

Nintendo®
Collection

World



Do NES ao Wii U

Eles levaram
a diversão
para dentro
de casa



SEU QUARTO NUNCA SERÁ O MESMO!

**A Nintendo World Pôster conta com 12 pôsteres de jogos
inesquecíveis da Big N das mais diferentes gerações.**



**Já nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops**

**Ou pelo site:
www.popster.com.br**

TAMBOR

CASE
EDITORIAL

DIVERSÃO PARA TODOS

Por algum motivo, nossa sociedade tem a curiosa mania de criar rótulos – e obviamente isso acabou respingando no mundo dos games. Você pode curtir diferentes gêneros, mas no final somos classificados em casuais ou hardcore, algo que causa muita polêmica há tempos. É engraçado pensar que a indústria aceita e endossa essa divisão, quando, em seus primórdios, nada disso existia. Os jogos eram feitos para todos, feitos para quem quisesse jogar.

A Nintendo sempre soube disso e nunca teve a pretensão de separar os gamers. No início dos anos 1980, seu objetivo era criar uma central de entretenimento que pudesse ser apreciada por qualquer um. Algo que fosse feito para você, para seu irmão mais velho, sua irmã caçula, seu pai e mãe atarefados, seus tios que o visitam esporadicamente e seus avós que se surpreendem com as novas tecnologias. Não é pra menos que seu primeiro videogame a ler cartuchos tenha recebido o nome de Family Computer, o computador da família.

Enquanto há uma crença predominante de que o mundo virtual isola as pessoas, a Big N sempre nadou contra a maré, elaborando hardwares que harmonizassem o comportamento amistoso e competitivo entre aqueles que estivessem sob o mesmo teto. Com sua abordagem insistente na diversão, os videogames da gigante japonesa apelaram menos para o filho ou a filha e mais para todo o conjunto familiar. A ideia era – e ainda é –, reunir todo mundo na frente da TV e não separar cada um em um cômodo da casa.

Essa visão única é o principal tema dessa **Nintendo Collection**. Embora estejamos acostumados a ver grandes franquias nas capas das nossas edições, o que seriam delas sem ter um console por trás? Assim como em 2014 falamos na **NC04** de 125 jogos que marcaram os 125

anos da fundação da Nintendo, nessa nova viagem pelo tempo revisitaremos certos momentos históricos que forjaram o caminho da companhia nas últimas quatro décadas, levando então alegria até os lares de milhões de pessoas mundo afora.

Do Nintendo Entertainment System ao Wii U, prepare-se para conhecer os bastidores dos consoles que tanto jogou e amou. Com seis gerações de videogames, cada uma com suas particularidades e características, o que não vai faltar nas próximas páginas é informação e nostalgia. Assopre a fita, encaixe-a com cuidado no console, chame a família e aperte o Power.

FELLIPE CAMAROSSE
EDITOR-ASSISTENTE



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
Alex Sandro de Mattos,
Alveni Lisboa, Bruno Cotrim,
Bruno Rubió, Flavio Ferreira,
Filipe Salles, Hugo H. Pereira,
Juno Cecilio, Rafael Peccioli Moreno,
Ricardo Syozi e Rodrigo Brasileiro

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 Aquiras, 10. Sala 06.
São Paulo - SP. CEP 03191-01

Nintendo World Collection
Edição 08. Setembro de 2015

You don't get another chance
Life is no Nintendo game

CASE EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

GERÊNCIA EXECUTIVA
Janaína Mendonça

NOVOS NEGÓCIOS
Wesley Lopes

CIRCULAÇÃO
Marco Marcondes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Maylene Rocha

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

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

DIVERSÃO EM CASA

Qual é o console de mesa que melhor simboliza os ideais da Nintendo?



FELIPE CAMAROSSI

Apesar de não ser o mais popular, no Wii U temos o que a empresa sempre quis em seus consoles: uma jogabilidade diferente de qualquer outra, nos incentiva a jogar com a família e amigos e os games abraçam todos os públicos. Com a ajuda dos amiibo, prova cada vez mais que o mundo dos bits e o mundo real não precisam ser distintos, mas sim um só.



BRUNO RUBIO

Em maior ou menor grau, todos os seus consoles romperam barreiras. Embora tenha testemunhado a mágica acontecer quando vi pessoas que nunca haviam tocado num controle balançar o Wii Remote pra lá e pra cá, a verdadeira revolução aconteceu nos anos 1980, quando um só sistema reergueu uma indústria inteira. Não tem jeito, o NES leva a coroa.



FLAVIO FERREIRA

A Nintendo sempre quis que as pessoas jogassem. Então, um console que personifica isso perfeitamente é o Wii. Com games para todos os públicos, sem limite de idade, ele fez com que muita gente se interessasse pelos videogames.



JUNO CECILIO

Tive que ficar na ponta dos pés para abrir a porta da sala de casa. Assim que entrei, vi na tela da TV a imagem que definiu o que queria fazer pelo resto da vida. Mario corria, pulava, caía e caminhava. De onde vinha tudo isso? Foi então que meu irmão me mostrou o NES, símbolo máximo da minha infância.



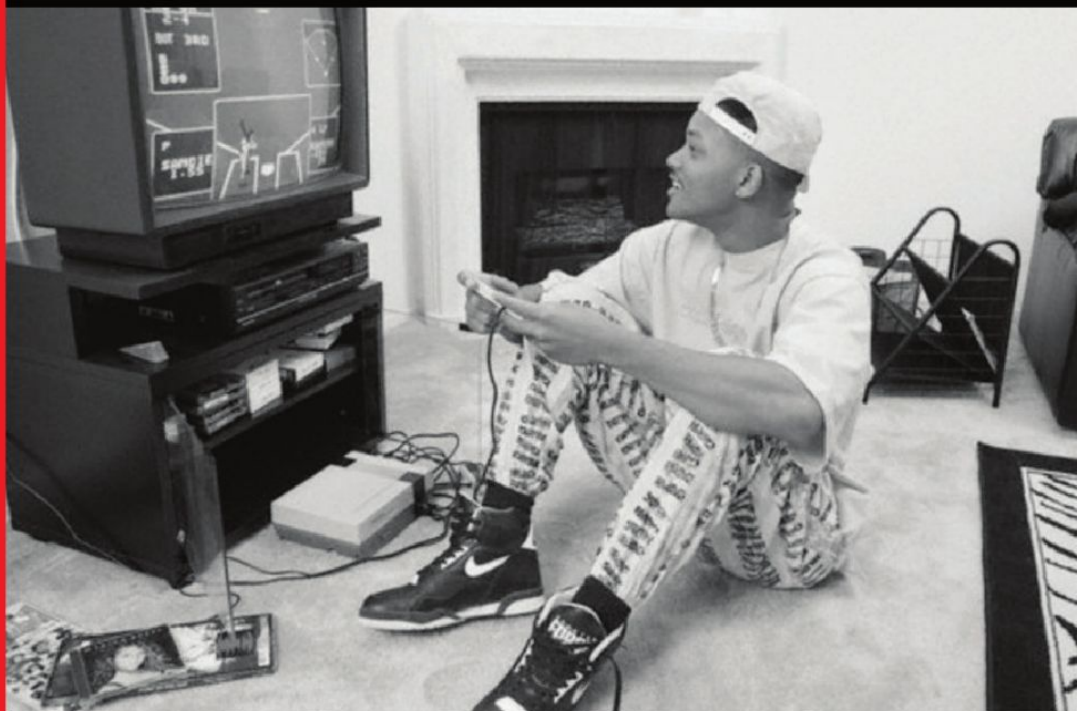
BRUNO COTRIM

A empresa sempre priorizou a diversão em família e a inovação. Mesmo que o Wii seja excelente com o controle de movimento, o Wii U é ainda mais imersivo, não só por causa do GamePad, mas também por causa dos amiibo. Juntos, tornam cada vez mais tênue a linha que separa a realidade de um jogo da realidade do jogador.



ALVENI LISBOA

O Nintendo 64 simboliza a inovação que a Nintendo sempre propagou. Tivemos o início da era 3D, o analógico, o controle da câmera, o Rumble Pak, o Transfer Pak, quatro jogadores simultâneos. Ufa! E olha que nem vou falar dos games...



**HUGO H. PEREIRA**

A Nintendo sempre prezou pela diversão e isso ficou claro com o Wii. Diversão para todos, de todas as idades, como meu irmão hardcore e meus pais e avós, que até então nunca tiveram contato com videogames. Além, é claro, de ser o ápice do quesito revolucionário da Big N, com seus controles de movimento. O codinome Revolution não foi escolhido por acaso.

**RICARDO SYOZI**

O Nintendo 64 representa o principal objetivo da Big N: a interação. Jogar sozinho é legal, mas quando juntamos os amigos é ainda melhor. Quando soube que havia um console com entrada para quatro controles, minha cabeça adolescente foi a mil com ideias infinitas de diversão. Games foram melhorados por causa disso e a partir daí nada mais foi igual...

**ALEX SANDRO DE MATTOS**

O NES é simplicidade, inovação e diversão. Além de ser o console que superou o Crash de 1983, foi através dele que várias séries e personagens que tanto amamos nasceram. Com gráficos 8-bit e controle com um direcional e dois botões de ação, a Nintendo criou universos mágicos!

**IGOR ANDRADE**

O SNES foi meu primeiro sistema da Nintendo, mas o Wii foi o que me fez voltar a amar essa indústria vital com a mesma intensidade de quando era garoto. Imagino quantos outros fãs por aí foram atraídos novamente para esse universo por causa da popularidade do console.

**FILIPE SALLES**

Sempre identifico a Nintendo como uma empresa mestre em portátil. Por isso, escolho o Wii U. A combinação de títulos clássicos do Game Boy Advance no Virtual Console e o modo Off-TV Play foi uma novidade que reflete a expertise da Nintendo em permitir que seus fãs se divirtam sem precisar de uma TV!

**RAFAEL PECCIOLI MORENO**

O Super Nintendo personificou a Big N com mais precisão. Houve uma época no Brasil em que, sem exagero, Nintendo era sinônimo de videogame. Foi o SNES que consagrou algumas das minhas franquias favoritas e consolidou um mercado em expansão. No país e no mundo, este é um aparelho que fez história.

**DANI IANNI**

Minha mãe trabalhava na área de marketing do SBT nos anos 1980. Por isso, ficava sabendo antes das novidades. Certo dia ela levou pra casa uma pasta com propagandas em inglês sobre "um novo videogame" que chegaria em breve no Brasil. Um ano depois apareceu o tal revolucionário. Lembrei daquele material e corri pra casa pra confirmar. Meu primo ganhou o Super Nintendo de Natal e comparamos todas aquelas imagens com o presente que ele recebeu. Não dormimos mais, era jogatina dia e noite. Foi assim que embarcamos no mundo dos games.

**RODRIGO BRASILIENSE**

Talvez soe estranho escolher o GameCube, uma vez que não foi o sucesso que todos esperavam, mas foi justamente em sua época que a companhia provou seu eterno potencial. Carismático e adaptável, teve alguns dos jogos mais inventivos e criativos da última década. *Metroid Prime*, *Eternal Darkness*, *Viewtiful Joe*, *Baten Kaitos* e *Animal Crossing* mostram que não existe tempo ruim para a Big N. É possível sempre divertir, é possível sempre impressionar.

NESSA EDIÇÃO

06**LEGADO**

Vencendo crises e ganhando público, a Nintendo tem uma história lendária.

34**GAMECUBE**

O sistema cúbico encara uma nova realidade com games insuperáveis.

60**O COLECIONADOR**

Alex Mamed fala sobre as raridades do seu acervo de consoles e jogos da Big N.

10**NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

O primeiro grande console fez mais do que marcar infâncias.

42**Wii**

A gigante revoluciona e transforma todo mundo em gamer.

62**ARQUIVO NW**

Viaje pelas matérias mais marcantes sobre o tema publicadas na **Nintendo World**.

18**SUPER NINTENDO**

Se algo deu certo, continue no mesmo caminho.

50**Wii U**

Para mim e para você, o sistema reúne o melhor de todos os mundos.

66**VEM AÍ**

O que o NX tem a nos dizer sobre o futuro dos sistemas?

26**NINTENDO 64**

O salto do 16 ao 64-bit foi muito maior do que todos esperavam.

58**ACESSÓRIOS**

Conheça os periféricos mais úteis (ou não) feitos para os aparelhos que tanto curtimos.

O LEGADO DOS SISTEMAS

PORQUE NÃO SÓ DE SORTE SE VIVE UMA HISTÓRIA

Igor Andrade

Tom Kalinske, depois do ótimo desempenho na presidência da Mattel, recebeu o convite para assumir a liderança da divisão americana da Sega em 1990. Como em qualquer empresa, havia grandes obstáculos para superar, mas, naquele momento, o maior deles era lidar com uma equipe nada motivada.

Isso ficou claro já na sua primeira reunião de trabalho, quando acompanhou a troca de farpas entre os executivos. "O que você quer da gente? Essas são nossas únicas opções [de games]. Todo mundo está desenvolvendo para a Nintendo". Suas sugestões para resolver os problemas, em vez de serem recebidas com otimismo, levaram um balde de água fria. "São todas ideias fortes, Tom. Mas, infelizmente, elas não serão eficientes. Nintendo tomou medidas para se precaver de coisas desse tipo. Eles estão preparados", ouviu de um integrante da mesa.

Ao sair daquele encontro, Kalinske foi alertado pelo executivo Paul Rioux que a concorrente era um páreo duro. "Eles são uma verdadeira besta e suas finanças são... Eu nem sei como descrevê-la", disse. E não era para menos, já que a Big N tinha 90% do mercado de consoles dos Estados Unidos naquela época e uma enorme façanha que seria alcançada após mais uma "jogada de sorte" da companhia de Quioto.

OCUPANDO ESPAÇO

Mesmo em uma crise há sempre aquele que consegue enxergar pra frente, procurando então por oportunidades para crescer. Hiroshi Yamauchi era mestre no assunto. O presidente da Big N, desde que esteve

no continente nos anos 1950 para tratar da parceria de licenciamento da Disney, sonhava em conquistar a América de uma vez por todas.

Algumas tentativas foram feitas, como a exportação de seus baralhos na década de 1960. Nos anos 1980, no entanto, surgiu então a Nintendo of America, fundada pelo seu genro Minoru Arakawa em Nova York. Apesar do início traumático, o arcade de Donkey Kong assegurou a permanência da empresa naquele país, já que a divisão passou a ser lucrativa.

Enquanto isso, as coisas andavam satisfatórias no Japão. Graças ao desenvolvimento da tecnologia da pistola optoeletrônica – outra façanha de Gunpei Yokoi, Yamauchi criou a subsidiária Nintendo Leisure System para administrar e espalhar simuladores de tiro pela ilha a partir de 1973.

Os sistemas sofreram com problemas de manutenção, algo que também aconteceria depois com a linha EVR Race, máquinas que exibiam filmes de corrida



de carros ou cavalos. Os jogadores se reuniam em volta delas e torciam para ver qual corredor seria o vencedor. O resultado variava a cada jogada. Os salões de arcades ainda abriam espaço para Computer Othello (1978), Block Fever (1978), Space Fever (1979), Monkey Magic (1979) e Sheriff (1979), que já foram desenvolvidos por diferentes equipes, as tais R&D.

No entanto, esse não era o único investimento da Big N na área. Em 1975, a Epoch colocou nas lojas do Japão o primeiro console de mesa produzido naquele país. Para concorrer com o TV Tennis, Yamauchi tratou de distribuir oficialmente o Magnavox Odyssey. Sem perder tempo, encomendou um sistema semelhante para chamar de seu - e ainda fez uma exigência.

SIMPLICIDADE A QUALQUER CUSTO. OU MELHOR, A BAIXO CUSTO

"Por que os outros vendem seus consoles custando mais de 20 mil ienes?"



Não podemos passar dos 10 mil ienes", pediu aos seus empregados e ao pessoal da codesenvolvedora Mitsubishi. Dito e feito, o Color TV-Game 6 foi lançado em junho de 1977 pelo preço de 9.800 ienes. Havia também uma versão premium, a Color TV-Game 15, que custava 15 mil ienes. Foram vendidos cerca de 3 milhões de unidades, contando todos os modelos produzidos.

Ainda assim o presidente queria mais. Queria reproduzir o fenômeno do Atari 2600 no Ocidente em terras nipôncas. Cogitou-se usar o ColecoVision como base para o projeto, mas as conversas não foram adiante, apesar da boa relação com a Coleco, que tinha exclusividade do port de Donkey Kong para consoles.

RESISTENTE A TUDO

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

Os 110 funcionários não gostaram

da troca. Hiroshi, não era simpático ou conciliador. Sem olhar para os lados, partiu para uma reforma administrativa. Unificou divisões da Nintendo, antes dividida em Marufuku e Yamauchi Nintendo, fez um grande empréstimo para a construir em Quioto um verdadeiro complexo industrial, onde até hoje fica a sede da empresa, encarou greves e mandou embora quem não concordasse com suas ideias.

Apesar do início traumático, seu talento começou a aflorar: investir em inovação de forma feroz. Acompanhando o progresso na indústria, partiu para a produção pioneira de cartas de plástico, o que fez com que comprasse uma bela briga com concorrentes. Foi até o fim, entrando até na justiça por questões comerciais, mas conquistou de vez a liderança de mercado. Aquilo foi um convite para dominar o mundo.

MUNDO ENCANTADO

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

Peter Pan, Bambi e por aí vai.

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

Tudo ia bem no Japão pós-guerra, tanto que Tóquio foi escolhida para sediar os Jogos Olímpicos em 1964. Mas naquele ano a Nintendo viu o interesse



BALÃO DE ENSAIO

A Nintendo é a única empresa de games da história que produziu consoles para todas as gerações. Lá na primeira seu representante era o Color TV-Game. Apesar das variações de cor e de versões especiais, a família do sistema pode ser dividida em cinco integrantes.

Color TV-Game 6 (1977)

Vinha com três opções de games, cada um com opção para um ou dois jogadores. Volley, Tennis e Hockey nada mais eram do que adaptações de Pong, primeiro jogo desenvolvido pela Atari. Modelo mais econômico, os dois botões que atuavam como controles ficavam no próprio sistema.



dos pequenos por seus produtos cair ladeira abaixo, algo que até hoje eles não sabem explicar. Com a crise veio a necessidade de diversificar.

Era vital comercializar itens de primeira necessidade. Foi assim que a empresa fez parcerias para concorrer com os macarrões instantâneos. Na sociedade, a Big N entrou com seus heróis licenciados, e foi aí que surgiram a sopa de Popeye e o arroz feito em minutos da Disney.

Era para atirar para todos os lados? Então o presidente investiu em hotéis (isso mesmo, o Love Hotel!) e numa

frota de táxi, criando a Daiya, que teve 40 viaturas, vendida com poucos meses de vida. Yamauchi não concordava com as questões trabalhistas do sindicato da área.

