

Nintendo®

Collection

World



Uma viagem por 125 jogos marcantes

que fizeram a Big N virar a maior empresa de games do planeta



POKÉMON OMEGA RUBY

POKÉMON ALPHA SAPPHIRE



EM BREVE!



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

The Pokémon Company

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

LONGEVA E REVOLUCIONÁRIA

O que é a Nintendo? Em 1889 era um sonho de um empresário que tentava ganhar a vida manufaturando Hanafuda em uma humilde fábrica de cartas. Nos anos 1950, era o trunfo de um estudante de direito que assumiu o negócio da família com mãos de ferro, colocando algumas vezes seu rumo em cheque, mas que sempre contou com a sorte, ou o talento, de pessoas visionárias.

Do ramo dos baralhos, para brinquedos e jogos de tabuleiro, parando, por enquanto, nos videogames. Nessa trilha houve alguns atalhos que levaram para experiências incomuns, como a criação de alguns eletrodomésticos e comida instantânea. Entre poucos fracassos e inúmeros sucessos, Hiroshi Yamauchi deixou o comando da organização ainda com algumas ideias na cabeça. Ele queria que a Big N virasse uma empresa de eletrônicos de comunicação.

Mudando de negócios como um camaleão troca de cor, a Nintendo se manteve na ativa por mais de um século, pois nunca ignorou alguns conceitos importantíssimos, respeitados à risca até hoje. Entre eles estão simplicidade, liberdade criativa, carisma e idolatria, algo que a companhia aprendeu ao ver crianças

japonesas apaixonadas por seus brinquedos.

Paixão, aliás, que pega de jeito quem, por um só instante, coloca as mãos em um de seus consoles.

IGOR ANDRADE
EDITOR-CHEFE

redacao@nintendoworld.com.br

facebook.com/NintendoWorld

twitter.com/nintendoworld_



RECENTE E REVOLUCIONÁRIA

Em menos de meio século uma nova forma de entretenimento e informação surgiu, cresceu, ultrapassou a indústria do cinema em cifras movimentadas e passou a dialogar e a influenciar inclusive mídias milenares como a literatura.

Os games surgiram dos quartéis militares durante o caos da Guerra Fria e, ainda que em tão pouco tempo de "vida", criaram outras formas de narrar lendas e entrar em contato com outras pessoas. A Nintendo é uma pedra basilar dessa jornada. Seus consoles e os games que passaram por eles introduziram tecnologias e técnicas inéditas ao mercado de diversão eletrônica - e algumas até ultrapassaram tal campo. Basta ver o uso do Wii em clínicas de fisioterapia.

Diferente de outras edições, dessa vez não dedicamos esse espaço para contar a trajetória de uma franquia de sucesso. Aproveitando que a Big N chegou aos 125 anos, elegemos 125 games que refletem épocas, marcam grandes momentos na história, apresentam conceitos revolucionários na jogabilidade e, no fundo, contam partes essenciais da trajetória dos games. Tudo começou com os primeiros pixels, depois veio a era de ouro dos arcades... Agora convivemos com telas de toque, sensores de movimento e gráficos quase realistas.

Você vai viajar pelo tempo e, com a ajuda de clássicos recontados e analisados escolhidos a dedo por nossa equipe, vai rever os tortuosos passos que essa indústria muito louca trilhou para estar onde está. Venha conosco, pois você faz parte dessa aventura!

RAFAEL PECCIOLI MORENO
EDITOR-CONVIDADO



DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

EDITOR-CONVIDADO
Rafael Peccioli Moreno

ARTE
Yuri Botti

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos, Bruno Capozzi, Bruno Cotrim, Bruno Rubio, Fellipe Camarossi, Filipe Salles, Flavio Ferreira, Hugo H. Pereira, José Carlos Alves, Juno Cecilio, Luciana Anselmo, Mateus Lôbo, Rafael Peccioli Moreno, Renato Almeida, Ricardo Syozi, Rodrigo Brasiliense, Rodrigo Estevam 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_

Rua Américo Vespucci, 260
Vila Prudente, São Paulo - SP
CEP: 03135-010

Nintendo World Collection
Edição 04

Nintendo Sixty-F0000000000UR

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylené Rocha

CONTATO
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

MISSÃO CENTENÁRIA

Olhando para os 125 anos da Big N, qual é o produto, fato ou característica que simboliza a trajetória da Nintendo? Nossos colaboradores respondem!



FILIFE SALLES

São as revoluções constantes. A Nintendo não segue maré, mas cria a sua. São tsunamis que nos afundam em seus jogos e levam nossos corações embora!



RAFAEL PECCIOLI MORENO

O direcional analógico, o botão de gatilho, os controles por movimento, telas de toque... A Big N se apropria das melhores tecnologias de cada época e transforma sua jogabilidade em padrão para a indústria.



FELLIPE CAMAROSSI

A Nintendo inova na união. No momento em que Mario e Sonic deram as mãos, sabia que ela havia derrubado velhas muralhas. Dito e feito: hoje o bigodudo divide a tela não só com o ouriço, mas com Mega Man e Pac-Man!



IGOR ANDRADE

O que seria de nós se, nos anos 1950, o presidente da Big N não fechasse um contrato com a Disney? A empreitada indicou que, diferente de apostadores em cassinos, um público mais sorridente, sonhador e encantador era o verdadeiro caminho. Primeiro Mickey, depois Popeye e aí... Mario!



ALVENI LISBOA

A coerência é certamente a maior marca da companhia, que nunca abriu mão dos ideais para agradar a um ou a outro. Em um mercado competitivo, onde vale tudo pelo lucro, jamais atentou contra seus valores. Admirável!



RICARDO SYOZI

Super Mario Kart, sem dúvida. Foi com ele que a Nintendo percebeu que poderia expandir seu universo, criando uma base de fãs praticamente eterna e renovável.



JUNO CECILIO

A Big N sempre será sinônimo de inovação. É o templo da produção de máquinas que permitem que sonhos se transformem em horas de diversão e aventuras, cujas lembranças são guardadas com carinho por toda a vida.



RENATO ALMEIDA

De todos os feitos, o mais foi significativo foi a maneira como encarou o cenário dos games no começo dos anos 1980. Não fosse a ousadia de tentar revivê-lo após o crash, hoje sequer teríamos uma revista para falar do tema. A crença no potencial que tinha em mãos é a maior herança para todos que amam a Nintendo e o mundo dos games.

NESSA EDIÇÃO

06

A EMPRESA
Entenda como uma pequena fábrica familiar se tornou a maior empresa de games da galáxia.

11

O PROCESSO
Não foi fácil escolher os jogos homenageados. Explicamos como chegamos à lista final.

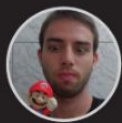
12

OS GAMES
De *Advance Wars* a *Xenoblade Chronicles*, cada um dos 125 títulos tem uma história para contar.

33

O TEMPO
Pôster reúne as principais criações da Big N desde o baralho Hanafuda.



**ALEX SANDRO DE MATTOS**

É impressionante como os jogos da Big N encantam e criam um vínculo automático com o jogador. Você pode passar horas a fio ou voltar a se aventurar em um clássico que a diversão sempre será a mesma. É uma mágica inexplicável que somente ela faz.

**BRUNO COTRIM**

A empresa valoriza a diversão em grupo. Nunca me divirto tanto com videogames quando estou ao lado de meus amigos em partidas de *Mario Kart*, *Donkey Kong*, *Pokémon*... A Nintendo tem o melhor multiplayer.

**MATEUS LÔBO**

Pokémon mostrou quanto as pessoas gostam de se conectar e interagir, algo que não temos como contestar nos dias de hoje. Além disso, a franquia de Pikachu mostrou que vale muito a pena investir no mercado de portáteis.

**RODRIGO BRASILIENSE**

O período entre 2000 e 2005 foi tenso, quando a Nintendo sentiu na pele algumas dificuldades. Muita gente lembra apenas da parte ruim, mas foi nessa época, do final do N64 ao GameCube, que a companhia explodiu em termos de criatividade. De *Majora's Mask* a *Metroid Prime*, apostou em ideias novas e ousadas. Ali ela ficou diferente.

**JOSÉ CARLOS ALVES**

A Nintendo já passou por muitos altos e baixos. Os pontos que mais se destacam nesses períodos são sua capacidade de "reinventar a roda", utilizando de outra maneira tecnologias já existentes, e sua capacidade de imersão. Seus jogos criam universos apaixonantes, fazendo com que a gente siga cada um de seus passos por a vida.

**BRUNO CAPOZZI**

Nestes 125 anos a Big N se transformou de tantas formas que é até difícil acreditar. Muitos a conhecem e a amam só pelos feitos nos videogames. No entanto, ela foi pioneira e decisiva no mercado de entretenimento bem antes de nascermos. É impressionante como se adaptou a diversas épocas e mercados em seu tempo de existência.

**BRUNO RUBIO**

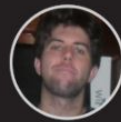
Seria esperado que, como uma empresa centenária, a Nintendo ficasse presa a valores tradicionais e fosse incapaz de se reinventar. No entanto, observamos justamente o oposto. Sua trajetória não pode ser contada sem mencionar as constantes quebras de paradigmas e a capacidade de reagir frente a situações adversas. Oferecer o inesperado continuará a ser sua maior fortaleza.

**RODRIGO ESTEVAM**

O que melhor representa a tendência da Nintendo em inovar é sua capacidade de pensar fora da caixa. Jogos portáteis? Checado. Controles por toque? Checado. Sensores de movimento? Checado. Jogos casuais? Checado. A Big N busca fazer algo diferente para alcançar novos públicos.

**HUGO H. PEREIRA**

Nas palavras da raposa de *O Pequeno Príncipe*: "Tu te tornas eternamente responsável por aquilo que cativas". A Nintendo sempre correu atrás para garantir que recebêssemos as melhores e mais diferentes experiências possíveis e continuássemos a ser entusiastas dessa gigante japonesa.

**THOMAS SCHULZE**

Nada supera a magia nintendista. Difícil de explicar, mas fácil de sentir, dá as caras sempre que você se pega sorrindo com um novo recurso de jogabilidade, o carisma de um personagem ou a conquista de um desafio. Da Hanafuda aos polígonos de Mario, por 125 anos a Big N traz um pouquinho de alegria aos lares do mundo.

**YURI BOTTI**

Diversão, sem dúvida para mim, é a principal característica da Big N, criando produtos de qualidade sempre desejando o entretenimento dos fãs.

- 12 - *Advance Wars*, *Animal Crossing*
- 13 - *Aladdin*, *Bomberman*, *Banjo-Kazooie*
- 14 - *Brain Age*, *Bully: Scholarship Edition*, *Contra*
- 15 - *Castlevania*, *Chrono Trigger*
- 16 - *Conker's Bad Fur Day*
- 17 - *Donkey Kong*, *Donkey Konga*
- 18 - *Donkey Kong Country*
- 19 - *Dr. Mario*, *Duck Hunt*, *Dragon Quest*
- 20 - *DuckTales*, *Elite Beat Agents*, *EarthBound*
- 21 - *Eternal Darkness*, *Excitebike*, *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally*
- 22 - *Final Fantasy*
- 23 - *Final Fantasy Chrystal Chronicles*, *Final Fight*
- 24 - *Fire Emblem*, *Fire Emblem: Awakening*, *F-Zero GX*
- 25 - *Game & Watch Gallery*, *Golden Sun*, *GoldenEye 007*
- 26 - *Golf*, *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*, *Harvest Moon*
- 27 - *Hey You, Pikachu!*, *International Superstar Soccer*, *Just Dance 2*
- 28 - *Kid Icarus: Uprising*, *Killer Instinct*, *Kingdom Hearts: Chain of Memories*
- 29 - *Kirby Tilt 'n' Tumble*, *Kirby's Dream Land*, *Kirby's Toy Box*

- 30 - *Konami Wai Wai World*, *Lego Star Wars: The Complete Saga*, *Link: The Faces of Evil*
- 31 - *Luigi's Mansion*, *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Mario Clash*
- 32 - *Mario Kart 7*, *Mario Kart: Double Dash*, *Mario & Sonic at the Olympic Games*
- 38 - *Mario Paint*, *Mario Party*
- 39 - *Mario Teaches Typing*, *Mega Man Zero*, *Mario Vs. Donkey Kong*
- 40 - *Mega Man*
- 41 - *Mega Man X*, *Metal Gear*
- 42 - *Metroid*, *Metroid Prime*
- 43 - *Monster Hunter Tri*, *Mortal Kombat*, *New Super Mario Bros. 2*
- 44 - *Ninja Gaiden*, *Nintendogs*, *Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber*
- 45 - *Paper Mario*, *Perfect Dark*, *Phoenix Wright: Ace Attorney*
- 46 - *Pikmin*, *Pokémon Red*, *Blue*, *Green e Yellow*, *Professor Layton and the Curious Village*
- 47 - *PilotWings 64*, *Pokémon Stadium*, *Punch-Out!*
- 48 - *Radar Scope*, *Rayman Raving Rabbids*, *River City Ransom*, *Rock Band 2*
- 49 - *Resident Evil 4*, *Shin Megami Tensei*

- 50 - *Secret of Mana*, *Shovel Knight*, *Sonic Advance*
- 52 - *Sonic The Hedgehog 2*, *Splatoon*, *Star Fox*
- 53 - *Star Fox 64*, *Star Fox Adventures*, *Star Wars: Rogue Squadron*
- 54 - *Super Man 64*, *Super Mario 128*, *Super Mario 64*
- 55 - *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*, *Super Mario Galaxy*
- 56 - *Super Mario Bros. 3*
- 57 - *Super Mario Kart*, *Super Mario RPG*, *Super Mario Sunshine*
- 58 - *Super Mario World*, *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, *Super Metroid*
- 59 - *Super Smash Bros.*, *Super Street Fighter II Turbo*
- 60 - *Sweet Home*, *Taboo: The Sixth Sense*, *Tales of Phantasia*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*
- 62 - *Tetris*, *The Legend of Zelda*
- 63 - *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*
- 64 - *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, *Warriorware Inc. Mega Microgames*
- 65 - *Wave Race 64*, *Wii Fit*, *Wolfenstein 3D*
- 66 - *Wii Sports*, *World of Goo*, *Xenoblade Chronicles*





LEVANDO SORTE AOS CÉUS

Nintendo chegou aos 125 anos atravessando uma jornada marcada por reviravoltas

IGOR ANDRADE

Em 31 de maio de 2002, Hiroshi Yamauchi deixou a presidência da Nintendo. Passou o bastão para Satoru Iwata, que tinha feito um bom trabalho na mesma função na subsidiária HAL Laboratory e, na época, era diretor na área de planejamento corporativo da Big N.

Depois de comandá-la por cinco décadas, um dos homens mais prestigiados e ricos do Japão assumiu uma cadeira no conselho administrativo. Era o momento de abrir caminho para uma mudança nos rumos da companhia centenária. Aliás, o empresário soube desde cedo a lidar com isso.

DO TEMPO DO HANAFUDA

Entre 1930 e 1940 a empresa já não era mais uma pequena loja de fábrica na cidade de Quioto que havia pegado carona nos novos ares políticos na Terra do Sol Nascente. Depois de se fechar para o mundo

no período Edo ou Tokugawa (1603-1868), em uma tentativa de proteger a nação da influência da cultura ocidental, o Japão abriu as portas no período Meiji (1867-1912) para o comércio exterior e entrou em intensa industrialização.

Foi apostando na sorte que, Fusajiro Yamauchi, em 23 de setembro de 1889, iniciou as atividades da Nintendo. Primeiro foi o baralho Hanafuda, depois, em 1902, veio o baralho ocidental. Em 1920, seus produtos chegavam em todos os cantos do país. Notável.

Sekiryō Kaneda,

que assumiu o sobrenome da esposa ao se casar para que pudesse ser o segundo presidente da Nintendo, recebeu tal missão em 1929 e ficou marcado pela modernização, melhorando o processo de produção, construindo novas fábricas, além de iniciar as exportações.



Ainda assim, teve que conviver com dois duros golpes.

Seu genro e sucessor, Shikanojô Inaba - que também adotou o sobrenome Yamauchi -, abandonou esposa e filho, que viveu a infância sob a mentira de que o pai um dia voltaria para casa. Do outro lado, a Segunda Guerra Mundial arruinou a economia, mas deixou a Nintendo em pé, pois a organização foi recrutada pelo governo para confeccionar baralhos com poemas clássicos e mensagens nacionalistas para a população. De certa forma, o acordo permitiu que Hiroshi não fosse para o front, mas para a universidade.

RESISTENTE

Antes de tudo, o estudante era intranquilo e ostentador, e se manteve assim durante os primeiros anos na presidência da Big N. Em 1948 seu avô sofreu um enfarte, e, aos 66 anos, pediu ao neto que o substituísse, antes mesmo de terminar o curso de direito. O sim não veio de imediato, mas como ele era herdeiro de tudo...

Os 110 funcionários não gostaram da troca. Hiroshi, não era simpático ou conciliador. Sem olhar para os lados, partiu para uma reforma administrativa. Unificou divisões da Nintendo, antes dividida



em Marufuku e Yamauchi Nintendo, fez um grande empréstimo para a construir em Quioto um verdadeiro complexo industrial, onde até hoje fica a sede da empresa, encarou greves e mandou embora quem não concordasse com suas ideias.

Apesar do início traumático, seu talento começou a aflorar: investir em inovação de forma feroz. Acompanhando o progresso na indústria, partiu para a produção pioneira de cartas de plástico, o que fez com que comprasse uma bela briga com concorrentes. Foi até o fim, entrando até na justiça por questões

comerciais, mas conquistou de vez a liderança de mercado. Aquilo foi um convite para dominar o mundo.

O sonho, no entanto, murchou rapidamente. Em 1956 ele viajou para os Estados Unidos para ficar por dentro das novidades. Lá ele conheceu a US Playing Card, então a maior empresa do setor no planeta, e aí veio o questionamento. Não havia vantagem em gastar suas energias para ultrapassá-la. Para crescer mesmo era mais indicado expandir para outros ramos. A reviravolta, no entanto, caberia aos tradicionais baralhos.



CARTEADO

Ao reatar com o Ocidente, o imperador tomou uma pequena, mas importante decisão. Proibidos na era Tokugawa, jogos de cartas

estavam livres novamente. Durante esse tempo o Hanafuda tentou suprir a ausência. Introduzido na ilha pelos europeus, principalmente os portugueses, a versão original perdeu seus naipes, letras e números, que

foram trocados por flores, animais, personagens históricos e outras figuras. Fusajiro Yamauchi sabia bem disso. Artesão, ilustrou durante anos as 48 cartas do baralho nipônico em uma fábrica até abrir a sua.



MUNDO ENCANTADO

Em 1959 Yamauchi adquiriu, numa enorme façanha, os direitos de exploração de imagem do universo da Disney em seus produtos. Como era esperado, colocou nas lojas desde baralhos comuns a kits com jogos de cartas acompanhados por livretos de Mickey, Peter Pan, Bambi e por aí vai.

Era a hora e o momento certo. A televisão se popularizava nos lares nipônicos, e era por ela que as crianças conheceram melhor quem era o tal camundongo carismático. Aliás, a Nintendo patrocinou o programa de TV que exibia animações da Disney por lá. Deu-se então o fenômeno, atingindo a venda de 1,5 milhão de baralhos no final de 1961. O sucesso permitiu que a empresa, além de mecanizar quase que inteiramente suas linhas de montagem e adquirisse direitos de imagens de outros ícones das culturas pop americana e nipônica, abrisse o capital, entrando para as bolsas de valores de Osaka e Quioto.

Tudo ia bem no Japão pós-guerra, tanto que Tóquio foi escolhida para sediar os Jogos Olímpicos em 1964. Mas naquele ano a Nintendo viu o interesse dos pequenos por seus produtos cair ladeira abaixo, algo

que até hoje eles não sabem explicar. Com a crise veio a necessidade de diversificar.

Era vital comercializar itens de primeira necessidade. Foi assim que a empresa fez parcerias para concorrer com os macarrões instantâneos. Na sociedade, a Big N entrou com seus heróis licenciados, e foi aí que surgiram a sopa de Popeye e o arroz feito em minutos da Disney. Era para atirar para todos os lados? Então o presidente investiu em motéis (isso mesmo, o Love Hotel!) e numa frota de táxi, criando a Daiya, que teve 40 viaturas, vendida com poucos meses de vida. Yamauchi não concordava com as questões trabalhistas do sindicato da área.

Desistindo dos negócios extravagantes, a empresa criou a linha Nippon Game e voltou os esforços para uma nova audiência: os adolescentes e jovens adultos, com releituras de jogos de tabuleiro e casuais tipicamente japoneses ou famosos em outros países, como o Rabbit Coaster e Twister. Parte de alguns produtos chegou a ser exportada.

PEQUENA MÃOZINHA

Um brinquedo se torna símbolo da empresa em 1966. A Ultra Hand,

um projeto pessoal de Gunpei Yokoi, então engenheiro elétrico responsável pela manutenção da linha de montagem da Nintendo, acaba nas mãos de Yamauchi. A mão biônica vende 1,2 milhão de unidades, o que deixou acionistas e crianças bem sorridentes. A sorte retorna e chama a atenção para a questão do talento interno, que deveria ser mais bem aproveitado. Foi então que abriram um departamento para pesquisas e desenvolvimento, que ficou com o inventor.

Fazer jogos e brinquedos de forma criativa e aproveitando a tecnologia da época foi importante para colocar a empresa na vanguarda. Daí vieram produtos acionados por feixes de luz.,



GAROTO PRODÍGIO

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 Unidos. 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.





16

© 2014 Nintendo. © SEGA. Wii U is a trademark of Nintendo.

SEGA®

Developed by PLATINUMGAMES INC.

DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac

livraria cultura

Walmart.com

A DIFÍCIL DECISÃO...

ENTENDA COMO DEFINIMOS OS 125 JOGOS DESSE GUIA

Não há nada pior na vida do que fazer escolhas. Em qualquer situação temos que pesar os pontos positivos e negativos na hora de dar preferência a algo em detrimento de outro.

Isso parece discurso de político, mas antes que você venha com tochas, pedras e paus até a redação para brigar conosco porque deixamos seu jogo preferido de fora, ou antes que você abra o berreiro nas redes sociais, fazendo chacota atrás de chacota no Facebook ou vídeos ferozes no YouTube, aqui vai uma explicação providencial. Relaxe e vamos lá!

A ideia do projeto é homenagear o 125º aniversário da Nintendo por meio de games que deram as caras nos seus consoles, seja em cartucho, disquete, disco ou em formato digital. Ou seja, não ignoramos até mesmo o que está à disposição no Virtual Console.

É claro que não é somente a empresa de Quioto e suas subsidiárias (Pokémon Company, HAL Laboratory, Monolith) que merecem os louros. Por isso aqui estão títulos de Capcom, Konami, Ubisoft, Warner, Atlus, EA, Level-5, Square Enix, Bandai Namco, Koei Tecmo e Disney, entre outras, e nomes menos conhecidos, como produtoras indie.

Todo e qualquer game publicado nas próximas páginas tem uma história para contar. Em alguns casos ele foi responsável por mudar não só o mercado, mas toda a concepção de entretenimento eletrônico. Em outros exemplos, o título levantou uma discussão importante ou quebrou um paradigma. Por fim, pode ter alguma relação importante com os rumos da Nintendo (leia-se concorrência da Sega).

No final, temos um panorama englobando os mais diferentes temas. E aqui está um ponto relevante. Diversos jogos poderiam entrar na lista. Contudo, evitamos que títulos semelhantes ou que tivessem a mesma importância no que se refere à questão abordada se encontrassem nesse especial. Pelo menos tentamos.

Quando começamos o projeto, apenas uma coisa era certa: não faríamos um ranking de melhores, mais vendidos ou títulos imprescindíveis. Tanto que eles foram arranjados em ordem alfabética. A diferença fica por conta do destaque que queríamos dar para cada um, preferencialmente para os third party, já que *Mario*, *Zelda* e companhia têm um espaço considerável em outras edições da **Nintendo Collection**.

Com isso, cada colaborador preparou uma lista com sugestões, apresentando os mais devidos argumentos. Bate-mos e cruzamos os nomes até chegar aos escolhidos.

