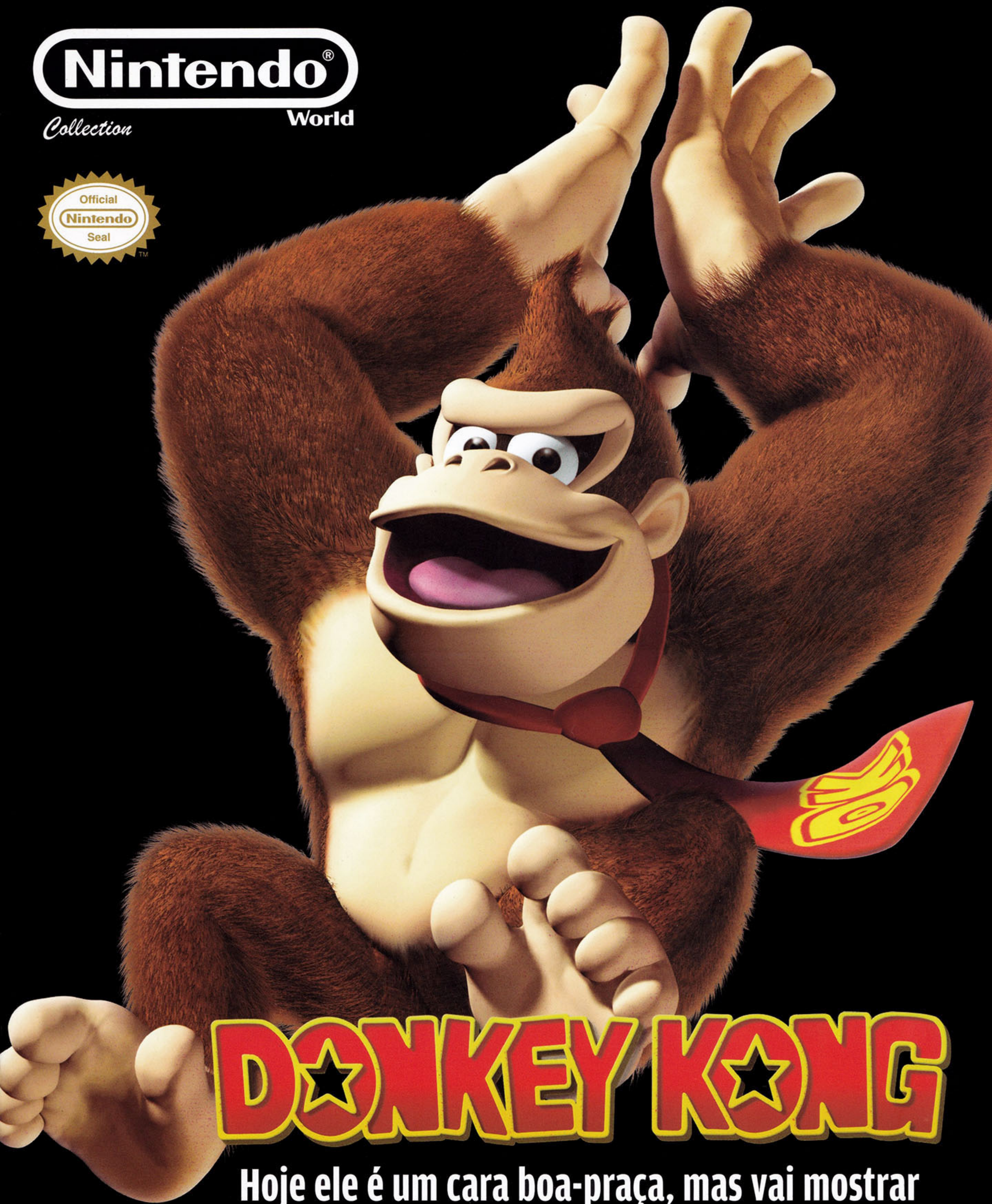


Nintendo®
Collection World



DONKEY KONG

Hoje ele é um cara boa-praça, mas vai mostrar os dentes para quem roubar suas bananas!

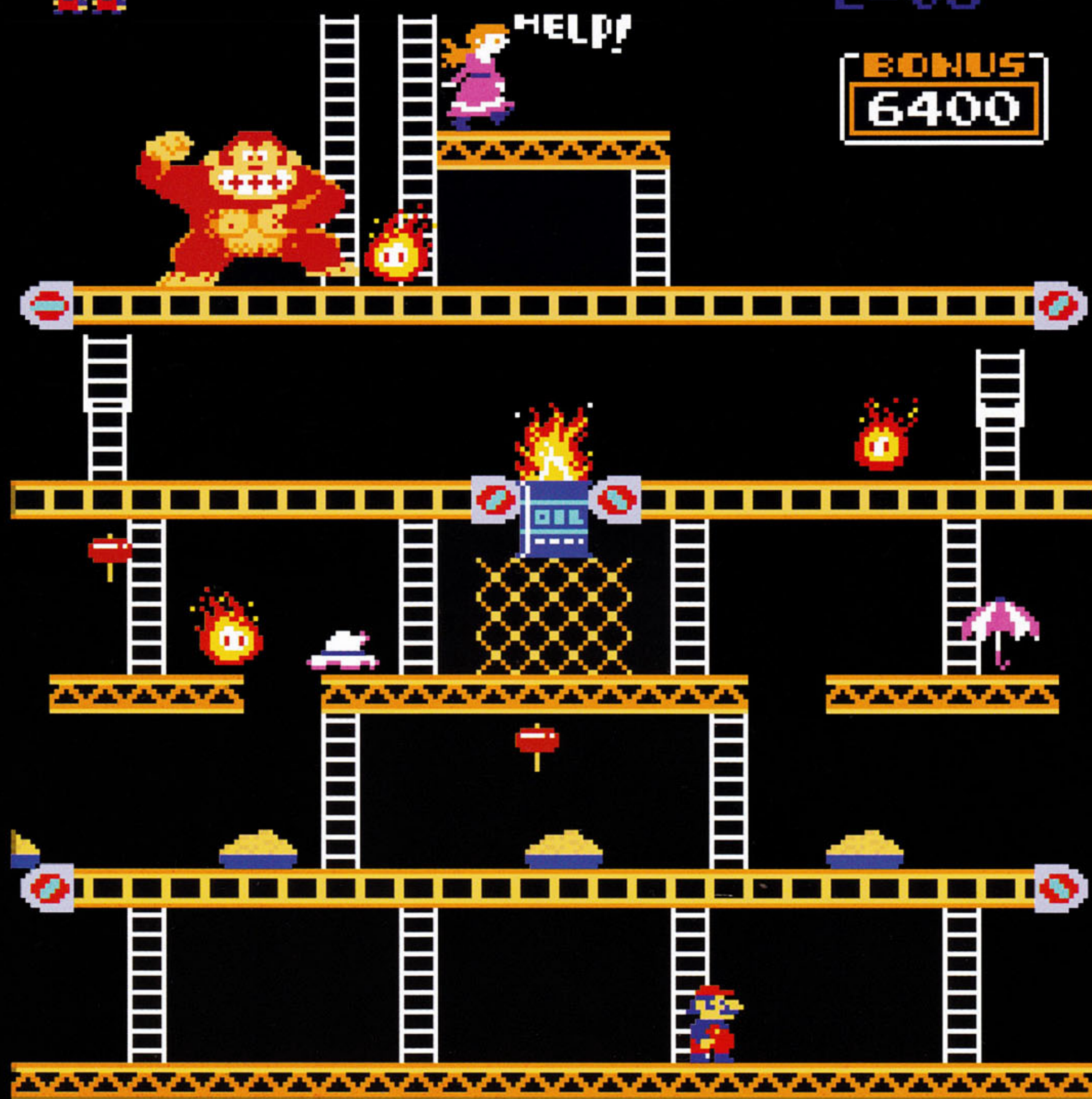
1UP
035200

HIGH SCORE
035200



L=03

BONUS
6400



HOW HIGH CAN YOU GET?



