

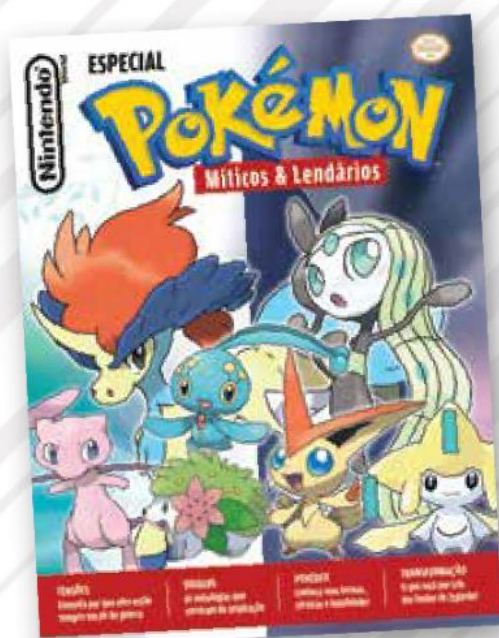
**Nintendo®**  
Collection World



# Do Game & Watch ao Nintendo 3DS

Eles levaram a diversão para todos os lugares

# A NINTENDO WORLD É A CASA DOS POKÉMON



Nas Bancas, Livrarias e Comic Shops  
ou pelo site [www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)



# COMPANHEIROS DE JORNADA

**D**epois de conversar com amigos colecionadores, em 2014 me aventurei a vasculhar algumas preciosidades em sites de leilões. Comprei, uma por uma, as quatro versões japonesas da primeira geração de *Pokémon*. A caixinha de *Red* veio meio destruída, mas me surpreendi ao descobrir que o ex-dono da *Yellow* havia deixado o conteúdo totalmente intacto.

Com isso, já me achava preparado para o meu maior desafio, tanto que nunca mais fiz uma loucura como esta. Queria ter um Virtual Boy, algo quase impossível de encontrar, já que foi descontinuado um ano após o lançamento. Por sorte, arrematei um de um norte-americano que o encontrou nessas vendas de garagem que eles tanto amam organizar. Adoraria que isso também existisse no Brasil.

Dois meses depois estava nos Correios buscando meu novo filho. Paguei todos os tributos necessários e saí de lá alucinado. Se pudesse, abriria o pacote no meio do ônibus. Felizmente me controlei. Na sala de casa tirei todo o plástico bolha e esbocei um sorriso ao ver a caixa multicolorida. Tudo estava guardado como se fosse 1995, incluindo panfletos como os da revista *Nintendo Power*. Sem riscos ou marcas, com certeza nunca havia sido usado. Eu, claro, parecia uma criança na noite de Natal.

Ao testar *Mario's Tennis* senti um pouco de desconforto, mas me diverti. Assim que dei uma parada na jogatina, olhei para o console e me perguntei por que há tanto ódio ao redor dele. Posso estar errado, contudo não vejo escrito no sistema a palavra fracasso, ainda mais por saber que ele serviu de inspiração para os sucessores. Se houve um erro, foi chamá-lo de portátil e vendê-lo esperando o mesmo sucesso do Super Nintendo.

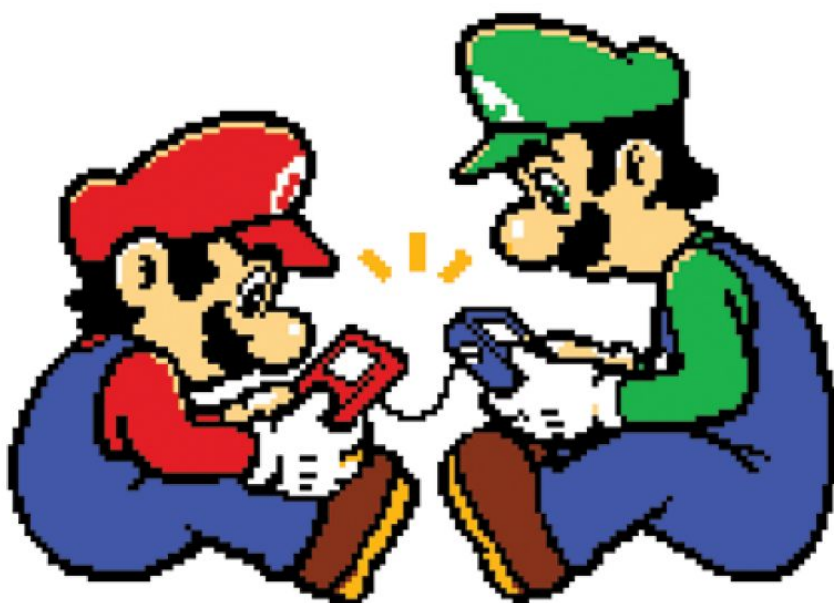
É esse espírito questionador que fez com que produzíssemos a **Nintendo World Collection 8** (imagem abaixo) sobre os consoles e agora partimos para essa edição sobre os nossos amigos de bolso – que não costumam caber neles. Contamos os bastidores deles, além de abordar seus acessórios.

Reunidos, o Game & Watch, o Game Boy, o Virtual Boy, o Game Boy Advance, o Nintendo DS e o Nintendo 3DS têm muita história para contar, ainda mais quando, diferente do intrincado mercado de sistemas domésticos, mantiveram a hegemonia da Big N no universo das telas pequenas. Apenas celulares e tablets poderiam mudar isso. Entretanto, o arrasa-quarteirão *Pokémon GO* já provou que as coisas devem continuar como estão. Ainda bem...

IGOR ANDRADE



Você encontra a edição sobre os consoles de mesa em [www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)



DIRETOR GERAL  
André Martins

DIRETOR EDITORIAL  
André Forastieri

EDITOR-CHEFE  
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE  
Fellipe Camarossi

ARTE  
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO  
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO  
Alvení Lisboa, Bruno Cotrim,  
Filipe Salles, Hugo H. Pereira,  
José Carlos Alves, Leandro Rizzardi,  
Mateus Lôbo, Rafael Peccioli Moreno,  
Ricardo Syozi, Rodrigo Brasiliense,  
Thiago Dias e Victor Souza

PUBLICIDADE  
publicidade@tambordigital.com.br

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

ATENDIMENTO  
Fone: (11) 3806-1389  
De segunda a sexta, das 9h às 17h  
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO  
redacao@nintendoworld.com.br  
www.nintendoworld.com.br  
facebook.com/NintendoWorld  
Praça Barão de Águilas, 10. Sala 06.  
São Paulo - SP. CEP 03191-01

Nintendo World Collection  
Edição 11 - setembro de 2016

Oy polnym polna korobushka



DIRETORIA  
Joaquim Carqueijó

GERÊNCIA DE CANAIS  
Marco Marcondes

GESTÃO DE CANAIS  
Vanusa Batista, Sidney Almeida,  
Cristina Quintão, Manoel Moura, Fabiano  
Aprígio, Cassio Correia e Fábio Carqueijó

GESTÃO ADMINISTRATIVA FINANCEIRA  
Simone Reinhardt, Elisiane Freitas,  
Vanessa Pereira, Flaviani Aprígio  
e Pedro Moura

MÍDIAS DIGITAIS  
Clausilene Lima

DISTRIBUIÇÃO EM BANCAS E LIVRARIAS  
Total Express Publicações (Grupo Abril)

EDIÇÕES ANTERIORES  
www.caseeditorial.com.br

VENDAS NO ATACADO  
sidney@edicase.com.br  
vanusa@edicase.com.br  
(11) 3772-4303

Este produto é uma coedição  
da Case Editorial com a Tambor

## DIVERSÃO EM CASA

Qual é a experiência mais interessante que você já viveu com um dos seus portáteis da Nintendo?



### IGOR ANDRADE

Me lembro da emoção de descobrir que minha tia havia voltado do Japão com um Game Boy e inúmeros cartuchinhos na mala. Com meus seis, sete anos e ingênuo ao extremo, mal podia imaginar que houvesse uma aventura de Mario para um aparelhinho daqueles.



### FELLIPE CAMAROSSI

Ainda criança, não sabia que *Pokémon* tinha jogos além do anime que passava na Record. Imagine minha surpresa ao visitar um primo e ele me oferecer um Game Boy Color com *Pokémon Gold*? Foi ali que comecei minha paixão pela franquia.



### DANI IANNI

A experiência mais marcante era ver minha avó jogando! A velhinha era viciada em *Mario Kart*, e, assim como eu, amava *Tetris*. Todo Natal ela ganhava um portátil diferente. Mas, infelizmente, ela se foi antes de conhecer o Nintendo 3DS. Aliás, com certeza ficaria muito contente ao saber que trabalho na **Nintendo World**.



### BRUNO COTRIM

Como minha família não tinha muito dinheiro, minha infância foi jogar *Pokémon* no Game Boy de um amigo. Ele deixava o portátil comigo para que vivesse minhas aventuras em *Red* e depois em *Silver*. Minha alegria veio na época do Game Boy Advance. Com meu próprio portátil, encarei uma aventura só minha.



### LEANDRO RIZZARDI

Nada era mais chato do que um ônibus escolar nos anos 1990. Além de não haver nada para fazer, sempre tinha alguém que passava a viagem cantando ou tirando sarro do amigo ao lado. Mas *Pokémon* mudou tudo isso, transformando nossos percursos em verdadeiros campos de batalha!



### RICARDO SYOZI

Quando criança, tinha um Game Boy tijolão e fui passar o fim de semana na casa de um amigo. Lá, notei que a mãe dele tinha um igual, com o qual jogava o bom e velho *Tetris*. Fui correndo mostrar o meu e ela me chamou pra jogar uma partida. Pegamos o Cabo Link e nos divertimos muito com aqueles bloquinhos.



**HUGO H. PEREIRA**

Falar de experiência marcante é falar de *Layton*. Todos os jogos renderam momentos especiais, mas *Unwound Future* se destaca, pois meu cartucho não salvava! Encarava sempre as mesmas duas horas iniciais, até que um dia resolvi ir além... Quando dei por mim, eram sete da manhã e estava aos prantos com o final mais tocante que já vi.

**JOSÉ CARLOS ALVES**

Sou daqueles que sai de casa sem a carteira, mas não sem meu portátil - e isso desde o meu querido Game Boy Color. Em um passeio até uma cachoeira, levei ele comigo. O desespero se deu quando o encontrei boiando dentro do barco. Mas algumas horas no sol o trouxeram de volta, para que pudesse continuar me aventurando por Kanto!

**RODRIGO BRASILIENSE**

Meu jogo favorito do Game Boy sempre foi e sempre será *Return of Samus*. Jogar *Metroid II* debaixo das cobertas com uma lanterna estrategicamente voltada para a tela ainda é uma das minhas melhores memórias da infância. Ah, outro tesouro foi ter jogado *Pokémon Red* japonês de um amigo achando que era *Dragon Quest!*

**ALVENI LISBOA**

Apesar de ter jogado o Game Boy tijolão de um amigo, não me interessei em ter um logo de cara. Era vidrado nos consoles de mesa. Isso mudou quando descobri que existia um tal jogo chamado *Pokémon*, sim, aquele do desenho. Nem preciso dizer que pedi de presente ao meu pai. Foram muitas pilhas e horas de felicidade com meu *Red*.

**FILIFE SALLES**

Dia das Crianças de 1999, se minha memória não estiver me sabotando. Aos 11 anos, meus pais me presentearam com um Game Boy Color e uma versão de *Pokémon* para mim e meu irmão. Porém, como ele era bem novo, meu pai passou as duas semanas anteriores jogando *Pokémon Red* escondido da gente!

**THIAGO DIAS**

O meu primeiro Game Boy era, na verdade, da minha avó! Ela adorava especialmente *Tetris* e *Dr. Mario* e depois me deu um, que veio acompanhado de *Pokémon Red*. Acho que é esse carinho especial que me faz até hoje escolher sempre a edição de *Pokémon* mais ligada ao fogo ou com a cor vermelha. Viu, *Pokémon Sun*?

**MATEUS LÔBO**

Com 10 anos ganhei meu primeiro portátil, um Game Boy Color. Os jogos de *Pokémon* estavam em falta nas lojas, mas consegui uma versão *Silver* emprestada com meu primo. No mesmo dia descobri como era difícil jogar à noite e não valia a pena usar pilhas novas. Apesar das dificuldades, cada segundo era maravilhoso.

**RAFAEL PECCIOLI MORENO**

Quando ainda só existiam 251 *Pokémon* e eu, já um mestre em Kanto, me aventurava por Johto para caçar Suicune, vi surgir um Ditto azul. Na época, as criaturas Shiny eram uma lenda urbana e foi uma luta capturar o Ditto-cujo. Ele virou um baita troféu para provar a todos que monstrinhos com cores diferentes eram realmente verdadeiros!

**VICTOR SOUZA**

Tive problemas com *Pokémon Ruby*. É, talvez, meu jogo favorito da franquia, mas sofri uma forte dor ao, certo dia, ligar o Game Boy Advance e descobrir que 100 horas de jornada haviam sido apagadas. Joguei novamente. Porém, qualquer fé é abalada quando isso acontece uma segunda vez - e aconteceu. Traumas realmente marcam uma pessoa!

# NESSA EDIÇÃO

## 06

**CALCULADORA, TIJOLÃO, PÃO DE FORMA**

Defendendo conceitos como simplicidade, baixo custo e experiências criativas acima de tudo, a Big N formou e ainda domina o mercado de portáteis.

## 10

**GAME & WATCH**

Gunpei Yokoi sabia como acabar com o tédio dos japoneses que gastavam horas se locomovendo até seus compromissos.

## 18

**GAME BOY**

Monocromático, mas imersivo, venceu os concorrentes com a ajuda de *Tetris* e *Pokémon* - símbolos da vida portátil!

## 26

**VIRTUAL BOY**

Desenvolvido para a realidade virtual, o alto custo de produção reduziu a novidade a algo impopular e limitado. Porém, ainda assim gerava gráficos em 3D.

## 34

**GAME BOY ADVANCE**

O tijolão e suas versões coloridas pareciam durar para sempre. No entanto, era preciso seguir em frente, mesmo que o passado continuasse por perto.

## 42

**NINTENDO DS**

Duas telas (uma sensível ao toque) conquistam desde pequeninos com *Nintendogs* a velhinhas com *Brain Age*.

## 50

**NINTENDO 3DS**

O efeito 3D dispensa o uso de óculos, mas quem dá as cartas mesmo são os recursos que criaram uma comunidade global de nintendistas.

## 58

**ACESSÓRIOS**

Listamos os periféricos que melhoravam ou tornavam a jogatina bizarra!

## 62

**ARQUIVO NW**

Procuramos em nossos empoeirados arquivos matérias marcantes sobre os nossos melhores amigos!

# DE MÃOS EM MÃOS

OS CONSOLES DE BOLSO DA BIG N DEIXARAM UM BELO LEGADO: A DIVERSÃO ESTÁ ACIMA DE TUDO

Igor Andrade



Iwata apresenta o protótipo do Nintendo DS, que provou ao mundo que todos somos gamers

O clima entre os corredores da Nintendo havia mudado em 2002. Depois de 50 anos sob o comando de Hiroshi Yamauchi, ela estava nas mãos não mais de um estudante de direito que assumiu os negócios da família após a morte do avó – um roteiro digno de novela –, mas sim nas de um desenvolvedor. Satoru Iwata, o novo presidente, já havia mostrado que seria diferente do antecessor quando era diretor de planejamento. Uma das ações mais simbólicas foi se aproximar de produtoras de peso como a Square Enix, que tinham encontrado muito mais

apoio na concorrência. Entretanto, não bastava fazer um bom trabalho de relações públicas. Vivíamos a era do Game Boy Advance e do GameCube, que disputava as atenções com o PlayStation 2 e o primeiro Xbox. Diante do cenário, a briga com a Sega parecia coisa de criança.

O GC tinha um processador mais robusto do que o PS2. Entretanto, gráficos melhores não foram suficientes para um bom desempenho nas vendas. Era o momento de apostar em algo único que atraísse novos olhares. Havia uma saída? Sim, e era ousada demais.

## AO MESTRE COM CARINHO

No final dos anos 1980, a Big N viu a popularidade do Game & Watch atravessar oceanos. O Famicom (NES) divertia os fãs em suas casas como se estivessem nos arcades, que ainda estavam em seu radar. Hiroshi Yamauchi, no entanto, queria mais.

Gunpei Yokoi sabia disso, tanto que tinha em mente que o próximo portátil leria cartuchos. Se o desafio era gigante, ficou ainda maior quando o presidente pediu para que os recursos fossem de baixo custo. Com isso, o jeito foi se apegar às telas monocromáticas, sobre as quais o diretor de

desenvolvimento entendia muito por causa dos modelos criados para o G&W. Para economizar ainda mais, foi estudado inclusive o funcionamento das TVs. Disso veio a ideia de transformar chip, processador e visor de cristal líquido da Sharp em um único elemento. A equipe sofreu até mesmo para encontrar a harmonia entre a iluminação externa e a exibição do conteúdo.

Game Boy lançado, vieram as críticas sobre a ausência de cores, ainda mais que na cola dele havia o Game Gear, que, apesar de ser melhor em muitos aspectos, consumia pilhas excessivamente. Anos depois, a decisão de seguir um caminho mais simples se mostrou a mais acertada. A criatividade sobressaiu e venceu. Aliás, ela já havia mostrado serviço antes.

### CARTÃO DE VISITAS

Deixando a imaginação fluir, Yokoi, no início dos anos 1980, mirou em um minigame para adultos, mas conquistou os mais novos. Os primeiros Game & Watch foram concebidos por um tímido departamento, o R&D1, que tinha cerca de 20 funcionários.

Essa história de designer e programador mal existia. Tudo era artesanal e comunitário. Talvez esse seja o grande segredo. Não se recorria a computadores para simular os desafios. Eram feitas verdadeiras peripécias, como montar esquemas do tamanho dessa página nos quais os personagens, recortados de placas de acrílico, eram iluminados



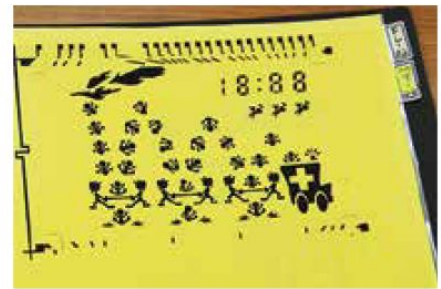
**Yokoi defendia a liberdade criativa**



**Yamauchi queria bons produtos de baixo custo**



**Os primeiros GW eram 'programados' no papel**



por microlâmpadas na ordem desejada. Para estruturar as versões de tela dupla, compraram pó compacto para entenderem como funcionava a dobra-  
diça da embalagem.

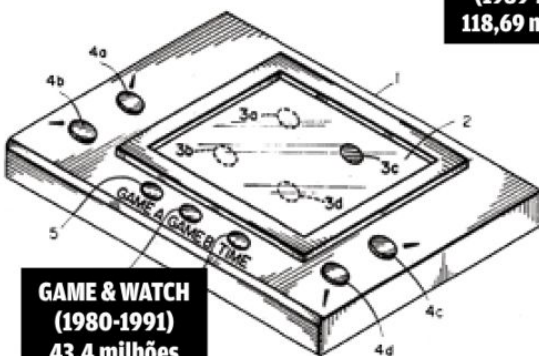
O fato de o Game & Watch ser, ao mesmo tempo, hardware e software, mostrou como era estratégico cuidar sempre dos dois lados. Por isso, o diretor de desenvolvimento estava sempre por trás de ambos. No caso Game Boy, sugeriu que *Tetris* tivesse multiplayer. Já *Dr. Mario* produziu de cabo a rabo. Os puzzles se deram muito bem com o

sistema – e esse foi o primeiro gênero a falar com outros públicos.

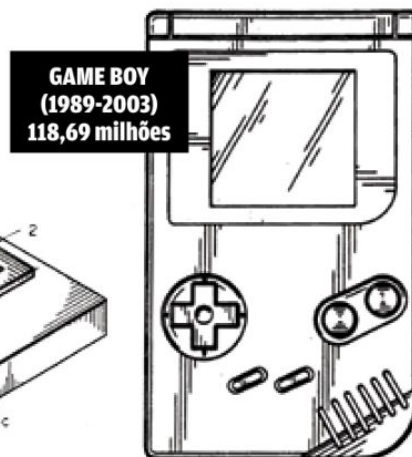
### LIBERDADE DE EXPRESSÃO

Conforme os produtos da Nintendo mais imprimiam dinheiro, menos Yokoi se sentia confortável. Como qualquer artista quer apenas se expressar por meio do trabalho, não o interessava nem um pouco entrar em uma competição. Nos anos 1990, o embate Mega Drive vs. SNES se tornou quase ideológico.