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

PEQUENA MÃOZINHA

Um brinquedo se torna símbolo da empresa em 1966. A Ultra Hand, um projeto pessoal de Gunpei Yokoi, então engenheiro elétrico responsável pela manutenção da linha de montagem da Nintendo, acaba nas mãos de Yamauchi. A mão biônica vende 1,2 milhão de unidades, o que deixou acionistas e crianças bem sorridentes. A sorte retorna e chama a atenção para a questão do talento interno, que deveria ser mais bem aproveitado. Foi então que abriram um departamento para pesquisas e desenvolvimento, que ficou

Color TV-Game 15 (1977)

Vinha com três opções de games, cada um com opção para um ou dois jogadores. Volley, Tennis e Hockey nada mais eram do que adaptações de Pong, primeiro jogo desenvolvido pela Atari. Modelo mais econômico, os dois botões que atuavam como controles ficavam no próprio sistema.



com o inventor. Fazer jogos e brincar de forma criativa e aproveitando a tecnologia da época foi importante para colocar a empresa na vanguarda.

GAROTO PRODÍGIO

Chame-o de Walt Disney dos games e ele não vai gostar. Chame-o de Jimi Hendrix e talvez goste, já que é guitarrista nas horas vagas. Ele é merecedor dos elogios, mas Shigeru Miyamoto não gosta de se gabar. Sim, o designer tem uma importância sem tamanho para a indústria de games.

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

O rapaz acompanhou a criação dos primeiros fliperamas e, solicitado pelo

diretor e mentor Gunpei Yokoi, logo teve de mostrar seu talento em um projeto de emergência. Apesar de um relativo sucesso no Japão de seus produtos, o mesmo não ocorria nos Estados Unidos. A então recente divisão americana era o passo mais audacioso da Big N. Se não desse certo, acabaria prejudicando a companhia.

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

No início dos anos 1980, saíram os primeiros portáteis da empresa. Cada Game & Watch era vendido com um único jogo. Inclusive, versões de DK. Com uma relativa paz financeira, o designer se voltou para projetos mais complexos. Um deles era Mario Bros., em que o encanador e Luigi, o irmão dele, deveriam acabar com tartarugas que haviam invadido os encanamentos de Nova York.

Além dos fliperamas, o título foi adaptado para Atari. Divertir-se com um game por meio de um console de mesa parecia atraente para a Nintendo. Com isso, foi lançado em 1983 o Family Computer System, o Famicom. Em trinta anos de serviços prestados e centenas de produções realizadas, o game designer se destacou pelos softwares de temáticas diversas.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

BIG N CRIA UM PADRÃO DE QUALIDADE PARA A INDÚSTRIA DA DIVERSÃO

Bruno Rubio e Juno Cecilio

A Nintendo, fundada em 1889, investiu em vários segmentos ao longo das décadas, começando lá pelas cartas de baralho e passando até por comida instantânea. No entanto, foi em 1982 que, após lucrar com seus primeiros jogos eletrônicos, começou o projeto Gamecom, cujo objetivo era criar um console capaz de rodar diferentes títulos de fliperama utilizando os televisores como fonte de áudio e vídeo. Um passo ousado para a época, apesar da experiência que já tinham com o Color TV-Game.

O projeto final se chamou Famicom, união das palavras Family e Computer, o computador da família. Foi lançado em 1983, aproveitando uma arquitetura diferente da proposta original para baratear os custos de produção, algo que dificultou a conversão de games já existentes em outras plataformas. Com isso, reuniram esforços no desenvolvimento de softwares novos e exclusivos para a máquina.

Nos Estados Unidos, o Famicom foi lançado como Nintendo Entertainment System. Contar sua história naquele país é reviver a origem da indústria de videogames como conhecemos hoje. O mercado já existia bem antes dele, entretanto, cabe ao Nintendinho o renascimento pelo interesse em videogames de uma maneira geral.

A GRANDE CRISE

O ano de 1983 via o mercado norte-americano infestado de jogos com qualidade duvidosa. Consoles eram lançados aos montes por empresas que não eram do ramo – e isso era feito para tirar uma casquinha do bom faturamento do setor. Os consumidores perderam o ânimo e, de uma hora para a outra, a indústria praticamente ruiu. Empresas de hardware e software, incluindo a então toda-poderosa Atari, faliram ou foram vendidas por tostões, em um episódio que ficou conhecido como o Grande Crash, que perdurou por cerca de dois anos.

Apesar do sucesso que o Famicom já fazia no Japão, nada garantia o mesmo nos Estados Unidos, ainda mais em um mercado que tentava se recuperar de suas feridas. A Nintendo sabia que não adiantava lançar o produto certo no momento errado e tomou várias precauções para se prevenir de um eventual desastre.

O protótipo do console foi apresentado pela primeira vez na feira CES em 1984, com o nome Advanced Video System e acompanhava vários acessórios, como teclado, gravador de dados, além dos controles. O tom cinza contrastava com a paleta de cores vermelha e branca do Famicom. A novidade, no entanto, não chamou atenção.





Lançamento: 15/07/1983 (JP),
18/10/1985 (EUA), 1993 (BR)

Dimensões:
25,4 cm x 20,3 cm x 8,9 cm

Peso: 2,3 kg

Mídia: Cartucho (Game Pak)

Jogadores: 1-2

Controle: NES Controller

Retrocompatibilidade: Não

Processador: Ricoh 2A03 8-bit
(baseado no MOS Technology 6502)

GPU: Ricoh Custom

Variações: Famicom, Hyundai
Comboy, Top Loader, AV Famicom

Periférico icônico: Zapper Gun

RAIO X

O CONTROLE EM DETALHES

Cinza na sua essência e com apenas cinco botões, o controle do NES se tornou o mais icônico da história da companhia. O responsável pelo design foi Lance Barr, da Nintendo of America.



D-Pad: o famoso Directional Pad foi originalmente desenhado para o Game & Watch de *Donkey Kong*. Manipular os personagens ficou tão satisfatório que a opção criada por Gunpei Yokoi foi reaproveitada aqui. Enquanto os demais sistemas da época usavam joysticks, o direcional em forma de cruz com quatro pontos de pressão simplificou a maneira de jogar. Além disso, era mais barato – e o presidente Yamauchi sempre foi contra consoles caros. Virou um padrão para a indústria.

Start e Select: os botões Start e Select costumavam emperrar com frequência por serem feitos com um material menos rígido. Como eram pouco utilizados, não deram muito problema no NES, mas foram o motivo de muita dor de cabeça da Nintendo japonesa.



Apesar de não contar com algumas funções da sua contraparte no Famicom, como o microfone, o Controller ajudou o NES a se tornar um fenômeno, servindo de base para seus sucessores.



A e B: é curioso notar que os botões convexos seguem o padrão oriental de paginação, da direita para a esquerda. Mantendo a tradição, tal disposição é seguida até hoje. O material desses botões foi baseado na segunda versão do controle do Famicom, compostos por plásticos mais rígidos, que evitando que eles emperrassem com facilidade. Há uma teoria que diz que o A ficou nessa posição, pois representa as principais ações, como acelerar (accelerate), atacar (attack) ou ativar (activate) algo durante um jogo.



**Apresentado em 1984,
o então AVS era tudo,
menos um videogame**

Não se dando por vencida, a Nintendo of America começou sua jornada para convencer céticos varejistas de Nova York, onde seria feito um teste, a receberem estoques do produto. Na época o AVS já havia sido rebatizado de NES e o público-alvo já estava definido. Em vez focar nos puristas de tecnologia, o console seria oferecido como um centro de entretenimento para crianças, mas sem a aparência de um brinquedo.

A ASCENSÃO

Aos poucos o mercado aceitou comercializá-lo. Até o Natal de 1985, 100 mil

unidades estavam disponíveis em cerca de uma centena de lojas, sendo que metade disso foi vendida. Embora não tenha sido um grande hit, os números provaram que ainda havia demanda por videogames nos Estados Unidos. Era um indício de que o mercado não havia morrido, estava apenas hibernando. Em fevereiro do ano seguinte, o console chegou ao restante do país.

O que se viu depois foi história. Alcançando um êxito sem precedentes, só em 1987 o NES vendeu 2,3 milhões de unidades, número que passou para 6,1 milhões no ano seguinte. E por

melhor que as vendas de hardware fossem, soavam como tímidas quando comparadas aos números de softwares: 10 milhões de jogos chegaram às mãos dos consumidores em 1987, somados a mais 33 milhões em 1988.

Tal fenômeno não pode ser encarado como um golpe de sorte, orquestrado pelo mero acaso. A companhia soube evitar todas as más práticas que levaram ao Crash de 1983. A principal política foi estabelecer uma relação de confiança entre os consumidores, baseada na qualidade impecável de seus produtos.





Para evitar uma nova crise, um selo 'limitou' a produção de títulos para o NES

FORMANDO O IMPÉRIO

Líder incontestável do mercado que ajudou a reviver, a Nintendo passou a ditar as regras na relação com as produtoras parceiras. Cada empresa estava autorizada a lançar no máximo cinco jogos por ano, sendo que todos eram submetidos a um severo controle de qualidade. Houve quem desse um jeitinho, como a Konami, que "inventou" a Ultra para ter uma cota maior. Os games eram devolvidos às desenvolvedoras

para correções, caso não fossem inteiramente rejeitados. Isso, aliás, acontece até hoje em menor grau.

Além disso, os chips eram adquiridos diretamente pela Nintendo, que também determinava a quantidade de cópias que seriam fabricadas. Isso era somado a substanciais royalties. Para usar o NES como plataforma, a Third Party era obrigada a repassar 10% da venda do título para a companhia de Quioto.

Na época do Atari, era comum que as capas dos jogos fossem uma representação fantasiosa do que se encontrava na tela. Muitos títulos do Nintendinho evitaram esse tipo de exagero e exibiram algo muito próximo dos gráficos reais. Tudo em nome do valioso Nintendo Seal of Quality (Selo de Qualidade Nintendo).

As redes de varejo americanas também precisaram se adaptar às condições impostas. O rígido método de distribuição entregava às lojas apenas



Primeiro editor da Nintendo Power, Howard Phillips virou o elo entre Big N e fãs

uma fração do pedido inicial. O uso dessa estratégia ataçava ainda mais a demanda pelos produtos, causando furor entre os consumidores a cada novo lançamento. Ao mesmo tempo que isso irritava os varejistas, também evitava os exageros cometidos no período anterior à crise. Essa tática continua mais do que atual, como no caso dos amiibo.

Em 1990, a indústria de videogames movimentou cerca de 5 bilhões de

ATIRANDO COM ESTILO

A Zapper Light Gun, que foi vendida em bundles do NES junto do cartucho 2 em 1 de *Super Mario Bros.* e *Duck Hunt*, trouxe a interação dos fliperamas para dentro de casa. A maneira como a pistola funcionava era curiosa. Os alvos se movimentavam na televisão e o jogador deveria ser rápido no gatilho. O NES rodava a aproximadamente 60 quadros por segundo e, ao disparar, o jogo recebia um sinal. Então, um desses quadros apresentava uma tela preta. Na sequência, uma figura branca aparecia no alvo atingido. Se houvesse mais de um inimigo se movendo na tela, cada um deles utilizava um quadro e um retângulo diferente para ser identificado. Ao reconhecer um desses quadros brancos, o jogo indicava na tela o acerto. Era um processo rápido, imperceptível para a maioria

dos jogadores da época, já que a tecnologia das TVs de tubo era propícia para isso. Dos 27 jogos com suporte para a Nintendo Zapper, os destaques ficaram por conta de *Duck Hunt*, que se baseou em um brinquedo de mesmo nome feito pela Big N em 1976, e *Wild Gunman*, cuja versão vem de um arcade de 1984. No Japão, a primeira versão do acessório tinha o formato de uma arma de fogo real, e isso causou tanta polêmica quanto você pode imaginar. Aqui ela já surgiu redesenhada, ganhando traços cinzas como o controle do NES. Depois foi a vez da versão alaranjada, que é a mais lembrada pelos fãs.



No Japão, o visual da pistola do console causou polêmica

dólares, dos quais 90% eram relacionados ao universo da Big N. Isso significava que havia um Nintendinho a cada três lares americanos. O triunfo da companhia de Quioto foi percebido muito além dos números das vendas de hardware e software. O que se viu foi uma verdadeira Nintendomania tomando de assalto o continente no final da década de 1980 e início dos anos 1990.

A *Nintendo Power*, a revista oficial pioneira que, na época, era publicada diretamente pela Big N e detinha a exclusividade das novidades do NES e do Game Boy, batia a casa dos milhões de assinantes. *The Legend of Zelda* e

Mario tiveram adaptações para séries de TV. Howard Philips, porta-voz da companhia, era uma celebridade nacional conhecida como Game Master. E, por muitos anos, pais usavam a palavra Nintendo como sinônimo de videogame.

FÁBRICA DE LENDAS

No fim das contas, foram os games que fizeram a diferença e justificaram todo o sucesso. Até o início da década de 1980, jogar significava observar uma tela estática, com um visual simplista e uma limitada quantidade de cores. Quando o NES chegou às prateleiras, não foi exagero afirmar que uma revolução se

O ATAQUE DOS CLONES

No Brasil, o Nintendinho só foi lançado oficialmente em 1993. Ainda assim, na década anterior os mais diferentes clones imperaram. Com barreiras intensas impostas pelo governo para evitar a importação de tecnologia, a solução caseira era criar cópias de máquinas populares pelo planeta.

Foi aí que tivemos, por exemplo, o Phantom System, que era da Gradiente. Ela dividiu com a Estrela o controle da Playtronic, companhia que se associou a Big N para produzir seus consoles na Zona Franca de Manaus. O lançamento do NES foi tardio e aconteceu aqui junto do Super Nintendo. O Master System, que até então tinha boa parte do mercado, dava espaço para a guerra dos sistemas 16-bit.

TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

10 – EXCITEBIKE (4,16 milhões)

No game de corrida, saber como cair de rampas e desviar na hora certa de obstáculos era vital para buscar o primeiro lugar. Embora possuísse um modo de edição de pistas, não era possível gravá-las. Isso só foi acontecer anos depois, quando foi relançado para o Virtual Console do Wii.



8 – ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (4,38 milhões)

O segundo game da franquia surpreendeu por substituir, ainda que não completamente, a visão aérea do original pelo deslocamento lateral, misturando recursos de RPG e plataforma. Introduziu elementos que se tornariam comuns em seus sucessores, como a barra de magia e o desafeto Dark Link.



9 – TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (4,17 milhões)

Único representante de Third Party a figurar na lista, o título da Konami foi um grande sucesso, aproveitando-se da popularidade das Tartarugas Ninja. No Japão, foi o primeiro produto relacionado a *TMNT* lançado no país, antecedendo até mesmo a série animada.



7 – DR. MARIO (4,85 milhões)

Em vez de saltar em blocos e pular nos Goomba, *Dr. Mario* é um puzzle no qual o objetivo é eliminar vírus coloridos alinhando cápsulas de vitaminas da mesma cor. Foi desenvolvido pelo lendário Gunpei Yokoi, criador do Game Boy e da série *Metroid*.



iniciava, subvertendo as convenções do que era lugar-comum. Os games não eram apenas mais coloridos, eram também diferentes em sua essência.

Super Mario Bros. praticamente estabeleceu um padrão aos títulos de plataforma. *Zelda* combinou ação, aventura e quebra-cabeças como nenhum jogo havia feito até então. *Metroid* ofereceu uma das primeiras experiências totalmente não lineares. Em *Mega Man*, cada estágio tinha um tema específico, de acordo com o respectivo chefe de fase, cujos poderes eram absorvidos ao derrotá-lo. *Final Fantasy* foi um dos primeiros e mais influentes RPGs para con-

soles, responsável pela popularização do gênero no Ocidente.

São muitos os exemplos de pioneirismo, fundamentando as bases de diversos tipos de jogos lançados até hoje.

Descontinuado em 1995, o sistema atingiu a marca de 61,9 milhões de unidades vendidas – o que inclui suas versões estilizadas, como NES-101, de 1993. O número só foi ultrapassado, anos mais tarde, com o Wii.



Mesmo com a chegada do SNES, o Nintendinho continuou vivo. Foi remodelado em 1993, ficando parecido com o Famicom

6 – TETRIS (5,58 milhões)

A criação do engenheiro de computação Alexey Pajitnov fez com que o empilhamento de tetraminós virasse febre até entre quem não costumava jogar videogame. A versão para NES envolveu uma batalha judicial entre Tengen e Nintendo pelos direitos de publicação. O *Tetris* da subsidiária da Atari chegou a ser lançado, mas, com a derrota para a Big N, foi removido das prateleiras e hoje é um raro item de colecionador.



5 – THE LEGEND OF ZELDA (6,51 milhões)

Da mente do criador de Mario surgiu esta lenda que marcou também a estreia da concepção de mundo aberto, repleto de calabouços prontos para serem explorados, além de diferentes armas e equipamentos para ajudar o jogador durante a jornada. Foi o primeiro título do NES a vender mais de 1 milhão de cópias.



4 – SUPER MARIO BROS. 2 (7,46 milhões)

Por considerar a versão japonesa muito difícil, a NoA encomendou outra sequência da aventura de Mario para os desenvolvedores de Quioto. Eles então aproveitaram o material de *Yume Kōjō: Doki Doki Panic*, substituindo os protagonistas pela turma do Reino do Cogumelo. O verdadeiro *Super Mario Bros.* 2 é conhecido aqui como *Super Mario Bros.: The Lost Levels*.



3 – SUPER MARIO BROS. 3 (17,28 milhões)

Se não fossem os jogos que acompanhavam o console, seria o título mais vendido do Nintendinho. A campanha de marketing maciça incluiu até sua divulgação no filme hollywoodiano *The Wizard*. Não que fosse necessário, já que o clássico se tornaria uma das melhores continuações de todos os tempos.



2 – DUCK HUNT (28,31 milhões)

A caça aos patos foi o principal título a utilizar a Zapper Light Gun. Os pássaros apareciam sozinhos ou em dupla na tela e aí você tinha que se virar com o número limitado de tiros. Se falhasse feio, um cachorro ria da sua cara.



1 – SUPER MARIO BROS. (40,24 milhões)

O jogo que definiu um gênero. Estrelado por Mario e seu irmão Luigi, teve mais de 30 fases repletas de plataformas, obstáculos e segredos. Seu design único e inconfundível propôs desafios repletos de inimigos estilizados e imortalizados na memória dos jogadores. Salvar princesas nunca foi tão importante.



Fonte: 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.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JOGANDO COM PODER. OU MELHOR, COM SUPERPODERES!

Ricardo Syozi e Rodrigo Brasilense

Final da década de 1980. O NES começou a perder espaço para concorrentes mais avançados. A era dos 16-bit se revelou em 1987 com o elusivo console da NEC, o TurboGrafx-16, e, em 1988, a Sega surpreendeu o mundo com seu poderoso Mega Drive. Com o Neo Geo, da SNK, as cartas estavam na mesa.

A Nintendo, entretanto, não se desesperei. Apostou em um upgrade que impressionasse por anos a fio. O projeto do Super Family Computer foi liderado por Masayuki Uehara, que já havia concebido um milagre ao cuidar do design do Famicom e estava certamente pronto para repetir a façanha.

Com muita calma e uma boa dose de mistério, o mítico Super Nintendo saíria no Japão mais de dois anos depois da previsão inicial, custando 25 mil ienes, o que na época valia mais ou menos 210 dólares. Com estoque de 300 mil unidades, nem precisamos dizer que tudo se esgotou em horas. Nunca na história da ilha, exemplo de organização como nação, se viu tamanha comoção em um lançamento.

Foram filas e mais filas nas portas de lojas de eletrônicos e muita gente decepcionada por ter ficado de fora da diversão. Parece exagero? Não é. Se hoje a maioria desses eventos ocorre nos finais de semana, é por causa daquele fatídico 21 de novembro de 1990.

