

Nintendo®
Collection World



Com 2 capas,
essa edição
também traz tudo
sobre Kirby



STARFOX

Eles estão sempre prontos para defender o Sistema Lylat!

Nintendo®

Collection

World



Com 2 capas,
essa edição
também traz tudo
sobre Star Fox



Kirby

Ninguém tem mais fome de aventura do que ele!

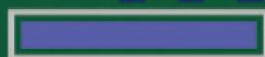
×2



SHIELD



FOX, DO A
BARREL ROLL!!



ASES INDOMÁVEIS

Nenhum dia é tranquilo no Sistema Lylat. Quando General Pepper percebe que as forças militares de Corneria não estão dando conta, contrata os mercenários do esquadrão Star Fox. Logo eles rasgam os céus com suas ligeiras Arwing caçando Andross ou o inimigo da vez. Ou então apelam para o Blue-Marine ou para o Landmaster, quando o conflito é debaixo d'água ou em solo firme.

É assim desde que James McCloud resolveu fazer as coisas do seu jeito, montando um esquadrão para proteger seus iguais. Apesar da morte trágica do piloto, que foi arquitetada por um de seus fiéis companheiros, seu filho soube superar o trauma, liderando o time nas ações mais complexas. Em uma dessas cruzadas, pararam até em um planeta habitado por dinossauros.

Pensar que a franquia só surgiu por causa de um curioso encontro de uma pequena produtora de Londres e a gigante de Quioto no começo da década de 1990. Os ingleses compartilharam sua tecnologia de efeito 3D, enquanto a Big N usou sua experiência em jogabilidade. Tradicional que só ela, a companhia "ousou" ao dividir o desenvolvimento de um game com ocidentais. Dessa mistura há um fascinante contraste, com ícones do folclore japonês protagonizando uma típica ficção científica hollywoodiana.

IGOR ANDRADE

A RESPOSTA SIMPLES

Os games tentam se reinventar a cada geração, colocando novas camadas de profundidade, ganhando detalhes cada vez mais ínfimos e transformando a experiência de jogar em uma arte curiosa. Todavia, isso nem de longe é sinônimo de qualidade. Existem títulos muito complexos que não podem ostentar uma boa recepção do público.

Indo contra o fluxo, como sempre fez, a Nintendo tentava achar uma forma de abraçar novas audiências no começo da década de 1990. As produções estavam cada vez mais maduras, conquistando então uma boa fatia do mercado. A pergunta era difícil, a resposta era fácil. "O que fazer para que o jogo seja diferente, único, acessível?" veio acompanhado de um "Façamos algo simples".

Criação da HAL Laboratory, Kirby nasceu da simplicidade, algo marcante em seu visual, jogabilidade, história e características dos personagens. Foi feito para que crianças e adultos curtissem com o mesmo prazer, dando a liberdade para que o jogador o fizesse da sua maneira. Como uma massinha de modelar, o protagonista se adapta aos desafios, criando uma nova experiência a cada momento. Não é por acaso que conquistou o mundo com sua fome de diversão.

FELLIPE CAMAROSSO

Essa é a primeira edição da **Nintendo Collection** dividida por duas franquias. É realmente estranho ver *Star Fox* e *Kirby* juntos, mas logo você verá que há mais semelhanças do que diferenças entre a raposa e o rosado. Para isso, basta explorar as próximas páginas. Como diria Pepper, boa sorte nessa missão!

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Felipe Camarossi

ARTE
Wagner Nascimento (designer)
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos, Bruno Cotrim,
Fabio Oliveira, Filipe Salles,
Hugo H. Pereira, Ítalo Chianca,
Juno Cecilio, Lucas Pinheiro Silva,
Rafael Peccioli Moreno, Renan Pinheiro,
Ricardo Syozi e Rodrigo Brasileiro.

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA
www.popster.com.br
assinatura@4seedigital.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

Nintendo World Collection 09

He's more than you think, he's got
maximum pink, Kirby Kirby Kirby's
the one!

CASE
EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

GERÊNCIA DE CIRCULAÇÃO
Marco Marcondes

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

KIRBY VS. FOX:

Você prefere sair voando em uma nave ou aspirando ar?



FILIPE SALLES

É difícil dizer não a Kirby, mas minha vida é mais legal quando sou líder de um esquadrão mercenário. Se aventurar pelo Sistema Lylat para encarar Star Wolf, apesar de gostar mais das Wolfen do que das Arwing, sempre foram mais minha praia. E com direito a muito Barrel Roll!



RICARDO SYOZI

Prefiro a ambientação de *Star Fox*, pois coisas espaciais e tiros de laser são tudo o que curto. Isso sem contar que um de meus games preferidos de todos os tempos é o *SF64*. Porém, sempre me diverti mais com os títulos da bolota. Está vendo como é difícil definir um favorito? Como a pergunta é sobre a série como um todo, vou com o Kirby lindo e cheiroso.



IGOR ANDRADE

O meu gosto é bipolar, variando de acordo com as novidades. Estou empolgado com *Star Fox Zero*, que é um tributo à saga de McCloud. Contudo, Kirby é pupilo de Mario, também é protagonista de títulos de plataforma incríveis. Fã do gênero, não há muito o que argumentar.



HUGO H. PEREIRA

Meu X-Men favorito era a Vampira. Meus Pokémon prediletos são Ditto e Smeargle. Essa ideia de ter a habilidade de copiar ou roubar poderes de outras pessoas sempre me fascinou. Sendo assim, era óbvio que me identificasse com um personagem que faz isso e ainda tem um nível de fofura de mais de 8 mil!

NESSA EDIÇÃO

06 **O QUEBRA-GALHO VIRA PERSONAGEM**
Uma certa bolinha criada pela HAL Laboratory ganha o mundo no Game Boy.

10 **BEM-VINDO(A) A POP STAR!**
Fique por dentro das habilidades de Kirby e de outros detalhes de seu universo.

20 **JOGOS ESSENCIAIS**
Viaje pela saga do personagem rosado por meio de suas principais aventuras.

32 **RIGHT BACK AT YA!**
Kirby também mostrou seu sorriso em uma série animada na TV.

34 **GOOD LUCK!**
De simples polígonos surge no SNES a exímia e corajosa equipe Star Fox.

38 **BEM-VINDO(A) AO SISTEMA LYLAT!**
Fique por dentro dos veículos de Fox e de outros detalhes de seu universo.



46 **JOGOS ESSENCIAIS**
Viaje pela saga do personagem felpudo por meio de suas principais aventuras.

56 **THUNDERBIRDS EM AÇÃO**
Vejo da TV uma das grandes inspirações de Shigeru Miyamoto para *Star Fox*.

62 **ARQUIVO N**
Resgatamos do acervo matérias especiais sobre essa dupla do barulho!



FELIPE CAMAROSSI

Jogo *Kirby* desde o SNES, porém jamais imaginaria que ficasse tão popular quanto *Zelda* e *Pokémon*, que são minhas franquias favoritas. Com seu jeito gracioso de misturar ação e fofura, o comilão, que emite sons inteligíveis, é capaz de salvar mundos com uma responsabilidade de impressionar.



RODRIGO BRASILIENSE

Batalhas aéreas foram uma das minhas paixões de criança. Não é por menos que o nome de usuário que adotava nos jogos era Spitfire, um caça da Primeira Guerra. Mais do que explodir inimigos em pleno ar, a liberdade com que você pode manobrar uma Arwing está entre as melhores sensações desde sempre. Por isso não recuso um contra em *Star Fox 64*.



RENAN PINHEIRO

Com o lançamento de *Smash Bros.* pude conhecer melhor os dois, apesar de ter curtido um pouco de Kirby no Game Boy. O personagem disputou bravamente o posto de favorito, mas Pikachu levou a melhor. Mas, a partir daquele momento, a franquia dele ganhou um grande espaço na minha relação com os portáteis.



JUNO CECILIO

Quando pedi um Game Boy de presente de Natal, esqueci de colocar na cartinha que queria jogar *Mega Man*. Então o Noel só me deu um cartucho de Kirby. Sofri muito, mas, quando deixei o preconceito de lado, vi que a aventura era incrivelmente divertida. De lá pra cá, virou tradição natalina fazer maratona de todos os games da série.



LUCAS PINHEIRO SILVA

Minha verdadeira paixão está nos jogos de plataforma. Entre seus representantes, poucos games são mais criativos do que *Kirby*. As aventuras do nosso amigo podem até ser fáceis, mas são também extremamente divertidas e originais. Isso sem contar a primorosa direção de arte, que tem um senso de escala inigualável para jogos 2D ou 2.5D.



FABIO OLIVEIRA

Apesar de ser um novato na série, foi paixão à primeira vista assim que coloquei as mãos no primeiro game da bolinha. Já aproveitei suas aventuras no Wii, Nintendo DS e Nintendo 3DS e estou na jornada para conhecer as origens do personagem.



RAFAEL PECCIOLI MORENO

A série de Fox me deixou encantado por histórias espaciais, combates frenéticos e cenários impossíveis. Quem nunca se perguntou como uma nave poderia se manter por um segundo tão próxima à superfície de um sol, como em *SF64*? Nunca fiquei tão ensoado de suor com um jogo como quando fechei a versão de Nintendo 64.



BRUNO COTRIM

Jogos espaciais nunca me atraíram muito. Contudo, minha preferência por Kirby vai além disso, pois ele abriu as portas para a minha vida gamer. Se fosse um Pokémon, seria meu inicial. *Kirby Super Star* marcou minha infância e nunca mais deixei de conferir os títulos da bolinha. É ter a certeza de que vou me divertir, seja com seu jeito simpático ou suas transformações malucas.



WAGNER NASCIMENTO

Star Fox sempre me levou a outra atmosfera! Quando era adolescente, saía do colégio e ia direto pra casa jogar *SF64* com os amigos. As batalhas e o enredo eram incríveis, mas confesso que tinha um medo danado de cair no Sector Z ou na Area 6. De certa forma, o desafio de passar por eles fazia com que me superasse!



ALEX SANDRO DE MATTOS

O universo de McCloud, repleto de ação somado ao carisma de animais antropomórficos e seus diálogos bem-humorados, me cativou. Tem como não se empolgar ao ouvir um "Do a barrel roll" e a fantástica trilha sonora enquanto sobrevoamos o Sistema Lylat?



ÍTALO CHIANCA

Em casa ou em locadoras, dividi controles e grandes momentos com meus irmãos ao lado do rosado. A cada novo título, lá estávamos prontos para mais uma aventura. Até hoje, mesmo com as obrigações da vida adulta nos separando em alguns momentos, Kirby é motivo de ótimos encontros.

DECIFRA-ME OU TE DEVORO

KIRBY SURTIU PARA MOSTRAR COMO OS VIDEOGAMES SÃO DIVERTIDOS!

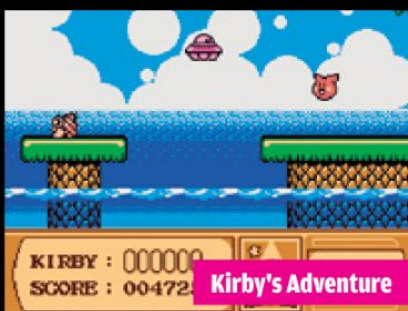
BRUNO COTRIM FELLIPE CAMAROSSI



Existem certas coisas que são perceptíveis só de vista, como o fato de Kirby ser uma bolinha de aparência extremamente fofa. Outras são descobertas ao aprofundarmos o assunto, como o fato de o rosado, com sua fome insaciável, comportar mais matéria do que um buraco negro e ainda se apropriar de habilidades e efeitos daquilo que é capaz de ingerir. Já algumas informações são um pouco mais misteriosas. Aí, só observando bem além do topo do iceberg para entender tudo.



Kirby's Dream Land



Kirby's Adventure

NASCE UMA ESTRELA

Lançado em 1989, o Game Boy entrou na última década do século XX com força total. Um dos pioneiros entre os portáteis com troca de cartuchos, a popularidade aumentava a cada título de peso, como *Tetris* e *Super Mario Land*, que traziam a diversão dos consoles de mesa para as mãos. Ainda assim, o público infantil precisava ser conquistado com maior intensidade. Foi pensando nisso que um projeto curioso nasceu.

O primeiro *Kirby* foi desenvolvido para ser fácil e agradável, atraindo novos jogadores. No entanto, um título fácil demais também poderia afastar os veteranos, resultando em vendas ruins. Com isso, a aventura teria um modo maior de dificuldade para desbloquear, agradando então diferentes faixas de idade.

A brincadeira ficou nas mãos da HAL Laboratory. Fundada em 1980, começou atuando no desenvolvimento de pequenos games e ports, o que fez com que se aproximasse do Famicom e, por consequência, da

Nintendo. A parceria se intensificou a ponto de existir investimento financeiro.

Isso foi uma decisão acertada, tendo em vista que dela saíram dois nomes que se tornariam lendas: Satoru Iwata, que assumiria a presidência da HAL em 1993 e da própria Nintendo em 2002, e



Não há personagem mais versátil!

O MAL-ENCARADO

Desde *Nightmare in Dream Land*, remake do primeiro game da franquia, a capa ocidental é alterada para dar ao protagonista um ar mais bravo. A posição de seus olhos sempre dá a entender que está com raiva. Na visão dos especialistas, a fofura em excesso pode afastar os jogadores. Por isso há o ajuste.

Já os títulos mais recentes, como *Kirby: Triple Deluxe* e *Kirby and the Rainbow Curse*, a mesma arte foi usada no mundo todo. Ou seja, no 3DS ele está todo carrancudo, enquanto está todo felizão no Wii U.



Masahiro Sakurai, o criador da franquia de luta *Super Smash Bros.*

Sakurai foi o maior responsável pelo nascimento da bolota, e essa trajetória foi uma das mais inesperadas entre as principais séries da casa de Mario. Como é de praxe no início de desenvolvimento de um game, usaram um Placeholder, um boneco genérico que fica no lugar do protagonista em uma fase enquanto suas características não são definidas.

No caso, era uma esfera amorfa com um sorrisinho. Acontece que o produtor se apaixonou tanto pela imagem e pela forma como exalava simplicidade que aquele quebra-galho se tornou o verdadeiro herói. "Fiquei me questionando a respeito de um jogo com controles simples no qual desse para usar os inimigos para atacar. Pensei na maneira como chutamos uma bola de futebol...", revelou em uma entrevista publicada no guia japonês de *Kirby's Adventure*. "Nasceram várias ideias e aí

ficamos presos na forma como o personagem voaria. Como fazer isso? Inchando como um balão! Não seria divertido, então, se pudesse inalar inimigos ao mesmo tempo? Esse foi o processo básico de criação", explicou Iwata no mesmo bate-papo.

Depois disso, o apelidado Twinkle Popo foi rebatizado já no estágio final de produção. As origens do nome são incertas, pois mesmo o pessoal da HAL não se recorda de como a decisão foi tomada. A Nintendo of America foi encarregada de listar nomes que caíssem no gosto do público ocidental. Aí, Kirby estava entre as sugestões. Gasper era outra opção.

Há duas teorias para ele ter sido escolhido. A primeira é inspirada em James B. Kirby, americano que em 1906 desenvolveu um aspirador de pó doméstico, algo que certamente tem a ver com nosso comilão favorito. Seus produtos (foto ao lado) são vendidos até hoje



Sorria: com a supervisão de Miyamoto, Iwata, Sakurai e outros produtores da HAL criaram uma franquia para todos os públicos

naquele país por meio da The Kirby Company. A segunda hipótese é uma homenagem ao advogado John Kirby, que representou a Nintendo quando a Universal Studios tentou processá-la em 1984 ao dizer que Donkey Kong era uma cópia de King Kong.

Embora a aparência do personagem fosse simples, as decisões sobre sua cor viraram uma polêmica à parte, pois



Sakurai e Shigeru Miyamoto tinham visões diferentes. O primeiro o imaginava o rosa, tanto que assim foi divulgado em propagandas japonesas, enquanto o outro queria que fosse amarelo, como Pac-Man. De uma forma ou de outra, *Hoshi no Kabi* (Kirby das Estrelas, em tradução livre) ganhou vida em 27 de abril de 1992.

Em 1º de agosto chegou à América do Norte como *Kirby's Dream Land* e foi um estouro. Com mais de cinco milhões de cópias vendidas ao redor do globo, é o 10º jogo mais comercializado do portátil. Apesar do hardware com processamento limitado e dos gráficos monocromáticos, tem seu charme, oferecendo um desafio acessível para todos os gamers. Isso sem contar que, na estreia, Kirby ainda não tinha a habilidade que o imortalizaria.

NOVOS PODERES

Após o sucesso inicial, o personagem estava pronto para alçar voos maiores, inflando para o alto e avante. A Nintendo resolveu levá-lo para o NES e, assim, nasceu *Kirby's Adventure*. Foi então que os desenvolvedores o deixaram mais interessante, ao fazê-lo



Apesar de estar branco na caixa de Dream Land nos EUA, Kirby já apareceu rosa nas primeiras propagandas japonesas do jogo

aprender a copiar técnicas alheias. A partir daí foi só festa. *Kirby's Dream Land 2*, também do Game Boy, integrou as mecânicas das aventuras anteriores, mostrando que a franquia estava disposta a evoluir. Isso é sentido principalmente quando chegamos à era do SNES, na qual a coisa foge de controle com *Kirby Super Star*, uma coletânea de desafios que exploram ao

máximo cada característica do rosáceo e nas situações mais inusitadas.

Isso abriu portas para mais experimentações, colocando-o em partidas de Pinball, corridas sobre estrelas, quebra-cabeças e muito mais. A bolota mostrou que é extremamente maleável no sentido figurado e literal. É capaz de entrar em sintonia com qualquer brincadeira, seja uma inocente partida de golfe, seja trocando sopapos com a galera da Nintendo ou até virando massinha de modelar ou um fio de lã. No final, Kirby está sempre com muita, mas muita fome de diversão!



Pense em Makiko Ohmoto ao ouvir a bolota falando!

CORAÇÃO PURO

Embora nunca tenha sido tema de um debate maior, o personagem é tratado como garoto nos manuais de seus jogos, tanto que em *Kirby 64: The Crystal Shards* ele demonstra uma certa paixão por Ribbon, fada que o auxilia na aventura.

De acordo com a 19ª edição do *Nintendo Online Magazine*, boletim que a divisão nipônica da Big N divulgou em 2000, a bolota tem 20 cm de altura, adora comer, cantar e tirar sonecas, tem medo de lagartas e é extremamente inocente. Seu tamanho em *Smash Bros.*, no entanto, fica perto dos 100 cm.

Kirby é muito jovem e isso é perceptível por seu modo de falar. Além de seu icônico "Poyo", o rapazote só pronuncia palavras curtas e nomes de comida. Para isso ele usa a voz da atriz Makiko Ohmoto tanto em seus games quanto na animação *Kirby: Right Back at Ya!*



COLEÇÃO DE PODERES

Além de absorver habilidades de inimigos inalados, Kirby recorre a outras habilidades em suas missões

Inalar: ele suga um oponente e pode cuspi-lo como um ataque de estrela. A partir do segundo jogo da série, é possível engolir o inimigo para reproduzir sua habilidade.



Inflar: permite que flutue, alcançando lugares mais altos de um estágio, e que escape de abismos. A princípio, os desenvolvedores acreditaram que o recurso facilitaria demais a vida dos jogadores, pois bastaria voar até o final de uma fase. Ainda assim, acharam melhor mantê-lo.



Moldável: divide Kirby e você terá vários dele. Ainda pode virar massinha ou parte de uma pintura sem nenhum problema. Dessa forma fica fácil encarar tanto perigo com um sorriso no rosto.

Misturar: em *Kirby 64: The Crystal Shards*, podia copiar e até misturar elementos. Apesar da inovação, o resultado de muitas das combinações eram semelhantes a poderes já consagrados em títulos anteriores.

Hypernova: em *Triple Deluxe*, a ação de inalar oponentes e objetos tomou proporções absurdas. Dava para sugar cenários inteiros!



QUAL COR? SEM COR!

Mesmo depois de ter sido lançado no Japão, a polêmica do Kirby rosa ou amarelo confundiu os americanos na hora de criar a capa de *Dream Land*. Baseado na escala de cores do Game Boy, acabou branco como um dos Boo do Reino do Cogumelo. Depois daquilo, o rosa foi adotado como padrão para o primeiro jogador. Já o amarelo ficou para o segundo player.



O UNIVERSO DE KIRBY

CABEM MAIS COISAS NESSE MUNDÃO DO QUE DENTRO DA BARRIGA DA BOLINHA

JUNO CECILIO RICARDO SJOZI



Ser fofinho, copiar as habilidades dos inimigos, jogar golfe, apostar uma corrida com King Dedede, salvar o dia. Estas são apenas algumas das várias opções de diversão no universo do herói. E, é claro, Kirby faz parte de tudo isso em grande estilo. Portanto, é hora de conhecer um pouco mais os detalhes de Dream Land!

BEM-VINDO AO PLANETA POPSTAR

Sabe toda aquela mistura de cores? Aquelas árvores com caras e bocas, aquele céu azul infinito e muitos outros elementos incríveis? Eles formam um planeta muito distante da nossa Terra. Falamos de Popstar (ou Pop Star), lar das principais aventuras de Kirby e seus amigos. É um lugar repleto de beleza e alegria, mas que também sofre com a ganância de vilões que moram ou aparecem por ali.

A forma dele é curiosamente parecida com a de uma estrela. Ou seja, possui cinco pontas. Ao seu redor há dois anéis, mesmo que muitas vezes seja possível identificar um terceiro, todos de cores diferentes. Conta com oceanos e outros biomas similares aos nossos e curiosas criaturas, geralmente com aparências simples. Há um sol e várias luas em sua órbita. Como em um desenho animado, tais corpos celestes parecem ter personalidade, já que

houve uma briga entre eles no desafio *Milky Way Wishes* de *Kirby Super Star*. Que coisa, não?

A principal região de Popstar é nada mais nada menos do que Dream Land, um reino comandado por King Dedede. A maioria dos jogos da saga ocorre aqui. Com excelente variedade de paisagens, há desde florestas densas a um cantinho cheio de nuvens. Pensando nisso, listamos dez cenários favoritos da franquia.



Green Greens (Kirby's Dream Land, Nightmare in Dream Land, Kirby Super Star, Kirby's Adventure)

Um espaço com muita grama, plantas e, normalmente, tem um belo céu azul. Sua famosa floresta é repleta de perigos. Há também uma gigantesca árvore oca protegida por seus residen-



Popster como é visto em Rainbow Curse

tes. Seu guardião é Whispy Woods, que há anos tenta derrotar Kirby.

Ice Cream Island (Kirby's Adventure e Nightmare in Dream Land)

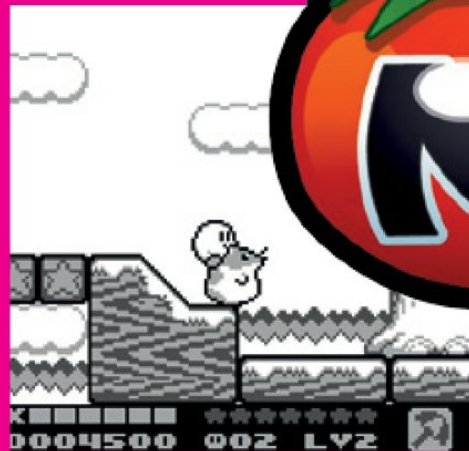
Paraíso ensolarado e tropical. Há muitas praias, flores exóticas e coqueiros com cocos explosivos! Dá para se aventurar por cima da ilha, alcançando suas nuvens após passar por um deserto e até mesmo uma caverna obscura. Apesar do nome, não encontramos muitos sorvetes pelo pedaço...



TODO O PODER NAS MÃOS

Com a letra M no centro, o Maxim Tomato, que recupera energia, se tornou icônico na série, tornando-se amplamente conhecido ao aparecer em *Smash Bros*. Há também os power-ups que, quando coletados ou utilizados, garantem um poder mais extremo. Seus efeitos costumam durar por um período determinado, geralmente curto, apenas para dar fim em um obstáculo.