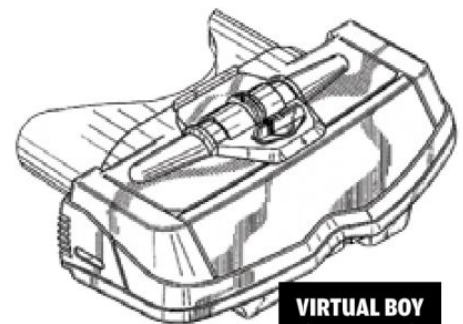
Ele não queria mais ceder às pressões comerciais, mas sim ser um profissional independente. Deixar a Nintendo era inevitável. Contudo houve tempo para mais um experimento.



**GAME & WATCH (1980-1991)  
43,4 milhões**



**GAME BOY (1989-2003)  
118,69 milhões**



**VIRTUAL BOY (1995-1996)  
770 mil**



## MURALHA DA CHINA

Consoles de mesa não eram bem-vindos no país mais populoso do mundo entre 2000 e 2015. O governo fechou as portas para eles, pois estava preocupado com a influência cultural e social que poderiam causar nos jovens chineses. Vale dizer que a população vive em uma república controlada por um único partido. Ainda assim, durante esse tempo permitiram que sistemas portáteis fossem comercializados. A Nintendo aproveitou a brecha criando a iQue em conjunto com o empresário de tecnologia Wei Yen, de grande renome naquele país. Com isso vieram o iQue GBA, iQue SP, iQue Micro, iQue DS, iQue DS Lite e iQue 3DS XL, que são exatamente idênticos aos aparelhos que conhecemos. O único problema, no entanto, era e é a quantidade minúscula de games oferecidos. Hoje, para se ter uma ideia, só estão à venda *Mario Kart 7* e *Super Mario 3D Land*, que foram localizados para o chinês simplificado.

O Virtual Boy queria brincar com a profundidade de cenários. Por isso, foram adotados os óculos, que nos colocavam em um ambiente escuro e ideal para gerar a sensação de infinito. Infelizmente, nem mesmo internamente havia um consenso. O pai dele queria algo popular, tanto que investiu em títulos de Mario. Já seus colegas acreditavam que apenas os hardcore deveriam ser contemplados.

Apesar de a comunidade ter aceitado a proposta, a reviravolta veio quando o produto chegou às lojas. As análises positivas da imprensa durante os testes se tornaram negativas, ainda mais por causa das restrições impostas. Não recomendado para crianças, os mais entusiasmados sofreriam de desconforto se quisessem aproveitá-lo por longas horas. No final das contas, Yokoi só queria dizer à indústria que era possível seguir um caminho diferente daquele que havia sido traçado. Games que

privilegiavam gráficos poligonais e realistas em vez da boa experiência estavam surgindo e eram a referência para os jovens produtores. Por problemas de condução, o VB não teve êxito ao transmitir tal mensagem. No entanto, ela não se apagou.

A descontinuidade do sistema acelerou a saída de Yokoi. Antes de dizer tchau, redesenhou o GB, deixando-o do jeito que havia imaginado. Finalmente ele caberia em bolsos.

### PARA QUE SERVE?

Assim que assumiu a presidência, dois temas interessavam a Iwata. O primeiro era o conceito de administração Oceano Azul, que trata de públicos em potencial ignorados por um produto ou serviço. O segundo eram os livros de Ryuta Kawashima sobre treinamento cerebral, dos quais nasceria a inesperada fran-



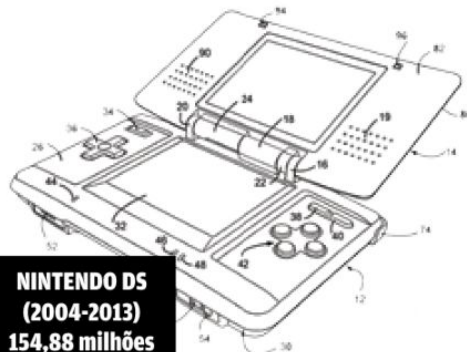
quia *Brain Age*. Não por acaso, ambos levariam a empresa a estabelecer os princípios do Nintendo DS.

Não era o primeiro portátil a ter tela de toque. Diferente do Game.com, de 1997, entretanto, utilizou a tecnologia em um estágio amadurecido. Reunindo títulos com mecânicas variadas e de intensidades diferentes, qualquer tipo de jogador que você conheça se interessou pela novidade. A Big N deu voz a uma

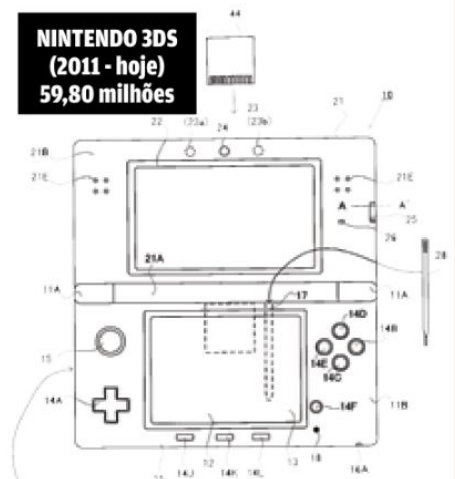
**GAME BOY ADVANCE  
(2001-2008)  
81,51 milhões**



**NINTENDO DS  
(2004-2013)  
154,88 milhões**



**NINTENDO 3DS  
(2011 - hoje)  
59,80 milhões**







## FILHOTES DIMINUTOS

Durante sua jornada, a Nintendo deu suas escapadas. O Pokémon mini, de 2001, era um miniconsole. Medindo metade de um GBA, vibrava, detectava movimentos e tinha suporte para multiplayer via infravermelho. Dez minicartuchos foram lançados e todos, claro, eram minigames da turma de Pikachu. O rato elétrico foi protagonista de uma linha de bichinhos virtuais que surgiu em 1998. Como em Tamagotchi, você interagiu alimentando, brincando, mas, para deixá-lo feliz, era preciso caminhar com o aparelho, que contava seus passos. Isso bem antes da PokéWalker. Outras franquias também viraram minijogos, como os relógios de pulso da Nelsonic, que começou a produzi-los em 1989. Os Game Watch reproduziam as jogabilidades de *Mario*, *Zelda*, *Donkey Kong* e *Star Fox*. A Stadlbauer, em 1998, fez algo parecido com os Nintendo Mini, que eram clássicos em forma de chaveiro. Eles, a propósito, foram distribuídos no Brasil.



Miyamoto usa o 3DS para se guiar pelo Museu do Louvre

turma que poucas vezes foi valorizada. Não por acaso, foi a própria que fez isso em gerações anteriores. Depois de provar que qualquer pessoa pode se divertir com videogames, a coisa mudou com o interativo Nintendo 3DS.

Integrada, a audiência foi paparicada pela concorrência tradicional, mas o universo mobile ficou com a melhor fatia do bolo. Com isso, curiosamente o 3DS revive o que aconteceu com o GBA. Ambos têm títulos de franquias consagradas e conversam com o passado.

## FUTURO MOBILE

Os portáteis da Big N souberam lidar com os aparelhos Game Gear, PSP, Neo Geo Pocket Color, WonderSwan, N-Gage e PS Vita, porém é complicado ignorar celulares e tablets, dos quais nunca nos separamos e são aquilo com o qual todo console sonha ser: uma verdadeira estação de entretenimento.

Algo improvável até 2014, os apps viraram um negócio para os executi-

vos de Quioto. Uma via, como fazem questão de alertar, que serve para divulgar o que está rolando nas outras plataformas. Com isso, não veremos *Mario Kart* rodando em um iPhone, mas os avatares de *Mii* como, por exemplo, podem receber roupas do encanador. Bem, nunca diga nunca.

Sem os mesmos receios da dona, a Pokémon Company entrou com tudo com *Pokémon GO*. Em comparação a *Pokémon Sun* e *Moon*, é raso. Porém, é extremamente acessível e fez com que fãs antigos se interessassem novamente pela jornada de Pikachu.

## OLHANDO PARA O PASSADO

Nos últimos quarenta anos, a Big N esteve envolvida em todos os grandes momentos da indústria de jogos, ficando a maior parte desse tempo na dianteira. Na área dos

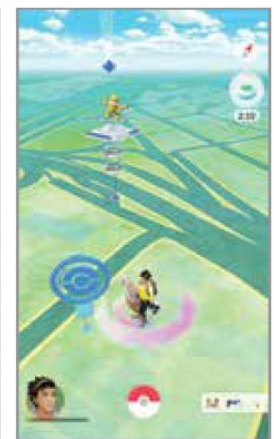
portáteis sempre foi a líder de vendas. Ela criou e ditou as regras. Apesar das mais diferentes respostas que deu para se manter no posto, lá no fundo é fácil encontrar incríveis coincidências.

Seja Iwata ou Yokoi, e todo o staff na retaguarda, houve sempre uma preocupação em levar os melhores jogos para o maior público possível. Isso, obrigatoriamente, causou impactos. Para ser popular, o hardware precisa ser barato, funcional e criativo. Quando isso parecia não dar certo, eles fisgaram outros nichos com curiosos recursos.

A última tacada foi a entrada no clube dos apps. Contudo, o futuro está nas mãos do NX. Se ele for mesmo metade console de mesa e metade console de bolso, como se diz por aí, estaremos diante da maior evolução de todas. Que o clima nos corredores da Nintendo continue o melhor possível.



Os apps serão o braço direito do NX



# GAME & WATCH

A EPOPEIA COMEÇOU COM UM MINIGAME DISFARÇADO DE CALCULADORA

FELIPE CAMAROSSI E RICARDO SYOZI

**A**s melhores tramas costumam ter começos inesperados. De repente há uma reviravolta, colocando em movimento um futuro completamente diferente. Esse é o caso da vida de Gunpei Yokoi, que, com sua genialidade, alterou o universo do entretenimento eletrônico.

Com suas ideias sensacionais, em 1980 a Nintendo deu seu primeiro passo mais firme em direção ao mercado de portáteis. Mal sabiam que, décadas depois, o domínio nessa área nunca seria ameaçado.

O engenheiro elétrico foi um dos principais nomes da companhia, deixando um legado tão importante que seria ruim colocá-lo em apenas um pedaço da história. Ele começou a trabalhar com Hiroshi Yamauchi em 1965. Sua responsabilidade era zelar pela manutenção das máquinas das linhas de produção, como a de baralhos.

Ainda assim, logo que entrou fez parte da equipe do Drive Game, um dos primeiros brinquedos eletromecânicos desenvolvidos. A experiência fez com que testasse secretamente outras ideias durante o expediente. Ao saber disso, certa vez o presidente o chamou em sua sala. Não era para dar bronca, mas para fazer um pedido: "Como a Nintendo é uma indústria de jogos, faça um deles".

Inspirado no que via em desenhos animados, inventou um tipo de braço mecânico que se estendia para alcançar objetos distantes. A Ultra Hand, de 1967, se tornou um dos maiores sucessos

do Japão naquela década. Era essencial para a diversão da criançada.

É claro que, a partir disso, o visionário passou a agregar novas funções e responsabilidades, mergulhando com todas as forças no campo da criação. Dele vieram aparelhos como o Chiritory, miniaspirador de pó por controle remoto, o Love Tester, que media o nível de amor de casais apaixonados, e até mesmo o lançador de bolas de plástico de beisebol Ultra Machine. Nos anos 1970, ao lado de Genyo Takeda, liderou a transição da Nintendo em definitivo para o ramo de games.

## SIMPLES COMO UMA CALCULADORA

O grande lance ocorreu quando Yokoi, que estava no trem bala que pegava diariamente para ir e voltar do expediente, prestou atenção ao seu redor. Aliás, sempre fazia isso, pois acreditava que todas as boas ideias estavam no ar. Foi deste jeito que ele reparou em um homem de terno brincando com sua calculadora de bolso. Daí veio o estalo: seria interessante se o aparelhinho viesse com um joguinho. Isso ajudaria a passar o tempo dos trabalhadores japoneses.

Aquela sacada ficou na cabeça dele, mas pouco tempo depois ganhou força. Em mais uma coincidência da vida, já como diretor de desenvolvimento e pesquisas, foi chamado às pressas pelo colega que cuidava do departamento de recursos humanos para uma missão, no mínimo, intrigante. O chofer de Yamauchi estava doente e não



**Lançamento:** 28/04/1980\* (JP)

**Dimensões:** 9,5 cm x 6,3 cm x 11,5 cm

**Peso:** 51g

**Mídia:** minigame (versões A e B) na memória

**Jogadores:** 1-2

**Retrocompatibilidade:** Não

**Variações:** Silver (1980), Gold (1981),  
Wide Screen (1981-1982), Multi Screen (1982-1989),  
New Wide Screen (1982-1991), Tabletop (1983),  
Panorama (1983-1984), Super Color (1984),  
Micro Vs. System (1984) e Crystal Screen (1986).

\* As informações se referem ao jogo *Ball*

E  
H

BAL



ACL

GAME A

GAME B

TIME

RIGHT



# RAIO X

## O PORTÁTIL EM DETALHES

**A** pesar de existirem diversos modelos, há um certo padrão na distribuição dos botões entre os Game & Watch. Como referência, esmiuçamos a versão Multi Screen de *Donkey Kong* e a Wide Screen de *Octopus*.



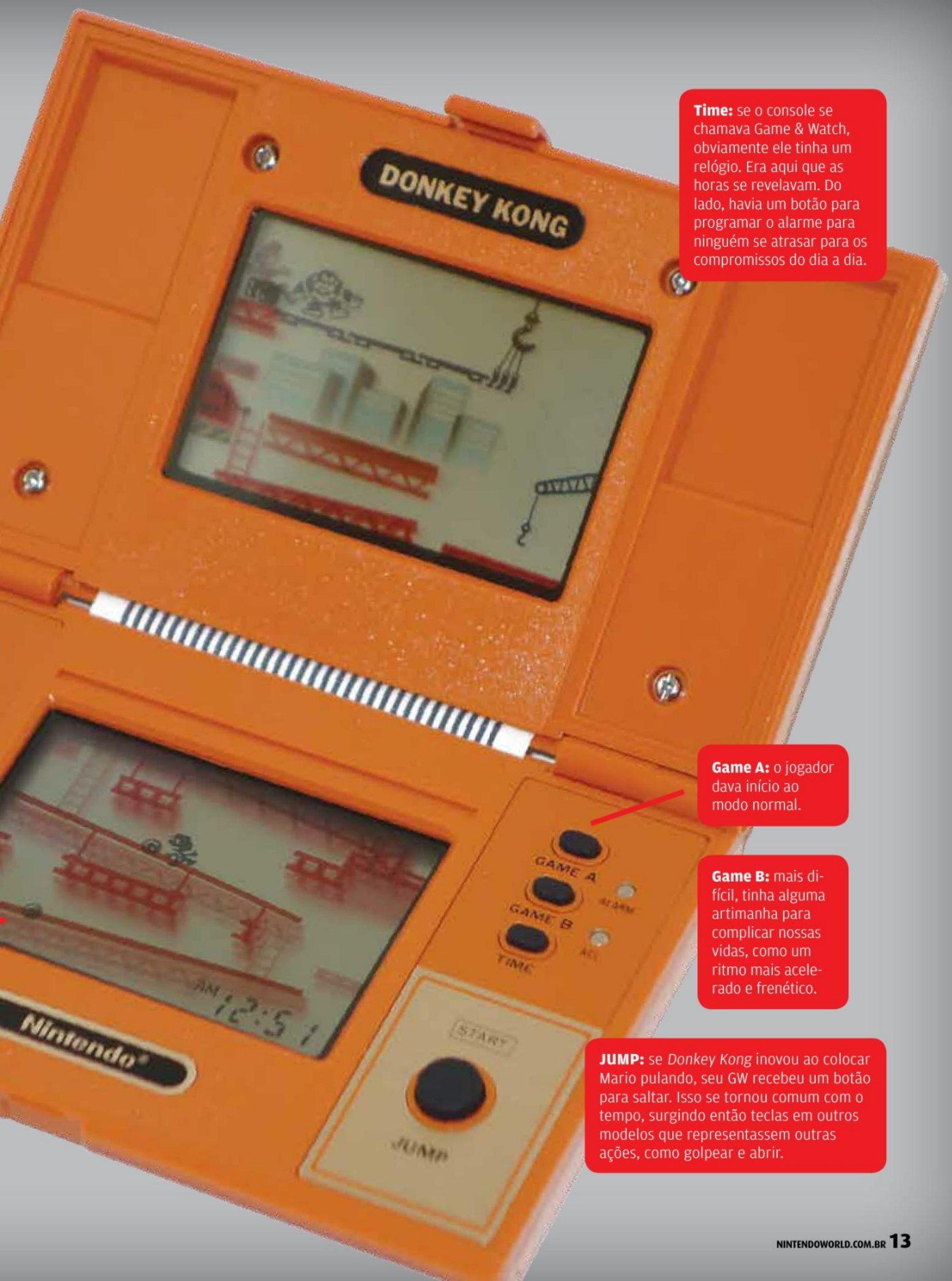
**Left e Right:** os primeiros exemplares tinham apenas botões para mover o personagem para direita ou esquerda. Em alguns casos, havia mais de um em cada lado, quando era possível se divertir em dupla. Por exemplo, em *Octopus* era primordial roubar o tesouro sem ser pego pelos tentáculos retráteis do polvo gigante.

### CONTROLLER:

o D-Pad, o direcional de quatro setas, estreou nesse sistema laranjinha. Pois é, foi o derradeiro teste para que depois se perpetuasse pela história!



**Telas:** na década de 1980, a Nintendo já brincava com a jogabilidade assimétrica ao criar hardwares de duas telas. Prático, o formato facilitava na hora de transportar o pequeno amigo. Era só fechá-lo e colocá-lo no bolso!



**Time:** se o console se chamava Game & Watch, obviamente ele tinha um relógio. Era aqui que as horas se revelavam. Do lado, havia um botão para programar o alarme para ninguém se atrasar para os compromissos do dia a dia.

**Game A:** o jogador dava início ao modo normal.

**Game B:** mais difícil, tinha alguma artimanha para complicar nossas vidas, como um ritmo mais acelerado e frenético.

**JUMP:** se *Donkey Kong* inovou ao colocar Mario pulando, seu GW recebeu um botão para saltar. Isso se tornou comum com o tempo, surgindo então teclas em outros modelos que representassem outras ações, como golpear e abrir.

seria fácil substituí-lo, já que o volante do Cadillac ficava à esquerda (mão francesa). Na Terra do Sol Nascente a mão é inglesa. Dono de um Jaguar, ele conduziu o chefe até uma reunião em um hotel e aproveitou para contar o que estava maquinando.

Uma semana depois, um representante da presidência da Sharp estava na sede da Nintendo. Parceria que se estenderia por anos, a maior fabricante de calculadoras na época entrou na jogada com o chip de seus produtos, além das telas de LCD. Como a função de programador de games era praticamente inexistente, já que o software era feito em conjunto com o hardware, tirar o máximo daquela tecnologia monocromática foi um feito e tanto.

**GAME & WATCH MULTI SCREEN**  
**ゲーム&ウォッチ・マルチスクリーン**

**O minigame virou o inimigo nº 1 do tédio!**

スクリーンが  
2枚で  
楽しさ3倍!

OP-51  
**オイルパニック**  
OIL PANIC

DK-52  
**ドンキーコング**  
DONKEY KONG

各6.000円

**Nintendo**

O circuito construído era capaz de gerar até 72 segmentos – aqueles tracinhos que você vê formando os números –, que seriam distribuídos de forma que ilustrassem o cenário, os personagens e a jogabilidade. Vinte e oito deles foram separados para sinalizarem o horário e a pontuação, deixando os 44 disponíveis para as animações do protagonista.

Após algumas tentativas e modelos sem muita empolgação, chegaram a algo que exalava carisma e que fosse jogado essencialmente por adultos. Por isso, o visual do produto era retangular, sóbrio e simples. A premissa do Game & Watch marcaria até hoje a principal filosofia da Big N: desenvolver algo barato baseado em recursos inteligentes que faça o consumidor se divertir.



