uma ideia, o americano Bryan Singh detém o recorde mundial de menor pontuação ao fechar *Super Mario Bros.*, com apenas 700 pontos. Lembre-se que cada inimigo que você derrota, moeda ou power-up que coleta e bandeira que pega vale no mínimo 100 pontos, e as bandeiras são obrigatórias ao final de cada fase. Ou seja: para conseguir esta pontuação, Bryan salvou a princesa em 2007 sem aniquilar absolutamente nenhum adversário, exceto o chefe final.



usando apenas pulos e muita inteligência.

Mais ainda: os jogos do encanador seguem uma curva de aprendizado muito bem pensada, e você percebe que se tornou muito melhor no jogo depois de várias horas. O que o encanador fez para o 2D foi introduzir uma progressão de game que cresça com a habilidade do jogador e a noção de múltiplos itens coletáveis que permitam rotas e formas alternativas de lidar com a situação.

Isso pode ser visto em *Super Mario Bros.: The Lost Levels* e *Super Mario Bros. 2* com ainda mais clareza: lá Luigi pula um pouco mais alto que Mario, Peach é capaz de flutuar, Toad é o mais veloz para correr e pegar itens mas é o que salta mais baixo e assim por diante. Mas nem precisamos ir tão longe: basta você pegar qualquer jogo do Mario, coletar uma Fire Flower ou uma Super Star para ver como toda a mecânica muda. Isso é o que melhor define a trajetória do encanador: melhore como jogador e faça uso de diferentes recursos para chegar até o final da fase do seu próprio jeito.

RECURSOS

Mario é um cara polivalente: encanador, carpinteiro, doutor,

esportista, herói... Naturalmente as habilidades que pode ganhar também seriam diversas. Com uma Fire Flower Mario pode criar e lançar bolas de fogo. Apanhando outro item ele se torna Metal Mario, uma forma original de *Super Mario 64* que o torna imune a ataques de inimigos, capaz de destruir a oposição apenas correndo para cima dela e não precisando usar oxigênio sob a água. Pegue um Mushroom e Mario crescerá, ou uma Super Star e tudo vira uma festa, com a voz de Mario às vezes lhe convidando-o com o clássico "Here we go!" para você aproveitar sua invencibilidade.

De longe uma das habilidades mais úteis de Mario é a de montaria. Os Yoshi são seres muito versáteis que te permitem engolir oponentes, efetuar um salto extra no ar (às custas de jogar o dinossauro para baixo), cuspir fogo e



WART

Ao falar em *Super Mario Bros. 2*, muitos se perguntam que fim levou Wart, o vilão do jogo, um sapo-rei líder do maligno grupo 8 bits. Wart, baseado no vilão Mamu do jogo *Yume Koujyou: Doki Doki Panic*, que serviu de base para *SMB2*, retornou em alguns títulos.

Um deles foi *BS Super Mario USA*, continuação para o não muito conhecido modem por satélite da Nintendo Satellaview, e foi dublado por Charles Martinet no remake *Super Mario Advance*. Depois disso Wart sumiu, só fazendo pontas e aparecendo em *The Legend of Zelda: Link's Awakening*.





Humano, são poderes como Fire Flower que tornam Mario em Super Mario



COUNT BLECK

Paper Mario é uma série spin-off que introduziu muitos elementos e personagens amados ao mundo de Mario. Um nem tão amado assim é Count Bleck, antagonista de *Super Paper Mario* (2007). Bleck cria muitas situações engraçadas fazendo lavagem cerebral nos personagens, como forçar um casamento entre Peach e Bowser e levar Luigi a virar um supervilão cômico, Mr. L. O conde ainda não reapareceu em outros jogos.



A VOZ DE MARIO

O que o bigodudo e Shakespeare têm em comum? A resposta: Charles Martinet, que dubla Mario, Luigi e outros tantos personagens da série. O ator de teatro americano, nascido em 17 de setembro de 1955, fez um sotaque italiano tão convincente que pegou a vaga de dublador de Mario na hora. A questão é que, além do Inglês, Martinet fala fluentemente espanhol e francês, mas pouca coisa de italiano. Então, de onde tirou a proficiência para imitar a língua? Segundo ele, de Gremio, personagem da comédia *A Megera Domada*, de William Shakespeare. Martinet dublou muitos produtos, de jogos de *Star Wars* e *Carmen Sandiego* até *National Geographic Animals*, mas ficou famoso mesmo com o encanador. Ele já emprestou sua voz para mais de 60 jogos de Mario, e muitos acham que tudo começou em *Super Mario 64* (1996). Na verdade, foi *Mario FUNdamentals* (1995), um dos muitos games educativos do herói.





Brincando com a gravidade, *Super Mario Galaxy* é o ápice dos jogos em 3D do encanador

outras coisas, mais dependendo do que for proposto pelo jogo.

Todos esses elementos e power-ups se somam a uma multidão de outros do cenário. Se você é um jogador experiente, sabe onde estão blocos invisíveis ou quais canos levam para áreas secretas e quais só levam a Piranha Plants. E que tal fazer subir um pé de feijão até as nuvens, onde você pode apanhar moedas em vez de apanhar de inimigos? As aventuras do bigodudo incentivam a exploração e o uso inteligente dos recursos e dos cenários.

OS MUNDOS

Nos estágios está grande parte da essência de Mario. Pense em qualquer jogo de plataforma dele e você terá que considerar a importância dos cenários, seja em um *Donkey Kong* ou em *Super Mario 3D Land*.

Os mapas são importantes tanto nas fases, testando a habilidade dos jogadores, quanto na trama. O universo de Mario possui muitas localidades. A mais conhecida é o Reino do Cogumelo, terra da Princesa Peach que tem como capital Toad Town, que apareceu pela primeira vez em *Paper Mario*. Mas há outros lugares muito míticos também.

Isle Delfino, de *Super Mario Sunshine*, por exemplo, é uma região paradisíaca

que foge dos estereótipos de fases de deserto, gelo, fogo e tal, levando o jogador a explorar praias e parques de diversões. As galáxias de *Super Mario Galaxy* são outro lugar icônico que brinca com a gravidade em inúmeros mundos.

A Dinosaur Land, de *Super Mario World*, é lar de muitos tipos de Yoshi e as fases são criadas para fazer bom uso das montarias, enquanto que o Sprixie Kingdom, de *Super Mario 3D World*, é uma sobreposição de cenários interligados por canos transparentes. O mundo é bastante vertical, de modo que roupas como a Cat Suit, que permite ao jogador escalar paredes, sejam usadas com muito gosto. Beanbean Kingdom é outro dos muitos reinos existentes, uma terra vistosa e palco de *Mario & Luigi: Superstar Saga* (2003). Enfim: territórios não faltam. Mas terras não são nada sem habitantes, e a série de Mario é extremamente rica nisso também.



CACKLETTA

A gananciosa rouba a voz de Peach em *Mario & Luigi: Superstar Saga*. A bruxa pretende usar a linda voz para acordar a Beanstar e conseguir um desejo. Ela é egoísta e chega a se fundir com Bowser para atingir seus objetivos. Ela é outra vilã que ainda espera sua vez para aparecer novamente na série.



TATANGA

Super Mario Land (1989) se passa em Sarasaland, uma terra de desertos. Um dia um alienígena maléfico chamado Tatanga surgiu para conquistar a terra e coube a Mario impedi-lo. Tatanga é um alien baixinho e roxo, o primeiro dos vilões extraterrestres que Mario encontra, abrindo precedente para a Sir Grodus (*Paper Mario: The Thousand-Year Door*, 2004), Princess Shroob e Elder Princess Shroob (ambas de *Mario & Luigi: Partners in Time*, 2005). Tatanga reapareceu uma última vez em *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* (1992).



A MÚSICA DA SÉRIE

CARLOS EDUARDO NETTO ALVES

Imagine que você tivesse à disposição apenas três pessoas, sendo que só dois sabem cantar e um faz beat box. Agora imagine que só com esses recursos humanos você teria que compor a trilha sonora completa de um filme. Parece difícil, não? Então substitua essas pessoas por três canais de midi e o filme por *Super Mario Bros*. Pronto, você acaba de se colocar no lugar de Koji Kondo no início dos anos 1980.

Certamente, a primeira coisa que ele fez foi descartar composições rebuscadas, com diversas vozes. Pensando em extrair o máximo de música de tão poucas fontes sonoras, o produtor musical pediu socorros à sua experiência com jazz. Usando duas linhas de áudio, para melodia e contracanto, e uma para a bateria, surgiu uma trilha consistente, inédita, inconfundível e agradável do começo ao fim. Com a evolução da tecnologia, a música foi do midi, reproduzido pelo próprio console, para as faixas de gravações em mp3.

Com isso, o trabalho de Kondo também evoluiu, para permitir arranjos mais elaborados e orquestrações, surgindo a necessidade de integração de novos arranjadores e compositores no time de áudio. Para a composição da trilha de *Super Mario Galaxy*, Mahito Yokota foi chamado e, após testes de vários estilos musicais, Kondo e Miyamoto aprovaram a utilização de uma trilha totalmente orquestrada. O melhor de tudo é que agora não havia mais limites. Para *SMG* foi possível compor temas para orquestra com dezenas de músicos. Houve espaço até mesmo para uma releitura do *Ground Theme* de *SMB*, então executada integralmente por instrumentos reais.

O trabalho de *SMG* se consagrou como o ápice musical da Nintendo, mas sem perder a essência da trilha original de *SMB*. Inúmeras são as citações de passagens de temas de jogos anteriores da série, embora com nova roupagem. Isso só evidencia que a trilha do jogo de 1985 sempre foi grandiosa, mas estava presa aos limites tecnológicos da época. Ainda bem que não mais.



LUIGI

O irmão mais novo de Mario, apesar de Miyamoto afirmar que os dois são gêmeos, fez seu debute em *Mario Bros.* (1983). Seu nome em japonês é Ruiji, que significa similar, parecido, pois foi só em *Super Mario Bros.: The Lost Levels* que ele ganhou saltos mais altos, e sua estatura foi elevada em *Super Mario Bros. 2*. Entre 2013 e 2014 comemoramos o ano do Luigi, e ele liderou títulos especiais como *New Super Luigi U* e *Dr. Luigi*. Ele já estrelou games como *Mario is Missing!* (1992, seu primeiro jogo como protagonista) e *Luigi's Mansion* (2001) e *LM: Dark Moon* (2013).



