

**Nintendo**<sup>®</sup>  
*Collection*



**LUIGI**  
**& AMIGOS**

**Mario não é o único cara legal no Reino do Cogumelo!**

# CAN YOU KICK OFF ALL THE PESTS ?

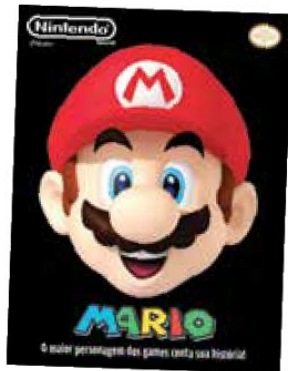


# FAMÍLIA MUITO UNIDA

**M**ario é um cara legal, mas não tem problema nenhum gostar mais de um de seus amigos ou inimigos. Olhe para o caso de Luigi. Desde 1983 está na cola do irmão, mas apenas nos anos 2000 estreou um jogo verdadeiramente digno, diferente do que rolou no Super Nintendo.

Apesar de ver Yoshi e Wario ganharem franquias antes dele, o bigodinho é extremamente popular entre a galera, encorajando a Nintendo a declarar 2013 como Ano do Luigi. Merecida, a celebração levantou polêmicas, já que o 25º aniversário de *Metroid* foi esquecido, enquanto o 30º aniversário do encanador contou com as mais diversas ações de marketing. Até um trem em Chicago, cidade norte-americana, foi decorado para a ocasião. A onda verde provou aquilo que já suspeitávamos: ele é tão querido quanto Mario, e, para algumas pessoas, é o mais adorado da dupla.

Quando produzimos em 2014 a edição da **Nintendo Collection** (imagem acima) sobre o ícone da Big N, sabíamos que muita coisa ficaria de fora. Logo retornaríamos a desbravar o Reino do Cogumelo. Esse momento chegou. Se Mario, como dissemos na **NCO2**, é sinônimo de videogame, saiba que nada disso aconteceria se ele estivesse sozinho. Na próxima vez que estiver jogando algum título da franquia, não deixe de agradecer, por exemplo, ao empenho dos Goomba, que, como outros minions do exército de Bowser, sofrem desde 1985 em prol da nossa alegria.



**IGOR ANDRADE**  
Editor-chefe

# PONTO DE VISTA

**A** trama é clássica: uma princesa é sequestrada e cabe ao protagonista resgatá-la. Com uma premissa rasa e repetida de forma exaustiva, a saga de Mario pode passar a impressão de ser simples demais. Mas o que acontece quando contamos essas histórias do ponto de vista dos outros personagens? O que se esconde por trás dos blocos de tijolo? O que fazem os outros habitantes do Reino do Cogumelo quando não estão auxiliando o bigodudo em mais uma missão?

Cada integrante desse imenso universo tem suas particularidades. Caçando fantasmas, Luigi se deu bem no GameCube e faturou uma franquia. Toad arrumou suas malas e partiu em uma jornada na companhia de Toadette. Peach, invertendo as bolas, já foi ao resgate de seu salvador, assim como Bowser mostrou seu lado do bem em certas aventuras. Conhece o Wario? Ele fundou um estúdio de games, faturando mais do que conseguia quando exercia sua ocupação anterior: roubar tesouros por aí.

A grande sacada da Nintendo sempre foi a diversão, e o multiplayer local acompanha tal filosofia, o que é ótimo para mim. Desde pequeno prefiro ser o segundo jogador, pois o protagonista costuma ser aquele personagem que geralmente serve para tudo, mas não é mestre em nada. Enquanto isso, os coadjuvantes têm alguma qualidade única, como o pulo mais longo de Luigi, ou o jeito como Peach plana usando seu vestido ou sombrinha.

Dessa vez, nessa edição que batizamos de *Luigi & Amigos*, tiramos o holofote daquele que é o maior ícone da indústria dos jogos eletrônicos. Sem o brilho nos cegando, importantes fatos na penumbra começam a se revelar...

**BRUNO COTRIM**  
Editor-convidado

DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Igor Andrade

EDITOR-CONVIDADO  
Bruno Cotrim

EDITOR-ASSISTENTE  
Fellipe Camarossi

ARTE  
Dani Ianni

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO  
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO  
Alex Sandro de Mattos, Bruno Capozzi, Bruno Cotrim, David Alves, Eduardo Jardim, Filipe Salles, Flavio Ferreira, Gabriel Vlatkovic, Hugo H. Pereira, Ítalo Chianca, Jaime Ninice, Juno Cecilio, Leandro Rizzardí, Lucas Pinheiro Silva, Marcel Rubio, Rafael Peccioli Moreno, Renato Almeida e Ricardo Syozi

PUBLICIDADE  
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA  
www.popster.com.br  
financeiro@tambordigital.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR  
Fone: (11) 3806-1389  
De segunda a sexta, das 9h às 17h

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

Praça Barão de Aquíras, 10  
Sala 06. São Paulo - SP  
CEP 03191-010  
Fone: (11) 3806-1389

Nintendo World Collection 07

Get a star - become invincible!  
Quickly, go save Princess Peach!

## CASE EDITORIAL

DIRETORIA  
Joaquim Carqueijó e  
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA  
Janaína Mendonça

NOVOS NEGÓCIOS  
Wesley Lopes

CIRCULAÇÃO  
Marco Marcondes

PRODUÇÃO GRÁFICA  
Maylene 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

# PAÍS DAS MARAVILHAS

O que mais chama sua atenção no Reino do Cogumelo. Por quê?



## FILIPE SALLES

Bowser já invadiu a região umas duzentas vezes e, mesmo assim, continuam chamando ele para jogar golfe, tênis e festejar. Difícil não amar esse povo hospitaleiro.



## RICARDO SYOZI

A mais pura forma de conseguir dinheiro por lá não é trabalhando, mas quebrando blocos espalhados por cada um de seus cantos. Me pergunto por qual razão Goomba e Koopa Troopa não ficaram ricos ainda...



## IGOR ANDRADE

Há nesse universo um certo toque dos desenhos nostálgicos dos anos 1930 e 1940, época em que personagens interagiam com objetos que nada tinham de inanimados. Com braços, bocas e olhos, Bullet Bill está aí para provar que não estou mentindo...



## RENATO ALMEIDA

Sempre há algo para fazer. Quando não há uma princesa sendo resgatada ou alguma aventura grandiosa, todos estão inventando festas, joguinhos de habilidades e até praticando esportes. A diversão nunca termina!



## GABRIEL VLATKOVIC

Me cativa pelos incríveis seres que o habitam. Sempre dispostos a se divertir, colocam as diferenças de lado para viverem bons momentos juntos. Até mesmo Bowser deixa sua carreira de sequestrador por uma boa partida de golfe!



## HUGO H. PEREIRA

É a paixão de seus residentes pelos esportes. O comprometimento com a causa é tão grande que Bowser já abriu mão de seus castelos para transformá-los em pistas de kart!



## FLAVIO FERREIRA

Gosto muito do fato de todos serem companheiros, independente das diferenças. Sempre haverá espaço para mais um novo amigo.

## NESSA EDIÇÃO

**06** CAÇULA, DO MEIO, MAIS VELHO  
Descubra os motivos que transformaram Luigi em um cara pra lá de especial.

**10** MEU MALVADO FAVORITO  
Wario só quer saber de ganhar dinheiro!

**12** PARQUE DOS DINOSSAUROS  
Os Yoshi são leais aos encanadores desde os tempos em que usavam fraldas.

**20** JOGOS QUE SE DESTACAM  
Relembramos os jogos essenciais de Luigi, Peach, Toad, Yoshi e Wario.

**33** LADO A E LADO B  
Reunimos em um pôster duplo os assistentes de Mario e Luigi e os capangas de Bowser.

**44** OUTROS PROJETOS  
Edições especiais, jogos cancelados e amiibo. Eles estão aqui!



**48** ESTUDOS SOCIAIS  
Analisamos as concepções sociais do Reino do Cogumelo e de outros palcos das aventuras.

**58** WARIO NA VIDA REAL  
Entrevistamos AJ Pinkerton, do Random Encounters, que faz sucesso com suas paródias no YouTube.

**60** COISAS PARA CONTAR  
28 motivos provam que a turma dos irmãos Mario é sensacional.

**62** DIRETO DO TÚNEL DO TEMPO  
Vasculhamos nossos arquivos atrás de matérias marcantes da série.

**DANI IANNI**

Luigi é meu personagem preferido e amo quando ele ganha algum destaque, assim como adoro as maravilhas no Reino do Cogumelo, como os diversos e carismáticos personagens, ficar gigante ou pequenina, pular, voar, soltar fogo e até mesmo carregar e em seguida jogar o colega fora de cena. É muito divertido!

**ALEX SANDRO DE MATTOS**

Com inúmeras e carismáticas raças, nele podemos montar em dinossauros, voar, ficar gigante ou minúsculo com cogumelos. Não há lugar melhor para se entreter e aproveitar o tempo!

**LUCAS PINHEIRO SILVA**

Adoro o fato de que nada precisa fazer sentido para me sentir parte dele. Cogumelos que fazem crescer, flores flamejantes, blocos que dão dinheiro e dinossauros amistosos são absolutamente aceitáveis (e bem-vindos!), enquanto estou em minha missão para salvar a princesa.

**FELLIPE CAMAROSSI**

Qualquer um poder ser herói. Quero dizer, superpoderes dão em árvores, literalmente! Qualquer um pode escalar um tronco, pegar uma noz especial e ganhar o poder de voar ou colher uma flor e atirar bolas de fogo.

**DAVID ALVES**

As novas franquias querem que seus universos sejam mais grandiosos. O Reino do Cogumelo é melhor do que a maioria delas sendo simplesmente divertido. Um bom jogo não tem a ver com personagens complexos e histórias mirabolantes, mas deve existir uma ligação emocional.

**JAIME NINICE**

Sinto-me extremamente atraído por aquele ambiente feliz e cheio de alegria. Desde os residentes carismáticos até a natureza com olhos e bocas dançando sem parar, tudo flui de forma tão divertida, mágica e sonhadora que nem dá vontade de acordar.

**EDUARDO JARDIM**

O Reino do Cogumelo é repleto de mistérios, e essa é uma de suas características mais atraentes. É um Estado povoado pelos Toad governado por uma princesa humana, o que o tornaria um principado... Será que um dia o desvendaremos por completo?

**BRUNO CAPOZZI**

Não é qualquer lugar que possui tantas paisagens diferentes. Você pode caminhar por seus lindos vales, escorregar em montanhas geladas e até pegar um bronzeado na praia. Tirando alguns perigos no meio do caminho, é uma baita região para se viver e explorar.

**LEANDRO RIZZARDI**

Não há nada melhor do que esquecer o mundo real e adentrar em um reino onde os maiores perigos envolvem seres com caras de tartarugas. Como não amar um universo no qual encanadores são heróis e dinossauros são amigos dos homens, chegando até a cometer sacrifícios para ajudá-los? Quem me dera que a vida real fosse tão maluca assim.

**JUNO CECILIO**

Literalmente, é o reino mais vivo que já vi em um jogo. Tudo possui vida própria, como as colinas, as nuvens, as pedras e até mesmo as bombas. Para qualquer lugar que você olhe, perceberá que está sendo encarado de volta. Pensando bem, isso é um pouco assustador.

**RAFAEL PECCIOLI MORENO**

O que mais me admira é o jeitão psicodélico. Tudo lá está vivo, desde sombrinhas até nuvens, e moedas flutuam no ar! Faz todo sentido que nada faça sentido ali. Afinal, esse é o aspecto mais memorável da região.

**ÍTALO CHIANCA**

É como entrar em um livro de fantasias, no qual vivemos todos aqueles contos de heróis, princesas e dragões que ouvíamos dos nossos pais quando crianças, só que agora vivenciados por nós. Difícil não viajar pela imaginação com essa turma.

**BRUNO COTRIM**

É um reino rico vestido em um manto de simplicidade, já que há segredos escondidos em qualquer parte. E desvendar 100% deles é o maior desafio que temos.

**MARCEL RUBIO**

Como são vastas e plurais as terras de Peach! Há planícies, desertos, florestas, pântanos, praias, vulcões... Há áreas cobertas de gelo, outras que alcançam as nuvens. A diversidade bota qualquer outro reino no chinelo.

# O GRANDE BROTHER

**LUIGI SURTIU COMO A VERSÃO VERDE DE MARIO, MAS VIROU O IRMÃO QUE TODO MUNDO QUERIA TER!**

HUGO H. PEREIRA



**Pai e filho admiram Nova York, lar dos encanadores**

**U**m carpinteiro, em 1981, salvou sua namorada de um gorila maluco em um canteiro de obras. A boa ação mudou o rumo do universo dos videogames, transformando a Nintendo na gigante do entretenimento eletrônico que conhecemos hoje. Em 1983, foi então revelado que o tal salvador, agora encanador, não era filho único. Luigi, que por durante anos seria chamado de Mario verde, entrava para o time de estrelas da empresa de Quioto.



Mario Bros., o designer queria trazer algo a mais para a mesa. Por mais que *Donkey Kong* tivesse sido um sucesso, o arcade era um tanto solitário, se comparado aos games que ofereciam uma experiência multiplayer na ocasião. Inspirado principalmente no aspecto competitivo e cooperativo de *Joust* (1892), no qual um cavaleiro, montando em

um avestruz, tinha que derrotar outros guerreiros do estágio, o mestre

resolveu dar um irmão para Mario, criando o eterno segundo jogador na franquia.

Para não haver confusão, Luigi era identificado com roupas verdes, mas continuou fisicamente idêntico ao outro encanador. Por isso, foi fácil explicar que os dois eram gêmeos. Curiosamente, até seu nome reforça esse conceito, já que Luigi, além de ser tipicamente italiano, em japonês é baseado em ruiji, que significa similar. Outras fontes afirmam que a alcunha vem de uma pizzeria famosa, que ficava perto da sede da Nintendo of America em Redmond, em Washington. Ela se chamava *Mario & Luigi's*. Por qualquer que tenha sido o motivo, a escolha veio a calhar muito bem!

## **NASCE O PLAYER 2!**

Quando Shigeru Miyamoto e sua equipe se viram diante da tarefa de criar um jogo que viraria



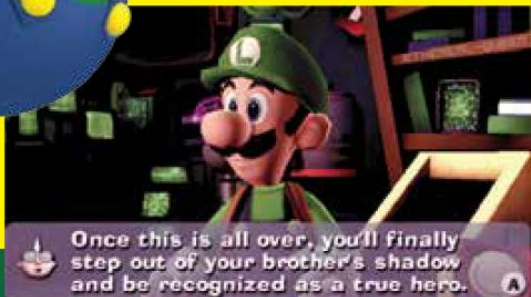
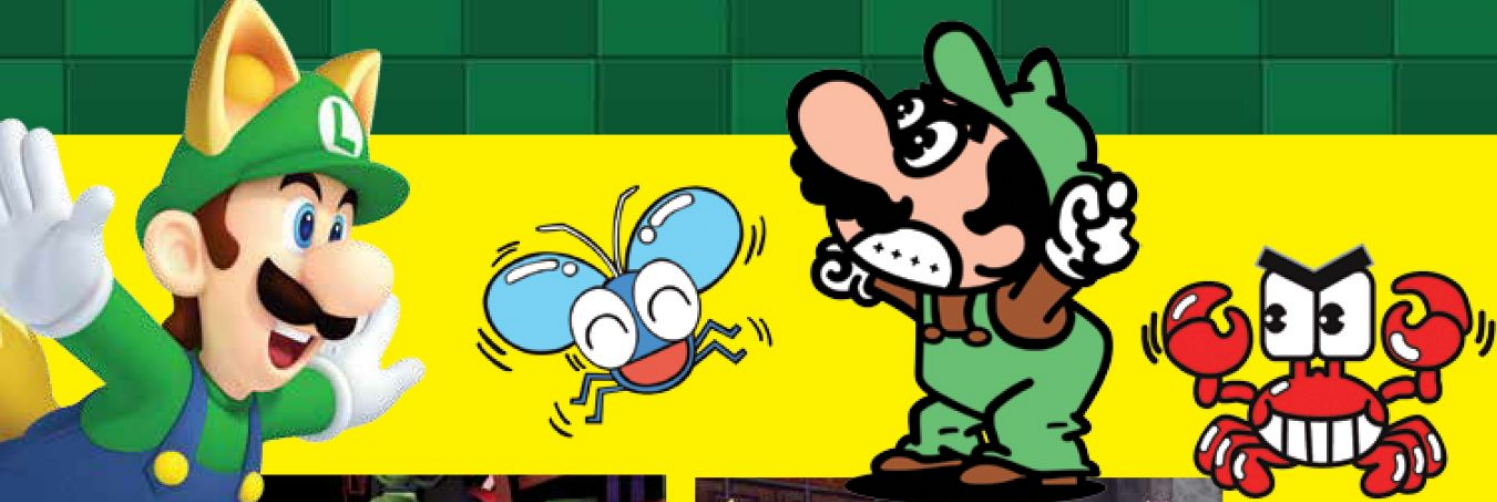
**Joust**



**No Atari, o encanador também usava roupas verdes**



**Grande salto: Luigi, em SMB2, começou a ficar com um visual diferente do irmão**



### DIFERENCIANDO O SIMILAR

Com o passar do tempo, Luigi se tornou drasticamente distinguível de seu companheiro de aventuras. O primeiro passo rumo a essa direção foi dado em 1986, com o lançamento de *Super Mario Bros: The Lost Levels*, no Japão. Ainda que fosse apenas uma troca de cor, Luigi não era mais um avatar, uma variação do protagonista, e sim um segundo personagem selecionável. Isso aconteceu, pois sabiamente nesse jogo o encanador ganhou duas de suas mais famosas habilidades: seu pulo ficou mais alto e duradouro, o que afeta sua estabilidade ao tocar o chão, fazendo com que deslize pelas plataformas mesmo após parar.

*Super Mario Bros. 2*, a versão americana, não só manteve essas características como começou a diferenciar o visual da dupla, alongando Luigi e o deixando mais

magro. Porém, foi somente com *Super Mario Kart*, no SNES, que essas diferenças se tornaram um padrão. Além disso, vez ou outra Luigi teve seus poderes associados à eletricidade, como em *Mario & Luigi: Superstar Saga* e *Mario Strikers Charged*, para contrastar com as habilidades de fogo de encanador.

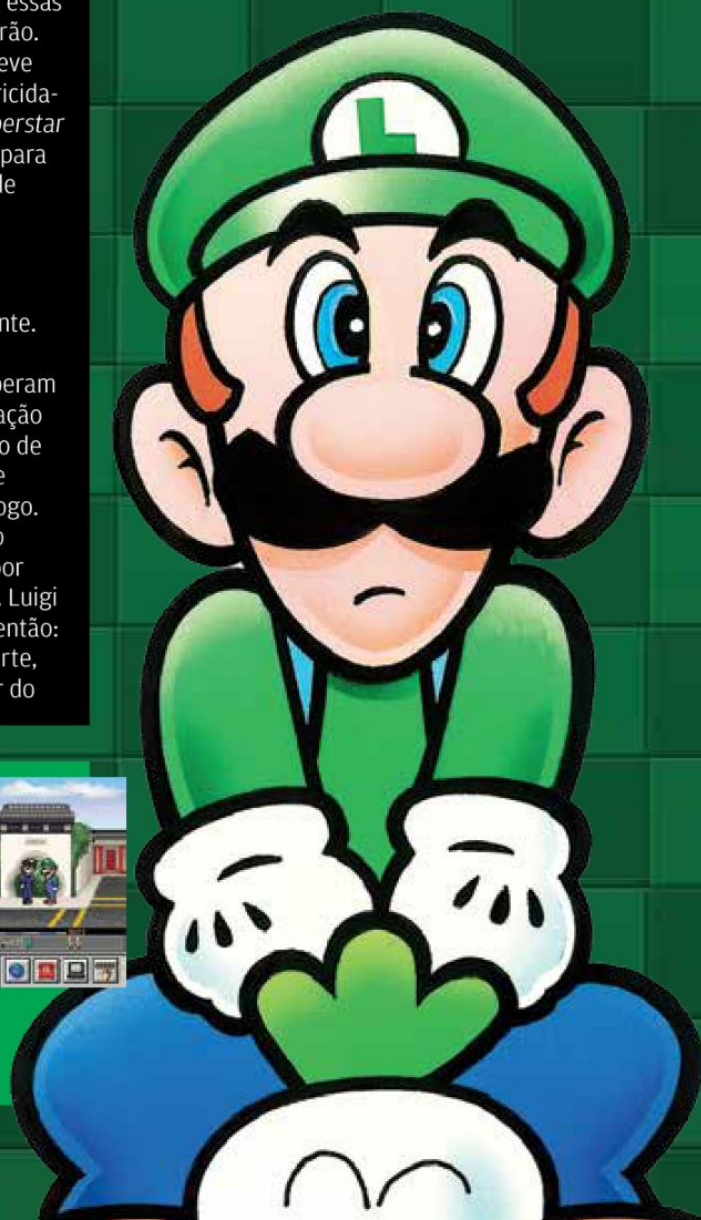
### LUIGI, O HERÓI COVARDE

Depois do físico foi a vez da mente. Em *Paper Mario*, os traços de personalidade do italiano receberam tons mais verdes, como a revelação de que sentia inveja do estrelato de você sabe quem - confissão que podemos ler em seu diário no jogo.

Entretanto, com a chegada do GameCube, a falta de atenção por parte da Nintendo foi reparada. Luigi encarou seu maior desafio até então: estrelar um game de grande porte, responsabilidade que era maior do

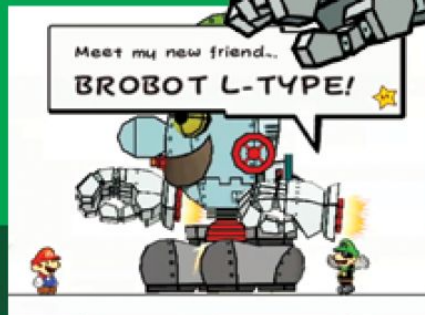
### O PRÓDIGO DESAPARECIDO!

Lançado em 1992 para computadores e no ano seguinte para NES e SNES, Luigi teve seu primeiro jogo solo, ainda que não tão ambicioso. Nele, usando conhecimento gerais, é preciso derrotar os Koopaling, que roubaram monumentos do planeta, e então enfrentar Bowser, no seu castelo na Antártica, que raptou Mario e quer derreter as camadas polares para inundar a Terra. É uma das primeiras tentativas da Nintendo de entrar no mundo da educação.



## TROVÃO VERDE!

Luigi, por pouco, não impediu que Peach se casasse com Bowser em *Super Paper Mario*. Infelizmente, o fracasso custou não só o casório, mas também sua consciência, já que foi hipnotizado pela assistente de Count Bleck, virando o então Mr. L. Seu alter-ego é metido, adora contar vantagem, se vangloriar e irritar com provocações, apelidos e, exclusivamente com Peach, dar cantadas. O Trovão Verde é uma das peças principais para chegar ao final do jogo.



que se pensava, já que era um dos títulos de lançamento do cubo. Apesar da covardia evidente em seu rosto, ele teve muita coragem para aceitar a missão. Aliás, se saiu muito bem!

Em *Luigi's Mansion*, enquanto salvava Mario das garras de King Boo e ajudava E. Gadd a eliminar figuras ectoplásmicas de uma mansão assombrada, o encanador recebeu a característica que marcaria sua

ascensão na franquia: o medo destrambelhado. Já visitadas em quadrinhos e desenhos animados, suas diversas fobias, com destaque para o pavor de fantasmas, são usadas extensivamente desde então, principalmente nos RPGs, como as séries *Paper Mario* e *Mario & Luigi*.