Assustados com o que presenciaram naquela quarta-feira, autoridades do país fizeram um acordo para que as

fabricantes de videogames, partir de então, colocassem suas novidades na praça apenas nos sábados ou domingos, evitando assim problemas com os proprietários de outros comércios.

O sucesso foi tão intenso e veio tão rapidamente que o Super Famicom até mesmo atraiu a atenção da Yakuza, tanto que o carregamento e a distribuição do console eram feitos à noite de forma discreta, evitando que a máfia roubasse a mercadoria, que era rara de se encontrar à venda.

Pendendo em certos momentos para o lado da Sega e em outros momentos para o lado da Big N, produtoras como Capcom, Konami e Square foram essenciais para que a companhia de Mario passasse a concorrência para trás e conquistasse novos terrenos, como alguns países europeus, onde até 1990 a distribuição dos produtos era terceirizada. Naquele ano surgiu a Nintendo of Europe.

A Big N continuou no topo na quarta geração, apesar de ter acusado o golpe dado por sua rival mais icônica. Sonic surgiu a mil por hora e deixou o mercado competitivo. Para não perder terreno, a empresa de Quioto permitiu que suas parceiras também produzissem para as plataformas da Sega, entre outras concessões. Ainda assim, manteve seus ideais, como priorizar a experiência e a diversão acima de tudo.



**Lançamento:**

21/11/1990 (JP), 13/08/1991 (EUA),
30/10/1993 (BR)

Dimensões:

24,1 cm x 20,3 cm x 7,6 cm

Peso: 2,5 kg**Mídia:** Cartucho (Game Pak)**Jogadores:** 1-2**Controle:** SNES Controller**Retrocompatibilidade:**

Game Boy e Game Boy Color
(via Super Game Boy)

Processador: Ricoh 5A22 a 3,58 MHz

GPU: Ricoh 5C77-01(S-PPU1)
e 5C78-03(S-PPU2 C)

Variações: Super Famicom,
Super Famicom Jr., SNES Baby, Super Comboy

Periférico icônico: Super NES Mouse,
Super Scope

RAIO X

O CONTROLE EM DETALHES

O Super Nintendo precisava de um controle que simbolizasse a evolução perante o NES. Por isso, tinha mais que o dobro de botões do antecessor, além de uma configuração que se tornaria padrão pela sua eficiência e utilidade. A grande alteração no modelo americano em relação ao Super Famicom é na coloração do quarteto Y/X/B/A, que no Japão era verde/azul/amarelo/vermelho. O SNES europeu também era colorido. Uma pena, pois eram tão bonitos!



D-Pad: similar ao do Nintendinho, mas mais macio e confortável. Perfeito para qualquer tipo de jogatina.

Select: servia para o mesmo propósito do NES: ajudar na seleção de opções nas telas iniciais dos games. Alguns jogos davam funções extras ao botão.

Start: era o principal botão para iniciarmos as aventuras. Até hoje a frase "Press Start" é bastante usada quando queremos que comece logo a diversão.



R e L: eram o verdadeiro destaque do SNES, em especial nos games de luta, pois adicionavam o quinto e sexto botões necessários para se jogar títulos como *Street Fighter II* e *Mortal Kombat*. Quando não usados para aprimorar a agilidade da jogatina, os botões de ombro serviam para manipular menus e mapas.

X e Y: com posicionamento para fazer par com os botões A e B, respectivamente, eram associados a botões de ação em muitos dos jogos - sendo o Y o famigerado "botão de corrida" de Mario. Seu formato côncavo, diferente do Super Famicom, ajudava a deixar a ponta do polegar em repouso, permitindo manipulação dos dois pares de botões com mais conforto.

A e B: antes opostos, no SNES os dois botões serviam muitas vezes para a mesma função, inclusive sendo agrupados no design do controle. Com formato convexo, eram feitos para serem pressionados com o centro do polegar.

SUPER JOGOS

Hoje em dia exigimos dezenas de games no lançamento, mas o lineup do sistema no Japão contou apenas com *Super Mario World* e *F-Zero*. Já nos Estados Unidos, mais três entraram para a lista. Além de *Gradius III* e *SimCity*, o destaque ficou com *Pilotwings* e o Mode 7, efeito gráfico que gerava a sensação de profundidade.

Após o boom da estreia, uma avalanche de títulos chegou às lojas. Assim nasceram os games que ganhavam o nome do aparelho, algo que virou tradição. *Super Castlevania IV*, *Super Bomberman*, *Super Double Dragon*, *Super Metroid* e *Super Punch-Out!!* são alguns exemplos que representaram a direta evolução que tais franquias sofreram ao migrar do Nintendinho para a nova geração, mais potente e mais bela.

DESIGN VITORIOSO

Um dos trunfos do aparelho estava na mentalidade progressista com a qual foi concebido. Quando Masayuki Uemura começou a pensar na arquitetura do hardware conhecido então como Nintendo Entertainment System 2, sua linha de raciocínio foi além do "maior e melhor" comumente adotado pelas fabricantes. Em vez disso,



A PIADA MORTAL

Que a Nintendo sempre controlou todo e qualquer jogo que aparecesse em sua plataforma não é novidade. É parte do segredo para que esbanjasse tanta qualidade em seu catálogo. No entanto, certa vez o feitiço se virou contra o feiticeiro, mais precisamente durante o lançamento de *Mortal Kombat*.

O game de Ed Boon e John Tobias pegou o universo dos arcades de surpresa com seu visual realista e, acima de tudo, abusando da violência extrema. Claro que a Nintendo se preocupou com aquilo. Se *Mortal Kombat* quisesse aparecer no Super Nintendo, seria censurado, sem os icônicos jatos de sangue e alguns Fatalities – algo que também prevaleceu em títulos de outras produtoras. Em *Wolfenstein 3D*, por exemplo, os símbolos nazistas foram retirados a pedido da NoA. Para a Sega a coisa era mais tranquila. A versão para Mega Drive, que reteve a testosterona dos fliperamas, superou o rival em cinco cartuchos contra um no total de vendas.

Moral da história: o sistema de classificação indicativa ESRB surgiu nos Estados Unidos e foi adotado inteiramente pela indústria.



o engenheiro buscava uma máquina definitivamente potente, mas, acima de tudo, mutável. Cogitou-se até a retrocompatibilidade com o NES, mas isso encareceria os custos.

Os desafios da época para conceber um chipset que abrigasse seus sonhos foram muitos e há quem diga até que o Super Nintendo teria sido um console ainda mais forte caso a Big N tivesse focado mais em processamento do que em "mutabilidade". Contudo, não há como argumentar contra o resultado disso: o poderio podia ser expan-

dido por meio de coprocessadores presentes nos chips dos jogos.

A prática, além de impedir que o console se tornasse obsoleto rapidamente, dava aos desenvolvedores a capacidade de adicionar um toque mais do que pessoal às suas produções, causando verdadeiras surpresas para os jogadores, uma vez que a cada título seus limites pareciam ser expandidos.

Foi assim logo no início com *Star Fox*. O Super FX é provavelmente o mais famoso dos coprocessadores, permitindo não apenas a rápida geração de polígonos como no game de Fox McCloud,



Apesar dos atrasos no lançamento, o primeiro lote do Super Famicom se esgotou em horas. Acima, um de seus protótipos

mas igualmente a manipulação de sprites 2D e as inéditas variações de cores do clássico absoluto *Super Mario World 2: Yoshi's Island*.

A moda não ficou só na Nintendo, claro. Testemunhamos todo o fluxo explosivo de *Mega Man X2* e sua sequência, o visual magistral de *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, o sempre carismático *Tales of Phantasia*, que tinha apresentação cantada já em 1995, e até o eterno *Street Fighter Alpha 2*, que felizmente conseguiram portar dos fliperamas para o console de 16-bit.



Joel Hochberg e Chris Stamper, executivos da Rare, e Frank Ballouz, Howard Lincoln e Minoru Arakawa, executivos da NoA, registraram em foto de 1986 o início de uma parceria que nunca deveria ter acabado...



ENFIM, UM COMPUTADOR FAMILIAR

Em julho de 1992 foi lançado no Japão e depois nas Américas um dos acessórios mais legais da geração 16-bit. Criado para acompanhar *Mario Paint*, o SNES Mouse servia como... um mouse de computador, algo que se popularizava na época. Isso dá um nível totalmente novo para o nome japonês do console – Super Family Computer.

Desenhar olhando para a tela da TV ou colorir as imagens do encanador e seus amigos era algo confortável. No entanto, o acessório não era unicamente compatível com *Mario Paint*. Podíamos nos divertir com títulos como *Acme Animation Factory* (esquerda) e até com *Nobunaga's Ambition*.



O LEGADO

O SNES abriu portas para futuras gerações de consoles, mas não foi fadado ao esquecimento. Muito pelo contrário, um legado enorme foi deixado. Os botões L e R são excelentes exemplos. Hoje em dia vê-los em controles até da concorrência é puro padrão, oferecendo um mundo novo de possibilidades na jogatina do dia-a-dia.

Além disso, o nosso querido Super Nintendo foi considerado várias vezes como o maior console da história por causa de sua enorme biblioteca de títulos.



Mascotes ou não, todos os tipos de personagem deram as caras no videogame. Muitas novas franquias nasceram aqui, enquanto que outros nomes che-



garam a seu auge. Seu papel era de extrema importância para a indústria nos anos 1990, mas nem por isso a gigante japonesa parou de pensar no futuro...

TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

10 – DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE! (3,51 MILHÕES)

O terceiro game da trilogia introduziu o bebê Kiddy na história, fazendo com que ele e Dixie buscassem por Donkey e Diddy. O destaque eram as passagens secretas, além dos colecionáveis. Alguém aí fez 105% de aproveitamento na aventura?



9 – STREET FIGHTER II TURBO (4,10 MILHÕES)

Considerada como uma das melhores versões do game, *Turbo* é até hoje memorável. Era possível jogar com os quatro chefes (Balrog, Vega, Sagat e Bison), além de ter uma velocidade alta para que as lutas ficassem ainda mais frenéticas.



8 – SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND (4,12 MILHÕES)

Ter o Yoshi como protagonista era obviamente uma boa ideia, tanto é que a popularidade de *Yoshi's Island* é inegável. O bacaninha era se encantar com os toques de giz de cera do estilo gráfico, além da mecânica de perder o bebê Mario e ter que sair correndo enquanto ele chorava. Tadinho!



7 – THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (4,61 MILHÕES)

Considerada uma das maiores aventuras de Link, pegou o que havia de bom no primeiro game da franquia e revolucionou com a mecânica de Dark World e Light World. É uma jornada fantástica com vilões ainda mais incríveis.



FILHO POLÊMICO

Durante o reinado do SNES, a Big N buscou parceiras para a criação de um periférico que rodasse jogos em disco para competir com o Sega CD, periférico da empresa de Sonic. Acordos foram feitos com Sony e depois com Phillips. Porém, devido a uma série de desentendimentos, os projetos não chegaram a vingar.

No caso da Phillips, ficou por isso mesmo após o fracasso do CD-i e de seus jogos estranhos com Mario e Link. No caso da Sony... Bem, digamos que ela já havia produzido um protótipo, que foi apresentado em 1991 na feira CES. O que era para se tornar o SNES-CD viraria depois o primeiro PlayStation.



PRA QUE 32-BIT?

Chegávamos ao fim de 1994 e as principais fabricantes de consoles já haviam largado na próxima geração. A Sega com seu Saturn, a novata Sony com seu PlayStation. O certo então para a Big N seria concentrar seus esforços na concepção da próxima máquina, o Project Reality. Nem tanto...

Donkey Kong Country surgiu das mãos da Rare. O jogo de plataforma 2D que hoje todo mundo conhece, na época introduziu modelos de personagens e cenários 3D pré-renderizados em um mero console 16-bit, com animação incrivelmente fluente e qualidade sonora que rivalizava com os sistemas 32-bit. E, óbvio, o efeito DK foi mais do que bombástico.

Em apenas 45 dias de vida, foram vendidas mais de seis milhões de unidades. Foi o jogo que vendeu mais rápido de sua geração e, o melhor de tudo, garantiu duas sequências de tirar o fôlego.



6 – DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST (5,15 MILHÕES)

A sequência do primeiro *DKC* não fez feio, colocou o antes coadjuvante Diddy Kong como o salvador do gorilão em fases ainda mais difíceis. Além disso, introduziu uma nova personagem na família Kong: Dixie, que é a favorita de muitos.



3 – DONKEY KONG COUNTRY (9,30 milhões)

Como não abrir a boca ao ver aquele estilo gráfico único? Fases em side-scrolling, inimigos hilários e animais ajudantes. A Rare fez um trabalho maravilhoso ao reviver o símio em uma aventura pela Donkey Kong Island.



5 – STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR (6,30 MILHÕES)

Uma conversão dos arcades extremamente fiel. O famoso game de luta em todo o seu esplendor com todos os personagens selecionáveis e ainda os confrontos contra os quatro últimos chefes. Jogabilidade impecável e trilha sonora linda.



2 – SUPER MARIO ALL-STARS (10,55 MILHÕES)

Uma coletânea com os primeiros games do encanador, mas tudo remasterizado para ficar com a cara do SNES. Desde *Super Mario Bros.* a *Super Mario Bros. 3*, isso sem contar com a cereja do bolo: *Super Mario Bros.: The Lost Levels*, versão que antes era exclusiva do Japão.



4 – SUPER MARIO KART (8,76 milhões)

Pela primeira vez vimos a turma do Reino do Cogumelo em disputas frenéticas de kart. O destaque eram os itens malucos que atrapalhavam seus adversários e eram mais do que eficientes quando eram usados para vencer bem na última curva.



1 – SUPER MARIO WORLD (20,61 MILHÕES)

O carro-chefe dos consoles da Big N sempre foi o bigodudo. *Super Mario World* foi marcado por fases secretas, músicas maravilhosas, presença de personagens incríveis e uma batalha épica contra Bowser.



Fonte: 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 64

MERGULHANDO NO MUNDO DOS GRÁFICOS TRIDIMENSIONAIS

Alex Sandro de Mattos e Fellipe Camarossi

No início da década de 1990, a Big N estava decidida que queria estender a vida útil do Super Nintendo, sucesso estrondoso no Japão e na América. Para isso, a empresa mirava desenvolver um periférico que permitia ao console ler CDs e a escolhida para produzi-lo foi a Sony. O projeto também seria a base para o futuro videogame da Nintendo.

Hiroshi Yamauchi, presidente global na época, notou que uma cláusula do contrato dava à parceira total direito sobre os conteúdos produzidos para o periférico. Ou seja, os royalties de cada game publicado em disco passaria longe do bolso da Big N. O contrato então foi rompido. Toda a tecnologia desenvolvida para esse leitor ficou com a ex-amiga, que optou por fazer um console próprio. A Nintendo ficou a ver navios, mas precisava continuar planejando o sucessor do SNES.

A maior dificuldade foi encontrar uma companhia disposta a produzir peças essenciais de hardware para concretizar o projeto. Quando a Silicon Graphics, uma empresa norte-americana famosa por criar os efeitos visuais do filme *Jurassic Park*, criou um sistema de renderização 3D em tempo real de baixo custo, decidiu levá-lo aos videogames. A Sega foi a escolhida pela Silicon, mas a casa do Sonic não quis ficar com o recurso ao alegar falhas. A Nintendo se interessou pelas ideias da SG e, em 1993, anunciou o acordo para fazerem juntas o Project Reality.

DO SUPER AO ULTRA

Como todo desenvolvimento de hardware, a Nintendo manteve o sigilo das configurações até 1994, quando exibiu o design do console para o público. O protótipo possuía o logo Nintendo Ultra 64 e uma entrada para cartuchos, mas não teve o controle, gráficos e especificações técnicas detalhados.

O nome era uma escolha interessante, deixando claro que a plataforma seria ainda mais poderosa e remetia à linha de brinquedos que eles comercializaram no Japão entre as décadas de 1960 e 1970, como a Ultra Hand e o Ultra Machine. Apesar disso, o que chamou atenção da imprensa foi a decisão de utilizar cartuchos, enquanto as concorrentes apostavam em CDs como mídia para seus videogames.

Peter Main, vice-presidente de vendas e marketing da Nintendo of America, declarou na época que "a escolha feita não foi entre cartucho e CD", mas entre a eficiência das tecnologias. O ponto de vista da Big N era a velocidade, já que cartuchos possuíam leitura mais ágil que os discos, evitando assim longas telas de carregamentos. As famosas "fitas" também tinham outras vantagens: eram mais difíceis de serem pirateadas, armazenavam dados de Saves e as desenvolvedoras





Lançamento: 23/06/1996 (JP),
29/09/1996 (EUA), 10/12/1997 (BR)

Dimensões:
26 cm x 19 cm x 7,3 cm

Peso: 1,1 kg

Mídia: Cartucho (Game Pak)

Jogadores: 1-4

Controle: N64 Controller

Retrocompatibilidade: Não

Processador: NEC VR4300
a 93,75 MHz (MIPS)

GPU: SGI RCP 62,5 MHz 64-bit

Variações: iQue Player

Periférico icônico: Expansion Pak

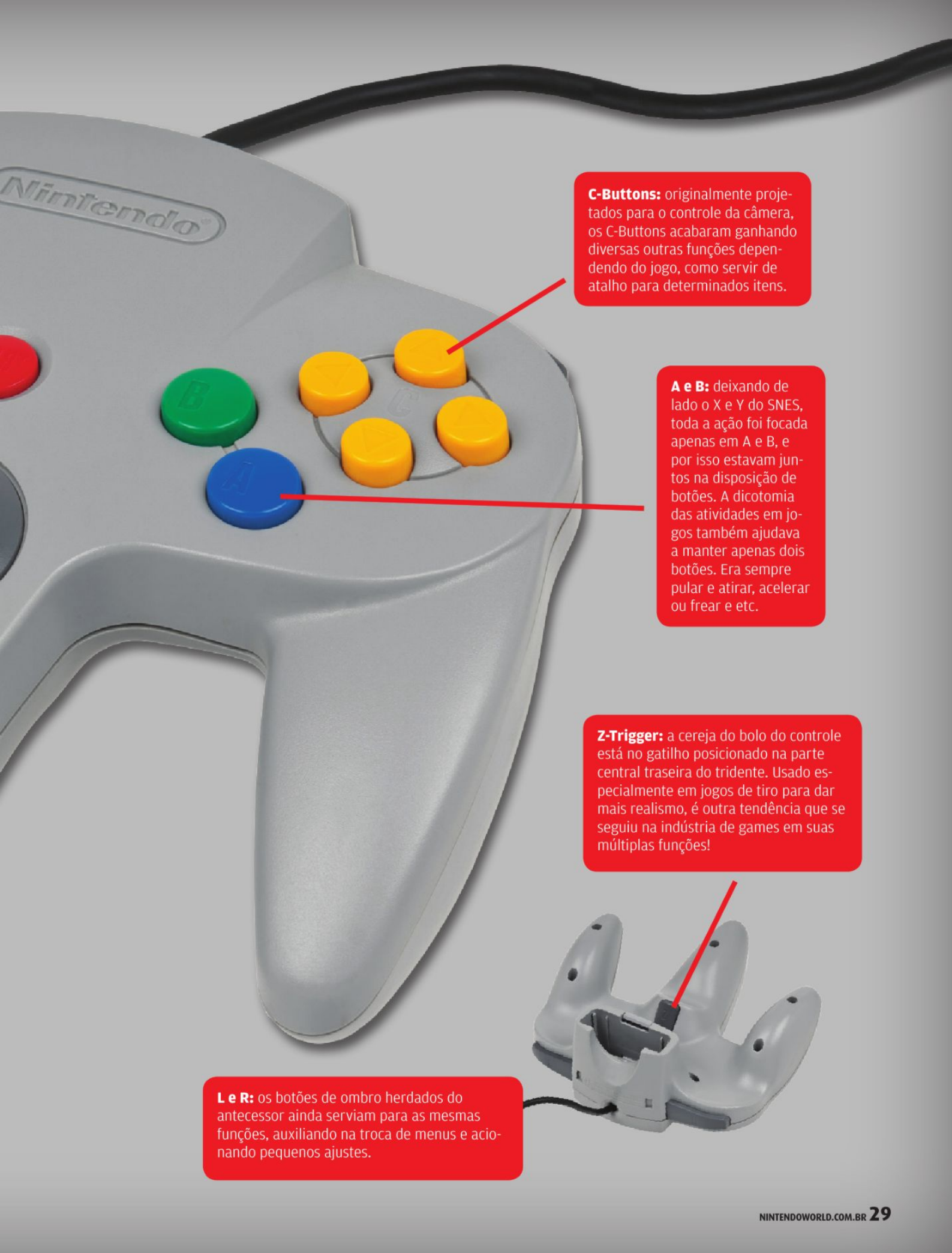
RAIO X

O CONTROLE EM DETALHES

Diferente de qualquer outro controle da Big N (ou mesmo de qualquer outro console), a central de comando do Nintendo 64 é de longe a que mais divide opiniões sobre seu formato excêntrico. Inovando com uma série de botões novos – e alguns virariam tendência –, é até os dias de hoje aquele que pode ser empunhado das mais diferentes formas: segurando as duas partes da esquerda, da direita, as extremidades ou até mesmo com um controle em cada mão!