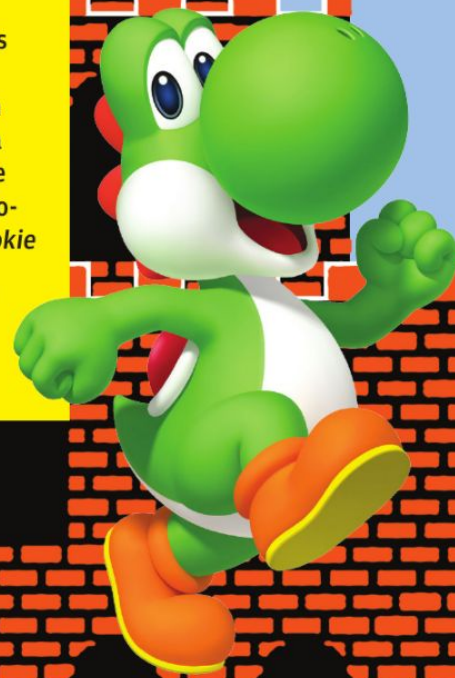
PEACH

Princess Peach (Toadstool para os mais velhos) é a regente e herdeira do Mushroom Kingdom. Ela apareceu pela primeira vez em *Super Mario Bros.* (1985) e em diversas ocasiões mostra afeto por Mario. Com sua sombrinha Perry é capaz de flutuar no ar. A princesa é esportista nata e é controlável na maioria dos spin-offs. Sua primeira aparição jogável foi em *Super Mario Bros. 2*, mas o auge de sua carreira como heroína só veio com *Super Princess Peach* (2006), onde ela resgata Mario.



YOSHI

Apareceu em *Super Mario World* (1990), mas Shigeru Miyamoto já queria uma montaria para Mario desde *Super Mario Bros.* Foi com o avanço tecnológico que, no SNES, o artista gráfico Shigefumi Hino pode criá-lo. Além de aliado, Yoshi começou a protagonizar seus jogos logo após ganhar vida, como *Yoshi's Cookie* (1992), *Super Mario World 2: Yoshi's Island* (1995), *Yoshi's Story* (1998) e *Yoshi's Island* (2006). Ele voltou a carregar Baby Mario nas costas em *Yoshi's New Island* (2014).



DAISY

Princess Daisy é a regente de Sarasaland e uma das criações de Gunpei Yokoi, o mentor de Shigeru Miyamoto. A primeira aparição da monarca foi em *Super Mario Land* (1989). Suas habilidades seguem a lógica de seu nome com motivos florais. A enérgica e alegre ruiva é controlável em diversos spin-offs, de *Mario Golf* a *Mario Party*, embora nunca tenha protagonizado um jogo.





TOAD

A primeira aparição do amado e valente Toad ocorreu em *Super Mario Bros.* (1985). Em *Super Mario Bros. 2* (1988) já descolava uma posição entre os protagonistas. Desde então sua carreira como guardião da princesa Peach deslanchou. Foi o personagem principal de *Wario's Woods* em 1994 e *Satella-Q* (1995), um quiz obscuro do Satellaview, e apareceu como personagem jogável em diversos spin-offs. Uma de suas mais recentes e brilhantes aparições jogáveis foi sua "versão capitão" em *Super Mario 3D World* (2013).

WARIO

O ganancioso, trapaceiro e hilário anti-herói criado por Gunpei Yokoi, Wario, surgiu em *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* (1992). Seu nome é a junção de Mario com mau em japonês, o que deu Warui. Por vezes é o vilão, como em *Mario & Wario* (1994). A primeira vez como herói foi em *Wario Land: Super Mario Land 3* (1994). Ele também é responsável por títulos da cômica série *WarioWare, Inc.*, que surgiu em 2003. Vez ou outra também ajuda Mario, como em *Super Mario 64 DS* (2004).



BOWSER

O rei dos Koopas debutou em *Super Mario Bros.* e é uma ameaça constante. Sua inspiração veio do vilão do filme *Alakazam the Great*, e a aparência de tartaruga veio do designer Takashi Tezuka. Em spin-offs Bowser até bate uma bolinha com os protagonistas. Vez ou outra é mostrado um lado diferente dele, como o de pai do esperzinho Bowser Jr. - a exemplo de *Super Mario Sunshine*. Mais ainda, o largartão já foi aliado de Mario em títulos como *Super Mario RPG* (1996), *Super Paper Mario* e *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story* (2009). No título sua história de vida é revelada aos poucos.



KAMEK

Magikoopa (literalmente, um Koopa capaz de lançar magias) Kamek é um vilão que remonta a *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. Ele é o antagonista da série *Yoshi*, mas também provoca confusão na série principal e em spin-offs como *Mario & Luigi: Partners in Time*. Sua personalidade é caótica e ácida, mas ele cuida de Bowser com grande afeto e às vezes causa cenas cômicas.



MARIO GOLF

WORLD TOUR

Golfe no estilo MARIO!

DISPONÍVEL JÁ!

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Para o Sistema Nintendo 3DS, utilize o Controle Wii. Para o uso restrito, use o modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2013 Nintendo / GAMELOFT. Mario Golf World Tour é uma marca da Nintendo. © 2013 Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

DIVERSÃO PARALELA

Quem disse que o encanador só passa o tempo salvando donzelas em perigo?

RAFAEL PECCIOLI MORENO

Mario é talvez o cara mais polivalente dos games: de salvador de princesas a encanador, de tenista e atleta olímpico até médico e de lutador a professor, ele já foi de tudo. Como o cara não se acomoda em um único trabalho, seus jogos também não se resumem a um único gênero. Vamos deixar a série principal de lado por um tempo e conhecer o fascinante mundo dos spin-offs do mascote da Big N!

CASCO AZUL!

Dentre os jogos paralelos, a série de maior sucesso do encanador é *Mario Kart*, com onze títulos (sem contar relançamentos). A cada novo jogo mais elementos são acrescentados para tornar as corridas ainda mais frenéticas.

O primeiro foi *Super Mario Kart* (1992), que chamou a atenção com o Mode 7, efeito que criava a sensação de profundidade. Com seus oito personagens jogáveis e 20 pistas, o game vendeu quase 8,8 milhões de cópias, mas mesmo com o sucesso a Nintendo demorou para lançar uma continuação. Ela só o fez em 1996 com *Mario Kart 64*.

Daí em diante foi só alegria. O jogo mais vendido da série é *Mario Kart Wii* (2008), com 14,92 milhões de cópias, logo à frente de *Mario Kart DS* (2005), com 14,3 milhões. A franquia apareceu em praticamente todos os consoles desde o SNES e sempre esteve entre os jogos mais aguardados.

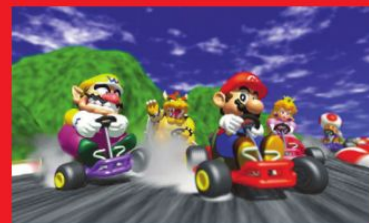
Também não é para menos: o multiplayer da série é considerado um dos mais divertidos da história, com o uso de itens para trapacear ou que dão aquela vantagem, tornando as corridas muito mais interessantes. Quem nunca acertou seu amigo ou recebeu dele um casco azul pouco antes de cruzar a linha de chegada, só para o coitado

do alvo perder posições bem quando já cantava vitória? É impagável!

Mario Kart 7 (2011) introduziu elementos de transformação dos veículos em máquinas capazes de planar e entrar na água, e *Mario Kart 8* (2014) introduziu brincadeiras com a gravidade nos melhores moldes de *Super Mario Galaxy*. A variedade crescente também se reflete no número de pistas e, claro, de corredores. *MK8*, por exemplo, tem 30 personagens controláveis, sem considerar aqueles disponíveis por meio de DLCs, como Link e Villager.

Além das corridas em campeonatos e versus, os *Mario Kart* possuem diversos modos diferentes de jogo. O mais conhecido deles é o Battle Mode, uma coletânea de diversas arenas e competições que incluem Balloon Battle, onde o objetivo é estourar os três balões dos oponentes com itens, e Coin Runners, onde é preciso coletar moedas no circuito.

Por sua velocidade, por deixar que você trolle seus oponentes e por toda a diversão que proporciona, sobretudo no modo multiplayer, *Mario Kart* é não apenas a série paralela mais popular de Mario, mas também a franquia de kart de maior longevidade do mundo dos games, segundo o *Guinness Book* de 2009. Espere até o 2 e acelere!





EXERCITE-SE!

Antes de *Mario Kart*, o bigodudo já corria em *Famicom Grand Prix: F-1 Race* (1987), um dos primeiros games com efeito 3D da Nintendo, e dez anos depois repetiria o feito em outro jogo não muito famoso, *o Excitebike: Bun Bun Mario Battle Stadium* (1997), exclusivo para o Super Famicom e que aproveitava o Satellaview, recurso que conectava o sistema a uma rede online pré-histórica. À parte pelos poucos jogos não muito conhecidos, o encanador pegou gosto pelas competições e virou protagonista de diversas séries baseadas no mundo dos esportes.

Uma delas é *Mario Tennis*, que surgiu com o jogo homônimo de 1995. Com seis títulos principais, apresenta alguns personagens que só são controláveis em spin-offs, como Dry Bowser e Wiggler. As partidas seguem as regras do tênis convencional, embora sejam recheadas com poderes especiais, e podem ser jogadas um contra um ou em duplas.

Mario Baseball também é outro exemplo batuta. Ela não é tão popular

no Brasil e recebeu apenas dois jogos, *Mario Superstar Baseball* (2005) e *Mario Super Sluggers* (2008), mas mostra como o encanador se mete em todos as modalidades. Futebol é outra categoria em que Mario também deu seus passos com *Super Mario Strikers*, o último título do encanador para o GameCube, em 2005. Nele, times de cinco personagens batem uma pelada bastante agressiva e usam chutes especiais, os Super Strikes, bem como itens para furar a zaga e golear. Sua continuação é *Mario Strikers Charged* (2007) para Wii.