Isso foi batizado de "pensamento (ou raciocínio) lateral de tecnologia existente (ou madura)". Ou seja, trabalhar com uma tecnologia previamente conhecida e adotada pela indústria, mas de forma inovadora. Por causa da concorrência da Sharp com a Casio, por exemplo, os displays de cristal líquido estavam ficando baratos e mais fáceis de manusear. Por que então não aproveitá-los? Ao mesmo tempo, o GW fez com o que as telas de LCD fossem melhoradas pela fornecedora.

### JOGUE E NÃO PERCA A HORA

Em abril de 1980, o minigame *Ball* chegou às lojas nipônicas custando 5800 ienes. O Game Boy, lançado nove anos depois, custaria 12500 ienes. No desafio, um malabarista precisava garantir que as bolas atiradas ao ar não caíssem no chão. Para isso, com os botões Left (esquerda) e Right (direita) movíamos suas mãos. As mais de 250 mil unidades vendidas obrigaram Yokoi



**Crianças? Não!  
A Big N queria os  
jovens adultos**



a desenhar outros produtos, mesmo que a contragosto, pois nunca passou por sua cabeça fazer uma coleção. Entretanto, Yamauchi foi incisivo em sua decisão. Assim nasceram *Flagman*, *Fire* e *Manhole*, que foram divididos

entre as séries prata e ouro. A maioria contava com duas opções de jogo (Game A e Game B), e a segunda era sempre mais difícil e rápida.

Um dos pontos mais importantes da saga do GW, no entanto, veio com o

## METAMORFOSE AMBULANTE

Os modelos mais malucos foram lançados no decorrer da vida do Game & Watch. Alguns de seus formatos serviram e servem de inspiração até hoje para os novos hardwares da Nintendo.

**Wide:** mais comum, tinha uma tela no centro e botões para controlar a jogatina. Teve uma versão mais robusta, definitiva e transparente chamada de Crystal Screen.

**Table Top:** tinha a intenção de se parecer com um arcade, com uma tela grande, um manche no lugar do direcional e um único botão de ação.

**Super Color:** parecido com o Wide Screen, era usado na horizontal. A tela possuía cores e havia dois botões retangulares para controlar os quatro sentidos de direção.

**Panorama:** peculiar, possuía um espelho para deixar a imagem mais visível sob luz clara, além de um tipo de tampa para proteger a tela.

**Multi:** com duas telas que se completavam, além do modelo padrão, outro fazia com que segurássemos o console como se fosse um livro. Tinha direcional em forma de cruz e/ou botões de ação.

**Micro Vs:** feito para jogatina em dupla, vinha com pequenos controles presos e que eram guardados dentro do console, imitando uma caixinha de óculos. É o mais engraçadinho de todos.



**Multi**



**VS.**

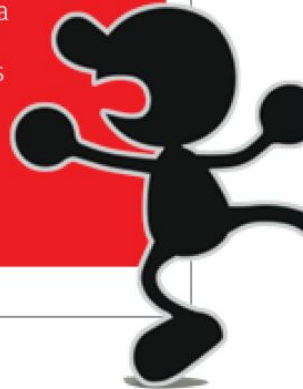
todo-poderoso *Donkey Kong*. Em 1982, a presidência pediu para que novos modelos fossem testados, o que incluía dividir a ação em duas telas. O primeiro da fase Multi Screen foi *Oil Panic*. Apesar da dificuldade inicial para sincronizar o que acontecia na parte inferior e na superior, isso permitiu que os arcades fossem adaptados com mais fidelidade.

Por consequência, Yokoi criou o direcional em forma de cruz. Desde então, o D-Pad foi usado em todos os consoles, e também é visto em sistemas da concorrência.



## PRIMOGÊNITO

Para finalizar o ciclo, a Big N lançou em 1991 nos Estados Unidos e na Europa uma homenagem a *Ball*. *Mario the Juggler* trazia a mesma mecânica do minigame pioneiro. Felizmente, o avatar que era visto nos desafios da série não foi esquecido. Em *Super Smash Bros. Melee* ele retornou como um dos personagens secretos e ainda continua no time de lutadores da franquia. Décadas depois de surgir, enfim foi batizado como Mr. Game & Watch. Hoje tem até um amiibo com quatro poses intercambiáveis.



# TOP 9: OS PIONEIROS

## ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

Como não é possível encontrar dados consistentes sobre as vendas do Game & Watch, adotamos um critério diferente. Em vez de falarmos sobre seus títulos mais populares, destacamos os primeiros modelos lançados.

### 9 – BALL (1980)

O primogênito é bem simples. No Game A, o personagem deve jogar duas bolas no ar, pegá-las e atirá-las novamente, repetindo o processo em um malabarismo contínuo. Já no Game B, a dificuldade se eleva para três bolas simultâneas. Curiosamente, no manual da versão original o personagem que hoje conhecemos como Mr. Game & Watch era chamado de Doll.



### 7 – VERMIN (1980)

Não tem nada a ver com vermes! Inúmeras marmotas estão tentando invadir o jardim do protagonista. Aí, cabe a você posicioná-lo para atingir os invasores com um martelo. Atenção: nenhum animalzinho foi ferido durante a produção do título!



### 8 – FLAGMAN (1980)

O objetivo é acertar a bandeira de número correspondente indicada pela telinha o quanto antes. Caso o jogador aperte o número errado ou demore demais para dar a resposta certa, uma vida é perdida. No Game B, devemos conquistar o maior número de bandeiras em um tempo determinado.



### 6 – FIRE (1980)

A novidade aqui era controlar dois personagens em vez de um, apesar de ambos se comportarem como um só. Você move os bombeiros carregando um trampolim para resgatar os pobres moradores de um prédio em chamas, que pulam desesperados de suas janelas. Uma vida é perdida para cada indivíduo que atinge o chão.





### A NECESSIDADE FAZ A OCASIÃO

O Game & Watch deu para a companhia de Quioto um lucro e uma visibilidade sem precedentes. Parece banal hoje em dia, porém, foi sagaz adicionar um relógio digital em cada um dos aparelhinhos. Watch, em inglês, pode ser interpretado como relógio de pulso.

Aquilo que podemos chamar de tiro no escuro mostrou como era importante se preocupar também com uma terceira via de entretenimento. Naquela circunstância, a família de consoles domésticos Color TV Game já estava nas casas dos japoneses. Os arcades

também tinham seu lugar em centros comerciais. Ocupando esse espaço novo, os minigames de Gunpei vieram junto da necessidade de tê-los.

Colecionáveis, 60 modelos ganharam vida até 1987, apesar de algumas versões darem as caras em 1991. No início da nova década, a diversão ainda seria monocromática, mas não caberia mais em simples bolso de um terno.

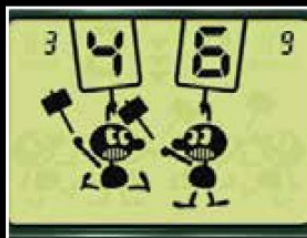


## DE VOLTA À AÇÃO

Importante homenagem ao desbravador do mundo dos joguinhos, quatro compilações dos principais títulos do GW apareceram na família Game Boy como *Game & Watch Gallery*. O legal disso tudo é que podíamos jogá-los do jeito original ou com a turma do Reino do Cogumelo. Você pode experimentar essa deliciosa viagem ao passado ao comprá-los no Virtual Console. A loja do Nintendo 3DS tem as três primeiras edições. A do Wii U tem a quarta.

### 5 – JUDGE (1980)

Apesar de ser o primeiro multiplayer, as duas pessoas jogam na mesma telinha! Cada um segura um lado do aparelho, onde podem apertar os botões para martelar ou fugir. Aleatoriamente, dois números são sorteados. Quem tiver o maior deverá agir. O menor, claro, deve fugir.



### 2 – LION (1981)

A vida no circo não é fácil. Você controla dois domadores que tentam manter leões calminhos em sua jaula. Portanto, é preciso ficar de olho nas duas saídas do cativeiro, usando então uma cadeira para não se aproximar demais dos felinos.



### 4 – MANHOLE (1981)

Estreando a série Gold, a sacada é impedir que pedestres caiam em falhas entre duas pontes. Para isso, o segredo é se mover em uma de quatro direções diagonais, garantindo a sobrevivência dos pedestres.



### 3 – HELMET (1981)

Existe um motivo para operários sempre andarem de capacete: nunca se sabe o que pode cair do céu! A diversão aqui é direcionar o personagem até sua casa, enquanto desvia de várias ferramentas que vêm da parte de cima da telinha.



### 1 – OIL PANIC (1982)

Apesar de não fazer parte da série prata ou ouro, merece estar aqui porque é o primeiro da fase Multi Screen, design que serviu de inspiração para o Nintendo DS. Você toma conta de um funcionário em um posto de gasolina, pegando gotas de combustível que caem dos canos no teto com um balde. Depois, elas devem ser transferidas para um tonel, que fica na tela inferior.



# GAME BOY

**ALÉM DE SER TORNAR REFERÊNCIA, O PEQUENO (E LONGEVO) NOTÁVEL FORTALECEU O SENSO DE COMUNIDADE**

RAFAEL PECCIOLI MORENO E RODRIGO BRASILIENSE

**C**om o objetivo de levar a experiência do eterno Famicom – que aqui virou NES –, para qualquer lugar onde o jogador estivesse, Gunpei Yokoi deu o start em uma verdadeira revolução. Ensinou desenvolvedores, recriou o mercado e manteve vivo um console inovador durante 12 anos, resultando em quase 119 milhões de unidades vendidas em todo o planeta. Coisa para poucos.

O Game Boy ficou conhecido por ter levado às últimas consequências o conceito Lateral Thinking with Withered Technology, que já abordamos nas páginas anteriores. Sistema 8-bit, tela monocromática e baixo processamento, o verdadeiro trunfo era sua capacidade de adaptação. Ele estava apto para responder com certa facilidade ao que as produtoras exigissem, deixando que os esforços fossem voltados para a inovação.

Hoje em dia é difícil pensar em uma nova plataforma chegando ao mercado com apenas 300 mil unidades, mas esse foi o estoque disponível no lançamento japonês. Não precisa nem dizer que o sucesso foi absoluto, com tudo esgotando em poucas horas. Isto porque seu único grande título era *Super Mario Land*. O truque do sumiço foi realizado novamente quando o portátil chegou em solo norte-americano.

## UNIÃO SOVIÉTICA

Quando especialistas dizem que *Tetris* fez o Game Boy e o Game Boy fez *Tetris*,

eles não estão nem um pouco errados. A Nintendo surpreenderia a todos com o viciante jogo criado pelo russo Alexey Pajitnov, que acompanhou cada hardware vendido na Terra do Tio Sam.

O lendário designer e engenheiro da computação voou até o QG da Big N com um argumento matador. "Se vocês quiserem que garotinhos comprem o Game Boy, podem lançá-lo com *Mario*, mas se vocês quiserem que o planeta inteiro compre o console, lancem com *Tetris*". Isso foi música para os ouvidos do eterno Hiroshi Yamauchi. Pois é, uma das fotos mais icônicas daquela época é dos dois mestres apertando as mãos e firmando contrato. Não deu outra. Graças aos Tetriminos, pela primeira vez o mercado casual mostrou sua força, atraindo o público adulto e o público feminino para aquela telinha esverdeada.

Por consequência, é difícil encontrar uma série de peso que não tenha aproveitado a enorme base instalada que se formou: *Mega Man*, *Castlevania*, *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Street Fighter*, sucessos dos arcades como *Teenage Mutant Ninja Turtles* e até mesmo clássicos do PC, como *Prince of Persia*, tiveram uma versão toda especial para o pequenino. Isso, claro, sem falarmos dos próprios títulos da Big N. Entretanto, nada será tão lembrado e celebrado quanto *Pokémon*.

Em 1996, ter o aparelho e um Cabo Link era algo que significava mais do que ter um videogame.



**Lançamento:** 21/04/1989 (JP), 31/07/1989 (EUA), abril/1994 (Brasil)  
**Dimensões:** 14,8 cm x 9 cm x 3,2 cm  
**Tamanho da tela:** 4,7 cm x 4,3 cm  
**Peso:** 220g  
**Mídia:** Game Pak (cartucho)  
**Jogadores:** 1-4  
**Retrocompatibilidade:** Não  
**Processador:** Custom 8-bit Sharp LR35902 core a 4.19 MHz  
**Variações:** Game Boy Pocket, Game Boy Light, Game Boy Color  
**Periféricos icônicos:** Cabo Game Link, Four Player Adapter, GB Camera, GB Printer

# RAIO X

## O PORTÁTIL EM DETALHES

**R**epetindo a fórmula do NES, o GB traz uma configuração de botões muito similar, immortalizando a estrutura de opostos A e B. As diferenças ficam por conta das alavancas para regular os aspectos técnicos, como o contraste.



**Cartucho:** nesta entrada o cartucho quadrado, como manda a tradição, era acoplado.

**Porta conectora:** o Cabo Game Link e outros acessórios só funcionavam por causa dessa pequena porta.

**Entrada de fone:** já em 1989 eles haviam pensado que o som do Game Boy - um aparelho que podia ser jogado em ambientes públicos -, pudesse incomodar as pessoas à volta.



Game Pak



**Energia:** nem todo mundo curtiá comprar pilhas. Pensando nisso, a Big N vendeu em alguns países uma fonte de alimentação, inclusive pro tijolão.

**Comunicação:** por aqui havia a troca de dados via infravermelho.

**Controlador de volume:** com um empurrão era possível silenciar ou levar o som ao máximo, ou qualquer combinação de meio termo.

**Entrada de cartuchos:** a profundidade do slot e a altura dos conectores, somados à trava on/off, permitiam a leitura dos Game Paks mesmo se o controle estivesse de ponta-cabeça.

**Direcional:** o GB não daria certo se tivesse um Joystick. O direcional em cruz, que simplificou e substituiu a grande alavanca, era ao mesmo tempo pequeno e funcional.

**On e Off:** o botão de "liga e desliga", no GB original, acionava uma trava para que o cartucho ficasse preso.

**A:** atua como o botão principal, servindo para confirmar seleções em menus e realizar atividades imprescindíveis para o funcionamento do jogo como utilizar itens e atirar.

**B:** desempenhava funções antagônicas ao A, como cancelar itens selecionados nos menus, e por vezes assumia seu papel como botão principal, já que sua posição mais afastada da palma da mão direita o tornava um pouco mais confortável para o polegar em tarefas repetitivas.

**Select:** primo pobre do Start, por vezes adotava algumas das funções dele, mas, diferente dos outros botões, seu uso era menos frequente.

**Start:** utilizado geralmente para pausar o jogo, por vezes dividia com o A a função de selecionar opções. O mais comum é que abrisse o menu.

A troca de monstros e as batalhas popularizaram o multiplayer, recurso que até então era aproveitado por apenas títulos esportivos.

Muitas ideias incríveis, algumas mais estranhas do que geniais, surgiram para aproveitar tal onda. No entanto, nada foi tão diferente quanto a Game Boy Printer, acessório que se conectava na entrada do Cabo Link para imprimir cenas customizadas de jogos e fotos capturadas pela Game Boy Camera. Apesar de não terem chamado tanta atenção, hoje estão entre os itens mais cobiçados por colecionadores. O rolo de papel exclusivo da impressora, então, deve valer mais que ouro!

#### AO VIVO E EM CORES

Mais tarde, com a tecnologia evoluindo e consoles de mesa se tornando cada vez mais sofisticados, a experiência monocromática ficou ultrapassada.



**Pajitnov e Yamauchi celebram a coprodução de Tetris pro GB**

Apenas em 1998 a Nintendo resolveu atualizar seu portátil de forma significativa. Se em abril os japoneses conheceram o Game Boy Light, que era mais fino, usava duas pilhas em vez de quatro

e trazia luz interna para a tela, em outubro foi a vez do Game Boy Color. Ele tinha processadores e componentes um pouco mais evoluídos e era compatível com a biblioteca existente até então.

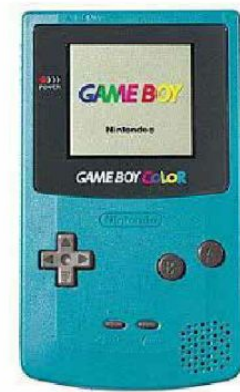
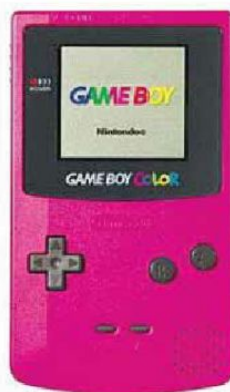
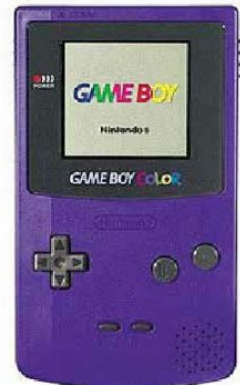


**O console não batia bolo, mas tirava foto e ainda imprimia seus retratos!**



O cartucho está nu!

Seu maior diferencial era a capacidade de exibir até 56 cores ao mesmo tempo e mais de duas mil através da integração com componentes especiais



## INTERLIGADO

O Cabo Game Link era um fio de quase um metro e meio com conectores em cada ponta. Eles se ligavam à porta de conexão do Game Boy e permitiam sessões multiplayer. Isso era um feito e tanto para a tecnologia da época. Sem ele, certos jogos perderiam o apelo,

como o *Tetris*, que roubou a cena com seu modo competitivo, e tudo o que foi lançado da linha de Poké-



mon. Como emparelhar consoles através de infravermelho, Bluetooth e via internet era algo improvável até então, esse padrão foi mantido até a fase do Game Boy Advance. Havia

uma caixinha, o Four Player Adapter, que tinha entrada para três cabos. Por consequência, quatro pessoas poderiam jogar juntas – se a aventura tivesse tal suporte. *Faceball 2000*, por exemplo, rodava com até 16 players. Para isso, jogadores usavam adaptadores em conjunto. Era uma teia de fios, mas era também revolucionário.

de cartuchos de certos jogos. Também contava com um projetor de infravermelho que transferia informações sem fio. No início, havia cinco cores: fúcsia, azul-celeste, verde, amarelo e roxo. Depois vieram roxo transparente e outro puramente translúcido. Fora estas variações, outras três dezenas de edições limitadas ou diferentes foram vistas nas prateleiras.



**Os títulos da franquia sempre estão entre os mais vendidos para os portáteis da Big N**

## MONSTROS DE BOLSO

*Pokémon* é um ótimo exemplo de gameplay que se casou perfeitamente com a proposta de um hardware portátil. No papel, é um RPG por turnos no qual seu grupo é composto por monstros, em vez dos típicos guerreiros de fantasia medieval. Só que, na prática, a coisa é diferente. A real experiência está por trás de uma comunidade que se constituiu de forma sólida e se interage entre vários níveis, chegando a campeonatos mundiais. Simbolizada pela existência de dois (ou mais) títulos principais para uma geração, assim incentivando a conexão entre jogadores de um jeito até então nunca explorado, a franquia de Satoshi Tajiri foi perseguida por grupos religiosos no início dos anos 2000. A polêmica, felizmente, não durou muito tempo.

# TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

## 10 – WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3 (5,19 milhões)

Wario se vê diante de um game que se afastou da fórmula dos *Land* anteriores, mudando parte da jogabilidade e a premissa. Nada de salvar princesas, a missão é ficar rico!



## 9 – POKÉMON PINBALL (5,31 milhões)

O spin-off mostrava a captura de 151 Pokémon para a Pokédex além da busca por pontos em mesas inspiradas em diferentes localidades da série. A física recebeu críticas, mas a recepção do título foi positiva.



## 8 – DR. MARIO (5,34 milhões)

A primeira aparição do encanador em um jaleco foi criada por Yokoi e é parecida com *Tetris*. No entanto, há cápsulas de remédio e vírus para destruir em vez de blocos para encaixar.



## 7 – POKÉMON CRYSTAL (6,39 milhões)

Em *Crystal* foi a vez dos inéditos movimentos dos Pokémon ao atacar e serem alvejados. O game também expandia o que já havia sido visto em *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*.



## 6 – SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS (11,18 milhões)

Tal como o primeiro *Land*, Shigeru Miyamoto não foi o diretor. O cargo coube a Hiroji Kiyotake, criador do icônico e mesquinho Wario. O jogo tinha 4 megabits, sendo gigantesco para seu tempo.