D-Pad: ainda que com o analógico, alguns jogos empregavam funções únicas para o clássico D-Pad, e outros funcionavam até melhor (ou exclusivamente) com ele! Mas, para muitos games, era sempre questão de gosto.

Direcional Analógico: o novo controle trouxe uma forma diferente de direcionar os personagens, dando liberdade para andar em 360°. O uso de analógicos até então era algo cru na indústria, e o controle do N64 fez a alavanca virar padrão!



Nintendo

C-Buttons: originalmente projetados para o controle da câmera, os C-Buttons acabaram ganhando diversas outras funções dependendo do jogo, como servir de atalho para determinados itens.

A e B: deixando de lado o X e Y do SNES, toda a ação foi focada apenas em A e B, e por isso estavam juntos na disposição de botões. A dicotomia das atividades em jogos também ajudava a manter apenas dois botões. Era sempre pular e atirar, acelerar ou frear e etc.

Z-Trigger: a cereja do bolo do controle está no gatilho posicionado na parte central traseira do tridente. Usado especialmente em jogos de tiro para dar mais realismo, é outra tendência que se seguiu na indústria de games em suas múltiplas funções!

L e R: os botões de ombro herdados do antecessor ainda serviam para as mesmas funções, auxiliando na troca de menus e acionando pequenos ajustes.

podiam acrescentar pequenas peças de hardware no sistema para melhorar o desempenho de seus jogos. A escolha era mais por segurança, mas isso teria algumas consequências.

A Nintendo chegou a lançar dois arcades em 1994, com *Killer Instinct* e *Cruis'n USA*, utilizando o hardware do Ultra 64 para testes. Mesmo não possuindo cartuchos e nem o coprocessador do console, o fliperama de *Killer* conquistou elogios ao apresentar personagens pré-renderizados e cenários de fundo animados. O futuro era promissor.

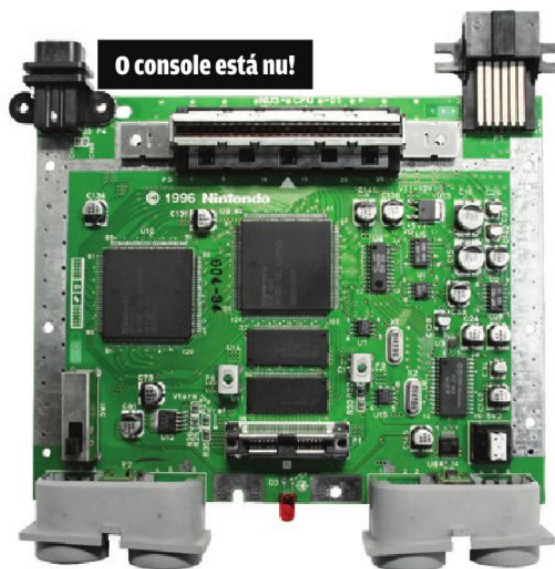
TRÊS DIMENSÕES

Apesar de ter ficado de fora da E3 de 1995, algo que fez alguns nintendistas torcerem o nariz, o novo sistema foi revelado finalmente em novembro daquele ano na 7ª edição da feira Annual Shoshinkai Software Exhibition, no Japão. Foi ali que o público conheceu o Nintendo 64 com seu controle em formato de tridente e um direcional analógico. O nome de batismo foi escolhido por Shigesato Itoi, produtor responsável pela série *EarthBound*, que também havia feito o mesmo com o portátil Game Boy.

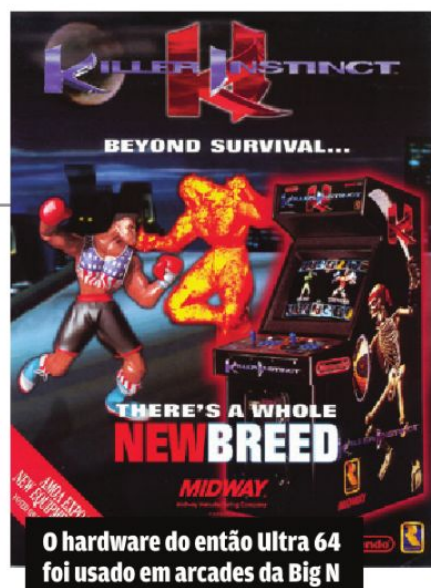
Tal nome foi o primeiro a ser aplicado universalmente nos consoles de mesa da Big N ao redor do mundo. Aliás, o mesmo aconteceu com seu design, que não foi alterado entre as versões para as Américas, Japão e Europa.

Mesmo sendo um legítimo 64-bit e empolgando os fãs, uma notícia desagradou: não seria lançado no Natal de 1995 como previsto, só chegando às lojas no ano seguinte. Adrian Sfarti, ex-engenheiro da SG, declarou que o atraso no lançamento ocorreu por problemas de hardware, com chips apresentando desempenho menor que o esperado. Yamauchi, por sua vez, disse que queria dar tempo para as produtoras fazerem mais jogos. Entretanto, havia uma razão maior para que o presidente não comercializasse o Nintendo 64 precocemente. Ele se recusava colocá-lo nas lojas sem um jogo de Mario.

Mais do que apenas o carro-chefe, *Super Mario 64* foi peça fundamental no seu desenvolvimento. Shigeru Miyamoto, participando ativamente na criação do N64, visualizava o game e suas funções, refletindo a imaginação nos componentes do controle e do console. Depois do encanador desbravar o Reino do Cogumelo, o mundo dos sonhos, encenar um teatro icônico e passar as férias no mundo dos dinossauros, era o momento dele dar um passo em um caminho completamente novo: a terceira dimensão.



Com o analógico de oito direções e 360°, nasceu também uma nova forma de se aproveitar esse universo tão rico. Essa base serviu de inspiração para revoluções dentro e fora das franquias da Big N, trazendo novas possibilidades ao se brincar com a profundidade. Afinal, quando se olha para o controle novo e ele é comparado com seus predecessores, uma das primeiras coisas que se nota – após o choque inicial do seu formato inusitado –, é a presença do direcional bem no centro do tridente.



Aquele dispositivo indicaria o rumo para o futuro, mas seria o suficiente para fazer frente a alguns empecilhos?

PESO DO PASSADO

Nem tudo foram flores com o Nintendo 64. Enquanto foi um marco da inovação tecnológica, isso também cobrou um preço alto. Lembra do problema de ser o único console de mesa a usar cartuchos na nova geração? Então, toda a fabricação dos chamados Game Paks era monopolizada pela própria Nintendo. Com custos altíssimos de produção, demora na fabricação e limitações no espaço disponível – sendo 32MB da fita contra os 650MB de um CD –, as empresas ainda tinham de pagar para a Big N para fabricar seus jogos, cultura que se iniciou na era do NES.

Isso, somado ao complexo sistema de processamento do console, fez com que muitas produtoras abandonassem o parrudo videogame. Foi aqui que a Big N perdeu exclusividade sobre *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, um peso e tanto para os fãs de RPG que acompanharam o nascimento das franquias nas gerações anteriores. Esses motivos foram o suficiente para que o sistema fosse

o último console de mesa a ter cartuchos.

INIMIGO DOS AMERICANOS

Enquanto a alavanca parecia dirigir os jogadores e personagens para um universo mais tridimensional, ela também foi alvo de discórdia. Alguns jogos abusavam do movimento de rotação sobre o direcional, como os minigames da série *Mario Party*. Com isso, os gamers optavam por usar a palma da mão para fazer a ação. O problema é que, segundo relatos, diversas pessoas nos Estados Unidos começaram se ferir, o que levou a Nintendo oferecer luvas protetoras como parte de um acordo com a Justiça de Nova York.

A questão é que, segundo a gigante japonesa, em 2000 só foram recebidas 90 reclamações sobre o analógico mortífero, um valor ínfimo quando comparado a 1 milhão de unidades vendidas até aquele momento. Tim Weaver, o então editor da revista oficial do Nintendo 64 no Reino Unido, afirmou que sua equipe nunca encontrou

A série Multi Sabores trouxe um pouco de cor para o sistema



problemas com o controle, e que toda a investigação e comoção sobre os supostos machucados era "absurda". Era algo que "só poderia ter acontecido na América". Será que ele pegou pesado?

GET N OR GET OUT!

Apesar dos males, a Big N continuou otimista com o N64, e com bons motivos: ele ainda era um sucesso. Mesmo com uma biblioteca quase que totalmente composta de títulos próprios, sua qualidade era indiscutível. A propaganda usada nos comerciais, *Get N or Get Out* (algo como Cai DeNtro ou Caia Fora), enfatizava a diversão de seus games e o grande diferencial do seu console: era jogado por até quatro pessoas simultaneamente.

Em seu tempo de vida, o Nintendo 64 foi um gerador de lendas, criando conceitos, nomes e tendências, como os mundos abertos, que seriam



Teve gente que se machucou a mão ao girar a alavanca de forma insana em games como Mario Party



EM TERRITÓRIO NACIONAL

Lançado em 1996 nos Estados Unidos, o N64 chegou aqui pelas mãos da Gradiente somente no ano seguinte. Ainda assim, o tratamento foi totalmente especial: caixa e manuais vinham em português, tínhamos opções de cores para os controles e a biblioteca de jogos já era um pouco mais abastada. O videogame era vendido por R\$ 649 e seus títulos tinham o preço médio de R\$ 79. Foi nessa época que a **Nintendo World** nasceu!



seguidas até os dias de hoje. Descontinuado em 2002, teve aproximadamente 33 milhões de unidades vendidas, incluindo suas variações coloridas e transparentes e edições especiais, como a que vinha estampada com o sorridente Pikachu.

Apesar de não se comparar ao sucesso astronômico de seus antecessores, o sistema deixou sua marca pela qualidade acima da quantidade, marcando uma geração e servindo de aprendizado para a Nintendo sobre como deveria seguir no ramo. A romântica Guerra Fria com a Sega chegava ao fim e tudo seria diferente com a concorrência que estava surgindo...

A MÃO NO CONTROLE CHEGAVA A TREMER!

Se atualmente os controles vibram, agradeça ao Nintendo 64. O joystick do console foi o pioneiro na introdução da tecnologia. Porém, diferente do que vemos hoje, ela não era embutida. O recurso de vibração era possível graças a um acessório, o Rumble Pak, acoplado no encaixe traseiro do controle. O dito-cujo exigia duas pilhas para que o jogador sentisse ações e impactos durante a jogatina. O primeiro jogo a utilizá-lo foi *Star Fox 64*, fazendo o controle tremer a cada pancada ou tiro que sua nave sofria, mas vários outros como *GoldenEye 007*, *Resident Evil 2* e *Smash Bros.* tinham usos interessantes.

Ocarina of Time aproveitou o recurso de forma criativa. Após obter o item Stone of Agony, o controle vibrava quando Link se aproximava de algum buraco secreto. Apesar de deixar o controle um pouco mais pesado, a sensação de imersão era inigualável. O espaço do controle que levava o Rumble Pak ainda serviu para outros periféricos, como o Controller Pak, o antecessor dos Memory Cards, e o Transfer Pak, que conectava jogos de Game Boy com os de N64.



TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

10 – BANJO-KAZOOIE (3,65 milhões)

O Nintendo 64 viveu o ápice criativo da Rare. *Banjo-Kazooie* foi mais uma prova do talento da parceira que trazia personagens carismáticos e colecionáveis em um título de plataforma de respeito.



8 – DIDDY KONG RACING (4,88 milhões)

Mesmo com *Mario Kart 64* reinando, o toque magistral da Rare fez as corridas terrestres, aéreas e aquáticas de Diddy com personagens anônimos serem bastante divertidas. Não é que, anos depois, Mario seguiu o mesmo caminho?



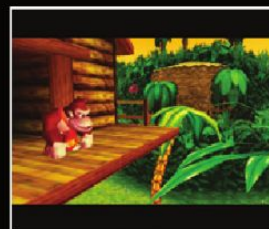
9 – STAR FOX 64 (4,03 milhões)

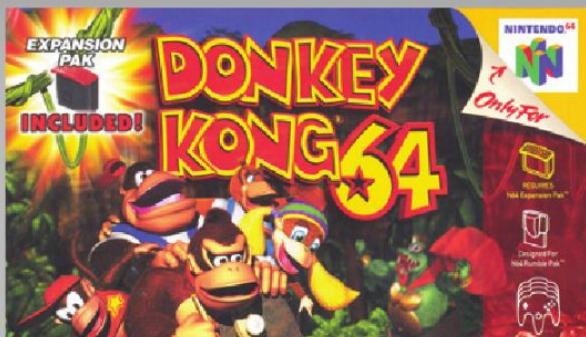
Voltar ao Sistema Lylat, seguir por rotas diferentes acompanhado por uma trilha sonora empolgante e diálogos dublados – descobrindo o quanto Slippy era insuportável –, foi inesquecível.



7 – DONKEY KONG 64 (5,27 milhões)

O destaque do jogo 3D do gorilão engravatado era a possibilidade de controlar cinco Kongs diferentes com habilidades únicas. Foi o primeiro game a usar o Expansion Pak para melhorias gráficas.





EXPANDINDO SEU MUNDO

Não é comum que consoles recebam atualizações em seu hardware após o lançamento, mas o Nintendo 64 ousou fazer isso com o Expansion Pak, dispositivo que era acoplado no interior do aparelho.

Originalmente projetado para acompanhar o periférico 64DD, por meio dele o videogame recebia um aumento em seu poder com a adição de 4MB de memória RAM. *Donkey Kong 64* e *The Legend of Zelda: Majora's Mask* dependiam do Expansion Pak e *Perfect Dark* era extremamente limitado sem a memória extra.



6 – POKÉMON STADIUM (5,45 milhões)

Colocar os monstinhos de bolso para batalhar na tela da TV em *Stadium* fez muita gente se sentir um mestre Pokémon. Fazia uso do Transfer Pak para importar os Pokémon dos jogos de Game Boy.



5 – SUPER SMASH BROS. (5,55 milhões)

Foi no Nintendo 64 que a Big N teve a louca ideia de reunir seus principais personagens para trocar sopapos em cenários conhecidos. E não é que essa mistura deu certo?



4 – THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (7,60 milhões)

O sistema de mira automática nasceu em *Ocarina of Time*. Com viagens no tempo e dungeons bem elaboradas, é considerado pela crítica especializada um dos melhores jogos da história.



3 – GOLDENEYE 007 (8,09 milhões)

O game inspirado no filme possuía um dos melhores modos multiplayer da época e fez jus ao uso do gatilho Z do controle. Quem resistia em aproveitar a Proximity Mine contra os amigos?



2 – MARIO KART 64 (9,87 milhões)

Com novos itens e multiplayer para até quatro jogadores, *Mario Kart 64* era um título obrigatório para os donos do console que curtiam reunir a galera para se divertir. Foi um dos games a fazer melhor uso do mundo tridimensional nas novas pistas!



1 – SUPER MARIO 64 (11,89 milhões)

A aventura de Mario em 64-bit redefiniu como os jogos em plataforma deveriam ser ao migrar para o universo 3D. Uma obra-prima dos games, no qual o encanador explora diferentes mundos dentro de quadros, foi a base de todo o nascimento do Nintendo 64 e do gênero plataforma 3D.



Fonte: 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.

GAMECUBE

UM CONSOLE CÚBICO E SUAS SEIS FACES DA DIVERSÃO

Filipe Salles e Rafael Peccioli Moreno

Com a era Nintendo 64 chegando ao fim, era necessário inovar para trazer de volta a base de fãs. Além dos próprios gamers, outro objetivo prioritário era trazer as Third Parties de volta, que partiram após as desventuras do console antecessor. Era preciso algo revolucionário, e que abraçasse de volta o público perdido, e para isso seria necessário aprender com os erros do passado.

Foi em 1999 que Howard Lincoln, então presidente da Nintendo of America, subiu ao palco da E3 e apresentou o mais novo projeto da empresa. O executivo afirmou que o Dolphin seria "extremamente potente e de baixo custo", mas preferiu não revelar todo seu potencial naquela conferência. Bom, o que esperar de um aparelho que leva o nome de um mamífero marinho?

DE OVNI A CUBO MÁGICO

Após diversas tentativas, inclusive uma que faria o console se parecer com um OVNI, o designer de produtos Ashida Kenichiro resolveu pesquisar os hábitos dos jogadores. A meta era descobrir como criar um modelo amigável aos usuários. Procurando acessibilidade e facilidade de manuseio, chegou-se à conclusão que transformá-lo em um cubo seria o ideal para transmitir esses valores.

Kenichiro também notou que muitas casas possuíam duas TVs em cômodos diferentes. Além disso, os jogadores

costumavam levar seus consoles para jogar na casa de amigos. Daí vem a famosa alça, facilitando o transporte, e que nos dá saudades até hoje.

Após o relativo sucesso do N64 no Ocidente, a despeito da grande queda de interesse que os japoneses tinham pela empresa, o próximo console teve participação forte de parceiros desse Hemisfério. Para fabricar o chip, a Big N contratou a ArtX, uma empresa novata, mas criada por engenheiros da Silicon Graphics que haviam trabalhado no chipset do antecessor. Depois seria adquirida pela ATI. O processador Gekko ficou por conta da IBM. Potência não era problema para o golfinho da Nintendo, então agora era só aplicar isso da maneira correta.