Mas Mario não se contentou só com títulos de abertos de tênis e copas de futebol. Ele queria medalhas olímpicas também. O problema era que seu rival da década de 1990, Sonic, também queria. O jeito foi tirar a dúvida sobre quem era o melhor multiatleta com *Mario & Sonic at the Olympic Games* (2007), um marco na história dos jogos eletrônicos.

CROSSOVERS

Mario & Sonic é fruto de uma iniciativa da Sega, que adquiriu os direitos de

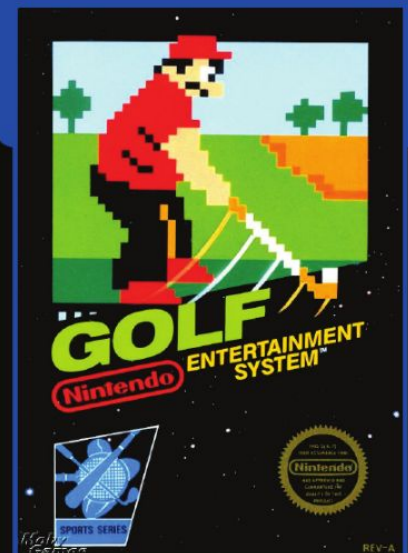


JOVEM GOLFISTA

Sabe qual foi o primeiro título de esportes em que Mario esteve presente? Foi em *Golf* (1984), apenas três anos após seus surgimento, em 1981. Não *Mario Golf*, mas apenas *Golf*. O jogo para NES apresenta o protagonista em vestes diferentes das suas tradicionais.

Na versão americana o golfista é reconhecidamente referido como Mario, embora na japonesa o protagonista seja apenas chamado de Ossan, que se traduz por "pessoa de meia-idade". Ossan também era o nome pelo qual a equipe de desenvolvimento de *Donkey Kong* chamava o protagonista antes de apelidá-lo de Mr.Video e, posteriormente, Jumpman.

Golf teve cinco relançamentos e expansões no Famicom Disk System, uma para Game Boy em 1990 e um título final, *NES Open Tournament Golf*, em 1991, antes de a série *Mario Golf* ter início em 1999, no Nintendo 64. Foram cinco games até agora, mais um chamado *Mobile Golf* para Game Boy Color.



fazer jogos das Olimpíadas, e de uma inédita parceria de grandes proporções com a Nintendo. Pela união dos seus poderes surgiu uma das séries de crossovers entre franquias mais rentável da história, com 6,9 milhões de cópias vendidas até agora.

O primeiro título contava com 20 esportes reais, de 100 metros rasos de corrida e natação a arco e flecha e tênis de mesa, e 17 personagens de ambos os universos. Além disso, havia os Dream Events, jogos irreais baseados nos mundos dos dois ícones. Há, atualmente, quatro títulos, o mais recente é baseado nas Olimpíadas de Inverno de Sochi, de

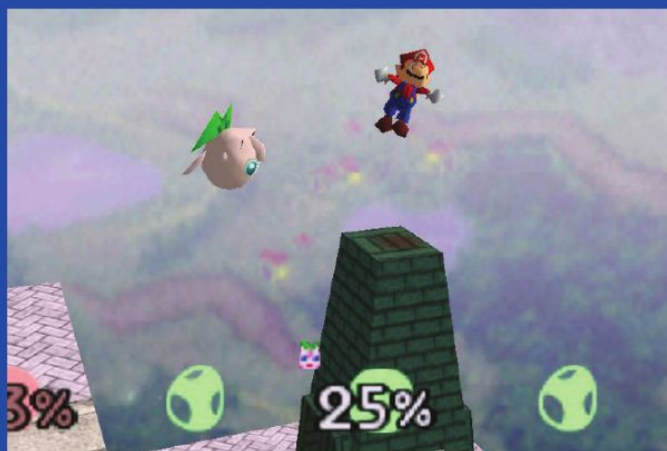
2014. A parceria rendeu outros crossovers, sobretudo DLCs, entre Nintendo e Sega.

Mario é campeão de crossovers, para falar a verdade. *Itadaki Street DS* (2007) foi uma mistura do jogo de tabuleiro Monopoly com Mario e *Dragon Quest*. A fusão louca só ficou pelo Japão, mas motivou uma sequência espiritual para Wii, *Fortune Street* (2011), que pintou por aqui, e a aparição da mascote de *DQ*, Slime, em *Mario Sport Mix* (2010), uma junção de hóquei, queimada, basquete e vôlei, bem como uma mistura de persona-



GUERREIROS

Falar de crossovers da Nintendo sem falar de *Super Smash Bros.* não dá. A série de luta que uniu os universos de Mario, *Pokémon*, *Metroid*, *Zelda* e outros tantos começou em 1999 pelas mãos de Masahiro Sakurai, pai de Kirby, e Satoru Iwata, atual presidente da Nintendo. Originalmente o título que produziam no HAL Laboratory seria chamado *Dragon King: The Fighting Game* e não teria personagem algum da Nintendo, mas Iwata intercedeu em favor de um jogo mais leve e que misturasse os universos. O sucesso foi enorme, algo inesperado para um título que mudava a fórmula dos jogos de luta tradicionais ao exigir ring-outs em vez de KOs e um sistema de porcentagens e lançamentos em vez de barras de vida e combos. *SSB* recebeu três continuações até o momento e figura nos maiores torneios de lutas em games do mundo, como o EVO e o Apex.



gens da Nintendo com os de *Final Fantasy*.

A parceria da Nintendo e da Square Enix no tocante a *FF*, no entanto, vem de 2006, do jogo de basquete *Mario Hoops 3-on-3*, título para Nintendo DS.

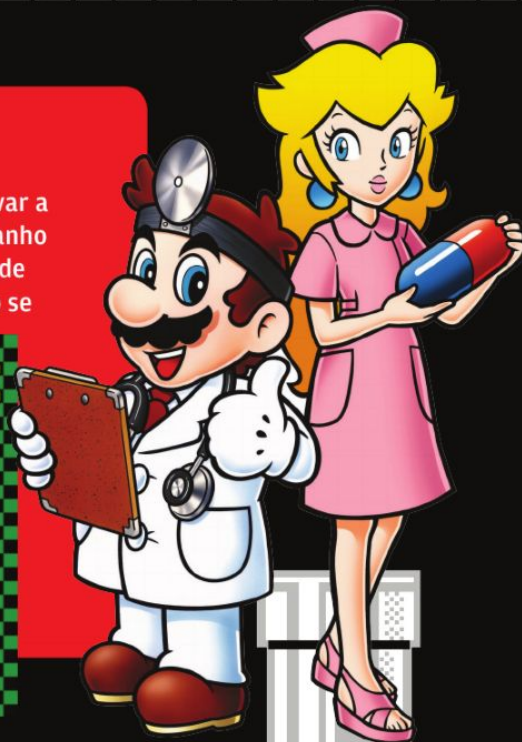
Mario também teve participações em games de fora da Nintendo, os tais cameos, como *NBA Street V3* e *SSX on Tour*, ambos da EA e de 2005. Ainda, houve uma "fusão" de Mario e *Tetris*. Não, não é *Dr. Mario*, é *Tetris DS*, com trilhas sonoras e personagens do universo do encanador. Já que falamos no doutor, vamos ver um pouco sobre outro gênero onde o bigodudo tem experiência: o de quebra-cabeças.

ESTRATÉGIAS E PUZZLES

Os títulos que exigem massa cinzenta de Mario, com a exceção de *Dr. Mario*, são em sua maio-

MEDICINA VIRTUAL

Dr. Mario e Nurse Toadstool se reuniram pela primeira vez em 1990 para salvar a humanidade dos vírus. Desde então o bom médico, de bigode por vezes castanho em vez de preto como normalmente, teve que atualizar seus conhecimentos de saúde para se manter sempre à frente das ameaças. Em estilo *Tetris*, no jogo se deve reunir Megavitamins de cores similares para vencer os microorganismos de mesma coloração. A série teve boa aceitação, com seus modos de um e dois jogadores, e possui cinco títulos, além de remakes. O mais recente é *Dr. Luigi* (2013) para Wii U.



ria parte do passado. Decerto que ainda há muitos games dele que possuem seus puzzles ou minigames com essa temática, e alguns, sobretudo da série *Yoshi*, como *Yoshi Topsy-Turvy* (2005), faz uso de mecânicas com pitadas de estratégia, mas de modo geral não se ouve mais falar muito deste gênero.

O game mais antigo de Mario a envolver puzzles que ficou famoso foi *Mario & Wario* (1993) da Game Freak, que faz os games da linha *Pokémon*, lançado apenas no Japão. Este é um dos raros títulos a utilizar o SNES Mouse, um acessório que imitava o mouse de computadores, e consistia em guiar Wanda, uma fada guardiã (*Os Padrinhos Mágicos*, alguém?) para guiar Mario, Yoshi e Peach em segurança até Luigi.

O alter ego de Mario retorna para mais confusão e quebra-cabeças um ano após, em 1994, com *Wario's Woods*. O último título da Nintendo para o NES, e lançado também para SNES, é um dos dois únicos em que Toad é o personagem principal. O carinho recebe a ajuda de Birdo e Wanda para enfrentar os monstros que Wario atira contra o jogador, em um game com jeitão de *Tetris*.

Ah, e já que falamos do primeiro título em que Toad figura como personagem principal, por que não falar do outro? Foi o *Satella-Q* (1995), um quiz em que Toad fazia perguntas. O jogo usava a conexão e o sistema Satellaview, que envolvia satélites e permitia aos jogadores receberem perguntas em determinadas datas. Teve 28 episódios restritos ao Japão, o último terminando em abril de 1999.

No mesmo ano do *Satella-Q*, o irmão de Luigi se meteu em outras duas empreitadas de puzzles: a primeira delas foi *Mario's Picross*, um título que ganhou uma série com dois outros jogos e que envolvia fazer contas para se descobrir, dentre um grid enorme, quais quadrados deviam ser pintados de modo a se formar uma figura.

O segundo foi *Undake 30 Same Game Daisakusen Mario Version*. O exclusivo japonês, que podia ser jogado também com o Super Famicom Mouse, se baseava em reunir pares de itens para liberar gradualmente espaço no tabuleiro.

Dá para ver que Mario se meteu em vários embates de estratégia, mas alguns dos mais memoráveis desafios mentais do protagonista não ocorreram no gêne-

ro quebra-cabeças, mas no dos RPGs.