Enquanto seu brother é o típico bom moço que faz de tudo para salvar sua donzela sem questionar, Luigi se torna o mais complexo dos dois ao oferecer essa interessante dicotomia entre a necessidade de ser um herói e seu medo. Esse contraste leva a situações hilárias, como ver Professor Elvin enviando o caçador de espectros para investigar mansões contra sua vontade

ou o próprio sendo hipnotizado para acreditar que é o Mario, ganhando então uma dose extra de entusiasmo. Daí vem seu alívio cômico, digno dos melhores comediantes.

Seja derrubando um de seus parceiros na lava ou exagerando ao contar as



## CADÊ O LUIGI?

Por diversas vezes, Mario partiu sozinho em suas épicas aventuras. Seja explorando o castelo de Peach em *Super Mario 64*, de férias na Ilha Delfino em *Super Mario Sunshine*, ou demorando seis títulos para incluí-lo na franquia *Mario vs. Donkey Kong*, talvez o herói prefira tomar toda a glória para si, ou simplesmente queira poupar seu brother do trabalho árduo. O fato é que Luigi não curte muito essas tomadas de decisão. No seu diário, em *Paper Mario*, ele escreve: "Novamente meu irmão saiu em uma emocionante aventura. Novamente ele foi sozinho. Isso é tão injusto!". Pobre Luigi...



**Bro, não tenha ciúmes de seu irmão...**





## INFÂNCIA DIFÍCIL

Verde deve ter o mesmo efeito em Toadies e em Kamek que vermelho tem em touros. Baby Luigi sempre foi alvo dos capangas de Bowser, tanto que o pequeno só participa ativamente de uma aventura, contracenando com sua versão mais velha em *Partners in Time*. Apesar do incessante choro, o guri provou ser mais confiante que sua contraparte adulta - o que, convenhamos, não quer dizer muita coisa...



aventuras vividas, como nas cenas de *Paper Mario: Thousand Year Door*, Luigi ficou mais atrapalhado ou exagerado em suas ações, intensificando ainda mais esse seu humor inerente, por mais que, na maioria das vezes, estejamos rindo dele e não com ele. Até jogos da série principal

evidenciam isso, como nas enrascadas em que se mete em *Super Mario Galaxy*.

### GO GREEN!

Passando dez anos sendo tratado como um clone e depois mais uma década nas sombras do irmão, nos últimos anos o holofote mudou para seu lado. Com cada vez mais importância no Marioverso, e até protagonizando parte deles, há quem diga que já ofusque o outro encanador. Se antes tinha apenas Toadia como fã, hoje conta com uma legião de nintendistas para os quais, não importa o que esteja escrito na tela da TV ou no manual, Luigi será sempre o jogador número um!



## O ANO VERDE

Para a surpresa de muitos, em 2013 a Nintendo dedicou um ano inteiro, e um pouco mais, ao personagem, que em 14 de julho completou 30 anos. De uma continuação para *Luigi's Mansion* a um *Mario & Luigi* no qual você controlava não apenas um, mas dezenas de cópias do encanador, ao longo dos meses ele foi destaque fora e dentro dos games. Torneios de golfe temáticos em *Mario Golf: Open Tour* foram dedicados ao personagem, que protagonizou o DLC *New Super Luigi U* e *Luigi Bros.*, minigame de *Super Mario 3D World*. Houve concursos de arte na comunidade do Miiverse de *Art Academy*, além de uma comunidade dedicada ao Year of Luigi, dezenas de colecionáveis inundaram as lojas e eventos rolaram inclusive em nosso país.



Rolou parabéns até no Brasil!



# IT'S-A ME, WARIO!

SÁTIRA DOS CRIADORES DE METROID, PERSONAGEM IRONIZA O BOM-MOCISMO DOS ENCANADORES

EDUARDO JARDIM



**E**m um mundo que beira os contos de fadas, Wario consegue o improvável: atingir a fama com sua natureza truculenta, gananciosa e desagradável. Apesar da respeitável carreira no universo dos games, continua rodeado por mistérios, alguns desconcertantes. No final da história, ele é herói ou vilão?

## RUTH E RAQUEL

Encerrando os anos 1980 como uma promissora aposta, surgia, pelas mãos do inventivo Gunpei Yokoi, o Game Boy, portátil que levaria a magia do mundo 8-bit para onde quer que fôssemos. Sucessor espiritual do Game & Watch, também foi desenvolvido pela Nintendo Research and Development, uma das principais subdivisões da companhia, que já tinha como credenciais títulos de peso como *Kid Icarus* e *Metroid*. Ícone da quarta geração de sistemas, o GB conseguiu até mesmo dar uma repaginada em tudo o que se sabia sobre a série de Mario.

Contudo, havia muito mais por trás das cortinas. Enquanto Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka, da Nintendo Entertainment

Analysis & Development, colhiam os frutos da ressonante popularidade do Famicom e de suas franquias, incluindo *The Legend of Zelda* e *Donkey Kong*, a turma de Yokoi ficou incumbida de sustentar o Game Boy com títulos que reproduzissem o sucesso do encanador nos consoles de mesa.

Pressionados pelo então presidente Hiroshi Yamauchi a permanecer na sombra de Miyamoto e sentindo o dissabor de trabalhar com franquias pelas quais não tinham paixão, a R&D deu vida a um personagem que simbolizaria a situação!

## OBEY WARIO, DESTROY MARIO!

Combinação de Mario com a palavra japonesa warui, que significa mal, o anti-herói desenhado por Hiroji Kiyotake, criador de Samus Aran, já

começou dando trabalho. A ganância de Wario o leva a colocar os habitantes de *Super Mario Land 2* contra seu mestre. O encanador então coleta todas as Golden Coins para retomar a normalidade e reclamar seu castelo das mãos do intruso. O desfecho da batalha cinzenta certamente não foi o melhor para o vilão – mas definitivamente deu aos desenvolvedores um fôlego criativo.

Satoshi Tajiri, pai de *Pokémon*, gostou tanto do personagem que produziu *Mario & Wario* pela Game Freak, um tipo de precursor de *Mario vs. Donkey Kong* guiado pelo mouse do Super Famicom.



## GRITO DE INDEPENDÊNCIA

Apesar do nome, *Super Mario Land 3* é a primeira aventura solo de Wario, com várias peculiaridades mecânicas e visuais. Diferente de seu rival, aqui ele fez jus à sua força extraordinária ao desferir golpes que se tornariam sua marca registrada, como o Body Slam. Apesar de ser responsável por alguns atos heróicos, a principal motivação do gorducho continuou sendo a ganância e a mesquinha. Na promissora terra de Kitchen Island, submersa em tesouros, lidamos com os Black Sugar Pirates, conduzidos pela ardilosa saqueadora Captain Syrup. Para deixar tudo mais interessante, o porcalhão adquiriu os poderes Bull Wario, Dragon Wario e Jet Wario.

A sequência, *Virtual Boy Wario Land*, acompanhou o fraco desempenho do Virtual Console, mas ficou marcada na memória como o último jogo da série supervisionado por Gunpei, que faleceu em 1997 em um trágico acidente de trânsito.

## O SHOW NÃO PARA

Em 1998, o personagem descerrou a placa de inauguração do Game Boy Color com estilo e novas habilidades bizarras em *Wario Land II*, do diretor Hosokawa Takehiko. Em *Wario Land 3*, o brutamontes é aprisionado em uma caixa de música, a Music Box World, e, em *Wario Land 4*, domina o Game Boy Advance em uma faraônica aventura em busca de um tesouro lendário.

Graças a Good-Feel, *Wario Land: Shake It!* é uma



continuidade perfeita da série, produzida, após um hiato de sete anos, para o Wii.

Inspirada pelo conceito de minigames curtos e sequenciais de *Mario Artist: Polygon Studio*, do restrito Nintendo 64DD, a R&D deu vida a *WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$!*, coleção de jogos nonsense que trouxe ainda mais insanidades para as nossas vidas.

Desenvolvido em segredo e exibido ao diretores da Nintendo já em estágio avançado de criação, a ideia dos microgames causou um furor, com um estilo único de gameplay, ganhando vários títulos de relativo sucesso. Se aproveitando das capacidades dos hardwares, *WarioWare* tornou-se a melhor alternativa da Big N para mostrar os recursos de seus sistemas.

## WARIO WINS!

Os jogos de Wario são feitos à sua imagem e semelhança: carecem de pureza e investem em movimentos, visuais e inimigos grotescos. E é isto o que faz dele um personagem único, pois sua essência contestadora é difícil de ser prevista. Em microgames, aventuras ou eventos esportivos, o vilão (e herói) sempre será uma escolha de peso para os fãs.



Wario Land: Shake It!



## WALUIGI TIME

Hey, eu também mereço um espaço nessas páginas!!! Já que estou comendo uma invasão, vou aproveitar para falar um pouco desse meu parceiro de confusão. Para ser sincero eu nem posso dizer tanta coisa assim, já que a Nintendo gosta de deixar nossa amizade um tanto misteriosa. Se você jogou *Mario Kart*



DS, vai pensar que somos irmãos, mas se jogou *Mario & Sonic at the Olympic Winter Games*, vai pensar que somos primos. O fato é que o inimigo do meu inimigo é meu amigo!

Wario odeia o Mario, eu odeio o Luigi, desde que dei as primeiras raquetadas em *Mario Tennis*. Enchi tanto a paciência dos caras da Camelot e da Nintendo que acabei entrando no jogo, já que o barrigudão precisava de companhia.

Não teria ninguém melhor para ser meu aliado nessa eterna rivalidade contra os irmãos Mario. Nas palavras de Charles Martinet: 'Somos apenas dois bons caras malvados que se encontraram'. Ah, eu quero um jogo só pra mim. Buaaaa!!!

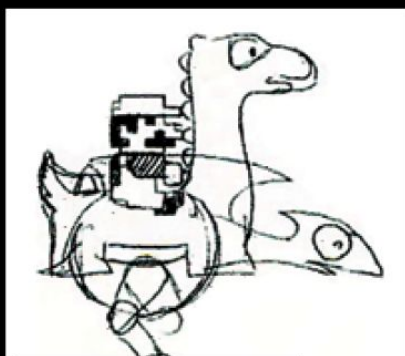
# T. YOSHISAUR MUNCHAKOOPAS

TEM COMO NÃO AMAR ESSE DINOSSAURO DE ESTIMAÇÃO?

ALEX SANDRO DE MATTOS



**É** impossível resistir à fofura de Yoshi. Ele carrega adultos e crianças nas costas, participa de festas, lutas e esportes. Então monte no seu dinossauro e conheça tudo sobre essa simpática raça.



Dinossauro ou avestruz?

## DOSSIÊSSAURO

Apesar de estreiar somente em *Super Mario World*, Shigeru Miyamoto desejava que os encanadores já tivessem uma montaria desde *Super Mario Bros.* No esboço, o amigo de todas as horas teria patas e pescoço alongados. A inspiração veio de *Devil World* (1984), título desenvolvido pelo pai de Mario e

Luigi e que nunca foi lançado nas Américas. Tamagon (imagem abaixo) era um dragão verde que engolia inimigos. Para a infelicidade do mestre, as limitações técnicas do Famicom (NES) impediram que a ideia fosse adiante. Houve uma segunda tentativa em *Super Mario Bros. 3*, mas sem sucesso. Como o Super Nintendo possuía um hardware mais potente, enfim o linguarudo deu as caras.

Concebido visualmente pelo designer Shigefumi Hino, a palavra Yoshi vem de uma expressão japonesa que indica entusiasmo, algo como "tudo bem!". Falando nisso, seu nome de batismo é T. Yoshisaur Munchakoopas, como revelam os manuais da Big N.

Originalmente ele era um tipo manso de Koopa Troopa! De acordo com Takashi Tezuka, co-criador do universo de Mario e que responde pela franquia do comedor de maçãs, a sela seria seu casco. Porém, a forma de dinossauro foi escolhida por se encaixar melhor nos sprites de *Super Mario World*, que, aliás, se passa em Dinosaur Land e não no Reino do Cogumelo. Pensando aqui, quanto tempo demoraríamos até chegar ao final das fases montado em uma tartaruga?

A estreia do bípede foi

certeira, recebendo o carinho e atenção dos jogadores. Com isso, protagonizou logo em seguida títulos como *Yoshi e Yoshi's Cookie*, ambos Puzzles, e *Yoshi's Safari*, um Shooter em trilhos que usava a Super Scope, pistola de luz do SNES.

## UMA BABÁ QUASE PERFEITA

Os papéis se inverteram em *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, onde Yoshi protege Baby Mario. A boa recepção do título marcou o início de uma série própria e diversas aparições em spin-offs dos encanadores. No Nintendo 64 controlávamos jovens Yoshi em *Yoshi's Story*, enquanto que em *Yoshi Topsy-Turvy*, do Game Boy Advance, manipulávamos a gravidade com inclinações do portátil para guiar o personagem.



Tezuka não desgruda de seu melhor amigo!



## VOZ DE RESPEITO

O comedor de maçãs não fala frases complexas, mas seus gritos de espanto são proferidos por Kazumi Totaka, uma lenda da Big N. O compositor ficou famoso ao esconder a *Totaka's Song* em diversos títulos. Ele também empresta suas cordas vocais para Birdo e Professor Elvin Gadd.



## VERDE E ROSA

As raças têm origens diferentes, mas é comum vermos Birdo fazendo dupla com Yoshi. A dinossaurinha, chamada de Birdetta pelo mais íntimos, debutou como um dos chefões de *Super Mario Bros. 2*, trabalhando então para o sapão Wart. Sempre que se fala em Birdo, caímos em uma polêmica dos anos 1990, quando o personagem foi apresentado como um macho que queria ser fêmea. Até hoje a Nintendo não soube sair dessa, mas o importante é que a garota parece estar feliz em suas participações especiais.



No Nintendo DS, além de ser jogável em *Super Mario 64 DS*, apareceu em *Yoshi Touch & Go* e voltou à sua terra em *Yoshi's Island DS*. Dinosaur Land passou a ser chamada de Dinosaur Island, dando origem às ilhotas habitadas pelas criaturinhas. Ainda tivemos *Yoshi's New Island* no Nintendo 3DS e o carinho dará o ar da graça em um mundo inteiro de lã no Wii U em *Yoshi's Woolly World*.

Seu carisma é capaz de encantar qualquer um, ou vai dizer que você não se empolga quando monta nele, nos games de plataforma de Mario, e



repara no ritmo da música, que recebe batucadas de bongô? Por Yoshi, vale o esforço de correr atrás dele nos momentos em que foge de forma desesperada, e é sacanagem usá-lo como trampolim, deixando-o cair em um abismo (atire a primeira pedra quem nunca fez isso!). Pena que não dê para adotar dinossauros na vida real...



## METAMORFOSE AMBULANTE

A raça possui várias cores, habilidades e transformações!

### Quarteto Fantástico

Em *Super Mario World* há quatro tipos de Yoshi. O verde é o padrão. Já os outros agem de forma independente ao engolir um casco qualquer de Koopa



Troopa. O vermelho cospe fogo, o amarelo causa um pequeno tremor de terra ao pular e o azul, o mais legal de todos, voa por um tempo limitado.

### Como um arco-íris

A franquia sempre contou com oito variações de dinossauros: verde, rosa, azul claro, amarelo, lilás, marrom, vermelho e azul. O branco e o preto foram introduzidos em *Yoshi's Story*. Em *Super Mario Sunshine*, onde sua cor varia de acordo com a fruta que come, conhecemos a versão alaranjada. Com o Baby Yoshi magenta em *New Super Mario Bros. U* temos 12 tonalidades!



### É hora de morfar!

O dinossauro e seus parentes são tão versáteis que se transformam em objetos e veículos, como helicóptero, carro, submarino, trem, escavadeira, carrinho de mina, britadeira e até bobsled. No primeiro *Yoshi's Island* foram cogitadas mais três transformações. Seriam formas de avião, cogumelo e árvore!



### 1001 habilidades

A língua é sua arma principal. Útil para carregar itens, engolir minions e comida, serve para puxar blocos e alcançar lugares altos ao prendê-la em brotos de flores em *Super Mario Galaxy 2*. É também no título galáctico que Yoshi começou a correr em alta velocidade, inflar e brilhar ao saborear frutas.

Arremessar ovos, dar bundadas e flutuar batendo as patas são recorrentes. No entanto, em certos jogos isso vai além. Em *Yoshi's Story* o dinossauro fareja lugares suspeitos. Os Yoshi de *Sunshine* cospem sucos para criar plataformas e apagar lavas. Em *NSMBU* os Baby Yoshi inflam como balões e soltam bolhas. Já em *Yoshi's New Island* ele bota ovos gigantes!



# GENTE ELEGANTE E SINCERA!

AQUI ESTÃO OS NOTÁVEIS AMIGOS (E INIMIGOS) DE LUIGI

HUGO H. PEREIRA



**E**mbora o encanador de camiseta vermelha seja o astro principal, um enorme elenco foi responsável por lhe dar suporte e, vez ou outra, encararam suas próprias aventuras. Conheça um pouco melhor algumas dessas figuras de peso. Ah, a turma de Donkey Kong ficou de fora, já que eles terão uma edição inteira da **Nintendo Collection** para se esbaldar.

## COGUMELO QUE NÃO SE COME

Nas mais diferentes formas e cores, os Toad têm diversos representantes

famosos, como Toadsworth, o conselheiro de Peach. A primeira aparição deles foi em *Super Mario Bros.*, onde diziam que a princesa estava em outro castelo. Foi só na sequência do jogo que surgiu o Toad que conhecemos.



O jovem simpático tem o mesmo nome da sua raça, algo que também acontece com os Yoshi.

Derrotando Wart e, posteriormente, ajudando a salvar a floresta de Wanda contra os ataques de Wario, o carinha





**Toadette também adora uma caçada!**

em forma de cogumelo elevou o status da espécie, que, através de diferentes personagens, conta com participações importantes em vários spin-offs, incluindo os RPGs.

Nos últimos anos, um deles se autodenominou capitão e montou uma brigada com colegas coloridos para explorar o espaço em uma nave em forma de cogumelo! Captain Toad retornou em *Super Mario 3D World* e a

jogabilidade única de seus desafios fez com que ganhasse um título exclusivo, o *Treasure Tracker*.

#### **AMOR DE IRMÃOS**

Introduzida em *Mario Kart: Double Dash!!* para ser a copiloto de Toad, a charmosa Toadette não é namorada dele, mas sim sua irmã!

A principal representante feminina da classe continuou a dar as caras em jogos de séries paralelas, como *Mario Party*, até estrelar *Treasure Tracker*. Ela é raptada tantas vezes no game que parece competir com Peach!





**TODO MUNDO TRAPACEIA, MENOS ELE**

Não tem como falar de Wario e não falar dele. Criado apenas para que o vilão tivesse uma dupla em *Mario Tennis*, desde então Waluigi atua como rival de Luigi. Ao contrário do que pensam, o nome do personagem não começa com wa para combinar com Wario, mas é o resultado da junção das palavras japonesas warui (malvado) e Ruiji (Luigi).

Como a etimologia indica, é apenas uma versão maligna do irmão de Mario. Entretanto, ele também é um dos caras mais misteriosos. Ninguém sabe de onde veio, como conheceu Wario ou sequer sua relação de parentesco, e nem os motivos que o fizeram detestar os encanadores.

As poucas vezes em que teve destaque foi em *Mario Party 3*, como o grande vilão do título, e como um dos chefes de *Dance Dance Revolution: Mario Mix*. Ambos foram muito importantes para desenvolver o lado trapaceiro e dançarino, respectivamente, de Waluigi, que inspiraram vários de

seus talentos em outros spin-offs dos encanadores. Infelizmente, o narigudo é renegado até por seu parceiro de confusão. Luigi mesmo trocou de rival ao enfrentar o temível King Boo em *Luigi's Mansion*. Como disse seu dublador, o Charles Martinet, em uma entrevista, enquanto Waluigi sofrer tanto com sua autopiedade, ele jamais terá seu momento de estrela. Fica a dica!

**DIVA DOS COSMOS**

Depois de anos resgatando e lidando com Peach e Daisy, Mario não só ultrapassou os limites do Reino do Cogumelo como encontrou outra mulher da realeza.

Rosalina, mãe das Luma, surgiu em *Super Mario Galaxy*, já que os produtores queriam um personagem com mais história. O diretor Yoshiaki



**A história de Rosalina é digna dos contos de fadas**





Koizumi sabia que era quase proibido contar uma trama profunda em um jogo de Mario. Ainda assim, na calada da noite, criou todo o passado da princesa, que virou o *Rosalina's Storybook*. Suas páginas são lidas por meio de capítulos desbloqueados na biblioteca do observatório.

Pobre garota solitária, tudo começa quando ela encontra uma estrela e decide dar um lar para elas. O tom um tanto triste do conto foi um pedido de Shigeru Miyamoto. Rosalina realmente

cativou os jogadores e apareceu em quase todos os jogos do bigodudo lançados desde então. A Princesa do Cosmos chegou a desbancar Daisy, sendo controlável em *Super Mario 3D World* e no *Super Smash Bros.* dessa geração.

#### **FANTASMINHAS NÃO TÃO CAMARADAS**

As almas penadas assombram o Reino do Cogumelo e a Ilha do Dinossauro há um bom tempo, mas, tal qual Luigi viveu ofuscado pela popularidade de Mario, os Boo viveram à sombra dos desmandos de Bowser, sendo relegados somente às fases de mansões assombradas.



**O que seria de Bowser sem seus minions?**



**King Boo é parceiro de Bowser, mas não admite que mandem nele quando o assunto é assombrar mansões**

Os fantasmas trapalhões ganharam o estrelato quando partiram para o casarão do primeiro *Luigi's Mansion*. Se escondendo em móveis, se unindo para virar o grande Boolossus e quase matando o encanador de infarto, 40 deles se espalharam pela casa.

A inspiração dessas criaturas ao mesmo tempo envergonhadas e assustadoras veio da esposa de Takashi Tezuka, que normalmente é delicada e retraída, mas ficava furiosa quando o marido chegava atrasado em casa!

Outros tipos foram criados especialmente para *Dark Moon*, como Greenie, Slammer, Gobber, Poltergeist, Hider e o cachorro pimpão Polterpup.

King Boo reina supremo sobre os seres ectoplasmáticos, mas não o confunda com o espectro babão de *Super Mario Sunshine*. Por aqui, eles têm o mesmo nome por causa de um erro na tradução.

#### PERSONIFICAÇÃO DA PERSISTÊNCIA

Pode ser o principal vilão, mas o híbrido de tartaruga com dragão não merece elogios. Sequestra Peach, mas tudo

termina da mesma maneira: caindo na lava, explodindo ou esmagado, assumindo então a versão esquelética. Bowser não é somente um símbolo da realeza para os Koopa, é exemplo de perseverança.

Por baixo dos espinhos e casco grosso, esse rei não é de todo ruim. Além do amor platônico por Peach, é capaz de deixar as diferenças de lado para combater algo maior, seja ele Smithy, Fawful ou Count Bleck. Até empresta suas entranhas para isso...

Apesar de maltratar seus leais súditos, os Koopa, Goomba, Bob-omb e Shy Guy ainda assim o adoram. Contudo, melhor que uma majestade, Bowser é um grande pai. Embora o tamanho da sua prole seja questionável, ele conta com os Koopaling e Bowser Jr. para a maioria de seus desejos de dominação.