Só por curiosidade, entre as indicações estavam *Ghosts'n'Goblins*, *Sunset Riders*, *Shadow Man*, *Ice Climber*, *Wii Music* e até *Bayonetta 2*. É uma pena que eles não estejam na relação final, mas é questão de tempo.

Se agora usamos 125 títulos para celebrar os 125 anos de criação da Big N, logo a empresa fará 130, abrindo mais umas vaguinhas!



ADVANCE WARS

Desde os primórdios que RPGs e jogos táticos estão associados à magia, à Idade Média, a guerreiros e magos digladiando pela honra. É por esse motivo que a série *Wars* surpreende desde a era dos 8-bit, colocando o jogador diante de um game de estratégia no qual se manipulam tropas em um conflito em tempos modernos. Soldados, tanques, um arsenal bélico de peso. É diferente de qualquer outro representante do gênero.

Além disso, há toda uma polêmica que pairou ao redor do título original, que tinha ataques terroristas na trama. Foi lançado em 10 de setembro de 2001, e o atentado às Torres Gêmeas aconteceu no dia seguinte. Esse motivo levou ao atraso na chegada às lojas em outros países. Essa infeliz coincidência acabou gerando um estigma para a série que prejudicou muito suas vendas. Ainda assim, ela perdurou por anos, chegando a tempos áureos no Nintendo DS com um ótimo uso das duas telas.

Até hoje, *Advance Wars* é considerada uma das melhores franquias da Big

N, mesmo com o ofuscamento causado por monstrinhos de bolso, encanadores viciados em cogumelos e heróis que vestem verde.

Seu legado ainda rendeu um sucessor espiritual, *Code Name: S.T.E.A.M.*, para Nintendo 3DS, que mistura elementos de RPG, tiro em terceira pessoa e combates divididos em turnos em um cenário steampunk das guerras modernas. **(Fellipe Camarossi)**

Lançamento: 2001 (EUA)
Console: Game Boy Advance
Produtora: Nintendo



ANIMAL CROSSING

Tente o quanto quiser e você não encontrará qual é o ponto mais importante do jogo. Criação de personagens, a premissa de viver uma vida virtual, minigames, colecionar coisas, mobiliar sua casa... Tudo isso ajudou a construir o que define *Animal Crossing*, mas nada é revolucionário.

O simulador conseguiu penetrar as barreiras do preconceito e foi um sucesso fora do Japão como nenhum jogo até então que carregasse tamanho estigma. A Nintendo volta e meia é acusada de fazer games "para crianças", mas as origens de franquias como *Mario* estão enraizadas em títulos que não tinham muito (ou nada) de infantis - sombrios e repletos de perigos para o jogador -, e que foram absorvidos pelos mercados americano e

européu com relativa facilidade. AC não. Já nasceu alegre, colorido e com jeitão de "coisa de guri".

Tinha tudo para dar errado nas Américas, mas foi um sucesso. Grandes e pequenos nintendistas amaram do mesmo jeito. A Big N e a indústria dos games talvez não tivessem a mesma facilidade

ao atingir o público casual nos anos seguintes se, entre outras coisas, *Animal Crossing* não houvesse "preparado o terreno". **(Rafael Peccioli Moreno)**

Lançamento: 2002 (EUA)
Console: GameCube
Produtora: Nintendo



ALADDIN

Game baseado em filme dificilmente tem o merecido respeito. Contudo, nos anos 1990, quando a Disney atingiu um de seus melhores auges na animação, nossos desejos foram atendidos com clássicos atrás de clássicos. *Aladdin* é um caso curioso, pois a versão para SNES ficou com a Capcom, que produzia na ocasião os jogos da empresa de Mickey para consoles Nintendo. A de Mega Drive ficou com a Virgin, já que a Sega tinha um acordo semelhante com a Disney. A aventura no SNES é considerada mais simples - Aladdin não conta com espadas e maçãs para atacar ou conteúdo extra feito pela equipe do longa-metragem. Ainda assim, ambas desafiaram os jogadores que resolveram explorar Agrabah.

(Igor Andrade)

Lançamento: 1993 (JP, EUA)

Console: SNES

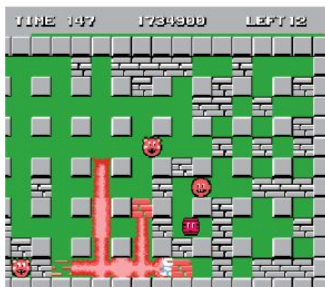
Produtora: Capcom



BOMBERMAN

O homem-bomba fez um sucesso explosivo no NES. Com uma jogabilidade extremamente simples e doses de raciocínio rápido como rastro de pólvora, *Bombberman* se destacou pelo divertidíssimo modo multiplayer. Afinal, qual jogador não acabou se matando ao soltar a bomba no lugar errado? A franquia atraiu gente de todas as idades para estourar tijolos, em busca de power-ups, e detonar os rivais nas arenas e labirintos.

Conforme as gerações de console evoluíram, o sucesso da mascote da Hudson foi declinando. O herói teve jogos lançados para N64 e Wii que, apesar de entreter, não foram um estouro como os primeiros. (Alveni Lisboa)



Lançamento: 1985 (JP)

Console: NES

Produtora: Hudson

BANJO-KAZOOIE

Um dos grandes títulos da Rare, e até hoje lembrado com carinho por qualquer fã de games, *Banjo-Kazooie* mudou tudo o que se conhecia sobre aventuras em 3D na época do Nintendo 64. Incrivelmente, quase todos os personagens eram carismáticos, com personalidades únicas e, muitas vezes, bem engraçadas. Cada um com seu jeitinho, eles tornavam a história ainda mais cativante e eram fáceis de se relacionar.

Já a jornada era extensa, com diversos cenários para explorar. Se em uma hora estávamos no deserto, na outra poderíamos estar em uma linda praia ou em um esgoto nojento. Fora isso, não tinha como ignorar as centenas de colecionáveis em cada fase. Eles eram um desafio à parte, e certamente era um dos motivos que levava o jogador a fuçar cada cantinho do game.

A trilha sonora era um primor, e tornava a aventura ainda mais divertida, mas não podíamos esperar menos de um game cujos protagonistas têm nomes inspirados em instrumentos musicais. Aposto que o tema da tela de abertura ainda permanece vivo na memória de muita gente.

Com a qualidade inigualável que a Rare sempre colocava em seus jogos e todos esses elementos que citamos, nem tinha como *Banjo-Kazooie* não virar um clássico instantâneo. (Luciana Anselmo)



Lançamento: 1998 (EUA)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



CONTRA

O clássico de ação não deixou seu legado apenas por sua dificuldade brutal, jogatina cooperativa e popularização do Konami Code, mas também por levantar questões interessantes sobre violência. A legislação alemã fez com que o jogo sofresse algumas adaptações em seu lançamento europeu. Com o nome alterado para *Probotector*, por lá os soldados viraram robôs que só atiravam em outras máquinas e alienígenas. Nada de humanos. Só o fato de ser a franquia mais anos 1980 que se conhece, *Contra* é um queridinho da redação. Vai dizer que você não se amarra em ter clones de Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger nele? Hasta la vista, baby! **(Thomas Schulze)**



Lançamento: 1987 (EUA)

Console: NES

Produtora: Konami

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

"Situações ditadas pela violência, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos, nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público em geral". Assim *Bully* foi descrito pela nota de imprensa do Ministério Público do Rio Grande do Sul que divulgou a proibição da venda do título da Rockstar, após uma ação coletiva, no país. A liminar também incluiu a versão *Scholarship Edition*, para Wii. De fato, o game apresenta a nada mole vida de Jimmy Hopkins, garoto de 15 anos que encara valentões e quaisquer desaforos no colégio Bullworth. Esse é um dos raros títulos banidos para um console da Big N. **(Igor Andrade)**



Lançamento: 2008 (EUA)

Console: Wii

Produtora: Rockstar Games

BRAIN AGE

A Nintendo inova e revoluciona, isso todos sabemos. Porém, quando temos exemplos tão fortes de que tudo pode mudar com um simples título, aí temos que aplaudir de pé.

Com *Brain Age*, descobrimos que games não são simples diversão, mas podem servir para verdadeiramente ensinar. Sua ideia, um projeto do neurocientista Ryuta Kawashima, era oferecer ao jogador a oportunidade de gastar apenas 15 minutos por dia e, assim, exercitar o cérebro com muita eficácia. Para tanto, tinha desde sudoku a jogos de cálculo e de leitura, enfatizando exercícios de reflexos de pensamento.

Desta forma, um novo público entrou em nosso universo. Foram pessoas comuns, principalmente os mais maduros. Quem aí não achou o máximo quando viu seu pai ou sua avó segurando o Nintendo DS como se fosse um livro em uma tarde de domingo?

A revolução não focou apenas na criação de uma nova audiência, mas também liderou a campanha do uso dos videogames como terapia médica, virando base de estudos, por exemplo, da prevenção da doença de Alzheimer e casos de demência. Explorar o lado benéfico de certos games para a nossa saúde foi uma jogada inteligente que até hoje traz frutos. **(Ricardo Syozi)**

Lançamento: 2005 (JP)

Console: Nintendo DS

Produtora: Nintendo

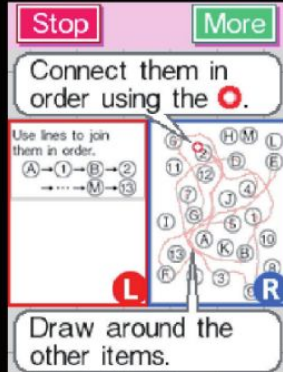
Sudoku

If you fulfill all **three conditions** and fill in all spaces, then you have succeeded!



Connect Maze

Please **draw a line** between the letters as quickly as possible.



CASTLEVANIA

Games de exploração são os que mais possuem o chamado fator replay. Isto é, que estimulam o jogador a continuar se aventurando mesmo após a conclusão da campanha principal. Isso renderá mais curiosidades sobre a trama e, muitas vezes, um final diferente. Enquanto isso é praticamente senso comum hoje em dia, nos anos 1980 não era bem assim. Então, nasceu *Castlevania*.

A série não ganhou fama somente por mostrar o ponto de vista de um caçador de vampiros em sua missão para dar cabo a Drácula, mas por levar os jogos de aventura em plataforma para um novo nível. Com mapas enormes, apresentava áreas que só eram acessadas depois de conquistar determinados poderes, forçando a ida e a volta nas muitas regiões do castelo

para conseguir a pontuação máxima. Aliás, você achava que esse negócio de completar 100% de um jogo era novidade? Desde essa época temos recompensas ao fazê-lo!

Castlevania foi fundamental para que a indústria aprendesse a fazer um título que te mantivesse entretido por um longo período e te fizesse voltar para velhos territórios sem se sentir entediado. A

cada nova visita havia uma nova paisagem, uma nova emoção. Essa jogabilidade, que ficou conhecida como *Metroidvania*, apareceu no NES e, até hoje, é uma das mais aclamadas por jogadores de todas gerações. **(Fellipe Camarossi)**

Lançamento: 1987 (EUA)

Console: NES

Produtora: Konami



CHRONO TRIGGER

Um grande sonho da humanidade é viajar no tempo. Imagine a oportunidade de voltar ao passado e consertar seus erros? Só não se esqueça que tudo que você fez ontem terá consequências enormes amanhã. Esse é um dos ensinamentos de *Chrono Trigger*, um dos maiores RPGs de todos os tempos. Claro, o que mais esperar de um jogo feito por Hironobu Sakaguchi e Nobuo Uematsu, produtor e compositor de *Final Fantasy*, respectivamente, e Yuji Horii, diretor de *Dragon Quest*, e Akira Toriyama, criador de *Dragon Ball*?

Essa joia rara pertence à biblioteca do SNES, e trazia uma jogabilidade mais dinâmica que a maioria dos RPGs da época. Os personagens podiam agir quando suas respectivas barras de ação estavam completas. Misture esse dinamismo com uma trama complexa e terá uma obra-prima, que inspirou muitos games décadas depois. Além disso, foi um dos primeiros

títulos a ter 12 finais, que variavam de acordo com suas decisões. Foi algo justo, levando em conta as viagens temporais.

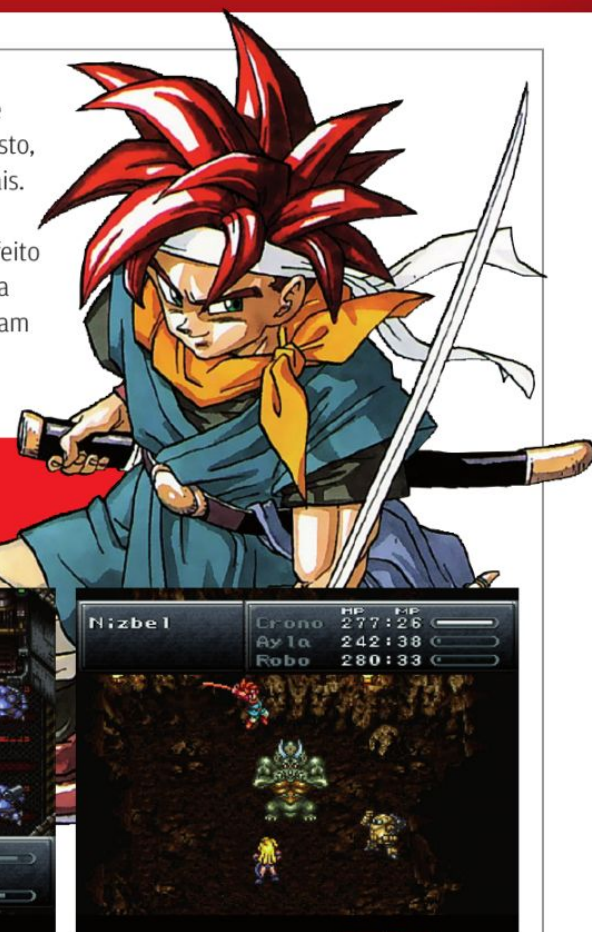
A união de grandes mentes com o único propósito de fazer um jogo perfeito teve o sucesso esperado, e uma marca foi deixada na vida de todos que tiveram contato com a saga de Crono.

(Fellipe Camarossi)

Lançamento: 1995 (JP, EUA)

Console: SNES

Produtora: SquareSoft



CONKER'S BAD FUR DAY

No início do desenvolvimento, *Conker's Bad Fur Day* era mais um jogo típico do estilo Nintendo: multicolorido, carismático e voltado para a família. Porém, para não se tornar um "mais do mesmo", a Rare transformou completamente tudo. Chegou ao Nintendo 64 com a classificação norte-americana Mature, ou seja, indicado apenas para maiores de 17 anos.

Com inspirações em *South Park*, estava repleto de humor negro, temas adultos, linguagem pesada e fazia várias paródias e referências a filmes. O protagonista,

um esquilo antes do bem que agora era alcoólatra, tinha ações nada comuns para atacar inimigos: atirar facas, urinar e vomitar! A loucura não era apenas uma qualidade de Conker, mas também dos outros personagens. Havia um espantalho cachaceiro, rato que soltava gases e até um chefe feito de fezes, com dentes de milho e que cantarolava ópera. A única forma de acabar com ele era arremessando papel higiênico!

Entretanto, não era só pela aura adulta e estranhamente insana que *Conker's Bad*

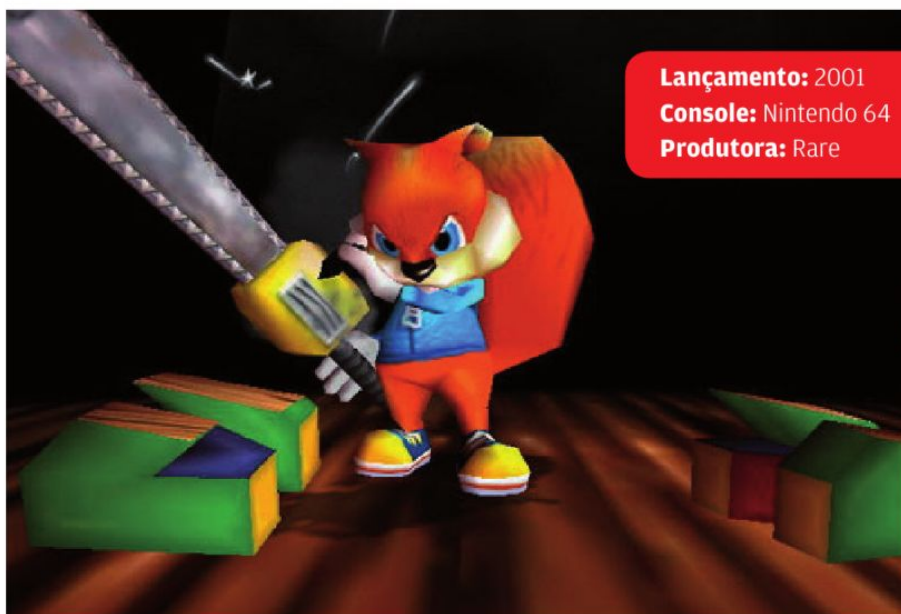
Fur Day se destacou, mas também porque era tecnicamente impecável. Por ser um dos últimos lançamentos do console 64-bit, apresentava um dos mais belos gráficos já vistos, além de ser competente e completamente dublado por atores, algo raro na trajetória do console.

Se por um lado foi bastante aclamado pela crítica, por outro causou muitas controvérsias quando foi lançado, principalmente nas próprias divisões da Nintendo. A Nintendo of Europe se recusou a publicá-lo, e a THQ acabou sendo a responsável pela distribuição por lá. Até mesmo a Nintendo of America não quis dar o merecido destaque.

Foi tudo tão polêmico que algumas lojas se recusaram a vendê-lo por ser impróprio para crianças, e propagandas do jogo só apareciam à noite nos canais de televisão e na revista *Playboy*.

Logo a Big N, conhecida por censurar conteúdos impróprios nas décadas de 1980 e 1990, permitiu que sua parceira produzisse um game tão atípico para um de seus sistemas. Por ser incomum e único, é um marco às avessas.

(Alex Sandro de Mattos)



Lançamento: 2001
Console: Nintendo 64
Produtora: Rare



DONKEY KONG

A chegada da Nintendo aos Estados Unidos foi dramática. Era difícil contar com o apoio de donos de fliperamas e seus arcades não davam lucro. Minoru Arakawa, primeiro presidente da NoA, fez então um pedido de misericórdia para seu sogro. O dono da Big N, Hiroshi Yamauchi, atendeu, pedindo que a empresa fizesse um game mais ocidental. Como os principais desenvolvedores estavam envolvidos em outros projetos, a missão ficou com o novato Shigeru Miyamoto.

Inspirado em *Popeye*, personagem licenciado da Big N, em King Kong e no mito do mocinho que salva a donzela do perigo, o designer fez uma revolução. *Donkey Kong* é o gorilão de Jumpman que se revolta e rapta Lady (que viraria Pauline). A cena de abertura é a primeira CG da história. O título foi um arraso de popularidade, além de ser a gênese de Mario.

Ainda assim, agradeça a Universal por processar a Nintendo pelo "uso indevido" da imagem de King Kong. O caso foi arquivado, pois o estúdio não sabia que o gorilão era de domínio público. Ainda assim, a polêmica deu a mídia necessária para colocar de vez a Nintendo entre as grandes do entretenimento na Terra do Tio Sam. **(Igor Andrade)**

Lançamento: 1981 (EUA, JP)

Console: Arcade

Produtora: Nintendo



DONKEY KONGA

Em 2001, a Namco criou uma série de jogos de ritmo chamado *Taiko No Tatsujin*, que rapidamente se tornou febre no Japão. Enquanto isso, o resto do mundo começou a receber games musicais que faziam uso de acessórios de plástico, como guitarras, por exemplo. A partir de então, esses periféricos se tornaram cada vez mais populares.

Ao observar esse cenário, em meados de 2005 a Nintendo fechou uma parceria com a Namco para aproveitar o barulho que esses títulos rítmicos estavam fazendo, e então ocidentalizar a popular franquia *Taiko*.

Nasceu então *Donkey Konga*, na qual o gorilão e sua turma entravam na dança através dos movimentos do jogador, que tinha que acertar o tempo exato das notas musicais a serem tocadas. O jogo vinha acompanhado por bongôs de plástico, um dos itens mais peculiares já lançados até hoje. A série teve duas continuações, com listas de músicas diferentes, algumas pequenas mudanças e minigames novos.

Quando o GameCube já estava quase se despedindo das prateleiras, surgiu *Donkey Kong: Jungle Beat*, uma das melhores aventuras do DK, relançada inclusive para o Wii, que explorava ao máximo o curioso periférico musical, mas que pouquíssimos jogadores tiveram a oportunidade de experimentar. **(Juno Cecílio)**

DONKEY KONG COUNTRY

A Rare recebeu uma grande missão da Nintendo em 1993: trazer Donkey Kong de volta em uma aventura para o Super Nintendo. O símio engravatado estava há quase uma década sem estrelar um jogo próprio e, mesmo sem a participação direta de Shigeru Miyamoto no desenvolvimento, a talentosa parceira cumpriu com o esperado.



Foi criada uma nova ambientação e personagens. A idealização de Diddy Kong, por exemplo, surgiu como uma alternativa para permitir que o jogador tivesse uma vida extra após sofrer dano. Os Kremlings, inimigos crocodilos, seriam utilizados em outro game, mas acabaram no universo de *Country*.

O jogo do gorilão no SNES encantou por causa de seu visual. A Rare utilizou a tecnologia ACM (Advantage Computer Modeling), criando gráficos 3D pré-renderezados, um feito surpreendente e inédito em um videogame na época. Além disso, também foi aplicada uma técnica de compressão que enriquecia os detalhes das animações dos personagens. *Donkey Kong Country* foi um dos jogos com os visuais mais incríveis da era 16-bit.

O uso das diferentes habilidades de Donkey Kong e Diddy Kong tornava as fases extremamente agradáveis. Para quebrar a monotonia dos estágios, foram inseridos diferentes animais, como Rambi e Squawks, com características únicas que serviam de montaria e ajudavam os macacos a encontrar segredos, assim como fases em carrinhos de mina. Não era apenas o level design que desafiava, já que havia colecionáveis e bônus escondidos pelos cantos, favorecendo o fator exploração.

A produtora também investiu em uma trilha sonora poderosa para *Donkey Kong*

Country. Pode-se dizer que as músicas compostas por David Wise são as melhores de um jogo do sistema. Foi impressionante ver canções com uma qualidade tão impecável.

DKC não marcou apenas o renascimento do querido gorilão e a criação de uma série inovadora e cativante, mas também o início de uma memorável relação entre a Rare e a Nintendo, que renderia bons frutos e jogos inesquecíveis durante a década de 1990. **(Alex Sandro de Mattos)**

Lançamento: 1994 (EUA)

Console: SNES

Produtora: Nintendo



DRAGON QUEST

Exploração de ambientes amplos, distinção entre áreas perigosas ou não, histórias intrincadas, reviravoltas, progressão por experiência e a importância de batalhar para evoluir seus personagens. Os conceitos já existiam antes de 1986, mas *Dragon Quest* foi o primeiro jogo a realmente amarrar tantos elementos em uma aventura coesa e emocionante.

O título fez história ao criar um modelo para todo um gênero que, até então, era experimental e quase insipiente. O mundo "aberto" dava ao jogador o poder de escrever sua história ao seu ritmo, colhendo os frutos de seu sucesso e as consequências de decisões apressadas (geralmente, a de não evoluir seu personagem o bastante). A série é idolatrada no Japão, e *Final Fantasy*, que surgiu um ano depois, bebeu dessa fonte em alguns aspectos.

É notável o quanto a narrativa se tornou importante para os games de modo geral após *Dragon Quest*. A visão superior se tornou um símbolo dos RPGs por um bom tempo por conta dele. *DQ* tirou o foco dos desenvolvedores de videogames de um RPG de mesa, *Dungeons & Dragons*, e criou um modelo no próprio mundo virtual. É a base dos RPGs eletrônicos e um divisor de águas para a indústria com suas vendas, narrativa e estilo de jogo. (Rafael Peccioli Moreno)

Lançamento: 1986 (JP)
Console: NES
Produtora: Enix/Nintendo



DR. MARIO

Quando *Dr. Mario* foi lançado, o encanador já encantava os donos do NES. No entanto, quem poderia imaginar que um desprezível puzzle do bigodudo conquistaria tanta gente? O objetivo era destruir os vírus ao combinar suas cores com as das cápsulas dos remédios, que eram giradas e controladas pelo jogador.