INTERPRETANDO ENCANADORES

Sigla inglesa para jogos de interpretação, RPGs foram um dos últimos gêneros em que Mario se aventurou. Seu debut se deu com *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* (1996), um título que formou uma base tão grande de fãs e foi tão bem recebido que abriu espaço para uma nova área de atuação para o encanador.

A exemplo de *SMRPG:LotSS*, muitos dos RPGs do italiano apresentam personagens memoráveis e localizações icônicas que, contudo, nunca chegaram a aparecer em outras séries. Exemplos abundam, por exemplo, com *Paper Mario* (2000). O título fez sucesso e gerou continuações, mas mesmo assim nunca mais ouvimos falar de boa parte de seus personagens, como Sushi e Watt (salvo por menções em *Super Paper Mario* e em publicações oficiais, como mangás). Apenas algumas coisas restaram, como a Toad Town, que se tornou a capital do Mushroom Kingdom, e outras fizeram pontas em games como os da série *Mario Party*.

A série *Paper Mario*, das mãos da Intelligent Systems, que desenvolve tam-

bém os games da série *Fire Emblem*, possui quatro títulos e todos brincam com o conceito de um mundo feito de papel. Assim, Mario e outros personagens podem ser amassados, dobrados em aviõezinhos e muito mais.

Igualmente criativa é o spin-off *Mario & Luigi*, iniciado com *Superstar Saga* (2003). A mecânica de jogo envolve a cooperação entre os irmãos, e a cada game novos elementos são adicionados, como a presença de Baby Mario e Baby Luigi em *M&L: Partners in Time* (2005) e a multidão de Luigis em *M&L: Dream Team* (2013). Atualmente há quatro títulos da sequência, todos feitos pela AlphaDream.

Apesar de não ser um RPG, *Mario Golf* para o GBC tinha um modo de jogo com elementos de evolução de estatísticas, um padrão que continuou por outros games de golfe dos portáteis.

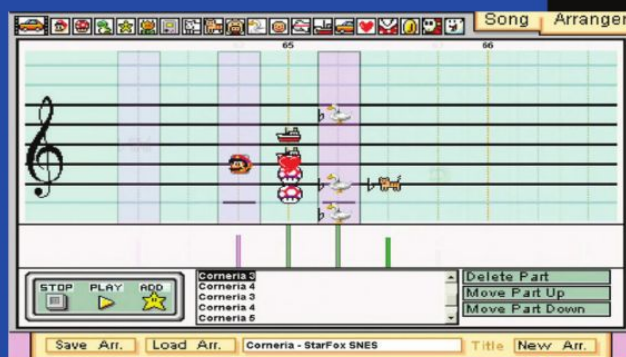
EDUCAÇÃO PARA TODOS

Mas Mario não parou por aí. Ele teve um único rail shooter, o insólito *Yoshi's Safari* (1993), em que o jogador usava a arma Super Scope para atingir inimigos na tela, e games de música. Um deles, o arcade *Mario Unkurukai*, também foi lançado em 1993, um ano atípico para a Nintendo. O outro é *Dance Dance Revo-*



VEIA ARTÍSTICA

O primeiro jogo a dar liberdade de fato para criar desenhos foi *Mario Paint* (1992). Usando o SNES Mouse o jogador podia rabiscar e colorir a página tal como no PC. O mais legal eram os outros modos: em um era possível criar animações que se repetiam, como se você desenhasse na borda de folhas de papel, e em outro era possível jogar notas em partituras para compor músicas. Tudo podia ser salvo. Era simples, mas tão genial que rendeu uma série de quatro jogos na mesma linha, *Mario Artist* (1999), para Nintendo 64DD, restrito ao japoneses. Com os softwares dava até inserir fotos e modelar em 3D!



lution: *Mario Mix* (2005), com músicas remixadas da série principal.

Por falar em arcades, *Mario Party* e *Mario Kart* têm versões acionadas a fichas (ou algo mais moderno) em parques e lojas de diversão no Japão. Com direito a volante e câmera filmando suas caretas, se você der sorte encontra máquinas de *Mario Kart Arcade GP* em shoppings por aqui.

O que pouca gente sabe é dos games educativos do cara que conserta tubulações. O primeiro foi *Donkey Kong Jr. Math* (1983), também o segundo título protagonizado pelo filho de DK. Copiou a fórmula de *Donkey Kong Jr.*, botou números no meio e vendeu mal. O seguinte, *Mario Teaches Typing*, veio só em 1991. Não era para o NES, mas para computadores com MS-DOS. Lógico, afinal o jogo ensinava digitação, o que exigia um teclado. Se o jogador digitasse depressa o bastante a história prosseguiria. Ganhou uma continuação em 1996.

Também para MS-DOS, NES e SNES, foi *Mario is Missing!* (1992). O primeiro título encabeçado por Luigi mostrava Bowser usando secadores de cabelo gigantes para derreter a Antártida e inundar a Terra. Cabia ao irmão verde responder questões para coletar itens

e salvar Mario. O jogo é bizarro, inclui até uma passagem no Rio de Janeiro, já que Bowser "rouba Copacabana", e ganhou uma continuação, *Mario's Game Gallery*, o primeiro a receber a voz de Charles Martinet, e relançado como *Mario's FUNdamentals*. Os PCs também receberam, em 1991, *Super Mario Bros. & Friends: When I Grow Up*, um livro de colorir virtual com profissões, e *Super Mario Bros.: Print World*, com desenhos do encanador. Ambos davam a opção para imprimir as obras e abriram espaço para outros títulos artísticos.

Outra bizarrice é *Mario's Time Machine*, do fatídico 1993. Para ensinar história, o encanador, falando frases completas, viajava no tempo. Se o jogador falhasse, Bowser roubava a máquina do tempo e viajava para o paraíso (!). Se triunfasse a máquina explodia e lançava Bowser na era Jurássica (!!), onde ele é pisoteado por um T-Rex (!!!).

Em 1993 também veio para os computadores a trilogia *Mario's Early Years*. Todos consistiam em mover Mario até a resposta certa na tela, só mudando o conteúdo. *Fun with Letters* ensinava o abecedário e a gramática; *Fun with Numbers* a matemática e *Preschool Fun* intentava melhorar a cognição visual da criançada. Viver e aprender!



RITMO DE FESTA!

Mario Party, criada em parceria com a Hudson, é a série paralela com maior número de jogos, empatada com *Mario Kart*: onze ao todo. Desde o primeiro título (1998), a festa alcançou todos os consoles de mesa após o N64, bem como o GBA e o Nintendo DS e 3DS.

O jogo consiste em cruzar tabuleiros rolando dados e obter dinheiro e itens através de minigames, espaços do mapa, itens e sacaneando os adversários. *MP* se tornou sinônimo de multiplayer extremamente divertido por muito tempo. Havia pessoas que jogavam tanto que, dentre os milhões de compradores dos primeiros jogos, foram reportados 90 casos de pessoas com as palmas das mãos feridas de tanto girar o analógico do Nintendo 64. A Big N cogitou distribuir luvas para os jogadores.

UMA SEGUNDA CHANCE

Com o tempo, clássicos de Mario ganharam um tapa no visual

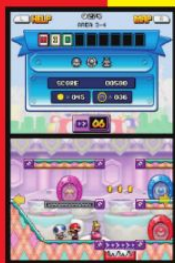
RAFAEL PECCIOLI MORENO

Se o encanador tem jogos originais de sobra, também tem um monte de relançamentos ou remasterizações. O primeiro remake, de 1982, foi a versão para Game & Watch do arcade *Donkey Kong*. Apesar do erro, pois a dama em apuros Pauline foi chamada de Louise, ainda assim vendeu mais de um milhão de unidades.



O RETORNO DE PAULINE

Donkey Kong foi parar em 1994 no Game Boy, com nada menos que 97 novos estágios. Contudo, os raptos do gorilão, que adora carregar Pauline nas costas, não parou por aí. A história recebeu continuações em uma série paralela em 2004, a *Mario vs. Donkey Kong* (2004), puzzle com os bonecos Mini Mario. Sua continuação, *Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis* (2006), relata que, atualmente, Mario e Pauline viraram bons amigos e a moçoila participa desde então de empreitadas do empresário encanador e de Donkey Kong. A franquia tem seis títulos até agora.

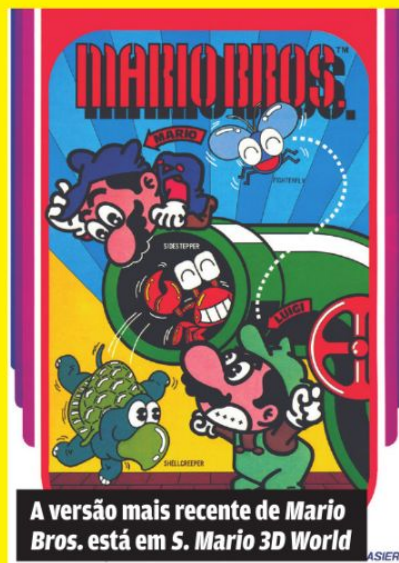


Super Mario All-Stars mostrou os clássicos do encanador para a geração do SNES, além de revelar que dois SMB2 foram criados

Já em 1984 a Nintendo fez seu primeiro jogo de Mario em parceria com outras produtoras. *Punch Ball Mario Bros.* foi criado pela Hudson Soft, que décadas depois desenvolveria *Mario Party*. O título ficou só nos computadores do Japão. Com um game conhecido por *Mario Bros. Soca Bolas* não dava para esperar que viesse para o Ocidente mesmo.

O game era uma releitura de *Mario Bros.* com a inclusão de um sistema de "queimada": o protagonista carregava uma bola vermelha que podia lançar nos adversários.

Logo em seguida, também da produtora de Bomberman, veio *Mario Bros. Special*, outro remake que ia muito além do mero port direto. Feito para arcades, o licenciamento incluía quatro novas fases, plataformas que podiam desabar e a coleta de cifras em dólares e anéis em vez de moedas. A Hudson tornou a repetir a experiência com *Super Mario Bros. Special* (1986), uma recriação do clássico de 1985 com inimigos e



A versão mais recente de Mario Bros. está em S. Mario 3D World

fases diferentes e certos ajustes para o hardware.