Embora tenha sido descontinuado completamente em 2003, quando o Advance já estava amadurecido, o Game Boy, como nenhum outro representante do seu gênero,

provou que era possível se divertir fora de casa do mesmo jeito que fazíamos em nossas salas, nem que para isso gastássemos algum dinheiro com pilhas.

A Big N tem seus altos e baixos com os consoles de mesa, mas nunca se viu

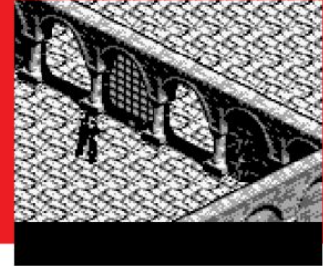


ameaçada quando se trata de portáteis. Agradeça então ao legado do tilojão cinza, que deixou incríveis herdeiros em sua árvore genealógica.

## ESCONDIDO NA GAVETA

Atraindo a atenção das mais diferentes produtoras, até mesmo a seletiva Blizzard tentou portar *Diablo* para o Game Boy. A ideia era contar as aventuras anteriores dos protagonistas do primeiro título e como finalmente acabariam se encontrando para prevenir a ressurreição do Senhor do Terror. A equipe estava tão inspirada que o *Diablo Junior* seria vendido mais ou menos como *Pokémon*. Seriam cartuchos diferentes para cada um dos três heróis e o Cabo Link

conectaria todas as jornadas. Pena que nada disso aconteceu, já que os produtores foram transferidos para outros projetos.



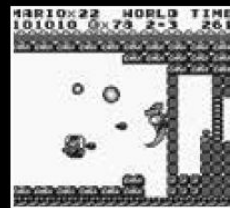
### 5 – POKÉMON YELLOW: SPECIAL PIKACHU EDITION (14,64 milhões)

Inspirado na história do anime, que era inspirado nos games, *Yellow* trocou o primeiro Pokémon do jogador pelo incrível Pikachu, que o seguia para todos os lados. Daqui vem a tradição de sempre haver um título definitivo para cada geração.



### 4 – SUPER MARIO LAND (18,14 milhões)

A R&D1, divisão de pesquisa e desenvolvimento comandada por Gunpei Yokoi, foi incumbida de produzir um jogo do encanador para o lançamento do Game Boy, que ela também havia feito. A aventura introduziu a Princesa Daisy, a terra de Sarasaland, o vilão Tatanga e duas fases de tiro, quebrando vários paradigmas.



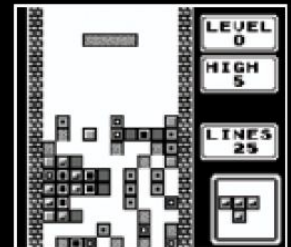
### 3 – POKÉMON GOLD E POKÉMON SILVER (23,10 milhões)

Corajosamente expandindo a Pokédex com novas criaturas e apresentado um novo continente para explorar sem contudo abandonar Kanto, os jogos continham 16 insígnias para coletar e uma infinidade de conteúdos para os treinadores.



### 2 – TETRIS (30,26 milhões)

O clássico quebra-cabeças foi criado na antiga União Soviética e chamou a atenção da Nintendo, que quis licenciá-lo, ainda mais por ser viciante ao extremo. Por muito tempo foi o jogo mais vendido do portátil.



### 1 – POKÉMON RED E POKÉMON BLUE (31,37 milhões)

Os jogos que trouxeram a febre para o Ocidente, a partir das versões *Red* e *Green* japonesas, eram RPGs inovadores na sua premissa de capturar e evoluir monstros, trocá-los e usá-los em batalhas cheias de estratégias.



**Fonte:** [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com). Os números se referem à versão lançada para o console original. Ou seja, não incluem dados relativos à venda de remakes, relançamentos ou ports.

# VIRTUAL BOY

**INCOMPREENDIDO, CONSOLE TENTOU POPULARIZAR A REALIDADE VIRTUAL**

ALVENI LISBOA E THIAGO DIAS

**N**a década de 1990 vivíamos uma empolgação futurista. Impulsionada por filmes como *De Volta para o Futuro*, a indústria dava passos largos na tentativa de oferecer novas possibilidades de se jogar. Os pixels deram lugar aos polígonos. Os cenários chapados em 2D viraram mundos abertos em 3D.

Enquanto Apple e Microsoft se expandiam no universo dos computadores, a Sega anunciava, já em 1991, que estava desenvolvendo o dispositivo de realidade virtual Sega VR. Lógico que a Nintendo não ficaria para trás.

Reinando com o Super Nintendo e o Game Boy, os boatos começaram a ganhar força quando foi descoberto que Gunpei Yokoi estaria trabalhando em algo que não era o Ultra 64. Ele sonhava com um produto que introduzisse um efeito 3D, com sensação de profundidade, que até então ninguém havia reproduzido com sucesso. Eis o conceito do Virtual Boy: causar a verdadeira imersão, simulando como se estivéssemos dentro do game.

## REVOLUÇÃO SEM PRECEDENTES

O desenvolvimento levou quatro anos e teve início quando a Nintendo, procurada pela Reflection Technologies, fez um acordo para patrocinar melhorias no chamado Private Eye. A empresa especializada em tecnologia de exibição precisava de investimento financeiro para comercializá-lo. Os óculos, um conjunto de espelhos, refletiam luzes e as

transformavam em imagens. Dizem que a Reflection chegou a oferecê-los para a Mattel, a Hasbro e a Sega, mas todas teriam recusado em razão das limitações do protótipo. Yokoi, que estudava o assunto como hobby, ficou fascinado e enxergou um potencial enorme naquilo. Era uma oportunidade para reforçar o espírito inovador e encorajar a criatividade dos desenvolvedores.

O nome provisório era VR 32, deixando clara sua proposta ambiciosa, pois seria o primeiro console da casa a ser 32-bit. Antes das memórias RAM, processadores com clocks altíssimos e placas gráficas dedicadas, houve uma época em que o poderio era medido pela quantidade de bit gerada.

Contudo, percalços resolveram cruzar o caminho. Foram realizadas diversas modificações no hardware para que fosse financeiramente viável. Tecnologia nova, os ajustes naturais tinham um custo algo para a Nintendo.

A primeira mudança foi a adição de telas monocromáticas. Se o preto ajudava na sensação de profundidade, as três tonalidades de vermelho foram escolhidas porque era a cor que causava o menor desconforto, a mais fácil de ser enxergada e consumia bem menos energia do que as demais. As telas coloridas, além de reduzirem a percepção do 3D, elevariam o preço para algo perto dos 500 dólares.

No plano original, o que estivesse na tela acompanharia o jogador conforme mexesse a cabeça. Infelizmente, com



**Lançamento:** 21/07/1995 (JP), 14/08/1995 (EUA)

**Dimensões:** 21,5 cm x 25,4 cm x 10,9 cm

**Peso:** 760g

**Mídia:** cartucho

**Jogadores:** 1

**Controle:** Virtual Boy Controller

**Retrocompatibilidade:** Não

**Processador:** 32-bit RISC 20 MHz

**Display:** 4 cores (preto e três tons de vermelho)

**Resolução:** 384 x 224 pixels

BOY™

# RAIO X

## O PORTÁTIL EM DETALHES

**C**om suas pernas arqueadas e o corpo vermelho, o Virtual Boy era um pouco pesado e exigia uma postura pouco confortável para ser usado. Era apoiá-lo em uma mesa, arquear as costas e posicionar o rosto. Dividido em duas partes, o controle, que tem a forma da letra M, compartilha semelhanças visuais com o do Nintendo 64. Já o visor é um binóculo sustentado por um tripé. O jogador devia ajustar a altura e a angulação, mas não havia presilhas para a cabeça nem apoio para o queixo.

**Foco:** como no Nintendo 3DS, o seletor ajustava a sensação de profundidade do 3D.

**Phone:** para melhorar a imersão, havia uma entrada para fones de ouvido.

**Cartucho:** nesta entrada o cartucho, cinza e quadriculado, era acoplado.

**EXT:** especula-se que a entrada serviria para dar suporte ao multiplayer via cabo. Entretanto, ninguém nunca viu em ação. É mais um mistério da humanidade.





Game Pak

**Compartimento de pilhas:** seis delas eram necessárias para fazer o VB funcionar. Dava para substituí-las por um carregador plugado na tomada. Isso resolvia o problema das baterias, mas acabava de vez com o fator portabilidade.



**L e R:** localizados na parte traseira, tinham a função de simular gatilhos. Os dedos repousavam sobre eles, o que facilitava o acionamento.

**On e Off:** chave seletora para ligar ou desligar o console.

**D-Pads:** o esquerdo tinha uma função principal na maioria dos jogos, enquanto o direito funcionava para realizar ações secundárias.

**Controller:** o joystick era plugado em uma entrada de 6 pinos na parte inferior do visor.



**A e B:** no geral, o primeiro servia para realizar as ações principais e para selecionar opções nos menus. O segundo cancelava as seleções ou realizava funcionalidades secundárias.



Private Eye



Sega VR

o temor que isso provocasse náuseas e problemas de visão, o jeito foi fixar tudo ao tripé de apoio. Se tivesse dado certo, seria parecido com o que os óculos VR fazem atualmente.

Quando o Virtual Boy atingiu um estágio satisfatório, a Big N tratou de provocar uma grande expectativa nos consumidores. Vídeos demonstrativos foram distribuídos aos desenvolvedores para que entendessem a proposta.

Na E3 de 1995, os jornalistas tiveram a chance de conhecê-lo. Foi exibido um clipe que mostrava um carro sendo guiado, em primeira pessoa, por uma avenida com placas de trânsito e palmeiras. Também foi mostrada uma sequência de *Star Fox*, com a Arwing realizando um Barrel Roll. O visual poligonal reforçava

o 3D e as manobras deixaram todo mundo doido. Mais tarde, Fox McCloud caiu fora e aquilo virou *Red Alarm*.

#### REALIDADE NADA VIRTUAL

"Um console tão avançado que não é acoplado na TV. Jogue *Mario's Tennis* com uma profundidade 3D nunca antes vista!". Dessa maneira foi anunciada a chegada do aparelho aos Estados Unidos. Para se ter uma ideia da aposta alta, foram investi-

dos mais de 25 milhões de dólares em propagandas. Contudo, se hoje em dia a Realidade Virtual é empolgante, aquilo era um risco enorme.

O Virtual Boy surgiu enquanto o SNES se encaminhava para o fim. Mais do que uma simples transição, o momento era marcado por uma profunda mudança na indústria. A velha briga Nintendo vs. Sega perdeu importância com a entrada da Sony, dos games em discos e dos gráficos poligonais. Isso sim chamava a



**Dois tempos: o primeiro cartaz anuncia ao mundo a chegada do aparelho. O segundo divulga uma das diversas promoções para acabar com os estoques**



Assim seria o VB se não houvesse o pedido da presidência para barateá-lo. Teria até sensor de movimento!



A Arwing foi vista em uma das demos da E3 de 1995



Ele chegou às lojas dos Estados Unidos em agosto de 1995. A divulgação gerou mais dúvidas que certezas, e as respostas não foram as melhores possíveis.

O primeiro impacto negativo foi seu preço. Custava 180 dólares, 20 dólares a mais do que o valor inicial do N64. No Brasil, ele estava na lista dos brinquedos preferidos para o Dia das Crianças do mesmo ano, sendo comercializado

atenção dos entusiastas. Embora fosse vendido como portátil, a novidade não era o sucessor do Game Boy. Tampouco era uma versão prévia do Nintendo 64.

pela Playtronic por 400 reais. O mais preocupante era que, mesmo nessas condições, não haveria lucro de cara.

No entanto, havia otimismo. O pacote de lançamento norte-americano vinha com o jogo de tênis dos personagens do Reino do Cogumelo, seguindo então a fórmula bem-sucedida de *Super Mario Kart*. Mas nem sua qualidade – que abriu caminho para outra franquia esportiva do encanador –, foi suficiente para reverter o caso.

O aparelho era alimentado por pilhas, assim como o tijolão. Enquanto o irmão era econômico, ele fazia com que seus donos comprassem muitas

## PRETO E VERMELHO

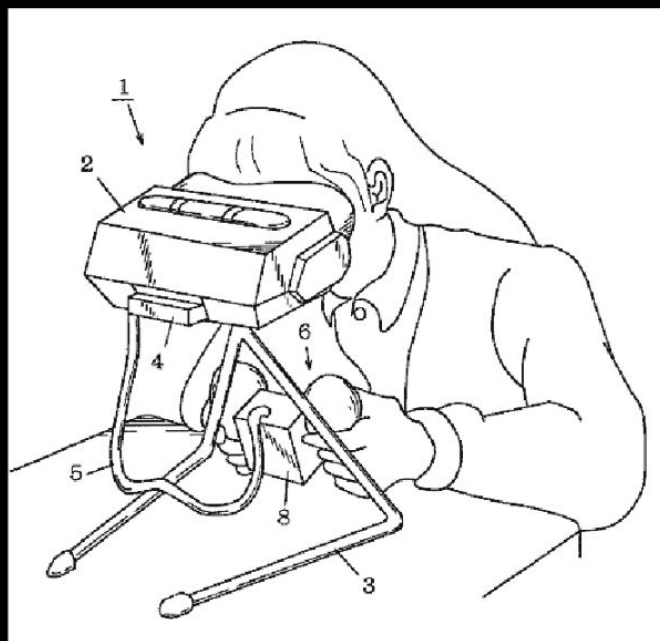
A estereoscopia existe há pelo menos dois séculos. Embora os gregos já tivessem noção de como funcionava o olho humano, apenas no século XIX estudos mais sérios começaram a ser realizados.

Na segunda metade do século XX, o efeito 3D deixou os laboratórios e entrou na vida das pessoas. Logo se tornou símbolo da modernidade e do futuro tecnológico que nos aguardava.

O conceito é simples: uma imagem duplicada é colocada lado a lado.

Com a ajuda de óculos, nosso cérebro acaba mesclando as duas em uma só. Isso causa a sensação de profundidade, colocando objetos mais próximos ou longe da visão.

No Virtual Boy, tínhamos a falsa impressão de que os personagens e cenários em 2D – que eram simplesmente projetados com traços vermelhos em um fundo preto –, possuíam volume. Essa incrível sensação era seu principal argumento de vendas, algo que se repetiria com o Nintendo 3DS.



pilhas. Até existia um adaptador de tomada, que, além de caro, era difícil de ser encontrado. Havia também relatos que o uso prolongado causava enjoo e dor de cabeça, o que fez a Nintendo de America sugerir aos nintendistas que fizessem intervalos a cada 15 minutos.

Tais fatores, somados ao reduzido catálogo, já que apenas quatro títulos (*Mario's Tennis*, *Galactic Pinball*, *Red Alarm* e *Teleroboxer*) estavam disponíveis no lançamento e só 10 vieram depois, contribuíram para vendas bem abaixo do esperado. Sem muita saída, o Virtual Boy foi

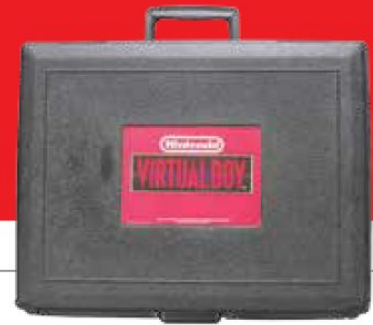
descontinuado no Japão em dezembro de 1995 e março de 1996 nos EUA. Vendeu 770 mil unidades.

Duas décadas após surgir e sumir como um cometa, é curioso notar que a sensação do momento seja a realidade aumentada. Era um sistema que, convenhamos, estava fora de seu tempo. É verdade que não agradou a todos, mas ensinou valiosas lições para a Nintendo e para o mercado, como não perder tempo com tecnologias ainda em formação.

Não por acaso, o Sega VR foi cancelado antes de se tornar mais

## ALUGUEL BARATO

A NoA chegou a firmar uma parceria com a locadora Blockbuster para engatar as vendas do VB. Os americanos pagariam 10 dólares para pegar o portátil emprestado por alguns dias, valor que poderia ser abatido, caso quisessem comprá-lo depois de testá-lo. Apesar dos 750 mil alugueis realizados e da maleta bacanuda onde era transportado, o sistema não vingou.



# TOP 10: OS PIONEIROS

## ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA DIVULGAR O CONSOLE

Apenas 14 títulos chegaram às Américas. Ao contrário do que se imagina, foram bem recebidos pela crítica. Seleccionamos 10 essenciais.

### 10 – GALACTIC PINBALL

O jogo de temática espacial tinha quatro modos sem muita variação entre si. Curiosamente, um dos pontos positivos era o uso moderado do 3D. Samus fez uma participação especial.



### 9 – GOLF

A T&E cuidou de um simulador que seguia as regras reais do golfe, mas brincava com a profundidade a cada nova tacada que fosse dada.



### 8 – MARIO'S TENNIS

Acompanhando cada console, o game de tênis usava totalmente todos os recursos, além de ter uma jogabilidade viciante. O ponto negativo era a falta de um modo multiplayer, o que diminuiu bastante o efeito replay.



### 7 – RED ALARM

Controlávamos uma nave que eliminava asteroides e inimigos espalhados pela tela, todos sob o efeito do 3D. Como as batalhas lembravam o que há em *Star Fox*, era realmente marcante por conta da ação e do visual únicos.



### 6 – TELEROBOXER

As lutas de boxe foram acompanhadas de relatos de que o console causava dores de cabeça e náuseas após longa jogatina. Desenvolvido pela Nintendo, tinha ideias interessantes, como a perspectiva em primeira pessoa. Apesar da boa jogabilidade, a má fama afastou o público.





um acessório do Mega Drive. O sistema foi o último grande projeto de Gunpei Yokoi, que deixou a companhia em agosto de 1996.

Muito se falou na época sobre uma possível demissão em razão do fracasso, mas ele já tinha planos de se aposentar, apesar de ter aberto sua própria desenvolvedora, que criou o WonderSwan para a Bandai.

A história verdadeira nunca foi esclarecida e, infelizmente, jamais será: um ano após a demissão, o gênio morreu em um acidente de automóvel aos 56 anos.

## REPATRIADO

Várias referências ao Virtual Boy são feitas em *Tomodachi Life*. Em um dos trailers, Mii de figurões da Nintendo, como Eiji Aonuma, dançam ao seu redor. O console pode ser adquirido no game, com direito a piadinha do vendedor. O sistema também aparece em *Smash Bros.*, *Wario Ware* e até em *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver*. O importante, no entanto, é saber que o tempo o está transformando em raridade apreciada. Se antes vivia escondido, hoje a Big N sabe valorizá-lo, apesar de sempre fazer isso de um jeito mais engraçado, como em um dos vídeos de Reggie Fils-Aime produzidos para promover a E3 de 2015.



### 5 – BOMBERMAN: PANIC BOMBER

O puzzle do personagem explosivo era um misto de *Tetris* e *Dr. Mario*. Havia duas colunas que eram organizadas de acordo com o formato das bombas. Aliás, dava para jogar com um amigo. O 3D foi pouco aproveitado, pois mais atrapalharía do que ajudaria nos desafios.



### 4 – MARIO CLASH

Em vez de correr da esquerda para a direita, passávamos por uma torre, na qual cada andar era uma fase. O encanador andava por plataformas conectadas por canos, de onde saíam os inimigos. A profundidade chamava atenção quando um casco era atirado para bem longe.



### 3 – VIRTUAL BOY WARIO LAND

Não era exatamente um remake de *Wario Land*, já que trazia novos níveis, mas ainda seguia os mesmos moldes. Com a progressão em duas dimensões, apresentava inimigos com os quais já estávamos acostumados, além do peculiar antagonista do bigodudo. É considerado canônico na saga do colecionador de tesouros.



### 2 – JACK BROS.

Personagens de *Shin Megami Tensei*, era uma aventura com o trio de irmãos que saíram das lendas do Halloween. Embora o enredo parecesse de um jogo de terror, na verdade era uma comédia que trazia muitos diálogos e piadas.



### 1 – VIRTUAL LEAGUE BASEBALL

O game de beisebol aproveitou o 3D para dar uma nova perspectiva aos fãs do esporte, em especial com relação aos movimentos da bola. Infelizmente também foi vítima do desconforto que gerava. Em termos de jogabilidade, foi considerado um dos títulos esportivos mais difíceis da metade dos anos 1990.