Similar a *Tetris*, a mecânica diferenciada e o carisma do mascote da Big N fizeram com que o "doutor" ganhasse versões para SNES, N64, GBA, Nintendo DS e Wii. Recentemente, Luigi também virou médico em um título lançado para Wii U. (Alveni Lisboa)



Lançamento: 1990 (JP, EUA)
Console: NES
Produtora: Nintendo

DUCK HUNT

Sem contar o insano cachorro que dava risadas de seus erros, *Duck Hunt* foi um grande passo na vida da Nintendo a longo prazo. Ele era o principal título a usar a Nes Zapper, pistola de luz do Nintendinho, para dar ao jogador a sensação de estar atirando de verdade na tela da TV, acertando então patos ou pombos de argila. Com isso, a ideia de imergir cada vez mais o jogador em seus títulos fez com que nos anos seguintes a Big N ousasse mais e mais até chegar ao apaixonante Wii. Algo simples como atirar em pássaros fez com que toda uma indústria fosse transformada, o que não é pouco. (Ricardo Syozi)



Lançamento: 1984 (JP)
Console: NES
Produtora: Nintendo

EARTHBOUND

Tudo em *EarthBound* é grandioso. Desde sua embalagem, que nas Américas trazia de brinde um detonado caprichado, até a paixão dos fãs, que ainda lotam a caixa de e-mails da Big N pedindo a localização dos outros títulos da série.

Concebido por Shigesato Itoi, um dos maiores talentos que já passaram pelo reino nintendista, o game é fruto de todo o conhecimento acumulado pelo genial escritor, músico e designer, que encheu a obra com referências aos Beatles, Monty Python e à cultura pop dos quatro cantos do planeta! Essa bagagem permitiu que Itoi desse um tom único ao RPG. Como a aventura se passa nos dias de hoje, espadas deram lugar a tacos de beisebol como armas, e poções de HP viraram deliciosos sandubás! Humm...

Conforme esbarramos com o Kraken, o monstro do Lago Ness, cultos religiosos, conspirações alienígenas e cidades cheias de mistérios, é impossível não ficar tão deslumbrado quanto os heróis mirins, sorrindo como uma criança a cada novidade.

Se nada disso te convenceu, que tal confiar em Shigeru Miyamoto? O mestre confessou que *EarthBound* é um de seus jogos favoritos, além de ser o primeiro RPG que zerou. Existe elogio maior que esse? **(Thomas Schulze)**

Lançamento: 1994 (JP)

Console: SNES

Produtora: Nintendo



DUCKTALES

Símbolo máximo da frutífera parceria entre Capcom e Nintendo no reinado de ouro do NES, *DuckTales* tem mérito histórico duplo. Primeiro, por ser um dos marcos evangelizadores dos jogos de plataforma de alta qualidade no console. Segundo, por fazer parte de um grupo de títulos incríveis vindos do licenciamento da Disney. Além da jogabilidade marcante e do alto nível de desafio, ainda explorava ao máximo o lado sonoro do aparelho, brindando o jogador com algumas das trilhas mais marcantes de todos os tempos. A famosa faixa *The Moon*, que dá vida à fase da lua, até hoje é celebrada como uma das músicas mais inesquecíveis da era 8-bit. **(Renato Almeida)**



Lançamento: 1989 (EUA)

Console: NES

Produtora: Capcom

ELITE BEAT AGENTS

Se hoje os jogos de ritmo são populares no Ocidente, devemos agradecer ao intrépido *Elite Beat Agents*. Enquanto as engraçadas histórias se passam na tela superior, o jogador precisa acompanhar a música usando a Stylus para tocar em diversos pontos na tela. Versões modificadas de clássicos de rock e pop internacional embalararam os desafios.



Apesar das fracas vendas, o jogo conquistou a crítica especializada e abriu caminho para um novo estilo. O próprio Nintendo DS, o Wii e o Nintendo 3DS receberam uma avalanche de títulos similares, mas os agentes doidões se firmaram como um dos melhores representantes do portátil. **(Alveni Lisboa)**

Lançamento: 2006 (EUA)

Console: Nintendo DS

Produtora: Nintendo

EXCITEBIKE

Apesar de contar com um hardware muito limitado, o NES foi lar de muitos jogos de qualidade e sucesso, incluindo *Excitebike*, um dos símbolos daquela era que depois virou uma franquia de respeito.

O título trazia disputas de motocicletas em pistas repletas de rampas e desafios, nas quais os jogadores deviam correr contra o tempo – e, em alguns casos, contra seus oponentes –, para se qualificar para o torneio Excitebike.

Além de seu gameplay que prezava pela exatidão de seus movimentos, o jogo contava com um modo no qual era possível criar suas próprias pistas de corridas! Coisa rara nos tempos do bom e velho Nintendinho! **(Rodrigo Estevam)**



Lançamento: 1984 (JP)
Console: NES
Produtora: Nintendo

FAMICOM GRAND PRIX II: 3D HOT RALLY

Há sonhos que vêm e vão, e há décadas a Nintendo flerta com jogos com efeitos em 3D. Usando Mario e Luigi como garotos-propaganda, *3D Hot Rally* era para ser mais um representante da linha de corrida da Big N, no qual se pilotava por três circuitos, com três carros à disposição, à procura da volta mais rápida. Além do Disk Fax, que enviava seus resultados para a companhia, a novidade ficou por conta do Famicom 3D System, que emulava imagens em duplicidade, gerando o efeito tridimensional. O acessório ficou restrito a oito títulos e o jogo nunca deixou o Japão, apesar de Easter Eggs aparecerem na franquia *Mario Kart*. **(Igor Andrade)**



Lançamento: 1988 (JP)
Console: Famicom Disk System
Produtora: Nintendo

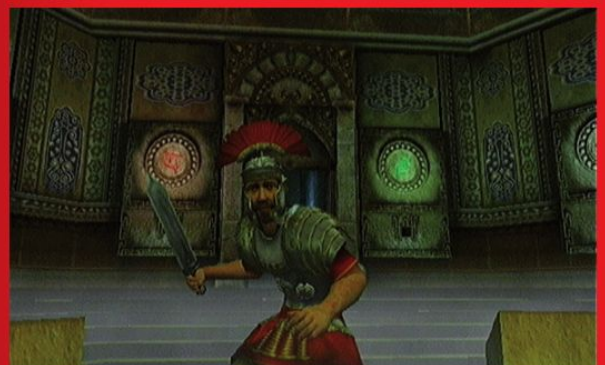
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Mais que um jogo de mistério ou um simples Survival Horror, *Eternal Darkness* surgiu como um dos projetos mais misteriosos do GameCube. Nem todo mundo sabia do que se tratava, poucos haviam ouvido falar sobre sua desenvolvedora, a canadense Silicon Knights, mas todos concordaram em uma coisa, assim que foi lançado: era um dos melhores títulos de terror da história.

Você começa a jornada na pele de Alexandra Roivas, que tenta solucionar a morte de seu avô. Ao longo do conto passamos pelas vidas de inúmeros indivíduos através das eras, todos vivendo seus próprios dramas que se conectam a uma presença obscura mais velha que a própria humanidade. Cada personagem tinha sua própria jogabilidade, mas não foi isso que roubou a cena.

A aparição do sistema de sanidade literalmente chocou os gamers, exteriorizando alguns dos nossos maiores medos. Uma brincadeira saudável, mas que levava a imersão ao extremo, fazendo com que as pessoas que acompanhavam a trama literalmente acreditassem que estavam loucas quando a tela da TV apagava, o jogo parecia reiniciar sozinho ou mesmo seu personagem sumia da tela. Singular até os dias de hoje, é prova absoluta das maravilhas que só um game pode proporcionar. **(Rodrigo Brasiliense)**

Lançamento: 2002 (EUA)
Console: GameCube
Produtora: Nintendo



FINAL FANTASY

Era uma vez uma empresa que passava por grandes dificuldades financeiras. Isso é justificável, pois a década de 1980 foi bem cruel para as desenvolvedoras de jogos, com um mercado emergente e uma competição fortíssima, além das inúmeras limitações técnicas. Eles tinham recursos para elaborar um último game, e nele depositariam toda sua esperança. Essa companhia se chamava Square, e essa aventura seria sua fantasia final.

A Nintendo abraçou a aposta definitiva da produtora, lançando para NES o intitulado *Final Fantasy*, RPG que prometia ser diferente de qualquer outro já criado. O criador, Hironobu Sakaguchi, nunca foi bom em fazer jogos de ação como os muitos games de tiro contra aliens e aventuras em plataforma, mas

era um excelente contador de histórias. Essa é a premissa que trouxe a mística e envolvente narrativa que marcaria para sempre a indústria.

O sucesso foi total e a produtora foi salva. A franquia que nasceu e cresceu na Nintendo rendeu técnicas que tornavam os jogos únicos, como o Active Time Battle, inaugurado em *Final Fantasy IV*, de SNES, no qual os personagens podiam atuar quando suas barras de ação estivessem completas. Isso mesclava a emoção de jogos de ação com a tática dos RPGs, e deu tão certo que a série até hoje recorre a essa jogabilidade.

E isso sem falar dos spin-offs! Enquanto os títulos da franquia principal podem ter se distanciado de sua casa, o filho pródigo não consegue se manter longe, e continua sempre nos portáteis e

consoles de mesa da Big N por meio dos games alternativos.

Hoje a saga tem tanta força que pode se dar ao luxo de se aventurar por novos territórios e novos estilos de games. Ação, cooperação, musicais, jogos de cartas... Basta colocar *Final Fantasy* no nome e a chance do produto ser ótimo é alta.

O movimento dos RPGs só ganhou força graças à intervenção da Square. Foi depois de sua chegada que outras empresas tiveram a audácia de inovar e tentar abocanhar esse mercado de gamers estratégicos. Contudo, é só ver como a história se seguiu: ano após ano, geração após geração, a franquia iniciada no modesto Famicom em 1987 sempre está presente com um jogo inédito, com uma fama que perdura por mais de 25 anos de estrada e muita luta. **(Fellipe Camarossi)**



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Quem terminou um namoro sabe que, não importa quantas brigas e discussões marquem a separação, às vezes o sentimento continua. Com a Nintendo e a Square foi mais ou menos assim. Por duas gerações as gigantes nos cativaram com alguns dos melhores RPGs já vistos, até que... acabou. Muito foi dito e é complicado apurar a verdade em meio aos boatos, mas não faltam acusações de ambos os lados.

Há quem diga que o orgulho de Hiroshi Yamauchi ficou no caminho, que os cartuchos do Nintendo 64 não suportariam os vídeos que a Square queria botar em seus jogos ou que a produtora foi seduzida pela grana da concorrência.

Seja como for, o fato é que, de 1994 a 2003, os nintendistas ficaram sem um título da série *Final Fantasy*. Foi só com o lançamento de *Final Fantasy Crystal Chronicles* que as mágoas foram deixadas para trás.

O game inovou não apenas por sua cronologia inédita, mas também por desafiar as convenções da série e focar mais na ação. Sobrou espaço até para o Game Boy Advance brilhar na jogatina multiplayer.

De lá pra cá, a Big N pode ter continuado sem receber a série principal, mas não faltaram spin-offs. Como serão os próximos capítulos dessa relação que mais parece uma novela mexicana? Fique ligado nas telinhas do Wii U e do Nintendo 3DS para descobrir.

(Thomas Schulze)



Lançamento: 2003 (JP)
Console: GameCube
Produtora: Nintendo



FINAL FIGHT

A seqüência de *Street Fighter* se tornou tão diferente do planejado que acabou rebatizada como *Final Fight*. Original dos arcades, o título trazia três guerreiros na busca para derrubar um cartel do crime e resgatar uma donzela raptada. No caso, a garota era a filha do prefeito, o que acabou fazendo com que não apenas o namorado dela e seu melhor amigo, ambos artistas marciais, partissem para a briga, como o próprio pai enfurecido, que, por ironia do destino, era o mais famoso lutador de luta livre que já existiu.

Enredo louco à parte, *Final Fight* não foi o primeiro nem o último beat 'em up a florescer nos fliperamas, mas foi o responsável por criar uma verdadeira vertente de jogos do gênero no universo dos consoles, quando sua adaptação finalmente chegou ao SNES. Por motivos de memória, o melhor amigo e ninja Guy teve que ficar de fora, mas nada disso impediu o game de brilhar. Era mais do que brutas armas e icônicos chefes que estavam à sua espera. A Capcom talhou um jogo em que o simples ato de dar porrada, ou desviar dos ataques inimigos, era prazeroso. *Final Fight* fazia você querer sempre mais e, quando você se dava conta, já o havia terminado pelo menos três vezes.

(Rodrigo Brasiliense)

Lançamento: 1989 (JP)

Console: NES

Produtora: Capcom



FIRE EMBLEM

Antes de serem conhecidos como os mestres da estratégia medieval, os caras da Intelligent Systems tinham planos de lançar um grande e ambicioso jogo para o novato SNES. A ambição do pequeno estúdio era tanta, entretanto, que foi difícil para a Nintendo acreditar que eles realmente conseguiriam entregar seu projeto. Com isso, a primeira versão de *Fire Emblem* foi negada, mas quem disse que eles desistiram? Pois o game viria a sair no lendário NES.

Responsável por introduzir uma série de mecânicas hoje identificadas como parte do RPG tático, *Emblem* nasceu como a evolução do jogo de xadrez, onde cada peça pode ser usada de múltiplas formas, com fraquezas e vantagens, no grande campo de guerra. A diferença é que cada personagem tem uma rica história por trás e, uma vez derrotados em batalha, era dizer adeus, assim como na vida real. Cruel é apelido.

(Rodrigo Brasiliense)



Lançamento: 1990 (JP)

Console: NES

Produtora: Nintendo

FIRE EMBLEM AWAKENING

Nem toda franquia consegue viver às expectativas nela colocadas. Esse peso assolou muito *Fire Emblem*, criada na década de 1990 e que só chegou no Ocidente muito mais tarde, graças à popularização de seus personagens em *Super Smash Bros. Melee*. Ainda que tivesse ganhado espaço, as vendas não condiziam com o esforço para mantê-la. Então, a produtora recebeu uma última chance, um jogo que fizesse valer a pena continuar a franquia. E assim foi feito.

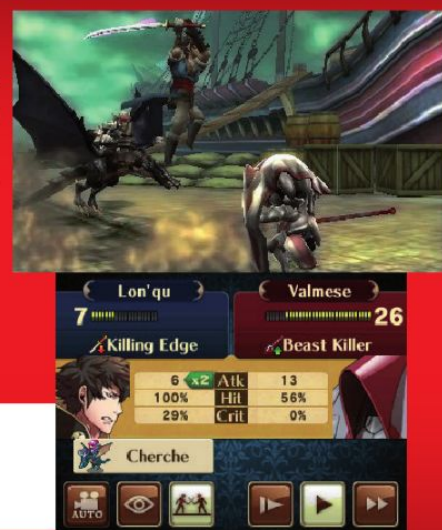
Fire Emblem Awakening é não somente um dos melhores jogos do Nintendo 3DS, como

também um dos melhores RPGs táticos já feitos. Isso se deve ao fato de que foi concebido com tudo que a desenvolvedora Intelligent Systems gostaria de colocar em uma aventura da série. O título marcou a renascença da franquia e do estilo tático, trazendo vendas excelentes e um futuro brilhante pela frente, não só para ela, como para todo um gênero de games. **(Fellipe Camarossi)**

Lançamento: 2012 (JP)

Console: Nintendo 3DS

Produtora: Nintendo



F-ZERO GX

É praticamente o resultado de um sonho impossível de um fã de videogames nos anos 1990. Com a saída da Sega do mercado de hardware, a empresa agora desenvolvia jogos para concorrentes.

Como se não bastasse ver o logo da então arqui-inimiga nos consoles da Nintendo, *F-Zero GX* deu um passo além: foi o primeiro jogo colaborativo entre as antigas rivais. Foi algo que despertou os mais conflitantes sentimentos. O

jogo poderia ter sido lembrado somente por este fato. No entanto, mesmo que desconsiderássemos esse importante background, *GX* ainda marcaria seu lugar na história por ser um dos melhores games de corrida da geração, com um senso de velocidade provavelmente não superado até hoje, brilhante design exótico das pistas e uma acentuada curva de dificuldade, principalmente no modo principal.

(Bruno Rubio)



Lançamento: 2003

Console: GameCube

Produtora: Nintendo

GAME & WATCH GALLERY

É inegável o sucesso da Big N no mundo dos games, e isso vem de muito antes do Nintendo 3DS. Bem antes do estouro do Game Boy, a Big N fazia seu nome com o Game & Watch, um portátil com duas telas e apenas um jogo (e suas versões) na memória.

Existiram diversos modelos do G&W, e diversos deles fizeram um enorme sucesso entre os gamers da época. Então nada mais justo do que homenagear esses clássi-

cos com um relançamento, certo? Foi o que a Nintendo fez quando lançou o Game & Watch Gallery para Game Boy. O cartucho trazia quatro jogos da linha Game & Watch que podiam ser jogados nos modos Classic, idêntico ao original, e estrelando um personagem que viria a se tornar o famoso Mr. Game & Watch, e Modern, com releituras estreladas pelos personagens da série *Super Mario Bros*.

(Rodrigo Estevam)



Lançamento: 1997 (JP, EUA)

Console: Game Boy

Produtora: Nintendo

GOLDEN SUN

Dá pra ficar até amanhã elogiando *Golden Sun*, da Camelot. Lançado em 2001 para o inesquecível Game Boy Advance, o jogo usava ao máximo o poder do portátil. Durante as batalhas, por exemplo, a perspectiva mudava e o game deixava de ser um RPG em duas dimensões, assumindo um visual próximo do 3D – com direito à câmera girando durante a luta e efeitos de iluminação estupendos. Ainda contava com diversos elementos que o ajudaram

a garantir seu lugar dentre os mais notáveis jogos do GBA: sua história bem amarrada, seus personagens cativantes que usavam as forças da alquimia (e com motivações e personalidades críveis), sua trilha sonora memorável e por aí vai.

Golden Sun é a soma de vários acertos que resultaram em um jogo tão fantástico, que nem mesmo seu final repentino, deixando o gancho para sua continuação, conseguiu atraparlar. **(Rodrigo Estevam)**



Lançamento: 2001 (EUA)

Console: Game Boy Advance

Produtora: Nintendo

GOLDENEYE 007

Divisor de águas dos jogos de tiro em primeira pessoa, *GoldenEye 007* é um dos raros First-Person Shooter inspirados em filmes que deram certo, mesmo sendo lançado pro Nintendo 64 quase dois anos após o longa ser exibido nas telonas.

Produzido pela Rare, *007* provou que consoles poderiam receber jogos de tiro de qualidade e que o controle do N64 era perfeito para o gênero, afinal, havia melhor

jogo para utilizar o gatilho Z? O título trouxe dezenas de missões que faziam uso criativo de gadgets do agente, parcerias com NPCs e se destacou ao introduzir elementos de Stealth em um shooter

Seu modo multiplayer em tela dividida para até quatro jogadores simultâneos é lembrado com muito carinho pelos fãs, sendo um dos mais divertidos de todos os tempos. Era "Bond mais"!

(Alex Sandro de Mattos)



Lançamento: 1997 (JP, EUA)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo

HARVEST MOON

Uma nova era de jogos de simulações se descortinava nos anos 1990. O que antes era quase exclusividade de títulos de esportes, como corrida, golfe e futebol, alcançava novas dimensões. Uma, porque o poderio gráfico e de processamento crescia e permitia isso. Outra porque foram criados modelos que se provaram rentáveis.

Harvest Moon entra aqui. Um título que te deixava cuidar de uma fazenda, gerenciar produtos e despesas a depender de estações do ano, construir amizades e relacionamentos, evoluir suas ferramentas e ter filhos foi uma grande sacada. Não há originalidade nos pontos em separado, mas juntos eles criaram o que se tornaria um exemplo de como desenvolver simuladores de vida doméstica, repetido por muitas futuras franquias de sucesso.

Pense em qualquer jogo de fazendas e você tem em *Harvest Moon* a base. Mesmo séries de gêneros como ação e aventura apresentam traços do legado dos simuladores, como a mecânica de cuidar de Chaos em *Sonic Adventure 2* (2002) e o gerenciamento de vilarejo em *Bravely Default* (2014). A popularização da temática bucólica também tem raízes em *Harvest Moon*, título bem executado e que foge do padrão de violência que a sociedade via nos games naquela época. **(Rafael Peccioli Moreno)**

Lançamento: 1996 (JP)

Console: SNES

Produtora: Pack-In-Video/Natsume



GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Apesar de ser uma das franquias mais bem sucedidas do mundo, *Grand Theft Auto* nunca apareceu nos consoles de mesa da Big N, dando as caras apenas em títulos para portáteis. Isso tornou o lançamento temporariamente exclusivo de *Chinatown Wars* ainda mais surpreendente. O game abordava o estilo dos primeiros títulos da série, com vista de cima, e abusava da tela de toque.

A história não seguia o mesmo padrão que costumamos ver na franquia e alguns elementos foram considerados polêmicos. Além de fazer um enorme sucesso, é considerado um dos melhores jogos do Nintendo DS. **(Luciana Anselmo)**



Lançamento: 2009 (EUA)

Console: Nintendo DS

Produtora: Rockstar Games

GOLF

A conhecida faceta multitarefas de Mario na realidade vem desde a era do NES, e jogos como *Golf* ajudaram a consolidar a imagem do personagem. Acostumado a fazer aparições como juiz em jogos esportivos como *Punch-Out!!* e *Tennis*, aqui o encanador repete a dose e inclusive ganha uma homenagem. Repare no visual do jogador principal.

Parte de uma linha de sucesso, *Golf* era para dois jogadores, mas a inovação que se tornaria duradoura, no entanto, foi a utilização de um medidor de força e precisão, permitindo maior controle nas tacadas. A mecânica se tornou tão popular que está presente em praticamente todos os games do esporte. **(Renato Almeida)**



Lançamento: 1984 (JP)

Console: NES

Produtora: Nintendo

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Se você curte FIFA ou PES, agradeça a *International Superstar Soccer* pela oportunidade. Um dos mais icônicos jogos esportivos, a experiência futebolística do game era extremamente real, se levássemos em conta os gráficos 16-bit do SNES.

Diversas influências do clássico foram levadas para as novas gerações, e é claro que não podemos esquecer do lendário Allejo, da seleção canarinho. Até hoje versões virtuais de craques como Neymar, Messi e Cristiano Ronaldo tentam ocupar o lugar do mito nos mais modernos games do esporte bretão. Afinal, toda partida tinha dois lados: o time com Allejo e o time perdedor. **(Fellipe Camarossi)**



Lançamento: 1994 (JP)
Console: SNES
Produtora: Konami

JUST DANCE 2

Quis a vida que em *Rayman Raving Rabbids TV Party* (2008) houvesse um minigame no qual os coelhos insanos da Ubisoft davam notas para coreografias realizadas com o Wii Remote. O desafio agradou e virou o embrião de *Just Dance*.

Aproveitando a liberdade que o Wii trouxe, libertando o gênero dos tapetes de dança, atingiu públicos distintos como poucos, colocando de vovós a dançarinos profissionais para bailar ao som de hits do passado e do presente. A aceitação veio com *JD2*, com modos melhorados e apoio de gravadoras de peso, fazendo com que virasse a maior franquia third party do console de mesa da Big N na sétima geração. **(Igor Andrade)**



Lançamento: 2010 (EUA)
Console: Wii
Produtora: Ubisoft

HEY YOU, PIKACHU!

Para o sucesso ou para o fracasso, a Big N nunca temeu em apostar em tecnologias novas, mesmo que não fossem amigáveis. Por exemplo, até o lançamento de *Hey You, Pikachu!*, nunca um game havia usado reconhecimento de voz em sua jogabilidade.

Por meio do periférico VRU (Voice Recognition Unit), a proposta era fazer com que o fã de *Pokémon* tivesse seu próprio Pikachu de estimação. Comandos de voz faziam com que o ratinho elétrico fizesse diferentes ações, e o propósito era apenas brincar com sua nova mascote. A única tristeza do game era ter de se despedir do Pikachu no final, para que ele pudesse voltar para seu habitat natural.