Kirby pode carregar um item na cabeça, o que o impede de sugar inimigos ou voar. Já outros servem para levá-lo de um ponto a outro, como a clássica Warp Star. E não podemos deixar de falar sobre os animais que dão aquela força nas jornadas. Alguém se lembra do hamster Rick, visto pela primeira vez em *Kirby's Dream Land 2*? É realmente divertido encontrar um objeto e descobrir para que serve!



Maxim Tomato:
mais gostosos
que cogumelos!



Cloudy Park (Kirby's Dream Land 2 e 3)

Bem acima de Dream Land há um lugar cheio de nuvens multicoloridas. Trata-se de uma das muitas áreas de Rainbow Islands. Por quase todo seu trajeto sentimos uma constante brisa, mesmo que, perto de seu fim, ventos fortes, chuva e uma tempestade deem as caras para estragar tudo. Nada que realmente possa atrapalhar o passeio de um certo ser rosado.



Mt. Dedede (K. Dream Land, Kirby Super Star)

Na montanha está um dos castelos do rei pinguim. Fica tão longe que Kirby precisa se agarrar a uma Warp Star para alcançá-la. Lá há várias portas espalhadas, sendo que algumas delas possuem a imagem de um chefe já derrotado pelo herói durante a jogatina. No fim de tudo isso está Dedede, sempre a postos para mais uma luta épica.

Sand Canyon (Kirby's Dream Land 3)

Quente e deserto, há rochas e areia, além de uma pirâmide bizarra que parece não pertencer ao lugar. Seus chefes são Pon & Con, uma dupla engraçadinha, mas muito difícil de derrotar. Curiosamente, é a única fase de *Dream Land 3* que não esteve em *Dream Land 2*.

Neo Greo (Kirby: Canvas Curse)

É uma interminável fábrica, com plataformas, capangas e canhões no meio do caminho. O que mais gostamos é do seu estilo industrial mesclado a cores vivas e únicas.



Vocal Volcano (Kirby: Squeak Squad)

A impressão de uma montanha tranquila é logo alterada para uma visão mais tensa quando avistamos vulcões. Além disso, os inimigos em chamas e as plataformas que se despedaçam não ajudam em nada na travessia. Como existem igualmente cavernas e prédios ao redor, todo cuidado é pouco para sair ileso.





Cookie Country (Kirby's Return to Dream Land)

Infelizmente o local não é feito de biscoitos (ou seriam bolachas?). Mesmo assim, a primeira fase do título tem bastante vegetação e cavernas com cristais. É claro que lá estão Waddle Dee, Hot Head e Bronto Burt.



Dedede Resort (Kirby Mass Attack)

Seria uma ótima opção para relaxar, se não tivesse a cara de Dedede. Tem piscinas, guarda-sol, animais marinhos, mas o mais bacana são as frutas dentro das bolhas que insistem em cair do céu, saciando a fome do protagonista. Mesmo com tanta beleza, esconde cantos gelados onde estão chefes que não têm a cabeça fria.



Nutty Noon (Kirby's Return to Dream Land)

Localizado acima das nuvens, boa parte dos inimigos sabe voar. Aí cabe à bolota se defender da melhor maneira possível. Andar por *Nutty Noon* é similar a escalar o famoso pé de feijão das histórias infantis, pois o tempo todo nos deparamos com galhos de árvores.



Quarteto Fantástico: eles são rivais, mas se unem para ajudar em uma causa nobre

DO BEM E DO MAL

Há muitos personagens no universo de Kirby. Houve até uma briga aqui na redação para ver qual era o favorito da galera. Elencamos aqueles que são imprescindíveis para a franquia.

Kirby: o protagonista é, basicamente, uma bolota com braços, pernas e um rostinho adorável. Seu poder de sugar capangas e objetos e copiar habilidades é famoso, mas é o seu heroísmo e sua marca registrada. Isso sem contar sua fome interminável!

Meta Knight: guerreiro de poucas palavras e uma espada bem afiada. Nunca saberemos se ele é amigo ou inimigo, mas temos certeza que isso só depende da situação. Com sua inesquecível máscara e a nave Halberd, Meta Knight se aventura por Popstar procurando por uma nova oportunidade para entrar no campo de batalha. Para ele, nada é mais importante do que sua honra.

King Dedede: autoproclamado rei de Dream Land, o cara grandão que vive com um martelo nas mãos é ganancioso, faminto e sempre interessado em roubar alguma coisa. O curioso é que Dedede não é, necessariamente, um vilão tradicional, pois quase sempre que comete crueldades é porque havia sido possuído por alguma entidade maligna. Na verdade, não passa de um antagonista, alguém que sempre quer ficar à frente de Kirby.

Waddle Dee: Junto da bolota, são os únicos personagens que apareceram em cada um dos games lançados da franquia. Os Waddle Dee, e suas variações (Sailor, Bandana, Parasol e etc), são a raça mais comum do planeta, sendo que alguns trabalham para Dedede. Os carinhas, na verdade, são pacíficos, tanto que costumam andar apenas de um lado para outro sem realmente atacar ninguém. Talvez até a natureza passiva deles faça com que sejam manipulados pelo rei. Será?

Kracko: gracioso, mas nem tanto. O ser espinhoso já apareceu em muitos games da série como um perigoso chefe. Os confrontos quase sempre ocorrem no céu, com Kirby tentando desviar de suas investidas malignas.



Shadow Kirby: cópia do nosso protagonista, é uma versão sem a mesma alegria. É cinza com pés pretos e olhos puramente brancos. Não é um vilão, como pode aparecer, mas apenas um morador do Mirror World.

Dark Matter: esfera negra com um único olho em seu centro, seu principal poder é dominar criaturas para usá-las para seus propósitos. Quase sempre o coitado King Dedede cai nessa.



Nightmare: o objetivo dele é espalhar pesadelos pela galáxia. Na sua primeira aparição, corrompeu a Fountain of Dreams, mas enfrentou a ira de Dedede. Infelizmente, o herói rosa acaba o trazendo de volta ao consertar a Star Rod.



Whispy Woods: a enorme macieira até aparece em *Super Smash Bros*. Enfrentada em diversos jogos da bolota, seus ataques são fortes sopros, lançamentos de maçãs e, de vez em quando, alguns golpes são dados com suas raízes.

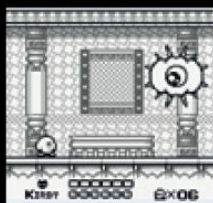


KIRBYLOGIA

Não há uma cronologia oficial, mas dá para encaixar os jogos da bolota em uma linha do tempo. Olha só!

Kirby's Dream Land

É o ponto de partida, já que marca o primeiro encontro de Kirby com King Dedede. Nessa época, a habilidade do protagonista de copiar poderes não havia aflorado. Aqui também surge a rixa com Kracko, Wispy Woods e outros chefões memoráveis.



Kirby's Adventure

Se torna possível copiar habilidades, mas ainda não era algo completamente dominado. Os movimentos não eram extremamente complexos, não havia atualizações e nem combinações mirabolantes. Nightmare apareceu como chefe final, em sua única intervenção na série principal.



Kirby & The Amazing Mirror

A bolota se divide em quatro versões coloridas, que se ajudam para conquistar tudo que a aventura tinha a proporcionar. Aqui ocorre a primeira aparição de Dark Meta Knight.



Kirby's Return to Dream Land

Rivals, Kirby, King Dedede, Meta Knight e Waddle Dee unem forças e formam uma equipe de elite para ajudar Magolor a reconstruir a nave Lor Starcutter. Após viajar até Halcandra, o alien trai a trupe ao roubar a Master Crown do dragão de quatro cabeças Landia, que até aquele momento todos pensavam ser o inimigo. Com isso, o pilantra recebe poderes ilimitados. Por sorte, os enganados viajam para outra dimensão para derrotá-lo. Além disso, Galacta Knight foi misteriosamente revivido e enfrenta a bolota em um dos momentos mais emocionantes do jogo.

Kirby: Triple Deluxe

A amizade que se formou entre os protagonistas da aventura anterior continua em *Deluxe*. Dedede foi sequestrado por Taranza e, após Kirby escalar o pé de feijão que surgiu em Dream Land, Masked Dedede aparece pela primeira vez. A máscara que o pinguim usa foi criada por Taranza e por Queen Sectonia para que sua mente fosse controlada, o explica seu comportamento agressivo e hostil. A bolota descobre a eficiência da Hypernova, poderosa habilidade de sucção.



Revenge of the King (minigame de Kirby Super Star Ultra)

A energia ruim que se espalhava em Dedede por causa da máscara se tornou ainda mais efetiva, dominando-o a ponto de se tornar um vilão novamente. Como Spear Waddle Dee é um seguidor leal do rei, ele se coloca no caminho e tem seu traseiro chutado por Kirby.



Meta Knight não dá as caras, então seu paradeiro é desconhecido. Algo muda quando a máscara é destruída mais uma vez, pois o pinguim não recobra totalmente a consciência, virando para sempre um adversário de peso.

Kirby: Squeak Squad

Esfomeado, Kirby percebe que seu delicioso pedaço de bolo foi roubado. Ele parte então em busca do grupo de ladrões conhecido como Squeaks. Durante os momentos decisivos, Daroach, líder do bando, abre um baú de tesouro roubado de Dedede e liberta Dark Nebula, que se funde com o ratinho para criar o temível Dark Daroach. Do chefão emana a energia de Dark Matter para todo o universo.

Tal poder adormece até os eventos de *Dream Land 2*. Já as habilidades aprendidas por Kirby a partir de escrituras servem de precursor dos power-ups combinados de *Kirby 64: The Crystal Shards*.

Kirby's Dream Land 3

Dark Matter retorna pra valer. Não é mais uma simples entidade, mas sim diferentes seres, o que leva à sua forma Zero. Apenas o lendário item Love-Love Stick pode eliminá-lo.



Kirby 64: The Crystal Shards

Chegamos ao derradeiro capítulo da linha do tempo. Kirby adquiriu tanta



experiência com sua habilidade de copiar que consegue até misturá-las. Confiante, ele viaja por diferentes planetas para finalmente dizimar Dark Matter. Pelo caminho, encontra a fada Ribbon, de Ripple Star e Adeleine, de Painter. King Dedede finalmente recobra seu caráter, mas reluta para dar aquela força para a bolota.

Após coletar os 72 fragmentos do cristal que dá nome ao título, Kirby derrota Miracle Matter e cria a Crystal Gun junto de Ribbon para eliminar O2, a reencarnação de Zero. Dark Matter é finalmente banido do universo. Aí, todos podem viver felizes para sempre. Ou não, já que rolam também missões paralelas, como a visita ao planeta Patch Land, em *Kirby's Epic Yarn*.





atenção é que, independente do título, há sempre muita coisa rolando pela tela, com cada elemento bem definido. Dá para

sacar em segundos quais plataformas são possíveis de escalar, o que faz parte do cenário e o que compõe o fundo. Assim fica fácil interagir com aquele mundo tão rico.

Todo jogo traz alguns minigames ou modos especiais engenhosos, como ser o primeiro a alcançar a linha de chegada ao pular poças, se equilibrar em cordas, quebrar pedras com seus punhos ou coletar mais frutas do que seus adversários. São eles que garantem aquela sobrevida, rendendo muitas ideias incorporadas por outros games, como a franquia *Mario Party*.

Tudo isso vem embalado pelas icônicas trilhas sonoras compostas principalmente por Jun Ishikawa, que está até hoje no comando dos ritmos empolgantes das produções da HAL Laboratory.

Ao olhar pra trás, nem os próprios criadores poderiam imaginar que uma ingênua circunferência teria tanta personalidade!



A CARA DA SÉRIE

Kirby sabe ser estiloso. Já foi monocromático, multicolorido, feito de massinha para modelar e até de fios de lã.

Se no Game Boy o pequeno era branco (acinzentado ou esverdeado, dependendo das condições da tela do portátil), em *Kirby's Adventure* estava mais rosa do que nunca. O jogo não apenas abusou dos limites do hardware do NES como mostrou um dos visuais mais bonitos da plataforma.

Game após game, o personagem foi aperfeiçoado e ganhou outras roupas. No universo formado por tecidos



e panos de *Epic Yarn*, suas habilidades foram adaptadas de forma criativa, onde se transformar em helicóptero ou carro parecem possíveis devido aos traços simples do estilo proposto. *Kirby and the Rainbow Curse* trouxe de volta o toque da caneta como principal função na hora de completar os estágios. Nele, o protagonista volta a ser apenas uma bolinha que rola pelos traços sugeridos. Esses são apenas dois exemplos dos mais variados conceitos artísticos que essa figurinha já encarou.

Pelas mais diferentes aventuras, o multiplayer sempre caiu como uma luva. Muitas vezes se torna mais fácil atrapalhar seu amigo do que ajudar, mas em todas as ocasiões a diversão é quem toma conta da brincadeira. O que mais chama a



AS MAIS CONHECIDAS TRANSFORMAÇÕES

Primeiro eram 24. Hoje, Kirby se diverte com 51 Copy Abilities, que entram em ação quando um inimigo é engolido. Mas existem muitas mais, como aquelas que têm limite de tempo, aquelas que são exclusivas em batalhas contra chefões e até aquelas que só aparecem no anime da saga. Surgiram para facilitar a jogatina, agindo como os power-ups dos games de Mario. Os produtores acabaram se empolgando, tanto que algumas têm o mesmo efeito. Ainda assim, não param de aparecer. Para se ter uma ideia, só em *Kirby: Triple Deluxe* mais cinco foram lançadas! Entretanto, o que poderia ser um exagero é uma alegria. É provável que você tenha uma preferida, mas é bacana experimentar o que cada uma pode fazer. Aqui estão as Abilities mais recorrentes.

FIRE/BURNING

Conhecida como Kirby flamejante, as habilidades de cuspir fogo e de pegar fogo eram diferentes durante um bom tempo, até que se tornaram uma só. Queima grama, derrete gelo e tosta os adversários.

HAMMER

O martelo é a habilidade mais forte de Kirby em toda a série. Além de gerar um belo dano, a grande marreta pode ser usada de baixo d'água para derrotar aqueles peixes para lá de chatos. Também deve ser utilizada para resolver muitos enigmas no jogo. O recurso é um dos poucos que podem ser adquiridos ao derrotar um subchefe.



NINJA

Apesar de não causar tanto dano, se comparado com outras habilidades, Ninja Kirby pode ser muito efetivo por causa de sua velocidade. Ataques rápidos podem ser combinados para formar um combo poderoso. Com movimentos que variam de ataques com uma Katana, Kunai e até chutes, a bolota consegue ser ágil e versátil nessa forma. O design ficou ainda mais legal nos jogos mais recentes, no qual a lâmina está sempre visível.



SWORD

A memorável habilidade já é satisfatória somente por fazer Kirby empunhar uma espada. A cereja do bolo fica por conta da adição do gorro inspirado no chapéu de Link. Para completar o hype, é geralmente usada em batalhas de igual para igual contra Meta Knight.

FIGHTER

Kirby lutador é outra das habilidades que, assim como a marreta gigante, você já sabe logo de cara que será matadora. Parte disso se deve pela dificuldade de encontrá-la, apesar disso ter mudado bastante nos jogos mais recentes. Os ataques são poderosos, a animação é incrível e há clara inspiração no visual de Ryu em *Street Fighter*. É indicada para ataques de curta distância e em momentos de chefões.

PARASOL

Você deve estar se perguntando por que essa é uma das habilidades de Kirby. Saiba que é um dos melhores itens, pois gera um dano altíssimo e serve também de escudo. Além disso, incorpora tudo o que a série representa, já que a graça é fazer com que objetos inofensivos, na verdade, sejam destrutivos. Nada pode ser mais inocente do que um guarda-chuva vermelho e branco.

TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!



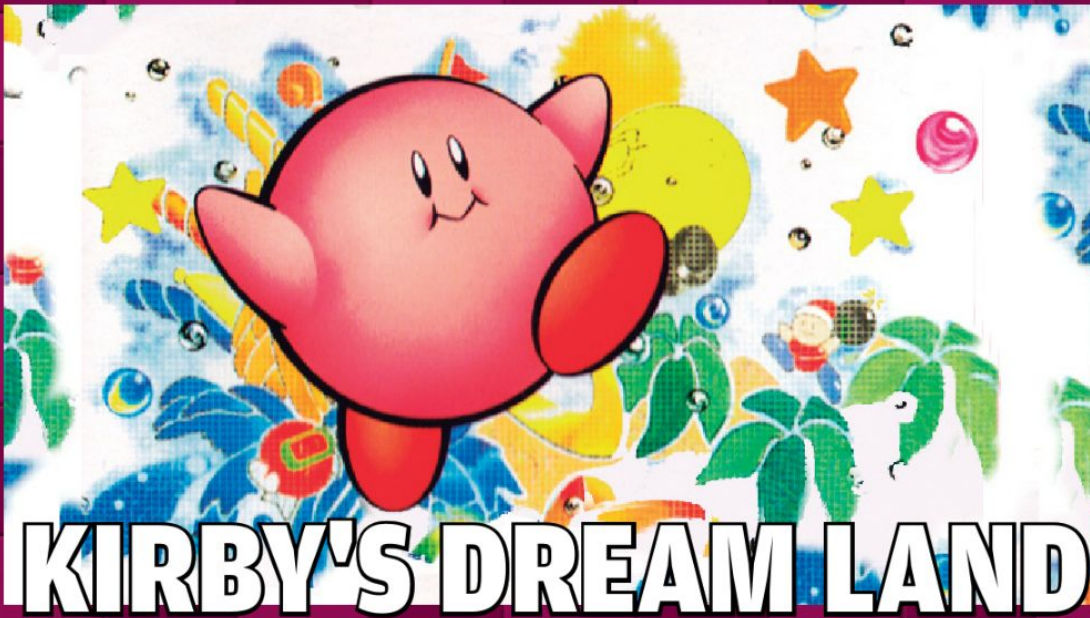
Nas bancas, livrarias
e Comic Shops

Adquira também em
www.popster.com.br

Com a Nintendo Collection você
fica por dentro dos bastidores das
maiores franquias dos games



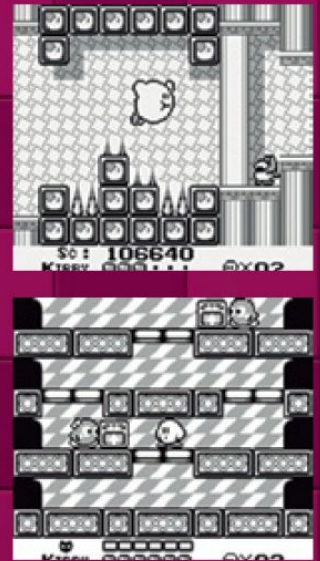
Nintendo®
Collection World



KIRBY'S DREAM LAND

UMA CRISE ALIMENTAR COLOCA A BOLINHA NO ROL DOS ÍCONES DA NINTENDO

Juno Cecílio



Demorou um tempo para Kirby se tornar conhecido nas rodas de amigos dos jogadores brasileiros. Se a versão para Game Boy passou batida pelo país, as versões para SNES começaram a ganhar destaque em revistas e locadoras da época. Mas foi durante a participação dele em *Super Smash Bros.* que nossos corações foram fígados de vez. Desenvolvido pela HAL Laboratory, *Dream Land* é o primeiro representante da série e um dos grandes destaques do portátil.

O design do jogo de plataforma, típico do começo da década de 1990, foi feito pelo time de Masahiro Sakurai e até hoje não é muito replicado por outros jogos. Numa época em que cada vez mais a dificuldade e temáticas adultas ganhavam força, o produtor seguiu na contramão e propôs uma aventura

carismática e acessível para crianças e adultos que não tivessem tanta familiaridade com videogames.

Cada fase inclui uma batalha contra um subchefe e um chefe a cada final dos cinco mundos. Em vez de seguir um caminho linear, os estágios passam por locais com bastante variedade entre si. No lugar dos típicos pulos, Kirby pode voar durante um tempo. Com seu bocado enorme, ele suga blocos e criaturas como os Waddle Dee e as arremessa nos inimigos. A famosa habilidade de se transformar ainda não existia, mas itens como o Maxim Tomato, tomate que recupera parte da saúde, e o Mike, microfone que acabava com todos os capangas aos redor, quebravam o maior galho.

Ao vencer os desafios, existe uma segunda partida com inimigos mais difíceis que devem ser encarados com menos

pontos de vida. No entanto, quando o jogador começa a sentir que consegue passar tranquilamente pela fase, acaba baixando a guarda, sendo pego de surpresa por algum obstáculo.

Disponível no Virtual Console do Nintendo 3DS, sua trama é tão simples quanto a de outros clássicos da Big N. Quando Kirby ficou sabendo que o guloso Rei Dedede roubou toda a comida de Dream Land para fazer um banquete noturno, resolveu dar um jeito no gorducho para recuperar os alimentos.

Indo de lá para cá em sua Warp Star, a bolota conquistou seu público, abrindo caminho para que a HAL Laboratory, mesmo independente, se envolvesse em grandes projetos da companhia de Quioto, como

EarthBound.

EMPOLGANTE

Sem dúvida, é preciso comentar o belo trabalho dos desenvolvedores. Diferentes tons de cinza dão aquele charme e profundidade aos cenários compostos por diversas camadas suaves de texturas bem planejadas. Tudo isso roda no ritmo das músicas de Jun Ishikawa.

Lançamento:
27/04/1992 (JP),
01/08/1992 (EUA)
Plataforma:
Game Boy
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory





NOVOS PODERES SURGEM PARA COLORIR UM UNIVERSO ACOLHEDOR

RICARDO SVOZI

Sabe aquela bolota bonachona que deveria ser branca? Pois bem, ela é, na verdade, rosa! Esta foi a descoberta mais sensacional que fiz ao jogar o maravilhoso título de estreia de Kirby em um console de mesa.

A verdade é que a novidade em relação ao protagonista foi a primeira de muitas coisas boas que vieram com *Kirby's Adventure*. Para mim, é um dos mais estilosos games que já apareceram no 8-bit da Big N, ficando ao lado de *Super Mario Bros. 3*. Mesmo sendo sequência de *Dream Land*, acabou enganando muito jogador por aí, que imaginava que fosse a jornada original do protagonista. E é, de certa forma.

A capacidade de sugar e copiar as habilidades dos inimigos surgiu aqui e virou regra na série, pois passou a oferecer toda uma gama de possibilidades

não apenas se tratando de estratégia, mas também da personalidade do personagem. Com isso, ele tem à disposição 24 transformações disfarçadas de power-ups, incluindo as funções Sword, Hammer e Parasol, quando ele ataca com uma espada, um martelo e uma sombrinha (!). Além disso, o misterioso antagonista Meta Knight aparece sem avisar. Logo de cara se tornou um dos favoritos da galera, muito por causa de sua seriedade e da rivalidade nutrida. Bem, ele veste uma máscara e uma capa muito legais...

O novo vilão fica com uma das sete partes da Star Rod, que foi roubada por King Dedede. Com isso, a fonte de todos os sonhos de *Dream Land* deixou de funcionar, fazendo com que os habitantes tivessem enormes pesadelos ao dormir. Que maldade!

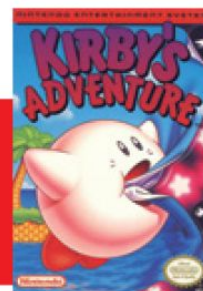
Como não suporta ver o sofrimento de seus amigos, Kirby encara uma missão por sete mundos com muitas fases, minigames, chefes bacaninhas e até aproveita as famosas Warp Star Doors, portas pelas quais viajamos entre os mundos. A trilha sonora é um dos pontos mais altos, mas são as cores que parecem saltar da tela da televisão, atingindo o ponto mais apaixonante da jogatina. Algo inesquecível.