Por muito pouco, o nome provisório não se tornou o oficial. Apesar de endossado por Shigeru Miyamoto, Dolphin não caiu nas graças da diretoria. Nos Estados Unidos, uma empresa chamada TendoBox descobriu que a Big N havia patenteado o nome StarCube por três vezes, o que originou uma nova onda de rumores acerca de seu nome.

O site da Nintendo na Suécia chegou a confirmar que este seria o nome oficial, mas tal fato foi negado pelos executivos americanos e japoneses. Após muito debate entre o quartel-general oriental e o ocidental, Dolphin foi batizado de Nintendo GameCube. Lançado em 2001, o cubo mágico havia enfim chegado para mudar o jogo.





Lançamento: 14/09/2001 (JP),
18/11/2001 (EUA), 23/08/2002 (BR)

Dimensões:

15 cm x 11 cm x 16,1 cm

Peso: 2,4 kg

Mídia: mini disco óptico

Jogadores: 1-4

Controle: GameCube Controller

Retrocompatibilidade: Não

Processador: 128-bit IBM

Gekko 485MHz

GPU: Flipper (Custom ATI/Nintendo)

Variações: Panasonic Q

Periférico icônico: Memory Card,
Game Boy Player

RAIO X

O CONTROLE EM DETALHES

Depois do tridente do N64, a Nintendo voltou ao modelo de controle de duas asas e o tornou mais ergonômico e orgânico. Considerado pela mídia especializada como um dos controles mais confortáveis já feitos, é até hoje aclamado como uma obra-prima.



Direcional Analógico: de borracha macia e em posição confortável para evitar feridas nos dedos em longas partidas, o direcional retornou aprendendo com os erros do N64. Serviu como principal meio de navegar por menus e jogos.

D-Pad: muito pouco usado, se tornou redundante na maioria dos games. Era acessível com o polegar esquerdo.

C-Stick: os botões que compunham o grupo C se uniram e se transformaram em uma alavanca secundária, paralela ao D-Pad e acessível com o polegar direito. Seus usos foram os mais variados, desde manipulação da câmera até servir de atalho para determinados movimentos ou ações.



Z: abandonando sua função de gatilho central, seu tamanho é pequeno e de pouco destaque. Seu uso era restrito, mas era de fácil acesso. Bastava mover o indicador.

L e R: os botões de ombro novamente ditaram tendência na indústria sendo macios, maiores e sensíveis à pressão. Era possível modular a força e a rapidez de rajadas de tiros em alguns FPS.

X e Y: retornando após o hiato no N64, os botões agiam como complementares aos principais, tanto que suas cores refletiam essas funções. O posicionamento facilitava apertá-los com a ponta do polegar sem tirar o A do alcance.

A e B: perdendo o equilíbrio de tamanho, o A se tornou o botão principal, com outros gravitando ao seu redor. O B, apesar de menor, ficou perto e era de fácil acesso. O primeiro servia para selecionar opções nos menus, enquanto o segundo cancelava opções. Ambos mantinham a dicotomia de funções dos sistemas anteriores.

ALVORECER SEM CARTUCHOS

O GameCube é um console histórico por ser o primeiro a não utilizar os cartuchos como mídia. Aqui reinou o mini DVD, com armazenamento de 1.5GB e um sistema de encriptamento diferente do usada nos DVD comuns, o que tornava o cubo mais seguro contra reprodução e cópias não autorizadas. Em entrevista, Miyamoto também afirmou preferir a mídia para que as produtoras pensassem em criar games de qualidade, em vez de toneladas de conteúdo.

Com a mudança, os cartões de memória passaram a se tornar obrigatórios. Os periféricos foram oferecidos em três tamanhos: 59 blocos (4 MB) na cor branca, 251 blocos (16 MB) na cor preta e o "poderoso" 1019 blocos (64 MB). Jogos como *FIFA* eram reais comedores de espaço, com arquivos que superavam o cartucho de 59 blocos, mesmo que estivessem vazios.

A época do Cubo foi marcada por grandes mudanças não apenas na Big N, mas também na indústria como um todo. Entre elas, a entrada da Microsoft no mercado, com investimentos nunca antes vistos na área de marketing, o que abalou a concorrência.

Entre um dos movimentos da empresa de Bill Gates foi a invocação de diversas

desenvolvedoras sobre sua bandeira. Uma delas foi a aquisição da Rare. Em um leilão entre a dona do Xbox, Activision e a própria Nintendo, a MS investiu pesado para

tomar o controle da Rare para si. Contudo, assim como a hidra da mitologia, uma cabeça saiu mas duas tomaram seu lugar. A primeira delas foi a Silicon Knights, do Canadá. Fundada em 1992, começou sua carreira desenvolvendo jogos para PC, para em 1996 se mudar para os consoles, onde trabalhou dois anos na concorrência. Em 1998, assinou contrato exclusivo com a Big N.

A nova parceira trabalhou em uma nova franquia de terror inicialmente para o N64, mas, na reta final, os planos mudaram e o game fez parte da line-up de lançamentos do Cubo. Com inspirações na obra de H. P. Lovecraft, saía *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, o primeiro a contar com a famigerada barra de sanidade. Quem nunca caiu na pegadinha do Save apagado não sabe o que é terror de verdade!

Diferente de *Darkness*, o segundo game da desenvolvedora não era



Para não repetir erros do passado, a Big N tratou de comprar a Retro, hoje presidida por Michael Kelbaugh

original, mas sim o remake do primeiro *Metal Gear Solid*. Com apenas estes dois games, o contrato de exclusividade teve fim em 2004.

A Retro Studios foi a outra parceira e se encaixa bem nos contos sobre a fênix. Fundada por um ex-funcionário da Acclaim chamado Jeff Spangenberg, ele convenceu a Nintendo a adotar a Retro como a "Rare norte-americana". O estúdio passou a trabalhar em quatro títulos para o sistema, mas nenhum deles veria a luz do dia.

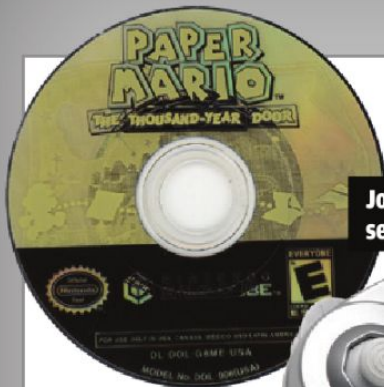
Diversos motivos ocasionaram seus cancelamentos, um deles sendo o alto envolvimento do estúdio em polêmicas que vão desde a constante ausência de seu fundador até mesmo utilização dos computadores da empresa para hospedagem de sites de conteúdo impróprio. Não vamos entrar nesse mérito...

Em 2001, a Nintendo comprou a Retro pela quantia de um milhão de dóla-



O híbrido Panasonic Q era metade GameCube e metade leitor de DVD





Jogo em mini DVD e controle sem fio. Novos tempos!



res, considerados uma pechincha, resultando na saída de seu fundador e tornando-a uma

subsidiária. A direção ficou com Michael Kelbaugh, então funcionário da NoA. A decisão pareceu acertada, levando em consideração o lançamento de *Metroid Prime* e sua sequência, catapultando seus desenvolvedores a um estado bem mais respeitável do qual estavam no passado.

CONTROLES POR MOVIMENTO

Muitos podem acreditar que as poucas vendas do GameCube foram o motor para a inovação dos controles por movimento introduzidos pelo Wii, mas esse tipo de controle quase fez parte do próprio cubo. Julian Eggebrecht, então CEO da Factor-5, afirmou ter

acesso a um protótipo com a função durante o desenvolvimento de *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader*.

Uma patente criada em 2004 incluía um certo jogo de esportes controlado por movimento, mas com um controle de GameCube. Considerando que apenas em 2011 a Nintendo revelou que o cubo possuía capacidade para exibir imagens em 3D, sabe-se lá que tipo de segredos os outros consoles da empresa podem esconder.

VENDENDO PARA PERDER

Com o encarecimento dos processos de desenvolvimento, tanto Nintendo quanto as outras gigantes do setor se

viram em um dilema: cobrar o preço justo, mas arriscar amargar prejuízos pelo aumento considerável? Ou perder dinheiro mantendo os consoles acessíveis e compensar isso com o lucro dos games? A política acabou se tornando padrão dentro da indústria.

O início da vida do console era promissor, com as 500 mil unidades esgotadas em seu lançamento. Porém, a Nintendo não conseguiu manter o bom momento ao longo da vida do produto, de acordo com uma declaração dada pelo próprio Satoru Iwata, que assumiu a presidência global da gigante japonesa em 2002. A razão disso foi não oferecer títulos sólidos no tempo certo,

THE LEGEND OF POLÊMICA

Em 2000, a Nintendo apresentou um vídeo de um provável novo *Zelda*, com gráficos incrivelmente realistas para a época. Os fãs ficaram boquiabertos e mal podiam esperar para o que Link tinha a oferecer. Mas a realidade seria diferente. Em 2002, veio o choque imediato: aquele *Zelda* mostrado em 2000 não seria lançado, mas sim uma versão totalmente nova em Cel-shading.

Apesar da ira dos fãs, que incluíam numerosas ameaças de boicotar o jogo e o console, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* chegou em 2003 e trouxe uma experiência inédita de tirar o fôlego. Resultado: quarto maior jogo vendido do console e um dos favoritos do público. Estamos vendo esse seu preconceito e estamos te julgando.





trazendo insatisfação aos consumidores. Existem diversas teorias sobre o baixo número de vendas do cubo, mas o principal argumento das rivais e das

Third Parties era ser "orientado para crianças". A falta de conectividade com a internet também é apontada, mas esse fantasma só viria a realmente assombrar a Nintendo anos depois.

Por fim, o fato de ser apenas um console e não um centro de multimídia, estratégia usada pela concorrência, também entrou na roda. Até mesmo o simpático design entrou na onda da infantilidade. Apostamos que nenhum dos críticos jogou *Eternal Darkness*.

Ao final de sua vida em 2008, o GameCube amargou o número de apenas 21.74 milhões de unidades,



contrastando com a expectativa de 50 milhões, estabelecida por Satoru Iwata. É um número bastante injusto, considerando a grande leva de títulos inesquecíveis que nasceram no console, como *Luigi's Mansion* e *Tales of Symphonia*. No entanto, tudo seria diferente na geração seguinte...

TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

10 – MARIO PARTY 4 (2,47 milhões)

A festa voltou na quinta geração, com gráficos melhorados. O Jogo do Ano na categoria Família de 2003 repetiu a fórmula de se andar por tabuleiros ganhando moedas em minigames e comprando Stars. Formas de trapacear adversários eram abundantes e divertidas.



9 – POKÉMON COLOSSEUM (2,54 milhões)

Pela primeira vez um RPG de *Pokémon* surgiu em lindo 3D fora de qualquer portátil. A trama, mais sombria, envolve um continente desértico e monstros transformados em máquinas de guerra que deviam ser roubados de treinadores. Não havia batalhas aleatórias, entre outras novidades.



8 – SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (2,56 milhões)

O primeiro jogo da lista que não envolve uma franquia da Nintendo vem justamente da sua grande rival do passado. Sonic, da Sega, aparece com a turma no GC em um título primoroso e intenso, com vilões controláveis e cheio de formas diferentes de jogo, todas sólidas.



7 – METROID PRIME (2,82 milhões)

Após um imenso hiato, Samus Aran retornou à caça em um jogo aclamado pelos gráficos, cenários, combates e atenção aos detalhes. Sedimentou a confiança do público na Retro Studios, ensinou como se faz um First Person Shooter e reviveu uma franquia amada.



LIGANDO MUNDOS

O Game Boy Advance Link foi, sem dúvidas, o principal periférico do cubo. Tratava-se de um cabo que era conectado em uma entrada de um controle e na porta de extensão do portátil.

Assim, dava para usar o GBA como um controle especial. A novidade do GBA Link é que pela primeira vez dois consoles distintos eram interligados. Antes, os jogos dos portáteis eram apenas inseridos nos videogames de mesa. Assim, o GameCube passou a contar com mais telas.

Final Fantasy: Chrystal Chronicles levou esse conceito ao limite ao exigir que cada jogador no modo multiplayer tivesse um GBA e o acessório. Isso limitou o acesso do público, mas cada um acessava menus e corria pelo mapa sem atrapalhar o jogo dos outros. Mas claro que nem todos os usos eram tão dramáticos. A importância do acessório está na compatibilidade entre aparelhos e na experiência com várias telas separadas, imprescindível para gerações futuras como bem sabemos. Esse negócio de jogabilidade assimétrica pega, viu?



DIVERSÃO ONLINE

Apesar da relutância da Nintendo em abraçar a internet, eventualmente a empresa se lançou no mundo online com Broadband e Modem Adapter, que permitiam conexões a 56kbps. No entanto, poucos jogos aproveitaram a funcionalidade, entre eles *Mario Kart: Double Dash!!* e os games da franquia *Phantasy Star*. O suporte foi descontinuado em 2007 por conta do lançamento do Wii, que tinha seu próprio serviço de rede.



6 – ANIMAL CROSSING (3,15 milhões)

A Nintendo fez milagre ao introduzir com sucesso no Ocidente do novo milênio uma série de traço "infantil" tão amada por adultos. Ela envolvia a construção de uma casa e de uma vizinhança, dava liberdade ao jogador e incontáveis coisas para ele fazer o ano inteiro.



5 – LUIGI'S MANSION (3,60 milhões)

Estrelando Luigi e seu carisma, *Luigi's Mansion* uniu comédias a mistérios enquanto o encanador varria uma mansão mal-assombrada de fantasmas. O uso de um acessório especial, um aspirador de pó turbinado, criou um sistema de jogo diferente do que existia até então.



4 – THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (4,60 milhões)

O jogo apresentava um Link cartunizado muito mais expressivo, um mundo de aventuras oceânicas inédito e muitas novas mecânicas, como o controle dos ventos. *The Wind Waker* quebrou tabus da série e permitiu sua reinvenção.



3 – SUPER MARIO SUNSHINE (6,31 milhões)

O inovador título do encanador incluía cenários litorâneos e primou pelas mecânicas de fluidos. O jogador devia usar um equipamento que esguichava água para limpar os cenários e vencer obstáculos criativos. Yoshi também aparece como montaria.



2 – MARIO KART: DOUBLE DASH!! (6,95 milhões)

Mario e a turma voltaram às pistas em corridas em duplas. A novidade eram os dois jogadores por kart, um dirigindo e outro atirando itens. Através do NGC Broadband Adapter, até 16 players podiam jogar simultaneamente. Houve a inclusão de muitos personagens e pistas.



1 – SUPER SMASH BROS. MELEE (7,07 milhões)

A continuação do jogo que redefiniu o gênero de lutas colocou a Nintendo no cenário competitivo mundial - onde *Melee* ficou por mais uma década! O jogo envolve Samus, Link e companhia saindo na mão em combates frenéticos. Há muitas referências nostálgicas aqui.



Fonte: 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.



A REVOLUÇÃO DO MOVIMENTO

Alveni Lisboa e Flavio Ferreira

Lançado em novembro de 2006, o Wii talvez seja um dos consoles mais inovadores que a Nintendo já fez. Com muitas polêmicas em seu anúncio e durante seu ciclo de vida, o console teve uma missão importantíssima: colocar a Big N de volta ao posto de liderança no mercado de videogames, dominado pela concorrência desde o final do Super Nintendo. Ao menos eles tinham um bom plano de ação.

Inicialmente conhecido como Nintendo Revolution, o Wii só recebeu oficialmente esse nome em abril de 2006, quando estava às vésperas de seu anúncio oficial na E3 daquele ano. Até então, pouco se sabia sobre qual seriam suas características.

Muita gente não gostou do novo nome no início, o que obrigou o presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, a explicar o motivo da escolha. Reggie afirmou que Revolution era um nome longo e como a premissa do console era simples e focada no multiplayer, o nome Wii (que lembra a palavra “we”, em inglês, “nós”) era mais adequado, por ser curto e fácil de pronunciar.

Mas é claro que o Wii ainda tinha muitas cartas na manga para chegar com força e cumprir seu objetivo, e o nome era de longe o menor de seus atributos únicos.

CONTROLE NAS SUAS MÃOS

A revolução aconteceu mesmo quando a Nintendo confirmou que utilizaria um controle diferente do que estávamos acostumados nos videogames, o Wii Remote. As reações do público e da crítica especializada com relação a mudança na forma de se jogar videogame causaram

polêmica e deram muita visibilidade para o console, que conseguiu chamar atenção do povo antes mesmo de ser lançado.

Muito parecido com um controle remoto de televisão, o Wii Remote possuía um acelerômetro capaz de detectar os movimentos dos jogadores em três dimensões, o que era algo totalmente novo nos videogames da época. As vendas expressivas demonstraram que a novidade era positiva e, rapidamente, o Wii tornou-se o quinto console mais vendido da história.

Para quem possuía resquícios da geração anterior, o Wii rodava com perfeição jogos do GameCube e ainda contava com quatro entradas para os controles do antecessor, permitindo aos jogadores ter exatamente a mesma jogabilidade na nova plataforma. Era uma maneira saudável de fazer seus fiéis jogadores migrarem para a nova geração sem medo de perder seus games.

ABRAÇANDO OS CASUAIS

Em toda a sua vida, o Wii teve um foco bem diferente dos outros consoles. Enquanto a concorrência se desenvolvia na produção de jogos realistas, a Nintendo percebeu que seu mercado poderia abraçar outro público. A diversão em família foi colocada como um de seus principais objetivos, visto que o anúncio inicial já dizia que a função do Wii seria fazer novas pessoas começarem a jogar. A ideia era que a família toda pudesse aproveitar as funcionalidades do videogame, não importava se fossem crianças, adolescentes, adultos ou idosos.

Com o slogan “Wii would like to play”, algo como “Nós gostaríamos de jogar”, e os





Lançamento: 19/11/2006 (EUA), 19/11/2006 (BR), 02/12/2006 (JP)

Dimensões:

4,4 cm x 15,7 cm x 21,5 cm

Peso: 1,2 kg

Mídia: SD, disco óptico

Jogadores: 1-4

Controle: Wii Remote, Nunchuck, Wii Classic Controller, Wii Classic Controller Pro

Retrocompatibilidade:

GameCube

Processador: IBM PowerPC "Broadway"

729 MHz com manufatura de 90nm

GPU: ATI Hollywood

Variações: Wii Core (Family Edition),
Wii mini

Periférico icônico: Balance Board

RAIO X

O CONTROLE EM DETALHES

O Wii Remote foge bastante dos controles que vimos até agora, sendo parecido com um controle comum de televisão, apenas um pouco mais gordinho. Todavia, ao olhá-lo de lado, perceberá a forte influência do seu antepassado do Nintendinho na disposição de botões. Além disso, foi o primeiro (e único) a ser um controle em duas partes, com o Nunchuck servindo de apoio, além de ser o primeiro a se aventurar nos comandos por movimentos.

C: pequeno, o botão serve como um auxiliar do botão Z, graças ao posicionamento.

Z: sob o formato de um gatilho, o botão é grande, flexível e garante precisão.

Direcional Analógico: semelhante ao do 64 e GameCube, é ideal para jogos que exigem muita movimentação pela tela. Encaixa perfeitamente no polegar.

Sensor Infravermelho: responsável pela comunicação entre o Wii Remote e a sensor bar.



Power: o Wii Remote foi o primeiro controle capaz de ligar o console por si só, através deste botão.