APOSTA NA INCERTEZA

Quantas vezes na vida não fazemos algo sem muita pretensão e, de repente, aquilo mostra um caminho a seguir? Assim foi com *Donkey Kong*. Mesmo com seus altos e baixos, a Nintendo nunca sofreu rejeição no Japão. Mas, de cara, teve de enfrentá-la quando abriu a filial nos Estados Unidos.

Como os primeiros arcades não deram certo, o jeito foi apelar para Quioto, que não priorizou o caso. A missão de fazer uma game para os norte-americanos ficou com o desconhecido Shigeru Miyamoto.

Era um designer novato que, na infância simples, se entretinha com os brinquedos que ele mesmo fazia. Contratado para projetar gabinetes dos arcades, não era um entusiasta dos games até se deparar com *Space Invaders*.

Não se esperava por um arrasa-quarteirão, mas sim algo que pagasse as dívidas da Nintendo of America. A encomenda, no entanto, superou as expectativas. *Donkey Kong* encontrou a harmonia entre o desafio e a comicidade. Mais do que isso, mostrou como personagens envolventes ajudam a vender ideias.

Esse capítulo da saga da Big N tem muito a ensinar, mas prefiro destacar aqui apenas uma das suas lições: nunca deixe uma oportunidade escapar, aposte em suas convicções. Logo o reconhecimento virá!

IGOR ANDRADE

CRISE DE IDENTIDADE

Os maiores heróis costumam ter origens bem conturbadas, geralmente com algum momento trágico ou repleto de dramaticidade. Contudo, um dos personagens mais clássicos dos games tem um passado diferente de tudo. No princípio, ele era um vilão.

Agindo como advogado da causa, vale ressaltar que Donkey Kong nunca foi verdadeiramente ruim. Era apenas incompreendido. Ele queria a mocinha, achou que podia dominá-la e assim o fez. Mas um certo bigodudo frustrou seus planos. O gorila nunca fez isso por maldade, apenas por ignorância.

Apesar das décadas que se passaram, algumas coisas não mudaram. DK continua inocente e sempre tem as motivações mais banais para as suas aventuras. Não luta em nome da justiça, mas sim quando vê sua comida em perigo.

É sobre isso que vamos falar nas páginas dessa edição da *Nintendo Collection*. É a vez desse ícone que pavimentou o caminho para que a gigante de Quioto alcançasse todos os cantos do planeta.

Se acomode bem e aproveite a longa e divertida fábula sobre a evolução da família Kong e, por consequência, da Big N. Só não estranhe se sumirem as bananas guardadas na fruteira da sua casa!

FELLIPE CAMAROSSI

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENAÇÃO DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Alex Sandro de Mattos, Alveni Lisboa,
Bruno Cotrim, Bruno Rubio,
Felipe Calvi, Filipe Salles,
Filipe Siqueira, Hugo H. Pereira,
José Carlos Alves, Juno Cecilio,
Leandro Rizzardi, Lilian Moreira,
Rafael Peccioli Moreno e Ricardo Syozi

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

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

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

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

Praça Barão de Águilas, 10
Sala 06. São Paulo - SP
CEP 03191-010

Nintendo World Collection 10
Março de 2016

So they're finally here, performing for
you / If you know the words, you can
join in too / Put your hands together,
if you want to clap / As we take you
through this monkey rap

CASE EDITORIAL

DIRETORIA
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

GESTÃO DE CANAIS
Clausilene Lima
Marco Marcondes
Sidney Almeida
Vanusa Batista

OPERAÇÕES
Manoel Moura

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

MACAQUINHOS NO SÓTÃO

Qual é o personagem ou o momento mais cômico de Donkey Kong?



FILIPPE SALLES

Reclamem o quanto quiser, mas sou fã de Lanky Kong, o orangotango de *Donkey Kong 64*. Sempre morria de rir com os trejeitos do estilo meio *Os Trapalhões* e seu jeito medroso. Vai dizer que você também não daria risadas ao vê-lo andando com aqueles braços balançando no ar?



RICARDO SYOZI

Impossível não mencionar as frases bem colocadas de Cranky. "Eles não podem manter esse nível gráfico por muito tempo. Éramos sortudos quando tínhamos três tons de cinza, imagine cores de verdade!", disse no primeiro *Country*. O cara é basicamente um Silvio Santos da macacada.



IGOR ANDRADE

A Rare mostrou que um pouco de marotice não fazia mal aos personagens da Nintendo. E ninguém melhor para representar isso do que Funky Kong. Toda vez que o visitava em sua garagem em *DKC3* pensava como seria legal se, um dia, o surfista tivesse seu próprio jogo. Imagine a vibe, brou!



LEANDRO RIZZARDI

Não há como esquecer as corridas malucas montado em um avestruz, da elefante com medo de ratos e do peixe-espada furando os inimigos. No entanto, a parte mais inesquecível era controlar um vagão em movimento por trilhos. Me sentia em uma montanha-russa!

NESSA EDIÇÃO

06

SALVEM A NINTENDO OF AMERICA!

Havia apenas mais uma carta na manga - e ela deu certo.

10

BIG N VS. UNIVERSAL

O estúdio de cinema tentou assumir a paternidade do nosso parça.

12

AMIGO OU INIMIGO?

Vira e mexe, retorna do passado a tensão entre Mario e Donkey Kong.

16

CADA MACACO NO SEU GALHO

A árvore genealógica dos Kong é tão confusa que parece novela mexicana.

20

JOGOS ESSENCIAIS

Para seu deleite, reunimos as principais aventuras da franquia.

40

BEM-VINDO(A) A DK ISLAND!

Fique por dentro das áreas da ilha e dos Buddies e vilões dos primatas.



50

RARE E RETRO

Agradeça a dois grandes estúdios pela genialidade dos games do gorilão.

58

REI DAS SELVAS (E DO POP)

Listamos as aparições da turma de Cranky na TV, nas HQs e no cinema.

62

ENTREVISTA

Eric Kozlowsky, ex-animador digital da Retro, fala sobre os bastidores de *Tropical Freeze*.

64

ARQUIVO N

Análises, entrevistas... Aqui estão matérias incríveis do nosso acervo.