Apesar do VRU não ter sido aproveitado em outros títulos, *Hey You, Pikachu!* foi o precursor de jogos com comandos de voz, como é comum atualmente. Aliás, *Pokémon X* e *Pokémon Y*, de Nintendo 3DS, se inspirou no clássico para elaborar o aplicativo *Pokémon-Amie*, função na qual é possível interagir com seus Pokémon capturados, como fazer carinho, alimentar e brincar com expressões faciais, bem no estilo dos bichinhos virtuais dos anos 1990. O melhor de tudo é poder rever Pikachu na telinha e se divertir consigo novamente! **(Fellipe Camarossi)**



Lançamento: 1998 (JP)
Console: Nintendo 64
Produtora: Nintendo



KID ICARUS: UPRISING

Mario, Zelda, Metroid, Pokémon, Kirby. Muita gente pensa que a Nintendo só criou essas cinco franquias e tenta tirar tudo delas. Contudo, na época do NES, a Big N de vida a games que valiam ouro. Dentre eles tínhamos *Kid Icarus*, jogo de plataforma com elementos de tiro, no qual controlávamos o anjo Pit contra os vassallos da temível Medusa. Depois de um título para Game Boy, a série ficou enterrada por décadas, e muitos acreditaram que nunca mais veria a luz do sol. Felizmente, se enganaram.

Após uma aparição como um dos lutadores de *Super Smash Bros. Brawl*,

Pit retornou ao batente no Nintendo 3DS através de *Kid Icarus: Uprising*. O jogo não somente trouxe de volta uma das maiores pérolas da empresa como também reinventou sua jogabilidade, abusando da beleza do efeito 3D e da tela tátil para criar um jogo de aventura, combate e tiros como nenhum igual. Nenhum game é velho demais para não ser resgatado.

(Fellipe Camarossi)

Lançamento: 2012 (EUA, JP)

Console: Nintendo 3DS

Produtora: Nintendo

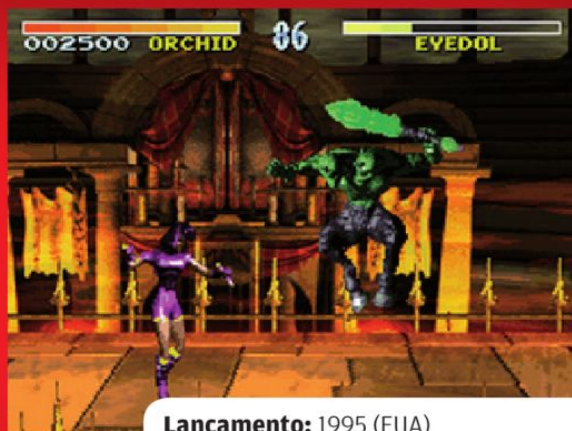


KILLER INSTINCT

Em um tempo em que o SNES era sinônimo de *Street Fighter II* e *Mortal Kombat* tentava roubar a cena graças à sua sanguinolência, a Nintendo não podia ser simples coadjuvante e, graças à parceria com a Rare, trouxe *Killer Instinct* de forma exclusiva para seu console. Explorando caminhos diferentes dos concorrentes, o jogo elevou o nível técnico das lutas com seu diversificado sistema de combos, que recompensava séries de golpes em sequência em vez

de simples movimentos especiais únicos. Aproveitando bem o controle do Super Nintendo, a experiência de simular o arcade era perfeita.

Sem também poupar violência, *Killer* serviu ainda como resposta da Big N para quem havia criticado a versão do SNES censurada de *MK*. O jogo teve um lançamento caprichado, já que o cartucho veio acompanhado de um CD com a empolgante trilha, que ficou conhecida como *Killer Cuts*. **(Renato Almeida)**



Lançamento: 1995 (EUA)

Console: SNES

Produtora: Rare/Nintendo

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

É inegável que *Kingdom Hearts*, série que junta os universos da Disney e de *Final Fantasy*, seja uma das mais importantes entre os RPGs, e *Chain of Memories* foi a porta de entrada de muita gente para a consagrada franquia produzida pela Square Enix.

O título marcou a história não apenas da Nintendo, por ser o primeiro game do carismático Sora a sair para um console da Big N, mas também a da própria série: em vez de

um ambiente tridimensional com batalhas regadas com muita ação, *Chain of Memories* oferecia uma aventura em 2D e combates com um interessante sistema de baralho de cartas.

E o melhor: a trama era totalmente inédita, mostrando um pouco do que aconteceu entre o primeiro jogo e sua continuação, enquanto Sora, Pateta e Donald desbravavam os corredores do sinistro Castle of Oblivion. **(Rodrigo Estevam)**



Lançamento: 2004 (EUA)

Console: Game Boy Advance

Produtora: Square Enix

KIRBY'S DREAM LAND

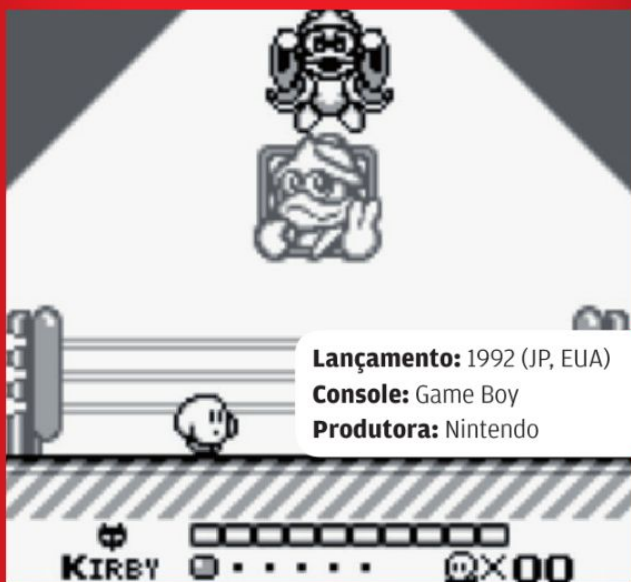
Como foi lançado originalmente para Game Boy, Kirby ainda era monocromático. Com o decorrer do tempo, a bolota ganhou a cor rosa e novas habilidades.

A simplicidade era proposital. A ideia é que mesmo quem nunca segurou um controle jogasse sem problemas. As habilidades de sugar, cuspir e flutuar se mostraram perfeitas para os iniciantes.

Muitos dos itens e minions apresentados no primeiro jogo, incluindo King Dedede, continuam presentes até hoje na série. A grande diferença do primeiro título é que Kirby ainda não incorporava as habilidades dos inimigos.

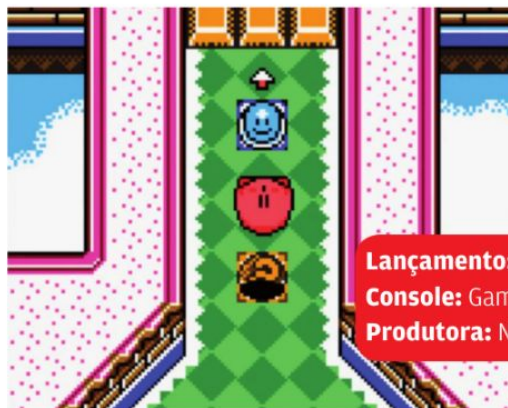
Após duas aventuras no Game Boy, o terceiro título foi literalmente o último da empresa a ser publicado no Super Nintendo. Contando com participações especiais de personagens de outras franquias, como *Metroid*, ganhou notoriedade nas revistas brasileiras da época por ter dois finais diferentes, sendo que ambos eram desfechos bons, ideais para encerrar com chave de ouro aquela era.

Também serve como a maior influência direta para a série *Super Smash Bros.*, que divide diversos elementos em comum, incluindo seu criador, Masahiro Sakurai, na época empregado da HAL Laboratory. **(Juno Cecílio)**



KIRBY TILT 'N' TUMBLE

Apesar de ser um jogo pouco conhecido, Tilt 'n' Tumble surpreendeu por seu conceito original quando foi lançado em 2001. Era preciso inclinar o Game Boy Color para guiar Kirby até a saída, inclusive um chacoalhão rápido para cima fazia o personagem rosado ser lançado para o ar. Os movimentos eram reconhecidos graças a um sensor acelerômetro incluso no cartucho do jogo. Mesmo que a sequência para o GameCube tenha sido cancelada, posteriormente a tecnologia foi bem reaproveitada, tornando-se um dos grandes triunfos do Wii, e ainda se mantém presente nos atuais videogames da Nintendo. **(Alex Sandro de Mattos)**



KIRBY'S TOY BOX

Um dos últimos títulos do Super Famicom, *Kirby's Toy Box* pode ser desconhecido para muitos. Trata-se de uma seleção de oito minigames de diversos estilos, como pinball e beisebol. Contudo, ele é significativo por ter sido uma das melhores coletâneas distribuídas de forma digital pela Nintendo, então pela rede Satellaview.

Naquela época, a Big N lançou um periférico que estabelecia uma conexão com um satélite para baixar conteúdo. O recurso ficou limitado às terras nipônicas, e, somente anos mais tarde, a empresa voltou a fazer isso com o Wii e o DS, dessa vez usando a boa internet. **(Alveni Lisboa)**



KONAMI WAI WAI WORLD

Crossovers têm aquele charme por confrontar ideias distintas, mas já no primeiro game a fazer isso a coisa foi um pouco além. *Wai Wai* colocou o ninja Goemon (*Ganbare Goemon*), o caçador de vampiros Simon Belmont III (*Castlevania*), a nave Vic Viper (*Gradius*) e até Michael Walsh, do filme *The Goonies*, que virou game para NES em 1986 nas mãos da Konami, em uma aventura na qual eles e outros personagens eram resgatados pelas mascotes Konami Man e

Konami Lady. Assim que eram salvos eles se tornavam jogáveis, explorando então cenários e derrotando chefões inspirados nas séries de sucesso da produtora. Se *Wai Wai*, em japonês, significa algo como "Oba!, Oba!", dá para perceber por que crossover legal é crossover que faz as misturas mais inesperadas - e que acabam dando certo! (Igor Andrade)

Lançamento: 1988 (JP)

Console: NES

Produtora: Konami



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Se não fossem os games, talvez a Lego não estivesse mais entre nós. No anos 2000 a empresa amargou sucessivos prejuízos. As crianças, e muitos adultos por aí, pareciam não gostar mais dos tijolinhos. Uma das medidas para reverter a situação foi emprestar suas franquias para jogos de PC. Ótimos para atrair novos fãs para seus produtos, seus títulos chegaram aos consoles, mas com uma outra aposta: recriar de um jeito único

o universo de séries licenciadas. O boom veio com *Star Wars*, que tem como versão definitiva *The Complete Saga*, que recriou em 36 capítulos a sextologia de George Lucas. Com muito bom humor a companhia se reergueu, e hoje tem uma relação de simbiose: para cada linha de brinquedos há um game relacionado. Foi com *Harry Potter*, os heróis da DC e da Marvel e *Piratas do Caribe*. Enquanto houver fôlego... (Igor Andrade)



Lançamento: 2007 (EUA)

Console: Nintendo DS, Wii

Produtora: LucasArts

LINK: THE FACES OF EVIL

Não só de bons marcos vive a Nintendo, e a ligação com o CD-i serve como um ótimo mau exemplo. Uma parceria que não deu muito certo com a Philips acabou deixando que outra empresa brincasse com uma de suas mais famosas franquias: *The Legend of Zelda*. O problema é que com grandes poderes temos grandes responsabilidades, e a Animation Magic não soube lidar com isso. O resultado catastrófico dos jogos para o

console da Philips, tanto na qualidade dos games quanto em vendas, podem ser um dos principais motivos da Big N ser tão conservadora quando se fala das suas franquias, tomando muito cuidado com os padrões de qualidade de seus games. Afinal, imaginem o que aconteceria se essa liberdade fosse dada com mais frequência? Acha que teria alguma chance disso dar certo? Excuuuuse me princess! (Fellipe Camarossi)



Lançamento: 1993 (EUA)

Console: CD-i

Produtora: Philips Media

LUIGI'S MANSION

Quebrando a tradição de lançar um jogo de plataforma de Mario no primeiro dia de venda de um console novo, quem estreou ao lado do GameCube foi seu irmão Luigi. Na sua segunda aventura solo - a primeira foi o jogo educacional *Mario is Missing* -, o bigodinho finalmente começou a ganhar seu destaque e características marcantes que o distanciariam de seu brother.

Após ser presenteado com uma mansão, o pobre encanador chega ao local para encontrá-la enfeitada de fantasmas. Para piorar a situação, Luigi descobre que tudo se trata de um plano de vingança do malvado King Boo, que aprisionou Mario em uma pintura. Com a ajuda do professor Elvin Gadd e o aspirador de pó (e ectoplasma) Poltergust 3000, o protagonista precisa sugar as assombrações que permeiam a labiríntica mansão e salvar seu irmão.

A gigantesca casa dava um bom gosto do que estava por vir, ao mostrar interessantes usos para o analógico duplo, diferentes níveis de pressão para L e R e os belíssimos gráficos. O mais interessante de tudo, entretanto, foi que, ao dar essa personalidade assutada e cômica a Luigi, há quem diga que se tornou até mais carismático que o próprio Mario. Afinal, não é à toa que a Nintendo celebrou seu aniversário de 30 anos. **(Hugo H. Pereira)**



Lançamento: 2001 (EUA, JP)

Console: GameCube

Produtora: Nintendo



MARIO CLASH

Em mais uma tentativa da Big N de fazer games em terceira dimensão, Gunpei Yokoi tratou de mostrar do que o Virtual Boy era capaz fazendo uma releitura de *Mario Bros*. Em *Clash*, o encanador pulava em tartarugas para atirar seus cascos em outros minions de Bowser. Como em um boliche, as carapaças atravessavam as tubulações que uniam o fundo e a parte da frente do cenário, dividido em até três andares. Com 99 fases, sem direito a salvar o progresso, o jogo não foi uma unanimidade, sendo prejudicado principalmente pela rejeição dos nintendistas ao console. **(Igor Andrade)**

Lançamento: 1995 (EUA)

Console: Virtual Boy

Produtora: Nintendo



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Enquanto *Paper Mario* deu prosseguimento aos RPGs de Mario nos consoles de mesa (até a chegada de *Sticker Star*), a série *Mario & Luigi* resolveu se arriscar nos portáteis. Foi um sucesso tremendo, destacando a mecânica de múltiplos personagens ao mesmo tempo.

Temos os encanadores, mas também controlamos Baby Mario e Baby Luigi, múltiplos Luigis e até Bowser no decorrer da franquia. Esses jogos foram marcantes por manter vivo, nos portáteis, o sentimento de que as tramas do bigodudo não precisavam ser rasas em questão de história e profundidade da jogabilidade. **(Fellipe Camarossi)**

Lançamento: 2003 (EUA)

Console: Game Boy Advance

Produtora: Nintendo



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Foi o encontro mais improvável dos games, mas também o mais esperado. Desde que a Sega deixou de desenvolver consoles, começando logo depois a desenvolver jogos exclusivos de Sonic para Game Boy Advance, GameCube e assim por diante, o sonho mais íntimo dos jogadores veio à tona: colocar o ouriço ao lado do encanador. As duas companhias sentaram algumas vezes para fazer um crossover, mas Shigeru Miyamoto era contra. Não queria misturar universos tão complexos.

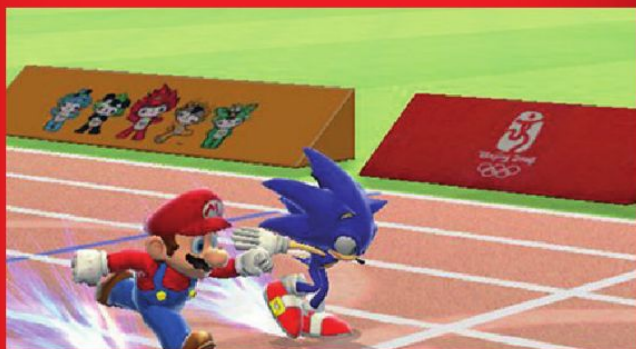
Era necessário um terreno neutro, que surgiu quando a Sega adquiriu os direitos para fazer o game dos Jogos Olímpicos de Pequim. A proposta era tentadora, ainda mais por promover os sensores de movimento do Wii e a interatividade do Nintendo DS. O pai do encanador ouviu a ideia e pediu para ver uma demo. Só assim deu suas bênçãos.

Sem qualquer favoritismo e ignorando virtudes e defeitos dos personagens - caso contrário, o ouriço venceria sempre as provas de velocidade e seria um fiasco na hora de nadar -, oito personagens de cada franquia disputaram o ouro olímpico em 20 modalidades principais, além dos Dream Events, minigames no estilo de *Mario Party*. Não tem outra palavra para descrever o cruzar de olhos de Sonic e Mario na animação de abertura: épico! (Igor Andrade)

Lançamento: 2007 (EUA)

Console: Wii

Produtora: Sega



MARIO KART 7

Embora *Mario Kart Double Dash* e *Mario Kart Wii* já tivessem alguns recursos de conexão online, *Mario Kart 7* foi o primeiro a usar a Nintendo Network, permitindo a criação de torneios de comunidades. Muitos elementos que haviam sido removidos de jogos anteriores retornaram, como as moedas e as pistas clássicas, e novidades como asa-delta e pistas submersas foram adicionadas. Além disso, dava para customizar seu próprio veículo, com três partes que influenciavam a performance em pista. Ainda assim, o maior barato do título é importância dele para a deslanchada do Nintendo 3DS, que até então não tinha empolgado. A medida foi tomada depois com *Mario Kart 8* no Wii U. (Bruno Cotrim)

Lançamento: 2011 (JP, EUA)

Console: Nintendo 3DS

Produtora: Nintendo



MARIO KART: DOUBLE DASH

Se hoje nos divertimos loucamente com partidas via internet em *Mario Kart*, é bacana saber que tudo começou lá no GameCube. Foi o primeiro jogo da franquia a contar com modo copiloto e a introduzir a ideia de jogatina multiplayer online.

Para isso, usava um acessório similar ao Wii Lan Adapter, chamado BroadBand Adapter, que conectava o console na web, com suporte para até 16 jogadores simultâneos. Além disso, havia a possibilidade de conectar até oito consoles para oferecer algo parecido com um torneio com grandes disputas entre os jogadores. (Ricardo Syozi)



Lançamento: 2003 (JP, EUA)

Console: GameCube

Produtora: Nintendo

1968

Os kits de montar da Lego chegaram ao Japão em 1962. Anos depois a Nintendo colocou nas lojas sua versão das peças de montar. O mais curioso é que ela não se preocupou com as comparações. Na verdade, desejou que isso acontecesse. Caso contrário, não colocaria os produtos lado a lado em propagandas na TV.



1970

A linha Beam Gun coloca a companhia na vanguarda. Usando tecnologia ótica de células solares, brinquedos acionados por disparos fizeram fama no Japão. Em Custom Man dava para brincar de bang-bang com um cowboy, que desmaiava ao ser atingido por um tiro de luz.



1971

Mais barata e menor que as concorrentes, a Copilas vinha com papel especial e um kit que era preparado para servir como tinta. Bastava colocar na máquina ao mesmo tempo o documento que seria "xerocado" e a folha sensível à luz para ter sua cópia.



1978

A empresa entra na onda dos games de mesa com *Computer Othello*, que não tinha joystick, mas botões que colocavam as peças pretas e brancas no tabuleiro virtual. Logo vieram arcades mais parecidos com o que o mercado pedia, como *Space Fever* e *Test Driver*.



1969

Mais uma invenção de Yokoi, o Electronic Love Tester, que foi exportado para os Estados Unidos, mede a condutividade de energia elétrica entre casais. O namorado dava a mão esquerda para a namorada e cada um segurava as chapinhas metálicas do aparelho com a mão da direita). Quanto maior o valor no visor, maior era o amor...



1970

A Candy Machine, máquina de fazer algodão doce, fez a alegria de adultos e crianças. Antes disso, em 1962 a empresa assinou parcerias com indústrias de alimentos para vender arroz instantâneo dos personagens da Disney. A ideia, no entanto, não deu muito certo.



1977

Em uma parceria com a Mitsubishi Electric, a Big N produz seu primeiro console doméstico, o Color TV-Game. Teve diferentes versões, começando pelo TV-Game 6, que emulava seis variações de *Pong*, da Atari. Já TV-Game 15 se inspirou em *Breakout*.



1980

De olho no mercado americano de fliperamas, Yamauchi manda seu genro, Minoru Arakawa, e sua filha, Yoko, para Nova York, onde eles criam a Nintendo of America. Adaptar a empresa à nova cultura foi um passo tão importante quanto a produção dos baralhos da Disney nos anos 1950.



125 ANOS EM MINUTOS

O estranhamento é normal quando vemos que a Nintendo já atravessou três séculos. Sim, enquanto surgia no Japão, no Brasil deixávamos a monarquia para entrar na vida republicana. O problema é que a gente só costuma olhar para as últimas cinco décadas, quando a empresa de Quioto entrou no ramo dos brinquedos eletrônicos, meio caminho andado para os games. Você ficará surpreso ao ver que o que aconteceu de 1889 até hoje em sua trajetória.

1980

A Nintendo lança a série de minijogos Game & Watch. Além de possuírem microprocessadores e uma tela de LCD (ou, em alguns casos, duas), os consoles fizeram tanto sucesso que, após uma pausa em 1986, voltaram em 1998 na forma dos Nintendo Mini Classics.



1989

Observando um trabalhador se divertindo com uma calculadora, Gunpei Yokoi combinou o Game & Watch com as funcionalidades do Famicom. Dessa brincadeira nasceu o Game Boy. Teve algumas versões, como Pocket (tamanho reduzido) e Light (melhor iluminação).



1983

Nasce no Japão o Family Computer, ou Famicom, o primeiro console de mesa que lia cartuchos. É um dos sistemas mais influentes do Japão e, dois anos depois, chegou ao Ocidente remodelado, conhecido como Nintendo Entertainment System, ou NES. Veio na companhia de *Super Mario Bros.*



1990

Com a era 16-bit, o Super Famicom é desenvolvido. Reproduzia imagens e sons de qualidade única, considerando a época, e foi um dos precursores dos gráficos em 2.5D e 3D. Um ano depois apareceu no Ocidente como Super Nintendo Entertainment System (SNES).



1995

A Big N se arrisca mais uma vez ao avançar no mercado de realidade virtual com o Virtual Boy. O portátil, que não era tão portátil assim, se tornou seu maior fracasso. Foi descontinuado em menos de um ano.



1996

Após a febre dos gráficos tridimensionais iniciada com o SNES, a empresa entrou com tudo com o Nintendo 64, com processador de 64-bit e entrada para quatro controles. Foi o último console de mesa da Big N a usar cartuchos.



1998

O Game Boy enfim recebeu uma versão mais avançada, o Game Boy Color. Apesar de também pertencer à era 8-bit, suas especificações eram mais aprimoradas. É o pioneiro na questão da compatibilidade, rodando títulos do antecessor.



2001

Após perder parte do público e de parceiros ao optar por cartuchos com o N64, a Big N lança o GameCube, que utilizou discos ópticos. Além do visual funcional, sua interação com Game Boy Advance em diversos jogos foi marcante. O GBA, aliás, podia ser conectado a mais três portáteis. Na versão SP, o aparelho ficou retrátil.



2004

Inspirado no modelo de duas telas do Game & Watch, nasce o Nintendo DS (Dual Screens), o primeiro portátil a ter uma tela de toque. Suas funções inovadoras, como multiplayer sem fio, fizeram dele o segundo videogame mais vendido de todos os tempos. Teve três versões, incluindo a DSi XL, que o deixou maior.



2006

A Big N invadiu o mundo dos controles por movimento com o Wii, um dos maiores sucessos das últimas décadas. Além dos sensores, o aparelho foi um dos pioneiros ao usar internet sem fio para multiplayer online, trouxe à tona jogos clássicos no Virtual Console e não ignorou o público casual.



2011

A barreira da terceira dimensão foi quebrada com o Nintendo 3DS e suas imagens em 3D que dispensam óculos especiais. A versão brasileira do GameCube chegou a ter menus em português, mas o 3DS é o primeiro a ser vendido em todos os países da América com tal opção de idioma.