# GAME BOY ADVANCE

**CONSOLE SE DIVIDE ENTRE ESTICAR O LEGADO DO ANTECESSOR E ANTECIPAR AS TENDÊNCIAS DE JOGABILIDADE DO NOVO MILÊNIO**

BRUNO COTRIM E FILIPE SALLES

**D**epois da grandiosa façanha do Game Boy, a Nintendo já tinha em suas mãos a fórmula para o console que levaria seu legado adiante: outro Game Boy (!). Se engana, no entanto, quem acredita que a novidade só deu certo por causa da herança que carregava. Ela trouxe uma mudança importante, que também seria herdada. Os portáteis, a partir de então, seriam horizontais e não mais verticais.

Seja pelo design funcional, o bom preço, a boa seleção de jogos ou a junção desses fatores, o tijolão, e suas versões coloridas, era tão forte que a própria Big N tinha dificuldades em torná-lo história.

Em 1996, começaram então os rumores de um Projeto Atlantis, uma ideia ambiciosa que teria o potencial gráfico de um Nintendo 64. Apesar da lenda urbana, esse não era o plano para o GBA, tanto que foi engavetado, pois ficaria custoso demais.

Com o Game Boy Pocket ainda firme e forte, não havia a necessidade imediata de um substituto. Ainda assim, cada vez mais ficava complicado admitir que o portátil disponível fosse um 8-bit. Estávamos atravessando um novo milênio. Era preciso avançar...

A revelação do Advance aconteceu em 2000, quando foi exibido no Nintendo Space World, evento sediado pela própria companhia no Japão. O vice-presidente executivo Atsushi Asada e o mestre Shigeru Miyamoto o apresentaram como o console com os

melhores gráficos 2D já vistos, embora naquela época ainda se esperasse que gerasse imagens poligonais.

Lançado em 21 de março de 2001 na Terra do Sol Nascente, o poder de processamento era equiparado ao do Super Nintendo. Não por acaso, foi bombardeado com ports dos seus melhores títulos. Houve também a linha *Super Mario Advance*, que teve *Super Mario World* e clássicos do encanador feitos para NES. No Brasil, foi disponibilizado pela Gradiente assim que a NoA fez o mesmo na América do Norte. Custava, em média, 350 reais.

O aparelho continuou a usar pilhas AA como fonte de energia. Talvez não fosse arrasador, mas era uma evolução natural e expressiva. Mais ergonômico, a paleta de 32 mil cores contrastava com as 52 do Game Boy Color.

Além de ser a porta de entrada para franquias como *Advance Wars*, dos mesmos criadores de *Fire Emblem*, uma das principais funcionalidades era sua retrocompatibilidade, sendo capaz de rodar cartuchinhos do antecessor. Ainda assim, foi atacado por não incluir luz interna na tela de 2,9 polegadas, impedindo que as pessoas pudessem aproveitá-lo em lugares escuros.

## AÇÃO ENTRE AMIGOS

Enquanto o Game Boy Color permitia a conexão padrão entre dois jogadores, o Advance subiu isso para quatro. Uma mudança como essa logicamente refletiu na jogabilidade. Um exemplo



**Lançamento:** 21/03/2001 (JP),  
11/06/2001 (EUA), junho/2001 (BR)  
**Dimensões:** 14,45 cm x 8,2 cm x 2,45 cm  
**Peso:** 140g  
**Mídia:** Game Pak (cartucho)  
**Jogadores:** 1-4  
**CPU:** 16.8 MHz 32-bit ARM7TDMI  
**Retrocompatibilidade:**  
Game Boy, Game Boy Color  
**Variações:** Game Boy Advance SP,  
Game Boy Micro, iQue Game Boy SP,  
iQue Game Boy Micro  
**Periférico icônico:** e-Reader, Game  
Boy Player, Cabo Link (GBA + GC)



# RAIO X

## O PORTÁTIL EM DETALHES

**O** Game Boy Advance não fez grandes modificações na disposição de botões em relação ao Game Boy Color. A novidade mesmo ficou por conta do L e do R na traseira e do formato do aparelho em si, aumentando o espaço disponível para a tela. Curiosamente, a disposição vertical logo perdeu espaço para a tradicional horizontal, que foi mantida nas gerações posteriores.

**L e R:** se o console estivesse rodando títulos do Game Boy, a dupla permitia ao jogador alternar entre a tela cheia e a quadradinha do original. Com os botões de ombro, o sistema recebeu as configurações de controle do Super Nintendo.


**Encaixes:** entradas para periféricos, carregador de bateria e Cabo Link.

Game Pak



**Select:** ajudava na seleção de opções e outras funções diversas.

**Start:** pausava e iniciava as aventuras. Em alguns jogos também abria o menu.



**Direcional:** o D-Pad foi mantido, mas em uma posição mais confortável.

**Speaker:** saídas de som estéreo.

**Cartucho:** entrada para fitas de Game Boy, incluindo a linha Color, e do próprio Advance.

**LED:** a luz mudava de acordo com a bateria. Se estivesse forte era verde, já o vermelho indicava que ela estava acabando.

**Luz:** bastava apertar o botão no centro do console para escolher entre níveis de iluminação da tela.



**Nenhum outra dupla deu tão certo quanto o Advance e o GameCube**

é *Four Swords*, que acompanhava a versão portátil de *A Link to The Past*. Foi a primeira vez que encaramos uma experiência multiplayer em *Zelda*. Quem mais ganhou com isso, adivinhe, foi

*Pokémon*. A partir de então era possível formar duplas com um amigo para batalhar contra dois oponentes.

É também o primeiro portátil da Big N a possuir o que conhecemos como Download Play, que se consagrou no Nintendo DS. Seu amigo podia embarcar na sua aventura, mesmo sem ter o devido cartucho, pois a memória RAM, apesar de não ser das maiores, era suficiente para o armazenamento temporário do conteúdo. Nem todo título tinha o recurso, e aqueles que tinham o limitavam a alguns modos. Entretanto, foi uma diversão e tanto.

#### ABRE E FECHA

Em 14 de fevereiro de 2003, os japoneses colocaram as mãos em uma versão melhorada do GBA. O SP, que vem de special (especial, em

inglês), finalmente tinha a tão desejada luz interna e trocou as pilhas por uma bateria interna, recarregável e que durava até 18 horas. Uma pena, no entanto, que isso tenha sacrificado a entrada para fones de ouvido comuns. Um fone foi desenvolvido exclusivamente para entrar na porta do carregador, mas aí não dava para usá-lo enquanto o aparelho estivesse na tomada.

E, não podemos esquecer, seu visual foi renovado. Quadrado, ele fechava como uma concha, uma tendência que veio da indústria de celulares, que começava a popularizar aparelhos do tipo flip, como o Motorola V3. O modelo serviria de inspiração para o Nintendo DS.





Com o Micro, a era do Game Boy chegava ao fim...

Em uma série de entrevistas com os desenvolvedores, o então presidente Satoru Iwata revelou que o SP poderia emular gráficos com efeito tridimensional como o Nintendo 3DS. No entanto, o investimento foi cancelado, pois a tecnologia não atingiria a resolução esperada.

Bombástico, no entanto, é que o projeto de transformá-lo em televisão tenha dado certo. Tanto a Nintendo quanto a Majesco produziram cartuchos que não tinham jogos, mas sim episó-

dios de séries animadas da época. Não era lá essas coisas, mas foi possível assistir a *Pokémon*, *Johnny Bravo*, *Bob Esponja* e até *Dragon Ball GT* por meio do GBA Video.

Pode ser

gem do Game Boy. Entretanto, suas iniciativas abriram portas para o que conhecemos hoje e achamos normal no Nintendo DS e no Nintendo 3DS.

No fim das contas, e depois das mais de 81 milhões de unidades vendidas globalmente, ele havia preparado o público para um momento épico. Todas as barreiras entre os gamers estavam prestes a ir ao chão...



## DLC DE PAPEL

Inúmeros periféricos do GB funcionavam com o GBA, mas ele teve os seus exclusivos, como o cabo que o conectava ao GameCube e o Nintendo e-Reader, que, acoplado à entrada de cartucho, lia cartas especiais e colecionáveis vendidas em pacotinhos. Parecia coisa de herói de anime e Super Sentai, que invocam ajuda através de objetos que se conectam!

Dependendo do jogo em questão, desbloqueava batalhas especiais, como foi o caso de *Pokémon Ruby* e *Sapphire*, além de liberar clássicos do NES, incluindo *Excitebike* e *Donkey Kong Jr.*, e estágios e power-ups em *Super Mario Advance 4*. Para aproveitar a onda, foi criado o *Mario Party-e* (imagem acima), game que usava os cards e mecânicas de jogos de tabuleiro.

Embora fosse muito popular no Japão, principalmente porque certas cartas de TCG de *Pikachu* e companhia eram compatíveis, o acessório não emplacou nos Estados Unidos e nem foi comercializado na Europa. Lançado em 2002, foi descontinuado em 2004.



**Débito ou crédito?: o leitor de cards só encantou os japoneses. Na Europa nem foi lançado...**



## MINÚSCULO

Mesmo com a aparição do Nintendo DS, o sistema ainda teve um sopro de vida quando o Game Boy Micro foi lançado em 2005. Na conferência da Nintendo na E3 daquele ano, Reggie Fils-Aime ressaltou a importante tela brilhante, que tinha bateria recarregável e rivalizava com os diminutos tocadores de MP3. O nome fez justiça ao seu tamanho, a ponto do então vice-presidente de vendas e marketing da NoA mencionar que, não importasse o quanto apertada fosse sua calça jeans, o Micro caberia nos bolsos dela. Foi por causa dessas frases de impacto que ele virou presidente... Apesar do curto período disponível no mercado, deixou sua marca por permitir a troca da parte frontal, que usava capas especiais de maneira parecida com o que vemos nas Faceplate do New Nintendo 3DS. Foi deixada de lado a retrocompatibilidade, rodando apenas os jogos do GBA, e boa parte dos acessórios disponíveis não encaixavam. Isso, de certa forma, tirou um pouco da sua graça. Ainda assim, como era possível resistir à versão especial que homenageava o Famicom?



# TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

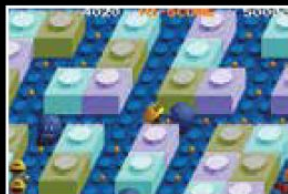
## 10 – YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 (2,91 milhões)

Um dos movimentos mais acertados da Nintendo durante a era do GBA foi trazer remasterizações ou ports de jogões do SNES, como você notará por essa lista. Na aventura, Baby Luigi é raptado por Kamek, capanga de Bowser, mas o pequeno (e chorão) Mario se safá e recebe a ajuda dos coloridos Yoshi.



## 9 – PAC-MAN COLLECTION (2,94 milhões)

A coletânea tem quatro clássicos, entre eles o primeiro *Pac-Man*, *Pac-Mania*, *Pac-Attack*, que segue o esquema de *Tetris*, e *Pac-Man Arrangement*, uma versão recauchutada do original com novos itens. Integra o catálogo do Virtual Console do Wii U.



## 8 – NAMCO MUSEUM (4,24 milhões)

Na época a Namco estava empolgada em fazer compilações. Lançado também para Nintendo 64, cinco dos seis títulos marcaram presença no portátil. São eles *Ms. Pac-Man*, *Galaxian*, *Dig Dug*, *Pole Position* e o icônico *Galaga*. Também faz parte do catálogo do Virtual Console do Wii U.



## 7 – SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3 (5,20 milhões)

Título que redefiniu o conceito de jogos de plataforma, encantou milhares de jogadores ao organizar os estágios em mapas, que tinham rotas alternativas, e ao oferecer incríveis power-ups, como Tanooki Mario e Raccoon Mario.







## COMO (NÃO) VENDER UM PRODUTO

Enquanto a Nintendo americana transmite a ideia de uma empresa familiar, a divisão europeia gosta de fugir das convenções. No caso do GBA eles adotaram o conceito que os nintendistas não poderiam largá-lo. A ideia era legal, mas rendeu umas peças publicitárias duvidosas. Na Noruega, uma delas mostrava uma mulher chorando, enquanto seu namorado, entretido com o videogame, oferecia um lenço com os pés. Na Itália, houve uma série de anúncios do SP para o público adulto e masculino. Parecia coisa de perfume. No caso mais bizarro, a imagem mostrava um garoto sentado na beira de um rio enquanto seus pés eram devorados por piranhas. Macabro!

### 6 – SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2 (5,46 milhões)

Retrata a saga dos encanadores por Dinosaur Land e não pelo Reino do Cogumelo. Lá Peach, mais uma vez, é raptada por Bowser, que resolveu mandar nos moradores do local. Os Yoshi, contudo, não deixam barato.



### 5 – MARIO KART: SUPER CIRCUIT (5,47 milhões)

Primeiro MK portátil tinha cinco copas, cada uma com quatro circuitos inéditos, além de pistas de *Super Mario Kart*. Aqui havia itens para trapacear, mas também era importante não deixar nenhuma moeda escapar.



### 4 – SUPER MARIO ADVANCE (5,49 milhões)

Todos os títulos da linha *Mario Advance* estão no ranking! O primeiro deles juntou o arcade *Mario Bros.* com *Super Mario Bros. 2*, no qual alternamos entre Mario, Luigi, Peach e Toad em uma missão contra o sapão Wart.



### 3 – POKÉMON EMERALD (6,41 milhões)

A edição expandida da aventura por Hoenn introduziu Rayquaza, contraponto dos lendários de *Ruby* e *Sapphire*, e fez com que encarássemos os dois grupos de vilões da geração. A jornada também trazia o desafio Battle Frontier, liberado ao se tornar o campeão da Liga.



### 2 – POKÉMON FIRERED E POKÉMON LEAFGREEN (10,49 milhões)

Além de atualizar os tipos e introduzir as mecânicas da terceira geração, a graça do remake era retornar a Kanto, que estava muito mais bela. Entre as melhorias poderíamos escolher uma garota como protagonista.



### 1 – POKÉMON RUBY E POKÉMON SAPPHIRE (15,85 milhões)

Introduzindo uma nova região para explorar, o tema escolhido discutia problemas climáticos, já que as gangues Aqua e Magma queriam dominar os lendários Groudon e Kyogre para então modificarem o planeta.



Fonte: [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com). Os números se referem à versão lançada para o console original. Ou seja, não incluem dados relativos à venda de remakes, relançamentos ou ports.

# NINTENDO DS

**COM DUAS TELAS, MULTIPLAYER ROBUSTO E JOGABILIDADE INTERATIVA, GAMERS DE TODOS OS TIPOS DESCOBREM COMO TOCAR É LEGAL**

HUGO H. PEREIRA E MATEUS LÔBO

**D**iferente do Wii U, que deixou o público confuso ao apresentar um controle comparado a tablets, o Nintendo DS tomou as ruas em um momento no qual as telas sensíveis ao toque ainda não eram comuns no cotidiano das pessoas. O primeiro iPhone, que ditou tal tendência, foi lançado apenas em 2007, quase 3 anos depois da sua chegada. A novidade, somada às duas telas, colocou de novo a Nintendo no centro dos holofotes.

Havia muita incerteza durante a produção do Projeto Nitro. Enquanto os resultados do Game Boy Advance eram comemorados, o desempenho do GameCube preocupava, levando a companhia a cortar seu preço para reverter a situação. Para ajudar, a economia japonesa não estava bem das pernas.

Ex-presidente e então conselheiro, Hiroshi Yamauchi disse a um jornal japonês que "se o DS for um sucesso, subiremos aos céus, mas, se ele falhar, afundaremos até o inferno. Os próximos dois anos decidirão o futuro". A declaração, que parecia exagerada, representava um momento de extrema importância não só para a Big N, mas para a indústria, que precisava de novos ares.

Na mesma entrevista, o presidente global Satoru Iwata revelou que não acreditava que apenas aumentar a capacidade dos hardwares resolveria os problemas e que eles já estavam pensando em formas de adotar a tecnologia sem fio. A postura dos dois executivos apontava para uma só direção: inovar

e, se possível, revolucionar. Eles não sabiam até onde chegariam. Porém, sabiam o que era precisava ser feito.

## TOUCH! GENERATIONS

DS é o mesmo que Dual Screen (tela dupla, em uma tradução livre) ou Developers' System, já que o sistema tinha ferramentas que aguçariam a criatividade dos desenvolvedores. A sigla também serviu de codinome, assim como Iris e Nitro. No final, se tornou o nome de batismo.

O lançamento ocorreu em 21 de novembro de 2004 e contou com uma peculiaridade. Em vez de aparecer nas prateleiras japonesas antes do restante do planeta, o portátil deu as caras nos Estados Unidos. Até então, a tradição era fazer isso apenas com os hardwares domésticos. A razão por trás foi a Black Friday, conhecida por atrair um número extremamente superior de consumidores às lojas por conta das promoções. Não por acaso, os principais jogos do ano sempre são liberados perto dessa data. Era estratégico atender ao público americano antes, que é menos crítico.

Isso rendeu 1 milhão de unidades vendidas em menos de duas semanas, que foi mais ou menos o intervalo para que os fãs da Terra do Sol Nascente colocassem as mãos nele. O Brasil recebeu os primeiros lotes nesse período. Se nos EUA custava 150 dólares, aqui valia cerca de mil reais. Nos primeiros dois anos as campanhas de marketing investiram bastante na ideia de que os





**Lançamento:** 21/11/2004 (EUA),  
02/12/2004 (JP), nov/2004 (BR)

**Dimensões:** 14,87 cm  
x 84,7 cm x 2,89 cm

**Peso:** 275g

**Mídia:** Game Card (cartucho),  
DSiWare (jogos digitais  
da Nintendo DSi Shop)

**Jogadores:** 1-8

**CPU:** 67.028 MHz ARM946E-S  
e 33.514 MHz ARM7TDMI

**Retrocompatibilidade:**

Game Boy Advance

**Variações:** Nintendo DS Lite,  
Nintendo DSi, Nintendo DSi XL e iQue DS

**Periférico icônico:** Stylus, Rumble Pak,  
Guitar Grip Controller, PokéWalker

# RAIO X

## O PORTÁTIL EM DETALHES

**A** pesar de possuir exatamente os mesmos botões do controle do SNES, o Nintendo DS trouxe duas grandes novidades para mudar a nossa experiência de jogo: uma tela sensível ao toque e um microfone. Posteriormente, com o DSi, também ganhou câmeras.

**Stylus:** a Touch Screen foi projetada para ser utilizada com canetas especiais, que não ficavam na frente da tela como os nossos dedos. Ah, as nossas impressões digitais borravam tudo...



**LEDs:** as lampadinhas avisavam quando o console estava ligado, quando uma conexão wi-fi estava em funcionamento e quando estava carregando.

**ReL:** confortáveis, mas um pouco rígidos, os botões de ombro continuaram atuando como gatilhos. Além disso, com os dois tirávamos fotos.

**Direcional:** em comparação ao D-Pad do Game Boy Color e do Game Boy Advance, o do DS era maior, mais rígido e um pouco achatado, passando uma sensação de segurança e durabilidade.



**Câmeras:** tanto a interna quanto a externa eram do tipo VGA, com resolução de 0,3 MP. Não era muita coisa, do ponto de vista fotográfico, mas elas davam conta quando eram aproveitadas em jogos.



Game Card

**Memória:** o console tinha entrada para cartão SD (SDHC, miniSD e microSD com adaptadores) de até 32 GB. Nele guardávamos fotos, gravações e jogos da DSi Shop Channel.

**Slot:** bastava uma simples pressão com o dedo para inserir ou remover o cartucho da entrada traseira. A partir do DSi o slot para cartuchos do GBA foi retirado.

**Touch Screen:** as funções variavam de acordo com as mecânicas. Exibia mapas, facilitava o acesso ao menu ou era o controle principal dos protagonistas.

**Microfone:** ativava comandos e até mesmo era aproveitado em chats online. Havia também uma entrada para fones de ouvido.

**Caixa de som:** presente nas laterais, eram formadas por minúsculos furos esféricos.

**Start e Select:** mudando de posição e formato a cada repaginada do sistema, continuaram com a função de pausa e tecla de atalho ou menu em muitos jogos.