**BRUNO RUBIO**

"Você viu que Sonic é um inimigo em *Donkey Kong Country 2*?", certa vez um amigo que contou. Ao conferir aquilo, vi que se tratava de Cat-O-9-Tails, um gato azul que ficava girando pela fase e, ao encostar nele, jogava os símios lá pro alto. Embora o episódio tenha rendido boas risadas, o game de fato tem uma referência ao ouriço. Pura provocação!

**BRUNO COTRIM**

Era um momento repetido a exaustão, e que não deixava de ser hilário. Simplesmente amo as animações de vitória de *Donkey Kong Country 2*. Diddy, posando de rapper com aquele rádio gigante, e Dixie, tocando guitarra e batendo cabelo, eram impagáveis.

**FELIPE CAMAROSSI**

Sempre fui fã das reações dos Kong em *Country*, especialmente a forma como Diddy e Dixie se comportam quando dão de cara com um chefão em *DKC2*. Esbanjam surpresa com os olhos esbugalhados!

**JUNO CECILIO**

Em *Diddy Kong Racing*, sentia vergonha ao ser superado por Conker, que era completamente sem sal. Mas quando ele ganhou a personalidade hilária em *Conker's Bad Fur Day*, já não parecia tão ruim perder as corridas para um "esquilinho feliz".

**FILIPE SIQUEIRA**

Sou fã absoluto de *Country 2*, mas o primeiro jogo da trilogia tem o momento mais hilário de todos, logo na abertura. Cranky surge na tela com sua vitrola e entra Donkey botando pra quebrar. Era uma declaração da Rare simplesmente dizendo: "Vamos mudar tudo por aqui". Deu muito certo!

**FLAVIO FERREIRA**

Dixie Kong é a mais engraçada! Com seu jeitinho cativante e, ao mesmo tempo, a personalidade forte, ela consegue ter momentos hilários em todas as suas aparições, principalmente quando fica brava por não ter sido convidada para as aventuras.

**RAFAEL PECCIOLI MORENO**

Onde quer que apareça, seja em games, em animações ou memes, Cranky sempre me faz rir. Para ele nada está bom. Até quando as coisas estão melhores do que antes ele reclama! E reclama de um jeito tão incrível que, para mim, merecia um troféu de macaco mais rabugento do universo.

**ALVENI LISBOA**

Após derrotarmos KAOS pela segunda vez em *Donkey Kong Country 3*, K. Rool diz algo como: "Ah, não! Minha esposa vai me matar! Usei todas as panelas e frigideiras dela para construí-lo!". Pode até ser um megavilão da porta pra fora, mas em casa quem manda é a patroa.

**FELIPE CALVI**

O que dizer de King K. Rool em *DKC2*, no seu alter ego de Kaptain K. Rool? Ria muito dele com os olhinhos perplexos e aquela cara de "Vish, ferrou", quando sua arma enguiçava com uma das bolas de canhão que os Kong arremessavam de volta. Nenhum outro chefe teve o mesmo carisma.

**ALEX SANDRO DE MATTOS**

Sempre gostei das animações dos macaquinhos caindo no chão ou quando os deixávamos parados em *DKC2*. Diddy fazia malabarismo e Dixie bebia suco. Adorava entrar no Klubba's Kiosk e selecionar a opção para lutar com o jacaré musculoso. A dupla voava após levar porrada!

**DANI IANNI**

Sempre achei a Dixie engraadinha, fazendo caras e bocas. Diddy não fica atrás, mas a garota ganha disparado, especialmente quando fica atacada por não participar do jogo.

**LÍLIAN MOREIRA**

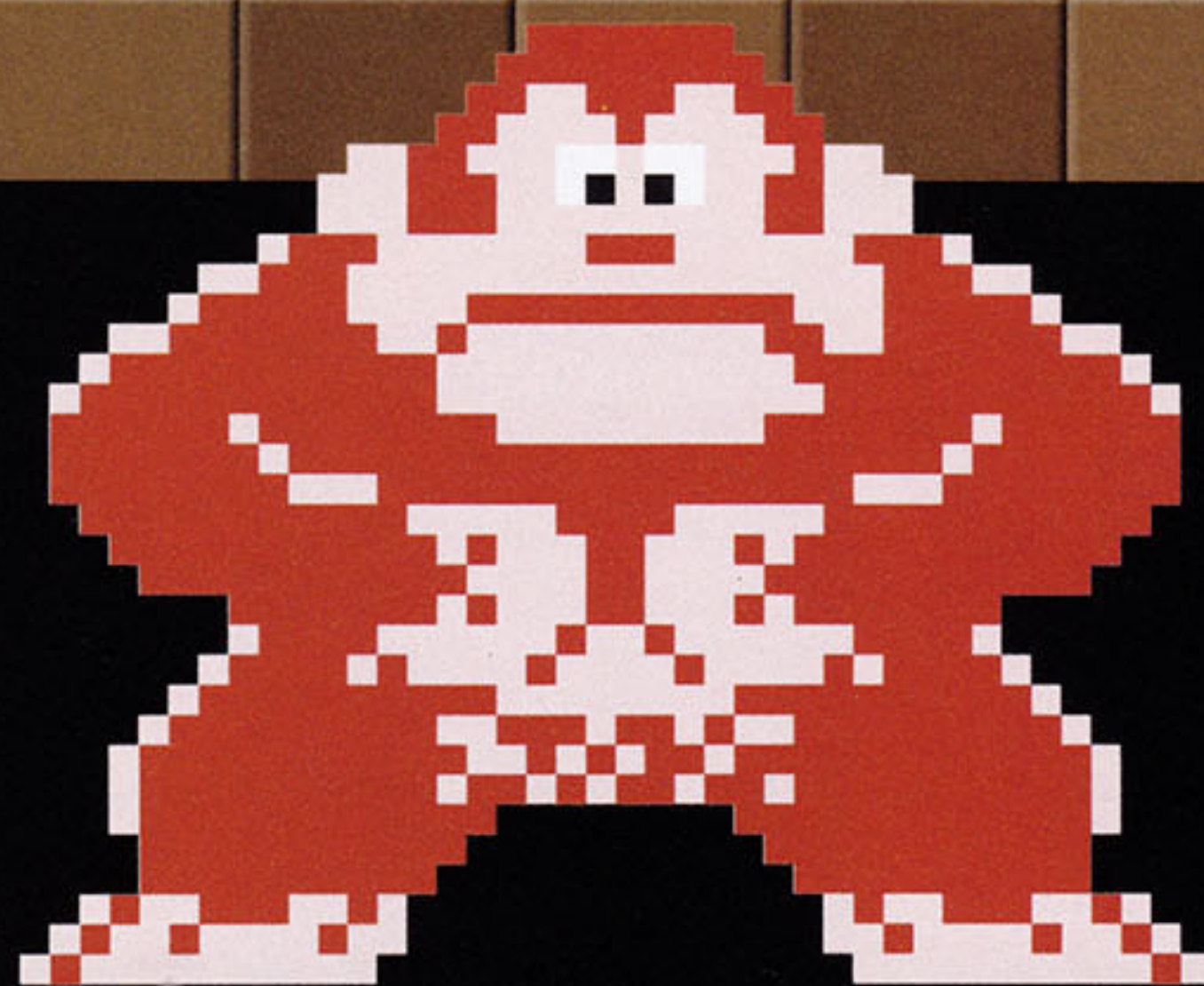
A versão de 1994 de *Donkey Kong* é uma obra-prima do design, alcançando grande expressividade dramática (no caso, cômica) com o limitado recurso disponível. São várias caras e bocas engraçadinhas em menos de 100 x 100 pixels. Não suficiente, DK balança a poupança pra lá e pra cá toda vez que entra em uma portinha da metade do seu tamanho.