2012

A brincadeira de jogabilidade assimétrica com duas telas deu tão certo nos portáteis que migrou para o Wii U. O diferencial está em seu controle, o GamePad, que é sensível ao toque e não exige mais que você conecte o console na TV para jogar.



2014

A companhia de Quioto voltou à era dos brinquedos, mas não da forma tradicional. Os amiibo são estatuetas com a tecnologia NFC (Near Field Connection) que interagem com o Wii U e o 3DS, que recebeu uma bela sobrevida com o robusto New Nintendo 3DS.



EM BREVE...

Traçando seu rumo como companhia de entretenimento, e não somente de jogos, está em desenvolvimento o projeto QOL, focando na qualidade de vida dos consumidores. Tratando de assuntos como sono, alimentação e saúde, os aparelhos da nova linha propõem melhorar nossa vida. Isso simboliza apenas mais um capítulo na epopeia da Nintendo.



125 ANOS EM MINUTOS

O estranhamento é normal quando vemos que a Nintendo já atravessou três séculos. Sim, enquanto surgia no Japão, no Brasil deixávamos a monarquia para entrar na vida republicana. O problema é que a gente só costuma olhar para as últimas cinco décadas, quando a empresa de Quioto entrou no ramo dos brinquedos eletrônicos, meio caminho andado para os games. Você ficará surpreso ao ver que o que aconteceu de 1889 até hoje em sua trajetória.

1889

Em intenso desenvolvimento, o Japão vê a vida no campo perdendo espaço para a modernização industrial. Lá estava a Nintendo abrindo suas portas como uma loja de fábrica. Seu produto era o baralho Hanafuda, feito até hoje, que poucos anos antes era proibido no país. A Big N, a partir de 1902, fazia também baralhos ocidentais. Dizem por aí que eles foram parar até nos cassinos de Las Vegas, nos Estados Unidos.



1959

Em uma viagem de negócios ao Estados Unidos, Yamauchi percebe que precisava expandir os horizontes para continuar crescendo.



É aí que ele começa a investir nas mais diferentes ideias, como no ramo alimentício e na área de transportes. No entanto, uma das primeiras medidas foi conseguir a licença da Disney para produzir baralhos com Mickey e outros personagens. A Nintendo nunca tinha visto uma reação tão positiva quanto o fenômeno das cartas infantis. Surgia ali uma bela relação com a galerinha mais nova.

1965

Rabbit Coaster é o primeiro brinquedo da empresa. Vendido em diferentes versões, a diversão era a mesma: pequenas cápsulas coloridas percorriam por uma pista tortuosa. Vencia, claro, a mais ágil.



1949

Hiroshi, neto de Sekiryō Yamauchi, segundo presidente da Nintendo, assume o cargo aos 22 anos. Contra tudo e todos, transforma a empresa em uma das mais importantes do planeta. Não por acaso, alcançou o posto de homem mais rico do Japão em 2008, em um levantamento da revista *Forbes*.



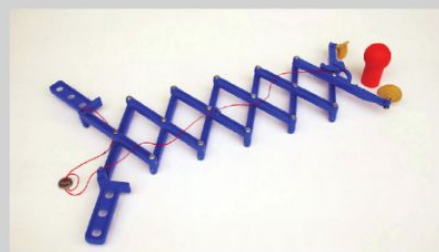
1963

Depois de se chamar Yamauchi Nintendo e Nintendo Playing Card, a companhia assume de vez o nome Nintendo. O que muda com isso? Passa a produzir jogos de cartas lúdicos, como *Ogura Hyukunin Isshu*, *Iroha Karuta* e *Trump*, que envolviam poemas nipônicos e desafios de memória. Depois da Disney, a Big N faz parcerias comerciais, de *Popeye* a *Ultraman*, com outras marcas.



1966

Responsável pela manutenção da linha de montagem, Gunpei Yokoi foi flagrado por Yamauchi enquanto brincava com um protótipo de braço mecânico retrátil. Em vez de dar uma bronca, o presidente viu futuro naquilo. *Ultra Hand* deu tão certo que o engenheiro eletrônico virou designer de brinquedos.



Nintendo

MARIOKART 8™



DIVERSÃO ANTIGRAVIDADE
DISPONÍVEL JÁ

L

#MK8



Jogo e console vendidos separadamente.

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

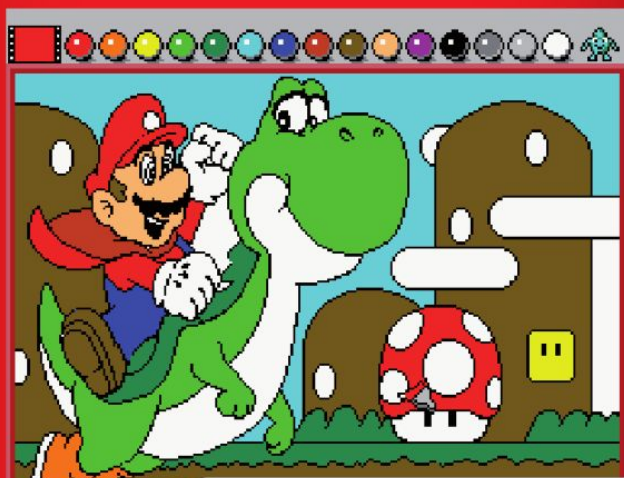
MARIO PAINT

Lançado em 1992, *Mario Paint* é um jogo que incluiu, além do cartucho, um mouse e também o mousepad, permitindo ao jogador desenhar, criar e compor músicas. O projeto trouxe acessibilidade e inclusão digital a uma boa parcela dos gamers, que tiveram contato inicial com uma interface similar aos computadores pessoais, raros na época.

Com poucos minigames, o que realmente chamava a atenção era a ferramenta de desenhos similar ao Paint. O recurso tinha também alguns modelos para colorir e carimbos de personagens para espalhar pela tela. Possivelmente deve ter servido de inspiração para o Miiverse, atual rede online social da Big N.

Ainda era possível manipular pequenas animações e músicas para colocar de fundo. Como curiosidade, vários artistas que hoje trabalham profissionalmente na área de jogos já declararam que *Mario Paint* despertou neles o interesse e a paixão pela criação.

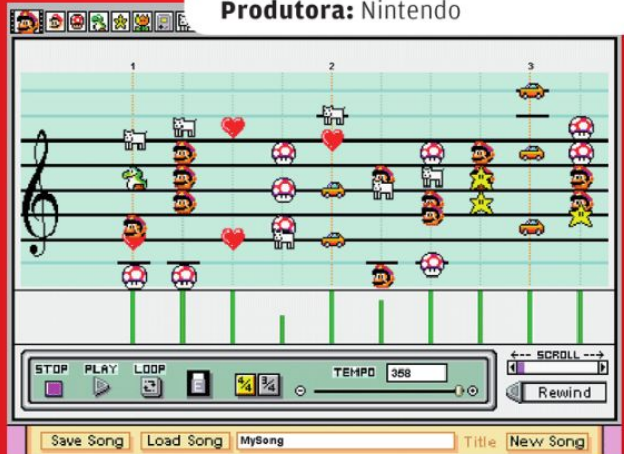
Aqui no Brasil, foi lançado oficialmente apenas em 1993, com a chegada da Playtronic, representante da Nintendo no país, que chegou até a veicular comerciais do jogo na televisão. **(Juno Cecílio)**



Lançamento: 1992 (EUA)

Console: SNES

Produtora: Nintendo



MARIO PARTY

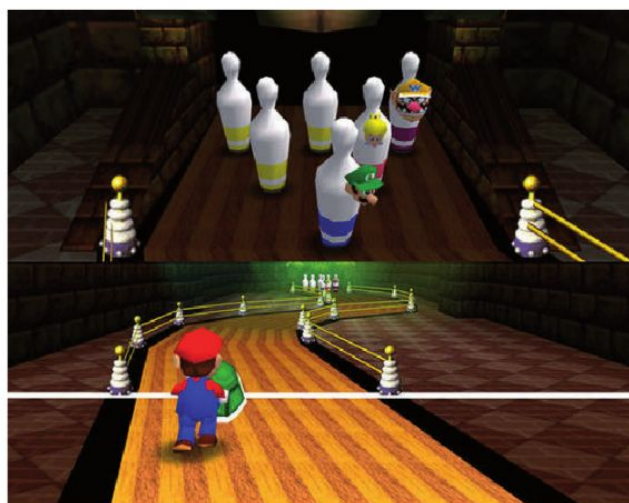
Se há um jogo que melhor representa o gênero Party este é *Mario Party*. Reunir a turma do encanador para disputar minigames competitivos e cooperativos em tabuleiros temáticos foi uma das melhores decisões da Nintendo. O primeiro título da série, feito pela Hudson, era capaz de causar bolhas na palma da mão, destruição no direcional analógico do Nintendo 64 e acabar com amizades por causa dos desafios que dividiam os gamers em times na busca por moedas e estrelas.

Os minijogos testavam reflexos e habilidades, e muitas vezes era preciso contar com a sorte. Também havia a exigência de pensar em estratégias e se virar com a imprevisibilidade das mudanças nos tabuleiros, diversificando cada jogatina. *Mario Party* deu início a uma série e serviu de inspiração para diversos jogos do gênero. É sinônimo da diversão multiplayer descompromissada que só a Big N sabe fazer. **(Alex Sandro de Mattos)**

Lançamento: 1998 (JP)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



MARIO TEACHES TYPING

Um dos primeiros passos do encanador no entretenimento educativo, *Mario Teaches Typing* surgiu com a crescente popularidade dos PCs e tentava ensinar a garotada a digitar com maestria no novo amigo teclado. Lançado inicialmente para MS-DOS, e em seguida para Windows e Macintosh, o game educativo trazia uma história que avançava conforme o jogador digitava e recompensava pela melhora da agilidade. Embora nas primeiras versões o encanador fosse dublado por Ronald B. Ruben, o CD-Rom marcou a estreia de Charles Martinet como dublador do personagem.

(Bruno Cotrim)



Lançamento: 1992 (EUA)
Console: PC
Produtora: Interplay

MEGA MAN ZERO

Este *Mega Man* deu outro salto na linha temporal da franquia e tinha mais ares de *Metrodvania* do que outra coisa. A principal introdução foram os Cyber-elves. As criaturas eram resgatadas pelas fases e possibilitavam a atribuição de habilidades a Zero, mudando a experiência para cada um e ganhando tons de RPG.

Méritos à parte, conquistou seu espaço por finalmente colocar o robô como protagonista em um título de excelente qualidade. Vale lembrar também do vilão, que não era ninguém mais do que o próprio X! A série ganhou mais duas seqüências e uma coletânea para Nintendo DS. (Filipe Salles)



Lançamento: 2002 (EUA, JP)
Console: Game Boy Advance
Produtora: Capcom

MARIO VS. DONKEY KONG

Mario e Donkey Kong, que estrearam juntos nos arcades e trocaram papéis de herói e vilão nos jogos seguintes, acabaram seguindo caminhos distintos quando a Nintendo começou a produzir games para consoles. Exceto alguns encontros esportivos, o gorila e o encanador só foram se confraternizar mais de 20 anos depois no Game Boy Advance.

Misturando de forma incrível a precisão das plataformas com puzzles cada vez mais complexos, *Mario vs. Donkey Kong* também foi uma homenagem aos clássicos dos arcades que deram origem a Nintendo que conhecemos hoje. De portas e andaimas a cipós e barris, vários elementos de *Donkey Kong*, *DK2* e *DK3* deram as caras, incluindo o retorno da donzela Pauline. O encanador, claro, não assumiu a bronca sozinho, colocando suas versões mecanizadas, os Mini Mario, para trabalhar.

Entretanto, um dos marcos, além de suas doses cavalares de nostalgia, é o fato de ser um dos pouquíssimos jogos feitos pela Big N no Ocidente. Por meio da Nintendo Software Technology, situada na sede da Nintendo of America, em Washington, nos Estados Unidos, o estúdio tem parceria com a faculdade DigiPen e recruta de lá diversos estudantes. (Hugo H. Pereira)



Lançamento: 2004 (EUA)
Console: Game Boy Advance
Produtora: Nintendo



MEGA MAN

A ficção científica estava em alta na década de 1980, e muitos games tentavam capitalizar tal interesse. Alguns viraram clássicos, outros caíram no esquecimento. Um em especial, contudo, se tornou a série mais prolífica da Capcom, criou uma mascote, abriu um novo nicho entre os jogos de plataforma, rompeu com a lógica linear dos títulos e ensinou muito de marketing para a indústria dos games.

Mega Man vendeu pouco nas Américas, apesar de ter gráficos considerados excelentes para a época, uma trilha sonora memorável e uma jogabilidade inovadora. A razão? Segundo o ilustrador e co-criador Keiji Inafune, o problema era a capa bizarra do jogo. Um homem de meia-idade com uma pistola em uma pose estranha e vestindo amarelo gritante. Era a prova de que a indústria dos games não podia depender só de bons jogos para faturar. A publicidade era fundamental. Com este e alguns outros erros no mundo do entretenimento eletrônico, não tardou muito para que empresas começassem a pensar em novos canais de divulgação - de quadrinhos e filmes à mídia especializada em games que começa a florescer.

Mas *Mega Man* não se resume a marketing (que, na verdade, foi um fracasso apesar de o título ter sido um sucesso ao superar as expectativas de vendas de

sua produtora). O sistema de plataforma do game é afetado pelas armas que o jogador obtém ao derrotar chefes. A dificuldade era gritante, mas a inclusão de um arsenal variado que servia a múltiplas funções foi o bastante para manter os jogadores empolgados.

O grande trunfo dessa mecânica estava na liberdade nunca antes vista que o game dava ao jogador de escolher qual estágio gostaria de enfrentar. Havia uma sequência que tornava o desafio um pouco menos massacrante, mas nenhuma opção era errada. Essa não-linearidade foi copiada por incontáveis franquias e está na base dos mundos abertos e das narrativas não-lineares atuais.

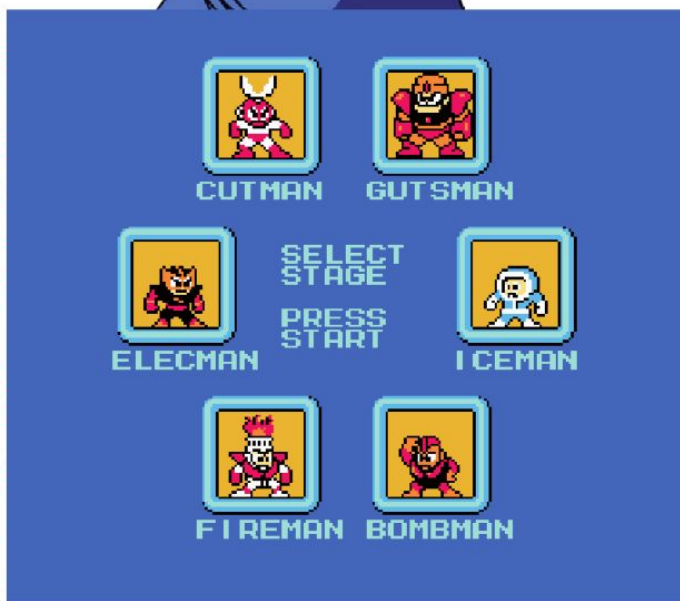
Pode parecer pouca coisa, mas pense: em nenhuma outra mídia a história consegue ser do gosto do usuário. Foi *Mega Man* que demonstrou para os desenvolvedores e os jogadores que os games podem criar experiências e contar histórias cuja ordem dos fatos dependa das decisões do consumidor. Naturalmente que neste título só se vê o embrião desta revolução, e que outros jogos expandiram este conceito, mas se você tem games onde pode escolher se quer ir para o deserto ou para o vulcão hoje, é graças ao robô azul. A própria ideia de finais alternativos, embora não originada aqui, foi grandemente expandida por conta dessa façanha da Capcom.

Mega Man não redefiniu apenas um gênero. Ensinou à indústria dos games o potencial que tinha em comparação a outras mídias e a ajudou, com isso, a se separar de filmes, livros e afins. **(Rafael Peccioli Moreno)**

Lançamento: 1987 (JP)

Console: NES

Produtora: Capcom



MEGA MAN X

Depois de emplacar seis jogos do robô azul no NES, era de se esperar que a eterna rivalidade de Mega Man com Dr. Wily continuasse a perdurar também pelo então novo Super Nintendo. Mas a Capcom não planejava apenas um "level-up" nos gráficos.

Mega Man X foi lançado em 1994 e manteve a estrutura conhecida da série, mas mudou sua ambientação, estética, habilidades e personagens. Até mesmo o herói era outro, agora chamado apenas de X, versão mais madura do original.

Muitas foram as novidades introduzidas, entre elas as peças que conferiam habilidades, como a famigerada "rasteira", que virou padrão. Os chefes de fase agora tinham inspiração direta em animais, como camaleão e pinguim, e pareciam bem mais ameaçadores. E o vilão Sigma não dava brecha para brincadeira, como acontecia com Wily.

Mesmo com as mudanças, não há como negar que o grande destaque foi a aparição de Zero. O aliado e também rival do herói conquistou tamanha popularidade que logo estrelou sua própria série, além de ter se tornado figurinha carimbada nos crossovers da produtora, como *Tatsunoko vs. Capcom*.

Com tudo isso, a série ganhou mais duas sequências nos consoles da Nintendo e firmou seu pé como uma das mais queridas do robô.

(Filipe Salles)

Lançamento: 1993 (JP)

Console: SNES

Produtora: Capcom

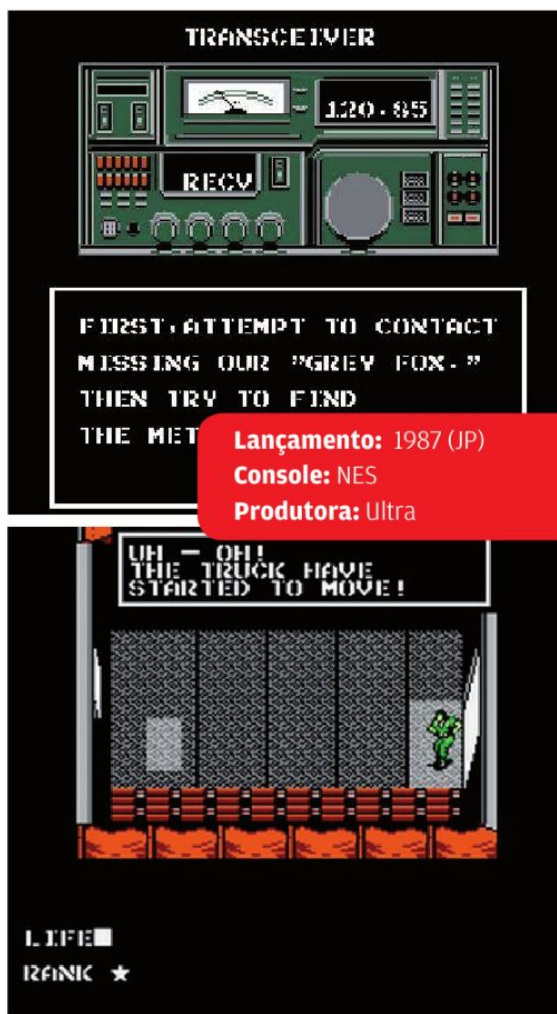


METAL GEAR

A maioria dos jogadores já ouviu falar de Solid Snake e da série de espionagem e ação *Metal Gear*. Contudo, antes de a franquia se consagrar, tinha uma história sendo formada. Apesar de ter sua origem no MSX2, foi no NES que o primeiro jogo de Hideo Kojima se popularizou.

O título, publicado pela Ultra, nome de fachada da Konami, fugiu bastante do padrão da época, com uma história envolvente e que não exigia que o jogador apenas espancasse tudo o que aparecia em seu caminho, mas que precisasse raciocinar antes de qualquer ação. *Metal Gear* ensinava a não desperdiçar movimentos e fez milhares de jovens se sentirem como os agentes secretos que apareciam nos filmes.

O crescimento da franquia (e seu eventual retorno para a Nintendo, depois de uma bela passagem pelo GameCube, em *Metal Gear Solid 3D: Snake Eater*, onde temos referências ao universo da Big N) fez com que o ramo da espionagem se popularizasse no meio gamer. Jogos como *Splinter Cell* se inspiraram na série de sucesso, tanto na jogabilidade quanto na tecnologia. É inegável que *Metal Gear* é um dos nomes de maior peso na indústria gamer, mas essa lenda toda se originou na casa de Mario. (Felipe Camarossi)



METROID

O ser humano sempre teve fascinação pelo desconhecido, pelo espaço e pela tecnologia inexplorada. Por esses motivos que um jogo onde se controla um destemido solitário herói que é caçador de recompensas e enfrenta uma horda de inimigos dos mais distantes territórios do espaço foi uma aposta certa para o repertório do NES. A surpresa, é claro, é que não se tratava de um herói, e sim uma heroína.

Com certa inspiração em *Aliens*, *Metroid* é um daqueles jogos que nasceram para marcar uma era. Até hoje existe uma luta contra o machismo, mas, nos anos 1980, isso era muito mais intenso. Foi por isso que a jogada de colocar uma garota que "lutava como homem" durante o jogo inteiro e só se revelava do "sexo frágil" no final da campanha foi um choque para a comunidade, até então taxada por ser masculina. É algo que deixa uma pergunta no ar: será que a aventura teria a mesma popularidade se o protagonista fosse um cara?

De qualquer maneira, a série veio para ficar. Jogo após jogo, todos os títulos da franquia marcaram suas épocas, seja com uma nova jogabilidade, seja na narrativa. As aventuras de Samus Aran (nome que, por acaso, é inspirado no nosso icônico Pelé) mostraram que um toque feminino cai bem quando é bem colocado. **(Fellipe Camarossi)**



Lançamento: 1986 (JP)
Console: Famicom Disk System
Produtora: Nintendo

METROID PRIME

O cubo roxo da Big N deu nova vida a diversas franquias, graças a certas repaginações. *Star Fox* foi para o lado da aventura no último projeto da Rare para a Nintendo, *Donkey Kong* recebeu spin-offs musicais e *Metroid* deu origem a uma das trilogias mais aclamadas dos games.

A recém-fundada Retro, resultado de um acordo entre a Big N e a produtora Iguana por causa das boas vendas de *Turok* (1998), cuidava de quatro jogos para o GameCube, que estava prestes a ser lançado. Porém, todos contavam com problemas e atrasos. Shigeru Miyamoto visitou o estúdio nos Estados Unidos para entender a situação e somente gostou de um título de ação. Com o aval do mestre, os outros três projetos foram cancelados e o sobrevivente se tornou um jogo da franquia *Metroid*.

Mantendo o ritmo frenético, a coleta de itens e exploração, a novidade foi a mudança de progressão lateral para um estilo FPS. Excedendo expectativas em todos os quesitos, apesar de seu desenvolvimento conturbado, *Metroid Prime* se tornou um sucesso de crítica, virando símbolo da sexta geração, que como nenhuma outra deu o devido valor a Samus. Como consequência, a Nintendo viu o potencial da Retro e a adquiriu, virando então uma das suas subsidiárias mais brilhantes. **(Hugo H. Pereira)**

Lançamento: 2002 (EUA)

Console: GameCube

Produtora: Nintendo



MONSTER HUNTER TRI

Com o passar dos anos e especialmente com o Wii, os gamers começaram a rotular a Nintendo como uma empresa de jogos casuais, acusando-a de abandonar o público mais clássico. A questão é que, quando o assunto é esse, o esquece que o console recebeu a terceira interação da franquia *Monster Hunter*, na qual caçamos diversos monstros!

Aclamada como uma das séries mais intensas, o título selou uma parceria fiel (perdura até hoje, com jogos para Wii U e 3DS) e um compromisso com os amantes de um bom desafio. Quem disser que a Big N não se dedica aos hardcores está olhando para os jogos errados! **(Felipe Camarossi)**

Lançamento: 2009 (JP)

Console: Wii

Produtora: Capcom



NEW SUPER MARIO BROS. 2

Renovar é preciso. Pensando nisso, Takashi Tezuka, um dos pais de Mario, compartilhou durante um curso suas experiências com produtores e designers das mais diferentes áreas da Big N. Aos jovens foram mostrados os segredos do desenvolvimento de um game de plataforma de Mario.