#### FILHO DE PEIXE

O Príncipe Koopa foi um dos principais antagonistas

de *Super Mario Sunshine* ao se disfarçar de Shadow Mario e pichar toda a Ilha Delfino, fazendo com que Mario fosse parar na cadeia! Apesar de mentir, dizendo que Peach era sua mãe, Jr. ainda se espelha nas maldades do progenitor. Juntos formam duplas em títulos esportivos.

#### LACAIOS OU FAMÍLIA?

Quando Bowser desistiu de colocar impostores para proteger seus castelos, ele cedeu cada um dos mundos de *Super Mario Bros. 3* para um dos Koopaling. Depois de um grande hiato, os personagens retornaram como chefes em *New Super Mario Bros. Wii*, mas sem qualquer relação de sangue com o Rei dos Koopas.

Ludwig von Koopa, que era o herdeiro do trono, perdeu a posição para Bowser Jr. e todos passaram a ser tratados apenas como "generais" das forças malignas. Se são filhos ou não, só com teste de DNA para descobrir!





**Ausentes, os pais de Peach só foram vistos em manuais de S. Mario Bros.**

### A PRINCESA POR TRÁS DO ENCANADOR

Peach Toadstool é a principal monarca do reino, mas passa mais tempo enjaulada na residência dos Koopa do que realmente governando para os Toad. O par romântico de Mario, embora já tenha dado bitocas no nariz de Luigi, é a principal motivação para que o encanador passe por oito mundos (e alguns extras) repletos de desafios e derrote Bowser pela enésima vez. Mas não deixe o vestido pomposo te enganar, pois a Princesa Cogumelo não é bobinha!

Ela pulou por plataformas lado a lado com Mario, Luigi e Toad em *Super Mario Bros. 2* e *Super Mario 3D World*, trocou sapatos com inimigos



poderosos em *Super Smash Bros.*, lutou junto de Bowser em *Super Mario RPG* e *Super Paper Mario*.

Além disso tudo, também estrelou *Super Princess Peach*.

Com a ajuda de uma sombrinha falante com amnésia, a garota é incumbida de resgatar Mario e Luigi, já que Bowser resolveu dar uma variada. Literalmente brincando com as emoções de seus inimigos, a princesa foi capaz de salvar o dia, pagando uma pequena porção da longa e eterna dívida que tem com os encanadores.

### UMA GAROTA PARA LUIGI

Governante de Sarasaland, Daisy era a garota a ser resgatada em *Super Mario Land*. Depois de desaparecer por um curto tempo, os produtores trouxeram a personagem de volta para fazer dupla com Peach ou Luigi nos jogos esportivos. Apesar de ter responsabilidades reais, a princesa passa mais tempo no Reino do Cogumelo do que em suas próprias terras.

### MEU PRIMEIRO AMOR

Apesar de Peach ser a namorada oficial do encanador (será



mesmo?), quem estava lá no alto dos andaimes em *Donkey Kong* era Pauline, também chamada de Lady. Jogada no limbo com a estreia de Peach em *Super Mario Bros.*, a moçoila, que era loira, pintou o cabelo de preto e trocou o pomposo vestido rosa por um vermelho suntuoso. A mudança, vista na arte da versão do clássico para Game Boy, também pode ser conferida em seu retorno em *Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis*, reacendendo a rivalidade entre DK e o encanador.





# MARIO BROS.

A PRIMEIRA APARIÇÃO DO SEGUNDO JOGADOR

BRUNO CAPOZZI



Comecei a jogar videogame pra valer quando tinha um pouco mais de cinco anos. O Natal de 1996 me rendeu um cartucho de *Super Mario 64* quando estava me acostumando aos mundos 2D do meu SNES. De repente, tudo se transformou.

Apesar de não desgrudar do meu Nintendo 64, meus parentes e amigos tinham consoles clássicos. Com isso, tive a oportunidade de experimentar de tudo. *Mario Bros.* foi o primeiro game que joguei em um Nintendo Entertainment System. Aquilo foi o bastante para me apaixonar logo de início. O título foi lançado originalmente para arcades, mas depois passou por vários sistemas domésticos, incluindo computadores e a lendária família Atari.

Com o design pixelado da era 8-bit, Mario finalmente se tornou o protago-

nista de seu universo, deixando o papel de coadjuvante para trás. Em meio a um ambiente subterrâneo estático, o agora encanador saltava em plataformas e eliminava os inimigos que apareciam na tela. Variando entre tartarugas e caranguejos, o italiano não perdoava os monstros que queriam derrotá-lo.

Para mim, o que mais impressionou foi a aparição de um segundo personagem jogável. Ser o caçula da minha família sempre me fez esperar pela minha vez e nunca ser o Player 1. Apesar de ter me divertido antes com Luigi em *Super Mario World*, controlar em *Mario Bros.* meu personagem favorito de forma cooperativa era algo sensacional.

Mesmo dividindo a cena, cada personagem tinha sua pontuação separada e era incrivelmente válido sacanear seu parceiro. O game certamente desper-

tou meu lado competitivo. Não parece ser difícil ao primeiro olhar, mas não se engane! Além de não poder encostar em nenhum dos bichos expelidos pelas tubulações, bolas de fogo surgiam para dificultar a vida de quem jogava.

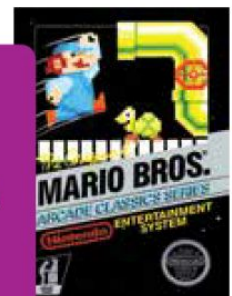
Quando a coisa ficava fora de controle, a única saída era acertar o bloco POW, que atordoava todos as pestes espalhadas pelas plataformas por um período de tempo limitado.

Luigi, que era para ser apenas um clone de seu irmão, chegou com tudo em sua primeira missão. Ao vê-lo, o título sempre me deixa saudosos e é um ótimo motivo para ligar meu Nintendo de tempos em tempos.

## JOGO CLÁSSICO, MÚSICA CLÁSSICA

Cada fase do clássico iniciava com um pequeno trecho de *Eine kleine Nachtmusik*, composta em 1787 por Mozart. O tema de abertura também era um trecho da famosa composição. Precisamente, é o primeiro movimento da música em forma de sonata allegro.

**Lançamento:**  
14/07/1983 (JP)  
**Plataforma:**  
Arcade, NES, Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Apple II, Commodore 64 e etc.  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo

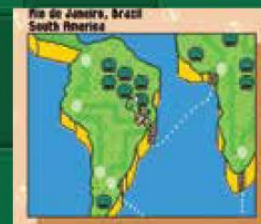




# MARIO IS MISSING!

PROCURA-SE UM ENCANADOR DESPERADAMENTE

RENATO ALMEIDA



Imagine como foi quando, nos anos 1990, vi em uma revista que Luigi seria a estrela de um game no qual Mario não estaria lá para roubar a cena. As informações desencontradas e escassas daquela época, claro, sugeriram que seria um jogo incrível e original.

A proposta era rodar o mundo com o carinha de macacão verde, desbravando uma série de aventuras, para então resgatar o carinha de macacão vermelho que havia desaparecido. Na época, joguei o game no SNES, mas ele havia sido lançado também para PC e Nintendinho. Algo da Big N rodando em outra plataforma? Isso era a novidade!

Enfim, coloquei as mãos em *Mario is Missing!* graças às locadoras, e a primeira impressão foi um tanto esquisita.

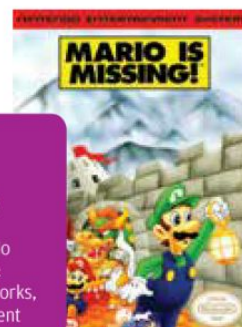
Tinha os belos sprites de *Super Mario World*, uma boa trilha com arranjos baseados no tal título do SNES, mas era uma mecânica diferente de andar pelos cenários, opções de menu com comandos completamente estranhos e, o mais curioso, mapas com localizações reais. Alô, Rio de Janeiro, Brazil! Oras, mas esse era o game que todo fã de Luigi estava esperando, tínhamos que dar uma chance a ele.

A trama difere em alguns pontos em cada versão, mas todas compartilham o fato de Mario ter sido raptado por Bowser, que aproveitou para roubar grandes marcos da humanidade. Cabia ao jogador resolver a parada, com o auxílio dos personagens do Reino do Cogumelo. Para isso era necessário

ter noções de história, habilidades de raciocínio e... paciência!

A falta do conhecimento de inglês quando era garoto era compensada com muita tentativa e erro. A ausência de ação também não colaborava e, por consequência, batia aquele tédio desanimador. Uma pena! A ideia, mesmo para um jogo educativo, era realmente boa. Talvez o cenário fosse outro, caso o desenvolvimento ficasse por conta da Nintendo, não?

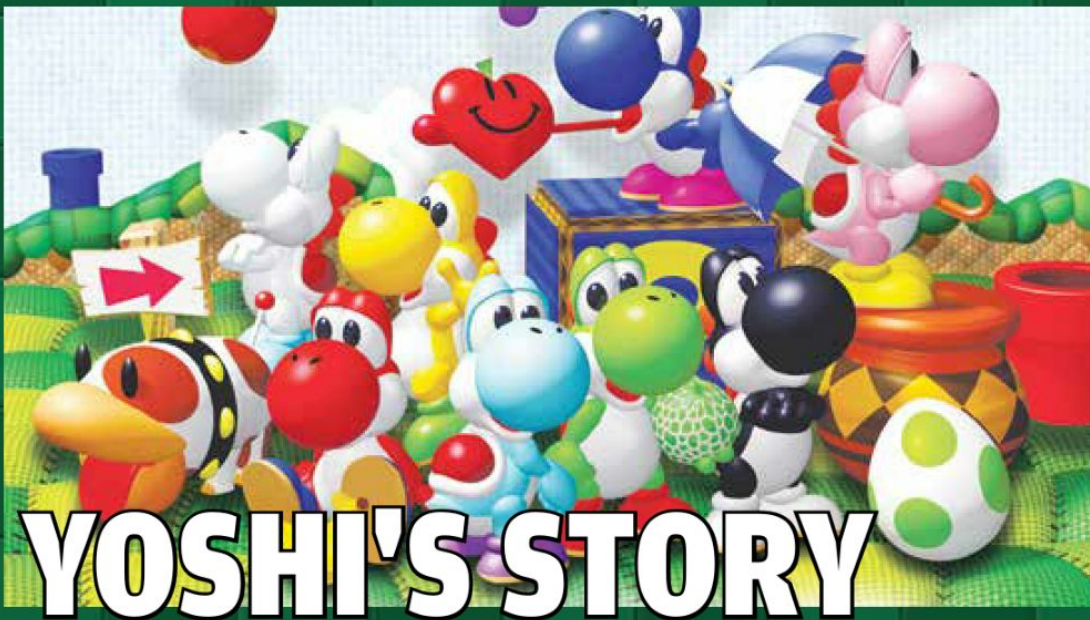
Conhecer o mundo se divertindo, enquanto aprendemos lições de história e geografia com os irmãos Mario, continua sendo uma tarefa a ser cumprida. Quem sabe um dia não chego ao fim?



**Lançamento:** 1992 (EUA)  
**Plataforma:** Mac, PC, NES, SNES  
**Produção:** Mindscape, Nintendo  
**Desenvolvimento:** The Software Toolworks, Radical Entertainment

## NÃO DEIXOU BARATO

A tentativa de produzir conteúdo educativo com o universo dos encanadores não parou com *Mario is Missing!* Apenas um ano depois, *Mario's Time Machine* aterrissou no SNES, no NES e no PC, não dando a mínima para o fracasso do jogo anterior. Tudo isso fez parte da coleção *Mario Discovery*, em parceria com a Software Toolworks, que ensinava conceitos sobre a história da humanidade para a moçada. Primeiro saía como CD-ROM, depois em cartucho. No entanto, tudo ficou restrito ao Ocidente.



# YOSHI'S STORY

A BELA E CONTURBADA HISTÓRIA DE UM DINOSSAURO

RAFAEL PECCIOLI MORENO



**T**ente se lembrar daquele desenho ou jogo que você amava quando criança. Hoje talvez seus amigos o considerem uma droga, mas você discorda. Tá bem que, para os dias atuais, os gráficos e o som não impressionam, a história é um lixo, com os personagens se movendo feito pinguins e... Bom, é uma desgraça. Mas você ainda acha aquilo melhor do que muita coisa!

É assim que me sinto com *Yoshi's Story*. Já na época de seu lançamento o game dividiu opiniões: uns o achavam curto demais. Eram 24 fases que duravam poucos minutos cada, sendo que você só precisava vencer seis para fechar o jogo, que tinha baixa dificul-

dade e gameplay repetitivo. Outros o consideravam carismático, com lindos gráficos pré-renderizados e um sistema de pontuações para os perfeccionistas.

Para mim era mágico, um sucessor espiritual de *Yoshi's Island* não tão grandioso, mas que esbanjava estilo e fofura. Havia bastante estratégia para não perder os Yoshi e obter pontuações elevadas, que dependiam da comilança de frutas em ordem e do uso de várias habilidades inusitadas, como farejar o ambiente. O foco era nos quebra-cabeças, e a exceção ficava com as lutas contra os chefes sempre intensas, o que me faz pensar que o melhor teria sido que as maçãs nunca tivessem

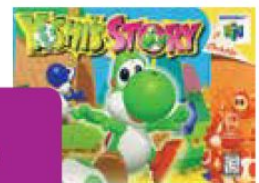
existido e que as fases fossem baseadas na ação.

O jogo minúsculo era redimido pela presença de segredos nas fases e pelas versões secretas, brancas e pretas, dos dinossauros, que se destacavam das demais por muitos motivos.

Não vou mentir: *Yoshi's Story* não agrada a todos e não compensava muito a compra - perto de *Mario Kart 64* e *Banjo-Kazooie*, por exemplo. Contudo, é dessas obras marcantes para quem jogou e gostou, pessoas que aprenderam a não torcer o nariz para títulos com aspecto infantil. O game não envelheceu muito bem, mas fico feliz por ter sido cativado por sua magia.

## APRENDIZADO

Planejado para chegar em 1997 nos Estados Unidos, o título foi postergado para que mais elementos fossem adicionados, em uma resposta às críticas feitas à versão japonesa. A Nintendo investiu em uma ação curiosa, lançando o produto em primeira mão em Lizard Lick (algo como Lambida do Lagarto), uma cidade pacata na Carolina do Norte. Mesmo assim, o jogo acabou empacando. Rapidamente foi colocado em promoção, mas vendeu ainda assim mais de dois milhões de cópias pelo mundo. Os erros cometidos no gameplay focado em pontos não se repetiram em outros títulos da série. *Yoshi's Story* foi, no mínimo, essencial como lição para a Big N.



**Lançamento:**  
21/12/1997 (JP),  
10/03/1998 (EUA)  
**Plataforma:**  
Nintendo 64  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo



# LUIGI'S MANSION

UMA MANSÃO ASSUSTADORAMENTE DIVERTIDA!

ALEX SANDRO DE MATTOZ



Foi após um hiato de quase duas décadas que finalmente vimos Luigi estrelar um jogo à altura de seu carisma. *Luigi's Mansion* não surpreendeu por ser apenas um dos títulos que acompanharam o surgimento do GameCube – nada de Mario no lançamento de um videogame da Big N –, mas também foi o responsável por cristalizar a identidade do encanador.

Na trama, ele fatura uma misteriosa mansão em um sorteio do qual não participou e convida Mario para conhecer o local. Ao chegar lá, não encontra seu irmão e ainda se depara com assombrações. Após ser salvo por Professor E. Gadd, o medroso recebe o Poltergust 3000, um tipo de aspirador de pó para capturar fantasmas nada camaradas no melhor estilo *Ghostbusters*, e um Game

Boy Horror, aparelho semelhante ao portátil da época, que funcionava como radar e comunicador.

O título se diferenciou da estrutura das aventuras de Mario, com destaque para a coleta de itens, exploração e interação com os cenários claustrofóbicos. Podíamos mover objetos, xeretar gavetas e aspirar cortinas. Dava para passar horas a fio apenas mirando a lanterna para cada cantinho do casarão. Um ponto bacana era a presença de quebra-cabeças e a busca por chaves.

Outro detalhe que surpreendeu foram os recursos visuais. Para deixar aquele clima de suspense e tensão no ar, a Nintendo usou de forma criativa efeitos de luz e sombra em vários ambientes. Até podíamos ver poeira e fumaça na mansão, dando uma demonstração do poder

que tinha o console cúbico – e esse era o verdadeiro objetivo do título.

Mas é claro que o que mais gostei foi a dublagem. O jeito atrapalhado e trêmulo do encanador ganhou ainda mais brilho na voz de Charles Martinet. Era impossível não rir de suas expressões e gritos cada vez que se assustava com um fantasma ou quando chamava por Mario de um jeito todo agoniado.

*Luigi's Mansion* mostrou a capacidade da Big N para criar personagens carismáticos, e é uma pena que jogos protagonizados por Luigi sejam tão raros. Mas, sempre que for visto em uma nobre residência, saberemos que será algo assustadoramente divertido!

## MARIO EMBAIXO DA CAMA?

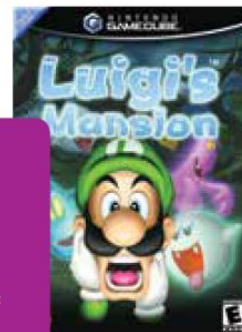
Shigeru Miyamoto sempre tem inúmeras ideias geniais, mas às vezes elas acabam ficando de fora. Em *Luigi's Mansion*, o lendário designer queria colocar Mario escondido embaixo de uma cama para surpreender os jogadores, mas a equipe de desenvolvimento não curtiu muito. Talvez fosse mais engraçado se o colocassem atrás de um armário...

**Lançamento:**  
14/09/2001 (JP) e  
18/11/2001 (EUA)

**Plataforma:**  
GameCube

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# WARIO LAND 4

O CARA É TUDO, MENOS UM MARIO GENÉRICO

LUCAS PINHEIRO SILVA



O jogo entrou em minha vida acidentalmente. Comprei um Nintendo 3DS usado e, ao entrar na Nintendo eShop, descobri que meu portátil fazia parte do Programa de Embaixadores. O benefício deu 20 jogos de NES e Game Boy Advance aos primeiros compradores do sistema. Entre os clássicos disponíveis, *Wario Land 4* era a única incógnita para mim.

Minhas noções preconcebidas de que não passaria de um Mario com roupa amarela e roxa logo caíram por terra. Minha mente demorou para entender as mecânicas e o design das fases, tentando encaixá-las em algum gênero. A brincadeira aqui era resgatar quatro tesouros e salvar a Princesa Shokora. Afinal, estava lidando com o gênero plataforma, ação, puzzle ou aventura?

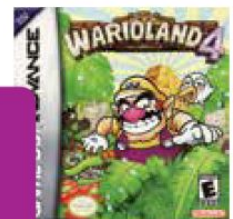
Aos poucos, a confusão deu lugar a um enorme apreço à sua originalidade. Cada uma das quatro regiões do game era única, não apenas visualmente, como também do ponto de vista da jogabilidade, adicionando ideias e funcionalidades novas em cada estágio. Quando finalmente dominava as habilidades de Wario e solucionava os quebra-cabeças, o jogo me dava mais um problema para enfrentar, colocando um cronômetro na tela e fazendo com que retornasse ao início da fase o mais rápido possível.

Mas o verdadeiro desafio era vencer os chefes. Não bastassem serem difíceis, as batalhas tinham limite de tempo, o que provou ser meu maior inimigo. Quase destruí meu 3DS, jogando-o contra a parede, por causa

de alguns momentos de frustração. Perdia sempre por causa de um mísero segundo... Em retrospecto, acho que os chefes eram assim de propósito.

Os desenvolvedores também queriam que a gente perdesse uns minutos nos minigames, conseguindo o máximo de medalhas e trocando por itens que facilitassem os embates principais. Poucas coisas eram mais viciantes que aqueles três joguinhos simples. Gratificante, depois de acumular bastantes medalhas, era comprar um Black Dragon e vencer aquele Boss apelão com poucos golpes.

Ao final de minha viagem, entendi que aquela era, realmente, a terra de Wario: exagerada, traiçoeira, imprevisível e repleta de bom humor.



## MÚSICA PARA OS OUIDOS

Além de se encaixar perfeitamente com cada estágio, a trilha sonora interagia com os cenários. Cada ação de Wario alterava a música de alguma forma, ficando rápida, lenta ou distorcida. É incrível como se ajustava ao que estava acontecendo na telinha. Realmente, valia a pena explorar cuidadosamente cada uma das 18 fases em busca de discos especiais para então apreciá-los na Music Room.

### Lançamento:

21/09/2001 (JP) e  
19/11/2001 (EUA)

### Plataforma:

Game Boy Advance

### Produção:

Nintendo

### Desenvolvimento:

Nintendo





## O EX-VILÃO VIRA MAGNATA DA INDÚSTRIA DE JOGUINHOS

FILIPE SALLES

**D**epois de ser o homem mau de *Super Mario Land 2* e se aventurar na busca de itens preciosos em *Wario Land*, o glutão encontrou uma maneira de lucrar sem muito esforço. Ele reuniu seus amigos extravagantes que fez em Diamond City, sua nova morada, e fundou um estúdio de games!

Com essa premissa fomos apresentados a *WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$!* O título foge dos jogos de esporte e plataforma dos quais o "clone de Mario" havia participado. Não apenas inovou, mas, assim como *Luigi's Mansion*, também foi responsável por dar luz própria ao protagonista, além de provar a eficiência dos recursos do GBA e do consoles por onde a série passaria. Parecido ao que vemos em *Mario*

*Party*, sua estrutura gira em torno dos microgames, que devem ser concluídos em segundos. Entre desafios escatológicos, brincadeiras alucinadas e homenagens aos clássicos da era 8-bit, as soluções aplicadas a cada um deles variava entre aproveitar seus reflexos, acertar o timing ou ter raciocínio rápido. Muitos deles eram hilários!

Cada personagem era responsável por uma categoria, como a multitalentosa Mona, que cuidava dos games bizarros, ou 9-Volt, o garoto que liberava os desafios das franquias da Big N.

O papel principal da franquia era mostrar como jogos incríveis podem ser feitos com controles fora do convencional. Em *WarioWare: Twisted!*, lançado apenas um ano após *Mega*

*MicroGame\$*, um sensor de movimento acoplado ao cartucho permitiu o uso da movimentação como jogabilidade.

A família Nintendo DS ganharia três títulos: *WarioWare: Touched!*, que migrou os jogos para a tela de toque, *WarioWare: Snapped!*, que usou a câmera do aparelho, e *WarioWare: D.I.Y.*, que permitia criar microgames e acessá-los na versão do título no WiiWare.

O Wii recebeu *WarioWare: Smooth Moves*, que aproveitou os controles por movimento. O sucessor espiritual *Game & Wario* saiu para o Wii U. Seguindo um caminho independente, a série provou ser possível ter experiências incríveis fora do comum.

### NÃO É CÓPIA BARATA

Wario viveu por muito tempo debaixo da sombra do bigodudo. As novas vestes do personagem na estreia de *WarioWare* marcaram a virada de mesa sem sacrificar as características originais do personagem. Ainda ávido por acumular riqueza a qualquer custo, a roupa de motoqueiro deu nova cara ao anti-herói. Tanto que é a skin primária dele em *Super Smash Bros.* Além disso, o golpe no qual ele usa uma motocicleta virou marca registrada do jogo de luta.