O REI DAS SELVAS

A ESPERANÇA PARA A EVITAR A FALÊNCIA DA NINTENDO AMERICANA ESTAVA NAS MÃOS DE UM JOVEM DESIGNER

LEANDRO RIZZARDI

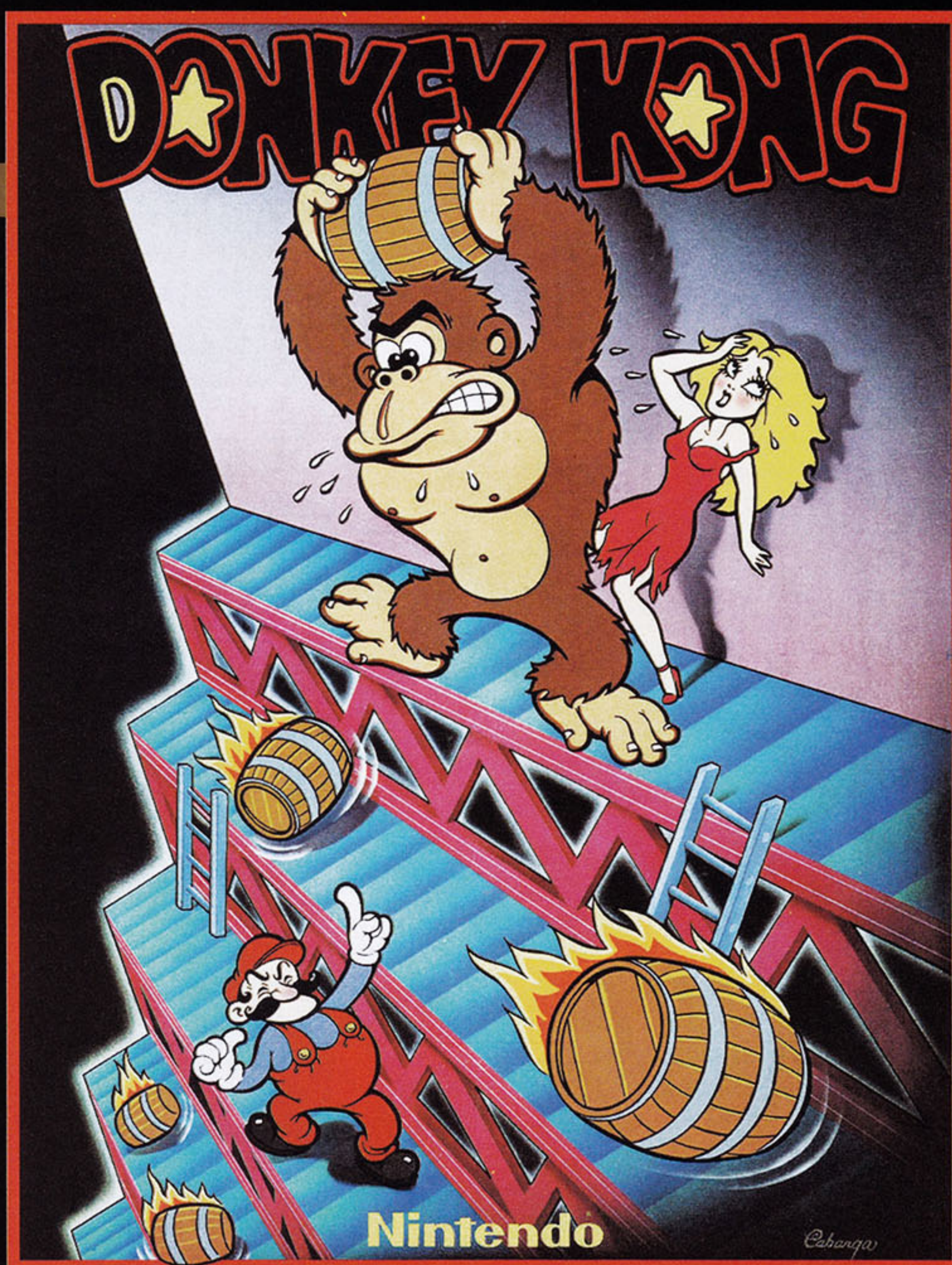
IGOR ANDRADE



Um gorila, carregando uma garota, sobe pela escada até o topo. Larga a donzela e começa a pular, em uma demonstração de força, o que faz com que as plataformas se entortem. Surgem então a pergunta desafiante "Quão alto você consegue ir?" e um pequeno personagem, que se atreve a dar um fim naquilo. A cena marca a abertura de *Donkey Kong*. Nenhum outro game é mais importante para a Nintendo.

Nos anos 1980, a companhia nadava de braçada no Japão. Depois de divertir os adultos com seus baralhos, como o Hanafuda, e depois as crianças com seus brinquedos, como a Ultra Hand, a paixão de Hiroshi Yamauchi eram os videogames.

Em 1973, o Laser Clay Shooting System chegou aos bolicheiros do país. Era um simulador de tiro que usava pistolas que se orientavam pela luz. Em 1978 veio o *Computer Othello*, o produto de estreia da R&D1, divisão criada exclusivamente para o desenvolvimento de jogos, em uma tentativa de diminuir a dependência de parceiras de



tecnologia. Um ano antes, o Color TV-Game 6 e o Color TV-Game 15 foram os primeiros consoles domésticos da empresa de Quioto. Depois de fazer sua versão de *Pong*, mais três sistemas do gênero foram colocados à venda até 1980.

UM BRAÇO NA AMÉRICA

Prestes a lançar os portáteis Game & Watch, o presidente da Nintendo sabia que o vento estava a favor. Era o momento de atravessar os oceanos. Era o momento de conquistar as Américas. Por mais que suas máquinas já fossem





Contra a onda dos jogos espaciais, Miyamoto apostou em um game cartunesco

MACACO ATRAPALHADO

Miyamoto batizou o jogo, mas ele mesmo não lembra como foi. Duas teorias, entretanto, são muito famosas. A primeira fala sobre uma tradução errada ao registrá-lo nos Estados Unidos. Monkey (macaco) teria se transformado em Donkey (burro). Há também quem acredite que, ao encontrar o significado de donkey no dicionário, o criador tenha o escolhido por causa da outra definição, que é sinônimo para atrapalhado, bobo, estúpido.



conhecidas no continente, a meta era controlar o processo de distribuição e comercialização.

Yamauchi convidou a filha Yoko e seu genro Minoru Arakawa, que moravam no Canadá, para um jantar. Apesar de ter se esquivado de outros cargos na companhia, liderar a fundação da Nintendo of America era uma missão tentadora. Mino, que fazia seu nome na área imobiliária, se mudou em maio de 1980 com a esposa para Nova York, nos Estados Unidos. Tudo o que tinham era um galpão alugado em Nova Jersey e força de vontade para visitar clientes e pesquisar o gosto dos americanos.