B: separado de seu irmão A, tornou-se o famoso botão de gatilho. Se encaixa perfeitamente à pegada do jogador, e é perfeito para shooters.

A: o principal comando do controle, localizado em posição estratégica para ser acionado com os polegares.

Home: o botão guia o jogador para o menu inicial do console ou para as configurações de controle.

Caixa de Som: os furinhos são as caixas de som do Wii Remote, usados em vários jogos para aumentar a imersão no game.

POWER



D-Pad: igual a de seus antecessores, tem uma disposição boa para ser controlada tanto com o controle na horizontal como na vertical.

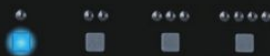


HOME

+ e -: Estes botões são usados como calibrador de som ou brilho, mas também tem funções nos games. O botão +, por exemplo, foi bastante empregado no lugar no conhecido botão Start, que não existe no Wii, enquanto o outro opera como Select.



1 e 2: botões de ação do Wii Remote. No geral, eles funcionam como comandos de apoio ao botão A, realizando outras funções. Na horizontal, fazem a vez dos clássicos A e B.



Wii
Wii MotionPlus INSIDE

Conector: Serve para que acessórios sejam acoplados ao Wii Remote, como o Nunchuk e o Wii Motion Plus.



comerciais de televisão em massa, a Big N conseguiu divulgar muito bem essa ideia. O console vendeu tanto no início que a Nintendo precisou reorganizar todo o seu esquema de reabastecimento entre os anos de 2006 e 2008, já que locais como a Europa sofriam com a escassez do console. Isso resultou num aumento de produção mensal de 1,6 para 2,4 milhões de unidades.

Jogos que simulavam atividades em grupo foram os que fizeram mais sucesso na história do Wii, pois destacavam seu foco com mais clareza para os jogadores. Não era incomum ir em festas familiares e ver as pessoas se divertindo com os minigames de Wii Sports ou Wii Play. Mas claro que o novo console mudava em muita coisa além de apenas sua jogabilidade.

Afinal, ele veio para revolucionar.

TROCANDO DE CANAL

Diferente dos consoles anteriores, o Wii inovou com uma interface ao ligar o videogame, dispondo diversas funções num sistema de canais. Primeira vez pudemos ter acesso a notícias do mundo e até à previsão do tempo através de seus respectivos espaços no menu, e também foi o primeiro aparelho da Nintendo a contar com uma loja virtual, através do Wii Shop Channel, onde os jogadores podiam obter jogos e DLCs para jogos de terceiros, pagando com cartão de crédito. Além deles, o Canal Internet permitia acessar websites como um navegador e o Canal Photos nos deixava visualizar, alterar e até fazer minigames através de um cartão SD.

Também foi aqui que nasceram os avatares dos jogadores hoje tão populares, os Miis. Eles podiam ser criados num canal especial e mais de um podia ser criado por console, de forma que era possível fazer a família inteira. Podendo ser utilizados dentro dos jogos, para representar quem estava jogando e até guardar características de jogo. Isso tornou-se tão popular, que hoje temos o Miiverse, uma rede social em que eles são os protagonistas.

Para potencializar o lançamento do Wii, a Big N resolveu adaptar alguns jogos clássicos do GameCube sob o selo New Play Control. A ideia era mostrar as capacidades do novo console e mostrar para o público jogos que haviam sido pouco aproveitados na plataforma anterior. Clássicos como Mario Kart: Double Dash!!, Pikmin e The Legend of Zelda: Twilight Princess foram alguns



que ganharam novas versões, bem como o lançamento de Metroid Prime Trilogy usando ao máximo o novo controle.

BURACOS NA ESTRADA

O Wii foi um console que sofreu muito com a crítica conservadora por causa da sua grande quantidade de jogos familiares e difíceis de



se adaptar. Um grande problema era a capacidade técnica do console, um pouco menor que as da concorrência, que dificultava a produção de jogos multi-plataforma. Essa dificuldade fez com que diversas third-parties se

afastassem do console ou não produzissem seus grandes jogos para ele. Com isso, a Nintendo acabou tornando-

-se a principal responsável pela produção de games para o Wii.

Muitos reclamavam que havia um abandono aos jogadores hardcore com o foco em demasia nos jogos casuais, que acabavam vendendo muito mais.

Infelizmente, as reclamações não cessaram mesmo com grandes joias como Super Mario Galaxy, Metroid: Other M e The Legend of Zelda: Skyward Sword. Apesar de tudo, uma curiosidade se destaca: sete dos vinte jogos mais vendidos da história foram feitos pela Nintendo para o Wii. Parece que há males que vêm para o bem, não?

PERSONAL TRAINER

Temida pelos gordinhos, amada pelos sarados. Só a Nintendo mesmo para transformar uma balança em um acessório de videogame. A Balance Board mede o peso e a altura do jogador. O diferencial é que ela possui sensores que medem a intensidade e o local onde se pisa. O acessório foi apresentado pela Big N pela primeira vez em 11 de julho de 2007, durante a E3 daquele ano. Graças a ela, os jogadores ganharam mais um aliado na luta contra o sedentarismo. É necessário colocar o esqueleto para mexer em atividades físicas camufladas de divertidos minigames do Wii Fit e Wii Fit Plus, os games que acompanhavam a balança.

O acessório teve utilizações bem criativas e até então inimagináveis como corrida com obstáculos, andar de skate, cabecear bolas virtuais, testar seu equilíbrio, esquiar, saltar em cama elástica e praticar yoga. Somente nos games da franquia Wii Fit foram mais de 50 usos diferentes. O Wii recebeu mais de 60 jogos compatíveis com o acessório, alguns lançados apenas no Japão. Exemplos famosos que usaram o dispositivo: a franquia Dance Dance Revolution, franquia EA Sports Active, We Ski, Skate It, Avatar, Punch-Out!!, UFC Personal Trainer, Rayman Raving Rabbids TV Party e Mario & Sonic at the Olympic Winter Games. Utilizando quatro pilhas do tipo AA que duram por 60 horas de jogatina, a Balance Board já vendeu mais de 45 milhões de unidades em todo o mundo. A marca inseriu o acessório no Guinness Book, o livro dos recordes mundiais. Ela é considerada até hoje o "dispositivo de medição de peso" mais vendido de todos os tempos.



BRILHO ETERNO

O Wii Remote não foi alvo de polêmicas apenas entre os fãs, mas em cortes e tribunais mundo afora também.

Muitas empresas afirmavam ter criado anteriormente o conceito do controle, e que a Nintendo as havia plagiado. Isso gerou (e ainda gera) batalhas jurídicas para a gigante japonesa. Algumas disputas a Big N venceu, como contra a Triton Tech, e outras perdeu, em um confronto com a Philips. De qualquer maneira, nenhum desses embates gerou maiores problemas em relação ao público e os consoles continuaram sendo vendidos normalmente.

O Wii foi um videogame inovador, isso

não se pode negar. Apesar do risco que a Nintendo correu ao buscar um mercado quase inexplorado de jogadores, ela conseguiu se sair bem e mostrou que o videogame pode ser jogado por qualquer pessoa. Entre as diversas marcas que o console deixou no mercado, talvez sua premissa em jogos familiares e seu foco em multiplayer presencial sejam os principais responsáveis por torná-lo um dos consoles mais vendidos na história e um daqueles que nunca iremos esquecer.



TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

10 – Just Dance 3 (10,10 milhões)

O colosso dos games de dança fez muito sucesso no Wii com suas músicas icônicas. Se somadas, os donos de Just Dance 3 tinham quase 100 músicas a disposição para reunir até quatro amigos na frente da TV e requebrar ao som de sucessos de Black Eyed Peas, Britney Spears, e diversos astros da música mundial.



9 – SUPER MARIO GALAXY (11,28 milhões)

O retorno de Mario 3D não poderia ser melhor do que isso. Galaxy foi a retomada triunfal que levou Mario ao espaço sideral. Considerado por muitos como o melhor jogo do bigodudo de todos os tempos, Mario Galaxy usou a gravidade dos planetas como base da jogabilidade.



8 – SUPER SMASH BROS. BRAWL (12,65 milhões)

A franquia de luta mais popular do mundo também deu as caras no Wii e arrebatou uma legião de fãs. Brawl se vale da mecânica simples e do carisma dos personagens para conquistar o jogador. Acrescente gráficos belos, impecáveis cutscenes, e excelentes modos de jogo para ter a receita do sucesso de vendas.



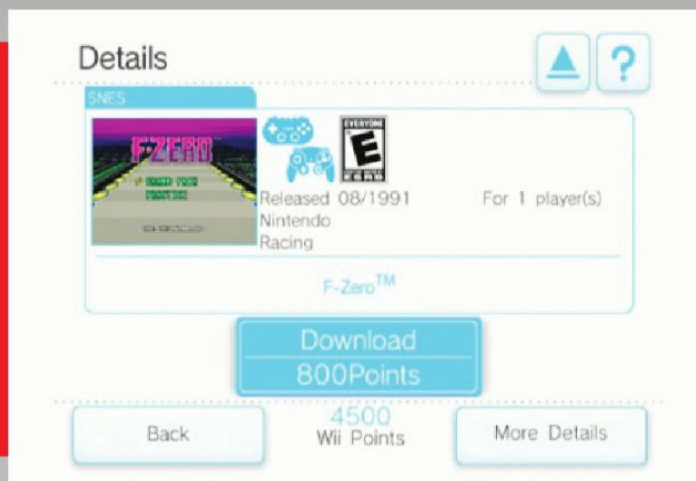
7 – WII FIT PLUS (21,79 milhões)

Wii Fit Plus fazia uso do Motion Plus para aprimorar a captura dos movimentos do jogador. O game trazia novos desafios para queimar calorias. O uso da Balance Board continuava necessário, seja para equilibrar seu Mii na cama elástica, seja para realizar manobras radicais com seu skate.



BRINCANDO COM O PASSADO

Lançado em novembro de 2006, o Virtual Console é um serviço criado para a venda de jogos através de download. Como uma alternativa para relançar jogos antigos a preços acessíveis, ele foi disponibilizado dentro do Wii Shop Channel. Era como um emulador de consoles como NES, Super Nintendo, Nintendo 64, Neo Geo, Mega Drive e vários outros dentro do Wii, que permitia parar o jogo e salvar o progresso a qualquer momento. A ideia deu tão certo que todos os consoles sequestrados da Nintendo reproduziram a plataforma virtual!



6 – WII FIT (22,69 milhões)

Wii Fit trouxe consigo a Balance Board e colocou os jogadores para suar a camisa, literalmente. Seja com mini-games divertidos ou com os tranquilos alongamentos da yoga, até hoje é usado em diversas clínicas de reabilitação para auxiliar na coordenação motora ou recuperação de movimentos.



5 – NEW SUPER MARIO BROS. WII (28,06 milhões)

O renascimento de um clássico, é um game de plataforma que segue a mesma mecânica 2D que consagrou o encanador no NES e no SNES. A principal novidade era o multiplayer para até 4 jogadores simultâneos (podíamos jogar com Luigi e Toad novamente!), que tornava a jogatina ainda mais divertida.



4 – Wii Play (28,91 milhões)

Wii Play é uma coletânea de minijogos lançada para demonstrar as funcionalidades do controle. O título é bastante simples e divertido e acompanhava um Wii Remote de brinde, o que pode ter contribuído para seu sucesso de vendas.



3 – WII SPORTS RESORT (32,69 milhões)

Abusando do acessório MotionPlus, o game conta com muitas atividades para se divertir: frisbee, ping-pong, luta de espadas, paraquedismo, ciclismo, tiro com arco, basquete, canoagem, wakeboard, moto aquática, além do retorno do golfe e o amado boliche.



2 – MARIO KART WII (35,27 milhões)

Mario Kart ganhou uma nova dimensão com os sensores de movimento. Os jogadores devem guiar seus karts como se estivessem com um volante na mão. Com novos personagens, pistas e mecânicas inovadoras, as corridas de Mario e amigos abocanharam mais de 35 milhões de jogadores.



1 – WII SPORTS (82,49 milhões)

Wii Sports é disparado o jogo mais vendido de todos os tempos. O pódio tem uma explicação: ele acompanhava o console. O jogo, que é uma coletânea de atividades esportivas, dava uma demonstração do que poderíamos esperar nos anos seguintes: jogadores de pé, se movimentando bastante e ficando com câimbra nos braços.



Fonte: 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.

wii u

O DOBRO DE TELAS, O DOBRO DE POSSIBILIDADES

Bruno Cotrim e Hugo H. Pereira

Não há dúvidas de que o Wii foi um sucesso: as vendas não deixam ninguém negar isso. Entretanto, o pequeno console branco (e às vezes preto) tinha algumas defasagens. O próprio Shigeru Miyamoto comentou em um Iwata Pergunta que a falta de gráficos de alta definição e um suporte online mais robusto fizeram com que o Wii fosse visto como algo à parte dos consoles concorrentes, mais similares entre si em termos de hardware. Sendo assim, em 2008 foi concebido o início da criação daquilo que seria o sucessor do Wii, internamente conhecido por “Project Café”, tentando sanar estes problemas e trazer de volta os fãs hardcore enquanto se mantinha os fãs casuais.

Um dos focos de discussão no desenvolvimento do console foi a luz azul que brilha na entrada de CDs do Wii ao receber novas mensagens. A ideia era incluir uma LED do tipo no controle para dar algum tipo de feedback aos jogadores. Tal luz evoluiu para uma diminuta tela (tal qual a do controle do Dreamcast) e enfim acabou se tornando a touchscreen no tamanho conhecido, uma ideia sugerida no começo do desenvolvimento, mas até então seria muito dispendioso.

Contendo gráficos HD, giroscópio, diversos botões e analógicos e uma tela de toque, a ideia era disponibilizar aos desenvolvedores todos os recursos que eles pudessem vir a desejar ao criar um game. Nas palavras de Iwata, ele desejava desafiar os game. “Sua criação não seria melhor, ainda mantendo todos seus pontos fortes, com essa nova estrutura que estamos oferecendo? Não é ela a chave que pode resolver dilemas que duram anos?”

OITAVA GERAÇÃO

Com o lema “mais profundo e abrangente” como tema da sua conferência na E3 2011, a Nintendo enfim revelou o Wii U ao mundo e seu controle, repleto de funcionalidades, junto a diversos grandes títulos First e Third Party. O revés é que, enquanto a Nintendo desenvolvia o console, tablets e smartphones com designs simplistas e touchscreens se tornaram muito populares e fizeram com que o GamePad acabasse sendo visto como algo familiar e não tão inovador quando o Wii Remote, fazendo suas ações caírem quase 10%.

O Wii U foi lançado em novembro de 2012 com dois modelos (Basic e Deluxe), variando os acessórios e capacidade de armazenamento interno. O Deluxe sofreu um corte de preço 10 meses após seu lançamento e, pela mesma época, lançou uma versão especial do console com a temática (e incluindo uma cópia) do The Legend of Zelda: The Wind Waker HD. Foi em novembro de 2013, entretanto, que o Wii U chegou no Brasil. Mas ele o fez com estilo: através do Nintendo Wii U Showcase, um evento grátis e aberto ao público, com dezenas de jogos e Wii U's rodando e presença de Charles Martinet, responsável pela voz de Mario!

Todavia, o sucesso não foi imediato. A pequena adesão ao sistema acabou afastando desenvolvedores e gerando um dilema. As empresas tiveram dificuldades de incorporar o GamePad em seus jogos, devido às suas diversas funcionalidades – exatamente o oposto do esperado por Iwata. A verdade era que os problemas com as Third Parties ia um pouco além.





Lançamento: 18/11/2012 (EUA),
08/12/2012 (JP), 26/11/2013 (BR)

Dimensões:
4,7 cm x 26,6 cm x 17 cm

Peso: 1,5 kg

Mídia: SD, HD externo, disco óptico

Jogadores: 1-5

Controle: GamePad, Wii Remote, Nunchuck,
Wii Classic Controller, Wii Classic Controller
Pro, Wii U Pro Controller

Retrocompatibilidade: Wii

Processador: IBM PowerPC "Espresso"
1.24 GHz com manufatura de 45nm e
com três núcleos de processamento

GPU: AMD GPU "Latte"

Variações: Basic (8GB), Deluxe (32GB)

Periférico icônico: amiibo

RAIO X

O CONTROLE EM DETALHES

Depois do Wii Remote, achamos que a Nintendo não viajaria ainda mais em seus controles, mas o Wii U provou que superou em tudo seu antecessor, até mesmo na excentricidade da central de comando. O Wii U GamePad traz a experiência de duas telas para o console, servindo de apoio à TV. Só é possível usar um destes com o videogame, embora originalmente fossem planejados dois. O problema é que isso iria cortar ao meio a taxa de quadros por segundo do aparelho, por ter de processar imagens para a TV e dois controles.

Sensor e Câmera: o controle vem com uma câmera que pode captar o jogador, como o faz na construção do seu Mii.

Leitor NFC: a tecnologia Near Field Communication possibilitou que o Wii U expandisse o alcance da jogatina, fazendo com que objetos reais pudessem ser usados no jogo. Esse leitor é o que tornou os amiibo uma realidade.

L e R: ao botões de ombro retornam com o mesmo conforto do SNES, seguindo o padrão iniciado com os de ação.

Comunicação por Infravermelho: recurso também utilizado para que funcione como um controle de TV.

ZL e ZR: o botão Z voltou com uma das funções usadas inicialmente no Pro Controller, sendo botões de ombro de apoio aos normais e servindo novamente à função de gatilhos.

Giroscópio: o GamePad também pode funcionar como controle por movimento.

Stylus: em conjunto com a tela de toque, a canetinha é responsável pela beleza que se encontra no Miiverse, desenhos incríveis feitos na tela do GamePad. É bem mais confortável que usar os dedos na maioria dos jogos.

ABXY: depois de um hiato de três gerações, os botões de ação do controle voltaram a seguir o padrão visto no Super Nintendo.

TV: o botão permite que o GamePad sirva de controle remoto para a televisão, sem nem mesmo ser necessário interromper a jogatina para usá-lo nesse modo.

Touch Screen 6.2 polegadas: o maior diferencial do Wii U é capaz de fazer maravilhas para a fluidez do jogo, e até nos jogos que menos a usam, a possibilidade de Off-TV permite a jogatina antes só possível em um portátil para quando alguém quer assistir televisão e você não quer parar de jogar. A tela também é sensível ao toque.

Microfone embutido e entrada para fone de ouvido: o GamePad possui um microfone no próprio controle, o que possibilita que seja usado para chat sem a necessidade de headsets e outros aparelhos adicionais.



AMIGOS E INIMIGOS

Quando apresentado, o console tinha a intenção de atrair de volta para a Nintendo o público hardcore, isso seria feito com um hardware muito mais potente que o Wii e que se mostrasse



superior à sétima geração de consoles. Com isso em mente, produtoras poderiam trazer franquias que ficaram de fora da geração anterior da Nintendo para o Wii U, e isso foi mostrado na E3 que apresentou o console: diversos jogos de terceiros

anunciados para o lançamento.