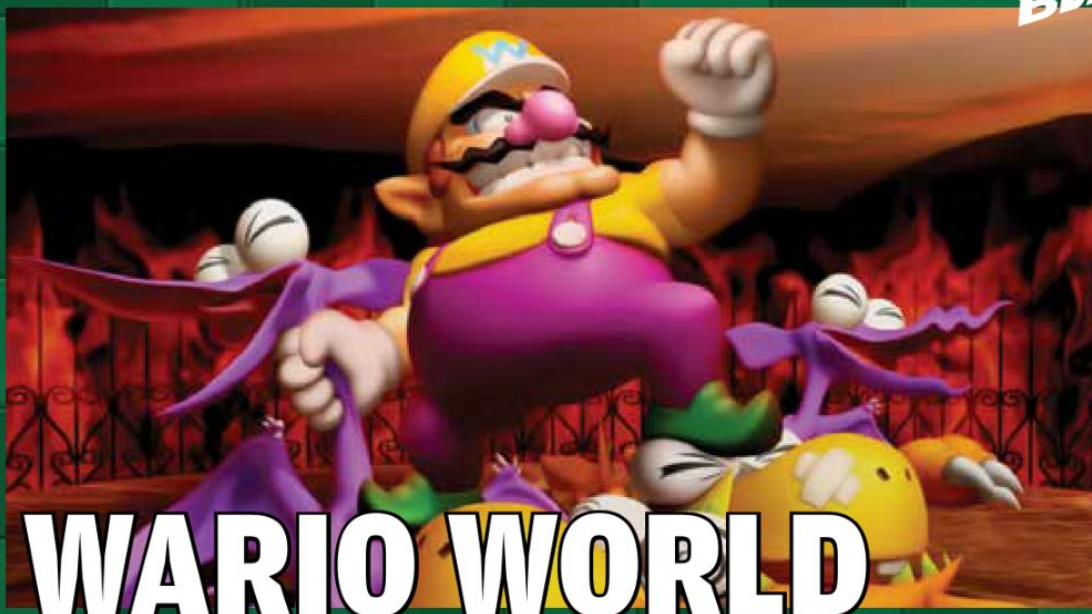
**Lançamento:**  
21/03/2003 (JP) e  
26/05/2003 (EUA)

**Plataforma:**  
Game Boy Advance

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Nintendo, Intelligent  
Systems





# WARIO WORLD

QUEM NÃO TEM MARIO, JOGA WARIO!

ÍTALO CHIANCA



Foi com a frase acima que a **Nintendo World 59** anunciou a primeira grande aventura de Wario para um console de mesa. E foi acreditando na diversão destacada naquela edição, e na quantidade limitada de mesada que consegui juntar na época, que fui parar naquele mundo louco em vez de frequentar uma mansão assombrada ou um paraíso tropical.

Em posse da minha cópia, comecei a achar tudo estranhamente familiar nos primeiros minutos. O game era uma versão alucinada dos títulos do bigodudo de roupa vermelha. Os saltos, a exploração, a jogabilidade e até os socos e pontapés vistos em *Super Mario 64* estavam lá. Logo, já tinha esquecido todos os meus outros heróis e estava

decidido a ajudar o rabugento na sua missão, e fazer valer os lanches que deixei de comprar.

Tirando onda de Tio Patinhas num luxuoso castelo, o desafeto da turma do Reino do Cogumelo ostentava sua riqueza conquistada a roubos e artimanhas nas aventuras passadas. Mas, antes mesmo de tomar o primeiro banho na piscina de ouro do seu castelo, a vilã Black Jewel, escondida em seu tesouro, transformou sua riqueza em monstros e dividiu o palácio em quatro partes (floresta, circo, deserto e montanhas geladas), transportando-o para um universo paralelo.

Nem preciso contar que, após ver todo o esforço e ganância ruindo, Wario saiu como louco na tentativa de reaver

seu precioso espólio, enfrentando a maldição da joia e combatendo chefes dos mais criativos. Imagine só enfrentar um dinossauro loiro de biquíni e um touro metido a fisiculturista, em uma das mais alucinantes epopeias que o cubo roxo já viu.

Com gráficos em 3D belíssimos, jogabilidade dinâmica e som caprichado, o jogo mostrou que explorar o mundo maluco de Wario pode ser tão efusivo quanto salvar princesas. Sentia-me parte daquela jornada, recuperando cada moeda, as de Wario e as minhas, e posso garantir que valeu muito o sacrifício de fazer parte do time dos "malvados" daquela vez.

## MEGA MICRO CONEXÃO

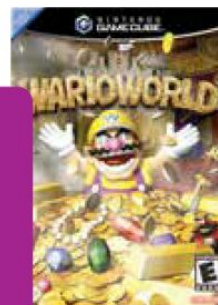
Em um raro momento de solidariedade, Wario nos presenteou com um pouco de dinheiro. Conectando o Game Boy Advance ao GameCube, o jogador fazia o download de demos de *WarioWare, Inc.: Mega Microgame\$!*, mesmo sem ter o cartucho. Para isso, bastava pegar os tesouros equivalentes na aventura e habilitar os ícones dos minijogos no pátio central. Depois, era só desconectar o GBA e testar tudo com seus amigos.

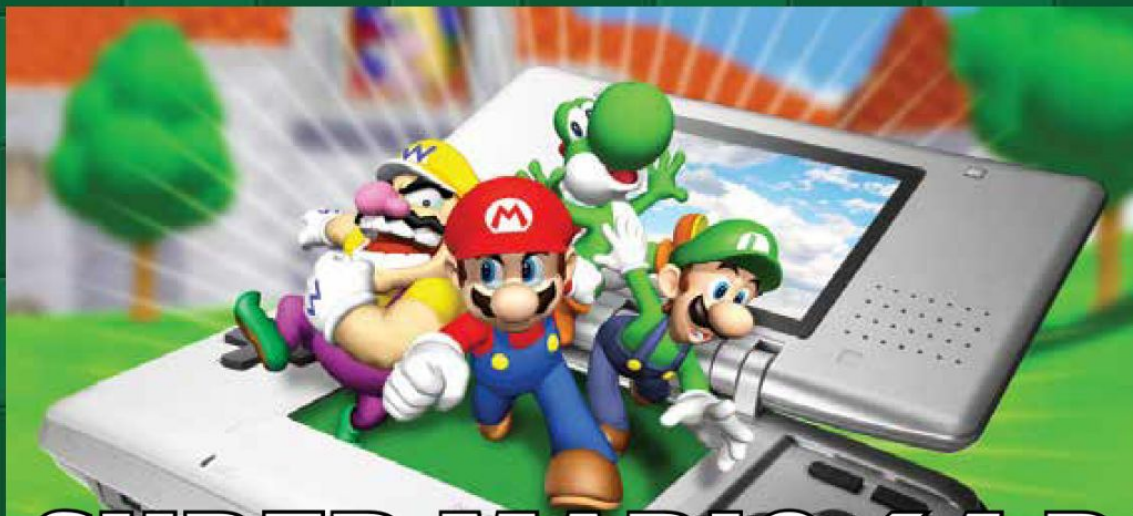
**Lançamento:**  
23/06/2003 (EUA) e  
27/05/2004 (JP)

**Plataforma:**  
GameCube

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Treasure





# SUPER MARIO 64 DS

A TURMA SE UNE PARA PROTEGER O REINO DO COGUMELO!

FLAVIO FERREIRA

**E**xistem poucos jogos que são feitos para resistir ao tempo. Por mais que muitos tentem, raros são aqueles que acabam atingindo esse maravilhoso feito. *Super Mario 64* é um desses e não há como negar. A versão melhorada para Nintendo DS trouxe mais inovações. Mostrou que, para a Big N, até mesmo jogos mais antigos podem ser renovados, ficando tão ou até mais divertidos do que eram antes.

Título do lineup inicial do portátil, teve a importante missão de testar todo o poder do console quando muita gente torcia o nariz para o conceito de duas telas. E as surpresas aconteceram logo que Lakitu, usando sua câmera, mostrou as primeiras imagens do castelo de Peach.

Enquanto todo mundo estava acostumado a controlar apenas Mario, dessa vez tivemos quatro personagens jogáveis. Era o bigodudo, o irmão Luigi, seu arquirrival Wario e o fiel escudeiro Yoshi. Todos reunidos por um objetivo em comum, e para lá de conhecido: resgatar a princesa das garras de Bowser.

Mas não era apenas essa a verdadeira sensação. O game estava remasterizado, com diversas opções de controle para se adaptar ao sistema, que era bem diferente do Nintendo 64. Havia até mesmo uma opção virtual de analógico para utilizar melhor a tela tátil.

Os cenários, estágios e mapas ficaram mais completos e bonitos e vários personagens também ganharam uma repaginada. Isso sem falar na grande

e bem bolada novidade que foram os minijogos.

O maior atrativo provavelmente não eram as mudanças que os desenvolvedores reservaram, mas sim a possibilidade de encarar um dos games mais icônicos e inovadores da Nintendo em um portátil, o que parecia impossível para muitos.

No primeiro momento, confesso que não acreditei que seria possível realizar tal façanha, mas, ao jogar, percebi que *Super Mario 64 DS* era completo e otimizado, com ainda mais elementos que a versão original. Com certeza, é mais um dos ícones da Big N que marcou a vida de inúmeros jogadores.

## JOGANDO COM OS AMIGOS

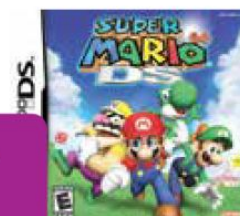
Quem sofria para pegar os coelhos durante os estágios no game original notou que os fujões estavam em maior quantidade no remake. Dessa vez guardavam chaves, usadas para desbloquear minijogos, que serviram para demonstrar as capacidades da tela sensível ao toque e para oferecer uma oportunidade de multiplayer para até quatro pessoas, o que era uma das maiores facilidades oferecidas pelo Nintendo DS. Ele não exigia mais cabos para fazer a comunicação entre portáteis.

**Lançamento:**  
21/11/2004 (EUA) e  
04/12/2004 (JP)

**Plataforma:**  
Nintendo DS

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Nintendo





# SUPER PRINCESS PEACH

AGORA É A DONZELA QUEM SALVA O DIA!

JUNO CECILIO

**E**ra questão de tempo para que a princesa, que deu tanto trabalho para a gente, ganhasse um jogo solo. O carinho ao rearranjar o Reino do Cogumelo e seus carismáticos inimigos a favor da personagem deixaram o clima fofo e simplista, sem acabar com a nossa satisfação de superar os desafios.

Durante toda a jornada me flagrei pensando: "Bem que poderiam colocar um caminho curto aqui, ou poderia existir uma plataforma ali para facilitar", para, no instante seguinte, me surpreender e exclamar: "Uau, os desenvolvedores pensaram nisso!".

A dificuldade do jogo é mais branda que os títulos dos irmãos Mario, mas encontrar os Toad perdidos, contando então com a força da sombrinha Perry, é uma tarefa e tanto. Eles nem sempre estão à vista, sendo que alguns estão

escondidos de forma tão genial que a satisfação ao encontrá-los é única.

Justamente por isso é triste saber que *Super Princess Peach* passou despercebido pela maioria dos fãs dos encanadores, que aqui são os indefesos, principalmente porque tem personalidade de sobra ao mesmo tempo em que demonstra o domínio completo do gênero plataforma pela Nintendo.

A jogabilidade inovadora é a bipolaridade da garota, que chora segundos depois de demonstrar plena felicidade. Seu estado emocional varia por quatro sentimentos essenciais para resolver as missões, arquitetadas de forma brilhante em cima dessa mecânica.

O problema, no entanto, foi o momento em que foi lançado. Em 2006, os títulos exclusivos do Nintendo DS eram praticamente obrigados a esbanjar

funcionalidades rasas e muitas vezes sem contexto, com a finalidade de justificar o título no hardware. Como ele não trouxe nenhuma grande inovação nesse quesito, recebeu críticas severas e acabou ignorado.

A decisão de design dos produtores ao enveredar por um visual "simples demais" foi muito corajosa. O estilo Pixel Art não era tão disseminado, e o falatório girou em torno do poder de processamento do portátil, que poderia fazer mais pelo visual.

É um jogo belíssimo, alegre e que fica marcado na memória. Se fosse lançado em outro momento, tinha tudo para ser um clássico instantâneo.

## PRINCESA BIPOLAR

Quem diria que os superpoderes da princesa viriam através de suas emoções? Quando está feliz, ela canta e voa. Ao chorar, as plantas florescerem rapidamente, o que permite atingir lugares altos. Se ela ficar brava, é bom sair de perto. A coisa pega fogo!

**Lançamento:**  
20/10/2005 (JP) e  
27/02/2006 (EUA)  
**Plataforma:**  
Nintendo DS  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
TOSE





# YOSHI'S ISLAND DS

UM DINOSSAURO E MUITOS BEBÊS PARA CUIDAR!

IGOR ANDRADE

Quis Miyamoto que Yossy, forma variada do nome do dinossauro no Japão, tivesse um jogo de plataforma, lá nos anos 1990. De início, o visual do projeto foi rejeitado pelo marketing da Big N, que era a favor de gráficos poligonais, que já faziam sucesso em *Donkey Kong Country*.

Depois de quatro anos de desenvolvimento, *Super Mario World 2: Yoshi's Island* chegou ao SNES dez meses antes do então Ultra 64 ser lançado. Vendido nas Américas como continuação de *Super Mario World*, era uma provocação à era 3D que se iniciava - paradoxalmente liderada por *Super Mario 64*, também cria do mestre.

Essas informações justificam a relevância do título, mas pouco importavam para um garoto de 10 anos. Me lembro

de ter ficado feliz da vida ao conhecer a aventura em uma locadora. Sempre quis ter aquele cartucho.

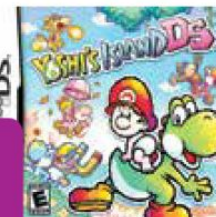
Uma década depois, Yoshi e Baby Mario encararam uma aventura inédita em um mundo multicolorido, como se fosse desenhado à mão. Na trama, crianças especiais atraíram a atenção de Bowser, que mandou que os infantes do Reino do Cogumelo e de regiões vizinhas fossem sequestrados. Mario escapou de Kamek e, com a ajuda dos Yoshi, deve resgatar um a um.

Felizmente, lá estavam os elementos que me encantaram antes. No entanto, os cenários foram divididos nas telas do Nintendo DS, gerando um detestável ponto cego no meio dos estágios.

A grande novidade ficou por conta do uso inteligente dos personagens. Em

alguns momentos, é necessário trocar quem está na garupa do dinossauro, pois cada um tem destrezas exclusivas, liberando caminho para passagens primárias e secundárias. Isso aumentou o fator replay, que também foi esticado por minigames desbloqueáveis, que são avistados nos cinco mundos.

Apesar do esforço, *Yoshi's Island DS* não entusiasmou quanto *Super Mario World 2*. Ainda assim, a culpa não é do jogo. É nossa mesmo. Ele cumpriu com honra o papel de afagar nossa nostalgia, mas, como já aprendi nessa vida de jornalista de joguinhos, a gente tem o complicado costume de achar que tudo que vivemos no passado era melhor...



## CADA UM DO SEU JEITO

Peach, segurando uma sombrinha, pega o embalado nas correntes de ar para sair voando. O gorila tem força suficiente para se agarrar em cipós e vinhas, relembrando a mecânica de *Donkey Kong 2*. Já Wario, graças a um imã gigante, não deixa nenhuma moedinha para trás. Mario ainda chora como ninguém, mas acerta blocos que só ele enxerga.

**Lançamento:**  
13/11/2006 (EUA) e  
08/03/2007 (JP)  
**Plataforma:**  
Nintendo DS  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Artoon



**AOS 30 ANOS, O ENCANADOR MOSTRA QUE NÃO É (TÃO) MEDROSO!**

HUGO H. PEREIRA



**T**odo mundo tem um jogo favorito e que adoraria que recebesse uma sequência. Para mim, era *Luigi's Mansion*. Por 12 anos esperei por uma oportunidade para que o encanador caçasse fantasmas novamente. A espera valeu quando, na E3 de 2011, a Big N anunciou *Dark Moon*, para o então recém-chegado Nintendo 3DS.

A sequência expande o conceito do original, corrigindo suas duas maiores falhas: repetitividade e duração. Enquanto o bigodinho coleta as cinco partes do cristal púrpura para estabelecer o equilíbrio em Evershade Valley, ele se aventura sugando os espectros em diversos tipos de mansões: um chalé com uma mina no subsolo, uma antiga fábrica de relógios, torres que foram tomadas pela vegetação, um mu-

seu abandonado e a clássica mansão assombrada.

Tirando sarro do próprio universo, o humor refinado continua intacto, se não até melhor que o título do GameCube, já que o efeito 3D do portátil foi usado de forma excelente pela Next Level, ajudando a dar mais charme às animações. A diversidade das assombrações é grande e, embora não sejam tão únicas quanto as que formavam a família ectoplasmática que vivia no casarão original, são caricatas o suficiente para render várias risadas.

Para se adaptar ao portátil, o jogo é dividido em curtos estágios, cerca de sete por mansão, ao contrário da exploração livre do primeiro *Luigi's Mansion*. A abordagem é interessante. Contudo, tínhamos que cumprir objetivos espe-

cíficos e cada missão só deixava certas áreas acessíveis.

A maior decepção, entretanto, são as lutas contra os chefes: com exceção do primeiro e do último, todas são genéricas, fáceis, sem graça ou até mesmo uma combinação das três. E pensar que Miyamoto fez com que os produtores refizessem as batalhas do zero!

Ainda assim, a aventura é belíssima, inaugurando com garbo e elegância o Ano do Luigi. A coleta de pedras preciosas, a caça ao cachorro Polterpup e aos caricatos Boo tornam *Dark Moon* uma sequência de peso. Só espero agora não ter que aguentar mais 12 anos para curtir seu sucessor!

## NÃO CRUZE OS POLTERGUSTS!

Uma das suas maiores sacadas é a inclusão de um modo multiplayer local e online, o ScareScraper. Nele, até quatro jogadores sobem em um prédio, enfrentando subchefes a cada cinco pisos, e tomando cuidado com as armadilhas. O modo é cooperativo e competitivo ao mesmo tempo, já que os participantes são ranqueados, e esconde uma variedade imensa de fantasmas para capturar, que preenchem sua "Pokedéx ectoplasmática".

**Lançamento:**  
20/03/2013 (JP) e  
24/03/2013 (EUA)

**Plataforma:**  
Nintendo 3DS

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Next Level





# NEW SUPER LUIGI U

AQUI QUEM NÃO TEM VEZ É O ENCANADOR VERMELHO!

GABRIEL VLATHOVIC

Quando tinha uns cinco ou seis anos costumava ir à casa dos meus primos e lá passava horas jogando *Super Mario World*. Por ser o mais novo da turma, era obrigado a jogar com o segundo controle, assumindo o comando de Luigi, algo que aceitava de bom grado. Com isso, acabei me afeiçoando mais ao irmão renegado. Toda a diversão daquela época nunca se apagou de minha mente, nem mesmo aquele carinho que tinha por Luigi.

Duas décadas depois, a Big N me surpreendeu ao anunciar que 2013 seria dedicado ao personagem. Com isso, ela lançaria no mercado diversos produtos relacionados ao Mario Verde. O melhor de todos é *New Super Luigi U*, DLC de *New Super Mario Bros. U* que ganhou vida própria. O pacote, ou a versão em

disco, não só contém uma aventura completamente nova como também direciona todos os holofotes para Luigi, que pela primeira vez estreou um título de plataforma 2D sem seu irmão.

Minha alegria foi ainda maior quando descobri que a aventura era bem mais difícil do que a anterior, e até sua jogabilidade era levemente diferente, rendendo uma das sensações mais extraordinárias que já tive com algum jogo da Nintendo. Desde os pulos altos até o excelente design de fases, que fazia com que tivéssemos uma precisão cirúrgica nos movimentos, tudo se encaixou de um jeito incrível!

Como se não bastasse o nível de dificuldade, que pôs à prova minhas habilidades desenvolvidas com jogos do gênero desde a era do SNES, ainda

há no gameplay um insano contador de 99 segundos que me forçou a querer terminar tudo o mais rápido possível, mesmo quando sabia que ainda me restava tempo para pegar todos os colecionáveis dos estágios.

Figurando como a cereja do bolo, o já tradicional modo multiplayer da série me apresentou Luigi ao lado de dois Toad e Nabbit, o ladrão de itens de *Mario Bros. U*. A turma tornou a jogatina ainda mais divertida assim que decidi chamar meus primos para desbravarem o reino de Peach comigo. Só que dessa vez fiz questão de ficar com o primeiro controle. Afinal, algumas tradições, em partes, não devem ser quebradas.



## LUIGI POR TODA PARTE

Mesmo avançando com pressa pelos níveis do jogo, notei inúmeros Easter Eggs. Com certeza não identifiquei todos, mas há pelo menos uma referência ao personagem em cada uma das cerca de 90 fases. Encontrar cada uma delas se tornou uma tarefa prazerosa, que me fez pensar em todo o capricho que o pessoal da Nintendo, sempre com Luigi em mente, teve ao desenhar os ambientes.

**Lançamento:**  
19/06/2013 (JP) e  
20/06/2013 (EUA)  
**Plataforma:**  
Wii U  
**Produção:**  
Nintendo  
**Desenvolvimento:**  
Nintendo



# CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

DE UM BÔNUS A UMA AVENTURA COMPLETA

RICARDO SVOZI

**H**á duas coisas que amo em *Super Mario 3D World*: a fase inspirada em *Super Mario Kart* e as missões do sagaz Captain Toad. É de imaginar qual foi a minha felicidade ao ver que elas estavam prestes a se tornar uma aventura completa, com mais de 70 estágios, onde o coadjuvante seria um protagonista de respeito.

*Captain Toad: Treasure Tracker* trouxe tudo o que havia no título do Wii U e muito mais. Uma história fofa, repleta de caras e bocas, oferecendo um motivo maior para o "procure estrelas e se mantenha vivo". Inimigos clássicos e alguns novos que fazem jus ao universo do Reino do Cogumelo apareceram para encarar nosso herói.

A parceira, que é muito mais do que uma princesa em perigo - Toadette nunca esteve tão linda -, gráficos até mais belos do que alguns títulos recentes para o console, e trilha sonora impecável.

Cada fase é um puzzle de dificuldade gradativa, um mais belo do que o outro. Os confrontos com os chefes são sempre de uma diversão gigantesca, o que me fez várias vezes terminar a fase e logo retornar para a mesma só para desfrutá-la novamente. Meu momento favorito para toda a vida é a batalha contra Draggadon, mas em sua versão dourada no episódio 3-13. O desafio é maior por causa da velocidade das bolas de fogo e da lava, mas isso só au-

menta a satisfação de vencê-lo e de se reunir com Toadette logo em seguida.

O mais bacaninha em *Treasure Tracker* é a forma com a qual podemos jogá-lo. Este não é um daqueles títulos que exigem uma jogatina diária, mesmo que muitos o encarem dessa forma. Dá para desfrutá-lo em pequenas sessões, pois a curva de aprendizado é simples e intuitiva. Sendo assim, eu fazia e refazia as mesmas fases para ver se conseguia resolver tudo de um jeito diferente.

Além disso, com o anúncio da utilização do amiibo do Toad, a aventura ganhou uma nova vida cheia de futuras novas jogatinas. Não poderia estar mais contente.