Seguindo a febre dos arcades espaciais, como *Space Invaders* e *Galaga*, Quioto tinha seu *Radar Scope*. Sucesso entre os japoneses, era a aposta de Yamauchi para o pontapé da NoA. Cerca de 3 mil gabinetes vermelhos ocuparam a "sede" da subsidiária, mas apenas mil estavam vendidos. Os donos de fliperama torceram o nariz para a jogabilidade.

Como assumir aquele prejuízo? A saída mais viável era reaproveitar as máquinas usando kits de conversão de jogo. O presidente, em um raro gesto, aceitou bancar o risco, mas não permitiu que seus principais desenvolvedores assumissem o projeto.

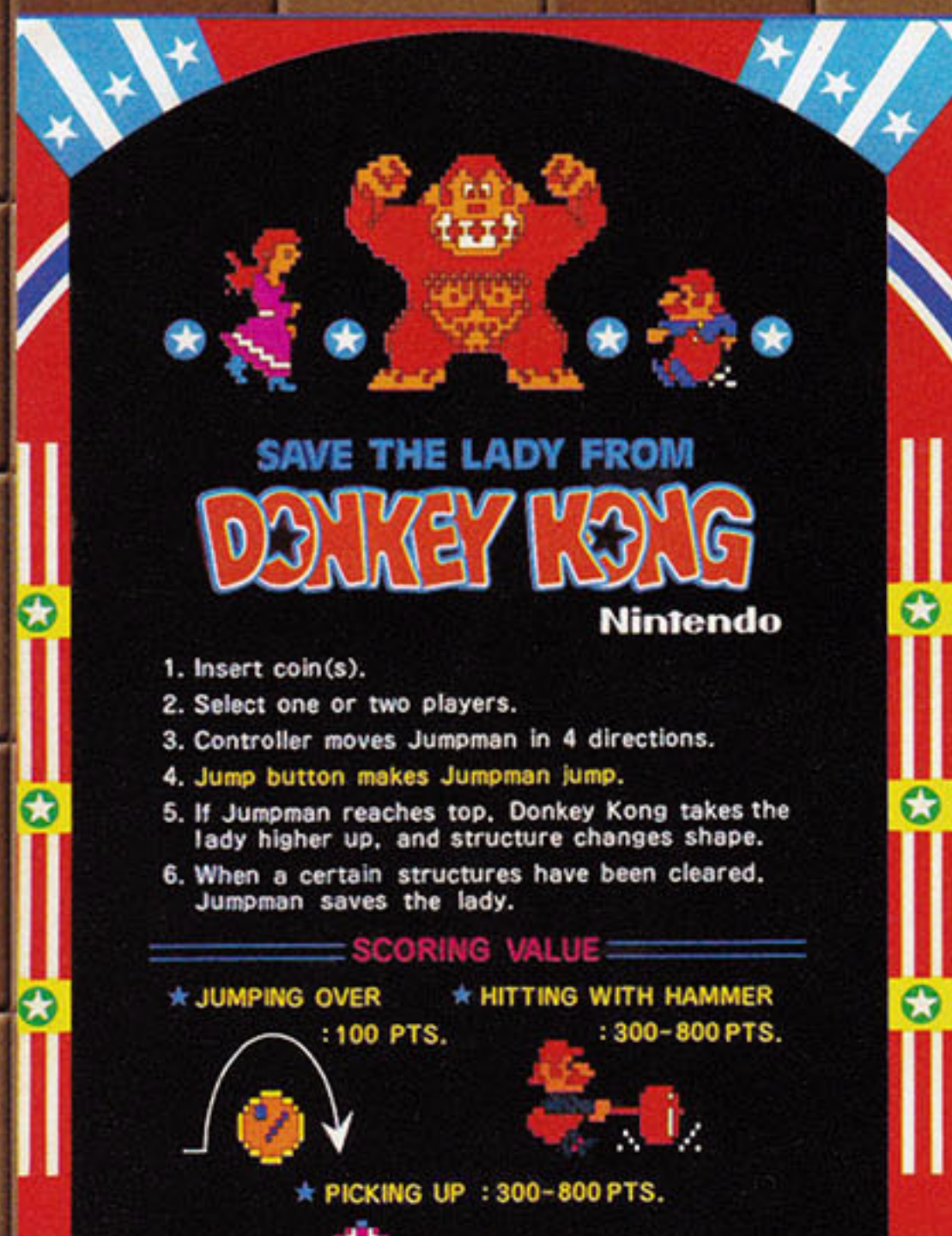
Gunpei Yokoi deu uma chance para o novato Shigeru Miyamoto, que tinha 29 anos. Contratado como designer industrial, ele já havia mostrado seu talento como produtor no próprio *Radar Scope*. A programação ficou por conta da Ikegami Tsushinki.

Naquele momento os cinemas se preparavam para exibir o longa-metragem de *Popeye* feito com atores. A Big N já havia licenciado a marca para um macarrão instantâneo, o que levou a pensar em um game com a turma do marinheiro. A ideia não vingou, mas deixou seus reflexos.

TÍTULO DE PESO

Miyamoto não teria os personagens, mas sim a tensão entre os três, algo que também se encontra na trama de *King Kong*. Essa foi a inspiração necessária para criar algo com um fator pouco explorado até então: a narrativa. Em vez de entrar em carros e naves, o jogador estava diante de criaturas caricatas.

Enquanto o desenvolvimento caminhava, a NoA se transferiu para o estado de Washington, o que facilitaria o recebimento dos componentes. Assim que chegaram, dois deles foram instalados por Mino e Yoko. Ao ligar as máquinas, surgiram as palavras Donkey Kong. Aquilo ainda era uma incógnita.



PATERNIDADE OCULTA

Nas 20 mil linhas de código do game estão o talento dos programadores da Ikegami Tsushinki. A empresa deu o suporte necessário para os primeiros arcades da Big N. No entanto, não recebia o devido crédito. Ao trabalhar também para a Sega, foi substituída pela Iwasaki Engineering para cuidar de *Donkey Kong Jr.* Assim que foi lançado, a empresa entrou na justiça, alegando que a base da programação era deles, tanto que venceram a causa nos tribunais. O assunto é tratado até hoje com o maior sigilo.

Em 9 de julho de 1981, os arcades foram espalhados em Seattle por Ron Judy e Al Stone, que cuidavam da logística. Em uma semana, o game rendeu 30 dólares por dia, sendo que cada partida custava uma preciosa moeda de 25 centavos. Aquilo nunca havia acontecido com um arcade da Big N. Eles agora tinham seu *Pac-Man*.

Demorou pouco para que a popularidade viesse. Os gabinetes se esgotaram, e aí vieram os azuis do Japão. No final daquele ano, 60 mil deles estavam ativos em bares, mercados ou qualquer ponto comercial que tivesse um canto sobrando. *DK* alcançou a marca de 132 mil máquinas vendidas no mundo.

Os jornais e revistas falavam sobre como era divertido e inteligente controlar um saltitante personagem. Os jovens passavam as tardes ao lado de seus amigos gastando o dinheiro que tivessem em seus bolsos para tentar bater a pontuação máxima.