Kaettekita *Mario Bros.* (O retorno de Mario Bros.) foi outra visita, já em 1988, ao game de 1983, mas incluía muitas diferenças. Havia um modo que simulava o original, apesar da inclusão de novas fases e da possibilidade de Mario e Luigi mudarem de direção no meio do salto, sendo o predecessor da atual mecânica

MARIO & RELÓGIO

O Game & Watch recebeu diversos remakes, incluindo *Mario the Juggler* (1991), recriação de um título que nem era seu (*Ball*, 1980) e os *Game & Watch Gallery* e *Collection*, bem como jogos exclusivos de Mario. Estes incluem *Mario Bros.* (1983), que não tem nada a ver com o título de Famicom e NES e mostra os irmãos trabalhando para uma empresa de engarrafamento colocando potes em um caminhão, e *Mario's Cement Factory* (1983), no qual o empresário bigodudo deve correr por sua fábrica com chão cheio de fios desencapados para impedir que o cimento vazze e mate seus funcionários. Ou *Mario's Bombs Away* (1983), em que Mario serve o exército levando bombas ao front enquanto inimigos tentam acender o pavio. Sim, ele tem um passado obscuro...



de salto da série.

Mais estranho, porém, é que o título foi financiado por uma empresa de alimentos japonesa chamada Nagatanien, e propagandas dela aparecem no



Kaettekita Mario Bros.

decorrer do jogo, bem como de outros títulos da série. Há o modo Nagatanien em que, uma vez por partida, o jogador pode manter sua pontuação após perder jogando uma roleta para ganhar vidas. Mais legal ainda foi a promoção que ocorreu entre dezembro de 1988 e maio de 1989. Ao ganhar 200 mil pontos o jogador recebia um código que, ao ser enviado para a Nintendo rendia uma cópia de *Super Mario Bros. 3* e um chaveiro. Propaganda genial.

Super Mario Bros. também recebeu um remake especial para Game & Watch em 1987 com oito fases que precisavam ser repetidas nove vezes em grau crescente de dificuldade. Mais difícil que isso só entender a lógica de *All-Night Nippon Super Mario Bros.* (1986), um hack oficial de *SMB* dado de prêmio no

programa de rádio *All Night Nippon*. Ele conta como remake licenciado e lançado pela Nintendo no Japão que substituiu inimigos do jogo por rostos de celebridades.



All Night Nippon

Foi em 1993 que os remakes de Mario ganharam repercussão, com o lançamento de *Super Mario All-Stars*. O jogo de Super Famicom e SNES era uma coletânea com os títulos *Super Mario Bros.*, *SMB2*, *SMB3* e *SMB: The Lost Levels*, todos recriados com melhores gráficos, a opção de se salvar as partidas, músicas alteradas e mais.

Fez tanto sucesso que esta coletânea de remakes ganhou re-remakes: *Super Mario All-Stars + Super Mario World* (1995), o jogo em quatro partes para Satellaview *BS Super Mario Collection* (1997) e *Super Mario All-Stars Limited Edition* (2010), que mostrou os clássicos para os jogadores de Wii.

O título abriu as portas para outros remakes e mesmo revisitações originais em títulos antigos, como em *Mario Clash* (1995), um game para o Virtual Boy com certa inspiração de *Mario Bros.* em que



Super Mario Collection

o encanador deve lançar Koopa Shells do fundo ou da frente da tela para derrotar os inimigos enquanto escala a Clash Tower, uma imensa torre capturada pelos Koopas.

Foi a recriação de *Mario Bros.* e *SMB2* para Game Boy Advance, o título de 2001 *Super Mario Advance*, no entanto, que elevou os remakes ao status de série própria com suas diversas mudanças de jogabilidade, gerando três continuações. Desde então o GBA recebeu outras recontagens na série *Super Mario Advance*, como *Yoshi's Island: Super Mario Advance 3* (2002), que recria *Super Mario World 2: Yoshi's Island*.

Em 2004 os fãs receberam também a aguardada revisão do clássico de Nin-

tendo 64 sob a forma de *Super Mario 64 DS*, que incluía Luigi, Yoshi e Wario como personagens jogáveis e diversas mudanças na jogabilidade. Esta foi uma resposta ao nunca lançado *Super Mario 64 2*.



No mesmo ano outro game foi recriado, embora só o Japão tenha ficado sabendo: *Mario Party 5* foi relançado pela Capcom para arcades como *Super Mario Fushigi no Kokoro Party*, que comportava até seis pessoas. Imagine a festa!

Já que falamos de *Super Mario 64 2*, título cancelado para Nintendo 64DD que prometia uma continuação com multiplayer em 1999, vamos falar aqui ao lado de um pouco de outros games em desenvolvimento que ficaram no limbo.



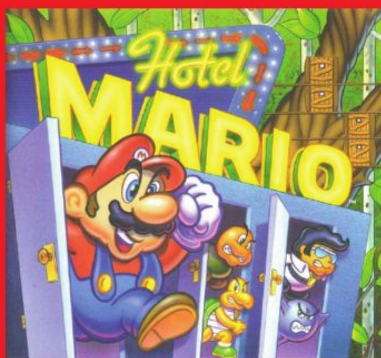
TEMOS VAGAS!

Houve uma época em que a Philips tinha o direito de usar personagens da Big N em jogos por conta do desenvolvimento de um leitor de CD para SNES. A empresa holandesa possuía um console pouco conhecido, chamado CD-i, o primeiro a usar essa mídia. Eis que surgiram duas empresas interessadas em desenvolver aventuras de Mario para o CD-i: a NovaLogic e a Cigam.

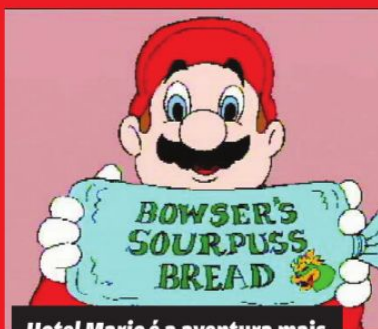
A NovaLogic chegou a fazer uma demo, mas o desinteresse da Nintendo no console da Philips fez os planos de criação de *Super Mario's Wacky Worlds* afundar. Apesar disso, protótipos pré-alpha foram vendidos e o jogo inacabado caiu na internet. Já a Cigam pretendia fazer um game educativo, *Mario Takes America*, que mostraria o encanador indo de Nova York até Hollywood para produzir seu filme. A revista *CD-i* destacou que o jogo teria veículos diversos, de carros e barcos a aviões, e possuiria cenas filmadas. Ainda assim um game vingou em 1995.



Hotel Mario, da Fantasy Factory, não fugia muito das tramas tradicionais, apesar do jeitão maluco. Bowser rapta mais uma vez Peach e então Mario e Luigi partiam em mais uma missão. O mais louco dessa história é que os irmãos encanadores tinham que explorar quartos de hotéis construídos pelos Koopalings. O título é ignorado pela Big N.



PHILIPS COMPACT DISC INTERACTIVE

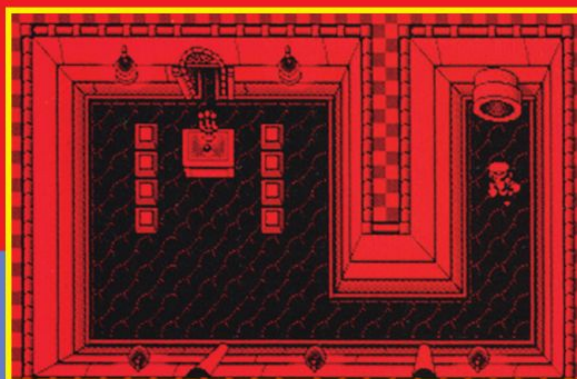
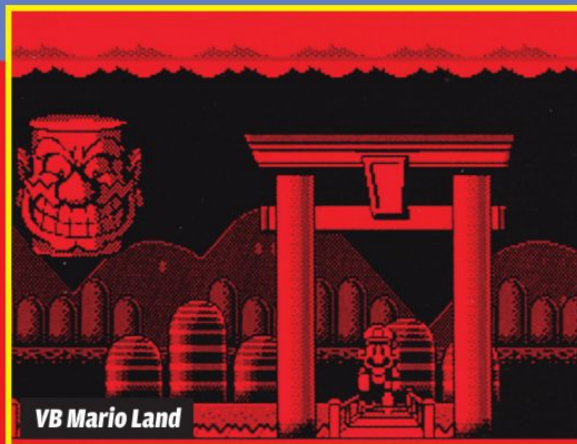


Hotel Mario é a aventura mais sem noção do encanador



VIRTUAL BOY E AS AVENTURAS DE MARIO

Mario Adventure, como se ele só tivesse uma aventura, era o nome original de *VB Mario Land*, título cancelado para Virtual Boy que incluiria Wario como antagonista. A câmera intercalaria entre a visão lateral, com Mario se movendo entre o fundo e a parte da frente da tela, e uma vista de cima, a exemplo de *The Legend of Zelda* (1987). Mas nem tudo se perdeu: um minigame que apareceria neste jogo acabou se transformando em *Mario Clash*. O Virtual Boy chegou a ter outros títulos do bigodudo anunciados e cancelados, como *VB Mario Kart*. Pena que o console, lançado em 1995, não caiu nas graças do povo e foi descontinuado com menos de um ano de vida.



NINTENDO 64D

Outro sistema com diversos títulos de Mario cancelados foi o Nintendo 64DD, que lia games em disco e que só foi vendido no Japão. Só da série *Mario Artist* foram quatro (embora outros quatro tenham conseguido ver a luz do dia). *Super Mario 64 2* também cai nesta categoria, bem como *Mario Paint 64*, que daria continuidade ao título de SNES.



GERAÇÃO 128 E ALÉM

A era do GameCube não trouxe cancelamentos, apenas títulos remanejados para o Wii, como *Super Paper Mario*. O que tivemos bastante foram tech demos, a mais famosa delas foi *Super Mario 128*, onde 128 Marios andavam e despencavam de uma plataforma. Pouca coisa foi aproveitada para *Super Mario Sunshine*, porém o grosso da ideia virou *Pikmin*. Aliás, o nome Olimar do protagonista é uma homenagem a Mario. Basta inverter a palavra para encontrar a alcunha do encanador. Já o Wii teve *Super Mario Spikers*, continuação espiritual cancelada do título de futebol *Super Mario Strikers*. Só que *Spikers* seria baseado em vôlei.