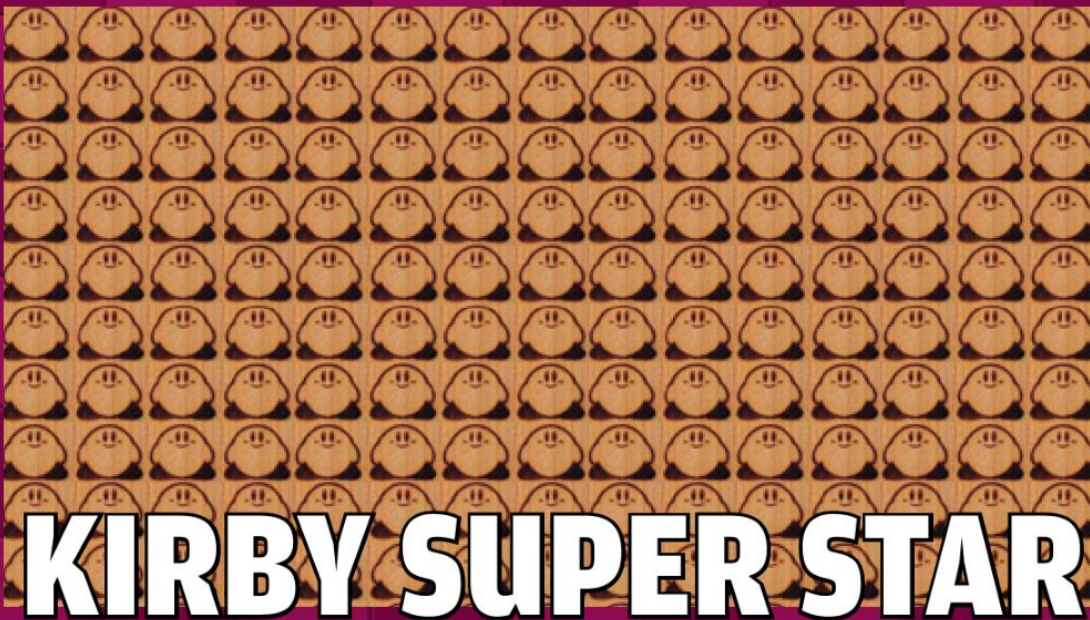
Adventure, que faz parte do Virtual Console do Wii e do Wii U e tem versão em 3D na Nintendo eShop do Nintendo 3DS, é tão relevante para a franquia que ganhou um remake em 2002 para Game Boy Advance. É um item para qualquer fã da Big N e, mais importante, para qualquer apreciador de um bom jogo.

DISCO ROSA

Em 1994, a Sony Music reuniu todas músicas do game em um disco. A cantora escolhida foi Mako Miyata, uma japonesa que fazia bastante sucesso na época. *Story of the Fountain of Dreams* possui 37 faixas, sendo que oito delas são cantadas pela vocalista, enquanto que as outras foram diretamente extraídas de *Kirby's Adventure*.

Lançamento:
23/03/1993 (JP),
01/05/1993 (EUA)
Plataforma: NES
Produção: Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory





KIRBY SUPER STAR

A PRIMEIRA COLETÂNEA A GENTE NUNCA ESQUECE

BRUNO COTRIM



Quando comecei minha vida gamer, meu melhor amigo morava perto de uma comunidade não tão longe da minha casa. Me lembro que morria de medo do caminho porque parte dele era um morro muito inclinado e estreito. Achava que podia cair.

Nem sei dizer quantos anos tinha, só sei que era muito novo e insistia em fazer aquela trilha. A recompensa não era só a diversão, mas um cartucho e um videogame que ele tinha e eu não. Um era o Super Nintendo. O outro era *Kirby Super Star*.

Kirby é inegavelmente simpático, seus jogos te fazem se sentir bem. Os poderes geniais mudam a jogatina e dão aquela dose de variedade. Em *Super Star*, os diversos minigames ajudam a manter tudo interessante. Cada desafio

vencido é um passo dado em direção a um novo, com outros sendo liberados. Embora fossem curtos, com exceção do último dos nove, eles engajavam principalmente o alvo da franquia, ou seja, jogadores iniciantes.

Consegue também ser um belo resumo do que é o protagonista. É uma coletânea simples, com jogos de dificuldades variadas, mas que passam longe de ser complexos. Como manda a tradição, a maior graça é completar tudo. No caso, em vez de coletar itens para abrir os modos, o jeito é garantir boas pontuações em cada um deles.

Como nem tudo são flores, alguns dos minijogos são bem chatinhos, como *Samurai Kirby*, no qual você tem que agir antes do adversário, e *Megaton Punch*, no qual sua força é medida de

acordo com sua precisão. Aliás, nesse estágio Mario e Luigi acompanham seus movimentos da plateia.

Já outros exigem mais destreza, como a corrida gourmet contra King Dedede. E pra quem não é fã do gênero, há aventuras em plataforma, cada uma com suas várias fases, finalizando com o desbloqueável *Milky Way Wishes*, o mais longo e difícil desafio da coleção. Como se não bastasse, vencê-lo libera um modo arena com todos os chefões.

À venda no Virtual Console do Wii e do Wii U, é uma experiência completa. Tudo o que foi pensado na concepção da bolota pode ser encontrado nesse clássico, que ganhou um remake para Nintendo DS. Minha porta de entrada para o universo dos jogos eletrônicos, confesso que valeu a pena encarar aquela ladeira.

NUNCA SOZINHO

A habilidade mais legal presente na coletânea é transformar seus poderes em parceiros. Controlados por um segundo jogador ou pela CPU, você drenava um inimigo para torná-lo seu aliado e depois drenava outro para manter o poder. Caso a situação apertasse, dava para retroceder o processo, pegando de volta o power-up que, pela primeira vez, era representado por um chapéu.

Lançamento:
21/03/1996 (JP),
20/09/1996 (EUA)
Plataforma: SNES
Produção: Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory





KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

MISTURANDO PODERES EM UM MUNDO POLIGONAL

HUGO H. PEREIRA



Depois de ver Kirby sugar e tirar proveito dos poderes de Mario, Pikachu, DK e companhia em *Smash Bros.*, foi perto da reta final que pudemos controlá-lo em um jogo inteiramente seu para Nintendo 64. Em *Crystal Shards*, uma aventura em 2.5D, precisamos agrupar 74 cristais espalhados por diversos mundos, incluindo um que se parecia com a Terra em um futuro distante, salvando então seus amigos dominados por Dark Matter.

Parar celebrar a era dos gráficos poligonais, foi apresentada a combinação de poderes. Ao adquirir um ataque especial, Kirby podia cuspi-lo de volta em outro inimigo e misturá-lo com a habilidade do segundo oponente, montando combos como eletricidade e gelo,

resultando na transformação da bolota em geladeira!

Os sete power-ups (Bomb, Stone, Needle, Ice, Spark, Cutter e Burning) eram utilizados sozinhos ou combinados entre si. Juntando dois iguais, o poder atingia o nível máximo. Contudo, a graça estava em fazer experimentações. Levante a mão quem nunca apertou repetidamente o botão de poder com a dupla Cutter e Stone até se transformar no pássaro de pedra, essencialmente um Kirby invencível!

A aventura ainda conta com Dedede, Waddle Dee, a fada Ribbon e Adeleine, pintora humana que só apareceu aqui. Após serem salvos da possessão do vilão, eles aparecem em momentos específicos para ajudar o protagonista

a vencer certos desafios. A galera também é controlável em alguns poucos minigames, com diferentes dificuldades e multiplayer.

Crystal Shards reinou sozinho durante 11 anos como o único *Kirby* de plataforma disponível para um console de mesa. Sem títulos do gênero para o GameCube, esse vazio só foi resolvido com a chegada de *Kirby's Epic Yarn* ao Wii. A combinação de poderes, característica nunca vista antes ou depois, dividiu opiniões, mas certamente rendeu horas de jogatina para quem quis coletar todas as partes do cristal. O maior pecado do título, entretanto, foi sua linearidade. Bem mais simples e direto do que seus antecessores, durava menos do que os jogadores gostariam.

A UNIÃO FAZ A FORÇA

Se você acha que os poderes tradicionais de Kirby já são um tanto incomuns, espere até ver algumas de suas combinações em *Kirby 64*, que está no Virtual Console do Wii e do Wii U. Ice e Bomb, por exemplo, fazem com que a bolota coloque uma bomba na cabeça, se cubra de neve e saia correndo por aí como um boneco de neve kamikaze. Combine dois Needle e veja Kirby virar um canivete suíço gigante. Ou que tal um vulcãozinho com Burning e Stone? A variedade – e a criatividade – é imensa!

Lançamento:
24/03/2000 (JP),
26/06/2000 (EUA)
Plataforma:
Nintendo 64
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory





KIRBY & THE AMAZING MIRROR

OUSADO E COLORIDO, TEMOS QUATRO VEZES MAIS DIVERSÃO!

FELIPE CAMAROSI



O jogo de despedida de Masahiro Sakurai não podia ser algo trivial. Desde sua criação, a franquia se mostrou adaptável como poucas, absorvendo tudo por onde passava e evoluindo, bem como seu protagonista. Contudo, sua costureira ousadia superou os limites em *The Amazing Mirror*, o primeiro feito para um portátil a contar com multiplayer.

Após uma invasão de uma realidade paralela de outro lado do espelho, Kirby se vê obrigado a ajudar Meta Knight a proteger seu próprio universo. Nessa empreitada, ele é vítima do ataque de uma versão sombria do cavaleiro, acabando por se dividir em quatro versões (rosa, verde, amarelo e verme-

lho). Essa premissa, que lembra muito as mecânicas de *The Legend of Zelda: Four Swords*, tinha o mesmo objetivo adotado na saga de Link: permitir que várias pessoas se aventurassem ao mesmo tempo.

Encarado sozinho ou com mais três amigos, as características únicas não param na possibilidade de ter parceiros, mas também por ter um "mundo aberto" para explorar. Com jogabilidade não-linear, enquanto seus antecessores mostravam o rosado atravessando diferentes territórios para buscar o grande vilão, aqui temos áreas interligadas – que são visitadas na ordem que desejar –, para buscar os oito fragmentos do Amazing Mirror.

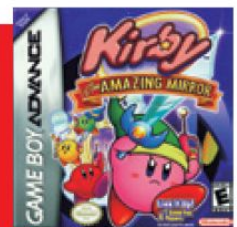
Do ponto de vista da inovação, era possível que quatro colegas se juntassem na aventura e não se encontrassem nenhuma vez, tamanho o espaço que dividiam. Aí, era preciso usar um simpático celular para agrupá-los, principalmente quando era necessário resolver algum puzzle.

Na geração do Advance, a Big N já demonstrava seu interesse em alcançar a plena forma do multiplayer entre sistemas de bolso. Com isso, é provável que esse precursor das jogatinas em grupo tenha rendido diversos aprendizados para o Nintendo DS, quando o auge foi conquistado. São ideias que, se não fosse pelo rosado, ficariam eternamente do outro lado do espelho.

PRONTO PRO SMASH?

The Amazing Mirror, que está disponível na Nintendo eShop do Wii U, contou com o vilão Master Hand, chefe final de *Super Smash Bros.*, que também foi criado pelo pai de Kirby. No entanto, o mais curioso não era enfrentar a mão gigante, mas sim o que acontecia ao absorver seus poderes. A bolota não mudava de aparência, mas ganhava todas as técnicas que usa na franquia de games de luta, como carregar um martelo ou uma espada e virar pedra. O melhor disso é que a habilidade dava acesso a praticamente qualquer território do mapa!

Lançamento:
/04/2004 (JP),
18/10/2004 (EUA)
Plataforma:
Game Boy Advance
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory,
Flagship, Arika,
Dimps





KIRBY: SQUEAK SQUAD

QUEM FOI QUE TOCOU NO MEU BOLO?

RENAN PINHEIRO

Sempre dei preferência aos portáteis e, em 2011, adquiri um Nintendo DS para ser meu fiel companheiro durante a faculdade. Com um bom tempo de vida no mercado, tinha muitos jogos para aproveitar. Porém, por onde começar? Um amigo, então, me passou um daqueles vídeos com "100 títulos que você precisa jogar". Não sou de seguir essas listas, mas foi uma boa oportunidade para conhecer boas produções com as quais poderia alternar com minha vida de treinador de *Pokémon*.

Kirby e os monstros de bolso praticamente andam de mãos dadas desde que ele e Pikachu eram meus lutadores na versão do Nintendo 64 de *Smash Bros*. Praticamente o conheci melhor em meio às pancadarias desenfreadas

com meu irmão e primos. Como *Kirby: Squeak Squad* estava naquele ranking, logo vi seu estilo bem adaptado às duas telas, o que me fez jogá-lo.

Mesmo com a participação de Dedede e de Metal Knight, a vilania fica por conta de quatro roedores. Daroach, vestindo chapéu e capa e com garras afiadas, é o líder. Spinni é o velocista, Storo é o fortão e Doc empresta sua sabedoria. Tudo começa quando o protagonista, ansioso para comer uma fatia de seu bolo de morango, descobre que o quitute foi roubado. Apesar das suas suspeitas, quem fez essa traquinagem foi a tal gangue de ratos intergalácticos.

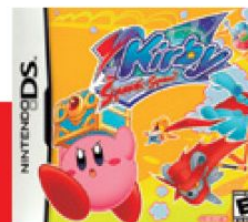
Aqui vemos o personagem detonando tudo seguindo a clássica fórmula de progressão lateral das plataformas e somos incentivados a explorar bem as

fases e poderes para recuperarmos 120 baús, entre os pequenos na cor vermelha e os grandes em azul. É por meio deles que garantimos os colecionáveis e os pergaminhos da história.

Cada duelo com os chefões acaba sendo único de acordo com a habilidade copiada. O visual legal dos Squeaks causa um belo impacto quando aparecem, mas, mantendo a calma, derrotamos todos. A aventura, que eu vivo até os dias atuais, deixou a lição que, mesmo que as raízes sejam mantidas, nada impede que um personagem clássico seja atualizado com novos recursos. Quer um conselho? Nunca mexa na comida de ninguém!

MISTURANDO E APRENDENDO

Depois de *Canvas Curse*, também para DS, no qual a bolinha é guiada por traços com a Stylus, *Squeak Squad* deu aquela ênfase nas suas tradicionais habilidades, que foram ampliadas. Representando por pergaminhos, o Copy Scroll permitia escolher qual poder seria utilizado – e eles ainda tinham mais potência. Já o Copy Palette deixava armazenar power-ups e outros itens na tela de toque.



Lançamento:
02/11/2006 (JP),
04/12/2006 (EUA)
Plataforma:
Nintendo DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory,
Flagship



KIRBY'S EPIC YARN

APENAS UM PERSONAGEM PODERIA SALVAR O JOGO DO PRÍNCIPE FLUFF

IGOR ANDRADE



Por mais que tenha um novo estilo de arte, seu diferencial não é a forma como será apreciado, mas sim como será jogado", destacou Reggie Fils-Aime ao apresentar *Kirby's Epic Yarn* na conferência da Big N na E3 de 2010. Me lembro de como me encantei com aquilo. A sacada de criar cenários com tecido, botões e linha parecia genial. O game ficou no meu radar e, por aquelas coincidências da vida, fui convidado pelos editores da **Nintendo World** para escrever a respeito.

A ideia partiu da Good-Feel, produtora que só havia feito um título de caixa-nha: *Wario Land: Shake It!* A companhia de Quioto se surpreendeu com *Fluff's Epic Yarn*, mas quase foi cancelado quando os produtores se deram conta que havia muita coisa pelos ambientes para explorar, mas o nível de dificulda-

de era bem baixo. Isso criou uma crise de criatividade.

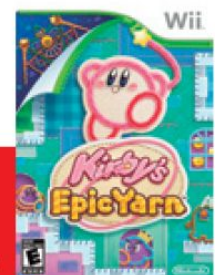
A Nintendo interveio e, como já havia feito em outros casos, usou uma ideia caseira ao colocar Kirby no lugar do protagonista. Se Fluff era um fio de lã que assumia as mais diferentes formas, bastava deixá-lo rosa para termos você sabe quem. Por consequência, a HAL entrou na parada para fazer as adaptações, deixando tudo mais divertido.

Na aventura, a bolota se envolve em uma confusão com Yin-Yarn, que o teletransporta para Patch Land. Kirby encara, ao lado do príncipe azul, estágios em sete mundos para voltar pra casa. Como as mecânicas propostas pela Good-Feel foram mantidas, aqui não dá para absorver habilidades.

Em compensação, você é indestrutível e alcança objetos e inimigos com

seu corpo. O design das fases é tão bom quanto o de qualquer outro título de plataforma da Nintendo que, para mim, é a maior especialista no gênero. No entanto, o fato de não morrer ao encostar em espinhos ou ao cair em um precipício é algo discutível, pois até mesmo o castigo ao fazer algo errado é suave. Parte das contas coletadas se espalha pela tela, mas é só correr atrás delas para recuperá-las. Com isso, o lado desafiador é mínimo.

Difícilmente você retornará às fases para encontrar todos os colecionáveis, mas sempre que der seu passeio terá ótimos cenários para contemplar. Sim, o presidente da Nintendo of America estava certo em discurso.



Lançamento:
14/10/2010 (JP),
17/10/2010 (EUA)
Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento:
Good-Feel, HAL
Laboratory

OUTRO LADO

O melhor do jogo acontece quando Kirby retorna a Dream Land e percebe que o vilão transformou o lugar, que serve como o último mundo. Aí, certos elementos e inimigos clássicos dão caras com aquele visual de patchwork. A releitura ficou tão interessante que a Good-Feel foi convidada para fazer *Yoshi's Woolly World* para o Wii U.



KIRBY: TRIPLE DELUXE

A VOLTA ÀS RAÍZES ACONTECE COM LUXUOSO EFEITO 3D

FABIO OLIVEIRA

Após curtir os títulos que surgiram na sétima geração, a vontade de conhecer o legado do personagem despertou. Com isso, conferi de perto que Kirby consegue extrapolar toda sua pureza estrelando games divertidos, desafiadores e recompensadores.

Triple Deluxe não é diferente. A aventura é uma experiência nova e, ao mesmo tempo, nostálgica, misturando elementos do passado com doses de novas tecnologias na medida certa. Isso fica claro quando o personagem caminha em uma fase por diferentes planos – algo que fazia desde sua origem. Agora, no entanto, a sensação de profundidade é real.

Para iniciantes e veteranos, a campanha principal te leva ao confronto

de Taranza, que, com seu pé de feijão mágico, transportou o reino para os céus e sequestrou Dedede. Assim como aconteceu com *Kirby's Return to Dream Land*, feito pro Wii, aqui também o design dos estágios e as técnicas de combate são fortemente baseados no que jogamos no NES, SNES e Game Boy.

E o que seria de um título do rosado sem os power-ups? Aqui temos algumas novidades como as transformações em que usa um chapéu de besouro e de sino, mas quem rouba a cena é o Hypernova. Ao comer uma Miracle Fruit, ele fica brilhante por alguns segundos, engolindo objetos grandes do cenário.

Apesar de a franquia sempre investir em modos extras que tentem ser tão interessantes quando o principal, *Triple Deluxe* fez algo diferente com dois

deles. *Kirby Fighters* coloca na arena os diversos poderes da aventura em uma batalha para decidirmos qual deles é o melhor. Para até quatro pessoas em multiplayer local, nele vemos uma clara influência de *Smash Bros.*, projeto que nasceu na HAL Laboratory.

Já em *Dedede's Drum Dash*, o vilão passeia por desafios rítmicos controlado pela Stylus enquanto pula em tambores. A parte inovadora é que tais conteúdos são vendidos separadamente na Nintendo eShop. Tanto um quanto o outro ganharam edições *Deluxe*, o que significa que têm material extra, como estágios e power-ups exclusivos, além de presentes para que quem jogou as versões originais. Dê uma chance a Kirby em 3D!

HORA DA VINGANÇA

Conclua a aventura para desbloquear o *Dedede Tour*! Aí o pinguim revive a campanha no lugar de Kirby. Como não absorve poderes, ele usa as habilidades de seu martelo. Apesar de ser a mesma jornada, alguns obstáculos que só seriam superados pela bolota foram retirados. Só assim para o rei despejar sua fúria nos inimigos que o controlaram o tempo todo.

Lançamento:
11/01/2014 (JP),
02/05/2014 (EUA)
Plataforma:
Nintendo 3DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
HAL Laboratory



OUTRAS HISTÓRIAS DO COMILÃO

KIRBY ESTÁ EM LUGARES QUE VOCÊ NEM IMAGINA

RICARDO SJOZI



Para ser famoso no mundo dos games, não basta aparecer uma vez aqui e outra ali. O personagem deve se destacar apresentando algo novo. Não é à toa que a maioria da galerinha da Nintendo conseguiu realizar tal façanha – e é claro que Kirby não ficou fora dessa.

O nosso querido bolotinha não apenas fez sucesso com seus títulos principais. O cara é tão popular que já deu as caras em games de seus colegas de trabalho, teve edições comemorativas e ainda possui títulos com propostas diferentes que agradam geral!

TRATAMENTO ESPECIAL

São as coletâneas e as edições especiais que fazem qualquer fã se apaixonar ainda mais pelo rosado. *Kirby's Dream Collection*, que celebrou os 20 anos do personagem, não podia ser nada menos do que inesquecível. Lançado em 2012 para o Wii, trouxe não apenas algumas das aventuras mais memoráveis, mas também uma enorme quantidade de extras e colecionáveis.

Foram incluídos seis títulos no pacote: *Kirby's Dream Land*, *Kirby's Adventure*, *Kirby's Dream Land 2*, *Kirby Super Star*, *Kirby's Dream Land 3* e *Kirby 64: The Crystal Shards*.

Além deles havia uma nova leva de desafios baseados em *Kirby's Return to Dream Land*, uma sessão de museu cruzando fatos históricos com a vida do carinha e três episódios (*Kirby Comes to Cappy Town*, *Crusade for the Blade*, *Waddle While You Work*) do desenho *Right Back at Ya!*



Contudo, o destaque era um CD com a trilha sonora da franquia e um livreto relembrando a saga. Resumindo, era uma coletânea para Dedede nenhum botar defeito.

NAS MÃOS

Para marcar o lançamento de *Kirby: Squeak Squad*, a revista infantil *K-Zone* fez uma parceria em 2007 com a Big N para customizar cerca de 40 Nintendo DS Lite. Servindo de prêmio em uma competição da publicação australiana, as unidades hoje valem um bom dinheiro em sites de leilões, atraindo a atenção de colecionadores.





OS PASSEIOS

Tirando os sensacionais títulos da franquia principal, Kirby tem em sua trajetória muitas aventuras que não são consideradas canônicas. Os tais spin-offs são tão divertidos quanto concluir no Game Boy a fase Green Greens, de *Dream Land*.

Kirby's Pinball Land (Game Boy, 1993)

Use o personagem como uma bola de Pinball e faça a maior quantidade de pontos que puder. Há três mesas com um chefe clássico em cada e a trilha sonora é a mesma da consagrada primeira aventura.



Kirby's Dream Course (SNES, 1995)

Continuando com a ideia de usar o herói como uma esfera, veio este game de golfe. Por incrível que pareça, é o primeiro título da franquia com gráficos que criam a sensação de profundidade.

Há oito campos para a jogatina e um sistema de pontuação baseado em bronze, prata e ouro.



Kirby's Avalanche (SNES, 1995)

Um game de puzzle que jamais chegou ao Japão. Na verdade, é uma conversão de *Super Puyo Puyo*, no qual grupos de melecas caem da parte de cima da tela e o jogador deve agrupá-los em cores iguais para fazê-los desaparecer e, assim, se dar bem.



Kirby's Block Ball (Game Boy, 1996)

O objetivo é destruir todos os blocos da parte de cima usando Kirby como bola, que rebate o tempo todo pelas plataformas. Foram usados chefões e habilidades do universo do protagonista.



Kirby's Toy Box (Satellaview/Super Famicom, 1996)

Exclusivo da ilha nipônica, era parte de um serviço online pelo qual se jogava por meio de transmissão via satélite. Beisebol, Pinball e até mesmo Pachinko faziam parte das opções.





Kirby's Star Stacker (Game Boy, 1997)

Coletânea de puzzles que lembra *Puyo Puyo*, *Dr. Mario* e até mesmo *Tetris*. O Super Famicom recebeu um port do título, com direito a novas funcionalidades, um ano depois. Não foi localizado para as Américas porque o N64 já era o console da vez.