Seus alunos se envolveram tanto, sugerindo ideias como colocar o encanador em uma aventura com muito mais moedas para recolher, que tudo aquilo se transformou em *New Super Mario Bros. 2*. Pioneiro no modo de fazer, é o primeiro título da empresa a ser vendido em formato físico e digital (Nintendo eShop). Além disso, tem DLCs, pacotes com fases extras de deixar os olhos reluzindo de tanto ouro. **(Igor Andrade)**

Lançamento: 2012 (EUA)

Console: Nintendo 3DS

Produtora: Nintendo



MORTAL KOMBAT

A Nintendo nem sempre teve tantas ressalvas quanto a jogos violentos. Claro, com uma proposta sempre voltada à família, um cuidado era tomado com os jogos que iam parar em seus consoles. Contudo, nas décadas de 1980 e 1990, muitos games com violência desenfreada invadiram os aparelhos da Big N e as casas de milhões de pessoas. Um destes, provavelmente o mais importante deles, foi *Mortal Kombat*.

Enquanto hoje a série está relativamente distante dos consoles nintendistas, sua fama se deve ao fato de que seus fatalities deixaram os fliperamas e emergiram no SNES. Com a violência absurda das batalhas, era escandaloso ver um corpo explodindo e cair ossadas humanas o suficiente para construir três ou mais esqueletos adultos completos. Era absurdo, mas era divertido. Como era de se esperar, suas mais diferentes versões foram alteradas no Super Nintendo. O sangue mudou para cinza, depois para verde...

Não foi a primeira vez que um jogo brutal como esse surgiu num console da Nintendo, tampouco a última, mas foi de longe o caso mais marcante. Quem estava acostumado aos títulos mais presos ao ritmo de aventura e ação conheceu um novo e sádico tipo de entretenimento com a façanha de Ed Boon e John Tobias. **(Felipe Camarossi)**



Lançamento: 1993 (EUA)

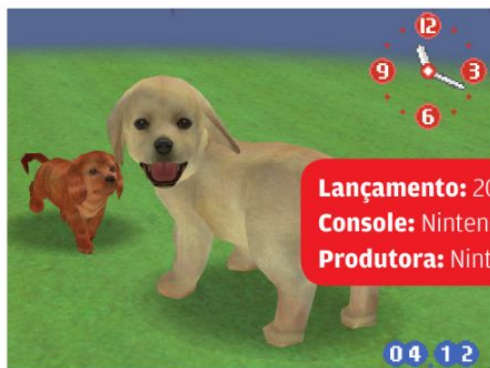
Console: SNES

Produtora: Acclaim



NINTENDOGS

O jogo de simulação semelhante ao Tamagochi mantém até hoje o 11º lugar no ranking de jogos mais vendidos do mundo, e o segundo quando se fala em títulos do Nintendo DS. *Nintendogs* foi o primeiro game a usar e abusar dos recursos do portátil, ainda recente no mercado, permitindo que o jogador utilizasse comandos de voz para treinar seu cachorrinho e fizesse carinho nele com a Stylus pela tela de toque. Os animais respondiam bem aos comandos e apresentavam realismo impressionante, das animações aos latidos. O sucesso foi tanto que foram lançados bundles temáticos e uma sequência, que incluiu gatos, para Nintendo 3DS. **(Bruno Cotrim)**



OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER

Jogos que abordam conceitos políticos como luta de classes, escravidão e corrupção são comuns hoje, mas o mesmo não podia ser dito no início dos anos 2000. *Ogre Battle 64* já lidava com essas questões sem rodeios e contava com um dos melhores sistemas de decisão já construídos, que fugiam do simples espectro do bem ou mal.

Também foi um dos poucos títulos daquela década que exigia do jogador mais tempo planejando do que batalhando de fato, punindo brutalmente os menos precavidos. Uma pérola pouco apreciada no Nintendo 64, pode ser considerado o título mais maduro de sua geração, sem ser apelativo. **(Filipe Salles)**



NINJA GAIDEN

Não precisava estar vivo em 1988 para entender o quanto *Ninja Gaiden* nasceu especial, mas por sorte eu já estava. Havia passado tudo quanto que é jogo no admirável NES, mas poucos fizeram como o game mais famoso da Tecmo. Ele foi um dos primeiros a integrar totalmente arte, jogabilidade e desafio.

Joe Hayabusa, como um verdadeiro falcão (na realidade, Hayabusa é o nome do falcão mais veloz do mundo animal) fluava pela tela e atacava com precisão seus inimigos. O jogo era veloz e, o mais importante, fluente, coisa que poucos sabiam ser. Mais do que deixar isto ser mera perfumaria, o pequeno grupo da Tecmo soube integrar esta vantagem ao gameplay, obrigando os jogadores da época a utilizarem toda a maleabilidade do ninja azul para desviar dos mais inteligentes e gigantescos chefões.

Não é à toa que o jogo é conhecido como um dos mais desafiadores já criados, algo amedrontador, mas que apenas contribui para ser ainda mais memorável. O resultado colhemos até hoje. *Ninja Gaiden* reescreveu a história do gênero de ação e influencia gerações de desenvolvedores, das grandes produtoras aos indies. **(Rodrigo Brasiliense)**



PAPER MARIO

Com o rompimento da Nintendo com a então Squaresoft durante a era 64-bit, a empresa tinha um desafio imenso pela frente. Após o sucesso de *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* (1996), seria necessário criar um novo RPG à altura.

A Big N então resolveu as coisas à sua própria maneira: chutou o balde e criou algo nunca pensado. *Paper Mario* reinventou o Reino do Cogumelo em papel e conseguiu torná-lo ainda mais fofo. Além

da fofura, seu humor era impagável ao tornar os personagens conscientes de sua condição como papel, o que rendia em ótimas piadas.

O que ninguém esperava era que a Nintendo, com a ajuda da galera da Intelligent Systems, tinha criado um RPG que batia de igual para igual com *Mario RPG*. Ela gostou tanto desse negócio que anos depois lançou a saga de *Mario & Luigi*, carta marcada em seus portáteis.

(Filipe Salles)

Lançamento: 2000 (JP)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



PERFECT DARK

Último grande game do gênero FPS para Nintendo 64, *Perfect Dark* começou a fazer história por conta de uma grande mudança. Sucessor espiritual de *GoldenEye*, deveria ser a sequência direta do jogo do agente 007, mas, numa mudança de rumo, Joanna Dark ganhou vida em uma história original.

Herdando qualidades técnicas do motor gráfico de sua referência, *Perfect Dark* é um dos games mais elaborados do console e, além de contar com gráficos de ponta, trazia

o incrível sistema de som Dolby Surround Sound. Para aproveitar a ação tanto na campanha principal quanto no multiplayer em toda sua magnitude, era necessário a utilização do Expansion Pak, o expansor de memória do console.

A comunicação com acessórios não parava por aí e, graças ao Transfer Pak, era possível trocar dados e informações com a versão de *Perfect Dark* de Game Boy Color e assim aumentar o universo do jogo. **(Renato Almeida)**

Lançamento: 2000 (EUA)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Lançado em 2001 para Game Boy Advance, o primeiro jogo do advogado mais querido dos games demorou um pouco para sair do Japão, mas em 2005 ganhou o mundo com uma versão melhorada para Nintendo DS (com direito a um caso extra até!).

O título conquistou milhares de fãs com seus personagens estranhos, casos divertidos e intrigantes para solucionar, porém impossíveis de acontecer no mundo real, e com seu humor completamente sem noção. Se antes, games de Visual Novel não conseguiam chamar tanta atenção,

Ace Attorney certamente fez muita gente se interessar pelo gênero e até mesmo abriu as portas para tantos dos jogos que o sucederam. *Objection!*

Também foi apenas o começo de uma série de jogos do que hoje é uma das franquias mais queridas do mundo, mantendo a simplicidade e seu estilo único.

(Luciana Anselmo)

Lançamento: 2005 (JP, EUA)

Console: Nintendo DS

Produtora: Capcom



PIKMIN

Da união do hobby de Shigeru Miyamoto de cuidar do jardim de sua casa e o desejo da Nintendo de criar um novo jogo no qual pequenas criaturas fizessem alguma coisa, surgiu *Pikmin*. O título é mais um que teve inspirações na demo de *Super Mario 128*. A herança está presente nas dezenas dos minúsculos Pikmin que acompanham e são coordenados pelo jogador, no caso, Olimar.

Pikmin carrega um carisma especial, mesclando ambientes

reais com os coloridos e "atiráveis" seres. Não surpreende apenas por ser um dos jogos de estratégia em tempo real mais aclamados pela crítica, mas por cativar o jogador, fazendo com que sinta o espírito de urgência para escapar do planeta antes do término dos 30 dias e pela ligação automática com os notáveis Pikmin. Vai dizer que você nunca ficou triste ao ver a morte de um deles ou ao deixar algum para trás no término do dia? **(Alex Sandro de Mattos)**



Lançamento: 2001 (EUA, JP)

Console: GameCube

Produtora: Nintendo

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

Um verdadeiro cavalheiro não poderia deixar de mencionar o grande arqueólogo e seu legado nesse guia de jogos que marcaram a vida da Big N. A Level-5, que havia produzido alguns poucos títulos até então, aproveitou a onda experimental e casual que havia aparecendo no Nintendo DS para tentar um novo conceito.

Com o sucesso de jogos como *Brain Age*, a desenvolvedora se inspirou em enigmas e quebra-cabeças do livro de Akira Tago, e criou esse intrigante universo do professor londrino de cartola, reinventando como games de puzzles são

abordados. A nova faceta aliada à qualidade das animações desenhadas à mão rendeu mais cinco jogos, um filme e um crossover com a franquia *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Isso, sem mencionar uma das mais elogiadas franquias criadas na última geração - mas contar vantagem não é algo que um gentleman faz, não é Luke? **(Hugo H. Pereira)**

Lançamento: 2007 (JP)

Console: Nintendo DS

Produtora: Nintendo/Level-5



POKÉMON RED, BLUE, GREEN E YELLOW

Começar a aventura com um herói que encontra novos aliados e fica cada vez mais forte é algo comum. Apesar de não ser o primeiro jogo de RPG a fugir desse molde, *Pokémon* quebrou esse conceito com muito sucesso ao apresentar uma criança que não tinha poderes, apenas a função de treinador, e que recrutava monstros selvagens para que lutassem por ela.

Pokémon também inovou a experiência do multiplayer. Você finalizou o jogo? Ótimo! Oponentes ainda

mais fortes te esperam no mundo real. Quer os exclusivos? É preciso trocá-los com outro jogador.

O grande suporte à interação com outras pessoas fez com que o Game Boy, que estava há 7 anos no mercado, expandisse seu ciclo de vida e garantisse sucessores, como o Game Boy Color e o Game Boy Advance.

Pokémon Red, Green, Blue e Yellow, juntos, tiveram mais de 45 milhões de unidades vendidas mundialmente. **(Mateus Lôbo)**



Lançamento: 1996 (JP)

Console: Game Boy Color

Produtora: Nintendo

PUNCH-OUT!

A franquia de boxe da Nintendo, que mais está para um jogo de puzzle e reflexos que de luta propriamente dito, teve um começo um tanto quanto acidental. Nos anos 1980, graças ao sucesso que os arcades de *Donkey Kong* faziam, a Big N encomendou lotes e mais lotes de monitores para continuar a produção das máquinas, mas infelizmente não conseguiu dar vazão. Enquanto a maioria pensava em colocar os monitores lado a lado para criar um jogo de corrida mais imersivo, uma certa pessoa teve outra ideia...

Por limitações tecnológicas, era impossível girar, mover e expandir sprites, o que seria necessário para jogos de corrida. Foi aí que Shigeru Miyamoto teve a ideia de fazer um jogo de boxe, no qual a segunda tela poderia mostrar as informações da partida bem como as típicas imagens dos ringues de WWE.

O personagem transparente e em wireframe da versão de arcade não conseguiria rodar na versão de NES, então a solução foi simplesmente deixá-lo menor, de modo que não se sobrepusesse ao oponente surgindo assim Little Mac. A versão ainda teve outros problemas já que Mike Tyson, o chefe final utilizado para promover o jogo, se envolveu em polêmicas, sendo deixado de lado depois, dando lugar a Mr. Dream. **(Hugo H. Pereira)**



Lançamento: 1984 (EUA)

Console: Arcade

Produtora: Nintendo



PILOTWINGS 64

Assim como o primeiro jogo da série foi um dos títulos de lançamento do SNES, *Pilotwings 64* dividiu a responsabilidade com nada menos que *Super Mario 64* entre os títulos disponíveis no lançamento do Nintendo 64. Embora não tenha feito tanto sucesso quanto o icônico game do encaenador, ficou marcado como o game que demonstrava todo o potencial gráfico do novo console. Como um simulador de voo 3D, o objetivo não era ter física realista ou comandos de pilotagem complexos, mas sim oferecer à galera a sensação de voo livre através de controles simples e que fosse, acima de tudo, divertido. **(Bruno Rubio)**

Lançamento: 1996 (EUA, JP)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



POKÉMON STADIUM

Quando a febre dos monstrinhos estava em seu auge, o que os fãs mais queriam era admirar seus adoráveis Pokémon em quantas aventuras fosse possível. E o Nintendo 64 não deixou por menos com os spin-offs que proporcionou.

Pokémon Stadium finalmente dava a possibilidade de levarmos nossos monstrinhos de bolso para a tela grande. Com o acessório Transfer Pak, era possível transferir os Pokémon que tínhamos em cartuchos de *Pokémon Red*, *Pokémon Blue* ou *Pokémon Yellow* para o jogo de batalha do N64.

Foi sensacional ver os Pokémon batalhando em cores vibrantes e em 3D, o que tornou as partidas em multiplayer ainda mais emocionantes! **(Luciana Anselmo)**

Lançamento: 1999 (JP)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



RADAR SCOPE

Games com temática espacial marcaram o auge da era dos arcades. Bilhões de fichas acionaram as máquinas de *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979) e *Galaga* (1981), e a Nintendo também quis ir além do horizonte com *Radar Scope*, no qual se atirava laser nas naves Gamma Raiders.

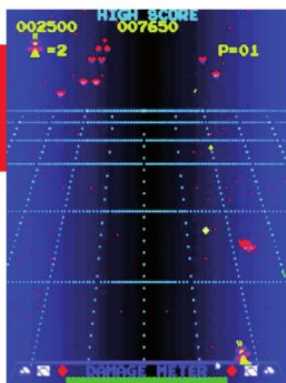
Pelos resultados satisfatórios no Japão, o primeiro jogo da empresa a contar com Shigeru Miyamoto foi escolhido para ser o cartão de visitas da Nintendo of America. No entanto, ele não caiu nas graças dos americanos, visto como mais um do gênero. Ainda assim foi estratégico para que a divisão não fechasse com poucos meses de vida: seus gabinetes foram reaproveitados em *Donkey Kong*.

(Igor Andrade)

Lançamento: 1980 (EUA, JP)

Console: Arcade

Produtora: Nintendo



RAYMAN RAVING RABBIDS

Um dos títulos de lançamento do Wii, aqui Rayma, simpático mascote da Ubisoft sem braços e pernas, é um mero coadjuvante. As verdadeiras estrelas são os Rabbids, os coelhos insanos e barulhentos que apareceram pela primeira vez neste jogo. *Raving Rabbids* também foi o pioneiro dos Party Games que tanto se popularizaram no console. Com bastante ênfase no humor, faz um intenso uso do sensor de movimentos do Wii Remote para os mais absurdos minigames, como atirar vacas o mais longe possível ou extrair germes nojentos dos dentes de um Rabbid. Um dos melhores títulos para curtir boas gargalhadas com os amigos. (Bruno Rubio)



Lançamento: 2006 (EUA)

Console: Wii

Produtora: Ubisoft

RIVER CITY RANSOM

Um dos maiores trunfos de *River City Ransom* é sua capacidade de ir além do padrão comum dos jogos beat 'em up ao introduzir elementos de progressão familiares ao gênero RPG. Parte de uma série para o Famicom, da qual fazem parte *Renegade* (1986) e *Super Dodge Ball* (1988), e que celebrava a cultura das gangues de rua japonesas, é símbolo de uma grande leva de produtos orientais que chegaram localizados com muitas adaptações ao NES. Além da dinâmica envolvente, o jogo da Technos, mesma desenvolvedora de *Double Dragon*, também cativava com músicas eletrizantes, alto desafio e muito bom humor.

(Renato Almeida)

Lançamento: 1989 (JP)

Console: NES

Produtora: Technos



ROCK BAND 2

Evolução do primeiro título, *Rock Band 2* consolidou a franquia (e fenômeno) musical no Wii. O game trouxe 84 hits no disco e mais aquelas que podiam ser compradas via Nintendo Wi-Fi Connection, sistema precursor dos DLCs.

Foram incluídas novas características como o Drum Trainer (treino de bateria), Battle of the Bands (batalha das bandas) e um modo online do World Tour (turnê mundial). O jogo foi sucesso de público e críticas em todas as plataformas. No console de mesa da Big N ajudou impulsionar as vendas dos controles de guitarra, bateria e microfones USB. Quer nunca quis ser um astro? (Alveni Lisboa)

Lançamento: 2008 (EUA)

Console: Wii

Produtora: Harmonix/MTV Games



RESIDENT EVIL 4

Oficialmente anunciado em 2001, *Resident Evil 4* foi uma das maiores declarações de amor que a Capcom fez para a Nintendo. Junto ao título, a gigante japonesa anunciou que todos os demais jogos da série principal seriam exclusivos do GameCube.

Apesar da exclusividade ter durado pouco, o game foi sucesso tanto de crítica quanto comercial, vendendo 1.690 milhões de unidades.

Seu desenvolvimento durou um longo período. Três versões propostas foram descontinuadas pelos produtores antes da versão final ser lançada, em janeiro de 2005.

A união da atmosfera típica da série com uma jogabilidade voltada para a ação revolucionou novamente o gênero Survival Horror. Esses elementos inovadores dividiram opiniões por deixar de lado parte daquele sentimento de medo que os jogos anteriores traziam, mas ao mesmo tempo recebeu uma nova legião de aficionados.

Para realizar a transição entre o final de uma saga e o início de outra, a aventura trouxe de volta Leon, em um ambiente completamente diferente, e o fim da Umbrella, grande corporação por trás das atrocidades envolvendo zumbis. *Resident Evil 4* teve tanta importância, que até no Brasil o título recebeu uma campanha de marketing maciça, com direito a distribuição de discos de demonstração para os fãs curtirem. **(Juno Cecílio)**



Lançamento: 2005 (EUA)

Console: GameCube

Produtora: Capcom



SHIN MEGAMI TENSEI

Bom e mau, certo e errado, justo ou injusto, sagrado ou profano. Essa dicotomia sempre existiu no mundo dos games e sempre serviu de bússola moral para qualquer jogador. Contudo, *Shin Megami Tensei* jogou isso para o alto, quebrou tabus e barreiras, transformou o preto no branco em um cinza homogêneo e fez com que tudo o que você tenha aprendido sobre o que é correto e errado fosse jogado pela janela.

Uma das mais antigas e promissoras séries de RPGs dos games também é uma das mais polêmicas, abordando assuntos que poucos outros têm a audácia de fazer. Afinal, quais títulos têm coragem de te dar o controle sobre entidades através da tecnologia de modo a enfrentar anjos e demônios, o diabo e até mesmo Deus? Pois é, da história à jogabilidade (um dos primeiros dungeon crawlers da história), *Shin Megami Tensei* segue um rumo bizarro, mas que dá certo.

Além disso, o total domínio sobre a moralidade do protagonista fez com que a série fosse uma das mais destacadas por ter diversos desfechos, variando de acordo com as escolhas tomadas no decorrer da trama. Considerando a forma heterodoxa que a franquia toca nesse temas tão delicados, é de se surpreender que ela tenha uma parceria tão forte com os conservadores consoles da Nintendo, não é? Mas essa história começou lá no NES, com *Digital Devil Story: Megami Tensei*, e só tem rendido bons frutos desde então.

(Fellipe Camarossi)



Lançamento: 1992 (JP)

Console: SNES

Produtora: Atlus



SHOVEL KNIGHT

Todo herói conta com uma companhia inseparável. Link tem a Master Sword, Mega Man o Mega Buster, Bayonetta seus sapatos com pistolas. Já Shovel Knight tem sua... pá! Definitivamente, as aparências enganam.

Julgar o cavaleiro por sua arma seria tão equivocado quanto avaliar o título da Yacht Club por seu visual datado. Por baixo de sua premissa simples de plataforma 2D se esconde uma linda homenagem à geração 8-bit, e uma das melhores opções da Nintendo eShop! O jogo, desenvolvido com recursos levantados no Kickstarter, é símbolo da ótima relação dos estúdios indie com a Big N, que tem investido com carinho na área. **(Thomas Schulze)**



SECRET OF MANA

E se *Final Fantasy* largasse as batalhas em turno e passasse a ser um RPG na base da mais pura ação? É o que muita gente pensou quando viu *Secret of Mana* pela primeira vez em 1993, mas a realidade ia bem mais além. Continuação do obscuro *Seiken Densetsu* de Game Boy, lançado como *Final Fantasy Adventure* no Ocidente, o jogo capturou corações não apenas com seu visual brilhante, mas também por seu gameplay sem precedentes, que colocava o protagonista viajando pelo mundo enfrentando monstros na base de um caprichado e complexo sistema de combate. Tudo acontecia em tempo real, inclusive o auxílio dos múltiplos companheiros de grupo – cada um com comportamento próprio! **(Rodrigo Brasiliense)**



SONIC ADVANCE

Quando a Sega jogou a toalha do ramo de consoles e passou a fazer jogos para as concorrentes, lá em 2001, todos sabiam: era apenas uma questão de tempo para o maior rival do encanador correr com seus tênis vermelhos em direção aos consoles da casa de Mario. *Sonic Advance* é o primeiro jogo exclusivo do ouriço em uma plataforma da Nintendo. O Game Boy Advance acabou se tornando um aconchegante lar, e a série do portátil recebeu mais duas continuações, assim como os spin-offs *Sonic Battle* e *Sonic Pinball Party*.

Enquanto *Advance 2* e *3* focaram somente na velocidade, foi o primeiro deles que mais se assemelhou aos clássicos da era 16-bit, com um equilíbrio quase perfeito entre rapidez de movimento e plataforma. Mesmo sendo uma aventura 2D, herdou elementos da série *Adventure*, como a habilidade de fazer Grinds em corrimãos e os Melee Attacks. O game ainda teve o Tiny Chao Garden, local onde eram criados os Chao, espécie de bichinho virtual. As criaturinhas podiam ser transferidas para os Chao Garden de *Sonic Adventure DX* ou *Sonic Adventure 2: Battle*, utilizando a conectividade entre GBA e GameCube. **(Bruno Rubio)**

Lançamento: 2001 (JP)
Console: Game Boy Advance
Produtora: Sega



HYRULE WARRIORS



Jogo e console vendidos separadamente.

DISPONÍVEL JÁ!

© Nintendo © KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved. The KT logo is a registered trademark of KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2014 Nintendo.



SOMENTE PARA

Wii U

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

SONIC THE HEDGEHOG 2

A era da Guerra Fria dos games, Nintendo contra Sega, jamais teria ocorrido se os jogos de Sonic não tivessem ganhado uma identidade própria. O mascote em si transbordava personalidade e potencial já no primeiro jogo, mas o layout das fases ainda se assemelhava muito ao que se via em outros games de plataforma: pulos de precisão, barreiras cadenciando a progressão, inimigos em locais que impediam longas corridas e por aí vai.

Foi em *Sonic the Hedgehog 2* que os produtores efetivamente abraçaram a ideia de que seu protagonista precisava correr. O que antes era um bônus se tornou o foco das mecânicas de gameplay. Com isso, romperam o padrão, até então limitado ao modelo Mario, e apresentaram uma nova proposta de platformer: rápida e dependente de reflexo. Essa revolução abriu espaço para novas franquias e consolidou o lugar de Sonic como rival do bigode. **(Rafael Peccioli Moreno)**

Lançamento: 2007 (EUA)

Console: Wii

Produtora: Sega



SPLATOON

O jogo de tiro que mistura lulas e paintball com foco no multiplayer online de 4x4 silenciou quem duvidava da capacidade da Big N de criar novas propriedades intelectuais. Entretanto, o jogo tem como destaque sua origem: o programa Garage.