## A CULPA É DA MOCHILA!

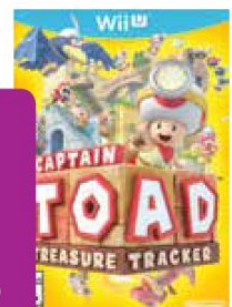
Um dos meus destaques favoritos em torno de *Treasure Tracker* é a justificativa que impede o herói de jamais pular. Era bastante simples, como não havíamos deduzido isso antes? A mochila é a grande vilã dessa história. Por causa de seu excessivo peso, ela impede que Captain Toad salte nas cabeças dos Shy Guy e de outros inimigos. Por isso, resta a ele fugir ou acertá-los com alguns rabanetes bem colocados. O legal é que este detalhe foi até anunciado em um vídeo feito pelos próprios produtores. Que fardo, hein?

**Lançamento:**  
13/11/2014 (JP) e  
05/12/2014 (EUA)

**Plataforma:**  
Wii U

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Nintendo, I-UP Studio







# O EXÉRCITO DE BOWSER



**BLOOPER**

(Super Mario Bros.)



**BOB-OMB**

(Super Mario Bros. 2)



**BOO**

(Super Mario Bros. 3)



**BOOM BOOM**

(Super Mario Bros. 3)



**BULLET BILL**

(Super Mario Bros.)



**BULLY**

(Super Mario 64)



**BUZZY BEETLE**

(Super Mario Bros.)



**CHAIN CHOMP**

(Super Mario Bros. 3)



**CHEEP CHEEP**

(Super Mario Bros.)



**DRY BONES**

(Super Mario Bros. 3)



**FISHBONE**

(Super Mario World)



**GOOMBA**

(Super Mario Bros.)



**HAMMER BRO**  
(Super Mario Bros.)



**HOOPA PARATROOPA**  
(Super Mario Bros.)



**HOOPA TROOPA**  
(Super Mario Bros.)



**LAHITU**  
(Super Mario Bros.)



**MAGHOOPA**  
(Super Mario World)



**MONTY MOLE**  
(Super Mario World)



**PETCY PIRANHA**  
(Super Mario Sunshine)



**PIRANHA PLANT**  
(Super Mario Bros.)



**POKEY**  
(Super Mario Bros. 2)



**PORCUPUFFER**  
(Super Mario World)



**SHY GUY**  
(Super Mario Bros. 2)



**SPIKE**  
(Super Mario Bros. 3)



**SPINY**  
(Super Mario Bros.)

**THWOMP**  
(Super Mario Bros. 3)

**WIGGLER**  
(Super Mario World)

**SHADOW MARIO**  
(Super Mario Sunshine)

**WALLOP**  
(Super Mario 3D Land)

**GREENIE**  
(L. Mansion: Dark Moon)

Elles fazem cara de mau, mas não são ruins como se imagina. Os Goomba em Paper Mario, por exemplo, são uma raça pacífica, apesar de alguns de seus representantes fazerem parte das forças de Bowser. É por isso que, de vez em quando, aqueles que são considerados vilões viram a casaca e dão uma força para Mario e Luigi. Mais simpáticos do que aterrorizantes, nem sempre dá vontade de pular na cabeça dos Koopa. Bate uma pena... Não foi possível reunir todos nesse pôster, mas aqui estão alguns minions bacanas da saga. Em parênteses estão os jogos de origem dos personagens.

# AMIGOS DOS ENCANADORES



**BABY YOSHI**

(Super Mario World)



**BIRDO**

(Super Mario Bros. 2)



**BROQUE MONSIEUR**

(Mario & Luigi: Bowser's Inside)



**CAPTAIN TOAD**

(Super Mario Galaxy)



**CLAY**

(Mario Tennis: Power Tour)



**DORRIE**

(Super Mario 64)



**ELLA**

(Mario Golf: Advance Tour)



**F.L.U.D.D.**

(Super Mario Sunshine)



**GENO**

(Super Mario RPG)



**GOOMBELLA**

(Paper Mario: The Thousand-Year Door)



**LUBBA**

(Super Mario Galaxy 2)



**MCBALLYHOO**

(Mario Party 8)



**MINI MARIO**  
(Mario vs. Donkey Kong)



**NABBIT**  
(New Super Mario Bros. U)



**NOHIS**  
(Super Mario Sunshine)



**PIANTAS**  
(Super Mario Sunshine)



**PLESSIC**  
(Super Mario 3D World)



**QUEEN BEE**  
(Super Mario Galaxy)



**STAR BUNNY**  
(Super Mario Galaxy)



**STARLOW**  
(Mario & Luigi:  
Bowser's Inside Story)



**STUFFWELL**  
(Mario & Luigi: Partners in Time)



**TIPPI**  
(Super Paper Mario)



**TOADSWORTH**  
(Super Mario Sunshine)



**POLTERPUP**  
(Luigi's Mansion: Dark Moon)



**TUMBLE**  
(Mario Party 3)

**Q**

uando não aparecem para pedir ajuda, os aliados de Mario e Luigi surgem para dar sábios conselhos, servem como meio de transporte ou agem para abrir caminho, dando um fim nos inimigos. Seja no Reino do Cogumelo ou em outros cantos da galáxia, grandes e pequenos personagens foram primordiais para o êxito dos encanadores. Não deu para juntar todos nesse pôster, mas aqui estão alguns inesquecíveis. Em parênteses estão os jogos de origem dos personagens.

**TUXIE**  
(Super Mario 64)



**TWILA**  
(Mario Party 6)



**PROFESSOR  
ELVIN GADD**  
(Luigi's Mansion)



**POOCHY**  
(SMW2: Yoshi's Island)



**TRIXIES**

(Super Mario 3D World)







# YOSHI'S WOOLLY WORLD

UM JOGO NUNCA PARECEU TANTO SER FEITO À MÃO

FELIPE CAMAROSI

**E**m um mundo onde os games ganham cada vez mais um aspecto de realismo, uma certa magia foi se perdendo com o tempo. Enquanto pode ser apenas uma mudança de gosto entre as gerações, o velho sentimento dos jogos clássicos parece se perder na imensidão das novidades.

É aí que entra *Yoshi's Woolly World*. Aliás, o dinossauro verde é conhecido justamente por ter uma vertente inovadora e um lugar especial no coração dos desenvolvedores e jogadores quando se trata de senso artístico. As jornadas do melhor amigo dos encanadores costumam ter um certo apelo visual, abusando da arte inusitada, como se fossem um livro de colorir.

Contudo, *Woolly World* explora um território que a Nintendo já abraçou e

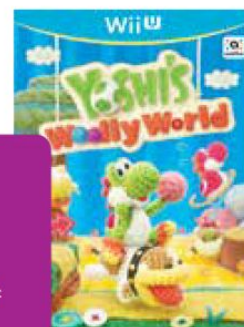
apreciou no passado: o tecido. Enquanto muitos podem pensar primeiramente em *Kirby's Epic Yarn*, por destrinchar bastante as qualidades únicas da lã e dos remendos de trapo, a própria história de Yoshi já passou por aqui. De fato, *Yoshi's Story* foi o último game do dinossauro para consoles de mesa, e também foi o primeiro onde podíamos ver panos e costuras enfeitando o cenário. A bolinha rosa aperfeiçoou o uso das linhas e agulhas, mas foi outro personagem que deu início à ideia.

E então temos agora uma saga que parece viva de verdade. A cada passo temos o chão se moldando com a textura. Cada linha puxada revela uma nova possibilidade. Cada bola de lã disparada dá vida a um novo objeto e a uma parte do ambiente. A ausência da pressão de

um contador de tempo, como na rotina do encanador vermelho, dá a liberdade necessária para conhecer cada canto desse mundo, cada aspecto que faz dele algo especial, e é de esboçar sorrisos ver cada cenário. Isso que nem falamos que essa é a primeira vez que veremos dois Yoshi na tela ao mesmo tempo, graças ao modo cooperativo, e sem alguém montado neles!

Essa pode ser a aventura mais envolvente que Yoshi já protagonizou, uma daquelas que dá vontade de ter a caixa nas mãos e, ao ver o dinossauro de lã pulando na tela da TV, ter um boneco dele exposto na estante. É como se fosse nos velhos

tempos...



**Lançamento:**  
2015

**Plataforma:**  
Wii U

**Produção:**  
Nintendo

**Desenvolvimento:**  
Good-Feel

## MUNDO FELPUDO

Transmitir o aspecto de lã ao jogo não foi uma tarefa fácil para os desenvolvedores da Nintendo e da Good-Feel, pois eles queriam ser o mais fiel possível com a reprodução dos tecidos. É por isso que as mentes por trás do projeto, Takashi Tezuka e Etsunobu Ebisu, estudaram diversos tipos de materiais. Eles foram tão longe que criaram um protótipo de Yoshi feito de lã! Vai dizer que você não queria um desses?

# ASSUMINDO O CONTROLE

OS COADJUVANTES REALMENTE BRILHAM QUANDO RESOLVEM SEGUIR CARREIRA SOLO

EDUARDO JARDIM E HUGO H. PEREIRA



**É** raro passar um ano sem um jogo estrelado pelo bigode. Mas, vez ou outra, é outro figurão que comanda a ação. Conheça um apanhado de títulos e franquias de outros residentes do Reino do Cogumelo nos quais o encanador pode até dar as caras, mas seu carisma é ofuscado pelos demais.

## FEIJÕES E SONHOS

É fato que RPGs permitem explorar melhor cada personagem. Há mais diálogos, múltiplas histórias, vários capangas e aliados a serem encontrados ao longo do enredo. A série *Mario & Luigi*, entretanto, levou isso a outro patamar.

A primeira aventura, que se passa no Beanbean Kingdom, introduz uma nova espécie de criaturas baseadas em feijões, em vez dos tradicionais cogumelos, e trouxe rostos conhecidos: de Boomerang Bros. e Rex até os Koopaling. A produtora AlphaDream ainda brinca com a mecânica de Mario e Luigi ao mostrar diversas duplas que atuam da mesma forma que os irmãos e também se vestem de verde e vermelho.

Ao lutarem contra uma invasão alienígena, o destaque ficou por conta das versões mais novas dos protagonistas. De Baby Bowser lutando lado a lado com o próprio Bowser a Toadsworth

junto de sua versão mais jovem tentando fazer Baby Peach parar de chorar, a viagem através do tempo é hilária. É interessante ver os italianos lidando com suas versões pueris sem ser em uma pista de kart ou em uma quadra de tênis.

Comandando Bowser, os jogadores puderam simpatizar um pouco mais com o vilão, expulso de seu próprio castelo enquanto Fawful, o braço direito da vilã Cackletta, hipnotizava e aprisionava seus servos. Aliás, o pobre do Bowser sempre leva a pior na série: já perdeu a memória e virou o subordinado de um ladrão, foi possuído pela essência de outros vilões (três vezes) e até chegou a ficar (mais) obeso e se tornar mulher!



O mais recente jogo foi uma grande ode à franquia ao trazer vários personagens e espécies criadas ao longo dos três jogos, e Luigi também foi destaque, já que era seu ano. A Pi'llio Island trouxe os BeanBean, Toad, Hooligan, Poppel, os três generais das tropas de Bowser, além de centenas de Luigi, quando Mario entra nos sonhos do personagem.

## A TERRA DO WARIO

Wario, depois de receber seu "upgrade" de vilão pra anti-herói e ganhar sua própria saga, começou a desenvolver ainda mais sua personalidade e o mundo ao seu redor. Ao contrário de seu rival, que, com duas pancadas perde uma vida, é conhecido por ser resistente a quase tudo e todos, visto que ataques de inimigos concedem habilidades especiais.

Seja atacado por um zumbi para virar Zombie Wario ou por um morcego para se





Luigi é um colosso!



caminho entre o narigudo e novas riquezas que ele pretende tomar!

### MELHOR LUCRAR DO QUE ROUBAR

Os residentes de Diamond City acabaram servindo tanto como inspirações para os microgames quanto cobaias. A diversidade da população é imensa, considerando o tamanho da cidade. Tem uma bruxa e um demônio, Ashley e Red, e todo um núcleo japonês, com Kat & Anna, Young Cricket e Master Mantins.

Os inventores Dr. Crygor e sua neta Penny são os responsáveis a dar vida às loucas ideias de Wario, seja criando os microjogos ou os aparatos nos quais são jogáveis. E não faltam jogadores para

tais bizarrices. Dentre todos, destacam-se 9-Volt e 18-Volt, gamers tão assíduos que chegam a quebrar a quarta parede ao jogar clássicos do Nintendinho. Até a mãe de 9-Volt, a senhora 5-Volt, tem dons para a jogatina, e detém o recorde nos títulos portáteis do filho!

Embora a farra em Diamond City traga seres até de outros planetas, como Orbulon pode confirmar, é difícil não notar a ausência de um personagem em especial, que é sempre relacionado ao comedor de alho: Waluigi. Teria a ganância de Wario sido tanta que ele jogou seu parceiro para escanteio somente para não dividir os lucros de sua companhia?

### ERA UMA VEZ UM COGUMELO

Um dos RPGs que mais enriqueceu as capacidades narrativas do encanador merece o nome que tem. *Mario Story*, conhecido aqui no Ocidente como *Paper Mario*, seria responsável por repaginar a franquia que é símbolo da Nintendo. A desenvolvedora Intelligent Systems tem feito um ótimo trabalho



Dr. Crygor



Kat & Ana



9-Volt



**Goombella é do bem!**



desde o primeiro título da série, lançado lá em 2000.

Com visuais ousados, *Paper Mario* transforma o herói e seus amigos em um recorte vivo de papel e desenvolve sua interação em ambientes de visual completamente tridimensional. A princípio, dá para estranhar o conceito, mas o roteiro da aventura, seus personagens, ambientes e propostas narrativas são sua característica mais infalível. Dividido por capítulos, o jogo em si foi feito para se parecer com um livro de vários tomos.

O enredo segue os princípios básicos da série *Mario*, com o arredo rei dos Koopa sedento por conquistar novas terras. No princípio, havia o Star Haven, uma espécie de refúgio no qual descansavam sete espíritos estelares.

Mas a disseminação do caos deixou tudo mais ameaçador nos títulos posteriores. *Paper Mario: The Thousand-Year Door* nos apresenta a uma sociedade secreta repleta de generais dispostos a despertar Shadow Queen, uma entidade maligna trancafiada há mil anos.

Uma das investidas mais cruéis de toda a franquia, porém, ocorre em *Super Paper Mario*, no qual absolutamente todo o metaverso é ameaçado por Count Bleck e seus asseclas, em uma rede de motivações emocionais que jamais havia sido explorada. Aqui, o gameplay é mais voltado para o Wii. No Nintendo 3DS, *Paper Mario: Sticker Star* volta às raízes do RPG e conquista as duas telinhas com novas formas de interação e jogabilidade.

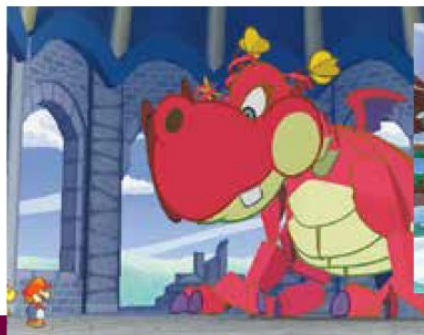
Com *Paper Mario* não há limites para a imaginação: há reviravoltas no roteiro em vários momentos, e a história te prende e surpreende. Repleto de segredos e curiosidades, liberdade de estratégias, personagens

carismáticos e capítulos de tirar o fôlego, é uma biblioteca de diversão para os amantes do gênero.

#### **PRÁTICA SAUDÁVEL**

As séries irmãs *Mario Tennis* e *Mario Golf* são algumas das formas mais divertidas de passar o tempo nos consoles da Nintendo. O mais bacana é que alguns títulos adicionaram ainda mais conteúdo aos esportes, tornando-os quase como RPGs.

No modo história de *Mario Tennis* você é responsável por guiar um dos estudantes, Alex ou Nina, inscritos na escola esportiva Royal Academy, em uma jornada para se tornarem os melhores tenistas já vistos. Com vários colegas, professores e boas almas para iniciá-los na doutrina e nos fundamentos da modalidade, a meta é derrotar os campeões invictos, ou seja, Mario e sua turma de atletas supremos.



**Count Bleck**



Em *Mario Tennis: Power Tour*, os humanos Clay e Ace são os prodígios da academia Royal determinados a encontrar e obter a vitória sobre os famigerados e misteriosos tenistas mascarados. Você sobe de ranking com campeonatos menores e distribui as estatísticas obtidas por elevações de níveis da forma como bem entender.

Com bastante interação de personagens e exploração ambiental, o modo história de *Mario Golf* também não desaponta. Em *Advance Tour*, Neil e Ella são os novatos predestinados ao sucesso. Conforme a escala de níveis, também é possível distribuir os pontos adquiridos em Drives, Shots, rotação, controle e impacto. Se você ainda não entende muito bem sobre a arte do golfe, assegure-se de retirar seu velho portátil da gaveta e fique por dentro das regras do esporte!



### GAME, SET, WATCH!

O Game & Watch era um aparelho de jogos em LCD da Nintendo nos anos 1980. Seus games, apesar de simplórios, arrastariam os consumidores mais antigos por horas de jogatina. Não demorou muito até receber a influência da série de Mario com desafios como *Mario's Bombs Away* e *Mario's Cement Factory*.

Outros jogos ganharam ports e remakes para a era Game Boy com *Game & Watch Gallery*, títulos de 1 a 4, que os atualizaram com versões modernas, agora representadas pelos personagens Mario. O resultado? Incêndios iminentes no Reino do Cogumelo e Luigi lutando boxe contra Wiggler. Imperdível!

### A HISTÓRIA DE UM DINOSSAURO

Com lindas escolhas estéticas, que vão de desenhos de giz de cera a mundos de lã e livros que se desdobram, Yoshi é dono de uma série conhecida acima de tudo por sua fofura.

Apesar da presença de Mario, a estrela aqui é o dinossauro, já que o bigode sequer bigode tem. Transportando o bebê em suas costas e tentando salvar qualquer outro de esteja em apuros, versões infantis de



Mario, Wario, DK, Peach e Bowser já passaram pelo lombo do dinossauro em suas animadas aventuras.

Se você conseguir sobreviver aos choros dos nenéns, que começam sempre que Yoshi é atacado, vai rir com certos personagens agindo de forma diferente. Veja o caso de Kamek, normalmente o braço-direito de Bowser, atuando como uma babá quando o lagarto ainda era pequeno. Tantas aventuras juntos, Mario recompensa, anos depois, jogando o dinossauro em buracos para não perder uma vida. E ainda chamam o Wario de egoísta!



## A FESTA DO ESTRAGA-FESTAS

Mario e seus amigos até são legais com seus rivais e os convidam para partidas de tênis e corridas de kart. Ainda assim, eles são mais seletivos com suas celebrações. Depois de uma dezena de interações sendo relegado a vilão de modo história ou a invadir os eventos



quando um azarado pisasse em seu espaço, Bowser chegou ao seu limite. Em *Mario Party 10*, Bowser tem uma festa só sua, conforme ele atravessa (ou melhor, destrói) tabuleiros e tenta pisar, esmagar, socar e explodir seus convidados em minigames.

Certamente ele se divertiu, mas não acho que a próxima reunião terá tantos convidados.

## A LENDA DAS SETE ESTRELAS

Quando a Square Enix, na época ainda conhecida como Squaresoft, aliou

forças com a Nintendo para a criação de um RPG no melhor estilo *Final Fantasy*, lá em 1996, não havia o que dar errado. Com *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, o universo do encanador bigodudo entrou em um terreno completamente novo: o sistema de batalhas por turnos. Mario e seus parceiros têm pontos de HP, velocidade,



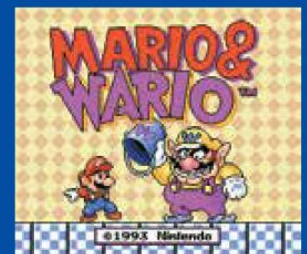
## QUEBRANDO CABEÇAS

Tal qual *Doki Doki Panic* virou *Mario Bros. 2* no Ocidente, vários jogos receberam uma roupagem "cogumelística" para terem melhores chances no mercado. Dentre todos eles, destacam-se o gênero dos Puzzles, que foi o responsável por dar ênfase a outros personagens que não fosse o encanador italiano. Confira como Yoshi, Wario, Toad e outros já deixaram muita gente fissurada em intermináveis quebra-cabeças.

### O marco florestal

*Wario's Woods* parecer ser um puzzle qualquer, mas muita coisa ficou marcada nas florestas de Peaceful Woods. Primeiramente, foi desenvolvido em duas versões: uma para SNES e outra, surpreendentemente, para seu predecessor, o NES. E o ano era 1994! Com isso, tornou-se o último lançamento da Big N para o

Nintendinho, tal qual o único jogo do sistema a receber uma classificação da organização americana de análise etária ESRB, fundada naquele mesmo ano. Some isso ao fato de ser protagonizado pelo Toad original (e não Captain Toad) e assim, temos um marco na história dos quebra-cabeças. O gameplay coloca Toad percorrendo a área dos blocos cadentes e organizando as melhores formações estratégicas, fase a fase, chefe por chefe.



é necessário combiná-las vertical e horizontalmente para vencer o jogo.

### Ataque à Ilha do Yoshi

Da Intelligent Systems, *Tetris Attack* traz uma nova ameaça à Ilha do Yoshi, agora com um Bowser adulto. Mesmo em tempos modernos, os ajudantes e inimigos de *Super Mario World 2: Yoshi's Island* continuam dando as caras.

Apesar do nome, de *Tetris* o jogo não tem nada: blocos multicoloridos chegam ao topo com velocidade relativa à dificuldade. Com um cursor retangular, sua meta é limpar a área da forma mais efetiva possível usando combinações de cores. Impressiona pela variedade de





**Bowser é o cara em Mario Party 10**



ataque, defesa e magia, ofensiva e defensiva. As habilidades especiais são medidas por Flower Points, ou FP. Há uma leva absurda de itens e equipamentos reservados para cada um dos improváveis guerreiros. Mario se junta a Mallow, manipulador do clima, Geno,

uma estrela encarnada em um boneco de madeira, a bondosa Peach e, pasmem, Bowser, que se torna membro da equipe no decorrer da história. Você assume a distribuição estratégica de seu time ao desbravar múltiplas terras para então derrotar Smithy, um misterioso disseminador da guerra.

### TERRA SELVAGEM

Para quem pensa que Mario nunca teve um jogo de tiro, *Yoshi's Safari* está aí para provar o contrário. Foi lançado em 1993 e caiu como uma luva no periférico para SNES conhecido como Super Scope, que desafiava a mira dos



jogadores na vida real. Para salvar King Fret e Prince Pine de Bowser e seus Koopaling, o encanador conta com seu fiel Yoshi para atirar chumbo grosso contra as legiões de capangas. É uma forma diferente, e fora do comum, de fazer justiça. Uma pena que a mecânica nunca mais retornou em outro título...



**Luigi manja até de medicina**

modos de gameplay e a quantidade de segredos desbloqueáveis.

### Chutando o balde

Um bom tempo antes de *Mario & Luigi*, existiu *Mario & Wario*. Mas não deixe o & te enganar, pois o jogo estava mais para *Mario vs. Wario*. O vilão, enfurecido por sua última derrota, decidiu se vingar do encanador jogando baldes em sua cabeça. Cabe a Wanda, uma fada (e não um padrinho mágico) controlada pelo mouse do SNES, criar cami-



nhos no estilo de *Mario vs. DK* para guiar os heróis à salvação. A pobre fada, em *Wario Woods*, é alvo da vingança de Wario por ter ajudado os protagonistas.

### Família de Médicos

Apesar de seu irmão já ter praticado medicina por 23 anos, foi somente em 2013 que Luigi conseguiu seu título de doutor. Coincidentemente (ou não), 2013 foi conhecido por ser O Ano do Luigi, e nele tivemos *Dr. Luigi*.