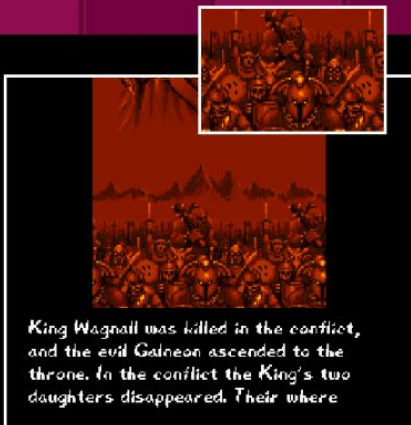
Kirby Tilt 'n' Tumble (Game Boy Color, 2000)

Verdadeiro marco, foi pioneiro ao contar com um acelerômetro, ou seja, sensor de movimento para controlar o nosso herói enquanto balançávamos o portátil. Na trama Kirby investiga o sumiço das estrelas de Dream Land.



Kirby Air Ride (GameCube, 2003)

Game de corrida, tinha os modos Air Ride, Top Ride e City Trial. Muitos personagens famosos da série fizeram parte dessa correria para alcançar a linha de chegada. Apesar da jogabilidade simples, divertiu muitos nintendistas por aí.



King Wagnail was killed in the conflict, and the evil Ganon ascended to the throne. In the conflict the King's two daughters disappeared. Their where

CONHEÇO ESSA BOLINHA!

Como não se divertir com referências e aparições especiais? É interessante acreditarmos que o universo da Nintendo como um todo é unido como um só, onde todos os personagens que amamos vivem em harmonia mesmo em mundos diferentes.

The Legend of Zelda: Link's Awakening (Game Boy)

Anti-Kirby é um inimigo na aventura claramente baseado em você sabe quem. Até mesmo seu comportamento e seus movimentos são muito similares.

Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)

Na área Yoshi Theater há quatro pôsteres de filmes. Um deles, com as palavras Kirby Story, mostra o herói em uma Warp Star em toda a sua glória.

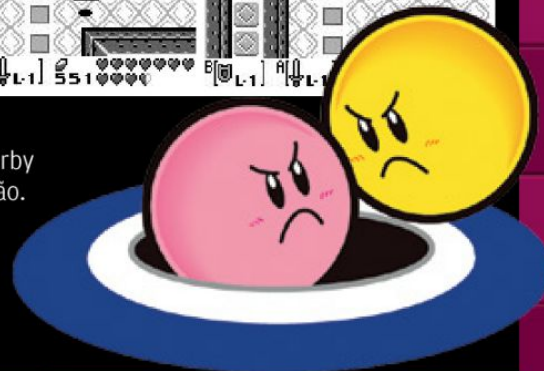
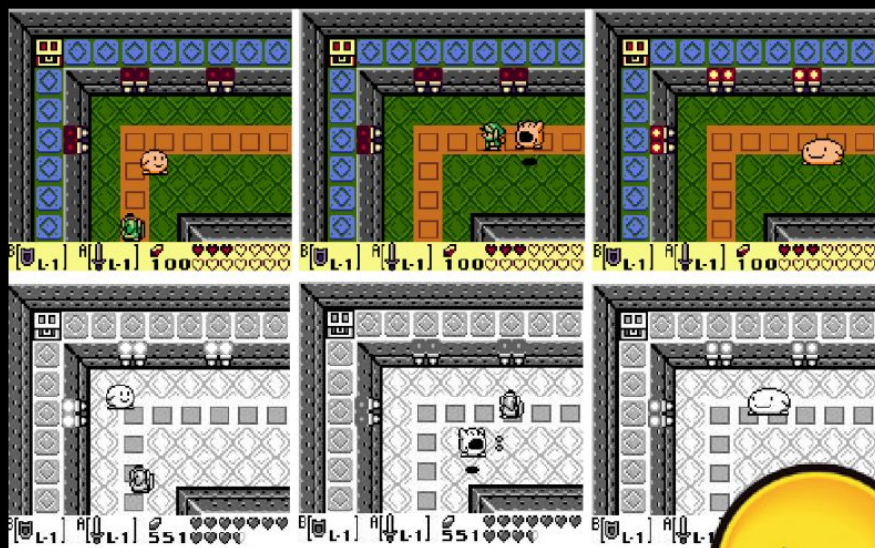


Arcana (SNES)

Durante a abertura do game, dois Kirby podem ser vistos no meio da multidão.

Stunt Race FX (SNES)

Há vários cartazes nas pistas que mostram imagens do personagem.



Pokémon Stadium 2 (N64)

No quarto decorado do jogador há imagens tanto na parte de NES quanto na de SNES. Na primeira podemos ver Kirby lutando em Whispy Woods. Já na segunda área ele enfrenta Dyna Blade, de *Super Star*.



Donkey Konga (GameCube)

Uma das primeiras músicas do game é a abertura do anime do rosado. Além disso, você pode adquirir efeitos customizáveis da franquia de Kirby. Aí, o lado esquerdo do acessório DK Bongos emitirá o som do personagem pegando um item. Já o da direita emitirá o som da habilidade Spark. Ao bater palmas, ouça o som dele aspirando algo.



Pokémon Diamond e Pearl (DS)

Em Lost Tower, um dos competidores se chama Kirby e tem um Cleffa suspeito...

Face Raiders (3DS)

Três inimigos realizam a dancinha da bolota em uma das animações da abertura.



One Piece:

Super Grand Battle! X (3DS)

O amiibo do rosado libera uma roupa alternativa para o personagem Tony Tony Chopper, fazendo então uma simpática homenagem ao fofinho.

Super Mario Maker (Wii U)

Para Mario tomar a forma de Kirby é só usar o amiibo do personagem. Ele não será apenas transformado, mas também conta com poses e efeitos sonoros.

Yoshi's Woolly World (Wii U)

A figura interativa de Kirby dá uma Skin rosada para Yoshi de lã ostentar.

Kirby and the Rainbow Curse (Wii U)

Uma vez por dia, utilize os bonecos da linha de *Smash Bros.* dos personagens da franquia. Kirby, Meta Knight e Dedede desbloqueiam cada um talento diferente, algo que fica marcado pela mudança na aparência da bolota.

DEIXADO DE CANTO

Até mesmo um astro de muitas caras e bocas passa por situações desconfortáveis como o cancelamento de títulos. O pior para Kirby é que foram três de uma vez só em um espaço curto de tempo.

Antes do lançamento de *Kirby's Return to Dream Land*, cerca de 11 anos se passaram sem um game principal da franquia pintar em consoles de mesa. Ou seja, apenas spin-offs chegaram às lojas nesse período. A questão é que não houve preguiça por parte da Hal Laboratory. Acontece é que eles não gostaram dos projetos criados.

O primeiro deles foi apresentado na E3 de 2005, com algumas belas imagens divulgadas além de um brevíssimo vídeo. Produzido para o GameCube, era para ser uma aventura de plataforma para quatro jogadores simultâneos. Seria publicado pouco tempo depois de *Kirby Air Ride*, que, aliás, originalmente era um game do Nintendo 64. *Kirby GCN* (ou *Kirby Adventure*) foi cancelado devido à dificuldade na época para estruturar um multiplayer tão robusto. A história narraria resgate da Warp Star, missão liderada por Kirby, que fora roubada por King Dedede.

O segundo título colocava o herói em um ambiente 3D, com uma movimentação livre, algo que hoje podemos encontrar facilmente em games como *Super Mario 3D World*, por exemplo. Infelizmente, o estúdio desistiu do conceito ao concluir que não estavam alcançando a qualidade desejada. O terceiro tinha um visual todo desenhado como se fosse um livro pop-up – daqueles que folheamos as páginas e as imagens saltam aos nossos olhos. Quem sabe uma dia algo semelhante aparece para nos surpreender no Wii U ou no NX?



RUMO AO ESTRELATO

SUPERVISIONADA POR SAKURAI, KIRBY ENFRENTOU OS CAPANGAS DE NIGHTMARE NA ANIMAÇÃO RIGHT BACK AT YA!

HUGO H. PEREIRA

Kirby, Kirby, Kirby é quem agora chegou. Kirby, Kirby, Kirby é o astro do show. Sem medo de nada na estrela voou, Kirby, Kirby, Kirby chegou! Se você reconheceu essas palavras, provavelmente também as cantou no ritmo da abertura da animação *Kirby: Right Back at Ya!*, que foi exibida no Japão entre 2001 e 2003. No Brasil foi transmitida pelo Fox Kids, que, ao ser comprado pela Disney, virou Jetix, que hoje é o Disney XD.

Conhecido aqui também como *Kirby das Estrelas*, contou em 100 episódios a história da bolota, tratada como um guerreiro lendário destinado a salvar Pop Star (é grafado assim na produção), planeta onde foi parar depois de ter um problema com sua nave. Tudo girava em torno de monstros que King Dedede e seu ajudante Escargoon encomendavam para atacar e destruir o herói por meio da eNeMeE, companhia liderada por Nightmare, vilão de *Kirby's Adventure*.

O projeto foi conduzido pela Warpstar (sacou a referência?), formada com investimentos da Nintendo e da HAL Laboratory. O produtor Soji Yoshikawa estava receoso no começo, pois sabia que desenhos e filmes baseados em games normalmente não caem nas graças dos fãs mais ferrenhos. Os desafios foram grandes, pois a equipe envolvida foi supervisionada de perto por Masahiro Sakurai, garantindo que nada saísse da linha.

Por consequência, o pai do protagonista fez diversos pedidos específicos, como exigir que Kirby não falasse. Ele até citou Snoopy como exemplo do que imaginava ver em ação. A solução foi tratar a bolota com um espírito ainda



mais jovem do que nos games, justificando então as palavras incompreensíveis que fosse dizer, como seu clássico "Puyo", além de não ter controle total de suas habilidades.

Vários inimigos e personagens da franquia, como Kracko, Dyna Blade e Knuckle Joe, deram as caras ao longo do anime, mas boa parte do elenco de suporte era composto por personagens similares aos Cappy, que povoavam Cappy Town. Sakurai não queria nenhum humano no desenho.

Right Back at Ya! tinha um mix interessante entre o 2D e o 3D, algo muito bem feito para a época, e por diversas vezes aproveitou para promover jogos da bolota. No final da série, por exemplo, foram usados elementos inspirados em *Kirby Air Ride*.

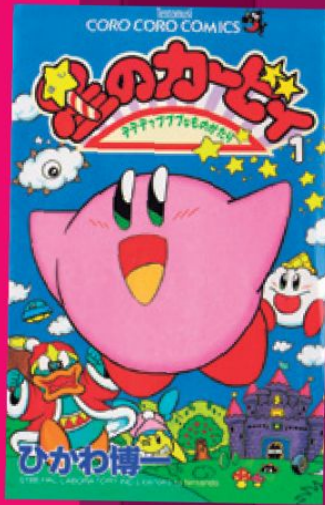
Em um movimento contrário, a grande expressividade de Dedede na animação é explorada com intensidade nos mais recentes títulos de *Smash Bros*.





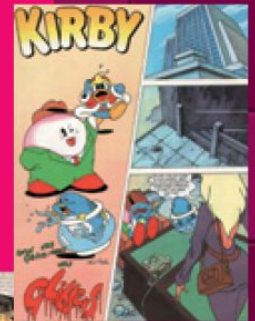
PRETO E BRANCO

Kirby também estrelou diversos mangás na Terra do Sol Nascente e, embora tivessem planos de adaptá-los, nunca vieram para o Ocidente. Um dos mais famosos é *Kirby of the Stars: the Story of Dedede Who Lives in Pupupu*, que rendeu 25 volumes entre 1995 e 2006. É interessante observar como o design do personagem acompanhou as mudanças nos jogos, como, por exemplo, a eventual troca dos três riscos de sua bochecha pelo atual blush. Os quadrinhos, diferente do anime, tinham liberdade para inventar habilidades ou combinações de poderes.



BIZARRICES ALEMÃS

A revista alemã *Club Nintendo* ficou conhecida pelas suas peculiares histórias em quadrinhos. Como não podia deixar de ser, a bolota protagonistaizou duas memoráveis. Em uma ele é um detetive particular e resolveu casos ao lado de Dedede. Na segunda, caracterizado como Hellraiser, se junta a um Mario Van Helsing e a um Link Drácula para derrotarem juntos alguns monstros famosos. Só assim poderiam salvar a alma de Peach.



Isso dá pesadelos!

PRÓLOGO E EPÍLOGO

O piloto, ou seja o teste da animação que viraria *Right Back at Ya!*, foi incluído em um DVD promocional da revista japonesa *Famitsu* para celebrar o lançamento de *Kirby Air Ride*. Sem dublagem e com várias diferenças da versão final, pode ser visto no YouTube. Basta procurar por *Kirby of the Stars Pilot*. Anos depois, retornou como um episódio especial da plataforma Nintendo Video do Nintendo 3DS. Foi dividido em duas partes e completamente remodelado em 3D. O vídeo também faz parte de *Kirby's Dream Collection: Special Edition*.



BRIGA EM FAMÍLIA

Kirby, Dedede, Waddle Dee e Meta Knight são os protagonistas dos quadrinhos *Brawl in the Family*, que também faz paródias com outros personagens da Big N. O que começou com piadas visuais baseadas nas transformações da bolota, rendeu 600 tirinhas de 2008 a outubro de 2015, várias delas sendo musicais e contendo grande arcos. O webcomic de Matthew Taranto participou de duas campanhas no Kickstarter, resultando na publicação de sua obra em três volumes. Com vários comentários e artes inéditas, são encontradas em brawlinthefamily.keenspot.com.



O BIG BANG DO SISTEMA LYLAT

CONHEÇA A HISTÓRIA POR TRÁS DA CRIAÇÃO DE STAR FOX

ALEX SANDRO DE MATTOS

Talvez pareça um pouco estranho, mas *Star Fox* poderia ser bem diferente do que conhecemos ou possivelmente nem existisse. Do protótipo ao resultado final, o primeiro jogo passou por grandes transformações até as mentes de Shigeru Miyamoto e Katsuya Eguchi entrarem em cena.



UMA GALÁXIA NÃO MUITO DISTANTE

A Argonaut foi fundada em 1982 pelo jovem programador Jez San. O estúdio britânico ganhou destaque em 1986 com *Starglider*, simulador de combate aéreo em primeira pessoa. Lançado para os computadores Commodore Amiga e Atari ST, tinha um visual colorido em gráficos vetoriais wireframe, ou seja, os objetos projetados possuíam linhas simulando um ambiente em 3D.

No final daquela década, buscando oportunidades para se aventurar no mercado de consoles, o estúdio se aproximou da Nintendo para tentar



produzir jogos tridimensionais para NES e Game Boy. Jez viajou para o Japão e se reuniu com a Big N, que, impressionada com o que viu, logo contratou seus serviços para a produção de *Eclipse*.

Feito para o Game Boy, mudou de nome para X em 1992, sendo vendido apenas na ilha nipônica. *Starglider* foi adaptado para o Nintendinho, virando

então *NesGlider*. No entanto, nunca deixou de ser uma demo técnica, já que os planos eram maiores. A pedido da Nintendo, o projeto foi transferido para o sucessor do NES, já que o sistema 16-bit geraria um visual 3D melhor.

O PODER ESTÁ NO CHIP

O desenvolvimento do jogo logo começou a enfrentar problemas. O primeiro deles era a falta de poder do SNES. Por mais que fosse superior, foi projetado para suportar jogos 2D e não tridimensionais. Uma solução era ter um



OLHOS DE RAPOSA

Star Fox oferecia três tipos diferentes de visão para o jogador. Além do modo de vista padrão, que fica mais distante da Arwing, era possível aproximar a câmera da nave e até jogar com a visão de dentro do cockpit. Esta última é uma herança de *NesGlider* e só podia ser utilizada em missões no espaço.



Os produtores deixam de lado as diferenças culturais em um momento de descontração

acessório que rodasse o simulador de voo, mas a Big N não queria que as pessoas fossem obrigadas a comprar periféricos adicionais.

Então, a Argonaut viu como a única saída viável o uso de um chip, que seria incluído em cada cartucho. Deixava a aventura um pouco mais cara que os lançamentos comuns, porém o sistema reproduziria os tais efeitos de profundidade. Inicialmente a peça foi chamada de MARIO, uma junção das palavras Mathematical, Argonaut, Rotation, Input e Output, mas acabou rebatizada.

O Super FX renderizava polígonos, ajudando o hardware a emular naves, asteroides e lasers. Já o recurso Mode 7 fazia com que cenários fossem rotacionados e dimensionados, gerando diferentes efeitos de profundidade. Apesar da produtora querer dar vida a um jogo de tiro, tudo mudou quando um certo mestre assumiu o cockpit.

UMA ODISSEIA NO ESPAÇO

O segundo "problema" era o próprio Miyamoto. Em entrevistas, Jez declarou que estar ao lado do pai do encanador foi uma curva de aprendizagem muito grande e que o designer não gostava de projetar jogos com antecedência ou fazer planejamentos. "Tenho um enorme respeito pelo seu talento. É um cara incrível e muito humilde. No entanto, a forma como trabalha é diferente da maioria das pessoas. Leva tempo para se acostumar", confessou.

Shigeru virou o projeto de cabeça pra baixo mais do que a Arwing consegue com um Barrel Roll ao ensinar aos ingleses que nenhuma ideia deveria ser adicionada diretamente em um jogo, mesmo que fosse boa. Ele testava coisas e, logo em seguida, pedia para removê-las, fazendo a Argonaut sentir que não chegariam a lugar algum.

Depois de um tempo, o pai de Link passou a excluir alguns elementos da mecânica. A livre movimentação pelo espaço e a perspectiva em primeira pessoa foram eliminadas. Para isso, se estabeleceu que o game seria em trilhos e priorizaria a terceira pessoa. Assim as batalhas ficariam mais claras, pois, com a nave voando sempre para frente, tínhamos a visão de obstáculos, inimigos e chefes, além de ter noção de onde vinham os disparos dos rivais. A nova perspectiva também tornou mais fácil realizar manobras para se esquivar de obstáculos.

Star Fox foi o primeiro título da Big N a contar com uma equipe mista de criação. Havia até um pequeno escritório da Argonaut no prédio da companhia em Quioto, no qual os membros eram divididos entre orientais e ocidentais. Enquanto a desenvolvedora britânica



WE NEED YOUR HELP... STARWING!?

Na Europa, *Star Fox* e *Star Fox 64* são chamados de *Starwing* e *Lylat Wars* para evitar confusões no Velho Continente com a empresa germânica StarVox, já que na Alemanha a pronúncia do V é muito similar ao som do F. Além disso, os jogadores podiam confundir o título do SNES com *Starfox*, jogo espacial produzido pela Ariolasoft em 1987 para o Commodore 64.





cuidava dos assuntos ligados a hardware e tecnologia 3D, Katsuya Eguchi liderava os nipônicos, responsáveis pela jogabilidade e pelo design.

ZOOLÓGICO ESPACIAL

Miyamoto não queria uma história de ficção espacial clichê, com robôs, monstros ou heróis genéricos. Durante sua caminhada de 15 minutos de sua casa até a antiga sede da Nintendo, o designer encontrou inspiração no santuário Fushimi Inari Taisha, onde há estátuas que simbolizam o mito de kitsune (raposa em japonês). Assim, nasceu Fox McCloud e a ideia de usar animais como personagens.

Por consequência, outros seres do folclore nipônico foram adicionados, como uma lebre e um falcão (Peppy Hare e Falco Lombardi, respectivamente). Slippy Toad é uma homenagem a um funcionário da companhia que tinha um sapo como mascote. Porém, como os bichos representariam o lado do bem e do mal nessa guerra nas estrelas? A inspiração veio de uma expressão daquele país que fala sobre "lutar como cães e macacos". O exército de Corneria teria General Pepper como chefe, enquanto os inimigos teriam Andross como manda-chuva. E, enfim, as naves decolaram!



Santuário Fushimi Inari Taisha

A ideia de uma equipe unida veio de *Thunderbirds*, série de televisão inglesa da qual Miyamoto era fã. O mestre confeccionou bonecos e tirou fotografias, que foram utilizadas em artes

promocionais e na capa do jogo. Nos diálogos, os personagens mexem apenas o focinho para simular exatamente a forma de falar dos fantoches.

Em 1993, *Star Fox* chegou às lojas impressionando com seus gráficos poligonais, recebendo críticas positivas e boa aceitação dos donos de Super Nintendo.

O sucesso comercial logo fez a Big N trabalhar em *Star Fox 2* com a Argonaut. O segundo título teve seu desenvolvimento praticamente concluído, mas nunca foi lançado. Parte dele foi reaproveitada em *Star Fox 64*, já para o N64. E, décadas depois, é a base para *Star Fox Zero*, do Wii U.

Apesar do ótimo trabalho, a Big N decidiu seguir sozinha nos



O time da Argonaut trabalhou em uma sala exclusiva na sede da Big N

jogos seguintes. "Estão mais dispostos a trabalhar com você quando estão aprendendo habilidades e técnicas. Como tínhamos ensinado como fazer jogos 3D, não precisavam mais da gente", comentou Jez para a imprensa.



O britânico, aliás, guarda uma mágoa por causa do rompimento. "A Nintendo caçou alguns de nossos funcionários e continuou produzindo games desse tipo. Poderíamos ter feito muito mais se a parceria continuasse", declarou.

A crítica é uma referência a Dylan Cuthbert, que trabalhou nas primeiras produções da franquia até deixar de vez a vida em Londres para morar no Japão, onde montou a Q-Games, que esteve envolvida em *Star Fox Command* e *Star Fox 64 3D*.



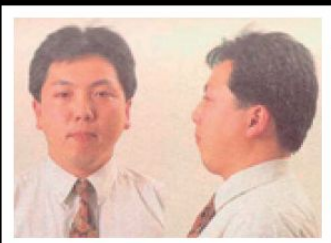
Miyamoto encontrou Dylan e outros velhos amigos durante o desenvolvimento de SF3D

DIÁRIO DE BORDO

O guia do jogo publicado no Japão trouxe uma entrevista interessante com os produtores japoneses e ingleses. Curiosamente, a parte da Argonaut apenas descreve o papel deles no projeto. Confira alguns trechos interessantes dos depoimentos.

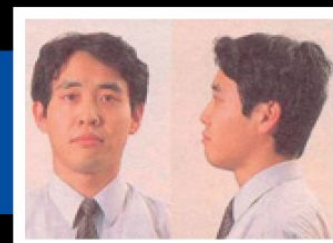
SHIGERU MIYAMOTO

A visão dos jogos antigos se assemelha a de uma peça de teatro. E depois há os filmes, com uma perspectiva mais avançada, no qual há o poder de livre circulação. *Star Fox* fica na metade desse caminho.



KATSUYA EGUCHI

No início, trabalhamos juntos [Nintendo e Argonaut] usando um tradutor, mas comecei então a falar diretamente. Minha família disse que, às vezes, me ouviu falar em inglês enquanto dormia...



YOICHI YAMADA

Espero que as pessoas tenham a sensação de distância entre os objetos, o que é possível graças aos polígonos, bem como a vivacidade das animações. Também quero que se divirtam voando por um ambiente em 3D.



TSUYOSHI WATANABE

Lutava comigo em relação aos toques pessoais que colocava nos elementos que criava [risos]. Mesmo desenhando formas simples com polígonos, você terá problema se quiser fazer algo muito bonito.



HAJIME HIRASAWA

O SNES tem apenas oito canais, por isso foi duro adicionar sons orquestrais, especialmente durante o gameplay. Tivemos que trabalhar com uma variedade de efeitos, incluindo barulhos de naves e explosões. Então, sobraram apenas quatro canais para isso.



TAKAYA IMAMURA

Passamos por períodos sucessivos de tentativa e erro, pois realmente não foi fácil equilibrar os fundos. Havia vários modos de cor para os polígonos para representar escuridão ou o crepúsculo e, além disso, as cores básicas eram totalmente diferentes de estúdio para estúdio.



KOJI KONDO

Star Fox é um jogo 3D. Por isso, levei várias questões em consideração, como o efeito da distância do objeto no som das explosões e a influência da atmosfera. Quis que os jogadores tivessem a sensação de leveza por meio da trilha sonora.