MARIO PARTY ISLAND TOUR™

L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Utilize o Controle dos Pais para restringir o uso do modo 3D para crianças menores de 7 anos. Jogo e console vendidos separadamente.
© 2013 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA NINTENDO 3DS™

UM SER FABULOSO

Há muitas lendas e fábulas por trás do macacão de encanador

THOMAS SCHULZE

Um italiano que encara a vida nos Estados Unidos criado por um japonês. Desde sua concepção, Mario parecia um ícone feito sob medida para agradar ao público de cada canto do planeta.

O que ninguém podia imaginar é que essa imagem levaria o bigode a galgar os degraus da indústria do entretenimento até o posto de embaixador dos jogos eletrônicos.

Hoje o encanador é parte da cultura pop mundial, um ícone facilmente reconhecido em qualquer lugar. Claro que seus games fantásticos são uma parte essencial da fórmula do sucesso, mas a importância dele vai muito além de seus jogos impecáveis. Como todo mito que se preze, seu legado foi construído com a ajuda de muitas histórias, lendas e influências culturais.

SALTO PARA A FAMA

Muita coisa mudou desde 1981, ano em que Donkey Kong chegou aos fliperamas. Jumpman se mudou para Nova



Mario não é exatamente um príncipe encantado, mas...



Inspirado nas obras de Magritte, Miyamoto criou um reino onde nem tudo faz sentido mas tudo está em harmonia

York, assumiu o cargo de encanador e foi até rebatizado para Mario, o que ajudou o personagem a ser assimilado pelo mercado ocidental.

Apesar de seu novo nome e visual, Mario herdou muita coisa de seu antecessor. O arquétipo do herói que precisa resgatar a doce donzela caiu como uma luva: sempre torcemos para que Mario consiga encontrar a princesa no fim do castelo. Como um conto de fadas, é uma história atemporal que ainda será (re) contada por anos a fio!

O SUPER MUNDO DE MARIO

Toda grande história precisa de um universo e de sua própria mitologia para a sustentar. Por mais improvável que pareça, misturar encanadores, castelos e tartarugas voadoras acabou se mostrando uma aposta certa. Mas

como explicar essa harmonia? Talvez a resposta esteja no mundo das artes.

Apreciador confesso das obras do artista surrealista René Magritte, famoso por misturar objetos e ambientes aparentemente incoerentes, há boas chances de Shigeru Miyamoto ter se inspirado em seus quadros quando concebeu um mundo cheio de blocos voando pelo céu e canos com plantas brotando do chão. Salvador Dalí ficaria orgulhoso ao saber disso!

As pessoas gostam de interagir com um mundo absurdo e, a partir dele, fazer suas próprias descobertas. Leve esse conceito ao mundo dos games e talvez comece a fazer sentido sorrirmos como crianças quando, desafiando toda a lógica, socamos o ar e descobrimos um cogumelo de vida extra escondido em um bloco invisível.

Esse ambiente surreal permitiu que, a cada novo game do encanador, mais elementos da cultura mundial fossem



MARIO? QUE MARIO?

Você sabe que está fazendo muito sucesso quando até mesmo esportistas famosos estão usando seu nome como apelido. Os futebolistas Mario Götze, Mario Gómez e Mario Balotelli, a lenda do hóquei Mario Lemieux e o ciclista Mario Cipollini já foram todos apelidados de Super Mario! Acha pouco? Então experimenta dar um pulinho na Espanha! O pessoal de Arcosur, parte da província de Zaragoza, pode se gabar de ter inaugurado o primeiro logradouro dedicado a uma personagem de videogame! A Avenida de Super Mario Bros. é um dos alvos favoritos dos cliques dos turistas.

acrescentados à mitologia do Reino do Cogumelo. A Tanooki Suit, famoso power-up criado para *Super Mario Bros. 3* em 1988, pode parecer uma simples roupa de guaxinim à primeira vista, mas esconde profundas referências aos mitos orientais.

Tanto seu nome como seus poderes remetem ao tanuki, uma espécie canídea nativa do Japão. Lá na Terra do Sol Nascente corre a lenda de que o bichinho é mestre dos disfarces, e estátuas em sua homenagem podem ser encontradas por todos os cantos. Será que é por isso que o bigode pode se transformar em estátua?

Basta procurar um pouco para encontrar referências à cultura de outros países. Em *Super Mario Land* podemos ver cabeças inspiradas nas esculturas da Ilha de Páscoa, enquanto o mundo do deserto de *Super Mario Bros. 3* e de outros games trazem pirâmides bem similares às de Gizé, no Egito. Definitivamente, Mario é um cidadão do mundo!

A BÍBLIA DOS GAMES

O lançamento de *Super Mario Bros.*

marcou uma nova fase não apenas para o personagem, mas para os videogames como um todo.

Estabelecendo os paradigmas dos jogos modernos, pela primeira vez tínhamos um game com começo, meio e fim no lugar daquela incessante busca pela maior pontuação. Não por acaso, o título é considerado uma espécie de "bíblia" dos desenvolvedores.

Keiji Inafune, um dos pais de Mega Man, já chegou a declarar que "se um desenvolvedor não jogou *Mario*, então ele provavelmente não é muito bom no que faz". Até o polêmico Cliff Bleszinski admitiu que era tão viciado na aventura original que, quando criança, tirou uma foto de sua pontuação e a enviou para a saudosa revista *Nintendo Power*, publicação da Big N nos Estados Unidos.

De *Super Mario Bros.* a *Super Mario 3D World*, todos os games desenvolvidos pela Nintendo representam o pináculo da tecnologia, do desen-



volvimento de fases, jogos e personagens, algo que merece ser estudado e apreciado na mesma medida.

Flappy Bird, *Braid* e *Super Meat Boy* são apenas alguns dos muitos jogos de sucesso que, em alguma escala, tiraram inspiração da saga. Das mecânicas a Easter Eggs, é difícil encontrar um game sem um traço do DNA de Mario.

IT'S A-ME, MARIO!

Ao juntar tantas influências e elementos conhecidos, a Big N acabou criando uma mitologia rica e de apelo universal. Com mais de 200 milhões de games vendidos, Mario é a série de jogos eletrônicos mais popular de todos os tempos, e seus games, personagens e cenários entraram de vez no imaginário popular. Te desafio a encontrar alguém que não saiba cantarolar seu tema ou que não reconheça a carismática voz do



O Tanooki Mario é inspirado no famoso tanuki, encontrado em jardins por todo o Japão



dublador Charles Martinet. Cultuado em brinquedos, CDs, roupas e basicamente tudo que você puder imaginar, Mario é muito mais que um personagem: é um embaixador, um símbolo que nos lembra de tudo que há de mais apaixonante nos videogames; um verdadeiro fenômeno que vai muito além da mídia onde nasceu.

Se você, como eu e todo o pessoal que trabalhou na revista que você tem em mãos, também sorri como uma criança toda vez que encontra o bigodudo dando seus pulos por aí, então certamente o legado do herói ainda continuará vivo por várias gerações. Nos vemos no próximo jogo!

O REI DOS KONGS

Um ano após o lançamento de *Donkey Kong* para fliperamas, a Universal Studios processou a Nintendo alegando que o jogo do gorilão violava a propriedade intelectual do filme *King Kong*. O que ela não sabia era que a história do gorilão já havia entrado em domínio público. No fim das contas, além de perder o processo, a Universal ainda teve que pagar quase 2 milhões de dólares em despesas legais. A fina ironia é que o mesmo juiz ainda decidiu que o minigame *King Kong*, licenciado pela produtora para a Tiger, violava os direitos autorais de *Donkey Kong*. Que mico!



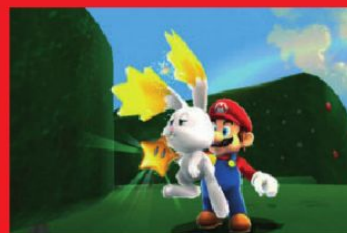
BO(I)WSER

Em busca de um antagonista, o pai de Mario estava desenhando um personagem em forma de boi, inspirado no Rei Ox da clássica animação japonesa *Alakazam the Great* (1960), quando Takashi Tezuka resolveu dar alguns pitacos no trabalho do amigo e o avisou que ele deveria se parecer com uma tartaruga. Miyamoto resolveu então acrescentar um casco ao bicho e o chamou de Kuppa, o nome que os japoneses dão ao gukba, um prato coreano. Que salada de referências, hein?



NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Apesar de não existir uma confirmação oficial, muitos fãs acreditam que as aventuras dos irmãos Mario são inspiradas em *Alice no País das Maravilhas* (1865), sucesso literário de Lewis Carroll. Desde os cogumelos que fazem os heróis mudarem de tamanho até os coelhos que devemos perseguir em *Super Mario 64* e em *Super Mario Galaxy*, há material de sobra para teorias da conspiração. Miyamoto desconversa, mas sabemos que a verdade se esconde em algum lugar do outro lado do espelho...



Assim como Mario, Alice ingeria iguarias para crescer ou diminuir de tamanho



Nintendo

MARIOKART 8™



DIVERSÃO ANTIGRAVIDADE
DISPONÍVEL JÁ

L

#MK8



Jogo e console vendidos separadamente.

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

UM FÃ QUE VALE POR MIL!

Eduardo Jardim sabe tudo sobre o Marioverso

RAFAEL PECCIOLI MORENO

Quase qualquer coisa no ramo das artes e do entretenimento só cresce com o aumento da base de fãs. Se levarmos em consideração que a franquia de Mario é a mais famosa da galáxia, dá para imaginar que existam diversos admiradores ao nosso redor.

A maioria se contenta em jogar, mas há aqueles que sentem a necessidade de mergulhar de cabeça em suas aventuras ou de homenageá-lo com tatuagens, fazendo arte ou produzindo cosplays.

Eduardo Jardim fundou em 2007 o *Reino do Cogumelo*, site dedicado exclusivamente ao universo de Mario. O artista, que começou a dar os primeiros rabiscos reproduzindo as figuras do manual de *Super Mario World*, financia seu sonho do próprio bolso e, além de escrever artigos e tirar dúvidas dos leitores com a ajuda de seus colaboradores, encontra tempo para desenhar de tudo.