Em uma tentativa de dar mais liberdade aos jovens desenvolvedores que chegam aos estúdios da empresa, o grupo se reúne após expediente para experimentar novas ideias. Sob a tutela de Shigeru Miyamoto, os projetos são avaliados de tempo em tempo, até que um deles tenha força para virar jogo. Splatoon é o primeiro fruto disso. **(Hugo H. Pereira)**



Lançamento: 2015

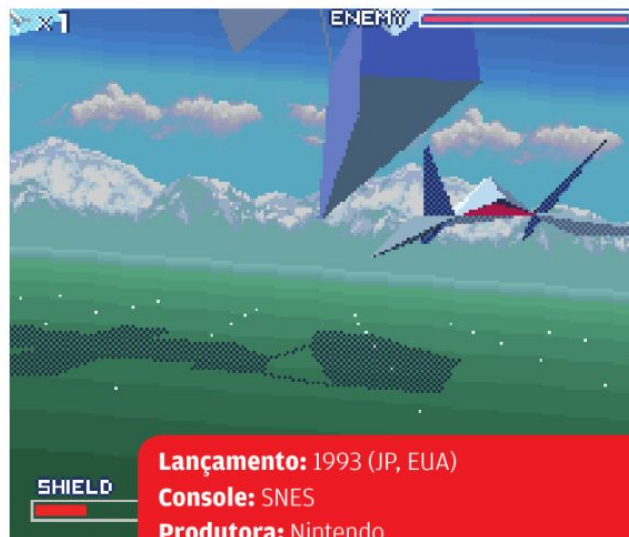
Console: Wii U

Produtora: Nintendo

STAR FOX

Revolucionário. Essa é a melhor palavra para definir *Star Fox*. O shooter em trilhos com perspectiva 3D do Super Nintendo foi o primeiro jogo desenvolvido pela Big N a utilizar gráficos poligonais 3D, algo sem precedentes na época, graças ao chip Super FX. A própria caixa do cartucho descrevia que *Star Fox*, conhecido como *Lylat Wars* na Europa, tinha efeitos especiais nunca vistos antes. Do a barrel roll!

Outro fato que destaca a aventura é a presença de animais como protagonistas. Miyamoto não queria criar uma história de ficção científica e se inspirou em uma estátua de raposa do folclore japonês para ser o líder dos mercenários. O fato de os heróis falarem durante as missões se deve à paixão do designer pelos fantoches da série de televisão *Thunderbirds*. Mas ele precisava fazer Slippy Toad ser tão irritante e atrapalhado? **(Alex Sandro de Mattos)**



Lançamento: 1993 (JP, EUA)

Console: SNES

Produtora: Nintendo

STAR FOX 64

Star Fox 2 estava praticamente pronto para ser lançado para o Super Nintendo. Pois acredite, com o sucesso do primeiro jogo da série, a Nintendo imediatamente convocou os desenvolvedores da Argonaut para trabalhar na continuação.

O game tinha muitas inovações, como missões aéreas e terrestres, que tinham mecânicas de plataforma em 3D, mesmo antes da popularização do gênero. Após dois anos de desenvolvimento, a única barreira que o impediu de chegar às lojas foram as novas tecnologias.

O Nintendo 64 fez com que a empresa optasse por cancelar o título, já que seria um desperdício finalizar algo tão esperado para um console que já estava chegando ao fim de seu ciclo. A estratégia adotada foi enviá-lo para uma equipe interna de desenvolvimento, que o transformou em um novo jogo, capaz de mostrar todo o poder do sucessor do SNES. Assim *Star Fox 64* rompeu as fronteiras do universo.

O título foi aclamado por todos, e trazia de brinde o Rumble Pack, acessório inédito até então. Bastava encaixar o periférico na parte de trás do controle do Nintendo 64 para senti-lo vibrando de acordo com os acontecimentos do jogo. Por essa nem Andross esperava. **(Juno Cecílio)**



Lançamento: 1997 (JP, EUA)
Console: Nintendo 64
Produtora: Nintendo



STAR FOX ADVENTURES

A inesperada aventura terrestre ambientada no universo de Star Fox foi um game que, embora tivesse uma estrutura similar a *Ocarina of Time*, não abandonou o gameplay clássico da série por completo. A transição entre diferentes planetas era por meio de fases com batalhas espaciais.

Planejado como um título totalmente inédito, chamado *Dinosaur Planet*, seria um dos últimos jogos do Nintendo 64. Ao decidir lançar o game para GameCube, a Nintendo utilizou os elementos principais do projeto para dar vida a mais um capítulo da saga de Fox McCloud. Desenvolvido pela Rare, *SFA* foi ao mesmo tempo o primeiro jogo da produtora para GC e sua última empreitada para um console de mesa da Nintendo. **(Bruno Rubio)**



Lançamento: 2002 (EUA)
Console: GameCube
Produtora: Nintendo

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Já tínhamos passado pelo corredor da Estrela da Morte antes, assim como batalhado nas planícies geladas de Hoth. Mesmo que seja tudo ficção, *Rogue Squadron* era tão realista que nos fez sentir pela primeira vez como se estivéssemos enfrentando o Império por trás do cockpit de um caça do esquadrão de elite da Aliança Rebelde.

O game foi tinha uma significativa premiação: era um sistema de medalhas que condecorava os pilotos que obtinham a melhor performance em cada fase. Ou vocês realmente acham que esse negócio de "platinar" foi criado na concorrência? **(Filipe Salles)**



Lançamento: 1998 (EUA)
Console: Nintendo 64
Produtora: LucasArts

SUPER MAN 64

Na época ninguém imaginava, mas *Super Man 64* seria o marco catastrófico e o estigma eterno sobre jogos inspirados em filmes ou séries: eles tendem a ser uma droga. O título do Homem de Aço é tudo que um jogo de Nintendo 64 (ou de qualquer console) não deve ser, e provavelmente serve de motivação em muitas desenvolvedoras: "Não queremos que o nosso game fique assim!". Repleto de erros de programação e mesmices, problemas na física e uma jogabilidade assustadora, há relatos de pessoas que têm pesadelos até hoje com o título. Outros boatos dizem que essas pessoas escrevem para revistas oficiais da Nintendo.

(Fellipe Camarossi)

Lançamento: 1999 (EUA)

Console: Nintendo 64

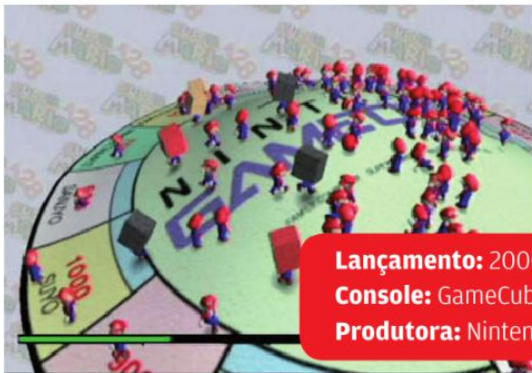
Produtora: Titus Software



SUPER MARIO 128

As pessoas que visitaram a Space World de 2000, evento promovido pela Big N, não sabiam o que pensar da demo que lá se encontrava. *Super Mario 128*, referência à geração 128-bit e a *Super Mario 64*, era uma apresentação do potencial do GameCube.

Embora até hoje não tenhamos jogado um título protagonizado por centenas de Marios, já experimentamos tudo que a demo tinha revelado: as mecânicas de controle em massa foram utilizadas em *Pikmin*, IP de Shigeru Miyamoto que estreou na quinta geração, enquanto as físicas apareceram em *Metroid Prime* e os conceitos de fases esféricas só apareceram no aclamado *Super Mario Galaxy*. (Hugo H. Pereira)



Lançamento: 2000

Console: GameCube

Produtora: Nintendo

SUPER MARIO 64

Foi como a viagem do homem para a Lua: um pequeno passo para um encanador, um grande salto para a humanidade. Em uma época em que todos estavam habituados a jogos em plataforma - como *Mega Man*, *Sonic* e *Mario* -, imaginem o salto tecnológico do SNES para o Nintendo 64 e as possibilidades que poderiam ser exploradas com oito direções em vez de duas. Esse jogo representa tudo que as pessoas queriam.

Um plataforma em 3D era algo fora de cogitação. O máximo que poderia ser feito era uma aventura com visão isométrica (como já faziam na série *Zelda*). Contudo, o encanador quebrou a barreira da terceira dimensão poligonal e chegou com um jogo impressionante, com um mundo enorme e cheio de possibilidades. Você podia revisitar dez vezes a mesma fase no Reino do Cogumelo e a aventura seria totalmente diferente da anterior, algo que nunca foi possível antes na franquia.

A coragem para fazer o jogo nesses moldes e sair da zona de conforto foi um boom para uma nova era na saga do principal ícone dos games. O melhor é que seu legado não rendeu um bom legado apenas para a Nintendo (como em *Donkey Kong 64* e *Banjo-Kazooie*), como também inspirou a concorrência a arriscar nestes novos territórios. Mandou bem, Mario! (Fellipe Camarossi)



Lançamento: 1996 (JP, EUA)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



SUPER MARIO BROS.

Dispensa qualquer comentário, não é? Um dos primeiros jogos em plataforma da história, praticamente ditou a regra de como o gênero deveria ser. "Sempre siga para a direita", "pule nos inimigos" e "se prepare para perder várias vidas" são algumas das normas que Mario instruiu ao seus jogadores.

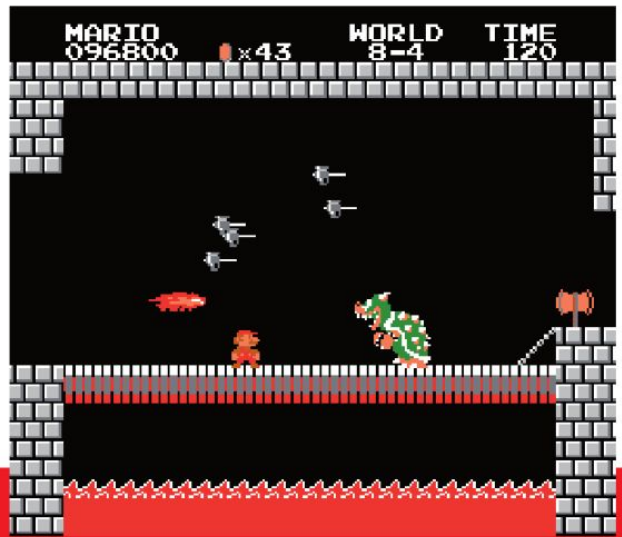
Com estágios inovadores, acabando com o reinado das telas pretas, poucos bits para dar vida aos personagens e uma trilha sonora que se alterava do ritmo mais calmo para o mais rápido nos momentos de tensão, fez com que o segundo jogo mais vendido do universo marcasse e ainda marque gerações e gerações de jogadores, que aprenderam que um game de sucesso deve ter conteúdo de qualidade, desafios e diversão. Não é à toa que não nos cansamos, entra ano e sai ano, de salvar Peach e defender seu reinado de Bowser.

(Fellipe Camarossi)

Lançamento: 1985 (EUA, JP)

Console: NES

Produtora: Nintendo



SUPER MARIO BROS. 2

"Eles não vão gostar". Essa era a visão dos executivos da Big N ao ver a sequência de *Super Mario Bros.*, releitura do original mais casca-grossa, com direito até a cogumelo venenoso. O receio era que ocidentais rejeitassem o game tão desafiante, que ficou conhecido por aqui como *The Lost Levels*.

A saída foi adaptar *Yume Kōjō: Doki Doki Panic*, feito sob encomenda para a TV Fuji, que nunca deixaria o Japão. Se na história original uma família de árabes salvava duas crianças raptadas por Wart, em *SMB2* coube a Luigi, Mario, Peach e Toad disparar leguminosas nos capangas do sapão.

Tem gente que ama, tem gente que odeia, mas o plano B da Big N foi canonizado. E é fácil explicar: Shigeru Miyamoto foi o produtor do jogo promocional, tanto que Shy Guy e Birdo continuaram na vida do bigodudo, além das habilidades (pulo mais alto, velocidade) dos protagonistas serem aproveitadas em outras ocasiões, como em *Super Mario 3D World*.
(Igor Andrade)

Lançamento: 1988 (EUA)

Console: NES

Produtora: Nintendo



SUPER MARIO GALAXY

A Nintendo sempre introduz elementos novos nas aventuras 3D do nosso querido encanador, e com *Super Mario Galaxy* não foi diferente. O game conseguiu surpreender até quem não é tão fã de Mario! Com uma enorme galáxia para vasculhar, o jogo levou o Wii aos limites de sua qualidade visual.

A Big N não teve medo de ousar, deixando certas convenções da série de lado. A trama podia não ser muito diferente do usual, mas o design único de cada fase, brincando com a gravidade, deu aquela impressionada. Também foi a primeira vez que um jogo do italiano ganhava uma trilha sonora completamente orquestrada, que foi muito elogiada e até recebeu alguns prêmios.

Presente nas mais diversas listas de melhores jogos do mundo, foi aqui que a princesa cósmica Rosalina debutou. Agora ela e suas estrelas Luma são figuras carimbadas na franquia. (Luciana Anselmo)

Lançamento: 2007 (JP, EUA)

Console: Wii

Produtora: Nintendo



SUPER MARIO BROS. 3

Mario levantou voo. Com sua nova roupa Raccoon, o bigodudo decidiu ir onde nenhum encanador jamais esteve. A própria caixinha do jogo anunciava que estava começando "a maior e mais empolgante aventura dos irmãos Mario até agora".

Poucas vezes uma propaganda fez tanta justiça: se o primeiro *Super Mario Bros.* inventou o gênero plataforma, sua terceira empreitada o expandiu em direções então inimagináveis. Já no levantar das cortinas ficava claro que estávamos diante de algo muito especial.

Que a Nintendo é fera em tirar o máximo de seus jogos e consoles não é novidade, mas eles devem ter aprendido alguma magia com Magikoopa enquanto produziam *Super Mario Bros. 3*. É quase inacreditável a quantidade de conteúdo que eles conseguiram encaixar em um simples cartuchinho!

Se a maioria dos jogos da época se contentava em mostrar meia dúzia de cenários diferentes, a última grande produção da talentosa Nintendo R&D4 no NES contava com oito mundos temáticos, cada um deles repleto de fases bem criativas.

Para resgatar a princesa Peach das garras de Bowser, Mario e Luigi precisavam enfrentar desertos áridos, oceanos cheios de peixes letais, labirintos de ca-

nos e até mesmo uma terra de gigantes. Uma variedade sem precedentes! Só que o maior perigo se escondia nos menores cascos: Larry, Morton Jr., Iggy, Lemmy, Wendy O., Roy e Ludwig Von Koopa roubaram os cetros mágicos de sete reinos e aguardavam ao fim de cada mundo para inesquecíveis duelos em seus barcos voadores.

Cheios de carisma, os Koopalings logo se tornaram alguns dos chefes mais queridos da série. Tanto é que beliscaram uma vaga no elenco de *Mario Kart 8*. Ah, e não conte ao Bowser Jr., mas na época os pimpolhos eram até citados como filhos legítimos do rei dos Koopa!

Mas os pestinhas não foram o único legado game. Os mapas elaborados e rotas secretas entre as fases viraram uma marca registrada da série, assim como

os diversos power-ups que davam aquela ajuda amiga para superar as fases. Da Tanooki Suit ao sapato Kuribo e da Frog Suit ao P Wing, a criatividade de Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka e sua equipe estava em alta e elevou ainda mais os já altíssimos padrões de inovação estabelecidos pela Big N.

Com um design quase perfeito e uma jogabilidade que ainda não mostra sinais de idade, é um dos maiores atestados da genialidade da Big N. Como o bigodudo na capa do jogo, o lançamento de *Super Mario Bros. 3* fez os videogames alçarem novos voos. Jogar nunca foi tão empolgante! **(Thomas Schulze)**

Lançamento: 1988 (JP)

Console: NES

Produtora: Nintendo



SUPER MARIO KART

Ele inovou ao afastar os títulos de corrida do realismo que impregnava o gênero, abrindo espaço para muitos jogos que tentaram imitar o sistema de itens que auxiliam na jogatina e os gráficos cartunescos, como *Diddy Kong Racing*. Foi também o primeiro a trazer personagens de outro gênero (no caso, plataforma) para o mundo da velocidade.

Em 2009, o *Guinness Book*, o livro dos records, colocou *Super Mario Kart* em primeiro lugar em sua lista de jogos mais importantes e influentes de todos os tempos. O game também foi aclamado pelo uso que fez do potencial do Super Nintendo. Seus gráficos utilizavam o recurso Mode 7, que permitia que o jogo, mesmo em 2D, passasse uma impressão de profundidade que simulava o efeito 3D, com um background que estendia à distância e se movia. Dele surgiu a franquia paralela mais rentável da Big N. **(Bruno Cotrim)**



Lançamento: 1992 (JP, EUA)

Console: SNES

Produtora: Nintendo

SUPER MARIO RPG

O quê? Um game do encanador sem progressão lateral? Batalhas por turnos? Jogar com o vilão Bowser na aventura? Um Mario... RPG? Impossível! Isso tudo parece ridículo se pensarmos hoje em dia com tantos bons títulos da série *Paper Mario*, mas muitos torceram o nariz para a inovação quando a Square lançou o game para Super Nintendo.

Felizmente, a qualidade de *Super Mario RPG* era indiscutível, sua narrativa exemplar e seus personagens memoráveis eram fatores importantíssimos na empreitada. Isso sem contar as piadinhas internas que fizeram o maior sucesso na época, ditando o bom humor de títulos vindouros, como veríamos depois em *Mario & Luigi*. Ao inovar, tirando um grande personagem de sua área de conforto, a Nintendo e a Square abriram portas para muitas outras apostas. **(Ricardo Syozi)**

Lançamento: 1996 (JP, EUA)

Console: SNES

Produtora: Nintendo



SUPER MARIO SUNSHINE

Um título inesperado vendido exatamente dessa forma: o encanador estava saindo de férias para descansar em Isle Delfino. A escapada foi a saída perfeita para justificar algumas inovações para uma franquia tradicional, como o uso do F.L.U.D.D. Nokis e Piantas surgiram aqui e reapareceram principalmente em jogos secundários. O curioso é que o vilão era o estreante Bowser Jr., que buscava resgatar "Mama Peach" das garras do perverso Mario.

Pela primeira vez as fases não tinham fim, ou seja, onde uma terminava era possível ver outras, deixando clara sua localização dentro da ilha. Mario deixou de lado seus power-ups para usar a geringonça que esguichava água, que tinha mais de um modo de uso e era necessária durante quase toda a aventura. **(José Carlos Alves)**



Lançamento: 2002 (JP, EUA)

Console: GameCube

Produtora: Nintendo

SUPER MARIO WORLD

Conhecido como *Super Mario Bros. 4* no Japão, foi um dos títulos de estreia do SNES. Além de Bowser, enfrentávamos seus minions, os Koopalings, em cada mundo do jogo, dessa vez interligados, seja por as fases terem mais de uma saída ou pelo ar de continuidade visto no mapa. Yoshi se juntou de fato à turma e auxiliou Mario em sua jornada, muitas vezes sendo sacrificado para que o objetivo fosse alcançado. O dinossauro, inclusive, era destaque nos mundos Star e Special World, uma bela novidade.

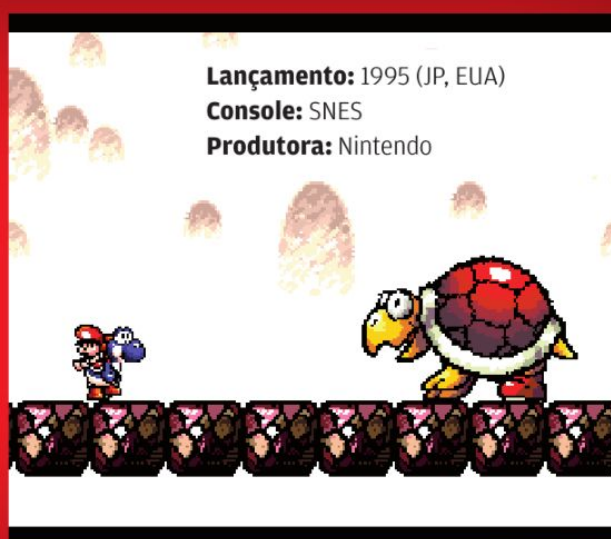
Seu sucesso foi tão grande que se juntou às novas versões dos já clássicos Mario de NES em uma versão de Super Mario All-Stars, em que uma atualização concedeu mais personalidade a Luigi, e em um remake para GBA. Ainda, foi base para o polêmico filme do bigodudo. **(José Carlos Alves)**



SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Mesmo aparecendo em jogos de puzzles anteriormente, foi em Yoshi's Island que o querido dinossauro verde ganhou uma aventura própria. A Nintendo mudou toda a estrutura familiar dos jogos do Mario, trazendo um foco maior na exploração das fases, sem limite de tempo e com a transformação de Yoshi em diversos veículos.

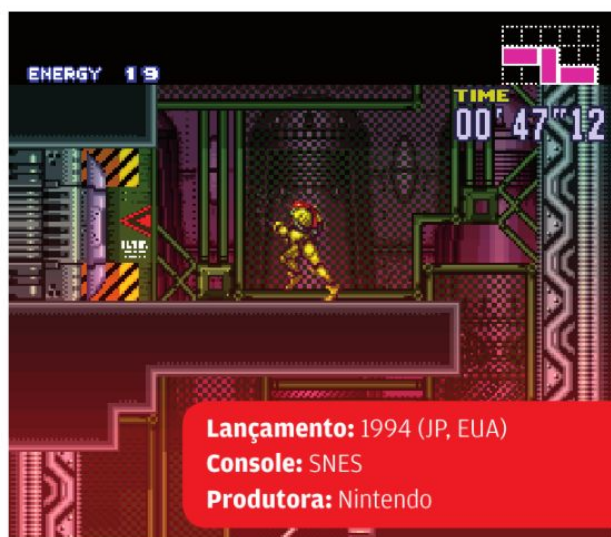
Também é lembrado por possuir um estilo gráfico ímpar, uma resposta de Miyamoto ao trabalho visual da Rare em Donkey Kong Country. O cartucho do jogo possuía o chip Super FX2 para criar efeitos poligonais, apresentando um fantástico visual que parece desenhado com giz de cera e lápis de cor. É memorável por ser um dos melhores jogos de plataforma 2D de todos os tempos, dando início a uma série de jogos do Yoshi. Só o choro agudo do Baby Mario consegue ser mais inesquecível que o próprio Yoshi's Island... **(Alex Sandro de Mattos)**



SUPER METROID

São tantas qualidades inesquecíveis que fazem Super Metroid ser considerado um dos melhores games de todos os tempos por tantos veículos diferentes que fica até difícil se focar em apenas um ponto, mas como a ideia aqui é mostrar o quanto ele foi importante para a história da Nintendo, vamos nos lembrar de sua enorme potência. Isso mesmo, Super Metroid não apenas consolidou de uma vez por todas a forte personagem Samus Aran como também foi o primeiro cartucho a possuir 24mb, algo inédito e inacreditável para a época.

Antes dele, os produtores quebravam a cabeça para encaixar tudo o que queriam em seus títulos, e quase sempre eram obrigados a tirar uma coisinha aqui e outra ali para tudo caber no cartucho. Com Super Metroid, a Nintendo pôde encaixar todas as ideias e ambições de seus produtores na aventura para, assim, oferecer ao jogador algo exclusivo. **(Ricardo Syozi)**



SUPER SMASH BROS.

A Nintendo sempre quis deixar implícito que os universos de seus games poderiam se cruzar a qualquer instante. Era possível notar isso em pequenos detalhes, como no pódio de *Donkey Kong Country*, onde podíamos encontrar Mario, Yoshi e Link. Contudo, ainda faltava uma cola que permitisse unir tudo em um único game. Foi aí que veio a ideia: um jogo de pancadaria entre os personagens da Big N. Será que o público iria gostar?

Não deu outra: *Super Smash Bros.*, um dos maiores crossovers da história dos jogos, foi aquela sensação. A possibilidade de unir franquias mundialmente conhecidas com outras mais obscuras só rendeu bons frutos para a empresa, que criou uma interação entre esses personagens de maneira nunca antes vista. A lógica era simples: unir um monte de faces carismáticas para trocar sopapos. Não tinha como dar errado!