O UNIVERSO DE STAR FOX



INVADIMOS O BANCO DE DADOS DAS FORÇAS ARMADAS DE CORNERIA

FILIPPE SALLES FLAVIO FERREIRA

Star Fox estreou em 1993 no SNES e integra o universo espacial da Nintendo, junto de *Pikmin*, *Metroid* e *F-Zero*. Para uma franquia futurista, nada mais justo do que contar com inovações tecnológicas dignas de ficção científica. Por isso, entre no cockpit de sua Arwing, confira todos os sistemas e saiba tudo dos mercenários!

GUERRA NAS ESTRELAS

Lylat é um sistema composto por 12 planetas e três nebulosas que giram em torno da estrela homônima, da mesma maneira que nosso sistema é chamado de Solar por girar ao redor do Sol. Eles não estão tão longe da Terra, pois também fazem parte da Via Láctea, ficando no centro dela. Imagina que loucura esbarrar com Fox em alguma missão da NASA?

Corneria: é o planeta com mais tipos de vida. Tal condição possibilitou à civilização se expandir pelo sistema, colonizando outros pontos do mapa, que era uma forma de expandir suas indústrias e fomentar a economia. Isso faz com que seja o alvo de cientistas loucos e impérios malignos.

Fichina/Fortuna: o planeta gelado se tornou habitável graças a um centro de controle de clima construído pelas forças de Corneria. É palco de diversos duelos entre os times Star Fox e Star



Wolf. Na versão americana de *Star Fox 64* se chama Fortuna, mas desde *Assault* voltou a ter o nome original.

Titania: conhecido como o "Planeta Vermelho". Em tempos remotos, era o mais desenvolvido entre eles, mas um meteoro o transformou em um deserto. O único sobrevivente do desastre foi a criatura gigantesca Goras, um recurso de defesa construído por sua civilização.

Aguas: aquático, já teve ilhas em seu passado. Contudo, foram destruídas por Bacocon, o chefe da fase em *Star Fox 64*. É a casa de Slippy e de sua noiva Amanda no final de *Command*.

Zoness: diferente de Aguas, ilhas também fazem parte de sua superfície. O mundo tropical já foi o destino de muitos turistas antes da invasão de Andross, que o devastou com poluição.

Supõe-se que seja a terra natal de Falco, por conta do desgosto que ele sente ao visitá-la em *SF64*.

Sauria: conhecido como Planeta Dinossauro por conta das espécies reptilianas que lá vivem. Foi o palco principal das aventuras de *Star Fox Adventures*.

Katina: um dos poucos planetas do sistema a possuir mais terra do que mar. Ainda assim, é o segundo com melhores condições de vida. em *SF64*, é o estágio onde surge o cachorro Bill e enfrentamos o disco voador gigante inspirado no filme *Independence Day*.

MacBeth: famoso centro da produção mineral e casa de diversos conglomerados empresariais, sua proximidade com Venom a tornou o primeiro alvo tomado por Andross durante seu plano de dominação.



Cena de HQ da saga mostra Pepper entrando em contato com os mercenários

Venom: um dos planetas mais desolados, é para lá que os exilados de Corneria são enviados. As difíceis condições de sobrevivência fazem com que sirvam de casa apenas para uma simplória raça de reptilianos, que acabam trabalhando com o macaco.

Setores X, Y e Z: As três nebulosas de ganharam esse nome por terem o formato das letras do nosso alfabeto.

Solar: situada no meio do triângulo criado Setores X, Y e Z, o corpo celestial se assemelha ao Sol, mas não é o centro do sistema, papel ocupado por Lylat. É palco de diversas batalhas na série.

Papetoon: O planeta natal de Fox nunca foi visitado durante a série. Localizado em um dos cantos de Lylat, ele é mencionado apenas no manual de Star Fox 64 como o local para onde Peppy foi após fugir de Andross. Um dos finais de Star Fox Command também faz menção ao planeta.

CARREGADO DE PLURALIDADE!

Lylat é bem diferente de nosso humilde sistema solar. Enquanto por aquilo apenas nós fomos capazes de desenvolver ferramentas e ainda engatinhamos no que se refere à viagens espaciais, por lá cruzar as estrelas é algo corriqueiro.

Ainda falando sobre diferenças entre nosso sistema e Lylat, por lá a grande

maioria dos animais desenvolveu nosso intelecto, ou melhor, nos superou com facilidade. Lylat é composta em sua maioria por seres antropomórficos (características humanas mas com visual de animal) originários de Corneria, mas não são os únicos a ocuparem a galáxia.

CORNERIANOS

A raça dominante em Lylat. Grande parte das raças desse planeta é composta por diferentes caninos. Eles não são os únicos, no entanto, podendo também pertencer a outras espécies. Supõe-se que os de origem primata e réptil também sejam originários do planeta. Seu modelo de governo não é claro, mas se sabe que seu governo segue o modelo capitalista.

FOX MCCLLOUD

Não podíamos começar sem citar o protagonista. Apesar de ter iniciado a carreira como um cadete no exército de Corneria, retomou o time de seu pai para vingá-lo após seu fim nas mãos de Andross com o encorajamento de Peppy. Viveu a vida inteira em Corneria, mas seu planeta de nascimento é Papetoon, nunca explorado na série.

GENERAL PEPPER

O comandante das forças militares cornerianas. Foi o comandante do pai

de Fox e Peppy antes dos dois saírem do exército para montar a primeira formação do Star Fox. Foi o responsável por banir Andross para Venom por conta de seus experimentos e convoca o time em situações de aperto.

WOLF O'DONNELL

Também um canino, o comandante do Star Wolf já tem longa data de embates com o time de Fox, além da rivalidade com o próprio pai do protagonista. Além disso, é o segundo maior criminoso procurado pelo exército de Corneria, perdendo apenas para o próprio Andross.



EXÉRCITO DE CORNERIA

A organização política mais proeminente dos Cornerianos e porta de entrada para a maioria dos personagens. Já foi frequentada por quase todos os membros antigos e atuais do Star Fox e até mesmo o vilão Andross já fez parte da organização. Principais figuras: General Pepper, Dash Bowman e Bill Grey.

VENOMIANOS

Também conhecido como “Androssianos”, a maior parte da vida em Venom floresceu após o banimento de Andross para o mundo. Composto em maioria por macacos, os primatas são leais ao seu imperador e mostram hostilidade em relação às outras raças.

Apesar de toda a ferocidade, os macacos não estão sozinhos. Dos mares de Venom, uma raça de peixes conhecidos como Anglar vivem em segredo, armando sua investida sobre Lylat.

ANDROSS

O grande vilão de é um primata originário de Corneria e foi um de seus maiores cientistas. Banido por experiência com bioarmas que quase tornaram seu planeta de origem em um deserto, foi em Venom que ele angariou um exército formidável para se vingar de seu planeta natal.



IMPERADOR ANGLAR

Desconhecido até mesmo por Andross, supõe-se que o aparecimento dos Anglar seja culpa dos experimentos do antagonista. Seu imperador é a figura que antagoniza a equipe em *Command*.



IMPÉRIO DE ANDROSS

Através de seus experimentos, o macacão foi capaz de levantar uma organização tão poderosa apenas com o intuito de destruir Corneria. Além dos originados no planeta, o império foi

casa de todo tipo de criminosos e escória da galáxia, inclusive o famigerado Star Wolf.

IMPÉRIO ANGLAR

Formado por peixes que nadavam pelos mares ácidos de Venom, sua sociedade fica com a liderança centralizada na figura do imperador. Por conta de sua ligação com Andross, o único objetivo dos Anglar é a destruição total de Corneria.

SAURIANOS

Naturais de Sauria e extensivamente presentes em *Star Fox Adventures*, os habitantes do planeta são dinossauros antropomórficos. Diferente dos impérios de Venom e da sociedade corneriana, que se assemelha à nossa, os saurianos se dividem por tribos de acordo com suas características.

Além deles, os Krazoa são uma raça ancestral que precede os dinossauros. Foram eles que criaram as SpellStones que trazem estabilidade ao mundo. Estima-se que tenham sido eles que construíram os santuários construídos pelo planeta

KRYSTAL

Apesar de não ser uma sauriana, a raposa foi criada no planeta. Após ajudar o Star Fox a acabar com a ameaça que pairava o planeta, ela se junta à equipe no lugar de Peppy, que entra para os bastidores do time. Seus poderes de telepatia acabam se tornando de grande valia durante a invasão dos Aparoid.



GENERAL SCALES

O dinossauro é um dos grandes vilões de *Star Fox Adventures*. Líder da tribo dos SharpClaw, incitou guerra às outras tribos, além de tentar roubar as pedras que mantêm o equilíbrio de Sauria com o objetivo de manter o planeta refém de seus desmandos.

TRICKY

O príncipe da tribo dos Earth Walkers é o principal companheiro de Fox durante suas aventuras por Sauria. O pequeno tricerátopo ganha um lugar honorário como membro do Star Fox.

TRIBO DOS EARTHWALKERS

Uma das duas tribos dominantes, seus membros são, em maioria, triceratops. São uma das poucas raças dentro do planeta que podem enxergar os espíritos Krazoa e pressentir acontecimentos malignos.

TRIBO DOS CLOUDRUNNERS

A segunda tribo dominante no planeta. É composta por pterodáctilos e governados por apenas uma rainha, o que sugere uma sociedade matriarcal. Além de voar, os Cloudbrunners tem a habilidade de lançar bolas de fogo pela boca.

TRIBO DOS SHARPCLAW

Uma das tribos menores. Apesar das múltiplas tentativas de ascender na hierarquia da sociedade sauriana, nenhuma delas teve sucesso. O sentimento de vingança contra os EarthWalkers e Cloudbrunners motivou

seu líder a aceitar uma ajuda externa para dar o troco.

APAROIDS

Uma espécie originada fora de Lylat, os Aparoids são a única raça não antropomórfica da série. Formada por máquinas com formatos de insetos, são comandados por uma rainha em um sistema interligado entre todos os seres, de maneira semelhante a uma colmeia. Uma de suas habilidades está em assimilar seus inimigos às suas fileiras, assim como os borgs de Star Trek.

Como os aparoids funcionam em um sistema de coletividade, não existem organizações políticas divergentes, assim como personagens marcantes, com exceção de sua líder. Além de comandar os temíveis robôs, ela pode gerar novos a partir de seu corpo. Sua principal habilidade, no entanto, é poder imitar todos aqueles assimilados pela sua raça.

EXPLORANDO LYLAT

Não é só de salvar Lylat que vive o Star Fox. Espalhados pelo sistema, os colecionáveis da série marcam forte presença em *Star Fox Adventures*, embora o mais famoso, que tirou horas de sono dos jogadores mais hardcore, seja de *Star Fox 64* e seu remake para o 3DS.

GOLDEN RING

Enquanto os anéis prateados recuperam a vida de suas naves, mas aparecem



esporadicamente. Já os dourados tem local e quantidade fixos, sendo três em cada fase. Juntar os três significa um aumento considerável na pontuação, além de estender sua barra de vida.

MEDAL

O desafio supremo em *Star Fox 64* era conquistar a medalha de cada fase. Para alcançar tal feito, era necessário cumprir certos pré-requisitos, entre eles destruir certa quantidade de inimigos ao mesmo tempo que mantém seus três companheiros são e salvos.

Em *Star Fox Assault* o esquema muda um pouco. Separadas pelas categorias Bronze, Prata, Ouro. Para conquistá-las, é necessário cumprir com os requisitos na dificuldade correspondente à categoria. Além delas, uma medalha alternativa também pode ser conquistada, a Ally (aliado, em inglês). Para recebê-la, nenhum dos membros do time pode ser abatido.

SCARAB

Presentes em *Adventures*, os escaravelhos são a principal moeda do jogo. Colecione-as para trocar por outros itens na Thorntail's Store ou liberar novas passagens.

CHEAT TOKEN

Essas moedas douradas podem ser compradas em pontos especiais do mapa de *Star Fox Adventures* por 20 Scarabs. Elas não são necessárias para finalizar o jogo, mas liberam novas opções de jogo e mensagens secretas.

FUEL CELLS

Usada para aumentar a potência das Arwing, as células de combustível foram lançadas à Sauria por ROB 64, mas sofrem um desvio no curso e se espalham pelo planeta. Para finalizar o game, é necessário coletar 42 das 75 células. Em *Star Fox Command*, elas se tornam itens comuns que aumentam seu cronômetro durante as fases.

CANÔNICO OU NÃO?

Se falarmos em termos oficiais, *Star Fox* não conta com uma cronologia. No entanto, a maioria dos jogos da franquia possuem eventos sequenciais, diferente de outras séries como *The Legend of Zelda*, que beirava o impossível antes do lançamento de *Hyrule Historia*.

Apesar de sua linha ser mais fácil de desvendar, seu início e fim ainda são bastante confusos. Por exemplo, o primeiro *Star Fox* lançado para o SNES é desconsiderado pelos fãs. Confira alguns dos principais eventos registrados pelos fãs:

LYLAT WARS

Retratadas em *Star Fox 64* e no remake para o 3DS, os eventos retratam a invasão de Andross aos planetas do sistema. Entre os acontecimentos, temos o banimento de Andross para Venom, o envio da primeira formação do *Star Fox* para investigar as atividades do vilão e a violenta invasão aos planetas do sistema.

PLIGHT OF SAURIA

O evento marca os eventos de Star Fox Adventures. Começando com o conflito iniciado pelo General Scales às outras tribos, será neste evento que Sauria entra para o mapa de Lylat e Fox ganha Tricky como aliado. Ao final do acontecimento, teremos a segunda alteração na formação da equipe.

APAROID INVASION

Os acontecimentos que marcam este episódio da cronologia tomam parte antes mesmo da invasão de Andross. Apenas uma nave Aparoid destruiu uma frota de exploração corneriana 17 anos antes dos eventos de Star Fox Assault. O time mudaria sua formação novamente ao final do game.

ANGLAR BLITZ

O ponto final da cronologia é nebuloso. A nova ameaça vem dos peixes Anglar, uma raça dos mares ácidos de Venom que se levanta e tenta tomar o sistema de assalto, assim como Andross o fizera no passado. Supõe-se que o ódio de Andross por Corneria tenha sido herdado pela raça de peixes, que não eram sentientes antes da chegada do vilão. Como Star Fox Command conta com nove finais e rotas que alteram a narrativa, a equipe ganha diversas formações ao desenrolar do enredo. Além disso, a falta de uma confirmação oficial sobre a cronologia lança dúvidas sobre qual seria o verdadeiro final, ou até mesmo se este episódio pode ser considerado canônico.

COMO SURTIU O STAR FOX

O esquadrão espacial mais cultuado da Nintendo teve diversas formações ao decorrer da série. Conheça a história de sua fundação e seus componentes:

FORMAÇÃO ORIGINAL

Membros do exército corneriano, James McCloud e Peppy Hare eram comandados pelo então oficial Pepper. Apesar da amizade próxima, os dois pilotos deixaram as forças de Corneria para montar sua própria força privada de caças mercenários. A dupla então juntou forças com Pigma Dengar, um piloto audaz, formando a equipe



original. Pilotos: James McCloud, Peppy Hare e Pigma Dengar.

SEGUNDA FORMAÇÃO

A formação mais popular da equipe. Após a traição de Pigma e aparente morte de James em uma emboscada feita por Andross, o sobrevivente Peppy Hare convence o filho Fox McCloud a assumir o esquadrão do pai. Juntando as habilidades mecânicas de Slippy Toad e a maestria no cockpit do convencido Falco Lombardi, o novo Star Fox se torna chave para repelir a invasão em grande escala de Andross. Pilotos: Fox McCloud, Peppy Hare, Slippy Toad e Falco Lombardi.

TERCEIRA FORMAÇÃO

Entre Star Fox Adventures e Assault, a equipe sofre suas primeiras alterações. Já com avançada idade, Peppy larga seu posto como piloto e passa a atuar como suporte da equipe junto à ROB 64. Em seu lugar, entra a telepata Krystal, criada em Sauria. Além dela, Tricky passa a fazer parte como membro honorário. **Pilotos:** Fox McCloud, Slippy Toad, Falco Lombardi, Krystal e Tricky (honorário).

QUARTA FORMAÇÃO

A última formação do time ocorre de acordo com suas opções em Star Fox Command. Ao final de Assault, Fox expulsa Krystal da equipe temendo por sua segurança. Peppy se torna o novo general do exército corneriano, Slippy casa e se muda para Aquas e Falco deixa o time para procurar novas aventuras tão emocionantes quanto às do passado. Pilotos: Fox McCloud (fixo), Slippy Toad, Amanda Toad, Falco Lombardi e Krystal.

FORMAÇÃO DO FUTURO

De acordo com o final conquistado em Command, o Star Fox ganha uma nova formação, com os herdeiros da equipe original. O filho de Fox e Krystal, Marcus McCloud, segue os passos do pai e

refunda o Star Fox, se juntando à neta de Peppy e o filho de Slippy com Amanda, sob a supervisão de Falco. Pilotos: Marcus McCloud, Falco Lombardi, filha de Lucy Hare e neta de Peppy (sem nome), filho de Slippy com Amanda (sem nome). Outros personagens que prestam assistência à equipe são ROB 64, Bill Grey, Katt Monroe, Dash Bowman e Lucy Hare.

O INÍCIO DA LENDA

Apesar de nunca disponível como personagem controlável, um dos maiores ícones da série é o pai de nosso protagonista e fundador da equipe, James McCloud. Trocou a vida dentro do exército de Corneria pela liberdade da vida de freelancer com seu amigo Peppy Hare. Se juntando ao ganancioso Pigma Dengar, a equipe se tornou a mais lucrativa de Lylat em pouco tempo, mas mantendo um código de honra de trabalhar apenas “do lado do bem”.

A carreira lucrativa iria acabar em uma missão de reconhecimento na perigosa Venom. Enviados para investigar as atividades de Andross, o Star Fox teria sua primeira grande crise. Mantendo um acordo com o vilão, o porco trai a equipe e os envia a uma emboscada, na qual apenas Peppy consegue escapar.

No entanto, a morte de James nunca foi confirmada, se tornando um dos pontos mais nebulosos da série. O pai de Fox aparece em dois momentos durante a série: o primeiro ao final de Star Fox 64, guiando seu filho para a saída do labirinto subterrâneo onde aconteceu a batalha final. Sua segunda aparição só acontece em Command.

Em um dos finais, ele auxilia Fox, Falco e Dash a derrotar o imperador Anglar. No entanto, apenas seu filho consegue o ver e se comunicar com ele. Inclusive Falco questiona se o protagonista estava vendo coisas. Apesar das aparições, acredita-se que ele realmente tenha falecido nas mãos de Andross e suas aparições sejam espirituais para auxiliar Fox em momentos de apuros.

O herói é bastante similar a seu filho, com exceção dos óculos de sol. Nos diferentes capítulos da série sua aparência conta com pequenas mudanças. Em Star Fox 64 e seu remake para 3DS, ele possui pelagem mais escu-

ra, além de contar com um pedaço faltando da orelha esquerda, o que indica sua possível tortura nas mãos do chefe. Este pedaço, no entanto, retorna em suas menções futuras na série.

MANIPULANDO A GRAVIDADE

Se pensa que os poderosos canhões ou a destruidora Smart Bomb tornam as Arwing o melhor caça de Lylat, chegou a hora de rever esse conceito. A real carta na manga das espaçonaves do Star Fox está no G-Diffusion System, criação da Space Dynamics Co Ltd.

A principal função do sistema é proteger o piloto dos efeitos gravitacionais dos diferentes planetas. Além disso, é o sistema responsável por gerar os escudos da Arwing e também gera o escudo que repele fogo inimigo ao executar o famigerado “barrel roll”. O sistema foi feito sob encomenda para as máquinas da equipe, incluindo o Landmaster e o submarino Blue Marine.

Apesar de fictício, o sistema conta com similaridades em relação à ciência do mundo real. O mais próximo que temos do G-Diffusion está relacionado à pesquisa sobre a tecnologia da energia de ponto zero. A tal energia está relacionada a pares de partículas que aparecem no espaço, de acordo com a teoria da incerteza de Heisenberg, de 1927.

A manipulação da energia produzida nessas teorias pode ter consequências incríveis na humanidade, resolvendo inclusive quaisquer crises energéticas que podemos ter no presente, além de permitir efeitos similares às Arwing em nossas naves espaciais. Imagine você sendo um astronauta em uma batalha espacial e seu supervisor gritando no comunicador “faça um barrel roll!”. Por favor futuro, chega logo!

SPACE DYNAMICS

Uma das principais parceiras comerciais do Star Fox, a Space Dynamics - também chamada de ArSpace Dynamics - é a empresa por trás das máquinas usadas pela equipe, incluindo as Arwing e Great Fox. Apesar do talento excepcional da maioria dos pilotos (Slippy, a indireta foi para você), o sucesso da equipe se deve em parte pela equipe de engenharia da empresa.

Falando em engenharia, o principal colaborador da empresa é ninguém menos que Beltino Toad, o pai de Slippy. Foi o próprio que desenvolveu os projetos dos veículos usados pela equipe. Como seu filho aprendeu suas habilidades diretamente dele, não é de se surpreender que o sapo seja o mais indicado para tomar conta de seus sistemas das máquinas usadas pela equipe. A ligação entre a Space Dynamics, no entanto, é bem maior do que mera fornecedora dos equipamentos. Como a sociedade corneriana se assemelha às civilizações ocidentais, com forte base no capitalismo, tais produtos não foram dados de mão beijada. Para bancar a Great Fox, James McCloud precisou pegar um empréstimo de 80 anos, dívida que está sendo paga até hoje por Fox.

De acordo com fontes ligadas ao site japonês de Star Fox, o diretor de engenharia Beltino Toad e seu filho Slippy Toad suspeitam que o senhor Yaru de Pon, presidente da ArSpace Dynamics, estaria fazendo negócios com o Star Fox e, debaixo dos panos, fornecendo armas para os invasores de Venom! Continuem ligados para mais novidades!

UM SACRIFÍCIO EM NOME DA CARREIRA

A lenda das pernas amputadas

Possivelmente a maior lenda de Star Fox, a teoria das pernas amputadas dá pano para manga até hoje. Em 1993, uma capa do game mostra o protagonista com próteses metálicas no lugar do que seriam as patas traseiras. No entanto, nos jogos futuros da série, parece mais que o time utiliza botas, ao invés dos membros postiços.

A teoria que dá base a lenda tem foco na gravidade. Ao substituir suas patas por pernas protéticas, o coração não precisaria bombear sangue para os membros inferiores, atingindo o cérebro



mais rapidamente e evitando que os pilotos desmaiem no espaço.

No entanto, é possível que o Star Fox lançado em 1993 não seja canônico. Levando em consideração que a cronologia montada pelos fãs, portanto não oficial, ignore o título, é possível que a Nintendo tenha substituído as próteses metálicas por botas na transição para Star Fox 64.

Concluindo: até hoje, a teoria não está confirmada, mas também não está desconfirmada. Com o lançamento de Star Fox Zero no próximo ano, é possível que a Big N oficialize a cronologia da série, o que pode dar um fim a uma de suas lendas mais polêmicas.

O IMPÉRIO DE ANDROSS

Com o objetivo de dominar todo o sistema Lylat, o Império Andross travou diversas batalhas contra Fox McCloud e seu grupo durante as Lylat Wars, tanto por vinganças pelo que houve no passado quanto pela megalomania de seu líder, o pior inimigo do grupo e de todo o exército de Corneria.

Tudo começou com experimentos feitos pelo brilhante cientista Andross, que trabalhava com pesquisas para Corneria. No entanto, um erro terrível acabou destruindo grande parte da capital. Com a explosão, o General Pepper mandou que banissem o cientista para um planeta abandonado chamado Venom, visto que ele suspeitava das intenções por trás dos experimentos e queria impedi-lo de acabar destruindo o planeta.

Ao ficar algum tempo exilado, Andross descobriu que o planeta não era

totalmente abandonado, já que uma espécie de lagartos humanoides vivia por ali. Ele começou a fazer pesquisas e experiências com os seres e sua mente começou a enlouquecer aos poucos. Com isso, decidiu criar um verdadeiro exército com os resultados de suas pesquisas e decidiu tornar-se o imperador de todo o sistema.

É claro que não demorou muito até que atividades estranhas passassem a ser notadas em Venom. O General Pepper e o exército corneriano decidiram enviar um grupo de mercenários conhecidos como Star Fox para investigar. A partir deste ponto, todos sabemos o que aconteceu...