**A, B, X, Y:** os botões X e Y chegaram para unir forças com os clássicos A e B, aumentando o leque de opções.

**Power:** acabando com a tradição da família Game Boy, o botão de ligar e desligar agora ficava perto dos controles.





**Japonês aguarda na fila no dia do lançamento do portátil**

jogos ficavam mais legais com a tela resistiva, que responde ao ser pressionada. Era comum ver propagandas de *Nintendogs*, *WarioWare: Touched!*, *Kirby: Canvas Curse* e *Metroid Prime: Hunters*, que foram embaixadores do recurso. O slogan era "Tocar é bom", mas esse não era o único ponto forte.

#### A FORÇA DA INOVAÇÃO

Em 2005, entrou em operação o Nintendo Wi-Fi Connection. Com isso, a porta para o mundo online estava

A princípio, somente era possível se conectar com pessoas que estivessem registradas como amigo.

Foi então que os fóruns na internet começaram a servir como ponto de encontro de nintendistas. Bastava criar um tópico de trocas de Friend Code e pronto. Algumas dessas páginas acabaram se transformando em comunidades, que organizavam torneios e até mesmo encontros. O Meetup, conceito que surgiria com o Nintendo 3DS, foi inspirado nesse tipo de experiência.

aberta. O incentivo aumentou ainda mais as vendas de games como *Mario Kart DS*, *Pokémon Diamond* e *Pokémon Pearl* e *Animal Crossing: Wild World*, entre outros. Havia, no entanto, uma limitação.

Enquanto *The World Ends with You*, da Square Enix, mostrou que nossa coordenação motora era capaz de controlar dois personagens em telas diferentes ao mesmo tempo, *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* tinha puzzles que nos faziam assoprar o microfone e abrir e fechar o portátil para passar uma informação de uma tela para outra.

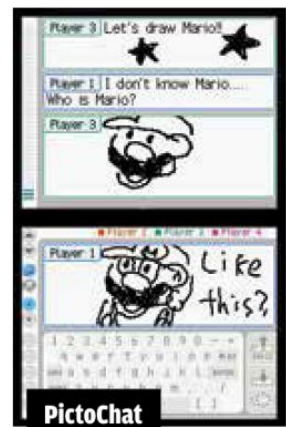
Remakes ou remasterizações, como *Chrono Trigger*, *Final Fantasy IV* e *Super Mario 64 DS* marcaram presença, despertando a nostalgia. Também foi uma ótima oportunidade para que jogos que nunca haviam deixado a Ásia, como a franquia *Ace Attorney*, conquistassem legiões de fãs. Com cerca de 2 mil títulos, sua biblioteca definitivamente causou inveja.

#### MAIOR E MELHOR

Enquanto os membros da família Game Boy apenas rodavam cartuchos, o DS, de certa forma, se aproximou do que vemos nos celulares. No menu havia

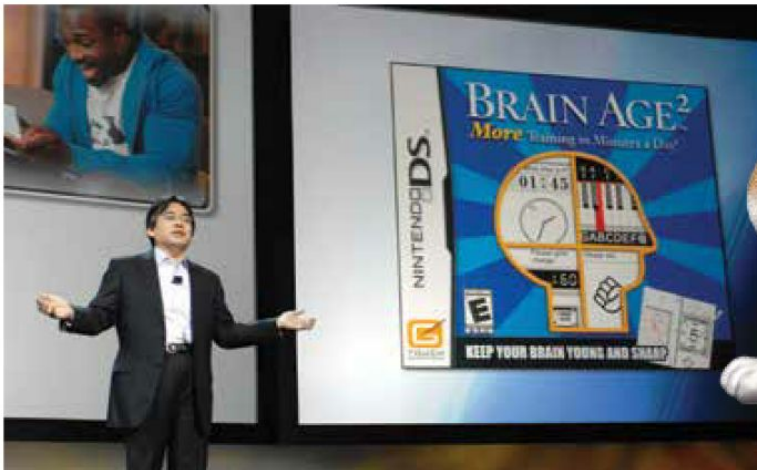


**O XL tinha telas 93% maiores que as do Lite**



**PictoChat**





**Brain Age e Nintendogs juntaram os extremos da comunidade gamer**

relógio, calendário, alarme e aplicativos como o PictoChat, que permitia a troca de mensagens escritas ou desenhos somente em rede local.

Suas capacidades, naturalmente, aumentaram com suas versões atualizadas. A repaginada mais surpreendente foi o DS Lite, que estreou em março de 2006 no Japão e brincava com o fato de o original ser apelidado pelos jogadores de DS Phat (gordo). Ficou mais leve, retangular e menor. Podia ser guardado

no bolso facilmente, tinha uma Stylus mais confortável de segurar e a bateria durava mais tempo. Seus botões, no entanto, ficaram um pouco menos resistentes, principalmente o D-Pad. Iwata reconheceu que o produto estava renovado, mas a qualidade do áudio havia sido sacrificada para dar espaço às melhorias, como o nível de brilho da tela.

Em novembro de 2008, também na Terra do Sol Nascente, foi liberada a segunda mudança. Foram adiciona-

das duas câmeras, dando a chance ao jogador de interagir com o game e com o ambiente, e uma entrada para cartão de memória, com o propósito de aumentar a capacidade de armazenamento de fotos. Contudo, o cartão SD teria uma utilidade ainda mais importante: armazenar softwares. O i do DSi, apesar de simbolizar o dono do console, pegava carona nos is de iPhone e iPod.

## APERTE AQUI!

Com o Touch Screen, menus foram acessados com velocidade, itens eram ativados com um simples toque e mapas podiam ser vistos sem que pausássemos o jogo. Isso, no entanto, se expandiu para ações mais imersivas, como fazer anotações, resolver enigmas escrevendo letras ou números, ou com jogabilidades que exigiam que tocássemos em pontos distintos para executar comandos. *Elite Beat Agents* e a franquia *Cooking Mama* são bons exemplos.

Alguns games causaram confusão ao estenderem a jogatina ao mesmo tempo nas duas telas, mas sempre podíamos contar com a eficiência da Stylus, principalmente quando o personagem não era controlado pelo direcional mas sim pelo acessório.



Mais robusto, recebia atualizações e acessava a web pelo navegador Opera. Assim, era inaugurada a DSi Shop, que venderia não somente jogos – adquiridos por meio de Nintendo DS Points, – como também aplicativos. Mais curtos que os de caixinha, produtores independentes puderam publicar seus trabalhos como DSiWare. Em troca disso tudo, a retrocompatibilidade com o GBA foi deixada de lado.

Já o DSi XL era praticamente um DSi maior, com exceção de pequenos retoques no design e na bateria. O atrativo era a tela de 4 polegadas,

## NINGUÉM FICA DE FORA

Testado antes no GBA, o Download Play conquistou a plenitude ao deixar que amigos curtissem um mesmo jogo, mesmo que apenas um deles tivesse o devido cartucho. Para isso, bastava "abrir uma sala", como diz a galera. Por consequência, um sinal era emitido, pelo qual recebíamos o conteúdo. Com essa técnica, os japoneses podiam baixar demos e ler o cardápio nas lanchonetes do McDonald's. Outras empresas pelo mundo também tiveram suas Download Station, como a aérea Delta.



# TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

## 10 – SUPER MARIO 64 DS (10,41 milhões)

Como se não bastasse ter sido o jogo mais vendido do N64, o título deu as caras novamente no Nintendo DS, desta vez com novos modos e adaptações na história. A maior mudança, no entanto, foi ver, além de Mario, Yoshi, Luigi e Wario correndo pelos portais espalhados no castelo de Peach.



## 9 – POKÉMON HEARTGOLD E POKÉMON SOULSILVER (11,88 milhões)

Assim como já havia feito Pikachu em *Yellow*, nos remakes de *Gold* e *Silver* um dos Pokémon te fazia companhia fora da Pokébola pelas rotas de Johto. Por falar nisso, também tínhamos a companhia da PokéWalker, pedômetro que, ao ser usado, dava itens e criaturas de presente que eram transmitidos para a aventura.



## 8 – ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (12,27 milhões)

Não só marcou a chegada da franquia aos portáteis como foi o primeiro a aproveitar a jogatina online. Dessa forma, era possível pescar, coletar frutas e cavar tesouros em tempo real com mais três amigos em sua simpática cidadezinha. Bem mais divertido, né?



## 7 – POKÉMON BLACK E POKÉMON WHITE (15,31 milhões)

Vimos a tecnológica Unova, inspirada em Nova York, virar palco de uma tensa discussão sobre o fim da relação entre treinadores e os Pokémon, que era considerada injusta pelo Team Plasma. Os títulos da quinta geração atizaram a curiosidade até mesmo da crítica.





que suavizava os gráficos e era 93% maior que a tela do DS Lite. Acabou recebendo elogios dos jogadores mais adultos e suas mãos grandes.

A febre que o DS causou é admirável. Juntando todos os integrantes da família que ele gerou, são quase 155 milhões de unidades vendidas. Apesar de ter sido descontinuado em 2013, esse número ainda não é definitivo, já que o console e seus cartuchos ainda são comercializados.

Assim como Wii, foi invadido por inúmeras produções caça-níqueis e de gosto duvidoso, mas nada que amea-

çasse seu legado. Através de softwares para todos os tipos de gamers, colocou os casuais no mesmo grau de importância dos hardcore. De repente, todos viramos jogadores.

Modelo testado e aprovado, o próximo passo seria de continuidade, mas, claro, com algumas novas façanhas. Se em 2009 as plateias dos cinemas se encantaram com o 3D do filme *Avatar*, efeito que estava chegando aos aparelhos de TV naquele momento, por que não seguir aquela trilha?

## MARCANDO O TRAÇO

Assim como nos primeiros celulares Touch Screen e palmtops, o DS precisava de uma caneta para que os toques fossem mais precisos. Daí vem a Stylus (stylo é caneta em francês). Além das comuns que acompanharam os primeiros modelos e da mais "estilosa" do DSi XL, diferentes foram concebidas, como as decoradas com Pokémon, Mario e outras franquias. Essas especiais eram bacanas, mas não encaixavam nas entradas dos consoles!



### 6 – BRAIN AGE 2: MORE TRAINING IN MINUTES A DAY (15,30 milhões)

Sucesso entre o público mais velho, a segunda versão ofereceu 17 novos tipos de desafios, que ficavam mais difíceis conforme se subia de nível, como subtração em sequência, memória numérica e até mesmo o famoso pedra, papel e tesoura, que era acionado pelo microfone.



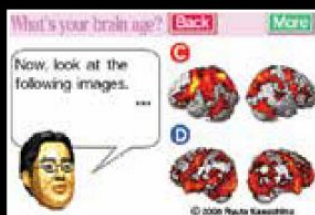
### 5 – POKÉMON DIAMOND E POKÉMON PEARL (18,35 milhões)

A jornada por Sinnoh abriu de vez as portas para a conexão online. A volta de recursos, como a passagem entre o dia e a noite e a trama que apresentou Arceus, o Pokémon original, garantiram muita diversão.



### 4 – BRAIN AGE: TRAIN YOUR BRAIN IN MINUTES A DAY (20,22 milhões)

Baseado em pesquisas do neurocientista Ryuta Kawashima, propôs treinar o cérebro continuamente com a ajuda de pequenas e ágeis atividades realizadas na tela de toque.



### 3 – MARIO KART DS (23,42 MILHÕES)

Os cascos azuis também atravessaram os continentes graças ao serviço Nintendo Wi-Fi Connection, mas o que impressionou mesmo foram as aceleradas disputas via conexão local para até oito pessoas!



### 2 – NINTENDOGS (24,75 MILHÕES)

Nem todo mundo pode ter um amigo de quatro patas, mas e se for através de um game? A interação com os cachorrinhos ficou por conta da tela de toque, pela qual os acarinhávamos, e do microfone, pelo qual eram dados comandos.



### 1 – NEW SUPER MARIO BROS. (30 MILHÕES)

Uma década depois de abandonar o estilo side-scrolling, a Big N revisitou o passado e colocou os encanadores em um plataforma com gráficos 2.5D. O saudosismo falou mais forte e não pegou em cheio somente os veteranos.



**Fonte:** [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com). Os números se referem à versão lançada para o console original. Ou seja, não incluem dados relativos à venda de remakes, relançamentos ou ports.

# NINTENDO 3DS

**O EFEITO 3D VOLTOU, MAS FOI A INTERATIVIDADE SOCIAL PROVOCADA PELO STREETPASS QUE CONQUISTOU OS FÃS**

LEANDRO RIZZARDI E VICTOR SOUZA

**S**e existe algo que acaba com qualquer graça é o vazamento de informações. Foi pensando nisso que, em março de 2010, a Nintendo se antecipou e anunciou através de um simples comunicado que lançaria seu mais novo portátil: o Nintendo 3DS. Antes que isso causasse um alvoroço nos donos do Nintendo DS, que seria aposentado, o documento avisava que haveria retrocompatibilidade.

Mais uma vez a empresa se arriscaria em desenvolver algo que reproduzisse imagens em três dimensões. No entanto, não haveria mais a necessidade de utilizar quaisquer óculos para aproveitar o efeito, como foi mostrado na E3 daquele ano. As camadas da tela superior fariam a mágica por si só.

Contando com uma boa qualidade gráfica, tanto que receberia tempos depois ports do Wii, como *Donkey Kong Country Returns 3D*, o 3DS trazia diversas maneiras de interagir que o diferenciavam de tudo que já havia existido. Seria incrível customizar um Mii de bolso e conhecer o de outras pessoas que fizessem o mesmo, por exemplo.

O console chegou no Japão em fevereiro de 2011 e atravessou os oceanos um mês depois. Apesar de ter entrado oficialmente no Brasil em julho, com direito a menus e alguns títulos em português, a novidade já havia nos visitado entre 11 e 13 de março, quando rolou o GameWorld, evento que era organizado pela Tambor, que edita a **Nintendo World**.

## FATOR MARIO

Custando 250 dólares – por aqui eram 1200 reais –, o hardware foi acompanhado por 13 softwares de produtoras, dos quais quatro eram da Ubisoft. A Big N ofereceu *Pilotwings Resort*, *Steel Diver* e três versões de *nintendogs + cats*. E aí estava um problema. Por mais que tivesse um importante apoio das parceiras, o fato de não haver algo de *Mario* ou outra franquia própria marcante logo de cara fez com que o hype esfriasse.

Menos de seis meses depois, não havia outra escolha a não ser diminuir o preço para 170 dólares. Para os Early Adopter, ou seja, os primeiros a comprá-lo, foi estabelecido o programa Embaixadores do Nintendo 3DS, que deu 10 clássicos do NES e mais 10 do GBA, baixados através da Nintendo eShop.

Por mais que as remasterizações de *Ocarina of Time* e *Star Fox 64* tivessem se juntado ao time, quem trouxe as esperanças de recuperação foi o bigodudo. No final do ano foram lançados *Super Mario 3D Land* e *Mario Kart 7*. Tudo entrou nos trilhos.

Algo é unânime entre os donos do portátil: todos conseguem se divertir com o conteúdo previamente instalado. O *Face Raiders*, assim como os AR Cards, brincam com a realidade aumentada. Dá para tirar fotos com filtros decorativos, gravar mensagens, ouvir músicas e até acompanhar estáticas sobre suas atividades. Infelizmente, tanto o Troca-Cartas quanto o Nintendo Video não estão mais ativos.





**Lançamento:** 26/02/2011 (JP),  
27/03/2011 (EUA), 09/07/2011 (BR)  
**Dimensões:** 13,46 cm x 7,36 cm x 2,03 cm  
**Peso:** 226,7 g  
**Mídia:** Game Card (cartucho),  
jogos digitais da Nintendo eShop  
**Jogadores:** 1-8  
**CPU:** Nintendo ARM (1048 OH)  
**Retrocompatibilidade:** Nintendo DS  
**Variações:** Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS,  
New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, iQue 3DS  
**Periférico icônico:** AR Cards, Stylus, Circle Pad  
Pro, amiibo, NFC Reader/Writer, Faceplate

# RAIO X

## O PORTÁTIL EM DETALHES

**A** pesar de o Nintendo 2DS não ter o efeito de terceira dimensão, os outros recursos são encontrados em todos os consoles da família, incluindo o modo de descanso, que no aparelho feito especialmente para os mais jovens é acionado com um botão deslizante.



AR Cards

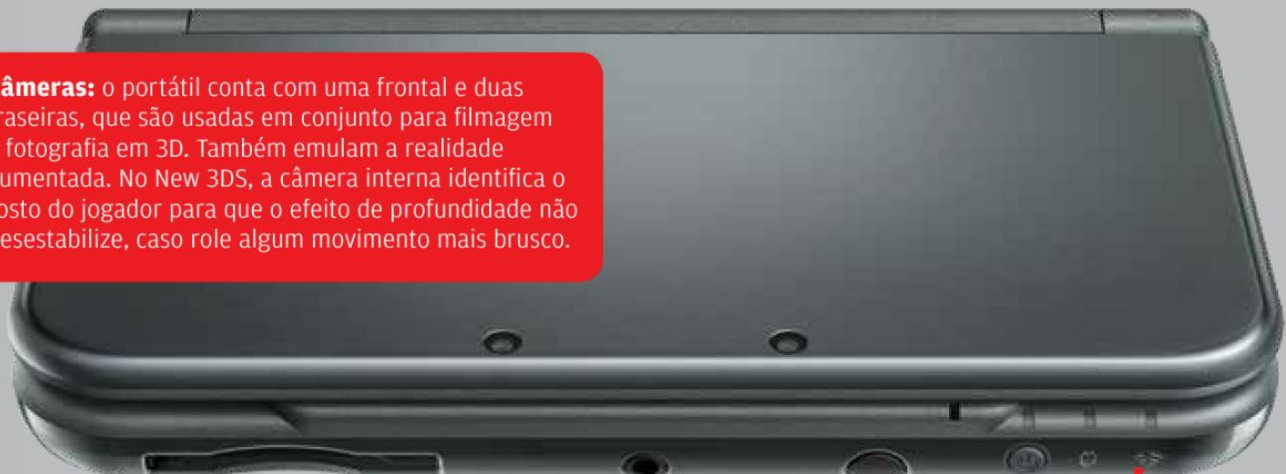
**Stylus:** com visual moderninho, a caneta da versão original do aparelho era retrátil. Com o tempo, ela voltou a ser inteiramente de plástico.



**Reforços:** o New 3DS trouxe os gatilhos ZR, ZL, o direcional analógico direito C-Stick, ideal para o ajuste de ângulo de câmera, e o leitor de NFC. Abaixo da tela inferior, ele interage com os amiibo.



**Câmeras:** o portátil conta com uma frontal e duas traseiras, que são usadas em conjunto para filmagem e fotografia em 3D. Também emulam a realidade aumentada. No New 3DS, a câmera interna identifica o rosto do jogador para que o efeito de profundidade não desestabilize, caso role algum movimento mais brusco.



Game Card

**Cartucho:** sabiamente, a Big N fez com que seguisse o mesmo formato das fitinhas do DS. A mesma porta de entrada para ambos manteve a retrocompatibilidade em todos os modelos.

**Wireless:** além da conexão via internet, a comunicação sem fio serve para o StreetPass e para as jogatinas em multiplayer local.

**Analógico:** primeiro portátil da Big N a ter um direcional analógico, é achatadinho, mas também é dos mais confortáveis.

**Sensores:** o giroscópio e o acelerômetro são aproveitados por alguns games que permitem o controle por movimento.

**3D:** o efeito, que não é aproveitado por todos os jogos, é regulado por uma pequena alavanca ao lado da tela superior. Há uma certa travinha que marca o nível mínimo do 3D.



**Touch Screen:** a tela manteve as mesmas funções vistas no Nintendo DS. Isto significa que ela ainda apenas acusa um toque por vez e a Stylus é essencial quando se trata de precisão.

**D-Pad:** as clássicas setas retornam em uma posição um pouco mais abaixo do que o normal. O direcional digital perdeu o protagonismo, mas ainda é muito importante.

**Home:** elegante, o menu principal é acessado através do botão com o desenho de casinha, que nasceu no Wii e virou padrão.

**A, B, X, Y:** os tradicionais botões de ação dividem o trabalho com o L e o R.

**O estande da Big N foi o mais disputado durante a edição de 2011 do GameWorld**



O primeiro foi tirado do ar pois alguns jogadores estavam usando para fins maliciosos. O segundo, que era atualizado semanalmente com clipes, animes e esquetes – nunca esqueceremos de *Dinosaur Office* –, perdeu espaço para aplicativos do YouTube e outros serviços de streaming. No final de 2013 umas das atualizações trouxe o suporte para o Miiverse, misto de rede social com fórum.