Munido das megavitaminas, e um pacote com duas formando um L, Luigi sabe curar não só os clássicos vírus de Fever, Chill e Weird, mas também Drowsy, Dizzy e Magenta. E ao contrário de seu irmão, Luigi faz questão de que saibam quem está os tratando e

mantém o boné verde em vez de trocá-lo pelo espelho de cabeça. Icônico? Sim. Sanitário? Nem tanto.

### Vira-casacas

O Reino do Cogumelo tem dezenas de personagens secundários que vez ou outra recebem o holofote, mas, mais que isso, ele tem centenas de inimigos, comandados por Bowser ou outros vilões, que preenchem as fases dos diversos mundos. Em *Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition*, entretanto, eles são a chave do sucesso, já que Mario e companhia recrutam e evoluem os minions para lutar contra os demais lacaios de Bowser. Qual será a pena por traição ao império Koopa?



# VIRARAM LENDAS

RELEMBRE PROJETOS CANCELADOS E ESPECIAIS

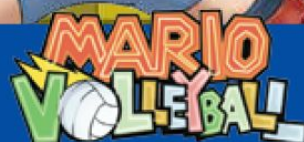
MARCEL RUBIO

**A**té mesmo a maior franquia de videogames da história tem jogos que acabaram engavetados. Esses casos curiosos revelam que, muitas vezes, as mecânicas são reaproveitadas em outras produções.



## SUPER MARIO SPIKERS

A Next Level, responsável por *Mario Strikers*, começou a preparar em 2006 o *Mario Volleyball*, que se assemelharia às conhecidas séries de golfe e tênis. Conforme foi evoluindo, o projeto se distanciou da fórmula tradicional do esporte, incorporando elementos de luta livre e uma temática de programa de auditório. Foi então rebatizado como *Super Mario Spikers*. Infelizmente foi cancelado por não estar dentro dos padrões da Big N. Restaram algumas artes conceituais e animações mostrando Yoshi, Shy Guy e o glorioso Waluigi pulando na barriga do bigodudo para pegar impulso.



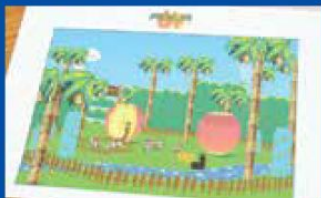
## YOSHI 3D

Lançado em 1993, *Star Fox* foi um dos primeiros títulos da companhia de Quioto a usar polígonos tridimensionais. Desenvolvido em uma associação com a Argonaut, foi sucesso de crítica e vendas. Foi nesse embalo que foi feito um protótipo de um Platform 3D, que tinha Yoshi como protagonista. A Nintendo, que já havia dado adeus ao quase finalizado *Star Fox 2*, recusou a oferta. A ideia virou a base para *Croc: Legend of the Gobbos*, lançado para o Saturn, da Sega.



## SUPER MARIO RPG2

A continuação seria para o Nintendo 64DD, leitor de discos vendido somente no Japão. Todavia, complicações com a Square, que desenvolveu *Legend of the Seven Stars*, impediram o jogo de seguir adiante. A produtora havia se aliado a uma empresa concorrente da Big N. Nas mãos da Intelligent Systems, virou *Mario RPG 64*. O conceito de personagens 2D em um plano 3D já estava ali desde o princípio, mas não seriam de papel. Muitos dos elementos viriam de *Super Mario World*. No final, se transformou no clássico *Paper Mario*.



## TERROR DOS FLIPERAMAS

Quando se fala em arcades dos encanadores nos tempos atuais, é comum pensar nas máquinas de *Mario Party*, desenvolvidas pela Capcom, ou nas de *Mario Kart*, desenvolvidas pela Bandai Namco. Agora, a Big N resolveu apostar em Luigi's Mansion Arcade. Projetado pela Capcom e distribuído pela Sega, tem um estilo diferente de jogabilidade. Você encara os desafios em primeira pessoa, e o controle é literalmente um aspirador, contando com um botão para a luz e outro para sugar os inimigos. Ainda em desenvolvimento, por enquanto ficará restrito à ilha nipônica.



# INVADINDO PRAIAS

NOSSOS AMIGOS ADORAM PASSEAR POR UNIVERSOS PARALELOS

Existem milhões de referências ao bigodudo e sua turma no universo da diversão eletrônica. Como não é possível reunir todas, separamos as mais curiosas para você.

## PILOTWINGS 64

No simulador de vôo lá está o Monte Rushmore, que retrata as faces de quatro presidentes americanos. Contudo, no lugar de George Washington está o rosto do Mario! Se for explodido com mísseis, ele racha e revela a fuça de Wario!



## THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Possivelmente o Easter Egg mais famoso entre os gamers, uma discreta janelinha no Castelo de Hyrule permitiu ao jogador atento encontrar retratos de Mario, Luigi, Yoshi, Peach e Bowser.

## LINK'S AWAKENING

O primeiro *Zelda* de Game Boy é recheado de surpresas. Além de se deparar com inimigos nativos do Reino do Cogumelo, como Goomba, Piranha Plant e até Chain Chomp, há uma quest com um boneco de Yoshi. Também dá para ver uma foto de Peach na qual ela é chamada de Christine.



## METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

A Konami enfeitou o escritório de Otacon com bonecos de Mario e Yoshi que emitiam sons quando o jogador atirava neles. O dinossauro retornou em *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D*.



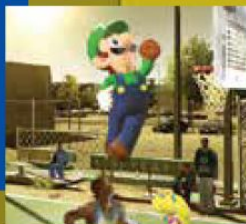
## COROA PERDIDA

Em *Pikmin 2*, os pequenos encontram um objeto classificado como Unspeakable Wonder. É a coroa de Peach enfeitando um boneco de neve incompleto. Se Olimar é uma homenagem a Mario, Louie é uma referência a Luigi.



## SUANDO A CAMISA

Na época do GameCube, a EA incluiu Mario, Luigi e Peach em *NBA Street V3* e *SSX on Tour*, títulos de basquete e de modalidades praticadas na neve. Foi estranho vê-los ao lado de personagens realistas.



## UNIFORME DE ENCANADOR

O look mais fashion da Nintendo é certamente o dos irmãos bigodudos, que já vestiram personagens de muitos jogos, entre eles os cidadãos de *Animal Crossing*, os felinos de *Monster Hunter 4 Ultimate*, da Capcom, Rayman e Globox em *Rayman Legends*, da Ubisoft, Mayu e Mio de *Project Zero II*, da Tecmo Koei, e os lutadores de *Tekken Tag Tournament 2*, da Bandai Namco.

# ITENS DE COLECIONADOR

ATIRE O PRIMEIRO CASCO QUEM NÃO TEM UM BONEQUINHO DESSA TURMA!

MARCEL RUBIO

**N**ão é de se admirar que o Reino do Cogumelo seja o mote de inúmeras edições especiais e limitadas de produtos, o que incluem desde consoles e acessórios, controles e até artigos decorativos, pelúcias e roupas.

*Mario Kart*, por exemplo, conta com uma linha de carrinhos de brinquedo e até um kart em tamanho real. O jogo mais recente da franquia, *Mario Kart 8*, teve dois bundles, um do Mario e outro do Luigi, que incluíam Wii Remote, volante e um chapéu, além de uma edição limitada.

Nas comemorações de seus 30 anos, Luigi foi presenteado, entre tantas coisas, com uma edição do Nintendo 3DS XL, estampada com silhuetas. Menos prestigiado, Wario apadrinhou umas das novas versões dos controles de GameCube, feitas pela PDP para que joguemos *Smash Bros.* no Wii U. No entanto, a série de brinquedos World



of Nintendo tem até o boneco de Waluigi. Não podemos deixar de falar das versões temáticas de jogos tradicionais que juntam os protetores de Peach, como dominó, Uno e quebra-cabeças.

Carta na manga da Nintendo para mirar no mercado feminino, a princesa acumula um respeitável catálogo de



Além da linha de *Smash Bros.*, os caras do Reino do Cogumelo têm uma série própria de amiibo







## MCLANCHE FELIZ

De olho nos fãs brasileiros, a Big N investiu em uma deliciosa ação de marketing através do McDonald's. Oito bonecos da franquia de Mario, além de Donkey Kong, foram os brinquedos do cardápio infantil da rede de fast food no país em novembro de 2014.



tipos de peça de roupa e sapatos customizados. Claro que o dinossauro também foi homenageado com sua edição própria do 3DS XL, que tem uma cor verde nostálgica dos tempos de Game Boy Color.

Entre as guloseimas, como balas de gelatina e latinhas decorativas, lá nos anos 1990 os refrigerantes americanos Shasta tinham os sabores Maçã Yoshi e Cereja Princesa Toadstool, entre outros. É uma infinidade de colecionáveis para deixar qualquer um sorridente!



itens, sempre coloridos com seu característico tom de rosa. Ela enfeita pelo menos cinco versões oficiais diferentes de estojos de Nintendo DS e 3DS, e é o personagem mais lembrado em estampas de almofadas. Mas o campeão de vendas é certamente o popular Yoshi. Seus bonecos são onipresentes, e ele já serviu de inspiração para dezenas de



**É tanta coisa para guardar que não cabe em um quarto!**

## PARTE DO JOGO

Os amiibo parecem ser a continuação natural dos bonecos colecionáveis. Eles não só dão vida à estante do seu quarto, como também ativam conteúdo extra em diferentes jogos.

As figuras interativas dos amigos dos encanadores são totalmente compatíveis com *Super Smash Bros.*, onde se tornam lutadores com inteligência artificial, e com *Mario Party 10*, onde liberam o amiibo Party Mode. Na modalidade, são eles que caminham por tabuleiros especiais. Nos títulos que não utilizam a capacidade de armazenamento dos acessórios, eles normalmente liberam itens estéticos, como roupinhas temáticas para vestir seu Mii em *Mario Kart 8*. Em outros, podem ser ativados uma vez por dia para receber um bônus, como cogumelos verdes em *Captain Toad: Treasure Tracker*.

Já os amiibo de lâ do dinossauro, que serão lançados com *Yoshi's Woolly World*, ativam um segundo Yoshi que replica os movimentos do protagonista. É possível interagir com ele da mesma maneira que ocorre com o segundo jogador no modo multiplayer, engolindo-o para transformá-lo em um novelo.



# DENTRO E FORA DO REINO DO COGUMELO

UMA ANÁLISE SOBRE A IMPORTÂNCIA E CONSTITUIÇÃO DA GEOGRAFIA DE SUPER MARIO

EDUARDO JARDIM E FELIPE CAMAROSI



**A**lém de ser um fenômeno do level design, Mushroom Kingdom é o próspero Estado monárquico que serve de palco para a série principal de Mario. Com mais de 30 anos de desenvolvimento, a franquia mais bigoduda da Nintendo aperfeiçoou cada vez mais sua faceta literária, e o que não passava de poucos pixels acabou se tornando um grande sistema geográfico, com direito a própria biosfera e uma ordem particular de interação no multiverso. Reservem seus passaportes!

## REINO DO COGUMELO

Apesar do que pode parecer, o Reino do Cogumelo, tradução oficializada na caixa brasileira de *New Super Mario Bros. 2*, é apenas uma porção do território oficial do encanador que, assim como outros cenários, também

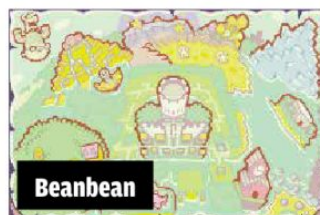
localiza-se num universo paralelo alternativo. Desde o chamado original em *Super Mario Bros.*, os irmãos extraordinários passaram a embarcar em aventuras frequentes neste admirável mundo novo, desbravando um pouco mais conforme surgem mais jogos. Um dos lugares mais ricos do planeta, o reino é uma grande responsabilidade para Peach, sua chefe de governo, que aparentemente o lidera sozinha. Mesmo havendo um Mushroom King em antigas publicações da série, o monarca foi apagado da história.

O fato de princesa ainda não ter sido coroada rainha pode dar indícios de que seu pai ainda está vivo. Ou então, seu reino, na

verdade, é um principado. Mas quais são as normas constitucionais de um lugar fantástico como o habitado pelos Toad?

## BEANBEAN KINGDOM

Atravessando a fronteira sudoeste do Reino do Cogumelo, repousa Beanbean Kingdom (*Mario & Luigi: Superstar Saga*) e sua grande diversidade geográfica, com zonas montanhosas, desertos e vales e até mesmo uma estância balneária. É conduzido por Queen Bean, seu filho Prince Peasley e sua dama da corte, Lady Lima. A demografia de Beanbean é constituída por "homens-feijão", conhecidos como Beanish, e raças como Hoohooligan, Oho Jee e Winkle. Toad e Yoshi



## GUIA DE TURISMO

Visite outros locais interessantes do universo dos cogumelos

### Pi'illo Island

(Mario & Luigi: Dream Team)

Conhecida em Portugal como Ilha Travesseiro, é lar de uma antiga raça, os Pi'illo. Governado por Prince Dreambert, a ilha tem fácil acesso ao mundo dos sonhos.

### Shake Dimension

(Wario Land: Shake It!)

Escondida em uma antiga esfera, é governada por Queen Merelda e habitada pelos Merfle e Bandinero. Terra de muitos tesouros, foi agitada pelo temível Shake King.

### Subcon

(Super Mario Bros. 2)

Mundo dos sonhos criado pelo subconsciente dos habitantes do Reino do Cogumelo. É povoado por Subcons e até possui um governante, Ôsama (visto em *BS Super Mario USA*).

### The Overthere/The Underwhere

(Super Paper Mario)

São os domínios da pós-vida no universo de Mario, para onde os seres vivos vão após o julgamento. São governados, respectivamente, pelo casal King Grambi e Queen Jaydes.

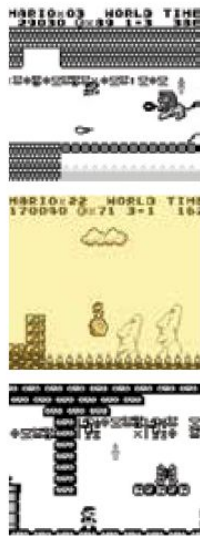


também se reúnem em microrregiões específicas do mapa. Assim como seu reino vizinho, segue a economia de livre mercado alimentada pela moeda corrente, a Beanbean Coin. Para os Beanish, não há tempo ruim: há um sorriso estampado em cada canto.

### TERRA DO DINOSSAURO

A Terra do Dinossauro, ou Dinosaur Land, é um dos locais mais saudosos entre os jogadores. É um arquipélago com sete territórios interligados onde acontecem as férias frustradas de *Super Mario World*.

Mesmo sem localização específica, há chances de ser próximo de Mushroom World, já que o navio afundado Sunken Ghost Ship, portal de entrada para o Vale do Bowser, era um dos Airships usados pelos Koopalings em *Mario Bros. 3*. Uma zona selvagem isenta de cultura e população humana, é parcialmente povoada por dinossauros em choupanas arbóreas.



### SARASALAND

Apesar de conhecermos a Princesa Daisy muito bem, Sarasaland (imagem ao lado), domínio regido por ela, é envolto em mistérios. Palco de *Super Mario Land* e nada mais, é dividido em quatro reinos menores: Birabuto, Muda, Easton e Chai.

Concebidos pela subdivisão Nintendo R&D1 e não pela EAD de Shigeru Miyamoto, tais locais ganharam um plano de fundo mitológico e são influenciados pelo antigo Egito, a Ilha das Bermudas, a Ilha de Páscoa e a antiga

China. Apesar de aparentemente ser a única governante das terras, a garota já mencionou seu pai em jogos como *Mario Party 3* e *Fortune Street*.

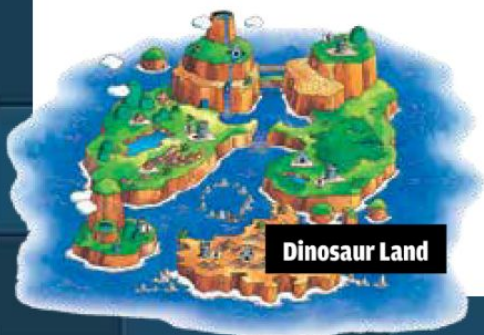
Sarasa, ou calicô, é o nome de um tecido grosseiro de algodão fabricado na Índia, bem conhecido pelos padrões florais. Daisy, em inglês, é o mesmo que margarida.

### DIAMOND CITY

É a metrópole onde ocorrem os eventos da série *WarioWare*. Altamente industrializada, é lar dos funcionários da desenvolvedora de microgames WarioWare, Inc., administrada por Wario. Bem mais badalada do que outras áreas, tem sistemas primorosos de educação, transporte, alimentação, comunicação e entretenimento. Possivelmente, é a cidade mais viável já desenvolvida na franquia. Não se sabe, porém, se fica na Terra ou no universo dos cogumelos.

### ISLE DELFINO

Um verdadeiro paraíso tropical, Isle Delfino, de *Super Mario Sunshine*, é um resort ideal para se tirar férias habitado por Pianta, Noki, Yoshi, Sunflower Kids e Tanooki. O local foi nomeado em homenagem a Dolphin (golfinho), codinome do GameCube. Possui um aeroporto, uma praça pública principal, mercados, ancoradouros, baías e balneários. Apesar do clima de lazer, os sistemas de segurança pública e judiciária de Delfino são coisa séria!



Dinosaur Land



Diamond City



Isle Delfino

# POR TRÁS DOS PANOS

NÃO SOMENTE TARTARUGAS-DRAGÕES ATORMENTAM NOSSA PACIÊNCIA

Quando pensamos nos vilões do universo de Mario, é claro que todos se lembram de Bowser e seu exército. Bowser Jr., os Koopa-ling e mais uma série de derivados de tartarugas são os primeiros candidatos quando se falamos de planos malévolos no Reino do Cogumelo. Contudo, já tivemos muitos outros adversários pairando nesse universo. Alguns são até mais perigosos que o dragão de casco verde.

## O REINO DOS SONHOS

*Super Mario Bros. 2*, capítulo mais curioso da franquia e de origens duvidosas, acabou herdando muitos aspectos do jogo original lançado no Japão, o *Doki Doki Panic*. O vilão Wart, o colossal sapo-rei, tem como objetivo conquistar o Subcon, o Reino dos Sonhos. Liderando as forças 8-bit, Wart pode não ser muito memorável quando o assunto são os inimigos mais terríveis que a trupe do cogumelo já enfrentou, mas seu legado é indiscutível. Foi do seu exército que saíram alguns dos rostos mais conhecidos pelos jogadores da atualidade, como os mascarados Shy Guy e a cuspidora de ovos Birdo.



## PERIGO ALÉM DO MUNDO

Algumas das lendas que circulam o mundo de Mario são tão chamativas que até personalidades de outros planetas nos visitam, buscando a veracidade de tais informações. Um desses casos é o de Sir Grodus, líder da Sociedade Secreta dos X-Nauts, organização que tem interesse em reunir as Crystal Stars para abrir a *Thousand-Year Door* e buscar os tesouros e poderes que ela guarda. Com isso, ele conta com a ajuda de seu general, Lord Crump, e especialmente com as Shadow Siren, um trio de criaturas provindas das sombras que garantem ter os conhecimentos necessários para abrir a porta de mil anos.



## NO MUNDO DOS FEIJÕES

Quando Mario e Luigi visitam o Beanbean Kingdom em *Superstar Saga*, acabam esbarrando na bruxa Cackletta, que rouba a voz de Peach para conquistar o poder da Beanstar e ter o reino em suas mãos. Sempre acompanhada de seu assecla, Fawful, a bruxa chega a se fundir com Bowser no clímax do jogo para enfrentar os encanadores!

Ela já deveria saber que é preciso mais do que apenas cascos e fogo para vencer os bigodudos. Fawful, por sua vez, retorna no futuro por conta própria com seus próprios planos de dominação. Em *Bowser's Inside Story*, ele é o responsável pelo surto de Blorbs, uma distração para ocultar seus planos de roubo da Dark Star, visando destruir o reino. Em questão de engenhosidade, Fawful é um dos mais espertos inimigos já enfrentados, embora tenha problemas de pronúncia e conversação.

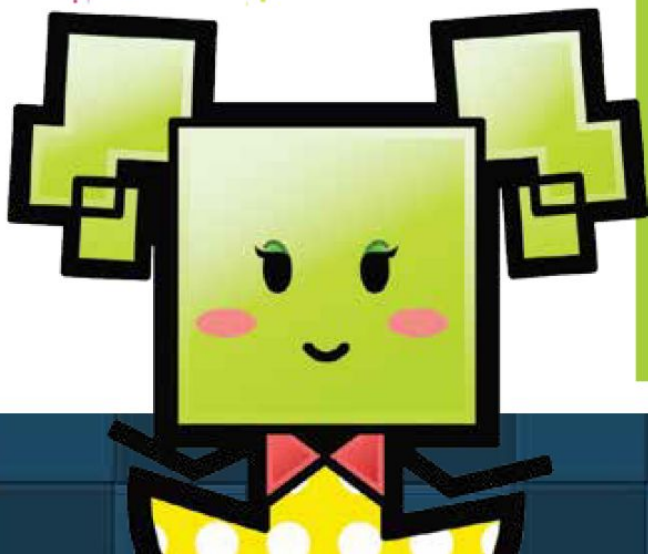




### CRIADA PARA A DESTRUIÇÃO

Ainda em *Super Paper Mario*, temos um inimigo oculto que só pode ser enfrentado após um desafio de cem andares escondido nas profundezas de Flopside. O adversário derradeiro atende pelo nome Shadoo e se apresenta como uma cópia de cada um dos integrantes do time dos heróis, além de poder usar os Pixls que acompanham Mario e amigos. Carregando um estranho ódio por toda a criação, a batalha é uma das mais emocionantes do jogo.

O curioso é sua possível origem. De acordo com relatos do game, é possível deduzir que Shadoo seja, na verdade, a Pixl Queen, rainha dos Pixl. Criada por humanos, ela se revoltou. Capaz de moldar a própria aparência e iludir os outros com sua magia incrível, acabou selada em algum lugar escondido, longe de mãos inocentes, para que nunca pudesse ameaçar novamente. Parando para pensar, fica difícil saber quem é o verdadeiro vilão nessa história...



### CHOQUE DE DIMENSÕES

*Super Paper Mario* é um dos jogos mais maduros dos bigodudos. Sua história gira em torno do temível Count Bleck, um ser injustiçado por seu pai que encontrou na destruição universal uma forma de saciar sua sede de vingança. Através do *Dark Prognosticus*, um livro de profecias sombrio, Bleck forçou o casamento de Peach e Bowser para derrubar o primeiro dominó que encaminharia o fim de todas as dimensões: a invocação de Chaos Heart.

A partir disso, Mario e amigos precisam encontrar uma forma de impedir o conde de exterminar toda a existência. Count Bleck ainda conta com sua própria equipe de vilões, incluindo a secretária Nastasia, o general brutamonte O'Chunks, a copiadora Mimi e o ilusionista mercenário Dimentio, que, por sua vez, foi provavelmente o inimigo mais terrível que o Reino do Cogumelo já teve o desprazer de enfrentar, levando em conta seu prazer sádico em destruição e suas tendências psicopatas.

É o responsável, inclusive, pela transformação de Luigi em Mr. L, outro dos surpreendentes adversários do grupo na aventura. Suas ambições acabaram colocando-o em rota de colisão com os heróis e com o próprio Bleck, mostrando assim sua verdadeira face. Sorrisos nem sempre são portadores de boas notícias...