Bastante fortificado, Andross declarou guerra contra o Lylat inteira e começou a invadir os planetas com seu exército e bioarmas. Seu objetivo, por mais maluco que parecesse, era apenas destruir tudo o que houvesse no caminho, o que seria útil para deixar Andross cada vez mais dominante na galáxia.

GRANGA

É um dos soldados mais confiáveis de Andross, sendo também um dos mais poderosos e inteligentes entre seus seguidores. Ele é um dos líderes dentro do Exército de Andross e foi um dos membros enviados para dominar locais estratégicos para a expansão do Império que o vilão tentou formar.

GORAS

É uma criatura alienígena gigantesca, criada como uma arma biológica. Foi criada a partir de fósseis de animais pré-históricos do planeta Titania, da época em que o planeta ainda era uma civilização avançada. Possui seis membros ao todo e uma grande cauda com saliências ósseas e chifre.

STAR WOLF

Liderados por Wolf O'Donnell, os membros da Star Wolf são mercenários e os grandes rivais do time Star Fox. Já trabalharam para Andross, mas seguiram seu caminho após a derrota do cientista. Aceitam qualquer parada e chegam até a realizar atividades ilegais para ganhar dinheiro, como contrabando e roubos..

RUFFIANS

São criminosos comuns que vivem no sistema. Com históricos de roubos e outros crimes, os Ruffians aparecem como soldados macacos com os olhos escondidos e são membros do exército rebelde de Andrew Oikony. Eles também já foram afiliados ao Império de Andross.

GENERAL'S FLAGSHIP

Apesar de ser a nave pessoal do General Pepper, membro do Exército de Corneria e aliado da Equipe Star Fox, já foi invadida e utilizada pelos Aparoids durante um ataque à Corneria. A nave consegue se transformar, além de ser recheada de mísseis extremamente perigosos e que deram trabalho para Fox e seus amigos.

MEMBROS DA STAR WOLF

Membros atuais: Wolf O'Donnell, o líder da equipe e grande rival de James e Fox McCloud. Leon Powalski, com traços psicopáticos, é frio e muito astuto. Foi recrutado em um bar e suas habilidades rivalizam com as de Falco. Panther Caroso, um conquistador que adora flertar com as mulheres, mas ainda assim um exímio piloto.

Membros antigos: Pigma Dengar, membro antigo e traidor da equipe Star Fox original. Andrew Oikony, sobrinho de Andross, entrou na equipe por influência do tio mas não chegava aos pés da equipe. **Outros membros:** Krystal, após ser banida do Star Fox.

MÁQUINAS DE GUERRA

ARWING

Produção: Space Dynamics
Altura: 17,5 metros espaciais
Largura: 8,5 metros espaciais
Velocidade Máxima: Mach 4.2
Equipe: 1 piloto
Afiliação: Equipe Star Fox
Descrição: A principal nave da equipe Star Fox, aparece em todos os jogos da série com consideráveis mudanças em cada versão. Possui lasers simples que

podem receber upgrades e Smart Bombs.

WALKER

Produção: Space Dynamics
Altura: 17,5 metros espaciais
Largura: 8,5 metros espaciais
Velocidade Máxima: Mach 4.2
Equipe: 1 piloto
Afiliação: Equipe Star Fox
Descrição: É ativada quando a Arwing toca o chão, transformando-se numa nave terrestre. É ótima para explorações e invasões secretas e lembra muito o formato de uma galinha.

LANDMASTER

Produção: Space Dynamics
Altura: 8,5 metros espaciais
Largura: 17,5 metros espaciais
Velocidade Máxima: 207 quilômetros espaciais por hora
Equipe: 1 piloto
Afiliação: Equipe Star Fox
Descrição: É um tanque utilizado em missões terrestre e em partidas multiplayer. Eles podem ser modificados e utilizados como tanques de mísseis anti-aéreos.

BLUE-MARINE

Produção: Space Dynamics
Altura: 7 metros espaciais
Largura: 16,5 metros espaciais
Velocidade Máxima: 116 quilômetros espaciais por hora
Equipe: 4 pilotos
Afiliação: Equipe Star Fox
Descrição: É um veículo submarino, utilizado para explorar planetas aquáticos. Ele pode atirar bombas e torpedos. É equipado com lasers, mas estranhamente só foi utilizado até hoje em um planeta.

GYROWING

Produção: Space Dynamics
Altura: Desconhecida
Largura: Desconhecida
Velocidade Máxima: Desconhecida
Equipe: 1 piloto
Afiliação: Equipe Star Fox
Descrição: É uma nave mais lenta, feita para reunir itens com o uso de um robô preso em uma corda. O robô consegue

disparar contra os inimigos para se defender e consegue coletar medalhas.

GREAT FOX

Produção: Space Dynamics

Altura: 375 metros espaciais

Largura: 890 metros espaciais

Velocidade Máxima: Mach 1.4 (em atmosferas)

Equipe: Diversos membros, mas apenas um piloto, ROB 64

Afiliação: Equipe Star Fox

Descrição: É a gigantesca base de operações da Equipe Star Fox, que serve também como moradia para os integrantes. Ela guarda as Arwings e outros veículos e possui um ótimo sistema de segurança.



ARWING II

Produção: Space Dynamics

Altura: 17,5 metros espaciais

Largura: 8,5 metros espaciais

Velocidade Máxima: Mach 4,2

Equipe: 1 piloto

Afiliação: Equipe Star Fox

Descrição: É uma versão atualizada da Arwing. Ela é equipada com Single Lock, Single Laser, duas Smart Bombs e diversos outros aparatos para auxiliar nas missões tanto em ataque quanto em defesa.



WOLFEN II

Produção: Macbeth

Weapons Factory

Altura: Desconhecida

Largura: Desconhecida

Velocidade Máxima:

Desconhecida

Equipe: 1 piloto

Afiliação: Star Wolf

Descrição: É uma das naves mais avançadas do exército de Andross, melhor até do que as Arwings da equipe Star Fox. Utiliza dois canhões de laser e possui um sistema que suporta Smart Bombs.





STAR FOX

A NINTENDO ALÇA SEUS PRIMEIROS VOOS TRIDIMENSIONAIS

LUCAS PINHEIRO SILVA



Não foi o primeiro jogo 3D da história. Não foi sequer o primeiro jogo 3D da Nintendo. No entanto, *Star Fox* foi muito provavelmente a primeira experiência poligonal pela qual os donos de Super Nintendo passaram, inclusive esta ex-criança.

A aventura tinha o potencial de traumatizar toda uma geração, fazendo-a completamente descrente dos gráficos tridimensionais. Apesar de alguns casos de sucesso nos arcades, em 1993 havia poucos exemplos de títulos com aquelas características no mercado de consoles domésticos.

Nesse contexto, *Star Fox* era uma espécie de demonstração do poderio do chip Super FX. Era uma forma de a Big N dizer: "Vejam, é isso o que

podemos construir com polígonos. O que acham?". A resposta veio na forma do grande sucesso de vendas e críticas. Não era para menos, já que o produtor Shigeru Miyamoto não tinha experiência com as três dimensões, mas tinha experiência de sobra com a criação de games – e fazer clássicos instantâneos era (e ainda é) sua especialidade. E, claro, não podemos deixar de lado o talento dos britânicos da Argonaut.

Fox McCloud, nossa raposa estrelar, e os outros animais antropomórficos que o acompanhavam em suas missões pelos planetas dos Sistemas Lylat, se tornaram tão carismáticos e marcantes quanto Mario, Link e Donkey Kong.

Os estágios eram extremamente bem projetados, com cada inimigo,

power-ups e estruturas posicionados minuciosamente para garantir a melhor imersão possível. A trilha sonora, o último trabalho de Hajime Hirasawa antes de se tornar independente, não deixou nada a desejar para compositores mais famosos da companhia, empolgando cada segundo da aventura.

No entanto, o verdadeiro ápice da obra eram os momentos dos chefões. Com uma quantidade absurda de polígonos para a época, eram gigantescos, ocupando toda a tela, e se despedaçavam em várias partes e formas antes de finalmente serem derrotados. Somente eles já eram capazes de justificar o uso de gráficos 3D nos games, algo que se tornaria padrão para a indústria.

GUARDIÕES DA GALÁXIA

Para enfrentar o cientista Andross, que se autointitulou imperador e declarou guerra contra Corneria e outros planetas vizinhos após ser banido deles, o sábio General Pepper contrata os serviços dos mercenários Fox, Falco, Peppy e Slippy e coloca à disposição as Arwing, naves de última geração que ainda eram protótipos. O mais interessante do desafio era concluí-lo por meio de três níveis de dificuldade. Todas as rotas, e algumas incluíam estágios secretos, sempre levavam para o embate final em Venom.

Lançamento:
21/02/1993 (JP),
23/03/1993 (EUA)
Plataforma:
Super Nintendo
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Argonaut





STAR FOX 64

MUITA AÇÃO E GUERRA ESPACIAL COM UM TOQUE CINEMATográfico

ALEX SANDRO DE MATOS



Por mais que *Star Fox 64* seja uma espécie de reboot do original e possua elementos do cancelado *Star Fox 2*, a aventura conseguiu ir além. Sua excelência o tornou referência para toda a série espacial.

Lembro-me de ficar surpreso ao ver as cutscenes na época. Não era muito comum encontrar games com diálogos dublados e os conteúdos do cartucho traziam um jeitão todo cinematográfico. Foi aqui que ouvimos pela primeira vez a clássica frase "Do a barrel roll", com Slippy Toad berrando por socorro.

Desde a cena inicial com os protagonistas correndo pelo hangar da Great Fox até as conversas cômicas durante as fases, o game transmitiu um carisma ímpar. A ambientação dos planetas ficou ainda mais impressionante com os gráficos tridimensionais bem mais

robustos em relação à geração anterior, permitindo que tivéssemos melhor noção de profundidade graças ao poderio do Nintendo 64.

O êxito de *SF64*, que está no catálogo do Virtual Console do Wii, foi provocar a sensação de descoberta a cada jogatina. Era possível seguir por diferentes pontos da galáxia até o confronto final contra Andross. Nesse caminho, cumprimos tarefas como proteger os companheiros, que inclusive auxiliavam nas fases, ou desvendar rotas secretas. As batalhas não eram apenas no céu e no espaço, pois havia combates em terra com o tanque Landmaster, e debaixo d'água com o submarino Blue Marine, sempre com um gigante chefe no final de cada planeta.

Apesar de boa parte do game ser em trilhos, ele introduziu o All-Range

Mode. Em momentos específicos, podíamos controlar a Arwing livremente para qualquer direção, por uma área pré-determinada, como nos famosos filmes de ficção científica.

O que dizer do divertidíssimo modo multiplayer? Até quatro pessoas jogavam simultaneamente em tela dividida em três tipos diferentes de partida. Nem todo mundo sabe disso, mas também dava para controlar os personagens a pé no estilo On-Foot no modo Versus.

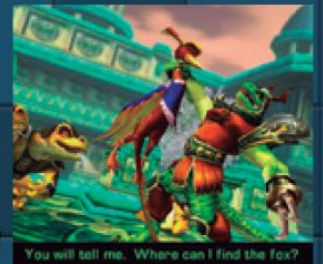
Por não ser muito extenso, o título possuía um fator replay instantâneo. Por suas qualidades, é memorável em todos os aspectos. Quer dizer, exceto por um sapinho escandaloso. Ninguém merece!

TREMENDO NA NAVE

Star Fox 64 foi o primeiro jogo a utilizar o Rumble Pak. O acessório era acoplado na parte traseira do controle do N64 e vibrava a cada impacto ou tiro que sua nave sofria, possuindo níveis de agitação para cada situação. Era quase como sentir a turbulência de dentro da Arwing!

Lançamento:
27/04/1997 (JP),
30/06/1997 (EUA)
Plataforma:
Nintendo 64
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo





STAR FOX ADVENTURES

UM PLANETA EM DESTRUIÇÃO DERRUBA AS CONVENÇÕES DA FRANQUIA

RODRIGO BRASILIENSE

Assim como McCloud não esperava aterrissar em Sauria, a Rare não esperava produzir um *Star Fox*. Após passar um belo tempo em produção, o futuro de *Dinosaur Planet* parecia incerto. Foi quando Shigeru Miyamoto (sempre ele!) notou as similaridades entre o projeto e sua franquia. Nascia então a aventura mais inesperada da raposa.

Nada de combates espaciais, o protagonista segura um cajado místico ao lado de Krystal e se vê cercado de reptilianos. Sua missão naquele planeta é entender por que está literalmente se desfazendo, o que é uma ameaça para a galáxia. Lá, ele se depara com uma

ameaça muito maior. Respeitando a ordem do sempre justo General Pepper ("Você está aí para salvar o planeta, não para explodi-lo!"), o herói se abdicou de tudo quanto que é armamento pesado e parte em uma jornada de exploração, que se desenrola em inúmeros quebra-cabeças e lutas. É provável que isso te faça pensar nas mecânicas de *The Legend of Zelda*, mas é algo que passa longe de ser um ponto fraco.

Não deixa de ser incrível ter a chance de vasculhar tudo com muito mais cuidado e sentir na pele os perigos. Cada power-up obtido, cada detalhe por trás da trama envolvendo o déspota General Scales, a cooperação com o inexpe-

riente Príncipe Tricky e o longínquo contato com outros membros da equipe Star Fox tornam o título – desculpe a expressão –, bem mais pé no chão.

Como se já não bastasse, o restante da produção também é especial. Nessa lista estão os movimentos de ataque, que herdaram o icônico Z-Targeting, a forma como os cenários se transformavam durante o progresso da jogatina, com alterações de temperatura e efeitos de luz e a trilha sonora assinada pelo lendário David Wise.

O último game feito pela Rare para a Big N mostrou muito bem o que o GameCube podia fazer.

RAÍZES RÚSTICAS

Antes de virar *Star Fox Adventures*, *Dinosaur Planet* seguiria os modelos de *Banjo-Kazooie* e *Jet Force Gemini*. Não por acaso, seria lançado para Nintendo 64. Na trama original, mostraria a saga pré-histórica das raposas Sabre e Krystal, teria um mundo mais vasto que o de *Ocarina of Time*, as cenas seriam épicas como as de um *Final Fantasy* e teria uma interação interessante com os cenários ao redor. No final das contas, a coisa ficou grande demais para sistema, acabando com a esperança daqueles que aguardavam pela epopeia desde o anúncio na E3 de 2000. A parte boa é que ganhamos um dos mais icônicos games para o hardware cúbico.

Lançamento:
23/09/2002 (EUA),
27/09/2002 (JP)
Plataforma:
GameCube
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Rare





STAR FOX: ASSAULT

O INIMIGO AGORA É OUTRO E ELE PODE INFECTAR MÁQUINAS E SERES VIVOS

RAFAEL PECCIOLI MORENO

A franquia retorna às origens, colocando o jogador no cockpit da Arwing por boa parte do tempo, seja voando sempre em frente ou com liberdade para explorar o cenário. Seguindo o título de Nintendo 64, o Landmaster também é controlável. No entanto, a experiência anterior causou certa influência, pois em algumas fases você sai a pé mandando bala.

A ameaça desta vez são os Aparoids, parasitas biomecânicos que infectam tanto máquinas quanto seres vivos. Eles buscam absorver tudo e integrá-los à sua mente coletiva. A trama não vai além de "destruir criaturas para saber onde está a rainha e destruí-la", mas a premissa é surpreendentemente inovadora para a franquia, fugindo do lugar-comum de Andross.

As fases em nave são geniais. A jogabilidade é tão apurada que é tranquilo atingir pequenos alvos de longe mesmo sem recorrer à trava de mira. Tirando o uso da desaceleração, o resto é uma joia. As batalhas contra chefes voadores também são intensas e satisfatórias e há diversas referências aos dois games iniciais. O tanque não é muito usado, mas também agrada pela sensação de força bruta e facilidade de dirigir. *Assault* só peca nos combates cara a cara. Além desses estágios serem monótonos, a pontaria não responde bem e a câmera vira um obstáculo.

A experiência com armas em punho só fica mais divertida no modo multiplayer. Podendo jogar com qualquer membro do Star Fox Team, além de Wolf O'Donnell, você guia naves,

incluindo a Wolfen do Star Wolf Team. As partidas ficam mais legais quando são jogadas taticamente, com jetpacks, roupas de invisibilidade e rifles de precisão. Ainda assim, pegas aéreas também estão cheias de truques de esquivas e contra-ataques incríveis.

Infelizmente, não há dá para experimentar múltiplas rotas, algo que dá todo um charme à série. A trilha sonora não é tão memorável quanto as anteriores, porém funciona. O destaque vai para os diálogos. Embora sejam forçados, caem bem para os personagens – afinal, temos sapos e raposas conversando. Esperar por realismo seria querer demais.



EXTRAS E SEGREDOS

Não é tão estranho que franquias mais antigas coloquem versões desbloqueáveis de seus títulos originais em seus jogos mais novos. *Assault*, contudo, permite jogar a versão de NES de *Xevious!* O título no Japão é ainda mais louco, pois tem também *Star Luster* e *Battle City*. Os três são da Namco, que desenvolveu a aventura do GameCube, e com quem a Nintendo manteve relações cada vez mais estreitas desde a década de 2000.

Lançamento:
14/02/2005 (EUA),
24/02/2005 (JP)
Plataforma:
GameCube
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Namco



STAR FOX COMMAND

ALINHE ESTRATEGICAMENTE SUA FROTA E ATAQUE USANDO A STYLUS

FILIPE SALLES



Fechando a linha temporal, *Command* é o segundo game da franquia a apresentar mais mudanças em relação à fórmula original, superado apenas por *Adventures*. Aproveitando as duas telas do Nintendo DS e ideias do cancelado *Star Fox 2*, inovou em seu conceito, mas se perdeu um pouco ao tentar ser diferente demais.

Para sobre o Sistema Lylat uma nova ameaça, representada pelo império dos Anglar, seres naturais dos mares ácidos de Venom. Os tempos não eram os melhores, com a equipe separada após os eventos de *Assault*. Mas nada como uma crise colossal para trazer o quarteto de volta, embora Peppy tenha se aposentado da vida de mercenário, assumindo o papel de Pepper como comandante das forças cornerianas.

Pela primeira vez, você pode controlar 14 pilotos no decorrer da campanha.

Posso dizer que sonhava com o dia em que finalmente jogaria com os membros do Star Wolf e Dash Bowman, o macaco neto de Andross.

A jogabilidade é compartilhada entre tática e combate. Na primeira, um mapa cobrindo todo o terreno da batalha era mostrado, com ícones das naves sob seu comando. Dividido por rodadas, você devia desenhar a rota de suas Arwing na tela de toque em direção a um objetivo, que variava entre eliminar as unidades inimigas, alcançar determinado ponto ou procurar por um item. Vale lembrar que era necessário defender a Great Fox.

As batalhas eram da mesma maneira que conhecemos, mas alguns detalhes nos fizeram amá-las menos. Ao engajar um esquadrão adversário, a imagem aproximava para um combate, feitos em sua maioria no modo All-Range.

A aqui está o grande problema da aventura: os movimentos da Arwing eram executados pela tela inferior do portátil, em conjunto com os botões. Com isso, cuidar dos veículos era uma tarefa por vezes complexa, pois demorava para me adaptar a esse esquema... Sem contar com uma opção que deixasse de lado a tela de toque, as pelejas se afastaram daquilo com o qual estávamos acostumados.

Ainda assim, não se engane. *Star Fox Command*, que está disponível no catálogo do Virtual Console do Wii U, é um ótimo jogo e suas mecânicas merecem ser reaproveitadas no futuro. Principalmente por dividir o protagonismo de McCloud com outros heróis.

THE END

Command tem oito encerramentos distintos, que variam conforme as rotas escolhidas no decorrer da jogatina. Apesar de nenhum deles mostrar os Anglar como vitoriosos, isso não significa que todos tenham um final feliz.

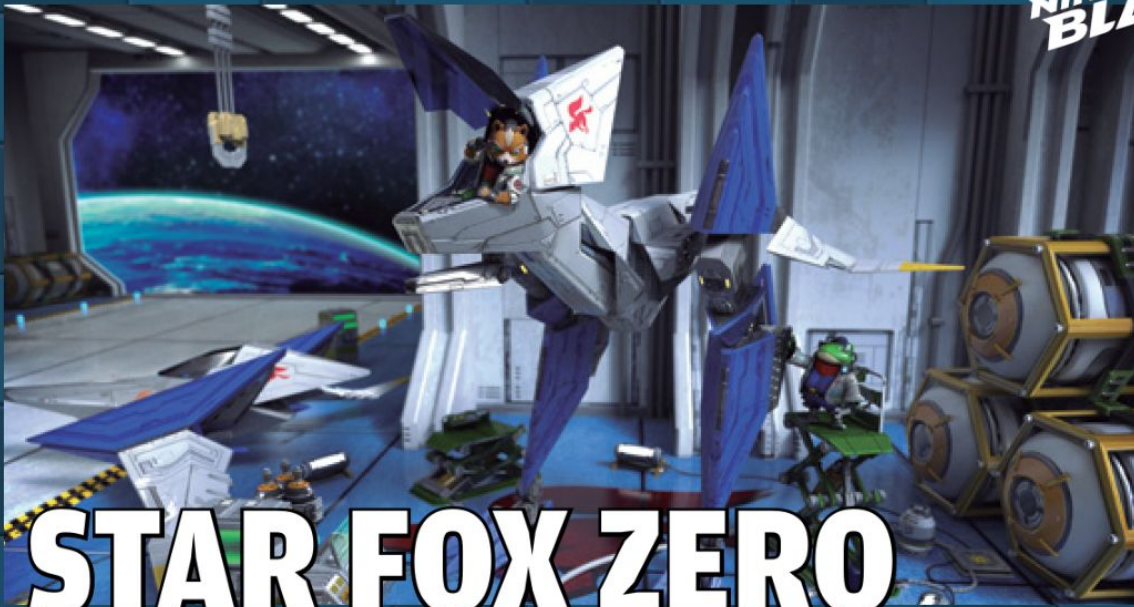
Lançamento:
03/08/2006 (JP),
28/08/2006 (EUA)

Plataforma:
Nintendo DS

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Q-Games





STAR FOX ZERO

SERÁ QUE O FUTURO DA FRANQUIA SE ESCONDE NO PASSADO?

ÍTALO CHIANCA

Quando Satoru Iwata, Reggie Fils-Aime e Shigeru Miyamoto apareceram como fantoches na abertura do vídeo que apresentou as novidades da Big N para a E3 desse ano, se transformando então em Pepe, Falco e Fox, fãs ao redor do mundo pularam, gritaram e, arrisco dizer, até choraram. O jogo, que teve poucas imagens divulgadas na edição anterior da feira, estava realmente confirmado.

Tanto alvoroço não foi para menos. Depois de ouvirmos que a série seria descontinuada se *Star Fox 64 3D* não desse certo no Nintendo 3DS, *Star Fox Zero* promete utilizar os recursos do Wii U como nenhum outro game já fez. A nova jornada espacial do Star Fox Team

pelos planetas do Sistema Lylat trará ambientes, personagens e fatos de *Star Fox* e *Star Fox 64*. Entretanto, essa releitura, algo que Miyamoto adora fazer com suas criações, será através de uma ótica alternativa. Além disso, conceitos de jogos cancelados, como a transformação da Arwing em um robô no modo Walker, algo que estaria em *Star Fox 2*, e o uso dos sensores de movimento, recurso que fazia parte dos planos para um capítulo da franquia para o Wii, também estarão presentes.

Contudo, o que mais chamou a atenção até agora é a integração entre a tela do GamePad e a da TV. Enquanto você terá a vista clássica rolando na televisão, o controle exibirá a visão

do cockpit. A sacada é encontrar o equilíbrio perfeito entre mirar e pilotar movendo os dois analógicos, quase como um piloto de caça de verdade.

Com a formação clássica dos mercenários, *Star Foz Zero* trará velhos planetas em uma roupagem moderna. Com multiplayer local, espere por muita exploração com as diferentes transformações da Arwing, as novas funcionalidades do Landmaster e o inédito Gyrowing, drone que alcançará pontos específicos de um cenário. É esperar um pouco mais para assumir essa nova – porém nostálgica – missão.