É incrível imaginar como um jogo pode ser tão viciante com poucos recursos. Os níveis usam sempre a mesma combinação dos cenários Barrel Stage (barril), Conveyor Belt Stage (esteira transportadora), Elevator Stage (elevador) e Rivet Stage (rebite). Cada um representa 25 metros de um total de 100 metros que é preciso alcançar. Façanha cumprida, eles retornam, mas,

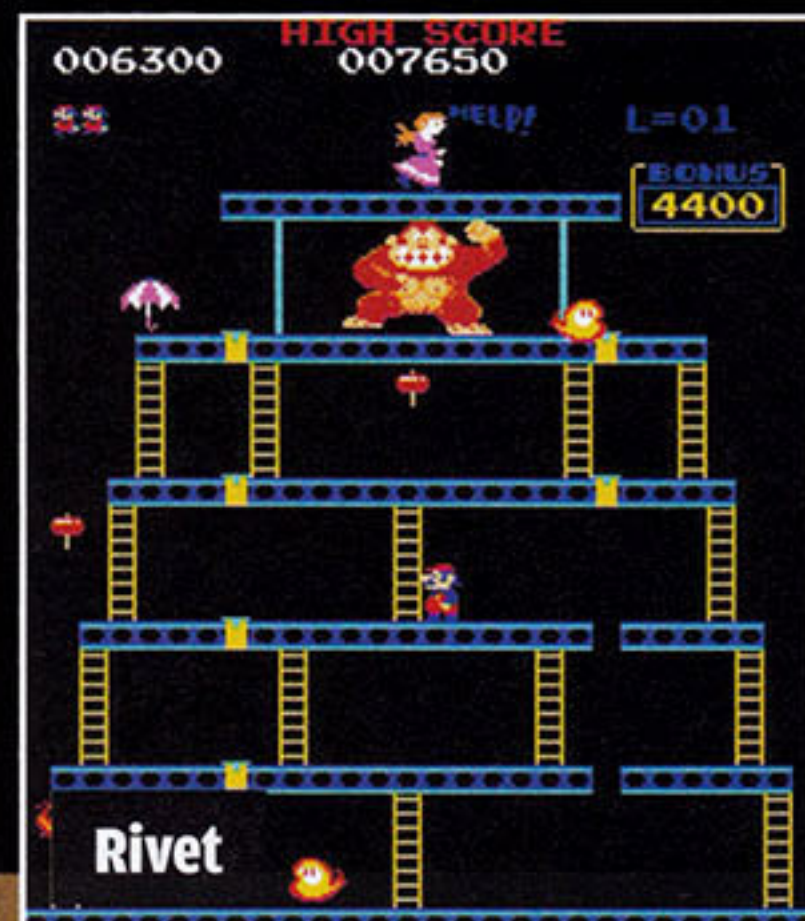
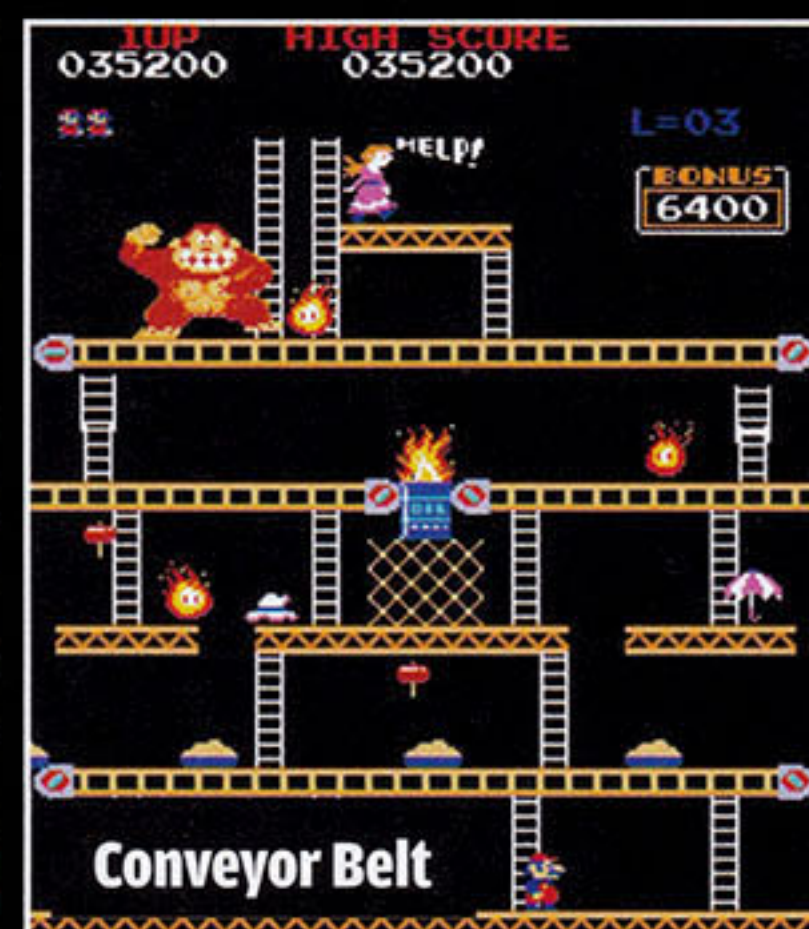
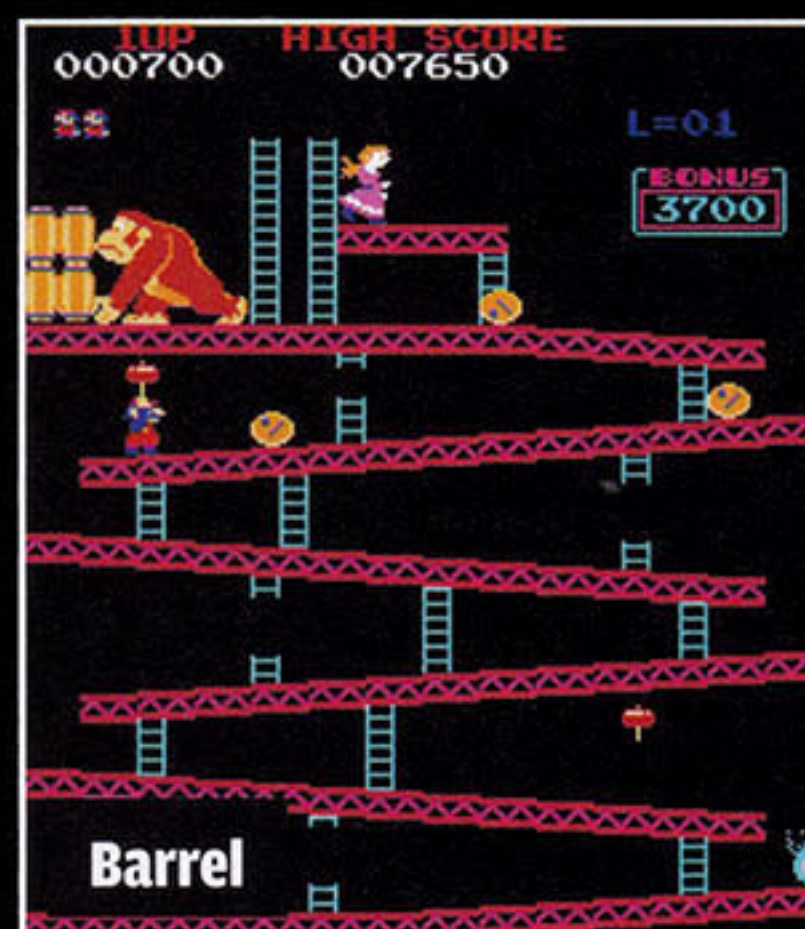
claro, bem mais difíceis. O gorilão, por exemplo, atira barris com mais velocidade. Na 22ª missão, por causa de uma falha na programação, o arcade chega ao fim de forma inexplicável nos primeiros segundos...