O sucesso com o público chegou a criar um cenário competitivo como ocorre com grandes jogos de luta mundo afora, e isso foi reconhecido pela Nintendo durante a E3 de 2014 com o primeiro campeonato da versão da franquia para Wii U. A ousadia de fazer um game como esse serviu de inspiração para outras empresas, ou mesmo dentro da própria Big N, que agora está aberta a cruzar franquias, como aconteceu com Link e Villager em *Mario Kart 8*.

(Fellipe Camarossi)



Lançamento: 1999 (JP, EUA)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Um dos jogos de arcade mais importantes já lançados, *Street Fighter II* trouxe muitas novidades para os jogos de luta e também foi responsável pela fama da própria série. O game original não teve muito sucesso, em partes pelo tempo de resposta dos lutadores aos comandos, e só permitia ao jogador o controle de Ryu e Ken. O primeiro dos inúmeros *Street Fighter II* recebia o subtítulo de *World Tour* e foi tão bem sucedido que marcou a era de ouro dos jogos de luta. Fora dos arcades, *SFII* teve seu melhor desempenho no SNES, com 6,30 milhões de cópias vendidas.

Dentre as versões aprimoradas, *Turbo* trouxe novidades notáveis como a adição do personagem Akuma e o sistema de controle de velocidade da batalha.

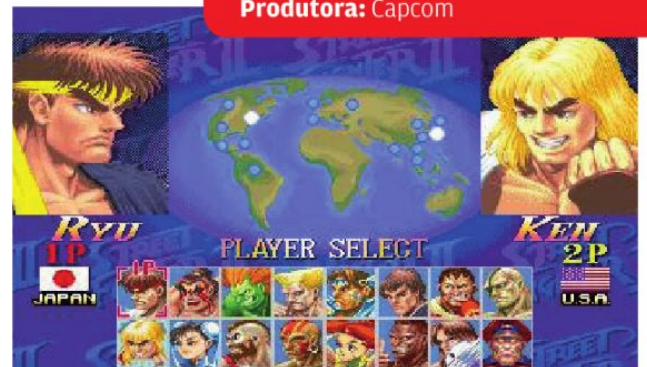
Uma das suas maiores inovações, e que influencia games do gênero até hoje, o sistema de combos, veio por acidente. Os programadores notaram uma falha que permitia que uma ação fosse interrompida no meio e combinada com uma segunda ação. Para sorte dos jogadores, decidiram deixar isso na versão final e deixaram como característica da série. (Bruno Cotrim)



Lançamento: 1994 (JP, EUA)

Console: Arcade

Produtora: Capcom



SWEET HOME

Esse jogo é um clássico pouco conhecido de Famicom exclusivo do mercado japonês, mas que os fãs de survival horror deviam idolatrar. Afinal, Sweet Home foi criado pela equipe de Resident Evil, e serviu de inspiração para o nascimento da franquia de zumbis mais famosa da história. O jogo de terror psicológico mesclava exploração com combates em estilo RPG e foi um dos primeiros games a introduzir o sistema de morte permanente: uma vez que um personagem da sua equipe era eliminado, ele não voltava até o fim da trama. Isso sim é terror! **(Fellipe Camarossi)**



Lançamento: 1989 (JP)
Console: NES
Produtora: Capcom

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME

A obra da Konami pegou todos de surpresa e, pela primeira vez, a adaptação de um jogo de arcade superava o original. Como isto? Na base da mais pura inspiração e carisma. Turtles in Time é muito mais que um Beat 'em up colorido. É o universo inteiro das Tartarugas Ninja colocado da melhor forma possível na sua televisão. São toneladas de golpes, inimigos únicos e inteligentes, fases inéditas e surpreendentes, uma variedade absurda de estratégias - em uma delas envolve é preciso atacar capangas na direção da própria tela - e aqui até mesmo Leonardo, Raphael, Donatello e Michelangelo esbanjam muito mais estilo e personalidade. **(Rodrigo Brasiliense)**



Lançamento: 2003 (EUA)
Console: Game Boy Advance, GameCube
Produtora: Konami

TABOO: THE SIXTH SENSE

Vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias cepturi sint occaecati cupiditate non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem facere possimus, omnkks voltas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quosdam et aut officiis debitis aut rerum necessitatibus saepe eveniet ut et voluptates repudiandae sint et molestiae non recusandae. Itaque earum rerum hic tenetur a sapiente delectus, ut aut reiciendis voluptatibus maiores alias consequatur aut perferendis doloribus asperiores repellat.



Lançamento: 1989 (EUA)
Console: NES
Produtora: Tradewest

TALES OF PHANTASIA

Quando se pensava que só dava para fazer RPG nos padrões da Squaresoft e da Enix, a Namco surgiu com uma das mais belas empreitadas do final do século XX. Apostando no talento do Wolf Team, nascia Tales of Phantasia, com o objetivo de ser algo vivo, que respirasse e fosse cheio de personalidade, como as icônicas animações japonesas. Isso era sentido ao colocar o cartucho no videogame. Com 48 megabits, um recorde para a capacidade do SNES, iniciava com uma bela música cantada e não parava por aí. Os gráficos eram tão cheios de definição e a animação dos combates era tão similar a games de luta, que realmente imaginávamos que aquilo era um desenho. Tales deu vida a um verdadeiro subgênero dos RPGs. **(Rodrigo Brasiliense)**



Lançamento: 1995 (JP)
Console: SNES
Produtora: Namco

SUPER SMASH BROS.™ for NINTENDO 3DS



1 DISPONÍVEL JÁ!

Nintendo

SOMENTE PARA

NINTENDO 3DS™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

TETRIS

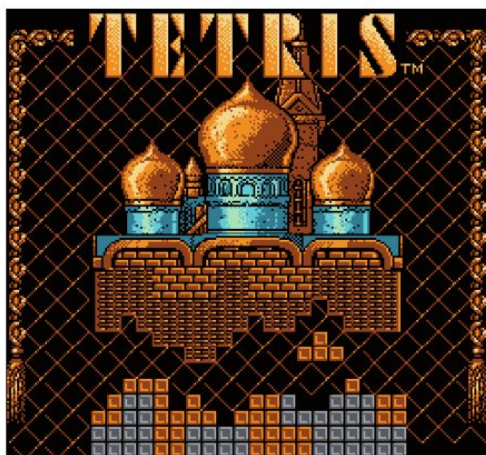
O primeiro jogo da história a ser declarado um vício, o empilhamento de blocos foi sensação de todas as idades. Para ter uma noção, mesmo sendo lançado em 1989, foi somente em 2009 que um rapaz de Los Angeles, Harry Hong, conseguiu atingir o placar máximo de 999.999 pontos na versão do NES. Mas Tetris já nasceu para brilhar; criado pelo cientista Alexey Pajitnov, o jogo migrou para os PCs um ano depois, marcando um dos primeiros casos de port. Ainda assim, a popularidade mesmo veio junto da Nintendo.

Por trás de uma jogabilidade simples e criativa, o game não somente alavancou fortemente as vendas do Game Boy como também alcançou feitos que poucos jogos conseguiram. Afinal, quantos podem dizer que foram um dos primeiros itens a serem exportados com sucesso da União Soviética? E quantos podem se proclamar como “o primeiro jogo a ser jogado fora da Terra”? Pois é, os tripulantes da Estação Espacial MIR, em 1993, jogaram o título até cansar durante 196 dias, dando mais de 3 mil voltas no planeta. Muitos jogos já deram a volta ao mundo, mas nenhum da mesma forma que Tetris.

Lançamento: 1989 (EUA)

Console: NES

Produtora: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA

O primeiro The Legend of Zelda não é importante apenas para a história da Nintendo, mas também para toda a indústria de videogames. A primeira aventura de Link teve início juntamente com Super Mario Bros. e quebrou paradigmas da época. O jogo não era linear e permitia uma movimentação livre pelos cenários. A busca por altas pontuações foi removida para dar foco na descoberta de segredos e exploração de calabouços.

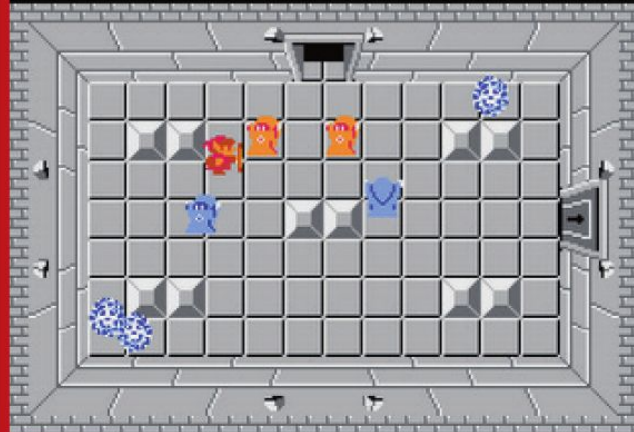
A interação com NPCs (personagens não-controláveis) também foi um marco em The Legend of Zelda, sendo essencial para a progressão na aventura. Mas a inovação mais importante foi a possibilidade de salvar o jogo sem a necessidade de usar passwords. O cartucho de The Legend of Zelda trazia uma bateria extra que guardava o progresso na aventura, algo inédito na época. A versão japonesa ia mais além: utilizava o microfone embutido no controle do Famicom para acabar com os inimigos Pols Voice com um simples sopro ou grito.

Apesar de não ser necessariamente um RPG, The Legend of Zelda é considerado o precursor do gênero por trazer diversos elementos básicos presentes nos RPGs. O jogo do NES é um marco na história da Nintendo e influente para a indústria, com conceitos utilizados em outros jogos até hoje. Tem como não ser definitivamente uma lenda dos videogames? (Alex Sandro)

Lançamento: 1987 (EUA)

Console: NES

Produtora: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Após o sucesso dos dois primeiros títulos da série The Legend of Zelda no Nintendinho, era a vez do Super Nintendo receber um jogo baseado no universo de Hyrule. A Link to the Past foi lançado em 1991 e vendeu mais de 4.5 milhões de cópias globalmente.

Sendo o único no console 16-bits da Big N, A Link to the Past não apenas impressionou com a melhoria gráfica, mas introduziu diversos elementos que seriam usados em muitos títulos futuros da franquia. Alguns dos itens mais conhecidos pelos fãs da série como a Master Sword, o Hookshot e a famosa ocarina tiveram sua primeira aparição no jogo de SNES.

Além da inclusão de objetos clássicos à franquia, o jogo também foi o pioneiro no conceito de mundos paralelos. Para salvar Hyrule, o jogador deveria combater o feiticeiro Agahnim, que pretendia libertar Ganon de um selo mágico criado por magos anos atrás. Buscando impedir o domínio do mal, Link transita entre dois mundos paralelos, Dark World e Light World. Este conceito foi utilizado em outros títulos da série como Ocarina of Time, e Twilight Princess.

A Link to the Past apresentou características marcantes à franquia The Legend of Zelda sem deixar os elementos que fizeram de seus predecessores um sucesso. Mais uma grande obra para a história da Nintendo. (Bruno Capozzi)

Lançamento: 1991 (JP)

Console: SNES

Produtora: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

A franquia The Legend of Zelda aparece como uma das mais queridas pelos gamers ao redor do mundo. No entanto, um deles se sobressaiu e revolucionou o mundo dos videogames. Em 1998, foi lançado Ocarina of Time para o Nintendo 64.

Em uma aventura para derrotar seu rival, Ganondorf, Link viaja no tempo, desvenda enigmas, destrói inimigos e até toca um instrumento musical. O time liderado por Shigeru Miyamoto trouxe novidades que serviram de referência para muitos jogos no futuro.

A inovação principal foi o sistema Z-Targeting. Ao notar a dificuldade em enfrentar inimigos que saíam do campo de visão ou se afastavam de Link, os desenvolvedores criaram uma saída. Basicamente, a câmera foca no inimigo escolhido e facilita o confronto. Este modelo fez tanto sucesso que é implantado até os dias atuais.

Ocarina of Time é o primeiro jogo 3D da franquia e também conta com um vasto mundo aberto. Apesar da liberdade de espaço, o enredo principal gira em torno do tempo, onde viagens ao passado e futuro são constantes. Diferente dos jogos daquela época, a música não funcionava apenas como trilha sonora. Cada música tocada pelo jogador possui funcionalidades únicas e são necessárias para avançar. Com novidades marcantes, combate fluido e direção de arte brilhante, Ocarina of Time é essencial para qualquer jogador. (Bruno Capozzi)

Lançamento: 1998 (JP, EUA)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Seriam necessárias páginas e mais páginas para justificar a relevância de *Majora's Mask*, mas vamos tentar resumir. O jogo abordou assuntos que normalmente fogem bastante do "normal" para a Big N. Um de seus temas mais recorrentes era a morte: não apenas as principais máscaras de transformação usadas por Link ao longo da aventura são resquícios das vidas de seres que partiram dessa para melhor, como diversos outros personagens precisam lidar com a dor da perda de entes queridos.

E o esquema de viagem no tempo? Em vez de usar a mesma mecânica de seu antecessor, *Ocarina of Time*, o jogador contava com um tempo limitado para explorar os campos de Termina: você tinha apenas três dias para impedir uma catástrofe e salvar o mundo. Caso contrário, Game Over!

Tudo em *Majora's Mask* tinha um clima diferente. Mesmo que as coisas tenham ficado um pouco sinistras no futuro comandado por Ganondorf em *Ocarina*, o game conseguiu ser ainda mais sombrio. Tem um tom bem melancólico, e a contagem regressiva para que a lua caia sobre sua cabeça dá um tom de urgência bem sinistro. Isso sem contar as missões secundárias e suas histórias tristes, bizarras e assustadoras.

(Rodrigo Estevam)

Lançamento: 2000 (JP, EUA)

Console: Nintendo 64

Produtora: Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Literalmente um "divisor de águas" na franquia, *The Wind Waker* foi a personificação da ousadia da Nintendo ao tentar algo novo. Do estilo gráfico à jogabilidade, o game foi, por muitos anos, alvo de críticas controversas por mudar completamente a estrutura prévia da série. Com uma aparência infantil e uma trama por vezes sombria e intensa, esse paradoxo merece estar na lista só pela coragem de existir.

Outro ponto forte é o Tingle Tuner, que usava o Game Boy Advance para acessar funções exclusivas através da conexão entre o portátil e o GameCube. Não era novidade na época que a Big N amava mesclar seus consoles para explorar meios de jogabilidade, mas o recurso era criativo e fugiu bem do que estávamos habituados. Esse artifício foi substituído pelo Tingle Bottle no remake para Wii U, que agora abusava da utilidade da rede social da Nintendo, o Miiverse.

No fim das contas, *The Wind Waker*, remasterizado para o Wii U, foi uma aposta que deu muito certo (embora tenha demorado um pouco para tal), têm seu lugar nesse guia pela sua coragem de ser diferente em um mercado de iguais.

(Fellipe Camarossi)

Lançamento: 2002 (JP)

Console: GameCube

Produtora: Nintendo



WARIOWARE INC. MEGA MICROGAMES

Ele sempre foi um sujeito ganancioso, mas nem Wario em seus maiores sonhos imaginaria que um dia estrelaria sua própria série. *Wario Land* era bem divertido, mas foi em *WarioWare* que o personagem encontrou um universo à altura de seu ego.

A série se caracterizou não apenas por seus microgames de poucos segundos de duração, mas por sempre tirar o maior proveito dos recursos dos consoles, sejam portáteis ou de mesa. Wario diria que eles são os melhores games de todos os tempos. Talvez não chegue a tanto, mas certamente ficam entre os mais legais. (Thomas Schulze)



Lançamento: 2003 (JP, EUA)

Console: Game Boy Advance

Produtora: Nintendo



WAVE RACE 64

Lançado em 1996 para Nintendo 64, este game mudou o conceito de que apenas carros e naves podiam disputar partidas de velocidade. O responsável é Shigeru Miyamoto, que foi seu principal produtor e designer.

No game, os jogadores controlavam motos náuticas licenciadas pela marca Kawasaki e participavam de provas em diferentes momentos do dia. Além do foco nas corridas, o jogo ganhou notoriedade por seus efeitos avançados de água e mecânicas de acrobacias. Wave Race 64 foi disponibilizado no Virtual Console do Wii em 2007, dando chance para os fãs reviverem a adrenalina dentro d'água.

(Bruno Capozzi)



Lançamento: 1996 (JP, EUA)

Console: Nintendo 64

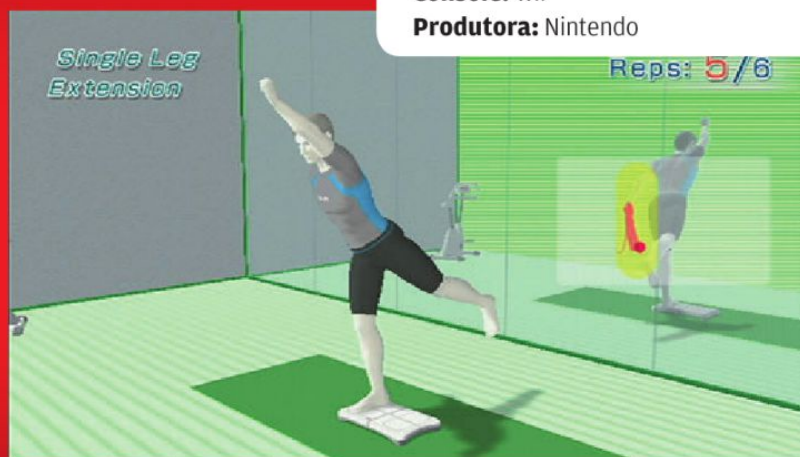
Produtora: Nintendo

Wii FIT

Se *Wii Sports* mostrou que os jogadores não se sentiam presos ao sofá e ao sedentarismo, *Wii Fit* foi mais longe e provou que videogames e atividade física podiam sim caminhar de mãos dadas.

Graças ao seu bundle com a charmosa Balance Board, o jogo foi um sucesso comercial e de crítica, levando muito gamer a descobrir os prazeres de queimar aquela pancinha enquanto se divertia se exercitando ou praticando yoga.

Quando a Nintendo começou a investir nos produtos de saúde prometidos para meados de 2016, certamente vamos olhar para trás e lembrar de *Wii Fit* e suas mais de 22 milhões de cópias vendidas como um grande ponto de virada. **(Thomas Schulze)**



Lançamento: 2007 (JP)

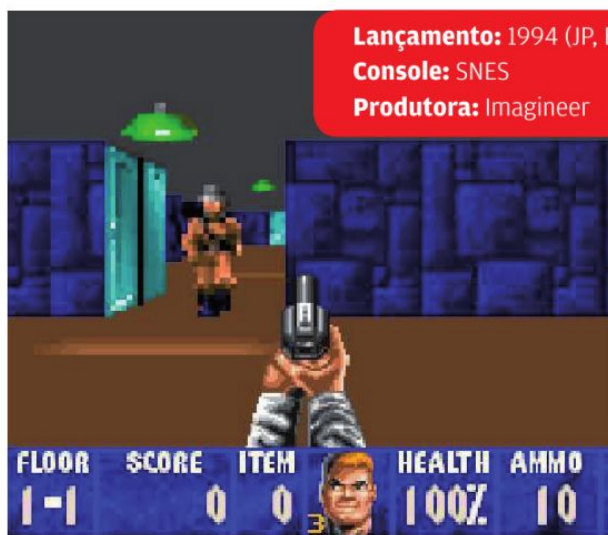
Console: Wii

Produtora: Nintendo

WOLFENSTEIN 3D

O FPS, originalmente lançado para PCs, fez tanto sucesso que chegou ao SNES, onde recebeu melhorias das mais diversas versões, além de características únicas. Entre elas, a censura. O jogo se passa na Segunda Guerra Mundial e controlamos um espião americano que é preso por nazistas.

A Nintendo achou melhor alterar um pouco as coisas, e toda menção ao nazismo, seja a suástica, Hitler ou mesmo a Alemanha, foram renomeadas no jogo. Até mesmo os cachorros que nos atacavam viraram ratos mutantes. Ainda assim, foi muito importante ter o game no catálogo da Nintendo, servindo para atrair um público mais adulto. **(José Carlos Alves)**



Lançamento: 1994 (JP, EUA)

Console: SNES

Produtora: Imagineer

XENOBLADE CHRONICLES

É um RPG lançado para o hardware mais fraco da sétima geração. Contudo, a realidade é que o cenário desde então vive dois tipos de design: o antes e o pós-*Xenoblade Chronicles*. A produção da Monolith não apenas impressiona pela trama caprichada, ou sistema de combate voltado para a interação entre os protagonistas e o poder do Monado, a espada que permite a Shulk enxergar parte do futuro, mas também na criação de um mundo único e detalhado.

A história se torna mais rica conforme você se deixa levar pela sede de explorar as fantásticas terras pós-guerra. Cada personagem e cada cantinho parecem vivos e talhados da mais profunda forma, quando narrativa e gameplay se tornam um só. **(Rodrigo Brasiliense)**

Lançamento: 2010 (JP)

Console: Wii

Produtora: Nintendo



WORLD OF GOO

Com pouco dinheiro e muita criatividade, a situação das produtoras independentes melhorou bastante com a chegada das lojas digitais. Nos consoles da Big N a exposição veio com a Nintendo DSi Shop e o Wii Shop Channel. É claro que alguns títulos disponíveis, por inúmeras questões, acabam ignorados. Contudo, o premiado *World of Goo* afastou qualquer preconceito sobre os indie. Façaça de dois ex-funcionários da EA, tem uma jogabilidade viciante baseada em mecânicas físicas - criamos estruturas com as bolinhas Goo para que atinjam um ponto definido -, tudo isso envolvido em mundo cartunesco. É o primeiro WiiWare a conquistar média excelente no site *Metacritic*, ou seja, 94. **(Igor Andrade)**



Lançamento: 2008 (EUA)

Console: Wii

Produtora: 2D Boy

Wii SPORTS

A indústria demorou um pouco para perceber que não precisava, necessariamente, fazer jogos apenas para gamers. Uma vasta fatia do mercado queria títulos descompromissados, mas que não deixassem de ser divertidos. Algo que poderia ser jogado agora e outra vez daqui a uma semana, sem perder ritmo ou a graça. Enquanto a concorrência se debatia pelos entusiasmados hardcore, a Nintendo viu uma oportunidade de ouro ao abocanhar essa parcela de nicho.

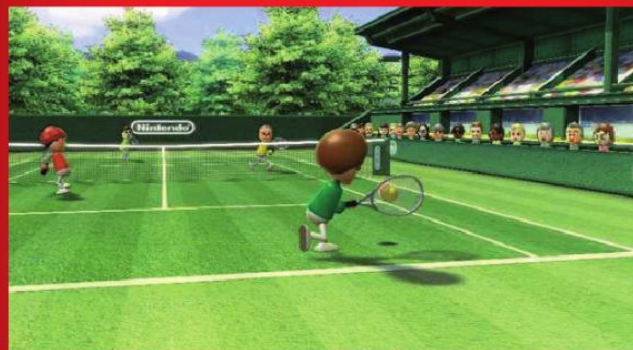
O avatar dos jogos casuais, *Wii Sports*, é o mais vendido da história, e é fácil entender o porquê. Pioneiro na jogabilidade por movimentos e com um estilo que atraía não somente o jogador padrão, como também sua família, era simples. Com apenas cinco esportes, vinha junto com o Wii e servia exatamente para que as pessoas se habituassem com a proposta dos novos controles da Big N. Não deu outra: quem não tinha o game fez questão de correr atrás.

Mas se você pensa que o único legado de *Wii Sports* está nas suas vendas... Ledo engano! A aposta nos jogadores casuais renderam continuações (*Wii Sports Resort* e *Wii Sports Club*), além de iniciar a tendência dos controles por movimento. Vida longa ao Wii! **(Felipe Camarossi)**

Lançamento: 2006 (JP, EUA)

Console: Wii

Produtora: Nintendo



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA



© 2014 Nintendo. Original Game: © Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

Nintendo

SOMENTE PARA

Wii U™

Saraiva

fnac



livraria cultura

Walmart.com

任天堂

tambon® NINTENDOWORLD.COM.BR

CASE



N°4 R\$ 14,90
€ 4,99