# ARSENAL DOS ENCANADORES

PORQUE NÃO DÁ PARA SALVAR O MUNDO SÓ COM MACACÕES

**N**o decorrer de suas aventuras, o pessoal do Reino do Cogumelo usa uma série de itens que fazem com que o mais comum dos cidadãos vire um super-herói. Esses famigerados power-ups marcaram a história de Luigi e de seu irmão de vermelho. Listamos alguns primordiais!



## 10. MEGA MUSHROOM

Cogumelos são os favoritos do... bem, Reino do Cogumelo. Mas essa versão é particularmente especial por tornar aquele que o ingere gigante por tempo limitado. Esse foi o item que marcou o retorno da franquia ao universo 2D e das plataformas com *New Super Mario Bros.* e até hoje perdura com *Super Mario 3D World*.



## 9. HAMMER SUIT

Após assistirem a seus inimigos usando martelos contra eles repetidas vezes, até que demorou para que os irmãos encanadores se perguntassem o motivo de não serem os próprios a usarem as ferramentas em seus oponentes. É um dos mais icônicos casos de "feitiço contra o feiticeiro" da série, além de ter um visual memorável!

## 8. GOLD FLOWER

A novata que só deu as caras em *New Super Mario Bros. 2* não pode ser subestimada, visto que é o power-up mais rentável que Mario e Luigi tiveram a sorte de ter. Além de dar um toque de Midas aos blocos e inimigos, a forma dourada é uma das mais poderosas já vistas!



## 7. WING CAP

Diante do universo 3D, Mario tinha muito mais direções para explorar. Com isso, nada melhor do que o Wing Cap para não somente desbravar os oito vetores de *Super Mario 64*, mas também os céus em voos incríveis. A experiência de voar na terceira dimensão pela primeira vez é inesquecível.



## O GUIA DOS MOCHILEIROS DA NINTENDO

Para estrear no GameCube, os irmãos Mario tiveram uma mãozinha especial do engenheiro mecatrônico Professor E. Gadd, que desenvolveu "mochilas" multifuncionais para suas necessidades. Em *Mario Sunshine*, Mario é condenado pela força judicial de Isle Delfino a limpar a bagunça do impostor utilizando o F.L.U.D.D., canhão hídrico com vários bocais diferentes, que seria crucial para provar sua inocência. Equipado com inteligência artificial, é uma de suas fontes primordiais de conselhos. Em *Luigi's Mansion*, Poltergust 3000 é um tipo de aspirador de ectoplasmas com funções distintas. Uma versão melhorada do dispositivo, Poltergust 5000, surgiu em *Dark Moon*. O aparato de Luigi ainda vem com comunicadores de última geração, que lembram certos aparelhos. Parece que, se depender de E. Gadd, os encanadores sempre terão costas quentes!



### 4. SUPER LEAF

Um dos mais impactantes itens de todos os tempos na franquia, o poder de Tanooki salvou Mario e companhia mais vezes do que podemos contar. Sendo o primeiro a dar a oportunidade de conhecer as alturas e desafiar a gravidade, chicotear inimigos com a cauda é divertido!



### 2. FIRE FLOWER

Se a Hammer Suit deu a entender que os encanadores estavam lutando fogo contra fogo, a Fire Flower já fazia isso muito antes. Dando munição infinita de bolas de fogo, as chamas de Bowser não dão medo quando você pode rebater com a mesma intensidade.



### 1. SUPER MUSHROOM

Você sabia que ele estaria nessa posição. Não tinha como ser diferente: além de estar em todos os jogos dos encanadores bigodudos, não existiria "Super Mario" sem o Super, e é esse supercogumelo que dá esse efeito ao portador, permitindo sobreviver a golpes outrora mortais e uma recuperação rápida se estiver ferido. Ainda assim, encostar em Goomba retirará seus efeitos. Curioso, não?



### 6. FROG SUIT

Uma das mais carismáticas vestes que os bigodudos puderam usar, a Frog Suit foi a primeira a dar enfoque no controle enquanto submerso, tornando mais simples as desafiadoras fases aquáticas. Ainda temos o bônus de ser um dos primeiros a dar mais altura aos saltos da dupla, e fazer de Luigi ainda mais fofo do que já é.



### 5. PENGUIN SUIT

O que a Frog Suit iniciou, a Penguin Suit aprimorou. Com um controle ainda melhor embaixo d'água e mesclando os poderes da Ice Flower, a mobilidade da roupinha de pinguim só é superada por sua graciosidade. É um dos equipamentos mais versáteis do arsenal do encanador, e ter esse visual genial é só a cereja do bolo.



### 3. CAPE FEATHER

Mesmo a roupa de Tanooki não permitiu o pleno controle sobre o voo, mas a Cape Feather sim. O item de *Super Mario World* permite conhecer os céus sem medo e encontrar novos caminhos no Reino do Cogumelo. Só assim mesmo para desbravar todo o vasto mundo além das fronteiras da terra dos fungos mágicos!



# BASEADOS EM FATOS REAIS

OS PERSONAGENS DO UNIVERSO DE MARIO PARECEM TER SAÍDO DE HQS, FILMES E DESENHOS!

IGOR ANDRADE



**V**ocê já deve saber que, apesar de ser uma série que não tem uma trama tão densa, algo sempre defendido por Shigeru Miyamoto, conta com inspirações das mais diferentes mitologias, principalmente a japonesa, além de umas pitadas de romances de cavalaria, nas quais o mocinho, um guerreiro medieval, sofre para salvar a donzela amada. Mas quem disse que as aventuras dos encanadores e de seus amigos apenas têm como referência simbologias do passado? A cultura pop também deu e dá uma contribuição enorme!

## TÃO RICO QUANTO

O amor insano de Wario pelo dinheiro só se compara ao de Tio Patinhas por suas verdinhas. Se bem que Seu Sirigueijo também seria páreo duro... Cria do gênio Carl Barks, o escocês apareceu nos quadrinhos da Disney em 1947.

O pato ganhou seu primeiro tostão aos 10 anos de idade, a famosa moedinha da sorte. Décadas depois, se tornou o cara com mais dinheiro de Patópolis, ou melhor, do mundo. Parente de Donald e dos irmãos Huguinho, Zezinho e Luisinho, Patinhas caiu nas graças da galera quando *DuckTales* foi ao ar.

Do outro lado, se existir um tesouro, Wario estará por perto. Os dois têm um lado rabugento, mas isso mudou com Patinhas, que deixou o lado aventureiro ofuscar seus defeitos. Já o bigode de boina amarela continua esquentado e mal-humorado.

Se melhorar, estraga!



## PÉ DE VALSA

Jimmy Thang, funcionário da WarioWare, é tão bom nas pistas da Club Sugar que seria um adversário de respeito para Tony Manero. Interpretado por John Travolta em *Os Embalos de Sábado à Noite* (1977), o jovem nova-iorquino participa de uma disputa de dança.



## TENTE, INVENTE, FAÇA DIFERENTE

Professor Pardal, criado em 1952 também por Carl Barks, é um dos pioneiros quando se trata de invenções malucas. Seguindo o mestre, Professor Elvin Gadd é dono dos aparatos mais incríveis, como o F.L.U.D.D. e o Poltergust.

Mas não é só isso. Na lista estão inúmeros gadgets vistos na franquia *Mario Party* e uma versão robótica do bigodudo em *Mario Kart Arcade GP 2*. Só falta criar um mascote como o Lampadinha...





## AMIGOS DO GELÉIA

Não foi uma inspiração direta, mas os produtores de *Luigi's Mansion* concordam que alguns (somente alguns?) elementos de *Os Caça-Fantasmas* (1984) foram levados em conta no desenvolvimento das aventuras. No primeiro longa, os professores Peter, Raymond e Egon abrem uma agência para capturar espectros, incluindo o engraçado Geléia. Daria para gastar umas 10 páginas apenas traçando paralelos, mas tem algo em *Dark Moon* que simboliza a semelhança. No modo multiplayer, quatro jogadores exploram uma mansão, o que rendeu uma bela arte de divulgação, que remete a *Os Caça-fantasmas II* (1989), onde o trio de especialistas vira um quarteto.



## PARA O ALTO E AVANTE!

Os encanadores adquirem as mais diferentes habilidades ao vestir roupas de pinguins, sapos e gatos, entre outros animais.

Ainda assim, um dos power-ups mais legais é o Cape Feather, aquela peninha que transformava Mario realmente em Super Mario. As capas têm cores diferentes, mas a relação com o Homem de Aço é direta. A grande diferença, porém, é que o encanador não consegue

voar por longas distâncias, a não ser que seja usado o truque que o faz planar com a capa.



## CAÇADORES DA ARCA PERDIDA

Captain Toad mostrou que curte altas emoções no primeiro *Super Mario Galaxy*, quando liderou a brigada de Toad que acompanhou os encanadores pelos planetinhas. Contudo, foi em *Treasure Tracker* que se aproximou de Indiana Jones, que enfrenta nas telonas as maiores enrascadas na busca de tesouros de antigas civilizações. Enquanto o arqueólogo foge de rochas gigantes, o capitão corre dos Shy Guy.



## SEPARADOS NO NASCIMENTO

Dick Vigarista ficou famoso mesmo por trapacear na série *Corrida Maluca*, um clássico da Hanna-Muttley, ele faz de tudo para atravessar primeiro a linha de chegada. No entanto, seus planos infalíveis sempre dão errado. Caricatura do típico vilão, não tem como negar que Waluigi é praticamente seu irmão gêmeo. Pelo menos devem frequentar o mesmo barbeiro para manter aquele bigodinho indefectível.



## FAMOSINHOS

Na adaptação para as Américas, os Koopaling foram batizados levando em consideração o nome de célebres artistas, principalmente representantes do rock and roll.

**Larry Koopa:** é uma homenagem a Larry Mullen Jr., baterista irlandês da banda U2.



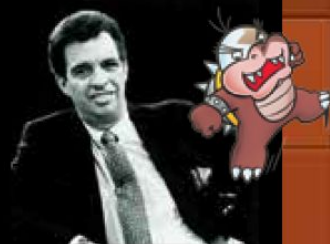
**Roy Koopa:** é uma homenagem a Roy Orbison, precursor do rock nos Estados Unidos.



**Wendy O. Koopa:** é uma homenagem à cantora americana Wendy O. Williams, que ficou marcada pelas apresentações polêmicas da banda Plasmatics.



**Morton Koopa Jr.:** apesar da estrela em seu rosto remeter aos roqueiros do Kiss, é uma homenagem ao apresentador americano Morton Downey, Jr.



**Iggy Koopa:** é uma homenagem ao americano Iggy Pop, ícone do rock.



**Ludwig von Koopa:** é uma homenagem a Ludwig van Beethoven, compositor e pianista alemão.



**Lemmy Koopa:** é uma homenagem a Lemmy Kilmister, baixista e cantor inglês que fundou a banda Motörhead.



# MUITO ALÉM DO ENCANADOR

A INFLUÊNCIA DA FRANQUIA NÃO CABE EM POUCOS BITS

DAVID ALVES E MARCEL RUBIO



**A** cultura pop adora usar e abusar dos habitantes do Reino do Cogumelo. É só ver a enorme quantidade de aparições em mais de três décadas em animações, filmes e até memes da internet.



## SCOTT PILGRIM

O personagem geek dos quadrinhos e dos cinemas, além de derrotar os sete ex-namorados malignos da garota por qual está apaixonado (Ramona Flowers S2...), tem uma banda de rock para passar o tempo. O nome do conjunto é Sex Bob-omb, homenagem às bombas vivas que encaramos desde *Super Mario Bros. 2*.



## ERRARAM NO MACACÃO!

*Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!*, que em português seria algo como a *Grande Missão para Resgatar a Princesa Peach*, segue em linhas gerais a história de *Super Mario Bros.* A animação de 1986, feita três anos antes da série americana, se destaca por deixar Luigi mais magro e alto que o irmão. Contudo, a paleta de cores estava completamente fora dos padrões!

Na capa, Weegie aparece com um macacão azul e camisa vermelha, o inverso de Mario. Já no filme, veste um macacão azul e camisa amarela!

Apesar do live action de Hollywood, a produção japonesa deveria ficar com o título de legítimo "primeiro longa-metragem dos encanadores".



## IT SUCKS TO BE WEEGIE!

Kevin Bolk criou uma tirinha online sobre o nosso eterno Player 2 favorito. O material narra o sofrimento de Luigi ao viver na sombra do irmão, que, aliás, nunca aparece. A sátira do artista americano durou três anos e retratou desde o par romântico com Daisy até a rivalidade com Waluigi. Com humor descontraído e traços simples, é diversão garantida para os apoiadores do Mario verde. Leia, em inglês, em [interrogangstudios.com](http://interrogangstudios.com).



## WEEGEE, WEEGEE, WEEGEE

Nas entranhas da internet, Luigi fomentou um esquisito meme, conhecido como Weegie, envolvendo seu avatar em *Mario is Missing!* Quando ele aparece photoshopado em imagens, deixa a situação extremamente desconfortável com sua postura rígida e olhar mais rígido ainda...

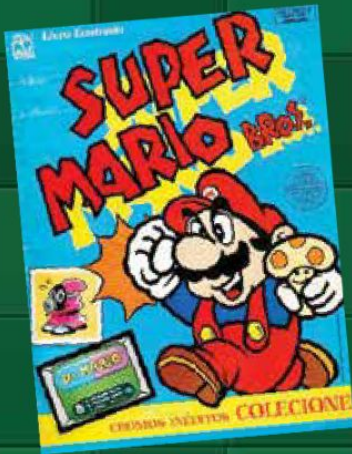
## REI DOS BAIXINHOS

King Koopa's Kool Kartoons (1989-1990) nasceu como spin-off de *The Super Mario Bros. Super Show!* Os produtores da DIC Entertainment deram ao vilão seu próprio programa infantil, transmitido em um canal da Califórnia. Tinha até auditório! Também apareciam os Troopa e um tal de Ratso, um rato misturado com cachorro que era o animal de estimação do apresentador. Outras referências ao Marioverso se limitavam ao cenário. Fora isso, havia nenhuma relação com a franquia, nem mesmo os desenhos que passavam durante a atração.



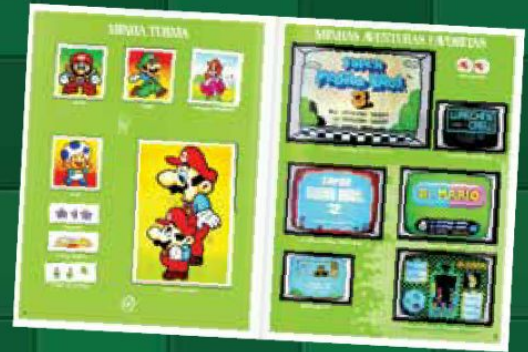
## O PACTO DE WARIO

Em uma era pré-internet, era impossível ter controle sobre tudo o que acontecia nas divisões da Nintendo pelo mundo. De certa forma isso explica porque a revista oficial alemã conseguiu emplacar uma história em quadrinhos na qual Wario fazia um pacto de cooperação com o Cramulhão (bate na madeira!). A ideia era que as forças diabólicas atacassem Mario, que soube enfrentar a ameaça com estilo.



## LIVRO ILUSTRADO

Já falamos sobre os quadrinhos na *Collection* de Mario, mas vale lembrar aqui que a Multi Editora, em 1991, publicou um álbum com a galera do Reino do Cogumelo. Eram 200 figurinhas com artes e telas de jogos. Coisa rara!



## OLHAR DE MORTE

Luigi não sabe brincar e deixou isso bem claro ao usar um olhar tão penetrante nas corridas de *Mario Kart 8*. É claro que isso inspirou um meme na internet. A graça do Death Stare está na agressividade transmitida por seus olhos aos outros pilotos. É um agouro, carregado de um desejo de desprezo ou coisa pior.

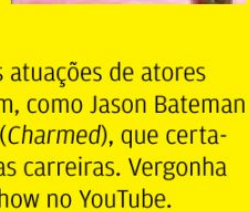
A equipe liderada por Hideki Konno nunca imaginaria que uma feição mais sisuda criasse tal confusão. Em vez de pedir desculpas, a Nintendo resolveu deixar o jogo do jeito que está e soube brincar com isso, tanto que tirou sarro da situação no vídeo de apresentação de seus títulos na E3 de 2014.



## PEACH ON ICE

Um "espetáculo" para a TV, misto de musical e patinação no gelo, os Ice Capades faziam sucesso licenciando diversos desenhos animados e filmes. Em 1989, decidiram adaptar um videogame pela primeira vez. O resultado foi no mínimo bizarro. É difícil escolher o que faz menos sentido nessa história.

Um cantante Bowser de bigode e cara pintada de verde queria dominar o mundo com um vírus de computador que só infectava consoles, Luigi atirava em inimigos clássicos como os Goomba com uma arma enorme e crianças empunhavam chaves de fenda gigantes para supostamente ajudar os encanadores. Muito confuso... Entre as pérolas que esse episódio rendeu estão obscuras atuações de atores que ficariam famosos na Terra do Tio Sam, como Jason Bateman (*Arrested Development*) e Alyssa Milano (*Charmed*), que certamente querem esquecer essa fase de suas carreiras. Vergonha alheia para todo mundo, há trechos do show no YouTube.



# REI DOS MUSICAIS

DE WARIO A RATO ELÉTRICO, LÍDER DO RANDOM ENCOUNTERS  
ESTÁ SEMPRE EMBALADO EM UMA CANÇÃO

HUGO H. PEREIRA

**D**epois de tanto gritar e se divertir no Splatoon Mess Fest, evento de lançamento do título do Wii U promovido nos Estados Unidos, AJ Pinkerton, mesmo rouco, aceitou bater um papo sobre sua ligação com um dos personagens mais, digamos, ambiciosos, da Big N.

O jovem de 27 anos é um dos principais rostos do Random Encounters, grupo de humoristas que faz sucesso entre os gamers americanos com esquetes no YouTube. E fazem graça não apenas com piadas e caracterizações, mas também com paródias musicais. Além de entender o processo criativo da trupe, na entrevista o ator, diretor e roteirista explicou como a Nintendo foi atrás de seus serviços, encomendando clipes virais de Wario na E3 de 2014.

## Como começou seu gosto pelos musicais inspirados em jogos?

Soubemos de um concurso da Sega para promover o *Sonic the Hedgehog 4* em 2010. Precisávamos criar um vídeo e eu imaginei que um musical se destacaria entre os demais. Felizmente eu estava certo! Devido ao sucesso da paródia, Peter Srinivasan [co-fundador do Random Encounters] e eu pensamos: "Por que não fazer mais musicais baseados em games?". Aí então criamos o canal em 2011.

**Needlemouse: The Musical deu tão certo que vocês foram convidados pela Sega para promover seus jogos. Como é lidar com um projeto de uma gigante da indústria?**

É muito atribulado contar uma história através de canções e atender a pedidos



AJ curte aparecer em eventos de cultura pop vestido de Pikachu



específicos. Várias vezes você se pega em situações pensando algo do tipo: "Nossa, esqueci de mencionar o multiplayer". Então tenho que fazer uma referência ao modo, mas deixando claro que é local e não online. Não podemos confundir as pessoas. Dito isso, é sensacional o suporte e o material que as desenvolvedoras nos dão para fazer os clipes!

**Além de trabalhar com a Sega, fazendo vídeos e se apresentando em eventos (foto acima) o Random Encounters entrou na mira da Big N. Como foi esse primeiro encontro?**

A Nintendo nos contactou em 2013 para participar do Wii U Challenge, no qual YouTubers fizeram vídeos sobre *Super Mario 3D World* ou *The Wind Waker HD*. Meu coração mandou fazer algo com *Zelda*, mas minha consciência estava

inclinada para Mario, por ser um título inédito. No fim das contas fizemos os dois e fomos convidados para um evento em Hollywood [Los Angeles]. Trabalhamos com eles desde então.

**Você atuou em vídeos fantasiado de Wario na E3 de 2014. A ideia partiu de vocês ou da Nintendo?**

A empresa abordou quatro grupos e pediu para demonstrássemos o que é a experiência da feira. Deixaram aberto dessa forma, e nos deram os passes para o evento. Novamente tentamos fugir da tradição e decidimos utilizar Wario pois, tecnicamente, ele poderia ser convidado para a E3, já que ele realmente desenvolve jogos! E então imaginamos como seria o personagem e se seus jogos de 5 segundos competissem com *Smash Bros.* ou *Hyrule Warriors* [destaques da empresa no



## SINCERO DEMAIS!

Já que AJ Pinkerton conhece Wario muito bem, pedimos para que respondesse a algumas perguntas que sempre nos angustiaram. Para entrar no clima, ele até imitou a voz do personagem!

### Por que você implica tanto com Mario? O que ele te fez?

Wah! Eu detesto Mario, ele é tão estúpido comparado a mim! Ele não trabalha por nada, só fica fazendo festas o tempo inteiro enquanto eu estou desenvolvendo meus jogos!

### Você então não deveria ser o cara mais popular da turma?

Ele só é mais popular porque convida todo mundo para jogar tênis, correr de kart, jogar golfe... Nunca convido ninguém para fazer nada comigo. Isso custa muito caro!

### Até Martinet deu uma força em Wario Wrecks E3!

Você expôs seus microgames na E3 de 2014, com direito até a um simpático estande feito de papelão. Mesmo assim, por que ninguém quis saber dos seus jogos?

[Suspiro] Acho que eles não eram tão bons e eram meio curtos. E temo que eles não tivessem DLCs o suficiente...

### Se até o Luigi ganhou um ano de para chamar de seu, por que ainda não tivemos o Ano do Wario?

Porque teremos a Década do Wario!



### Aprenda comigo: muahaha!

Essa pergunta não quer calar: Wario sempre é seu par nos games esportivos mas nunca aparece nos jogos da sua franquia. Há algum motivo?

Por que é um jogo do Wario e não dos Wario Bros.! Meus games já são bons sem mais ninguém!



evento]. De todas as pessoas que vão para a E3, tivemos o trabalho mais divertido. Elas têm que fazer coisas importantes como entrevistar, escrever artigos, testar jogos... Eu só me vesti de Wario e saí soltando gases por aí [risos]. Mas é tenso fazer ações desse tipo, pois o ambiente é muito sério. Apesar dos games, ninguém está lá só para jogar.

### Depois de Wario Wrecks E3, vocês vão fazer algo novo para a Big N?

Temos um projeto longo para *Splatoon*,

com vídeos que serão publicados no YouTube para divulgá-lo durante um certo tempo.

### Qual seria a inspiração por trás do Random Encounters?

Antes nos definíamos como uma mistura do Mega64 [talvez o grupo de humor gamer mais conhecido do planeta] com os comediantes do Monty Python. Atualmente, são canais como o do Brentalfloss, que faz músicas com temas de jogos, que nos inspiram. A internet precisa de mais cliques musicais baseados em games, e essa virou nossa missão.

### Como vocês decidem qual jogo receberá uma adaptação musical?

Geralmente consideramos três fatores. Primeiro, se temos uma ideia que acreditamos que seja muito boa, então fazemos de tudo para dar vida a ela. Ou então temos uma oportunidade que não podemos perder, como usar um cosplay de algum personagem ou um set de filmagem interessante, como um covil. A terceira opção é quando uma

empresa nos aborda querendo promover um de seus games. Ainda assim, o mais importante é sempre tentar tornar o vídeo divertido.