Com um conhecimento profundo, o paulistano fez questão de brindar os

leitores com uma tirinha. Só os fortes (e os fãs mais ferrenhos) entenderão, mas fica a dica: o jogo abordado na história está em uma das páginas desta revista. **Você é fã de Mario. No entanto, o que é necessário para que alguém seja de fato um apaixonado por sua trajetória?**

Um fã é aquele capaz de interpretar todo o potencial que uma franquia tem a oferecer e desenvolve emoções positivas sobre ela. É aquele que compreende seus motivos e sua estrutura. Acima de tudo, gosta muito dessa experiência.

Quando começou essa paixão?

Mario e eu somos paisanos desde os tempos de SNES, tanto que sempre vi seus games em 16-bit com bons olhos. Hoje, graças ao infundável esforço da Nintendo, meu orgulho de ser apreciador da franquia só fortalece.

Como as pessoas reagem ao descobrir que você é amigo do encanador?

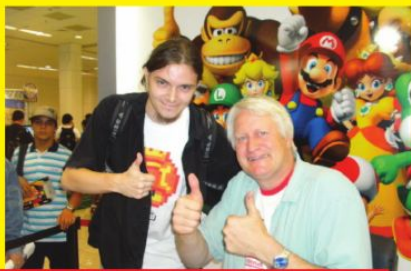
Vou confessar: não é fácil ser conhece-



Jardim criou um site sobre Mario e adora usar o universo do encanador como inspiração para seus desenhos

dor de uma mitologia que a maioria das pessoas nem sequer sabe que existe. Mesmo com cerca de 30 anos de existência, o tema Mario ainda é um assunto banal para muitos. Se games já são um tópico bem limitado socialmente, ser fã do mascote da Nintendo é quase como estar em uma ilha reclusa. O jeito é saber escolher seu círculo de amigos e não se preocupar com qualquer coisa que digam por aí!





O desenhista tremeu de emoção, mas conseguiu tietar Charles Martinet no GameWorld de 2010

Qual foi a situação mais marcante que aconteceu contigo por causa da sua relação com o encanador?

Uma das situações mais memoráveis foi meu primeiro encontro com o grande dublador Charles Martinet. Outra foi quando o apresentador Caco Castro me entregou o prêmio Top Blog pelo trabalho no *Reino do Cogumelo*. Nos dois casos fiquei muito nervoso e comecei a gaguejar – uma em inglês e outra em português!

Qual é seu herói e seu vilão favoritos do universo do encanador? Por quê?

Mario encarnou o papel de vilão em *Donkey Kong Jr.*, o que o torna tanto meu herói favorito quanto meu vilão favorito! Mas também tenho uma simpatia especial por Bowser, Cackletta, Count Bleck e Captain Syrup.

E o jogo favorito?

Mesmo com o avanço dos games,

continuo "favoritando" o saudoso *Super Mario World*, que sempre fez parte da minha juventude. Conheço cada saída, segredo e glitch do jogo de plataforma como a palma da minha mão. Agora, se o assunto é quebra-cabeças, nada supera *Tetris Attack!*

E a fase mais bacana?

Outrageous, de *Super Mario World*, e World 8-7, de *New Super Mario Bros. Wii*. Já em relação a *Mario Kart*, minha pista favorita é Tick Tock Clock, que foi magistralmente remasterizada para *Mario Kart 8!*

Você possui alguma coleção de Mario? Se sim, qual é seu xodó?

Tenho uma coleção tímida de action figures e pôsteres de games que ganhei em eventos oficiais. Um dos itens que mais estimo é o boné da Nintendo do aniversário de 25 anos de *Super Mario Bros.* que foi autografado pelo dublador Charles Martinet. Here we go!

Se tivesse que escolher um recurso que resume o espírito da série, qual seria sua escolha?

Diria que o multiplayer cooperativo, apesar de recente, quando comparado à idade da série, é um dos elementos

de maior destaque. Mas o fato é que, para mim, nada se compara ao Penguin Suit e ao traje de ginástica rítmica de Peach!

Como você define a série Mario, depois de tudo o que você jogou, viu e aprendeu sobre ela?

Uma das lições mais importantes sobre o Marioverso é que não precisamos perder a noção de inocência para termos boas horas de diversão e entretenimento. *Super Mario* é para todas as idades e tem nos acompanhado desde os nossos primeiros contatos com os games. Ao longo de períodos históricos do entretenimento a franquia tem deixado sua marca. No fim das contas, são games que nunca são apenas jogados, mas sim, vivenciados. Mario tem sido para nós uma fonte primordial de diversão e, apesar da fórmula imutável, nunca para de nos levar ao novo.



CONTRA O TEMPO

Desde 2007, Andrew Gardikis é dono do recorde de jogador mais rápido de *Super Mario Bros.* Aproveitando a warp zone, ele chega ao fim do game em apenas em 4 minutos e 58 segundos. Sem os recursos, o americano gasta 19 minutos e 40 segundos, o que também é de tirar a boina. A façanha é tanta que o então estudante de matemática foi convidado, ao lado de Shigeru Miyamoto, para um dos eventos de celebração dos 25 anos do jogo em 2010. (Igor Andrade)



HERÓI EM PÂNICO

O encanador é sempre parodiado, mas nada supera a versão que o *Pânico na TV!* levou ao ar em 2009. Dublê e praticante de artes marciais, Ronald Pereira usou sua experiência para encarar divertidos resgates pelas ruas de São Paulo que nunca davam certo: o herói morria de um jeito bizarro antes de tirar a princesa de um vilão, que ostentava uma fantasia tosca de jacaré. "Foi bom poder fazer o bigodudo, imitar seu jeito de correr. Na época, todo mundo parava e dizia: 'Dá um pulinho, dá um gritinho!'", declarou o ator para a *Nintendo World* em 2010. (Igor Andrade)



DIZEM POR AÍ QUE...

Mario é homenageado até mesmo por franquias que não são da Nintendo

FLAVIO FERREIRA



Que o universo do encanador mais famoso dos videogames é repleto de segredos e mistérios há vários anos, todos nós sabemos. Desde *Super Mario Bros.* e sua infinidade de acessos secretos, muitos jogadores ainda buscam pequenas referências nos jogos da série e, com o tempo, vários novos mitos e lendas apareceram para tornar as coisas cada vez mais interessantes.

PEQUENOS DETALHES

Tudo começou quando muita gente achava que o Mario batia nos "tijolos" com a cabeça, mito que foi quebrado ainda em *Super Mario World*, de 1996. Até então a tecnologia dos consoles não permitia tantos detalhes nos pixels do personagem.

Muita gente também achou por muito tempo que o encanador e companhia

maltratavam o fiel alazão

Yoshi, mas isso logo é desmentido ao observarmos a cena frame

a frame. O que antes parecia um soco na nuca do pobre dinossauro linguarudo passou a ser apenas uma mão apontando para frente, pedindo gentilmente que Yoshi abocanhe algo.

A mitologia de *Super Mario 64* é imensa, e inclui uma placa sem significado que acabou sendo utilizada em outros jogos da empresa e um suposto local secreto e legal em *Super Mario 64*

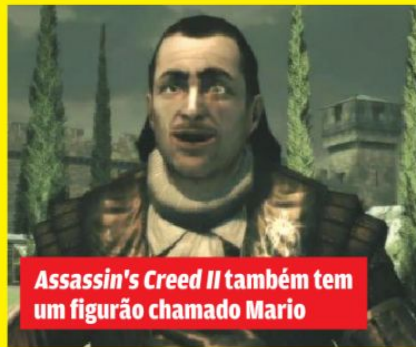
DS que acabou sendo apenas uma pequena falha na tela inicial do game que mostrava uma visão panorâmica do castelo de Peach. Uma pena, na verdade!

As cortinas que sobem e descem em *Super Mario Bros. 3*, o piso de madeira,



os parafusos que seguram os blocos, plataformas presas ao teto e tal? Muita gente acha que a história do game é apenas uma peça de teatro.

Outra lenda famosa era a de pular por cima das bandeiras de *Super Mario Bros.* Acabou que isso é verdade, apesar de ser quase impossível de fazer e não



Assassin's Creed II também tem um figurão chamado Mario



render grandes resultados.

E há a dúvida do gênero da personagem Birdo. Apesar

de sua feminilidade e muitas descrições ocidentais que afirmam que a dinossauro é uma garota, muita gente ainda duvida. O próprio trophy de *Super Smash Bros. Brawl* classifica seu gênero como indeterminado. E aí, o que você acha?

PEQUENOS DETALHES

O bigodudo é tão popular entre o público que já foi homenageado em diversas mídias. Pequenas aparições ou referências ao Mario existem em diversos jogos, filmes e até seriados de televisão. Confira alguns deles na página seguinte!



DETONA, MARIO!

O filme com mais referências aos videogames por minuto animado não poderia deixar de falar do encanador. Começando pelo game principal que lembra *Donkey Kong*, não tem como não notar um braço que parece ser de Luigi, um garçom que é a cara do Mario e até mesmo uma piadinha de um dos personagens, dizendo que o bigodudo sempre chega atrasado aos eventos. Isso sem falar que Felix é um marceneiro, profissão original do bigode!



MUNDO DA LUA

Os mais velhos lembrarão com mais facilidade desta homenagem. Você se lembra de Blixto? Não? Pois é, ele vem do seriado *Mundo da Lua*, da TV Cultura de São Paulo. Em uma de suas viagens por sua imaginação, o garoto Lucas Silva e Silva interagiu com o herói de seu modernoso videogame. Blixto, claramente, era a cara do Mario. Tudo bem que ele era esverdeado, mas o chapéu, o bigode e a barriguinha não mentem.



Blixto é o verdadeiro Mario verde!

Se a lista de referências em filmes e outras mídias é comprida, nos games é mais ainda. Muitos títulos fazem referência a Mario e seu universo, sejam eles da Big N ou de outras companhias.

LEGO CITY UNDERCOVER

Apesar de ser um jogo com enredo próprio, *Undercover* conseguiu incluir uma referência muito interessante aos games do encanador. Escondidas em lugares de difícil acesso nos mapas da aventura estão cinco caixas contendo estrelas douradas.