#### MIL E UMA FACES

Assim como seus antecessores, o console formou uma família feliz. Começou com os modelos Aqua Blue e Cosmos Black e as mudanças esperadas não ficaram presas às cores. Em junho de 2012, durante uma das apresentações do Nintendo Direct, foi apresentada a primeira repaginada. O 3DS XL tinha telas 90% maiores que as originais, bate-

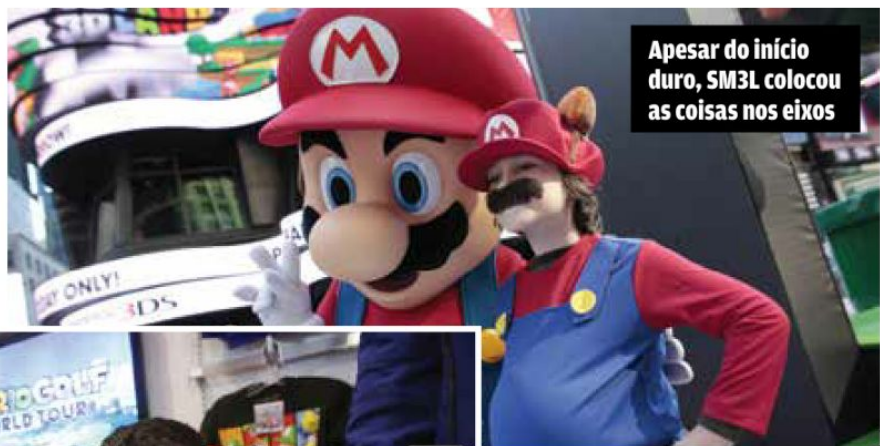
rias que duravam mais e novas posições para os botões Start, Select e Home.

No final de 2013, viria então o Nintendo 2DS, e nada poderia ser mais simbólico. Assim como no caso do Virtual Boy, foi mantido na caixa do produto o alerta de saúde que não recomenda o efeito 3D aos menores de sete anos. Por mais que seja facilmente desativado na área de configurações, havia um certo receio dos pais.

Para conquistá-los, o 2DS deixou de lado o recurso, além de ser refor-

çado fisicamente. Por isso, ele não é dobrável e a carcaça é de plástico. A galerinha mais jovem nem sempre toma os devidos cuidados, não é? A verdade é que a Big N já havia percebido que os nintendistas não ligavam para o 3D. Queriam mesmo é bons jogos. Não por acaso, o slogan "Take a look inside" (em português virou "Dê uma olhada dentro") foi abandonado.

Por mais que ajustes fossem adotados, uma reclamação persistiu: a ausência de um segundo direcional.



**Apesar do início duro, SM3L colocou as coisas nos eixos**



**O 2DS acabou com os receios dos pais**



Conseguíamos conviver sem ele nas gerações anteriores, mas hoje não é mais uma opção. Virou uma necessidade. Houve até uma solução caseira, o tal de Circle Pad Pro, para games como *Resident Evil: Revelations* e a franquia *Monster Hunter*. Limitado, o acessório foi substituído por algo mais parrudo...

Em 2014 recebemos o New 3DS, provavelmente a variação definitiva. O tímido C-Stick move a câmera, os botões XL e XR servem de gatilho, o 3D não borra mais e um leitor de NFC embutido permite que os amiibo entrem para a jogatina, bastando colocar a figura sobre a tela de toque. Diferente do XL, o visual do modelo menor é customizável, já que as capas protetoras são intercambiáveis.

Há por aí inúmeras Faceplate, estampadas principalmente por personagens. Além disso, como o processamento gráfico foi turbinado, ele consegue rodar games de SNES no Virtual Console e tem seus exclusivos.



Entre os de caixinha há *Xenoblade Chronicles 3D* e *Runbow Pocket*. São poucos, mas ainda assim o sistema é o ideal para *Hyrule Warriors Legends*, port do crossover de *Zelda* do Wii U.

#### CASA DO RPG

Sua biblioteca é de impor respeito, e não é somente no quesito de grandes

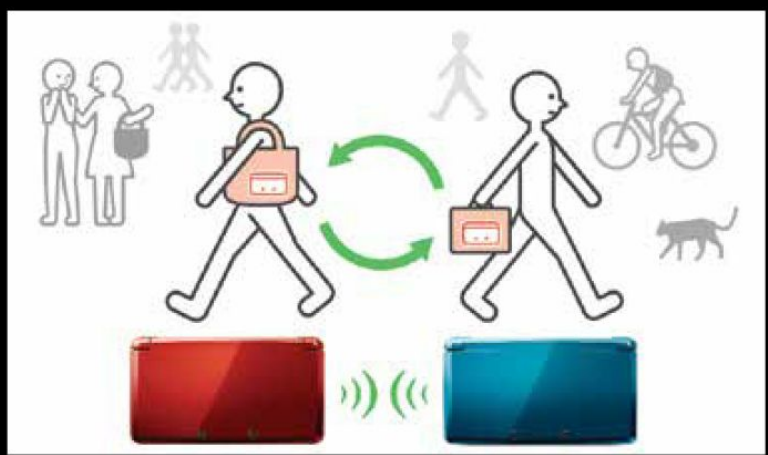
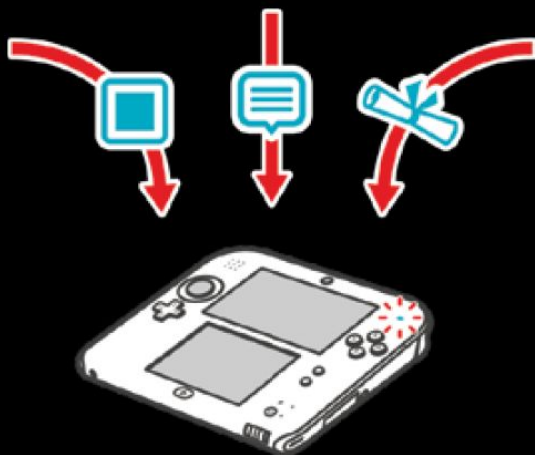
franquias. Não podemos nos esquecer que, diferente do DS, o console não sofreu tanto com a invasão em massa de títulos aproveitadores. Boa parte deles migrou para os celulares ou se escondem no cardápio do Nintendo eShop. A loja, aliás, conta com títulos independentes que receberam o merecido destaque, como *Azure Striker*

## ENCONTROS E DESENCONTROS

Já imaginou conhecer pessoas que jogam videogame ao simplesmente cruzar com elas na rua? Ou até mesmo compartilhar suas performances para que outros tentem superá-lo? Com o StreetPass isso se tornou possível.

Para isso, basta deixar o console em modo de descanso e caminhar, na esperança que ele troque informações com outros, algo representado por uma bolinha verde ao lado do ícone do game no menu. Aquilo pode representar um

coleccionável ou um personagem que disputará algo contigo, por exemplo. Agora, se a bolinha for azul, o conteúdo foi enviado via internet pela Nintendo. Ou seja, é caso de SpotPass. Ah, o led do aparelho também sinaliza isso.



*Gunvolt*, *Shovel Knight* e a franquia *Mutant Mudds*. Se o antecessor ficou marcado por títulos repletos de puzzles e mecânicas que usavam a tela de toque, o sucessor se tornou um lar confortável para os RPG. Isso vai além de *Pokémon*, *Mario & Luigi e Fire Emblem*, que só agora caiu nas graças do Ocidente. *Bravely Default*, por exemplo, é a volta da Square Enix aos velhos tempos de *Final Fantasy*. A Atlus manteve uma relação mais do que estável, com *Etrian Odyssey* e *Shin Megami Tensei* emplacando títulos todos os anos. Já a Level-5 consagrou uma nova febre, em especial no Japão: *Yo-Kai Watch*.

Mostrando que a diversão ainda é o fator mais importante em um videogame, o 3DS chegou aos cinco anos de idade com um bom vigor, apesar de ter sido

## CARDÁPIO VARIADO

Diferente do DSi Shop Channel, a Nintendo eShop é recheada de muitos jogos, DLCs e aplicativos, além de vídeos. Com isso, convivem em harmonia versões digitais de games de caixinha, títulos independentes e clássicos do Game Boy, NES e SNES (apenas no New 3DS), com direito a promoções sazonais e bônus para quem tem conta no clube de fidelidade My Nintendo. Vale o destaque para a aposta no modelo Free to Play, bem popular no universo mobile, no qual há uma limitação de recursos ou chances para jogarmos diariamente. Pode não parecer, mas quem nunca pensou em sacar o cartão de crédito ao querer prolongar a jogatina em *Pokémon Rumble World*, *Strechmo* e *Badge Arcade*?



# TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

### 10 – THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (4,16 milhões)

Com belos gráficos e adições como mirar usando o sensor de movimento, um dos maiores clássicos da história ficou mais intuitivo graças ao menu na tela inferior. Por consequência, traumas como calçar e tirar as Iron Boots no Water Temple ficaram para trás. O que persiste é a incrível sensação de impedir os planos de Ganondorf.



### 9 – LUIGI'S MANSION: DARK MOON (4,55 milhões)

Fugindo um pouco do convencional, Luigi embarca em uma trama aterrorizante – ao menos para ele. Dessa vez o encanador explora não uma só, mas diferentes mansões assombradas, com um aspirador de pó ainda mais repleto de tecnologias, atrás dos pedaços da Dark Moon. Descontrolada, a pedra está mexendo com o ânimo dos fantasmas.



### 8 – TOMODACHI LIFE (5,06 milhões)

Muita gente ainda não entende do que se trata o simulador. Mas, na verdade, o que importa é que sua estranheza faz com que seja mais atraente. Monte seu personagem, faça-o interagir com os outros (casando e gerando filhos) e desenvolva a personalidade de uma louca vizinhança, entendendo seus gostos e agradando com roupas e comidas.



### 7 – SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS (7,39 milhões)

Pela primeira vez, a franquia foi parar nos portáteis. Com 51 personagens e mais outros sete via DLC, incluindo Bayonetta e Ryu, o título tem inúmeros itens de customização e modos interessantes, como o Smash Run.





prejudicado indiretamente pela baixa popularidade do Wii U. Mas isso nem é o fator mais preocupante. Enquanto não sabemos se o NX será seu sucessor legítimo, vemos os fãs de videogame cada vez mais dividindo o tempo com os celulares. Nas últimas quatro décadas, ninguém foi páreo para os portáteis da Nintendo. Surgiu então o maior dos adversários?

## A PRAÇA É NOSSA!

Além de trocar informações com outros jogadores, o pedômetro do 3DS faz com que sua andança sejam transformada em Play Coins. As moedas (1 a cada 100 passos) são trocadas por peças de quebra-cabeça tridimensionais do Troca-Puzzle ou itens dos minigames da Praça Mii. A propósito, tal cantinho recebe visitas ao rolar o StreetPass. Os avatares se apresentam e perguntam se estão vestidos de um jeito "legalzinho" ou "supimpa". Sinceridade é tudo, hein? Se hoje temos *Esquadrão Mii*, *Vilarejo das Plantas*, *Batalha Mii*, *Mansão Paranormal*, *Pescaria Lendária* e *Missão Z*, tudo começou com *Mii Resgate*, no qual salvamos um monarca de um mostrengo. Com cara de RPG, contamos com pessoas com as quais cruzamos ou contratamos animais errantes. As cores de suas roupas determinam os efeitos que acionarão. Aí ganhamos uns chapéus maneiros.



### 6 – ANIMAL CROSSING: NEW LEAF (9,01 milhões)

Ser prefeito de uma cidade nunca foi tão divertido. Enquanto não estiver correndo atrás de dinheiro para bancar os projetos para melhorar a vida da vizinhança, visite as lojinhas ao redor, que sempre têm alguma novidade.



### 3 – SUPER MARIO 3D LAND (10,77 milhões)

É um misto do que há de melhor de *Mario 64*, *Sunshine* e *Galaxy* com elementos simbólicos de *SMB*, *SMB3* e *World*. Tudo isso foi embalado em visuais lindos, trilha sonora da mais alta qualidade e fases que vão do mais fácil ao extremamente difícil.



### 5 – NEW SUPER MARIO BROS. 2 (9,75 milhões)

Feito por produtores de outras franquias da Big N, o jogo brinca com as moedas, que surgem aos montes. Apesar do retorno de Raccoon Mario, o encanador se empolga com o inédito Gold Flower, que transforma os inimigos em ouro.



### 2 – MARIO KART 7 (12,10 milhões)

Com jogabilidade tradicional (direcional) ou em primeira pessoa (acelerômetro e giroscópio), a franquia continua investindo em customização e jogatina online. Os pilotos agora correm debaixo d'água e planam ao acionar seus parapentes.



### 4 – POKÉMON OMEGA RUBY E POKÉMON ALPHA SAPPHERE (10,58 milhões)

Como já é costume, *Pokémon* deu um tapa no visual de mais um clássico. *Omega* e *Alpha*, entretanto, levam adiante as mecânicas da sexta geração e introduzem as formas Primal de Groudon e Kyogre.



### 1 – POKÉMON X E POKÉMON Y (13,97 milhões)

A jornada nos leva a um novo patamar, com uma aventura de gráficos poligonais. Sem tantos monstrinhos inéditos, em Kalos surgem as misteriosas Mega-Evoluções.



**Fonte:** [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com). Os números se referem à versão lançada para o console original. Ou seja, não incluem dados relativos à venda de remakes, relançamentos ou ports.

# PAU PRA TODA OBRA

ELENCAMOS OS ACESSÓRIOS MAIS ÚTEIS (E INUSITADOS) DOS PORTÁTEIS QUE FIZERAM HISTÓRIA!

Fellipe Camarossi

**C**arregar um console consigo é uma faca de dois gumes. Contudo, enquanto é bom ter a diversão por perto, às vezes os portáteis têm suas limitações. É por isso que surgem acessórios para melhorar alguns aspectos, mesmo que para isso seja preciso apelar para verdadeiras aberrações. Em outros casos, a bizarrice é realmente intencional!

## HANDY BOY

Que tal transformar seu Game Boy em um Megazord? Essa era a proposta do Handy Boy, que era praticamente uma coletânea de pequenas peças que eram equipadas no portátil, deixando-o comicamente enorme. Uma placa fazia o D-Pad virar um analógico, enquanto uma lupa com iluminação própria dava a impressão da tela ser maior. Pra fechar, nas laterais tínhamos duas asas que eram alto-falantes maiores, para apreciarmos melhor as musiquinhas em chiptune.



## PLAY-YAN

Através de um cartão SD colocado em um adaptador, era possível ouvir músicas e assistir a vídeos no GBA. Outro dispositivo da Big N que ficou restrito ao Japão, chegou a ter uma versão para o Game Boy Micro, que lia mais tipos de arquivos e tinha uma interface otimizada. Seu único grande problema era o alto consumo de energia.



## POCKET SONAR

O periférico da Bandai para o Game Boy era capaz de localizar peixes que estivessem até 20 metros abaixo do nível do mar. Feito para os praticantes de pescaria, vinha, claro, com um jogo de pesca! Exclusivo do mercado japonês, é o primeiro gadget para o mercado de games a ter um sonar.



## WIRELESS ADAPTER

Evolução do Link Cable, o dispositivo conectado ao GBA permitia jogar em multiplayer sem aqueles fios embaraçados. Chegou relativamente tarde e apenas cerca de 30 jogos eram compatíveis, com destaque para *Pokémon FireRed* e *LeafGreen*, que foram vendidos com o dispositivo.



## RUMBLE PAK

Não, você não leu errado: originalmente lançado para Nintendo 64, a pecinha voltou na era do Nintendo DS.

A versão de 2005 encaixava na entrada para cartucho de GBA. Como a anterior, causava vibrações sob determinadas situações, como receber um golpe de inimigo ou dar um salto. Foi aproveitado por alguns jogos, incluindo *Metroid Prime Pinball*.



## OPERA WEB BROWSER

O Nintendo DSi foi o primeiro integrante da família a acessar a internet sem qualquer empecilho porque já vinha com um navegador. Para que isso acontecesse com o DS original e o Lite, no entanto, era preciso comprar um kit, que contava com o cartucho do browser e um ampliador de memória. Ainda assim, o produto criado em parceria com a Opera não suportava vídeos ou arquivos mais complexos. No máximo, dava para ler alguma notícia...



## SLIDE CONTROLLER

O curioso equipamento vendido com o game *Slide Adventure Magkid* fazia o DS dos nipônicos se comportarem como um mouse! O protagonista era um pequeno ímã que ficava fixo no centro da tela inferior. Em vez de usar os direcionais para controlá-lo, o tal Slide Controller era encaixado na entrada para cartucho do GBA. Aí era só mexer o console para que Magkid imitasse seus movimentos pelas fases!

O design dessa peça tem certa relação com o Nintendo 3DS Stand, que vinha com o cartucho de *Kid Icarus: Uprising*. Com diferentes níveis de jogabilidade, a mais complexa exigia que o cavalete fosse usado para que a coisa ficasse menos confusa.



## GAME BOY PLAYER

Assim como os títulos do GB rodavam no SNES graças ao adaptador Super Game Boy, o mesmo aconteceu com o Game Boy Player. A placa encaixada na parte inferior do Game-Cube tinha entrada para cartuchos de GB, GBC e GBA. Por consequência, mais de mil títulos ficaram gigantes na tela da TV!



## DIGITAL TV TUNER

Pois é, até televisão o DS já foi! Encaixada na entrada de cartuchos, uma simpática antena recebia e emitia o sinal na tela superior, enquanto na inferior havia um menu para trocar os canais. O produto foi lançado no final de 2007 pela Nintendo e, adivinhe, esteve disponível somente no Japão. O curioso é que ele ganhou uma sobrevida, pois é compatível com o Nintendo 3DS.



## ACTIVITY METER

Com a popularização de diversas tecnologias, certos periféricos foram naturalmente incorporados aos Nintendo 3DS, como câmeras, tocador de música e pedômetro. O DS, no entanto, teve igualmente um contador de passos, que fazia parte do *Personal Trainer: Walking*. Na verdade, dois deles vinham com o game. Com um único LED como interface, transmitiam o resultado de suas caminhadas para o game, que verificava suas metas diárias, além de dizer como estava seu estado físico.



### POKÉWALKER

Assim como o Activity Meter, era um contador de passos, mas contava com funções exclusivas que lembravam as de um bichinho virtual. Ao transferir um Pokémon capturado para o aparelho, ele ganhava experiência e dava para capturar monstros e faturar itens em um minigame. Depois, tudo isso era enviado ao DS via infravermelho para os cartuchos de *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver*.



### GITAR HERO GRIP

Se já jogou *Guitar Hero* com uma guitarra de plástico, sabe que tal experiência é muito mais real do que com um controle comum. Pensando nisso, as versões de DS incluíam um adaptador encaixado na entrada de cartuchos de GBA. Ao colocá-lo, segurávamos o portátil de lado, dedilhando então os botões coloridos e tocando as cordas na tela de toque com uma palheta!



### NINTENDO NFC READER/WRITER

Um dos upgrades mais incríveis do New Nintendo 3DS é interagir com os amiibo, lendo e gravando dados neles, já que um dispositivo de NFC foi embutido. Entretanto, o recurso não é limitado para apenas quem tem o console parrudo. Basta que você emparelhe um Nintendo NFC Reader/Writer com um 3DS mais antigo. A caixinha branca usa duas pilhas e é uma opção em conta para quem quiser se divertir com os bonecos.



### 2DS TRIGGER GRIP

Para deixar o Nintendo 2DS mais confortável, a capinha de silicone não só ajuda a segurar o console com mais firmeza, mas altera a posição dos botões de ombro. Com isso, o L e o R, que ficam na parte superior, vão parar nas costas dele, como ocorre no design do GamePad do Wi U. Apertados com mais suavidade, os gatilhos lá estão para deixar a jogabilidade mais certa.



### NERF TRIPLE ARMOR

Garantir a integridade do seu amigo, seja de arranhões ou mesmo de quedas, sempre deve ser sua prioridade. Por isso, há inúmeras opções de estojos. Alguns, aliás, são tão grandes que deixam levar contigo seus jogos preferidos, carregador, Stylus extras... Contudo, quando se trata de proteção, nada se compara à armadura Triple Armor baseada nas armas de brinquedo Nerf.