DEIXANDO NO PONTO

Aguardado para 20 de novembro de 2015, *Star Fox Zero* foi adiado para o primeiro trimestre de 2016 a pedido dos desenvolvedores. Dessa forma, teriam mais tempo para trabalharem aspectos como a visualização nas duas telas, o aperfeiçoamento do design de níveis e o ajuste das cenas de ação. Não por acaso, alguns jornalistas que o testaram reclamaram da qualidade dos gráficos. Apesar de a Nintendo não priorizar essa questão, o jogo está nas mãos da Platinum, responsável por *Bayonetta 2* e *The Wonderful 101*. Por isso, essas semanas adicionais podem fazer a diferença.

Lançamento:
2016
Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Platinum

PERDIDOS NO ESPAÇO

CERTAS AVENTURAS DE STAR FOX NUNCA PASSARAM POR NOSSOS RADARES

ALEX SANDRO DE MATTOS



A pesar de não possuir numerosos títulos, a série galáctica também sofre com aventuras que, por algum motivo, se perderam em algum buraco negro nos cofres da Big N.

STAR FOX 2

Você consegue imaginar um jogo desenvolvido durante anos, que foi finalizado, mas não foi parar nas lojas? Essa é a história de *Star Fox 2*.



O segundo título seria mais interativo do que o primeiro. Na trama, Andross retorna para acabar com o Sistema Lylat. Ao atacar Corneria e montar Astropolis, uma base militar próxima ao planeta, General Pepper convoca novamente a equipe de mercenários para combater o vilão. A ideia era permitir ao jogador controlar qualquer um dos quatro personagens remanescentes do original e mais dois inéditos. Além de Fox, Falco, Peppy e Slippy,

teríamos duas novatas: a poodle Fay e a lince-parda Miyu.

A não-linearidade prometia ser um dos destaques de *Star Fox 2*. Você escolheria o piloto principal e outro de suporte, sendo que cada um tinha uma nave com diferentes status de dano, escudo, velocidade e item especial. Uma tela interativa com o mapa dos planetas era exibida e seria possível eleger qualquer local do espaço para explorar.

O mais interessante é que você poderia ser interceptado por forças inimigas, sendo levado para uma batalha.

Nos confrontos, a nova aventura não era mais em trilhos, pois as Arwing seriam controladas livremente pela área, o que ajudava a destruir todos os inimigos espalhados. Outro ponto bacana era o sistema em tempo semirreal. O game ficava em espera até o jogador selecionar um ponto em Lylat,

STAR FOX VIRTUAL BOY

A Nintendo começou a desenvolver uma versão de *Star Fox* pro Virtual Boy simultaneamente com *SF2*, tanto que uma demo foi exibida na feira Consumer Electronics Show em 1995, nos Estados Unidos. Mesmo possuindo apenas gráficos baseados nas combinações das cores vermelho e preto, o projeto impressionou por possuir gráficos 3D sólidos, diferentemente de *Red Alarm*, outro Shooter do console que utilizava modelos wireframe. Infelizmente foi engavetado por causa fracasso comercial do hardware.





para então os adversários e mísseis se deslocarem. Enquanto você estivesse batalhando, as tropas de Andross continuariam a avançar pelo mapa. Se se causassem muitos danos em Corneria, seria Game Over.

Star Fox 2 teria visuais ainda melhores pois usaria uma versão melhorada do chip Super FX, permitindo melhor velocidade de processamento, e um modo multiplayer em tela dividida. A

razão do cancelamento nunca foi oficialmente comentada pela Nintendo e divide opiniões. E pensar que versão em japonês estava quase 100% pronta, faltando apenas alguns testes para eliminar alguns pequenos erros de programação...

Para Jez San, fundador da Argonaut, isso aconteceu porque houve uma briga política entre os desenvolvedores e a direção da companhia. Já para Dylan Cuthbert, ex-funcionário do estúdio britânico, a sequência foi descartada porque o Nintendo 64 estava prestes a ser lançado e Shigeru Miyamoto queria deixar jogos tridimensionais para o novo console. O visual 3D de *Star Fox 2* no Super Nintendo pareceria "primitivo" perto do que os novos videogames da época poderiam exibir.

Mesmo que a aventura não tenha virado cartucho, vários de seus conceitos foram utilizados em futuros títulos da saga, como o All-Range Mode,



o Charge Shot e modo multiplayer em *Star Fox 64*, a tela de mapa e escolha de personagens com estatísticas em *Star Fox Command*, e a transformação da nave dos mercenários na formação Walker em *Star Fox Zero*.

STAR FOX ARCADE

Quando *Star Fox: Assault* foi anunciado em 2002, em uma parceria com a Namco, a Nintendo também revelou que fariam juntas um jogo para arcades. Contudo, a versão para os fliperamas simplesmente foi ignorada, tanto que as produtoras nunca mais comentaram sobre o assunto. Não duvidamos que esse sumiço tenha algum envolvimento de Andross...



3D EM 3D

Se os gráficos tridimensionais poligonais de *Star Fox 64* impressionaram em 1997, o jogo também brilhou muito quando foi remasterizado para o Nintendo 3DS em 2011.

Star Fox 64 3D aproveitou o poderio do portátil e exibiu belos visuais, além de utilizar bem o efeito estereoscópico, dando noção de profundidade e passando a sensação de destroços, disparos e brilhos de anéis saindo da tela.

A coisa ficou mais realista com os sensores de movimento ao guiar a Arwing e outros veículos. Mesmo assim, dava

para escolher a jogabilidade original para se divertir. A versão em 3D deixou a tela superior livre para a ação, com diálogos sendo exibidos na tela inferior, e adicionou o inédito modo multiplayer Battle Mode. Até quatro pessoas podiam cruzar os ares com apenas um cartucho do jogo graças ao Download Play. O mais legal era ver as reações e rosto de cada jogador ao vivo pela câmera interna do console. *Star Fox 64 3D* foi desenvolvido pelo estúdio Q-Games, fundado por Dylan Cuthbert, que trabalhou na Argonaut e ajudou na programação de *Star Fox* e *Star Fox 2*.



Os sensores de movimento deixaram a ação mais realista!



BONECOS VELOZES

Desbloqueando conteúdos em diferentes jogos, como *Hyrule Warriors*, *Captain Toad: Treasure Tracker*, *Mario Party 10* e *Chibi-Robo! Zip Lash*, o uso do amiibo de Fox é mais interessante em *Mario Kart 8*, no qual libera um macacão estilizado para seu mii. Já em *Ace Combat: Assault Horizon Legacy+* permite customizar uma das aeronaves.



MAIS RARO QUE O SLIPPY CALADO

Para promover o primeiro *Star Fox*, a Nintendo realizou competições nos Estados Unidos e na Europa. Aproximadamente 2 mil cartuchos foram disponibilizados em shoppings e lojas para as pessoas jogarem fases modificadas do jogo por um limite de tempo e ganharem brindes de acordo com a pontuação.

Após as competições, os limitados *Super Star Fox Weekend* acabaram nas mãos de assinantes da revista *Nintendo Power*. Hoje são extremamente raros e valiosos! No eBay você pode encontrá-lo custando até 5 mil reais.



RELÓGIO ESTELAR

Em 1993, logo após o lançamento de *Star Fox*, a Big N fez uma parceria com a Kellogg's e Nelsonic. Quem comprasse uma caixa de cereal e enviasse o formulário, ganhava um relógio de pulso. O acessório tinha um minigame de quatro fases cujo objetivo era desviar de disparos e estruturas até destruir a frota rival.



ALÉM DO SISTEMA LYLAT

Não é só no jogo espacial que Fox e seus amigos (e inimigos) aparecem. Confira as participações dos animais antropomórficos em outros títulos da Nintendo

SUPER SMASH BROS.

Na série de luta, Fox está presente desde o primeiro capítulo. Já Falco apareceu em *Melee*. Em *Brawl*, Wolf O'Donnell foi adicionado como personagem controlável. Os três possuem movimentos rápidos e idênticos, inclusive o Final Smash, no qual invocam o Landmaster.

Estágios inspirados na franquia frequentemente dão as caras, como Sector Z, Corneria, Venom e Orbital Gate Assault. Há também a arena Lylat Cruise, na qual lutamos sobrevoando várias áreas de Lylat e há até Andross, com visual original, como Assist Trophy, sugando o ar e assoprando projéteis. Em *Melee*, *Brawl* e nas versões para Wii U e 3DS, ao entrar em algum estágio de *SF* com pelo menos um mercenário, realize um movimento de Taunt para flagrar os personagens em diálogos cômicos.



Prove sua força na arena Lylat Cruise



BAYONETTA 2

Hideki Kamiya, supervisor de *Bayonetta 2*, declarou diversas vezes que gostaria de trabalhar em algum título de *Star Fox*. Mesmo que seu sonho ainda não tenha sido realizado, isso não impediu que seu estúdio, a Platinum, adicionasse Easter Eggs da aventura espacial no jogo da bruxa. É possível vestir Bayonetta com as roupas de McCloud e suas armas ganham o visual da Arwing com pequenos bonecos de Fox, Falco, Peppy e Slippy pendurados. Ao colocar o cosplay antes da seção aérea do capítulo 16, você se transformará na famosa nave. Aí, dispare contra inimigos e realize o Barrel Roll. O que não sabíamos é que a homenagem era um tipo de teste. Aprovado, a produtora foi convidada a desenvolver *Star Fox Zero*. Kamiya não está diretamente envolvido, mas, com certeza, deve estar feliz da vida!



THE LEGEND OF ZELDA

Em *Majora's Mask*, ao acessar o menu de pausa, você encontra um curioso Easter Egg

de *Star Fox*. Na seção de máscaras é fácil traçar a seguinte relação: Keaton Mask (McCloud), Bremen Mask (Falco), Bunny Hood (Peppy), Don Gero's Mask (Slippy) e Mask of Scents (Pigma Dengar).



WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Quem disse que não dava para jogar algo inédito de *SF* no Wii? Isso acontece no microgame de *WarioWare: Smooth Moves*. O jogador usava inclinações do Wii Remote para controlar a Arwing para desviar de obstáculos e podia disparar contra os inimigos. O estilo gráfico era inspirado na versão original e havia três áreas distintas, Corneria, Sector X e Titania, cada uma representando um nível de dificuldade. No final de cada fase, dava para enfrentar um R.O.B. gigante carregando uma NES Zapper!



THUNDERBIRDS EM AÇÃO!

MIYAMOTO SE INSPIROU NA FAMÍLIA TRACY PARA DAR VIDA À SAGA DE McCLOUD

IGOR ANDRADE

A equipe que desenvolveu *Star Fox* não estava muito confortável com a ideia de usar animais como personagens, ainda mais em um Shooter. No entanto, quem poderia contrariar Shigeru Miyamoto? "Grande parte da ficção científica que se via no Japão naquela época tinha a ver com robôs, super-heróis e monstros. Não estava interessado naquilo", justificou na edição do *Iwata Pergunta*, série de entrevistas publicadas no site da Nintendo, sobre *Star Fox 64 3D*.

Além da inspiração no folclore japonês e no time de beisebol Inari Foxes para escolha de uma raposa como protagonista, o produtor recorreu às suas lembranças de infância para definir os limites de tal universo. Ele se lembrou do seu programa favorito na metade dos anos 1960, quando uma família de marionetes fazia sucesso na TV NHK.



FAB: em 32 episódios, marionetes contaram as façanhas da organização Resgate Internacional

Produzida entre em 1965 e 1966 pelo casal Sylvia e Gerry Anderson (foto ao lado), *Thunderbirds* inovou ao mostrar as façanhas do Resgate Internacional, grupo liderado por Jeff Tracy, ex-astro-nauta americano que era tão cheio da grana que transformou uma ilha isolada em uma base de operações repleta de recursos tecnológicos. O destaque eram os veículos utilizados nas missões – todos pilotados por seus filhos.

submarino Thunderbird 4 e John passava o tempo isolado na estação espacial Thunderbird 5. Os nomes dos rapazes são uma homenagem aos tripulantes do Projeto Mercury, que testou nos anos 1950 a estrutura espacial da NASA que levaria o homem para a Lua em 1969.



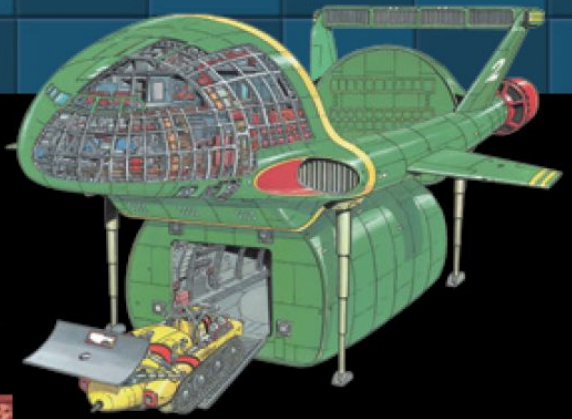
Scott manejava o foguete supersônico Thunderbird 1, Virgil controlava o avião cargueiro Thunderbird 2, Alan Tracy cuidava da nave espacial Thunderbird 3, Gordon explorava os oceanos no



A cada capítulo eles tentavam impedir os planos de terroristas que pareciam sair de um filme de James Bond naquela década. Ou seja, estereótipos de russos, chineses ou qualquer outro país socialista no período da Guerra Fria.



"Quando lançamos o jogo, sonhava que *Star Fox* venderia muito e que a produtora da série negociaria a adaptação para um programa de televisão", revelou Miyamoto durante a mesma entrevista com Iwata. Se o sonho ainda não é realidade, bem que a Big N poderia cuidar disso...



Quando a coisa apertava, eles apelavam para Lady Penelope, uma autêntica agente britânica. Seu mordomo Parker dirigia uma arma de guerra disfarçada de Rolls-Royce. O carro atirava e andava sobre as águas!

Transmitida originalmente no Brasil pela Globo, a série teve dois filmes em 1966 e 1968. Nas décadas seguintes, já nas mãos de outros produtores, virou anime em 1982 e ganhou uma versão com atores em 2004. Bem criticado, o longa-metragem de Hollywood não foi o fim da linha. Desde 2014, um remake em animação 3D tenta reviver o espírito de aventura que encantou a gurizada mundo afora. A nova safra fará parte da programação do Gloob em 2016.



man e *Flashman*. Aliás, os esquadrões coloridos combatem monstros usando robôs e veículos que se transformam e criaturas gigantes também são vistos em *Star Fox*. Para não deixar nenhum anime de fora, fiquemos com a saga da tripulação galáctica de *Space Battleship Yamato*, que, de tempos em tempos, ganha releituras.

Essa lista de exemplos é infinita, mas é bom registrar alguns que foram citados publicamente pelo criador da franquia. "Houve quem dissesse que ficava melhor [desenvolver o primeiro SF] com robôs. Mas como na época já tinham sido lançados trabalhos de ficção científica muito representativos, como *Star Wars* e *Mobile Suit Gundam*, o mais importante era ter algo original. Não queria simplesmente fazer uma versão de algo que já existisse", explicou.

Trocando em miúdos, Shigeru tentou fugir do trivial. Entretanto, é impossível não identificar nas aventuras de McCloud algumas simbologias, por exemplo, da primeira trilogia dos Jedi. E, antes que alguém reclame, o que seria disso tudo se o francês Júlio Verne não popularizasse a ficção científica em seus livros no século XIX, temática que se tornou símbolo da cultura geek a partir dos anos 1930 com as histórias de *Flash Gordon*?



Thunderbirds promovia o valor da responsabilidade e da união, mas sempre arranjava tempo para ironizar o dia a dia dos Tracy. Mesmo sendo marionetes, entre um resgate e outro acompanhávamos seus problemas pessoais, como a briga entre eles para ver quem era o queridinho de Penelope.

TRABALHO EM EQUIPE

Por mais que Miyamoto diga que *Thunderbirds* é sua maior inspiração, é claro que outros produtos culturais também emprestaram seus elementos. E aí não dá para negar o papel dos seriados de heróis japoneses.

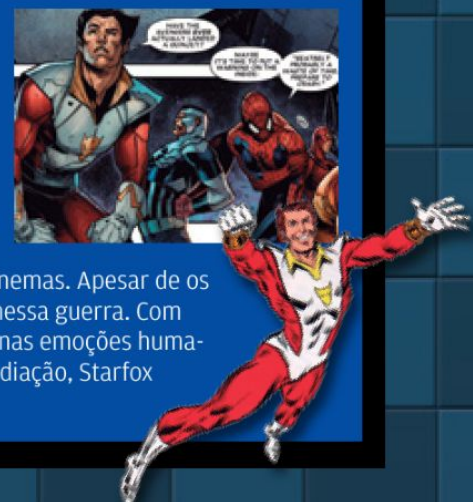
Se em *Ultraman* o herói Shin Hayata fazia parte da Patrulha Científica, organização que protegia o Japão, a noção de trabalho em equipe é mais evidente nos *Super Sentai*, como *Change-*



Depois do filme de 2004, a série retornou em 2014 em animação 3D

INICIATIVA VINGADORES

Seu nome é Eros, mas quando está em ação é conhecido como Starfox. O herói, concebido por Jim Starlin e Mike Friedrich, apareceu em 1975 nos quadrinhos do Homem de Ferro. Na mesma edição em que foi apresentado houve também a estreia de Thanos, um dos principais vilões do universo da Marvel e que é responsável por interligar a saga vista atualmente nos cinemas. Apesar de os dois serem irmãos, cada um escolheu um lado nessa guerra. Com poderes que incluem alta velocidade, interferir nas emoções humanas, voar e resistir a calor, frio, eletricidade e radiação, Starfox costuma dar uma força para os Vingadores.



SEGREDOS E CURIOSIDADES

ENTRE BOLOTAS ROSAS E RAPOSAS NO ESPAÇO HÁ SURPRESAS QUE VOCÊ NEM IMAGINA

FELIPE CAMAROSI

Mesmo com universos tão distintos, os mundos de Kirby e de Fox têm uma coisa em comum: ambos são cheios de mistérios e detalhes que costumam passar batido, mas que merecem nossa atenção. Dessa forma, por que não revisitar algumas das melhores paradas dessa viagem?

1 Hypernova ou Buraco Negro?

Uma das mais poderosas habilidades de Kirby possui um nome bastante controverso. O poder envolve ampliar o alcance e o potencial de sucção da bolinha, virando um extremo devorador. A questão é que Hypernova remete ao termo da astronomia que explica uma colossal explosão de uma estrela, que vai além de uma supernova, enquanto a técnica em si mais se assemelha a uma implosão, como um buraco negro. Curiosamente, uma estrela que seja grande o suficiente para gerar uma hipernova pode entrar



Quem ficou com o buquê da noiva: Sakamoto, Miyamoto ou Izushi?

em colapso e se transformar em um buraco negro. Será que foi essa a intenção dos desenvolvedores?

2 Eterno enquanto dure

Imagine se casar e ter como convidados os maiores nomes da Nintendo? Sim, isso aconteceu com Dylan Cuthbert, que, aos 18 anos, se mudou com seus colegas da Argonaut para o Japão, onde criaram os

primeiros títulos da saga de McCloud. O produtor acabou se apaixonando pelo país, abrindo anos depois o estúdio Q-Games em Quioto. Na foto, além dos pombinhos, estão Yoshio Sakamoto e Takehiro Izushi, ambos envolvidos principalmente com as franquias *Wario* e *Metroid*, Shigeru Miyamoto e Giles Goddard, que seguiu os mesmos passos do colega de trabalho. O inglês montou a Vitei, que desenvolveu os dois títulos da série *Steel Diver*.

3 O motivo por trás do zero

Star Fox Zero tem um nome bastante misterioso. Número que representa o vazio, é normal assumir que o título de Wii U sirva de predecessor, mas não é bem isso. De acordo com Miyamoto, é mais fácil considerá-lo como uma releitura do primeiro jogo do que um prequel, algo como um "vamos recomeçar do zero". Além disso, a sonoridade do nome ficou bacana e foi a oportunidade perfeita para o produtor aplicar um rabo de raposa no logo, algo que sempre serviu de inspiração para o design da marca da franquia.





4 Cavaleiro Borboleta

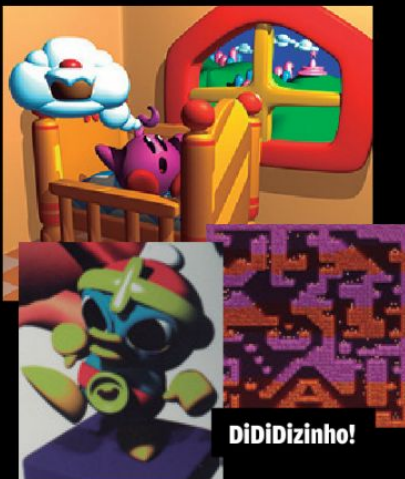
O livro artístico lançado junto de *Kirby's Dream Collection* contém diversas artes de personagens que não foram usadas como versões finais dos games. Uma delas chama atenção pela aparência alternativa de Meta Knight, que abandona sua armadura prateada e asas de morcego em troca de um visual mais vibrante. Até sua espada ganhou uma forma diferente!

5 Bebê comilão

O rosado se comporta como um bebê e, inclusive, é algo que ocorre na animação *Right Back at Ya!* No entanto, isso não impediu que seus criadores planejassem um game no qual veríamos uma versão ainda mais jovem. De Kid Kirby, que nunca viu a luz do dia, há apenas algumas artes e o design de um nível. Cá entre nós, o topetinho ficou bizarro!

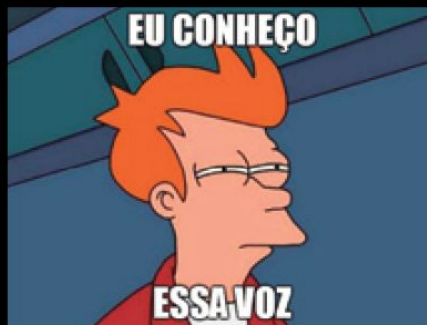
6 Vozes Conhecidas

Uma das primeiras franquias dubladas, *Star Fox 64* conta com



profissionais de gabarito. No Japão, quem faz a voz de Wolf é Mahito Oba, ninguém menos do que o narrador do anime *One Piece*. Por aqui, Slippy e Peppy foram dublados em *Star Fox Adventures* por Chris Seavor, a voz de Conker em *Conker's Bad Fur Day* e Gruntilda em *Banjo-Kazooie*. Acha pouco? A voz de Fox em *Star Fox 64* é de Mike West. Não o conhece? Talvez saiba quem é Billy West, seu irmão e dublador de Fry na série *Futurama!*

Kirby vive uma coincidência divertida. Sua voz é interpretada por Makiko Ohmoto, que se diverte fazendo os sons fofos e bizarros do comilão. Contudo, a atriz também está por trás de Queen Sectonia, vilã de *Kirby: Triple Deluxe!* Na versão japonesa de *Super Smash Bros.* para 3DS e Wii U ela ainda dubla Ness e a Assist Trophy Lyndis, enquanto em *Kid Icarus: Uprising* faz a voz de Viridi.



7 Bolinha rosa, bolinha azul

Apesar de não ser visto sem sua máscara com frequência, algumas vezes tivemos a oportunidade de vislumbrar a verdadeira face de Meta Knight. Nessas raras ocasiões, descobrimos que o cavaleiro misterioso tem um visual idêntico ao de Kirby,

apenas com uma coloração azul escura e olhos brilhantes, algumas vezes brancos, outras amarelos. Por isso, é possível que, sendo da mesma espécie, a bolinha azul também tenha habilidades como as de Kirby, como se inflar e absorver poderes alheios.