DISPUTADO

Quando o NES era apenas uma ideia na mente dos engenheiros de Quioto, a Atari era sinônimo de consoles de mesa, principalmente nos Estados Unidos. A Coleco, por consequência, quis entrar nessa briga. Mais do que fazer um console que superasse os gráficos do Atari 2600 (VCS), o ColecoVision precisava de uma grande

ajuda para roubar a cena. Ela atendia pelo nome *Donkey Kong*.

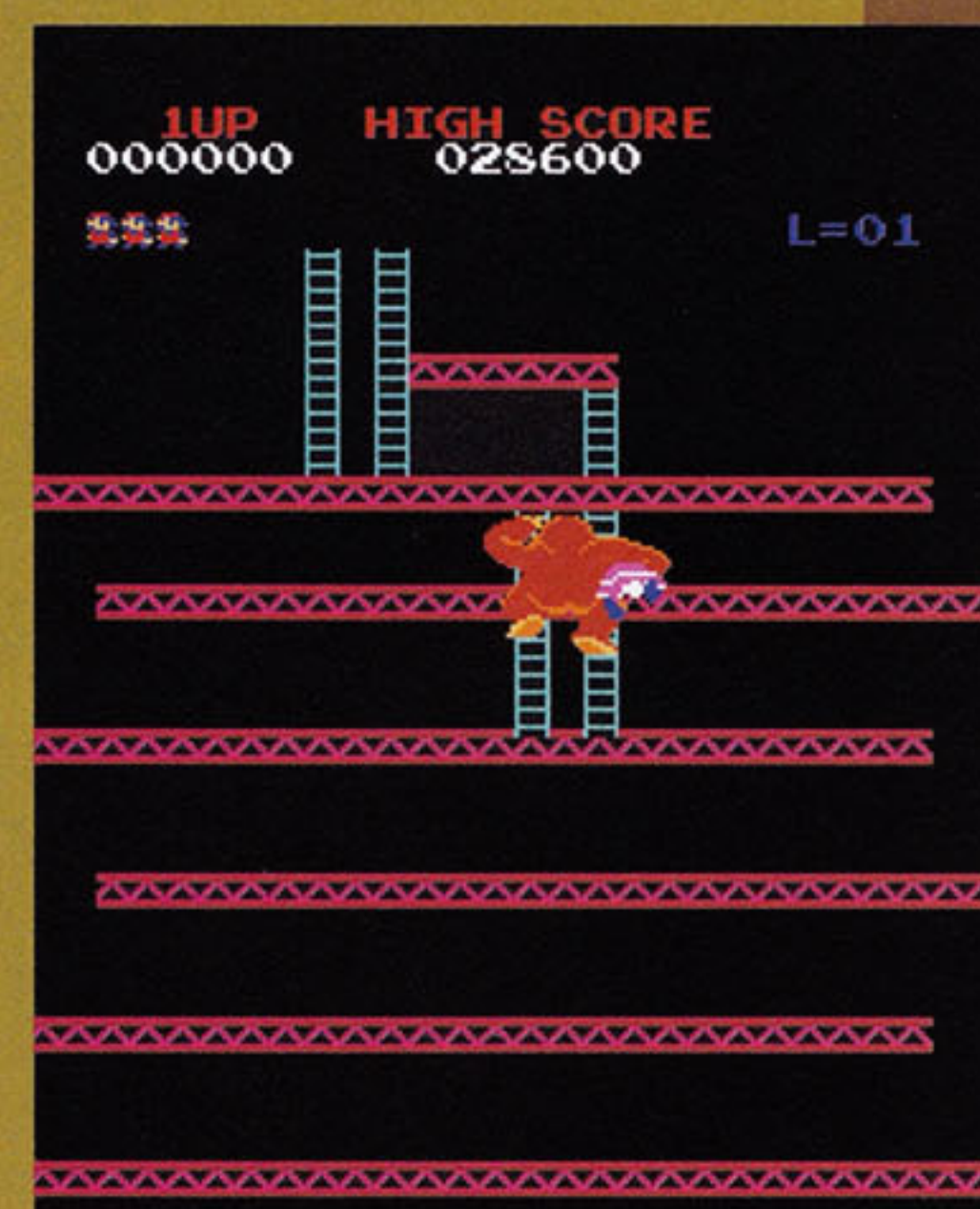
Eric Bromley, criador do hardware, voou até o Japão em 1982 para apresentar sua proposta para Hiroshi Yamauchi, que fez uma negociação dura. Mesmo falando inglês, usou um tradutor nas reuniões. Assim tinha mais tempo para preparar suas respostas. Além disso, esperou até o último minuto para então falar em números, fazendo com o que outro lado não pudesse titubear. Ele exigiu 200 mil dólares pelo





FOI SEM QUERER...

Donkey Kong é o primeiro game da história a ter uma cena de abertura. Curioso, no entanto, é que a ideia tenha partido de Shigeru, que sempre priorizou a experiência e nunca a trama. "A melhor maneira de os gamers entenderem aquilo era usar uma boa história. Parei e pensei: 'Que tipo de animação gráfica deveria usar para apresentar o jogo ao público?'. Daí em diante, acrescentamos elementos. Isso nunca mudou até hoje no nosso processo de desenvolvimento. As pessoas confundem, mas a jogabilidade foi criada antes", explicou em entrevista na E3 de 2014 concedida exclusivamente para o site mexicano *LevelUp* e para a *Nintendo World*.



licenciamento, além de 2 dólares de royalties a cada cartucho produzido.

O presidente global da Nintendo (foto ao lado) sabia que tinha uma máquina de fazer dinheiro nas mãos. Se a Coleco não tivesse a grana, outras companhias teriam como desembolsá-la. Atualmente, essa quantia parece piada, mas como Bromley disse à revista britânica *Retro Gamer*, o comum na época era pagar 5 mil dólares. O acordo foi feito, mas Yamauchi relutou em fazer um contrato nos conformes. Bastasse sua palavra.

Esperava-se que tudo se resolvesse na Consumer Electronics Show, que, antes da Electronic Entertainment Expo, era o principal evento global para as novidades do mercado de jogos eletrônicos, que dividiam espaço com os mais diferentes eletrodomésticos. No entanto, começou a ventilar pela feira que a Atari teria sua versão de *DK*. Desesperado, Eric procurou pelo presidente da Nintendo, que estava lá. Quem o atendeu foi a filha Yoko.