## SINGER IZEK 1500

Apesar de o acessório para NES que tricotava não ter dado certo, a bizarra Singer Izek 1500 pegou em cheio as costureiras nintendistas. Era uma máquina normal, mas, conectada a um Game Boy Color, podia ser programada para fazer bordados com os personagens da turma do encanador.



## CIRCLE PAD PRO

A banheirinha foi a resposta da Big N para suprir a falta de um segundo direcional no 3DS, o que seria uma mão na roda em games como *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D*. Apesar do tamanho anormal, tinha também os botões ZL e ZR, que serviam como gatilhos, e só funcionava com títulos preparados para tal. Ele ficou ainda maior quando foi liberada uma versão para 3DS XL. Felizmente, tempos depois o New 3DS resolveu a situação incômoda.



## WORM LIGHT E HYPERBOY

Nem todo acessório foi feito exclusivamente pela própria Big N. O Worm Light, da Nyko, dava um jeito quando queríamos jogar no meio do escuro. Era uma haste com uma lâmpada na ponta alimentada pela entrada do cabo Game Link. Já o visual de computador das antigas, o Konami HyperBoy tinha uma bela lente de aumento!



## FACEPLATE

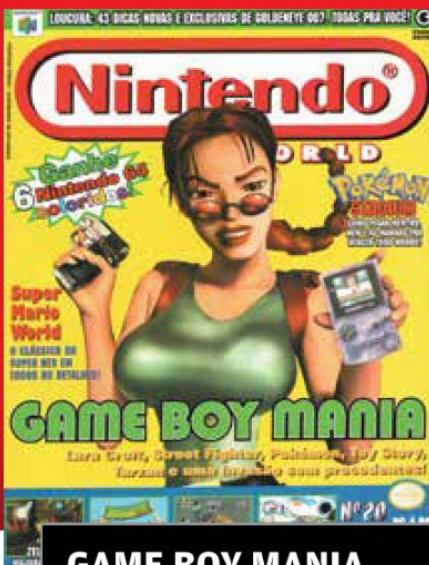
Tudo o que você leu por essas páginas são itens de customizações. No entanto, as Faceplate do New 3DS são, de longe, a mais bela maneira de tornar seu console único. Como as duas placas, que servem como carcaça do aparelho, são fáceis de tirar e encaixar, dá para deixá-lo sempre diferente. Na Terra do Sol Nascente virou mania colecionar kits e misturá-los.



# UM PASSADO NÃO MUITO DISTANTE

RESGATAMOS MATÉRIAS INESQUECÍVEIS EM NOSSOS ARQUIVOS QUE DERAM DESTAQUE PARA OS PORTÁTEIS DA BIG N!

IGOR ANDRADE



## GAME BOY MANIA

O pequeno notável recebeu uma merecida homenagem na **NW20** (abril de 2000), que fez uma retrospectiva da sua jornada. "Ninguém mais discute que o Game Boy é um console que atrai multidões. Ele já existe há um tempão e só fica cada vez melhor. Jogos saem aos montes, há vários acessórios bacanas, sem falar na diversão que ele proporciona", comemoravam. Além da ficha técnica dos modelos, incluindo o Color, o Pocket e o Light, havia um listão com os títulos que todos deviam conhecer. "Fale a verdade: você não esperava ver a Lara Croft num console da Nintendo, hein?! Pois é, o planeta dá voltas e agora uma das maiores aventureiras está inteira no GB", falava o box sobre a versão portátil de *Tomb Raider*, que era capa da edição.



## EU QUERO!

"O Nintendo 3DS aparece no mercado em uma época em que se fala muito sobre a "invasão do 3D". Já foi anunciada uma enxurrada de marcas de televisores que terão tal tecnologia. Algumas delas usam óculos, outras não, mas uma coisa todos os televisores têm em comum: são caros!", começava um dos textos da cobertura da E3 de 2010, publicada na **NW135** (julho de 2010), que teve o portátil como estrela. "Em termos de conteúdo digital, também será possível assistir no 3DS todos os filmes lançados em três dimensões", revelaram. Isso aconteceu, mas foi em partes, já que o Nintendo Vídeo tinha apenas desenhos e curtas-metragens.



## VISITA ILUSTRE

Não é todo dia que um executivo da Nintendo of Americana aparece na nossa redação. Eu mesmo, trabalhando há seis anos na Tambor, nunca tive tal oportunidade. A **NW54** (fevereiro de 2003) trouxe uma entrevista com Steve Singer, então gerente geral da NoA para a América Latina, realizada no QG da revista. "Muitos boatos circularam sobre o que pode acontecer com a Nintendo no Brasil. O maior deles é aquele que diz que a Gradiente não seria mais a representante da empresa japonesa por aqui. Isso quer dizer que você tem que se preocupar se os jogos continuarão chegando? Não, tudo vai continuar como antes", narra o texto. Realmente estávamos diante do fim da era da Gradiente. Logo viria a distribuidora Motta, que nada mais é do que a Latamel ou a Gaming do Brasil. Singer, no entanto, não estava sozinho. Na mala havia um GBA SP, que ainda seria lançado. "É inacreditável como o design é perfeito em cada pequeno detalhe. Causa admiração a maneira como tudo foi reunido em um aparelhinho que cabe na palma da mão. Já deu para perceber que veio para ficar. Além de possuir a tela iluminada, é confortável e faz tudo o que o original já fazia", analisou Fabio Santana em seu hands-on.



## DUAS CORES

Na **NW113** (julho de 2008), Alexei Barros fez o mesmo que essa **Collection**, dedicando três páginas ao incompreendido Virtual Boy. "O prospecto da Nintendo of America era ter dois milhões de aparelhos e quatro milhões de games vendidos até março de 1996. [No final de 1995] O presidente Hiroshi Yamauchi admitiu que as vendas estavam aquém da expectativa, mas acreditava no sucesso, esperando que os próximos jogos fizessem melhor proveito dos recursos", escreveu. Apesar da matéria ter sido dura, dava pra enxergar um pouco de amor no trecho "Nada justifica sua aquisição. Paradoxalmente, hoje em dia o VB se tornou um item cobiçado pelos colecionadores."



## DOSSIÊ 3DS

A **NW139** (novembro de 2010) trouxe um especial sobre os recursos do Nintendo 3DS. "Goombas foram capturados e interrogados, tudo isso só para trazer a você informações fresquinhas", alertava. Havia até uma relação dos games que curtiremos nos meses seguintes. *Project Love Plus*, da franquia de namoro da Konami, foi lançado, mas ficou restrito ao Japão, como havia acontecido com a versão para Nintendo DS. Já *Chocobo Racing 3D*, da Square Enix, nem teve essa chance...



## SORRIA!

A Nintendo sempre flertou com as tecnologias do momento, mesmo quando isso parecia impossível. Quem imaginaria que o Game Boy viraria uma câmera digital, na qual customizaríamos as fotos e depois imprimiríamos as mais legais? "As opções de edição permitem que você pinte a figura com canetas virtuais ou acrescente estampas pré-definidas, como olhos esbugalhados, entre outras esquisitices. Qualquer pessoa que tenha usado *Mario Paint* entenderá o quão fácil é criar sua própria obra de arte", explicava o artigo da primeira edição da **Nintendo World** (setembro de 1998). O mais engraçado, contudo, é ver isso se repetindo, por exemplo, no editor de fotografias do Nintendo DS. O passado sempre volta!



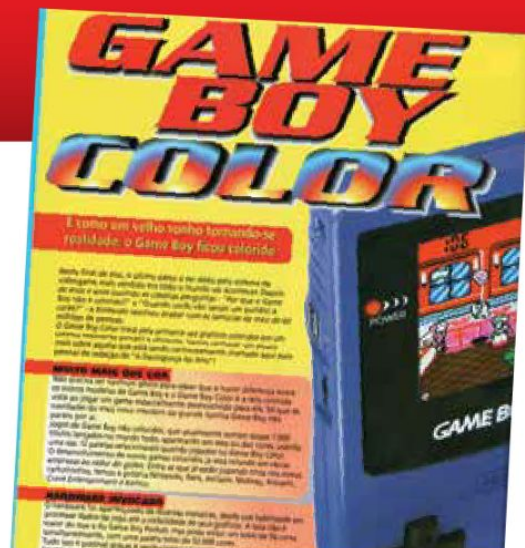
## QUE RAIOS É ISSO?

"Se você nunca ouvir falar do e-Reader, esperamos que, pelo menos, tenha trazido muitas fotos de suas férias em Saturno. Trata-se de um periférico do Game Boy Advance que se encaixa na entrada de cartuchos do portátil e lê informações contidas em cartões de papel. São pequenas faixas formadas por pontos minúsculos que são transformados em gráficos, imagens, sons e até mesmo em jogos completos!", informava Eric Araki na **NW51** (novembro de 2002). O colaborador explicou como e quais conteúdos seriam desbloqueados por meio do gadget da vez. "Cogita-se, por exemplo, que a versão *Ruby e Sapphire* [de *Pokémon*] permitirá que você use Cards-e especiais para conseguir certos monstros, itens e equipamentos. O suporte realmente rolou, mas foi restrito a cartões que liberavam batalhas com treinadores genéricos. Um deles, no entanto, vinha com o Eon Ticket.



## VEM AÍ

"Sente só as medidas do portátil: 80 mm de altura, 135 mm de comprimento e 25 mm de espessura. Percebeu alguma coisa? Isso mesmo, o Game Boy Advance será deitado, com a tela na horizontal", narrava o *HotShots* da **NW14** (outubro de 1999). A seção analisou o pouco que se sabia, como o poder gráfico e compatibilidade. O mais interessante era um quadro que comparava os integrantes da família portátil. Em uma geração na qual todos querem a resolução 4K, é engraçado ler que o GB tinha "quatro tonalidades de cinza" como número máximo de cores simultâneas. Não precisamos de muito para sermos felizes, né?



## VELHO SONHO

Havia chegado ao fim uma lamúria de mais de 60 milhões de pessoas. "O Game Boy Color trará pela primeira vez gráficos coloridos em um sistema realmente portátil e eficiente. [Ele] está sendo carinhosamente chamado pelo pessoal da redação de 'A Geringonça do Ano'", brincava o texto da **NW04** (dezembro de 1998). A grande sacada era uma tela de LCD de tipo refletivo da Sharp, que merecia um prêmio por ser uma das principais parceiras da Big N.





## AINDA MAIS NOTÁVEL

Havia um certo receio ao redor do Game Boy Micro. Ainda assim, Ricardo Farah apontou em sua análise na **NW88** (novembro de 2005) que não era preciso ter medo. "O Micro vence pela praticidade. É possível jogar tranquilamente no ônibus e cabe sem esforço no bolso da calça. Sua maior vantagem fica para a incrível nitidez e brilho proporcionado pela iluminação interna. A intensidade de luz chega a ser melhor até mesmo que a do Nintendo DS. Some toda essa beleza personalizável ao levíssimo peso que ele apresenta e você terá uma perfeita – e minúscula – obra de arte", finalizou.

## CHEGANDO PARA ABALAR!

Uma das viagens mais importantes da história da revista, em 2000, o então editor Odair Braz Jr. foi ao Japão para ver o GameCube e o Game Boy Advance na Space World, feira que a Nintendo promovia em Tóquio. "*Mario Kart Advance* (nome provisório) é muito divertido e está sendo desenvolvido em cima da estrutura de *Super Mario Kart*. Outro jogo bastante procurado pelos jornalistas foi *Silent Hill*. Foi totalmente transformado em um RPG. Depois de ver toda a apresentação e os games que estão sendo desenvolvidos para o GBA, fica bem difícil não acreditar em um sucesso imediato para o novo portátil. Pode ter certeza que será um dos seus próximos objetos de desejo", escreveu na **NW25** (setembro de 2001).



## DESPERTAR PORTÁTIL

Tanto a **NW105** (julho de 2007) quanto a **NW119** (janeiro de 2009) contaram com um especial de quatro páginas sobre o legado do Game & Watch, detalhando todos os modelos lançados. "As dez séries possuem diferentes nuances, e quando nascia uma nova, não necessariamente as outras acabavam. Além disso, 15 dos 59 não apareceram no Japão", explicou Alexei Barros. Antes dele, José Maurício Yoshitake abordava tal assunto e ainda fez um box para falar sobre o 60º modelo. "Em 1987 a Nintendo lançou uma versão especial de *Super Mario Bros.* para ser dada de prêmio aos campeões dos torneios Famicom

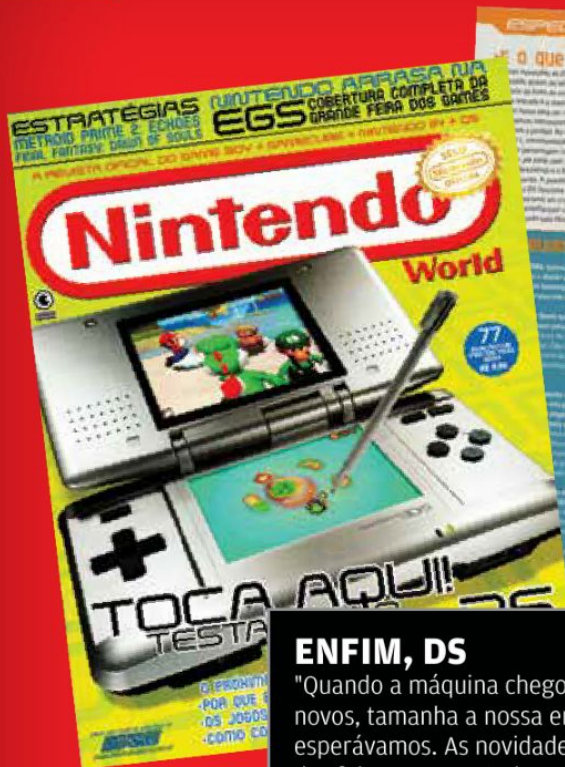
Grand Prix F1 Race. Apenas 10.000 cópias foram fabricadas!"



## LERO AVANÇADO

Se a **NW32** (abril de 2001) marcou a chegada do Game Boy Advance na redação, a edição anterior traduziu uma entrevista da *Nintendo Power* com profissionais ligados ao desenvolvimento do console. "O GBA tem muitos aspectos promissores, que vão desde sua resolução de vídeo e capacidade para gerar cores até sua habilidade de trabalhar com escalas e rotacionar cenários e sprites", comentou Dan Kitchen, vice-presidente da divisão de portáteis da Majesco. Já Steve Okimoto, da Big N japonesa, fez uma curiosa revelação. "*Yoshi's Story* [do N64] foi adaptado para o GBA como um exercício de programação. Foi uma escolha ideal, já que o game era um side-scroller 2D com alguns elementos simulados em 3D. Eu não ficaria surpreso se alguns programadores habilidosos aparecerem com uma maneira de rodar "3D real".





**ENFIM, DS**

"Quando a máquina chegou na redação, parecíamos até crianças com brinquedos novos, tamanha a nossa empolgação. Felizmente, o DS correspondeu a tudo o que esperávamos. As novidades são bem evidentes, mas o que mais nos deixou animados foi pensar em tudo o que o console poderá fazer no futuro", apostavam Fabio Santana e Pablo Miyazawa na **NW77** (dezembro de 2004). Além de descrever cada função do portátil, havia um bate-papo com Takashi Tezuka e Hideki Konno, dois dos principais desenvolvedores da Nintendo, a respeito do sistema. "Tanto as empresas como nós mesmos estamos numa etapa de desenvolvimento constante e aplicando 100% de nossos esforços", garantiu Tezuka, cocriador de Mario.



**DUAS TELAS GRANDES**

Todo console novo não escapa de uma análise. No caso do Nintendo DSi XL, em vez de jornalistas, amigos e parentes de Giuliano Peccilli opinaram, como a Dona Nilda. "É divertido e fácil de mexer. A tela grande ajuda a enxergar melhor. É um videogame que gostaria de ter", contou na **NW133** (abril de 2010).

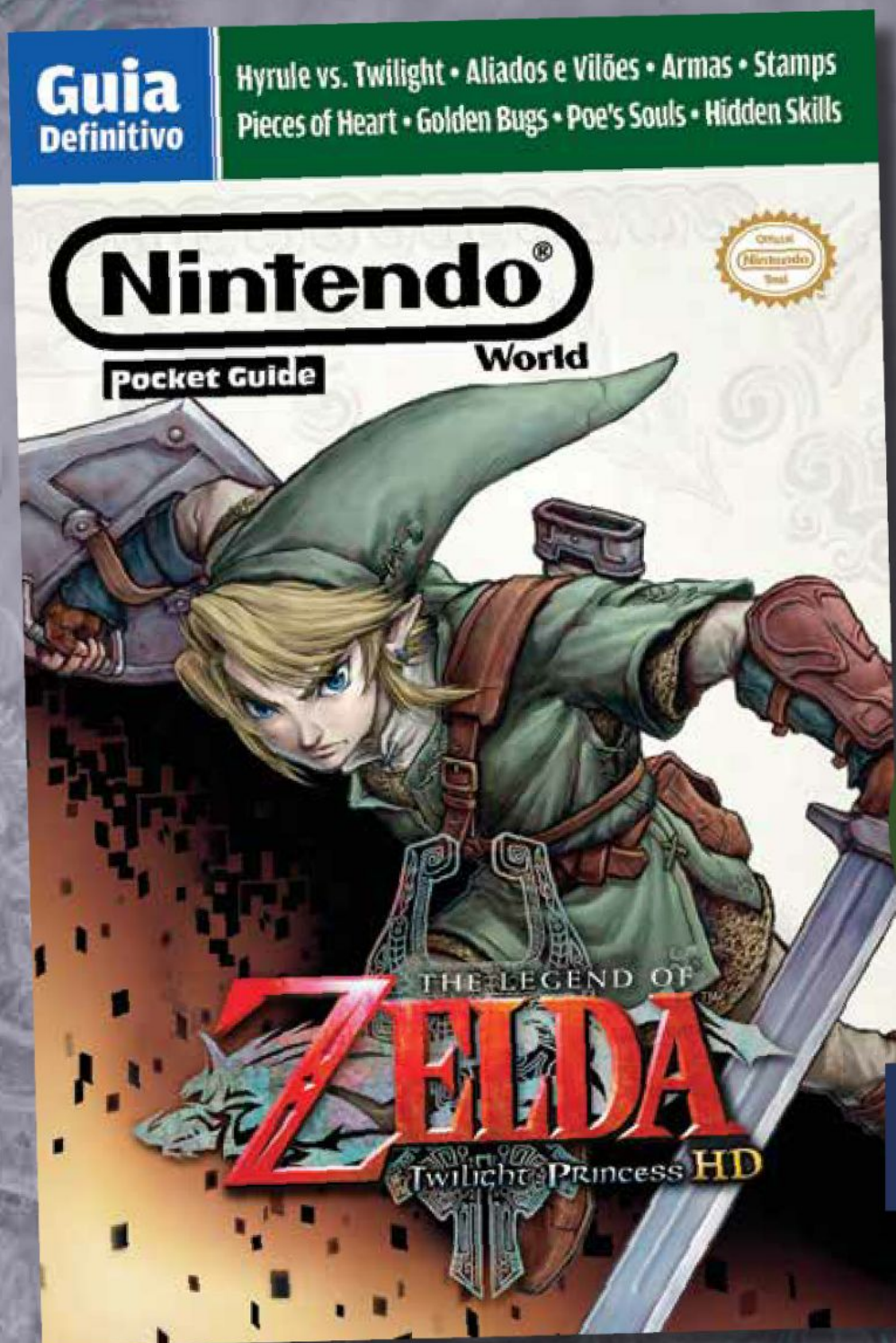


**GUIA DE BOLSO**

O Game Boy World (Nintendo Especial 6) contou a história do portátil, listou os 10 melhores títulos – Tetris ficou com a medalha de ouro! –, e ainda tinha detonados e dicas. O legal era a capinha de Game Boy Color dada de brinde aos leitores. O guia serviu de inspiração para **Nintendo World Pocket Guide**.

# TIRE HYRULE DAS SOMBRAS!

Descubra todos os segredos para salvar o reino de Zelda em Twilight Princess HD



Nas Bancas,  
Livrarias e  
Comic Shops

Ou pelo site  
[www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)

TAMBOR

GRUPO  
EDICASE  
NEGÓCIOS EDITORIAIS



**TAMBOUR** EDICASE



7 898616 812116

NINTENDOWORLD.COM.BR  
N/A 11 R\$ 14,90  
€ 4,99