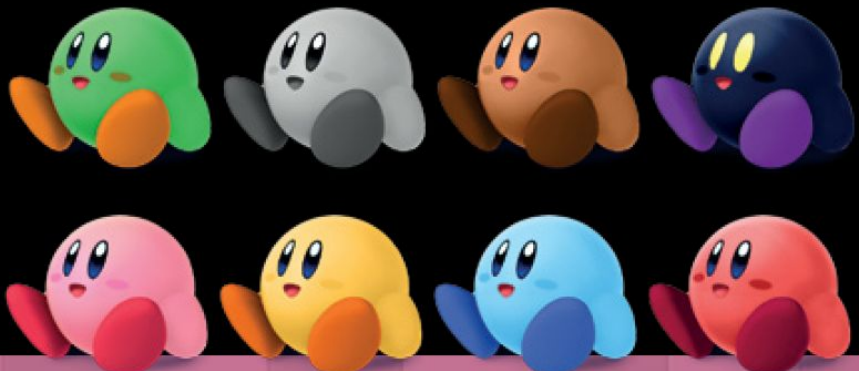
Essa aparência pode ser vista como uma das cores alternativas de Kirby em *Smash Bros.* Já que estamos falando das outras cores no game de luta, a amarela lembra Keeby, amigo do protagonista que faz uma ponta em *Kirby's Dream Course*, enquanto a monocromática faz referência ao jeitão do herói em seu primeiro jogo para Game Boy.

8 Fora de batalha

Originalmente, o vilão General Scales de *Star Fox Adventures* seria um chefão a ser enfrentado por Fox, e Falco até ajudaria o parceiro a vencer o colosso reptiliano. Como a Rare havia sido vendida, tiveram que correr com a finalização do produto, deixando então o confronto de fora.

9 Girando o monitor

"Do a barrel roll!" se tornou um meme tão icônico que até o próprio Google entrou na brincadeira. Acesse a página do motor de busca, digite os dizeres sem o ponto de exclamação e aperte Enter. Gostaríamos de ver sua cara nesse momento! Apesar de Peppy ser marcado pela frase, ele não a repete com tanta insistência. O comando para a manobra militar, que na vida real é um misto dos movimentos looping e tonneau, só é repetido duas ou três vezes durante *Star Fox 64*.





10 Origens mitológicas

Como todas as franquias criadas por Shigeru Miyamoto, *Star Fox* também foi inspirada em experiências pessoais. A ideia por trás do protagonista vem do mito de kitsune, uma espécie de entidade do folclore nipônico. A lenda fala sobre a raposa ter vasta inteligência, sabedoria e capacidade de assumir uma forma antropomórfica, se disfarçando completamente como humano.

Tais animais são muito venerados no Japão, com direito a templos adornados

com suas estátuas. É o caso de Fushimi Inari, lugar frequentado pelo criador da saga. Além disso, atravessar os muitos arcos que enfeitam o território sagrado deu a ideia dos obstáculos pelos quais os jogadores deveriam se desviar durante um estágio, voando então rente ao chão.

11 Separados por uma corrida

Ambientadas em universos futuristas, *Star Fox* e *F-Zero* são quase irmãos. O primeiro detalhe é o personagem James McCloud. O pai de Fox divide seu nome com o

Ele não é o pai de Fox!

piloto que lidera os Galaxy Dogs em *F-Zero X*. A semelhança nas aparências não é mera coincidência!

Agora, para ver algo um pouco mais intrigante, precisamos olhar dentro dos veículos. O G-Diffuser, responsável pelo controle de gravidade no interior do cockpit e gerador de propulsão e barreiras, é um dispositivo fictício adotado para explicar a tecnologia usada em ambas as franquias.

12 Star Fox ou Star Wars?

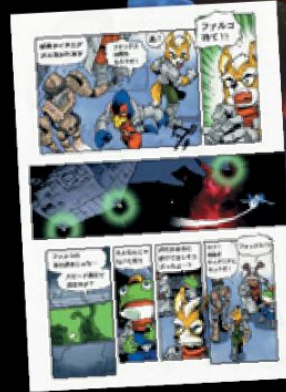
O visual original da Arwing foi determinado pelo número de polígonos que podiam ser dispostos simultaneamente na tela, conforme Miyamoto testava os limites do chip Super FX no Super Nintendo. Contudo, seu design nos games seguintes tem muito a ver com outro ícone da cultura pop.

Seu uso e descrição nos manuais têm ligação com os X-Wing da trilogia original de *Star Wars*. Já em *Star Fox: Assault* se parece mais com as V-Wing. Aliás, o som da palavra Arwing é o mesmo de R-Wing, padrão de nomenclatura das naves de *Guerra nas Estrelas*!

13 Dos jogos para os quadrinhos

Star Fox 64 fez tanto sucesso que a Nintendo of Europe publicou em 1997 quadrinhos com traços de mangá no Velho Continente. Além de mostrar os principais acontecimentos do jogo, possui cenas que nunca deram as caras nos games. Um exemplo é quando Wolf O'Donnell, líder da Star Wolf, expulsa Andrew e Pigma da equipe por desobedecerem suas ordens diretas.

A história ainda serviu de referência para os produtores, com diversos aspectos incorporados nos games lançados depois, como as projeções de General Pepper, que só vieram a acontecer em *Star Fox Adventures*, e as técnicas usadas por Fox no território de Vulcain, que foram reaproveitadas em *Star Fox Command*.

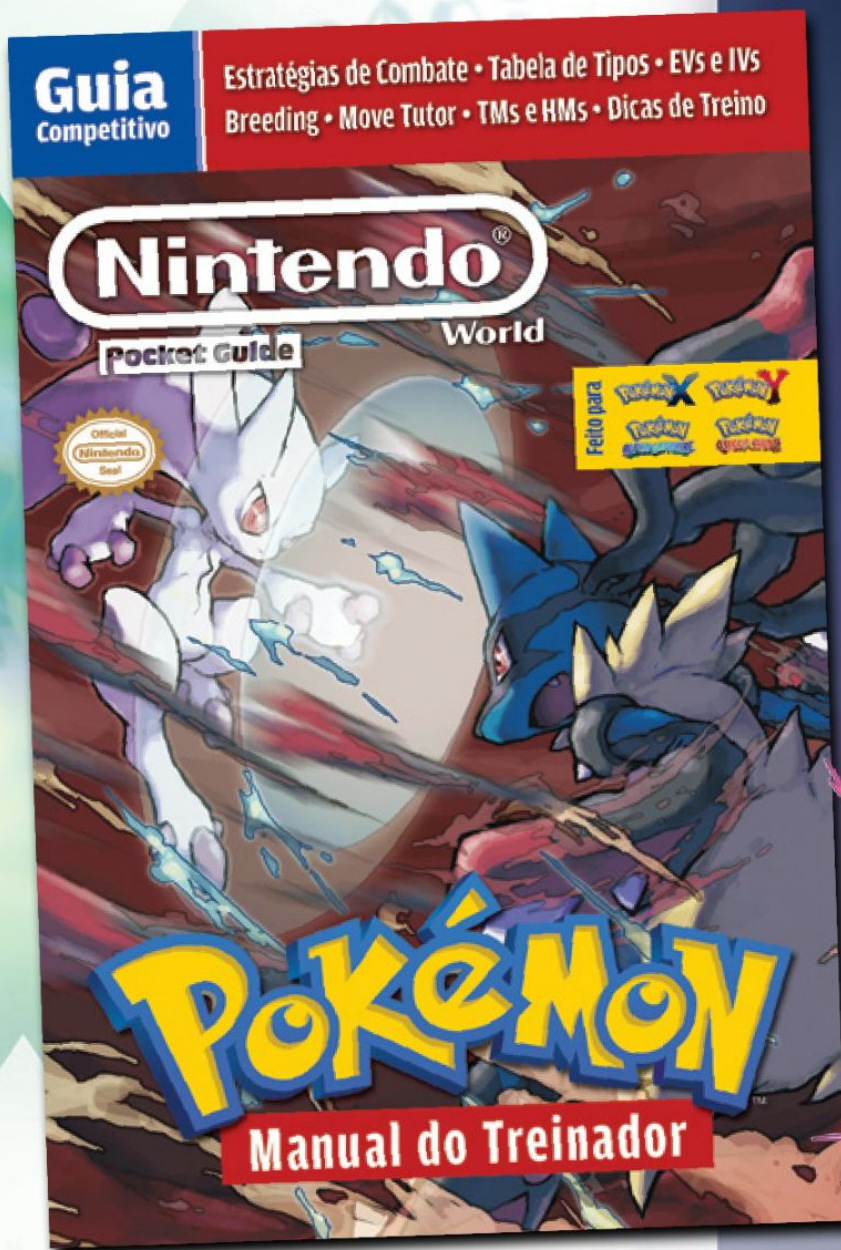


Há ainda outra série de HQs criada pela Big N que explica os motivos e os acontecimentos que levaram Falco a deixar a equipe no intervalo entre *Star Fox 64* e *Star Fox Adventures*. O mangá, distribuído através do site oficial japonês, foi conhecido como uma das poucas oportunidades onde os personagens tinham um palavreado mais intenso.

Apesar de ter sido divulgado em uma época em que a Big N era ainda mais reclusa quanto ao linguajar mais adulto, *Farewell, Beloved Falco* também introduziu elementos aos jogos.



SEJA DOS MESTRES O MELHOR!



Na nova edição da Nintendo World Pocket Guide você fica por dentro do mundo competitivo de Pokémon.

Aprenda com o guia a ter criaturas mais fortes, conquiste lendários e saiba como jogar competitivamente com seus amigos e rivais.

**Guia com
100 Páginas!**

Você achou que a jornada em Pokémon X e Pokémon Y ou Pokémon Omega Ruby e Pokémon Alpha Sapphire havia terminado? Ela está só começando...

Nas bancas, livrarias e Comic Shops.
Adquira também em www.popster.com.br

TAMBOR

CASE
EDITORIAL

PÁGINAS DO PASSADO

RELEMBRE MATÉRIAS INESQUECÍVEIS DAS FRANQUIAS DE KIRBY E DE FOX SELECIONADAS DE NOSSO ARQUIVO!

IGOR ANDRADE

PERFILADOS

É difícil de acreditar, mas Fox teria 18 anos, mediria 1,73 cm e pesaria 70,3 kg. É o que diz a **NW31** (março de 2001), que na última página trouxe o perfil da raposa. "Apesar desses ases do espaço lutarem por dinheiro, eles aceitam somente missões com objetivos humanitários", dizia o texto. A bolota também fez parte da seção *Gallery*, porém na **NW24** (agosto de 2000). "O que será Kirby? Um enorme marshmallow? Um chiclete? Na verdade, nada disso parece importar a uma legião de fãs que mantém popular esse simpático personagem desde sua primeira aparição", escreveram.



HISTÓRIA EM QUADRINHOS



Como um presente de Natal, a **NW64** (dezembro de 2003) publicou os quadrinhos baseados no anime de Kirby. O material, como explicou Pablo Miyazawa, era uma exclusividade cedida pela *Nintendo Power*, revista oficial da Big N dos Estados Unidos. Isso se repetiu na **NW65** e na **NW66**.

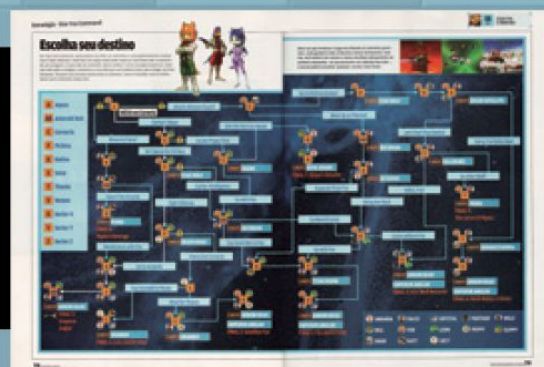
RASTRO DE TINTA

Renato Pelizzari comemorou o fato de *Kirby: Canvas Curse* ser um dos primeiros títulos a usar todo o potencial do Nintendo DS. "Tocar em Kirby para fazê-lo pegar impulso ou desenhar linhas verticais na sua frente, alterando a direção do movimento, é muito divertido. A melhor parte fica por conta de desenhar o caminho a percorrer, pois tudo ocorre com muita rapidez: você pode fazer loopings para aumentar ainda mais sua velocidade, o que é insano!", comemorou na análise na **NW85** (agosto de 2005). O jogo faturou a nota 9.



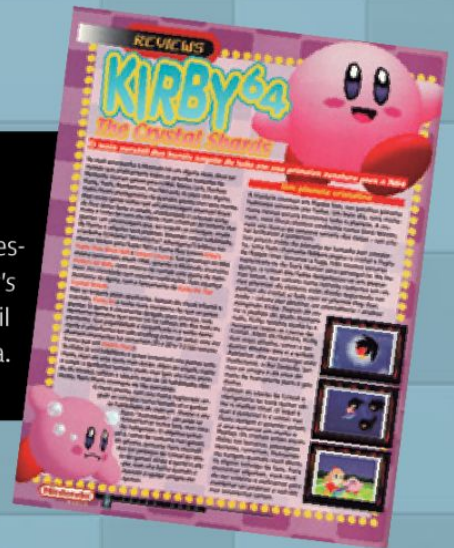
BATALHA PERFEITA

A **NW100** (outubro de 2006) trouxe um guia de cinco páginas com os macetes de *Star Fox Command*, incluindo uma mapa mostrando todos os possíveis trajetos até o final da trama. "Você usará a Stylus como alavanca de comando e a tela de toque será seu direcional para controlar suas naves tanto nos combates quanto no mapa estratégico. Aqui você encontrará um manual de instruções para vencer a batalha contra Anglar", narra a abertura do detonado.



PLANETA CRISTALINO

Misto de guia, que mostrou como combinar as habilidades da aventura, e review, o especial de *Kirby 64: The Crystal Shards* na **NW25** (setembro de 2000) falou sobre a estreia demorada da bolota no Nintendo 64, algo que deveria ter acontecido com *Kirby's Air Ride*, que foi cancelado. "Não se engane pelas aparências. Apesar do visual infantil e colorido, é muito mais complexo do que se possa pensar", declarou Pablo Miyazawa. O game faturou a nota 8,7.



SONHOS QUEBRADOS

Na **NW53** (janeiro de 2003), Cleiton Campos defendeu *Nightmare in Dream Land*, apesar de os fãs, na época, reclamarem de se tratar de um remake. "Perfeito para quem está jogando Kirby pela primeira vez, bastam alguns poucos minutos de jogo para qualquer um virar fã da carismática bolinha", contou. Depois de dar os detalhes dos mundos encarados e das habilidades, o redator ainda fez uma previsão: "Em breve, ele vai ter condições de competir com Mario pelo título de rei das plataformas". O jogo para Game Boy Advance faturou a nota 8,7.

MINIGAMES QUE DIVERTEM

"Um dos pontos mais questionáveis é justamente o nível de dificuldade ridículo dos estágios. Tanto os chefes quanto os minigames não requerem muito esforço e nem proporcionam considerável desafio", criticou Odir Brandão em sua resenha de *Kirby Super Star Ultra* na **NW116** (outubro de 2008). Ainda assim, o assistente de redação disse que o remake do título do SNES soube manter o equilíbrio pelas duas telas do DS. O game faturou a nota 7,5.



CLÁSSICOS DOS CLÁSSICOS

Star Fox 64 ficou na 22ª posição dos jogos mais importantes da história do Nintendo 64. O top 25 da redação foi publicado em dezembro de 2001 em uma edição especial sobre o legado do console. "Era uma verdadeira revolução, um dos melhores games de tiro já lançados desde os tempos do Super NES. Os diálogos entre Fox e seus companheiros deixaram os jogadores de boca aberta. A sensação de navegar pelo espaço era algo surpreendente e nunca um título da Nintendo teve cenários em 3D tão complexos", contava o texto.



NEM TUDO ESTÁ PERDIDO

A **NW77** (dezembro de 2004) preparou os fãs para a chegada de *Star Fox Assault*. O preview, além de dar os detalhes da história, chamou atenção para os controles. "Você ainda terá que controlar o personagem com o direcional, mas agora os botões C [do GameCube] serão usados para selecionar as armas. As mudanças visam melhorar a jogabilidade e quem teve o prazer de colocar as mãos nas duas versões (a da E3 e a atual) notou uma melhoria significativa", relatava o texto. Na **NW80** (março de 2005) veio então o veredicto. "O jogo é muito bom por um lado (o das naves) e muito ruim por outro (todo o resto), mas ainda vale algumas partidas, principalmente no modo multiplayer.

Daniel Nieuwenhuizen, como fez questão de dizer no início do review, "não tinha engolido *Star Fox Adventures*" e, apesar de ter gostado dos primeiros minutos de *Assault*, viu problemas no combate em solo. "Fiquei instantaneamente impressionado com a apresentação e com a belíssima primeira fase, que mostram o que é *Star Fox* de verdade: naves e mais naves vindo de todos os lados, power-ups e bombas espalhados e nenhum momento para descansar. Logo que o segundo estágio começou minha felicidade acabou. Andar e atirar em inimigos já é tedioso normalmente. Mas, aqui, isso consegue ser ainda pior quando os objetivos são repetitivos", justificou. A aventura faturou a nota 7,5.



ESPELHO, ESPELHO MEU

No review de *Kirby & the Amazing Mirror* publicado na **NW75** (novembro de 2004), Juliana Fernandes citou como era interessante contar com a ajuda de mais três Kirby na aventura, que eram recrutados assim que um simpático celular fosse usado. "Só tome cuidado para que ele não fique sem bateria! Não esqueça os carregadores que estarão jogados por aí", avisou. O jogo, para Game Boy Advance, faturou a nota 9.

GAME DE CORRIDA

"O estilo particular obriga o jogador a pensar na corrida de uma maneira diferente. No chão, seus adversários estão à frente porque eles encontraram um caminho melhor no ar? Essas dúvidas irão azucrinar você, e é aí que a mora a graça da brincadeira", decretou Pablo Miyazawa em seu review de *Kirby Air Ride* na **NW62** (outubro de 2003). Apesar de ser um jogo que prende a atenção, o jornalista criticou a automatização de alguns recursos. Aqui, os veículos correm sozinhos, diminuindo seu trabalho. O título, para GameCube, faturou uma nota 8.



MÃOS FIRMES

Ronny Marinoto estava felizão com as inovações da Big N no início dos anos 2000. "Depois de conversar com Pikachu através de um microfone ligado ao controle do Nintendo 64, a nova sensação é Kirby Tilt 'n' Tumble. Dá para acreditar que durante o jogo você não precisa encostar o dedão na tecla direcional? É o primeiro game a trazer essa tecnologia e, ao que tudo indica, não será o único", declarou na **NW33** (maio de 2001). Pensando nas mil possibilidades do sensor de movimento que acompanhava o cartucho, o editor-assistente reuniu em um box as mais diferentes tecnologias usadas pela Big N em suas produções. O jogo faturou a nota 8,4.



DINOSSAUROMANIA

"Convenhamos, quem não é fascinado por essas gigantes criaturas extintas há milhões de anos?", dizia o preview de *Dinosaur Planet* na **NW22** (junho de 2000). O jogo foi uma das grandes atrações da E3 daquele ano. "Misturando numa panela um pouco de *Zelda*, *Jet Force Gemini* e muitos elementos originais, o prato acabou virando essa nova delícia dos britânicos da Rare", continuou. O que mais impressionou a equipe que esteve na feira foi o lado cinematográfico da aventura de Sabre e Krystal. Em 2001, houve um baque. "Tivemos que dar o braço a torcer.

Os rumores apontavam que *Dinosaur Planet* viraria um game de *Star Fox* tinham razão de existir", relatou a matéria sobre as novidades da E3 seguinte na **NW32** (junho de 2001). Apesar do susto, houve certa compreensão. "Se entregarem um game bacana no final do ano, está bom pra gente", ponderaram.

Um ano depois, lá estava a turma da **NW** no evento de games mais importante do planeta para testar a versão final de *Adventures*. "Faz uns três anos que a novela rola na E3. A Nintendo exhibe este game da Rare, um monte de gente fica babando, mas ele acaba atrasando. Mas parece que dessa vez vai ter um final feliz", explicou a nota da **NW46** (junho de 2002).

SERÁ O FIM DE TUDO?

"Foram anos e anos jogando *Battletoads*, *GoldenEye*, *Killer Instinct* e tantas outras obras-primas. Chega até a dar uma dor no coração ao escrever isso, mas o fato é que a Rare não fará mais jogos para o GameCube. *Star Fox Adventures* é uma despedida em grande estilo", lamentou Eduardo Trivella na **NW50** (outubro de 2002). Em cinco páginas, teceu elogios principalmente para o visual ("um dos títulos mais impressionantes em termos de gráficos que o GameCube já viu"), trilha sonora ("só sonzera de categoria, desde o rockão pesado até as composições orquestradas e ritmos tribais") e para as mecânicas de combate ("há muitas semelhanças com os jogos *Zelda* de N64"). Apesar de ser "um game com gráficos magníficos, som animal, jogabilidade primorosa, enigmas esportos e uma jornada longa e compensadora", dificilmente veremos a Rare de volta para o lado da Nintendo. A não ser que Bill Gates, que comprou o estúdio em 2002, queira revendê-lo. O jogo faturou a nota 9,1.



MASCAR, INFLAR E NÃO ESTOURAR!

CERCA DE 500 BOLAS DE CHICLETES COLOCARAM KIRBY NO LIVRO DOS RECORDES

IGOR ANDRADE

GOMA DE MASCAR

Em 2012, durante a PAX Prime, realizada em Seattle, nos Estados Unidos, a Nintendo of America convocou os fãs da bolota para baterem juntos um recorde, no mínimo, bizarro. Para promover então os 20 anos da franquia e o lançamento de *Kirby's Dream Collection: Special Edition*, 536 participantes conseguiram manter suas bolas de chicletes sem estourar por mais de 30 segundos no estande da empresa na feira. A façanha foi parar no Guinness!



SEM ARGUMENTOS

Quando falamos de quantidade de jogos vendidos, Kirby se sai melhor logicamente por ter quatro vezes mais títulos do que Fox! Ainda mais que a bolota já atuou nos mais diferentes gêneros, o que torna seu catálogo mais variado.

Star Fox 64: 4,03 milhões
Star Fox: 2,99 milhões
Star Fox Adventures: 1,87 milhão
Star Fox: Assault: 1,08 milhão
Star Fox 64 3D: 860 mil
Kirby's Dream Land: 5,13 milhões
Kirby Super Star Ultra DS: 2,92 milhões
Kirby's Dream Land 2: 2,36 milhões
Nightmare in Dream Land: 2,27 milhões
Kirby's Pinball Land: 2,19 milhões



Os dados são do VGChartz e se referem aos games comercializados para seu consoles originais e remasterizações. O site não contabiliza ports, por exemplo, para o Virtual Console.

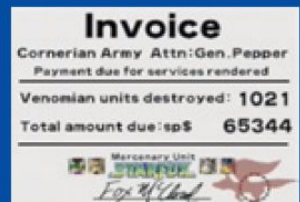
MEDALHA, MEDALHA!

Atirar para todos os lados é algo bom em *Star Fox*, pois, em certos jogos, sua pontuação vira medalhas, que podem variar em bronze, prata e ouro. Em *Assault*, reunir as Ally Medals, conquistadas quando seus parceiros de cena não batem em retirada, faz Wolf O'Donnell aparecer no Versus Mode.



VAI QUERER NOTA?

Eles são heróis, mas ganham pelo trabalho executado. Por isso são chamados de mercenários. Isso fica claro no final de *Star Fox 64*, quando McCloud entrega a conta para Pepper pagar. Nela, o número de inimigos que você abateu é multiplicado por 64. Se der menos de 70 mil, o general reclama mas paga com gosto. Se for maior que isso, entra em choque!



DEZ BOLINHAS

No Japão, Kirby rivaliza de igual para igual com Mario e Pikachu. Isso fica claro ao repararmos nos seus inúmeros produtos. Se a Big N usa o encanador como garoto-propaganda, a Pokémon faz o mesmo com o rato elétrico, algo que se repete com a HAL Laboratory e o rechonchudo. Felizmente, alguns itens atravessam o oceano, como o set de *Kirby Mass Attack*. Se no jogo o personagem se divide em dez, no kit você tem dez bonequinhos de vinil, cada um feições e gestos diferentes, e uma Warp Star. As peças podem ficar separadas ou empilhadas. Feito pela Ensky, custa por volta de 25 dólares na Amazon americana.







Tambora® NINTENDOWORLD.COM.BR CASE
CELESTIAL

№ 9 R\$ 14,90
R\$ 4,99



7 189859 919507 99 00009