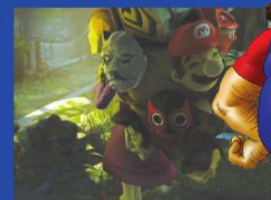
KIRBY

No primeiro jogo da bolota um dos blocos de *Super Mario Bros.* foi colocado em uma fase. O bigodudo também fez algumas aparições em *Kirby Super Star* como um dos espectadores que assistem às batalhas na plateia na companhia de Luigi, Toad e Birdo. Dá para acreditar?



THE LEGEND OF ZELDA

A série está cheia de alusões. As mais conhecidas incluem fotos de Mario e da turma no Castelo de Hyrule e o personagem Talon de *Ocarina of Time*, que é a cara dele. Em *Majora's Mask*, uma das máscaras tem o rosto do encanador e seu visual, apesar de bem parecido, pode assustar os jogadores.



SIM CITY

Mario é um personagem tão importante para a indústria de videogames que virou monumento em *Sim City*! Quando a cidade do jogador atinge meio milhão de habitantes, eles constroem uma estátua do bigodudo. Isso acontecia na versão do SNES e voltou a aparecer na versão de Nintendo 64, toda modelada e cheia de detalhes. Que orgulho desse encanador, não é mesmo?





MARIO É POP

O encanador já teve até cereal pra chamar de seu

IGOR ANDRADE

Agradeça a Mario se hoje você anda por aí com camiseta ou acessórios gamers. Assim que *Super Mario Bros.* foi lançado, o encanador se tornou um símbolo da cultura pop. Se no Japão hotéis instalaram Famicom em seus quartos com títulos do encanador para atrair clientes, na América o personagem viveu nos anos 1990 seus dias de Mickey Mouse.

O personagem estampou tudo o que era vendido em prateleiras, chegando até a área dos alimentos, como cereais matinais. Houve realmente uma overdose quando a saga dos encanadores foi parar nos cinemas.

O resultado não foi tão satisfatório, o que fez com que a Nintendo repensasse sua estratégia de licenciamento, limitando então o uso do encanador em produtos. Ainda assim você encontra lá na terra do Tio Sam, e em certas lojas de importados por aqui, artigos curiosos, como balas e energéticos do bigode. E como não falar da campanha para promover o GLA, carrão de luxo da Mercedes-Benz? Sim, estamos diante de um bom garoto-propaganda.

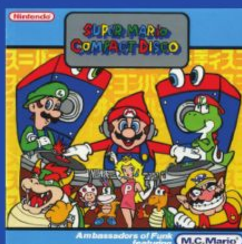
NOS QUADRINHOS

Dizem que os jogos do bigode não têm tramas profundas e é verdade. Brincando um pouco com isso, o mangá *Super Mario-Kun*, publicado no Japão desde 1991, dá um sabor bem cômico e caricato para as aventuras dos consoles. A edição mais recente, que tem como arco *New Super Mario Bros. U*, mostra Luigi sendo sugado para Evershade Valley, onde se passa *Luigi's Mansion: Dark Moon*. A turma do Reino do Cogu-

melo também já deu as caras em outras histórias em quadrinhos, como na série norte-americana *Nintendo Comics System*, que foi publicada no Brasil, e na revista oficial alemã *Club Nintendo*.

NA MÚSICA

O encanador, acredite, gravou um disco de rap em 1993. *Ambassadors of Funk: M.C. Mario - Super Mario Compact Disco* remixou músicas famosas, como o tema principal de *Mario Land*, com sons dos personagens e narrações de um DJ. Está disponível no iTunes.



NA TELEVISÃO

A TV sempre foi a melhor forma de fisgar audiência e não foi diferente com Mario, que foi tema de diversas atrações nos Estados Unidos e no Japão. A mais famosa delas para nós foi *The Super Mario Bros. Super Show!*, que aqui foi exibida na TV Globo nos anos 1990. O programa tinha esquetes com atores fazendo Mario (Lou Albano) e Luigi (Danny Wells) aprontando altas confusões no Brooklyn, e era recheado



Os encanadores alegram as manhãs do *Xou da Xuxa* e da *TV Colosso*

por um desenho. Foram 65 episódios, 13 deles com aventuras de *The Legend of Zelda*, mas a história não acabou, já que *Super Mario World* também virou animação logo depois. Ainda houve tempo para que um programa apresentando por um cara vestido de Bowser fosse ao ar na TV americana. Medo!

NA DIVERSÃO

Não há revista ou site no mundo que consiga catalogar todos os bonecos, pelúcias, chaveiros, brindes de McDonald's, TCGs ou jogos de tabuleiros estrelados por você sabe quem. Nos últimos tempos quem mais bombou no continente foi a série K'NEX de *Mario Kart*, mas agora há também a linha World of Nintendo, com reproduções de cenários de *Mario U*.

Nada mal para quem é mascote de uma empresa que já foi sinônimo de brinquedo na Terra do Sol Nascente.



ENCANADORES EM CARTAZ

A pesar do preconceito que rondava os videogames - na época políticos americanos haviam declarado guerra à indústria por achar que ela destruiria a vida dos jovens -, não era uma má ideia adaptar a saga do encanador para as telonas.

Claro que seria um desafio, pois seria a primeira vez que um verdadeiro ícone dos games seria o protagonista de um longa-metragem. No entanto, era um projeto que poderia mudar o cenário negativo, tanto que a Nintendo não fez exigências para os produtores da Light-motive. Shigeru Miyamoto, por exemplo, trocou ideias com o estúdio durante um rápido encontro de menos de uma hora. A carta branca foi dada pela Big N.

Estrelas foram convidadas, como Danny DeVito, que faria Mario e ajudaria na direção. Arnold Schwarzenegger foi sondado para viver Bowser, mas também recusou. Até Tom Hanks entrou na parada, exigindo muito dinheiro. O papel do encanador ficou com Bob Hoskins, que estava na moda por causa de *Uma Cilada para Roger Rabbit*.

Apesar de ter um elenco escalado, incluindo John Leguizamo como Luigi e Dennis Hopper como Koopa, e até parte do cenário já estava em produção, o roteiro ainda inspirava cuidado. Alguns queriam algo infantil e outros queriam algo maduro, sério.

O texto original mostrava os dois encanadores entrando em um mundo fantástico onde um rei lagarto queria se casar com uma princesa à força. No entanto, a trama passou por tantas transformações que virou algo futurista, no qual Mario e Luigi descobriam em Nova York um portal para uma dimensão que abrigava seres que evoluíram dos dinossauros.

Até o último segundo não havia uma



Apesar da carta branca da Nintendo, os produtores do filme começaram as filmagens ainda sem ter um roteiro definitivo: eles não sabiam qual caminho seguir

definição sobre o rumo a seguir. Para buscar um equilíbrio, a mudança final colocou alguns elementos dos games no filme, como Yoshi e armas inspiradas na Super Scope do SNES.

As constantes alterações no script acabaram minando as gravações. Os atores começaram a gravar sem ânimo. Em sua biografia Leguizamo deixou claro que bebia no set para tolerar os atrasos.

Super Mario Bros. estreou nos Estados Unidos em 28 de maio de 1993. Lucrou lá 21 milhões de dólares contra os 48 milhões gastos. Apesar das críticas, tem seu lugar na história, seja pelo ineditismo, seja pela lição apreendida. Depois disso a Big N sempre pensou duas vezes ao se arriscar em projetos do gênero. Isso explica por que dificilmente veremos Link ou Samus estrelando blockbusters.



Filme contou com grandes nomes, como Dennis Hopper interpretando Bowser

COMO NÃO ENTREVISTAR BOB HOSKINS

Era 2010 quando virei colaborador do site da *Nintendo World*. Cheio de ideias mirabolantes, achei que tinha credenciais para entrevistar os atores do longa-metragem. Não tive sucesso, já que o acesso às estrelas de Hollywood é bem limitado, ainda mais para um simples redator freelancer. Contudo, uma mensagem me confortou pelo tempo perdido. O agente de Bob Hoskins respondeu um de meus muitos emails. Foi de forma direta e definitiva: "Bob e eu acreditamos que esse quadro deve ficar exatamente onde ele está. Esqueça, pois não há nada a discutir". O filme, uma pena, é algo do qual poucos querem se lembrar.

TUDO NO SUPERLATIVO!

Os números da franquia do encanador são de impressionar

RAFAEL PECCIOLI MORENO

A série de Mario é simplesmente a de maior sucesso da história da diversão eletrônica, colecionando vários recordes mundiais. Conheça alguns dos números que refletem por que as aventuras do bigodudo significam tanto para os gamers.

TOP 3

Super Mario Bros. reinou durante décadas na lista dos games mais vendidos do planeta. Só perdeu o posto para *Wii Sports*, jogo que acompanhou bundles do Wii.

1

Super Mario Bros.

40,24 milhões



2

Mario Kart Wii

35,6 milhões



3

New Super Mario Bros.

30,75 milhões



LÍDER ABSOLUTO

Sem incluir títulos protagonizados por outros personagens, como Yoshi, Wario, Donkey Kong e afins, os jogos do encanador venderam juntos cerca de 519 milhões de cópias. Os dados são do site VGChartz.

MILIONÁRIOS

14 títulos com Mario no nome venderam mais de

10 milhões de cópias,

sendo que 80 bateram a marca de um milhão.

ESTÁ EM TODAS

Em 2010 Mario se tornou o recordista mundial do Guinness Book como personagem mais prolífico por figurar em 207 títulos. Isso não inclui jogos de outras franquias em que ele aparece.



MAIS ACLAMADO

Super Mario Galaxy e *Super Mario Galaxy 2* ocupam, respectivamente, a primeira e a terceira posições na lista do site *Game Rankings* dos melhores jogos da história na opinião da imprensa, com 97,64% e 97,35%. Na relação do *Metacritic*, que inclui notas de fãs, ocupam a sexta e a sétima posições, ambos com nota 97. Sites como o *IGN* já fizeram listas nas quais *Super Mario Bros.* figurava como o maior título de todos os tempos.





tambon® NINTENDOWORLD.COM.BR CASE ESTABELECE

7 898599 950799 00002

Nº 2 R\$ 14,90
€ 4,99