Infelizmente, o apoio de empresas terceirizadas à Nintendo não durou muito. Logo no começo houve reclamações de que o FIFA 13 veio em uma versão inferior para o console da Big N, as vendas também não foram boas e o diretor da EA, por meio de sua conta no Twitter, desceu a lenha no Wii U. A publicação foi apagada, mas o dano



PARA NÓS E PARA VOCÊ

Enquanto o Wii remetia ao pronome we, intensificando a ideia de união ao redor do console, até mesmo de pessoas que não se consideravam jogadores, a Nintendo tinha outra coisa em mente para o seu sucessor. O ideal por trás dele era “sim, nossos jogos e sistemas irão nos agradar, mas eles irão agradar principalmente você (não jogador de Nintendo)?” O foco numa experiência individualizada e que atendesse a cada um dos jogadores levou a Big N, como explicou Reggie Fils-Aime na revelação do console, a incluir uma versão modificada do pronome (You / U) no título, formando Wii U. Como o presidente da NoA também afirmou, o U no título também serve para remeter a “único”, “unificado” e “utópico”.



estava feito. As versões seguintes de Fifa foram lançadas até mesmo para o Wii, mas não deram as caras no Wii U.

Ubisoft mostrou um belo apoio inicial, mas logo diminuiu seu suporte, dizendo que títulos adultos não vendem na plataforma. Se por um lado podemos mesmo afirmar que a Nintendo tem um público muito fiel aos jogos first-party, por outro, também podemos responsabilizar essas baixas vendas aos atrasos de lançamento em comparação aos concorrentes, e a falta de apoio e conteúdo

adicional, como alguns DLC's de Watch Dogs que não deram as caras no Wii U.

Em meio a tudo isso, surgiram boatos de que a ferramenta de desenvolvimento do Wii U não era prática e as thirdies tinham muita dificuldade de desenvolver para a plataforma. Enquanto esse discurso ocorria no campo dos boatos, os discursos oficiais eram de que "o Wii U não tem potencial o suficiente", e que não aguentava gráficos de jogos da sétima geração.

Foi aí que a Platinum Games

fez o impensável e lançou a sequência de um jogo que jamais havia dado as caras na Nintendo como exclusivo do Wii U. Não somente isso, era um jogo de conteúdo adulto que não parecia bater com os valores da gigante nipônica. A Nintendo pegou Bayonetta do limbo e deu o suporte necessário para que a desenvolvedora não visse sua IP morrer. O primeiro game ainda veio com o primeiro jogo no pacote ao preço de um único! E essa relação com a Platinum tende a crescer com títulos de peso sendo confiados a ela, como o futuro Star Fox.

VIRANDO O JOGO

O quadro começou a se reverter principalmente do final de 2013 a 2014, quando o sistema começou a receber grandes jogos, como Super Mario 3D World, Donkey Kong Country Tropical Freeze, Mario Kart 8, Hyrule Warriors e Super Smash Bros. for Wii U. As apostas da Nintendo começaram a ter retorno, vide Splatoon,

BONECOS AMIGOS

Após a criação do modelo Toys to Life pela Activision, com os Skylanders, e a adesão ao sistema pela Disney, através dos Disney Infinity, a Nintendo não iria ficar para trás. Sendo terceira empresa a adentrar o ramo de bonecos com chips NFC para interagir com jogos, a Big N aproveitou o fato de produzir internamente diversos games para garantir que seus bonecos não funcionassem somente com um jogo, e sim vários. Nomeados amiibo, apesar da similaridade com a palavra "amigo", o sentido original era proveniente da palavra japonesa "amii", que se refere ao sentimento de jogar com um amigo. Por sorte tanto a associação com termos ocidentais e orientais traduzem a ideia de que o boneco é um companheiro virtual. Lançados em conjunto com Super Smash Bros. for Wii U os 12 primeiros amiibo (sim, escreve-se em caixa baixa e, tal qual pokémon, sem plural) rapidamente se esgotaram, em especial Villager, Marth e Wii Fit Trainer, que ficaram conhecidos como a "Trinidade Sagrada" pelos colecionadores. Devido ao quão rápido eles foram vendidos, cada vez mais as pessoas ficavam obcecadas por comprar os bonecos assim que pre-vendas vão ao ar, a ponto de causar uma queda no sistema da GameStop, uma loja americana de jogos, ao redor dos EUA inteiro! Hoje já estão disponíveis 48 amiibo, incluindo séries de Smash Bros., Super Mario Bros. e Splatoon, com mais 29 para chegar, que foram anunciados na E3. Vários jogos suportam as figuras de diferentes formas e a cada momento são lançados jogos que giram mais e mais em torno deles, futuros jogos de Animal Crossing, o Happy Home Designer e o amiibo Festival. Além da parceria já anunciada com a Activision para amiibo Skylander, que por enquanto incluem Bowser e Donkey Kong, como participantes do próximo jogo da empresa. Inclua no pacote os futuros amiibo card, que prometem baratear o preço dos amiibo, e o portal de leitura para donos do 3DS comum e as figuras se tornarão mais acessíveis que nunca. Apesar da dificuldade de suprir a demanda, os amiibo já são os produtos de "Toys to Life" com as maiores vendas mensais então.



uma IP nova, ter se tornado o jogo mais vendido da eShop japonesa e em menos de um mês passar da marca de um milhão de cópias vendidas.

Em 2015 o console ainda teve bons títulos lançados, como o já citado Splatoon, e ainda promete aumentar as vendas com Super Mario Maker,

Yoshi's Woolly World, Xenoblade Chronicles X e Star Fox Zero, mas carece de tantos lançamentos constantes quanto no ano anterior.

O anúncio de que estariam trabalhando em uma nova plataforma fez as pessoas temerem que o fim do Wii U estaria próximo. Entretanto, com

jogos futuros como o já anunciado Zelda e a garantia de Iwata que mesmo após o lançamento do NX, o Wii U ainda receberá suporte da Nintendo com novos jogos, o melhor a fazer é aproveitar a extensa e variada biblioteca do console enquanto esperamos (sem pressa alguma) o seu sucessor.

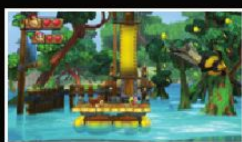


TOP 10: MAIS VENDIDOS

ESSES JOGOS FORAM INDISPENSÁVEIS PARA O SUCESSO DO CONSOLE

10 – Donkey Kong Country: Tropical Freeze (1,12 milhão)

O gorilão voltou com tudo em Returns e manteve o fôlego em Tropical Freeze. Tudo no jogo é fantástico, da trilha sonora aos cenários. É o primeiro jogo da série a permitir controlar Cranky Kong, e não só isso, a comum limitação de dois macacos não faz presença e nesse temos quatro a disposição, com o retorno de Dixie e Diddy Kong.



8 – The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (1,39 milhão)

Wind Waker foi polêmico em seu lançamento inicial, mas seu lançamento no Wii U, no entanto, já foi diferente. O título foi relançado em HD já como um Zelda consagrado pela sua inquestionável qualidade, com novas funções para abusar dos aspectos do novo console.



9 – Splatoon (1,13 milhão)

Projeto de uma nova geração de produtores da Big N, Splatoon é uma divertida guerra de tinta protagonizada por dois times de jovens que se transformam em lulas. Vence então quem pinta a maior porção da arena dentro de um certo tempo. Além do modo online, o jogo de tiro agrada pelo humor e pela variedade de armas e outros itens de customização.



7 – Wii Party U (1,61 milhão)

Os jogos de Party fizeram grande sucesso na época do Wii e parte do sucesso desses jogos foram os controles de movimento. Agora aliados com o GamePad, a Nintendo não poderia deixar de explorar essa categoria que representa tão bem o foco da empresa em diversão com os amigos.

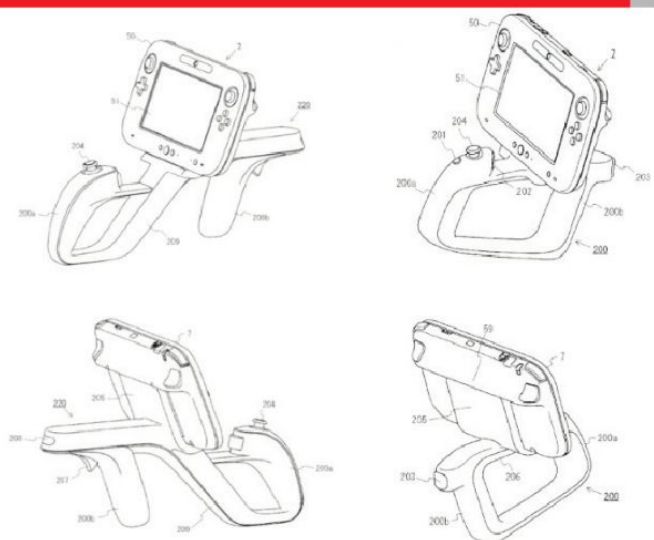


PROBLEMA LOCALIZADO

Na Europa, as polêmicas pós-lançamento do console foram ainda maiores, jogos adultos foram bloqueados na eShop em certos horários, isso devido ao fato da Nintendo querer respeitar as leis de toda a Europa, e alguns lugares essas regras pediam que conteúdo para maiores só fossem acessíveis após as 23h.

A MIRA QUE NÃO EXISTIU

No vídeo conceitual que explicava o Wii U ao mundo foi exibida uma versão modificada da Wii Zapper, que conteria um suporte para o GamePad, fazendo com que este simulasse a mira com zoom de um rifle de alta precisão. Katsuya Eguchi, do time do EAD de Tokyo, afirmava dar um novo tipo de imersão no gênero FPS. Uma pena que o acessório nunca mais tenha dado as caras. Quem sabe a Nintendo não anuncie um Link's Crossbow Training U no futuro?



6 – New Super Luigi U (2,11 milhões)

O jogo lançado para comemorar o ano do Luigi foi uma grande surpresa. Além de ser o primeiro título de plataforma 2D inteiramente do Mario Verde, surpreendeu por sua dificuldade. O jogo obriga a correr pelas fases em muito menos tempo e com um personagem um tanto mais estabado.



5 – Super Mario 3D World (3,43 milhões)

Desde que começou a se aventurar em 3D com Super Mario 64 o encanador tem mostrado que sua força não está presa aos jogos de plataforma 2D. 3D World soube aproveitar muito bem a capacidade gráfica do Wii U. Isso sem falar da roupa de gatinho e as fases com Captain Toad.



4 – Super Smash Bros. for Wii U (3,49 milhões)

Além da oportunidade de jogar com o 3DS como controle em insanas partidas com até oito jogadores, o quarto jogo da série, junto a Mario Kart 8, mostra que a Nintendo entende de DLC e sabe entrar nessa estratégia sem entregar jogos incompletos, mas repletos de conteúdo e que ainda assim ganham suporte com o tempo.



3 – Nintendo Land (4,14 milhões)

Virou um costume da Nintendo lançar jogos para mostrar as inovações possíveis com o controle da vez, explorando-o de formas diferentes e divertidas. Nintendo Land foi o que veio ao Wii U para mostrar tudo o que poderia ser feito com o GamePad.



2 – New Super Mario Bros. U (4,79 milhões)

Semelhante ao New Super Mario Bros., o primeiro jogo de Mario em HD ainda assim conseguiu brilho próprio. Além dos gráficos e o inteligente design de fases típico da franquia do encanador, temos também o Boost Mode, que utiliza o GamePad para inovar o multiplayer.



1 – Mario Kart 8 (5,01 milhões)

A série de corrida da Nintendo atingiu sua melhor forma. Premiada em diversas categorias do Game Awards, Foi também o primeiro da série a trazer personagens de outros jogos via DLC e pistas que giram com o recurso antigravidade.



Fonte: 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 CONSOLES QUE FIZERAM HISTÓRIA!

Fellipe Camarossi

NES ADVANTAGE CONTROLLER

Originalmente, a proposta dos videogames da Nintendo era justamente servir como arcades domésticos. Assim, nada mais justo que o NES tivesse um controle que representasse essa sensação! Lançado em 1987, o Advantage conferia a precisão da jogatina nas máquinas dos fliperamas, além de ter funções próprias, como um botão de câmera lenta. Seu sucesso foi tanto que o SNES também teve uma versão. A nintendista Christina Aguilera aparece usando um na abertura do clipe de *Your Body*.



FAMICOM DISK SYSTEM

Fabricar cartuchos era algo relativamente caro na primeira década de 1980, e ainda assim tinham espaço bem limitado para receber conteúdo. Tanto que não dava para gravar neles novas informações. O jeito era usar passwords para progredir nas fases, evitando que você começasse tudo de novo. Para mudar isso, o Famicom recebeu um acessório que lia disquetes, que contou com os títulos *The Legend of Zelda*, *Metroid* e *Kid Icarus*. O periférico não veio para cá, já que a empresa contornou a situação com as fitas do NES.



POWER GLOVE

Mais um caso de acessório que deu comercialmente errado, mas que hoje é aclamado. A Power Glove, feita pela Mattel para o NES, era uma manopla vestida pelo jogador para controlar seus games, captando a movimentação da mão e contando com seu próprio arsenal de botões. O problema estava no tempo de resposta. Apesar disso, a cultura pop o adotou como ícone. É visto em filmes e seriados, indo de *A Hora do Pesadelo* a *Apenas um Show*. Há até uma banda de heavy metal nos Estados Unidos que leva seu nome!



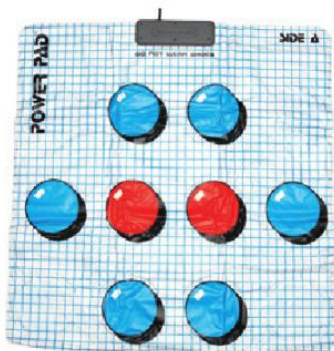
R.O.B.

Para aqueles cansados de jogar sozinho, a Nintendo lançou literalmente um amigo robótico operacional, o Robotic Operating Buddy, em inglês. O robzinho era capaz de operar o segundo controle nos jogos *Gyromite* e *Stack-Up*, captando sinais luminosos da televisão para saber como agir. Não brilhou tanto quanto merecia, servindo mais para mascarar o Nintendinho. Depois da crise de 1983, evitava-se a palavra videogame ao vender consoles. O caminho era "maquiá-los" como brinquedos ou computadores. R.O.B., que também teve versão pro Famicom, recebeu o devido reconhecimento anos depois, dando as caras em games como *Mario Kart DS*.



POWER PAD

Jogabilidade focada na saúde e no condicionamento físico sempre interessou a Nintendo. Antes mesmo da Balance Board, o Power Pad despontava em 1988 como um dos híbridos de controles com tapetes de dança na Terra do Tio Sam. Foi aproveitado em diversos games esportivos – a maioria focava no pisar de botões no tempo adequado. O tapete tinha dois lados, um com 12 botões e outro com oito. A Bandai é a desenvolvedora original do periférico, que ficou conhecido como Family Trainer no Japão e Family Fun Fitness na Europa.



FAMICOM 3D SYSTEM

O sonho nintendista de fazer games em 3D começou no Famicom. O 3D System é um equipamento em formato de óculos que criava o efeito de profundidade. O número de títulos limitado – havia apenas oito –, fez com que nunca saísse do Japão.



NES SATELLITE

O adaptador expandiu muito a jogabilidade dos títulos do Nintendinho. Você conectava parte dele no console e a outra nos controles. A partir daí, elas se comunicavam por infravermelho. O Satellite acomodava até quatro controles, sendo uma experiência multiplayer que só seria alcançada por completo no Nintendo 64. Com cerca de 30 jogos compatíveis, um dos mais notáveis foi *Bomberman II*. A versão com cabos se chamava NES Four Score.



SUPER GAME BOY

Os títulos de Game Boy e do Game Boy Color eram muito divertidos, mas uma parcela dos fãs curtiria muito mais jogar numa tela maior. É com isso em mente que nasceu o Super Game Boy, adaptador do Super Nintendo que lia os cartuchos do portátil, deixando coloridos os gráficos monocromáticos na TV. Foi precursor do Game Boy Player do GameCube.



CONTROLLER PAK

Conectado ao controle tridente do Nintendo 64, funcionava de maneira similar aos cartões de memória com os quais hoje estamos familiarizados. O Controller Pak registrava seu progresso em um determinado game e aí dava para resgatar o save ao jogar com a fita do seu amigo.



SATELLAVIEW

O periférico acessava certas frequências de sinais via satélite, fazendo com que o Super Famicom recebesse transmissões de jogos inteiros. Essa parceria curiosa entre a Big N e a St.GIGA gerou alguns títulos que nunca vimos fora do Japão, como uma adaptação de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. O serviço foi descontinuado em 2000, colecionando então preciosidades que só eram jogadas em determinadas faixas de horários.



STUNTMASTER

Em 1993, a empresa Victormaxx lançou o equipamento de realidade virtual Stuntmaster, que era compatível com o SNES. Com uma haste na lateral como guia, a proposta era dar uma diferenciada na jogatina, usando então a movimentação da cabeça para tal. O dispositivo não vingou pela baixa qualidade, mas a ideia ainda encanta a indústria.



NINTENDO 64DD

Um dos periféricos mais polêmicos da Big N, o 64DD teve um histórico difícil de lançamento. O Disk Drive era um leitor de discos magnéticos mais potente e com mais espaço do que os cartuchos do sistema. Após ser anunciado em 1995 e exibido na E3 de 1997, só foi vendido em 1999 – e com estoque pequeno nas lojas nipônicas. Foi um fracasso e nunca veio para o Ocidente. Diversos jogos planejados foram lançados em cartuchos comuns, como *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, ou se mudaram para o GameCube, como a edição *Master Quest* de *Ocarina of Time*.



VOICE RECOGNITION UNIT

Dividido em duas partes, era conectado a uma das portas dos controles do N64 e a um microfone. O VRU é, de fato, o aparelho no centro de toda essa bugiganga. Sua função era captar os comandos de voz do jogador e convertê-los em sinais que o game era capaz de interpretar. Foi lançado em 1998 no Japão junto de *Hey You, Pikachu!* No jogo você dava ordens para o rato elétrico.



WAVEBIRD

O controle mais gordinho do GameCube foi um dos pioneiros entre aqueles que não tinham fios. Utilizava duas pilhas AA – que rendiam cerca de 100 horas de jogatina ininterrupta –, e se comunicava por meio de um pequeno adaptador wireless conectado ao sistema. Apesar de múltiplos WaveBird funcionarem simultaneamente, o periférico não tinha vibração (Rumble), que foi removida para poupar bateria.



Wii VITALITY SENSOR

O acessório é o único da nossa lista que foi cancelado. Porém, está aqui pela proposta interessante. Anunciado por Satoru Iwata na E3 de 2009, seria conectado ao Wii Remote e a seu dedo, medindo então seus batimentos cardíacos, além de outras informações do corpo. Não sabemos até hoje como isso seria integrado aos jogos, embora o principal candidato para usá-lo fosse o *Wii Fit*. Imagina como ele revolucionaria o gênero Survival Horror? Foi engavetado em 2013, mas é a base do projeto sobre qualidade de vida no qual a Nintendo anda trabalhando.



DK BONGOS

Em tempos de *Guitar Hero*, tem um certo gorilão que optou em 2003 por deixar a guitarra de lado para tocar bongo no GameCube. DK Bongos foi feito para a série rítmica *Donkey Konga*, no qual era necessário tocar o instrumento no estilo da música para vencer. Além disso, foi reaproveitado no título de plataforma *Donkey Kong: Jungle Beat*. Com botões no eixo que ligava os tambores, o controle inusitado captava sons, como o bater de palmas, e pancadinhas nas laterais.