### Você tem algum grande sonho para o futuro do grupo?

Sim, seria algo envolvendo *Star Fox*. É um projeto grande e elaborado, e seria engraçado colocar aqueles personagens em uma música. Também quero fazer um filme inspirado nas aventuras de Link. Adoraria produzir algo, mas não sei quanto tempo vai demorar. Por enquanto, pretendo finalizar a série *The Smash Brotherhood*, uma mistura de *Os Vingadores* com *Smash Bros.*, que acabou sendo mais difícil de produzir do que esperávamos.



# ESTÁ CONFIRMADO!

NINTENDO  
BLAST  
+ Nintendo  
World

LISTAMOS 28 MOTIVOS PARA PROVAR QUE A TURMA DE MARIO E LUIGI É A MAIS LEGAL DE TODAS

JAIME NINICE E LEANDRO RIZZARDI

**N**ão há dúvidas de que o universo dos irmãos Mario possui inúmeras curiosidades. Diante disso, fomos até os cantos mais distantes do reino de Peach e de outros para encontrar os fatos mais interessantes, intrigantes e obscuros da franquia. Confira!

**1** A risada de Boo é a mesma de Bowser, só que em velocidade acelerada. Seja como for, ainda é melhor vencê-los e rir por último.

**2** Um dos mundos de *Super Mario Bros. 3* tem a forma do Japão. No mapa, há um castelo onde ficaria Quioto, cidade onde está a sede da Nintendo.



**3** A Forest of Illusion de *Super Mario World* é chamada de Lost Woods na versão japonesa. É o mesmo nome da floresta de Hyrule! Hey, Link!



**6** Os Toad não são cogumelos, não têm gênero e decidem se vestir de macho ou fêmea. Como eles nascem? São os mistérios que ninguém ousa descobrir...



**7** No primeiro jogo, todas as pessoas do Reino do Cogumelo são transformadas em blocos. Isso quer dizer que, ao quebrar um, matamos alguém? Socorro!



**8** Existe uma terra do crime no desenho dos encanadores. Ela é baseada na Chicago de 1920 e seu líder é Al Koopone. Bowser tem vários primos em *The Super Mario Bros. Super Show!*



**4** Por que vemos Peach cercada de Toad? Não é porque ela os chama de docinhos, mas por possuir a magia capaz de reanimá-los!

**9** As Star Bits recolhidas em *Super Mario Galaxy* são semelhantes aos konpeito, balinhas de açúcar introduzidas no Japão pelos portugueses. Konpeito = confeito!



**5** Sempre quis saber o que Shy Guy esconde atrás da máscara? Luigi, em *Mario Power Tennis*, acaba vendo sem querer e toma o maior susto! É melhor continuar com a dúvida.

**10** O que será que os peixes fofocam quando Mario nada entre eles? Os Cheep Cheep podem ficar quietos na presença dele, mas têm língua própria.

**11** Alguns jogos de Mario não aconteceram de verdade. O segundo *Super Mario Bros.* era um sonho, e o terceiro, dizem as teorias conspiratórias, era uma peça de teatro! Fomos enganados!



**12** Jason Voorhees, o mascarado de *Sexta-Feira 13*, empresta seu visual para um dos minions de *Super Mario Land 2*. Macabro!

**13** Bowser não é tão mal, nem planeja dominar o mundo. Ele apenas apronta seus planos porque não suporta ver os Toad felizes. Que ranzinza!

**14** Você gosta de comer shiitake? Se sim, saiba que os cogumelos serviram



de inspiração para o formato dos Goomba. Aliás, eles foram os últimos inimigos criados para *Super Mario Bros.*

**15** Os Koopa não são exatamente tartarugas – eles até usam roupas por baixo. Os espertinhos aproveitam os cascos para se proteger e parecer com o animal.

**16** Já notaram a forma como Kamek trata Bowser? Ele é sua babá desde que o lagartão era lagartinho.

**17** O co-criador Takashi Tezuka resolveu dar vida a um personagem inspirado em sua mulher. Assim nasceu Boo, o fantasma que explode de raiva quando não o vemos. Hilário!



**18** Está tentando passar, mas algo está no caminho? Os Whomps foram inspirados em Nurikabes, fantasmas que impedem as pessoas de seguir suas rotas, na mitologia nipônica.

**19** Birdo, com seu jeito meigo e laço na cabeça, nasceu macho mas se declara fêmea.



**20** Um curioso minion, chamado Harry Hedgehog, pode ser visto em *Yoshi's Island*. Será que Sonic se disfarçou para espionar um jogo de seu antigo rival?

**21** A PETA (Pessoas pelo Tratamento Ético dos Animais) fez uma campanha contra a Big N em 2012 ao alegar que a *Tanooki Suit* incentivava o uso de roupas de peles de animais.

**22** Os Axem Rangers aparecem, junto de um robô, em *Super Mario RPG*, para complicar ainda mais a vida do bigodudo. É hora de morfar!



**23** Jogos sempre passam por ajustes quando chegam às Américas. Em *Mario Kart 64*, as paródias Luigip e Marioo com as marcas Agip e Marlboro (cigarro, Big N?) foram suprimidas na versão americana.

**24** Amanita Muscaria, o cogumelo vermelho de Mario na vida real, causa náuseas e alucinações ao ser comido. Isso explica muita coisa... Mamma mia!

**25** Nos games, a gente não sabe quase nada sobre a família dos encanadores.



Já no programa de televisão sempre uma tia ou prima fazia uma participação, como a adorável Luigeena.

**26** *Super Mario Bros.* seria estrelado por outros personagens. Porém, Tezuka convenceu a equipe a usar os protagonistas de *Mario Bros.* O jogo era um sucesso de vendas da época, o que seria uma mão na roda na divulgação do novo título.

**27** As inspirações para as Warp Zones vieram de *Excitebike*. A ideia era que os jogadores mais experientes pulassem os mundos mais fáceis.



**28** Goomba não são gente ruim, tanto que eles vivem de boa no Reino do Cogumelo. Acontece que alguns deles entraram para o exército de Bowser.



Parceiro da Nintendo World, o *Nintendo Blast* fala especialmente do universo da Big N. Acesse: [www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br).

# PÁGINAS COGUMÉLICAS

RESGATAMOS MATÉRIAS INESQUECÍVEIS EM NOSSOS ARQUIVOS!

IGOR ANDRADE

## NÃO FAZ FALTA NENHUMA

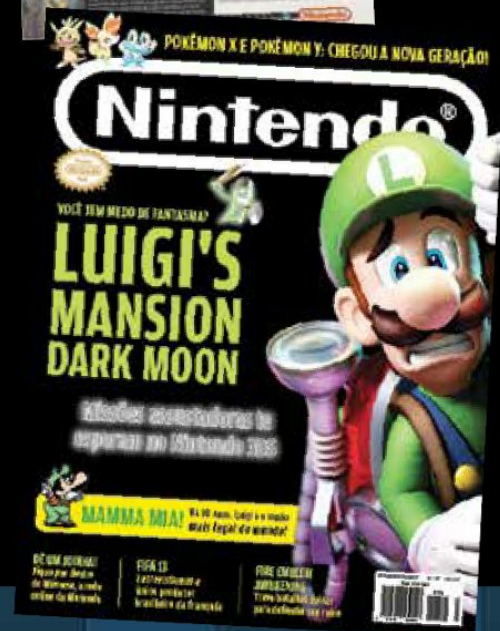
A edição 26 da **NW**, de outubro de 2000, trouxe mais detalhes do que havia bombado na Space World daquele ano. O evento promovido pela Big N no Japão contou com suas novas apostas: o GameCube e o Game Boy Advance. Entre os jornalistas convidados, o Brasil foi representado por Odair Braz Jr., então editor-chefe da revista. Entre as demos apresentadas, todo mundo se encantou com aquela de Mario e suas 127 cópias. Já a outra até despertou certo interesse, mas ninguém apostava que aquilo teria futuro. O inverso acabou ocorrendo.

"Uma mansão, fantasmas, escuridão... e Luigi. Essa foi a aparição mais surpreendente do vídeo exibido na Space World. Apesar da Nintendo afirmar que aquilo é apenas uma demonstração das capacidades do console, ninguém acredita que aquela cena não vá fazer parte de um game de Mario e sua turma. Ninguém tem dúvidas que o NGC irá estrear com um game de Mario, mas desta vez espera-se que Luigi tenha uma participação maior, sendo inclusive um personagem selecionável", dizia a nota do *HotShots*.

Um ano depois, *Luigi's Mansion* era a estrela da E3, com elogios para o controle do GameCube. "O novo joystick simplesmente derrete nas mãos quando se controla Luigi pelos corredores da mansão!", descreveu o hands-on da **NW34** (junho de 2001).

No final das contas, a aventura fantasmagórica recebeu um 8,8 de Pablo Miyazawa na **NW39** (novembro de 2001) naquele que foi o primeiro review de um título do sistema cúbico publicado na revista. "Deu para ver que a Nintendo não se preocupou em fazer um game realista, mas sim um verdadeiro desenho animado com toques de realidade. É um dos melhores cartões de visita que o GameCube poderia ter", afirmou. Um dos maiores mistérios do título era se o encanador verde dava conta do serviço. Felizmente ficou provado que sim. "Ele fez bonito: é carismático, engraçado e praticamente nasceu para o papel principal. Uns minutinhos de jogo e você verá como Mario não faz falta nenhuma", decretou.

Uma década depois, na **NW166** (fevereiro de 2013), o Mario verde estampou sozinho a capa da revista por causa de *Dark Moon*. Fomos um dos primeiros veículos de comunicação no planeta a comemorar os 30 anos de Luigi, antes mesmo da celebração da Big N virar realidade.





## FUNDINDO A CUCA!

"Imagine-se jogando dezenas de pequenos games, todos no estilo de Game & Watch. Agora, tente pensar neles aparecendo para você numa cadência alucinante, sendo substituídos aleatoriamente pelos próximos numa velocidade enlouquecedora e fazendo com que você passe de um jogo de tiro para um de esportes radicais em menos de quatro segundos. Coloque isso em um cartucho de GBA, adicione um toque de humor e você terá como resultado *WarioWare*, um dos games mais frenéticos dos últimos tempos".

Foi dessa forma que Eric Araki abriu a análise de *Mega Microgame\$!* na **NW58** (junho de 2003). "Inédito, frenético e viciante poderiam ser as palavras para definir WW. Mas simplicidade se encaixa com perfeição aqui. Os veteranos podem sentir uma certa nostalgia, mas os mais novos podem achar que houve desleixo", arrematou. Apesar do entusiasmo, aquele que seria o primeiro título de uma série recebeu um 7,1.

Nota melhor, um 8,5, recebeu uma "versão turbinada". *WarioWare, Inc.: Mega Party Game\$!* foi analisado na **NW69**



(maio de 2004) por Pablo Miyazawa. "A fórmula é divertidíssima no GBA, mas parece um pouco datada no GameCube. Se os joguinhos fossem diferentes, os velhos fãs poderia querer repetir a dose", contou.

Felizmente o multiplayer compensou, sendo comparado a *Mario Party*. "Quer morrer de rir, se divertir a valer e ainda achar que está fazendo coisas erradas? Chame os melhores amigos e jogue *WarioWare*. Suas tardes de jogatina nunca serão mais as mesmas", finalizou o review.

## QUEM MEXEU NO MEU TESOURO?

Analisado por Ronny Marinoto, *Wario World* levou um 8,6. Mistro de detonado com review, com boxes que explicavam os comandos e itens da aventura, o então editor da revista criticou a pequena duração do título.

"Podemos compará-lo a uma peça de bijuteria, que imita uma joia em todos os seus aspectos, mas que não tem a mesma durabilidade. Não levamos mais do que seis horas para completar o game com 100% dos objetivos", disse. "Tá na cara que o game foi projetado especialmente para os fãs do Wario. Estava mais do que na hora da Nintendo investir pesado em seu bad boy", comemorou Pablo Miyazawa ao testá-lo durante a E3. O hands-on saiu na **NW46** (junho de 2002).



## TRILHANDO OS CAMINHOS DE BABY MARIO

JP Nogueira logo deu o alerta no review de *Yoshi Touch & Go* na **NW81** (abril de 2005). "A jogabilidade é completamente diferente. Ao invés de chegar ao final, seu objetivo é única e exclusivamente fazer pontos e bater recordes". Trocando em miúdos, você tinha que ajudar o dinossaurinho a proteger o pequeno encanador usando a Stylus e "recursos que parecem que vão aposentar de vez os botões do console". Faturando um 8,5, os desafios do título do Nintendo DS traziam o velho espírito dos arcades.



## LEVE TOQUE

"Um verdadeiro desafio à sua percepção e à sua agilidade. Bem-vindo ao mundo de *WarioWare: Touched!*", assim escreveu JP Nogueira sobre o game da franquia que levou o uso da Stylus do Nintendo DS para outra dimensão. Levou um 8,5 na análise da **NW80** (março de 2005). "WWT é bastante curto. Você pode habilitar todos os personagens em menos de uma hora!", comentou.



## MEXE E REMEXE

Antes mesmo do Wii Remote existir, os sensores de movimentos foram usados em *WarioWare: Twisted!*, para Game Boy Advance, como lemos na análise de Daniel Lima na **NW79** (fevereiro de 2005). "Você vai errar muito até se acostumar. Acredite, o esforço vale a pena. Wario está ainda mais insano do que o costume. São centenas de microgames para jogar", explicou.



## FOFURA COR-DE-ROSA

"Quem gosta de *Smash Bros.* sabe que a princesinha é boa na hora de descer o braço nos inimigos. Agora ela também desce o Perry [a sombrinha]", comemorou Henrique Sampaio no review de *Super Princess Peach*, publicado na **NW94** (abril de 2006), que ganhou 7,5.

O jogo, que mostra Peach usando suas emoções como habilidades, foi criticado por ser fácil demais. "Muitas vezes, esse poderes emotivos foram responsáveis pelo desbalanceamento do game. Voar para chegar na maioria dos lugares e recuperar toda a energia é uma questão de um simples toque", justificou.



## TEMPO É DINHEIRO!

Depois de *Wario: Master of Disguise*, para Nintendo DS, o narigudo voltou ao mundo das plataformas em *Wario Land: Shake It!* no Wii, jogo analisado por Rodrigo Ortiz na **NW116** (outubro de 2008). Faturou um 8,5. "A novidade é o Shake. Wario pode segurar inimigos ou objetos, como sacos de dinheiro. Isso resulta em moedas ou alho (itens de cura)", relatou.

## AGUENTA A CHORADEIRA

O anúncio da sequência de um dos clássicos do SNES mexeu com os anseios de muita gente, como fica claro nas palavras da análise de Fabio Bracht na **NW102** (janeiro de 2007). "O altíssimo nível de expectativa é comparado até mesmo a um novo *Zelda*. Afinal, a cada novo *Zelda* temos um jogo tentando melhorar o que já era quase perfeito. *Yoshi's Island DS* é muito bom, mas infelizmente não é perfeito...", contou. Para o jornalista, apesar de os elementos mais marcantes estarem no novo título, faltava ali a genialidade do antecessor. A nota? 8!



## INSANIDADE 100% SAUDÁVEL

*WarioWare: Smooth Moves*, na visão de Renato Pelizzari, fez com que dissemos adeus à vergonha ao usar o Wii Remote das formas mais malucas. "Aposto que você nunca se imaginou segurando o controle na cintura rebolando ou pulando para passar de estágio. Ou colocar no nariz para simular uma tromba de elefante. Faturou um 8 na **NW103** (abril de 2007).



## PRODUÇÃO INTERNA

Para Lucas Patricio, *WarioWare: D.I.Y.* já era admirável por ser um aplicativo de criação de minigames. Mais do que isso, tinha uma sacada genial ao usar a experiência de *Mario Paint* para ensinar os novos programadores a fazer seus jogos. "É o exemplo perfeito de interatividade", escreveu. A nota? 8,5! O review? Está na **NW133** (maio de 2010). Levou um 8,5.



## CÂMERA NA MÃO

Odir Brandão ficou bem decepcionado com *WarioWare: Snapped!* No review da **NW123** (maio de 2009). O jogo da DSi Shop não é legal, pois, além de ter apenas poucos minigames, a "captação da câmera confunde com facilidade seu rosto com o fundo do local onde você está". Acabou tirando um 5.



## VIRE A PÁGINA

Nos primeiros anos da revista, a última página com conteúdo editorial trazia perfis de grandes personagens do universo da Nintendo. Era um pequeno texto explicando a origem de cada um, além de uma lista com seus principais jogos. Daisy, Baby Mario, Wario, Toad, Bowser, Peach, Luigi e até os introvertidos Shy Guy lá estiveram. Ainda assim, quem roubou a cena foi Waluigi. Na página 62 da **NW52** (dezembro de 2002), lá estava a seção *Gallery* de ponta-cabeça. "Ele é alto, magricelo e também usa suspensórios, como seu alter-ego do bem [Luigi], mas seu modelo de bigode tem mais o estilo cafejeste. apesar de ser um chato de galocha, foi convidado para as últimas festas do Mario e promete aparecer em outros games no futuro", dizia.



# A LONGEVIDADE DOS ENCANADORES

DIZEM QUE É BUG, MAS O TRUQUE DAS 99 VIDAS É UM PRESENTE!

IGOR ANDRADE



O número mais famoso da franquia de Mario é o 99. Em alguns títulos, assim que o limite de vidas é atingido, algo acontece. Em *New Super Mario Bros. Wii* o boné dos encanadores toma chá de sumiço. Uma das formas de chegar a essa marca é pular de forma alucinada em um casco de tartaruga contra um bloco, algo que foi colocado, pela primeira vez, em *Super Mario Bros.* Em entrevista à revista japonesa *Famitsu*, Shigeru Miyamoto revelou que aquilo não era um erro de programação, diferente do *Minus World*, o mundo negativo. "O truque foi testado ostensivamente", contou.



O boné se foi!

## FAÇA DO SEU JEITO!

Vinte artistas fizeram minigames que foram distribuídos online para os donos da versão americana de *WarioWare: D.I.Y.* Nessa lista estão produtores, como Masahiro Sakurai (*Kirby* e *Smash Bros.*) e Matt Bozon, da WayForward, jornalistas e celebridades.

## VIVER PARA COMER?

Os Yoshi não deixam nenhuma fruta sossegada por onde passam. Apples ou Berries, o nome varia dependendo do jogo, elas sempre rendem benefícios, que não são apenas saudáveis. As maçãs são praticamente protagonistas em *Yoshi Topsy-Turvy*, já que os Eglings (imagem ao lado) assumem a forma delas após um feitiço de Bowser.



Essa relação frutífera, no entanto, deu os primeiros passos em *Super Mario World*, onde cada pomo vale uma moeda. As vermelhas dão um Super Mushroom, as rosas liberam uma nuvem que solta Coins e as verdes adicionam 20 segundos ao tempo da fase.

## É TUDO MEU!

Temos que dar o braço a torcer, já que Wario é o cara do universo de Mario que mais tem jogos na praça, tanto que até deu para fazer um top 10 com seus títulos mais populares. Os números são invejáveis!

*S. Mario Land 3: Wario Land*: 5,19 milhões  
*WarioWare: Smooth Moves*: 2,88 milhões  
*WarioWare Touched!*: 2,29 milhões  
*Wario Land 4*: 2,26 milhões  
*Wario Land 3*: 2,20 milhões  
*Wario Land II*: 1,48 milhão  
*WarioWare: Mega MicroGame\$*: 1,23 milhão  
*Wario Land: Shake It!*: 1,15 milhão  
*WarioWare: Twisted!*: 740 mil  
*WarioWare: Mega Party Game\$*: 710 mil

Os dados são do VGChartz e se referem à venda dos jogos para seu sistemas originais. Ou seja, o site não contabiliza ports ou relançamentos para o Virtual Console do Wii, Nintendo 3DS ou Wii U.

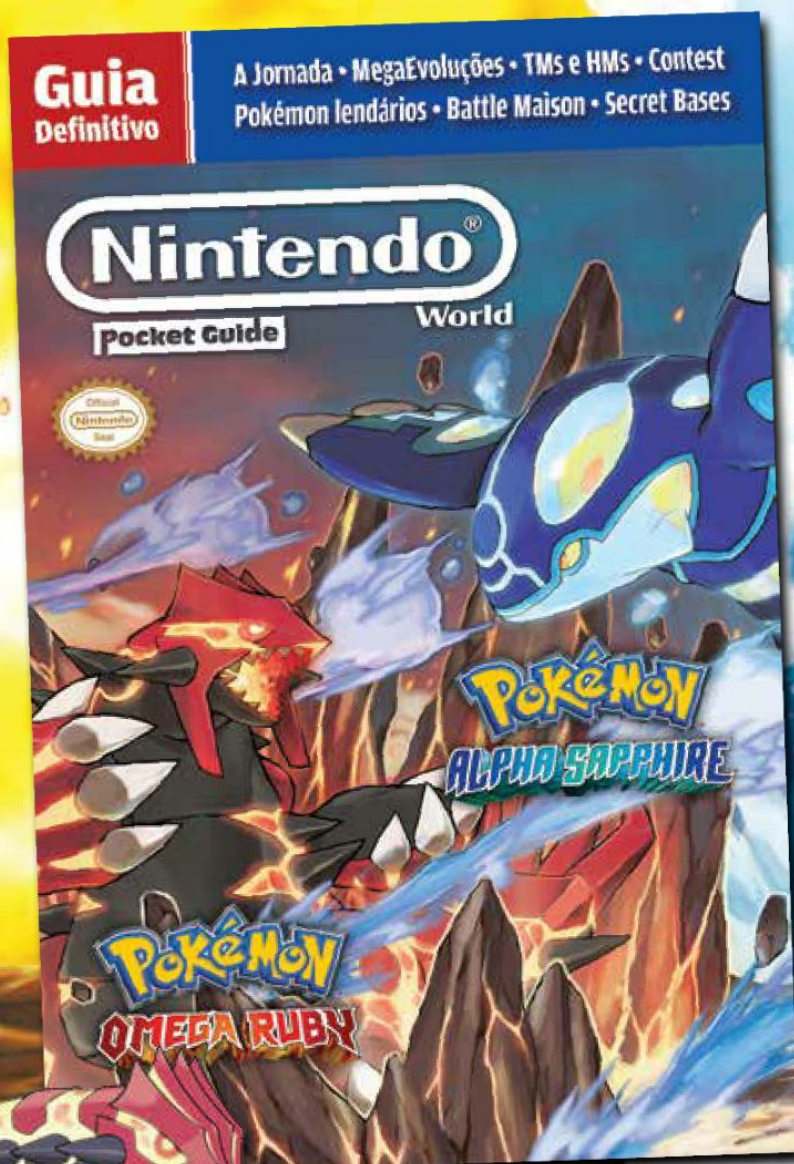


## NENDOROID 393

Como parte das comemorações dos 30 anos, Luigi entrou para a linha dos cabeçudinhos da Good Smile, recebendo então o código 393. Além de ser articulável, dá para trocar partes do Nendoroid, como cabeça e mãos, deixando-o sorridente, confiante ou assustado.

Vendido oficialmente no Brasil, a produtora resolveu relançá-lo este ano, já que a versão de Mario, que foi batizado com o código 473, chegará às lojas em 2015.

# VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO NESSA JORNADA!



Quantas vezes você já se viu  
diante de um desafio e não  
soube como proceder?

E quando não fazia ideia  
de onde encontrar aquele  
item essencial?

Por isso criamos a Nintendo  
World Pocket Guide!

Guia com  
100 Páginas!

Fique por dentro na primeira edição dos mistérios  
climáticos de Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire,  
lançados para Nintendo 3DS.

Nas bancas, livrarias e Comic Shops.  
Adquira também em [www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)

TAMBOR

CASE  
EDITORIAL