GAMECUBE ASCII

KEYBOARD CONTROLLER

Projetado exclusivamente para *Phantasy Star Online Episódio I & II*, esse controle colossal tem todos os botões que um normal possui, mas foi estendido para caber no centro um teclado inteiro de computador. Contendo números, letras e até hiraganas, era perfeito para um MMORPG.



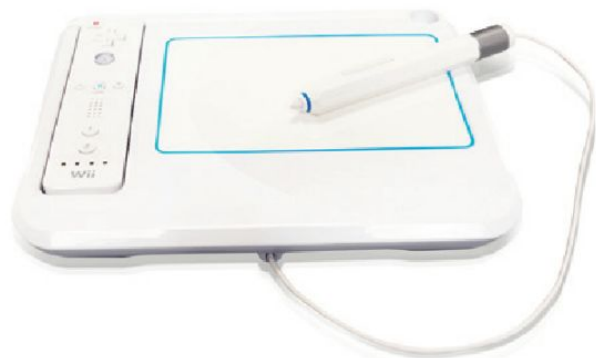
Wii ZAPPER

Não passa de uma peça de plástico para encaixar o Wii Remote e o Nunchuck, mas isso não faz dela menos divertida. Com a Zapper ficou mais fácil encarar diversos jogos de tiro, como *Link's Crossbow Training*, que era vendido com a arma. Uma versão para Wii U apareceu no vídeo que revelou o console, mas o plano nunca saiu do papel. Talvez ficasse pesado demais segurá-la com o GamePad encaixado.



uDRAW GAMETABLET

Antes de termos um controle integrado com uma telinha, a THQ já fazia algo do gênero para o Wii. Lançado em 2010, servia para jogar uma série de puzzles ou games de arte. Você escrevia ou desenhava na tabuleta de plástico e o Wii Remote mandava as informações para o game. De olho no uDraw, um ano depois a Ubisoft venderia seu Drawsome. Quem imaginaria que tempos depois o GamePad levaria tal ideia para outro patamar?



Wii WHEEL

O acessório é a cara do Wii por causa de *Mario Kart*. Se o controle por movimentos deu um novo respiro a uma das séries de corrida mais rentáveis da indústria, a Wii Wheel só melhorou a sensação de realmente estar no volante. Muitos dizem que ficou até mais fácil pilotar os bólidos. Versões estilizadas com Mario, Luigi, Peach, Toad e até Link foram produzidas pela Hori para *Mario Kart 8*, do Wii U.



Wii U PRO CONTROLLER

O Wii U chegou com o intuito de reconquistar os jogadores hardcore. Como o Wii Remote e o GamePad não seguem o padrões atuais da indústria, surgiu então o Wii U Pro Controller, sucessor do Wii Classic Controller Pro.



GAMECUBE CONTROLLER + ADAPTER

O controle do cubo é tão vital para *Super Smash Bros.* que, ao lançar a versão do Wii U, a Big N o trouxe de volta. Para usá-lo é preciso ter um adaptador, que é conectado ao console pela porta USB.



Wii FIT METER

Wii Fit foi uma revolução para os jogadores mais sedentários, que encontraram nele uma forma de se exercitar e se divertir. Contudo, ao sair de casa a brincadeira acabava. Por isso, a versão de Wii U trouxe o podômetro Wii Fit Meter, que pode ser levado pra todo lugar. Ele calcula quantas calorias foram perdidas em uma caminhada, além de sincronizar seus dados com o console.



Wii U MICROPHONE

O acessório foi produzido para o karaokê *Sing Party*, atuando muito bem com o GamePad, que exibia a letra da música!



DIVERSÃO REUNIDA

MAIOR COLECIONADOR DO BRASIL TEM RARIDADES COMO O SUPER FAMICOM BOX

Igor Andrade

Tudo começou quando Alex Mamed Jordão, ainda criança, ficou admirado pelo Atari 2600 que seu irmão havia trazido do Paraguai nas férias de julho. Hoje, o empresário paulista é dono de 335 consoles diferentes e de mais de 8 mil jogos e acessórios. É o maior colecionador de games do país, de acordo com o RankBrasil, instituto que há 15 anos registra recordes brasileiros e não tem vínculo com o Guinness World Records. Os números impressionam e sua história também, como você confere nessa entrevista.

Como era sua relação com os videogames antes de colecioná-los?

Era sensacional controlar um carro de corrida em *Enduro* ou pilotar um avião em *River Raid*. Meus amigos e primos lotavam a sala para disputarmos partidas no Atari. Os anos foram passando e aí veio o Master System. *Alex Kidd*, *Shinobi* e *Black Belt* ainda estão na minha memória, mas nada se compara a *Street Fighter* no Super Nintendo. Me lembro das pessoas falando de um jogo de luta que tinha um personagem brasileiro, o Blanka. Fiquei ansioso para comprar o console, mas o preço na época



ca não ajudava. Logo troquei meu skate e alguns brinquedos para tê-lo.

E como isso levou você a abrir uma locadora?

Minha mãe tinha um galpão de madeira na nossa chácara e aí convenci que deixasse montar a locadora ali. Surgiu a Galpão Games [risos]. Era rústico, com balcões de tijolo sem rebocar. Improvisado, comecei com duas televisões e dois consoles. Depois tinha seis televisões e seis consoles. E não é que deu certo? Foi tanto sucesso que o padre da

cidade [Cedral, que fica no interior de São Paulo] me procurou para dizer que as crianças estavam matando aula para ir lá jogar. Ele queria que algo fosse feito e então passei a controlar os horários dos clientes [risos].

Em que momento você viu que seu caminho era colecionar?

Isso aconteceu quando fechei a locadora para trabalhar com meu pai. Consegui 20 consoles distintos ao negociar as TVs e os sistemas da loja. Nunca imaginaria reunir 335 sistemas diferentes.

O VEREDITO

A nosso pedido, Alex opinou sobre os consoles da Big N

"O início de tudo, foi um sucesso de vendas e de público em uma época de crise. Para quem conhecia apenas o Atari, o NES era simplesmente diversão a toda hora."

NINTENDO
ENTERTAINMENT
SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

muito *Street Fighter* e *Top Gear*. Algumas franquias do SNES existem até hoje em outras plataformas."

"O Nintendo 64 não conseguiu tanto sucesso como seus antecessores. Com gráficos de 64-bit, seus jogos eram mais realistas. Tinha cartões de memória, joysticks que vibravam e o multiplayer foi um sucesso com *GoldenEye*."

NINTENDO 64



O empresário foi um sucesso na E3 de 2015



Como a coleção se tornou muito grande, precisei me organizar. Sempre mantendo tudo limpo, funcionando e seguro. Como costumo dizer que os videogames são meus "filhos", dá pra imaginar o cuidado que eu tenho.

Você é considerado o maior colecionador de games do Brasil.

Como recebeu o título?

Várias pessoas me questionavam sobre a quantidade e a raridade de meus aparelhos. Fiz alguns levantamentos e realmente parecia que meu acervo era o maior, mas mesmo assim nunca poderia fazer tal afirmação. Em 2013 entrei em contato com o RankBrasil, que fez um trabalho de pesquisa por meses. No final, fui comunicado que receberia a certificação e a homologação de meu recorde. É um sonho que virou realidade.

Qual é o item nintendista mais raro em seu acervo?

Tenho bonecos, canecas, telefone e até expositores de lojas. Mas na parte de consoles, fico entre o Color TV-Game, o primeiro videogame da Nintendo, e

o Super Famicom Box, pois não era comercializado. Era um mostruário usado em hotéis no Japão. Assim, os hóspedes passavam o tempo jogando e conhecendo o videogame.

Na sua opinião, o que explica o sucesso da empresa?

A Nintendo, além de ser competente e competitiva, é uma marca de respeito, orgulho e principalmente de afeto.

Qual foi seu primeiro console da Big N? Entre eles, qual é o seu predileto?

O meu primeiro e também favorito é o inesquecível Super Nintendo. Não dá pra esquecer as lutas de *Street Fighter* e de *Mortal Kombat* e as corridas de *Top Gear*. Os jogos eram divertidos, não tínhamos Memory Card, guardávamos na mente cada fase. Ah, assoprávamos o cartucho quando não funcionava. Saudades maravilhosas...

Existe algum item que você sonha em ter em sua coleção?

Gostaria de adquirir um outro modelo do Super Famicom Box que é maior do que o meu.

Como você vê o mercado de colecionadores no Brasil? O que a gente precisa fazer para entrar nesse universo?

É uma área que cresce a cada dia. Fico feliz ao ver várias pessoas conservando a história e, claro, fazendo suas trocas com mais facilidade. Os encontros de colecionadores do Canal 3 [fb.com/groups/canal3] é uma dica que ajuda muito. Nem sempre ter dinheiro significa que você vai comprar algo. É preciso ter sorte e humildade. Não tente apenas lucrar, valorize a pessoa com quem está negociando.

Um dos seus projetos é criar um museu. O que você pode dizer sobre o assunto?

Com 21 anos de trabalho, pesquisas, dedicação e respeito, quero agradecer a todas as pessoas que me ajudaram a conquistar o título de maior colecionador do país. O museu teria uma sede fixa, onde todos conheceriam a história, a evolução e curiosidades e se divertiriam ao mesmo tempo. Mas, para que tudo isso aconteça, não depende só de mim. Depende de empresários, governantes e da vontade de Deus.

"Para disputar com o PlayStation II, o GameCube substituiu os cartuchos por discos ópticos e interagia com o saudoso Game Boy Advance. Console compacto e de lindo design, teve jogos legais como *Pikmin* e *Metroid Prime*."



"Foi o primeiro videogame que nos fez sair do sofá e nos movimentar. O conceito de um console para qualquer pessoa deu certo e ainda ajudou em programas de reabilitação, exigindo que os jogadores executassem movimentos



para reconquistar equilíbrio, coordenação, resistência e força muscular, além de estimular a atividade cerebral e aumentar a capacidade de concentração."

"Fui ao lançamento [2013] e me diverti muito com o esconde-esconde de *Luigi's Ghost Mansion* [minigame de *Nintendo Land*]. Não posso falar muito do Wii U, pois ainda não o comprei por causa da minha ascendência libanesa [risos]."



UM PASSADO NÃO MUITO DISTANTE

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

IGOR ANDRADE

64 SAUDADES

Parece coincidência, mas não foi. Na **NW64** (dezembro de 2003), Eduardo Trivella listou 64 motivos para sentirmos saudades do N64. "Aguardar a sequência de *GoldenEye* e constatar que James Bond se transformou na beldade Joanna Dark, de *Perfect Dark*", era o item 63.



18 PERGUNTAS

A Nintendo of America respondeu 18 questionamentos na **NW88** (novembro de 2005) sobre o Revolution. A mais curiosa das perguntas era sobre a capacidade do console rodar DVDs. "O recurso para exibição de filmes e conteúdo estará disponível através de um pequeno acessório opcional", dizia. O plano realmente existiu, mas não se tornou realidade quando o sistema se transformou no Wii.



MEU NINTENDO

Soninha Francine foi a entrevistada da seção *Meu Nintendo*, publicada na **NW02** (outubro de 1998). Dona de um SNES, comprado a pedido das filhas, a então apresentadora da MTV falou sobre sua relação com os games. "[Jogo] Duas ou três vezes por semana, no máximo. Quando começo vou longe. Acordo às seis, então jogar até duas das manhã é barra. Prefiro quando já foi todo mundo dormir. Aliás, é a melhor hora!", revelou para Alex Menotti.



YES, NÓS TEMOS Wii!

A emoção tomou conta da turma da **NW** quando o Wii deu as caras. "Esperávamos a chegada do console uma semana antes do lançamento... mas nada. Eis que numa gloriosa manhã, após alguns dias de atraso, apareceu na redação um caixote. O remetente? Nintendo of America. Nossa reação? Vamos abrir essa caixa!", dizia o texto da edição 102 (janeiro de 2007).



LÁ EM NOVA YORK

Edição de 14 anos, a **NW162** (outubro de 2012) contou com matérias para marcar a transição do Wii para o Wii U. Na primeira, este que vos escreve foi ao evento da NoA em Nova York que revelou os últimos detalhes do console da oitava geração. A outra era um especial sobre o legado do Wii, incluindo um Top 14 dos seus jogos mais revolucionários. "Esse foi um console que venceu barreiras tecnológicas e preconceitos, talvez seu maior mérito", escreveram Alveni Lisboa e Rafael Peccioli Moreno.



TEM MAS ACABOU

Aproveitando que estava no Canadá na semana de lançamento do Wii U, Lucas Patricio correu o país na procura do sistema. Essa saga foi matéria da **NW165** (janeiro de 2013). Depois de muito esforço, ele adquiriu uma unidade em uma loja, mas a ideia era levar outra para um amigo. "Foi então na farmácia que comprei o segundo sistema. Talvez os donos das lojas de games canadenses devessem visitar mais as drogarias", contou.



EU TE OFEREÇO!

Com uma capa pra lá de icônica, a edição 37 (setembro de 2001), comemorou o lançamento do GameCube no Japão, além de citar o que havia rolado na Space World. A propósito, aquela seria a última edição da feira que a Nintendo organizava anualmente em Quioto. "Link parece mais um personagem saído de um desenho japonês do que aquele velho orelhudo que todo mundo conhece. O visual é tão 'cartunesco' que vai assustar muita gente – a redação aqui ficou dividida", comentou Eduardo Trivella sobre *The Wind Waker*.



OS ESPECIALISTAS

O Wii Remote, mesmo antes de ganhar um nome, já chamava a atenção da comunidade. A proposta de um controle simplificado que andou na contramão do mercado foi tema de uma discussão da **NW89** (dezembro de 2005), que reproduziu a opinião dos produtores mais célebres em um especial originalmente publicado na revista japonesa *Nintendo Dream*. "Assim como acontece com a caneta do DS, que fez nascer novos tipos de jogabilidade, existem grandes possibilidades escondidas no controller estilo controle remoto", argumentou Toru Iwatani, criador de *Pac-Man*. Ele acertou em cheio!



VIAGEM PARA O FUTURO

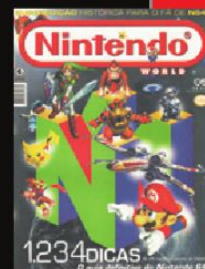
Encarando 30 horas de viagem, Odair Braz Jr. teve a grande oportunidade de testar a versão final do GameCube. Foi nesse evento que o sistema deixou de ser Dolphin e Shigeru Miyamoto apresentou as primeiras imagens do lendário *Super Mario 128*. "Ante a chegada dos consoles de nova geração da concorrência, todo o mundo se questionava sobre como seria o contra-ataque da Nintendo. Foram exatamente essas perguntas, aparentemente sem respostas, que fizeram com que a **Nintendo World** viesse ao Japão acompanhar esse momento crucial", escreveu nosso amigo na **NW25** (setembro de 2000).

Space World: uma feira diferente



TUDO SOBRE

Tanto o Nintendo 64 quanto o GameCube estamparam edições especiais. A **NE05** tinha uma lista com os 25 melhores games do N64 e dicas, mas muitas dicas. Já a **NE07**, além de dicas, publicou detonados de seus principais games.



QUAL TE APETECE?

Brincando com o lançamento das versões coloridas do N64, um quiz na **NW20** (abril de 2000) ajudou o leitor a escolher entre os modelos Uva, Kiwi, Anis, Cereja, Jabuticaba e Tangerina.



A NINTENDO VENCEU

"Uma maneira diferente de jogar foi apresentada pela Nintendo e mexeu com o imaginário dos que jogam e também daqueles que pararam de procurar tesouros, prender bandidos e salvar princesas. Por tudo o que foi mostrado e pelo que pudemos experimentar, sabemos que a Nintendo vencerá a batalha da nova geração. Na **NW100** (outubro de 2006), Douglas Pereira e Ronaldo Testa apostaram na lata que o Wii seria um sucesso. O restante da história você conhece muito bem.



MUDANÇAS A CAMINHO

A NINTENDO PREPARA SUA PRÓXIMA GRANDE MÁQUINA, ALÉM DE OUTRAS REVOLUÇÕES

Fellipe Camarossi

O Wii U foi uma cartada derreadeira para a Nintendo no mercado de consoles, aplicando de tudo um pouco do que aprendeu até hoje e usando conceitos que até então só funcionavam em portáteis. Entretanto, nem de longe essa será a maior das guinadas que a empresa tomará na década. Ela atende por NX.

Até agora, há quase nenhuma informação. Mesmo sabendo apenas seu codinome, o sistema parece ser diferente de tudo. "Embora não possa confirmar quando será lançado ou quaisquer outros detalhes, será uma plataforma com um novo conceito. Não se trata de uma 'simples substituição' do Nintendo 3DS ou do Wii U", comentou o saudoso Iwata em reunião aos acionistas após tal revelação. Revelação, aliás, que aconteceu no evento realizado em março para celebrar a aliança com a DeNA, produtora de games para celulares.

Os hardwares da atual geração ainda estão na flor da idade. O Wii U chegou um ano antes da concorrência, mas ainda não teve seu pleno potencial explorado. O portátil, em outubro de 2014, ganhou uma versão aprimorada. O New 3DS tem processamento mais robusto, botões extras e efeito de terceira dimensão mais inteligente. Com capacidade para receber games ainda mais complexos, também não faz sentido deixá-lo de lado. Assim, como será essa arma secreta?

LIGANDO OS PONTOS

O histórico da Big N é de sempre inovar. É justamente por isso que acreditamos que o próximo passo é investir não em



No evento que revelou o sistema, Iwata disse que o NX deve se integrar a outras plataformas

consoles de mesa ou portáteis, mas algo que tenha o melhor dos dois mundos – e de outros mundos. Talvez tenhamos um crossover, um aparelho que rode jogos de ambos e seus exclusivos, ainda mais se ele tiver um GamePad que tenha vida independente. Faz sentido quando pensamos no codinome NX, onde X também pode ser lido como "cross". Ou seja, cruzamento, ligação, compartilhamento.

Com a promessa de uma rede que, entre algumas atividades, unifique as contas do usuário na Nintendo eShop e hospede um programa de fidelidade, há um momento propício para vermos essa integração por completo. Essa rede, que a DeNA está desenvolvendo, será acessada via Wii U, 3DS, PC e celulares.

Outra alternativa é que, com o investimento no campo mobile, a Nintendo esteja preparando um tipo de tablet de-



A Pokémon Company produz apps desde 2011 e está feliz com o resultado

dicado. Há ainda uma terceira corrente que aposta em Realidade Virtual. No entanto, Reggie disse em entrevista para o site *Polygon* que a tecnologia "não é divertida e não é social". Não se esqueça do QOL, projeto que pretende usar os aparatos da empresa para melhorar a qualidade de vida dos nintendistas.

O NX está a caminho. Em algum momento de 2016 essa nova revolução será apresentada. Algumas empresas já mostraram interesse na novidade, como a Square Enix, que "considera" fazer um port de *Dragon Quest XI* para o sistema. É questão de tempo até que tenhamos acesso ao futuro promissor que a Nintendo guarda para seus fãs.

VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO NESSA JORNADA!



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

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

Por isso criamos a Nintendo
World Pocket Guide!

**Guia com
100 Páginas!**

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

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

TAMBOR

CASE
EDITORIAL



Tambor NINTENDOWORLD.COM.BR **CASE**

7 898599 950799 00008

Nº 8 R\$ 14,90
€ 4,99

BR