Ele fez um contundente desabafo, explicando que o ColecoVision era seu sonho, sendo o único console que teria condições de rodar uma versão decente do arcade e sua empresa entraria em colapso, já que a campanha de marketing tinha o gorila como trunfo.

Aquilo tocou a fundadora da NoA. Em agosto daquele ano, o sistema chegou às lojas dos Estados Unidos, e cada caixa contava com um cartucho de *DK*. No Natal, 500 mil unidades haviam sido vendidas.

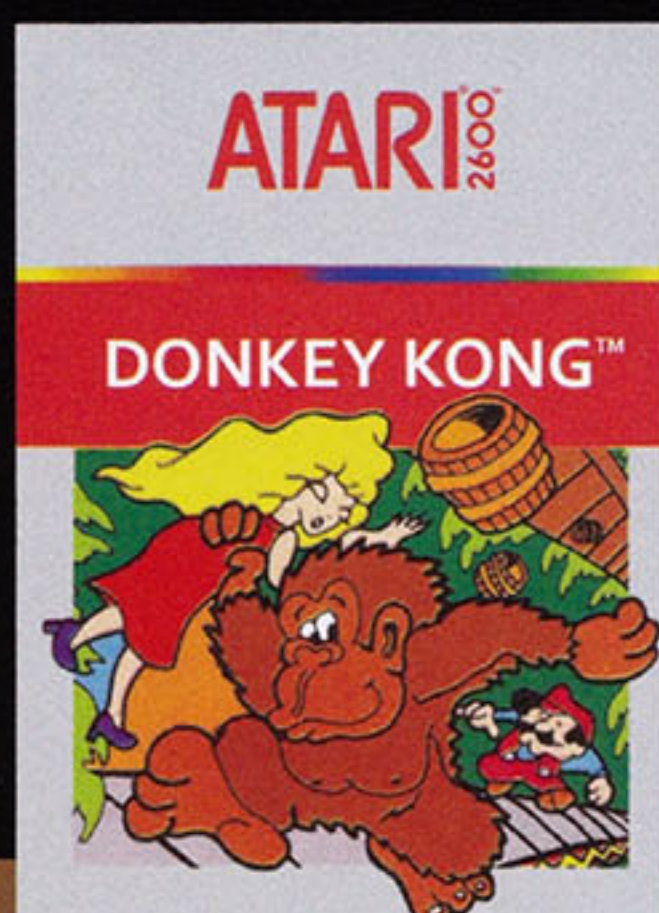
A exclusividade, entretanto, não durou muito. Como a Coleco tinha o direito de licenciar o game para qualquer console e Tabletop, logo foi publicado para outros sistemas. Até os computadores entraram nessa! Há versões para Amstrad CPC, Apple II, Atari 2600, Atari 7800, Coleco Adam, ColecoVision, Commodore 64, Intellivision, MSX, PC Booter, TI-99/4A, TRS-80 CoCo, VIC-20 e ZX Spectrum. Seria *Donkey Kong* o game mais portado de todos os tempos? Se não for, certamente é um forte concorrente. Isso sem contar os remakes e ports da própria



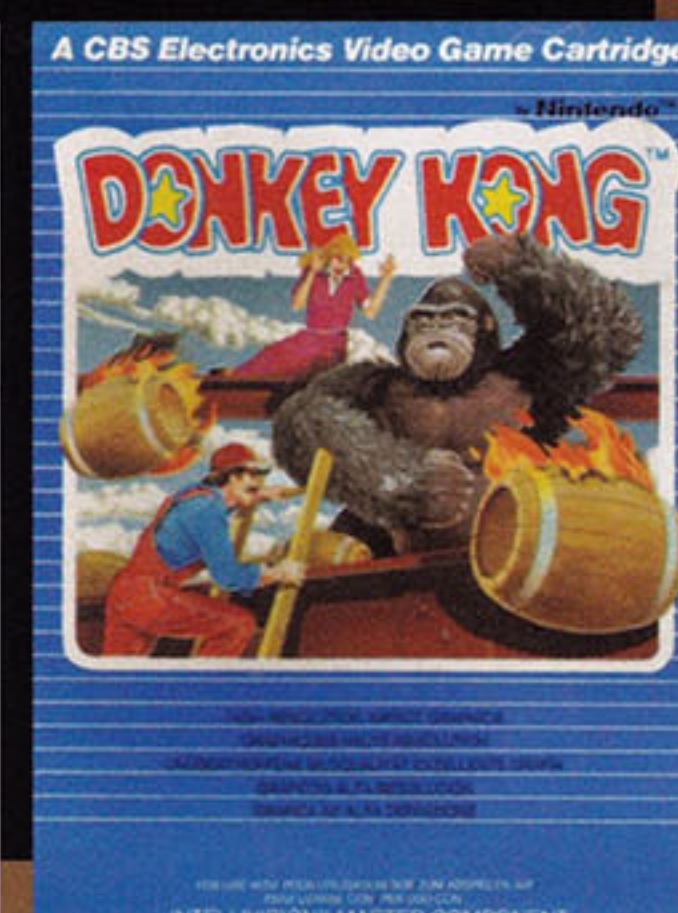
Big N para suas plataformas, como o Famicom, Game Boy e Game & Watch.

YES, NÓS TEMOS BANANAS!

A trajetória do título não acompanha a história da Nintendo por acaso. É um dos principais responsáveis por consagrá-la como uma das maiores empresas de games. Não importa o console que você tenha, provavelmente seria diferente – ou não existiria –, se o gorilão não escalasse um prédio em construção. Ao pular, ele não apenas alterou o cenário onde estava, mas sim toda a indústria da diversão eletrônica.



Nos EUA, cada ColecoVision vinha com um cartucho de *DK*



A OITAVA MARAVILHA DO MUNDO

PARA DEFENDER SUA CRIA, A NINTENDO DECLAROU E VENCEU A GUERRA CONTRA A UNIVERSAL NOS ANOS 1980

IGOR ANDRADE



O sucesso de *Donkey Kong* colocou largos sorrisos nos pioneiros da Nintendo of America e tirou aqueles que estavam nos rostos dos executivos da Universal City Studios. É um caso ardiloso que teria tudo para virar um filmão. Tudo começou quando os chefões do conglomerado de entretenimento identificaram certas semelhanças entre o gorila da Big N e o gorila que, até então, era o mais famoso do planeta. Um macaco feroz domina uma garota que deve ser salva por um rapaz. Esse é o argumento do game de Shigeru Miyamoto. No entanto, é o que também acontece em *King Kong*.

A BELA E A FERA

Depois de um pesadelo no qual um símio gigante atacava Nova York, o ex-aviador e cineasta norte-americano Merian C. Cooper romanceou e depois levou para as telas em 1933 a história de um diretor de filmes sobre a natureza que descobre a localização da lendária Ilha da Caveira.

Ele então lidera uma expedição para filmar e explorar o local, levando consigo uma bela donzela. Desempregada, ela aceitou aparecer nas gravações, mesmo sem entender o que encontraria por lá. A equipe então se depara com a civilização local oferecendo uma de suas nativas em sacrifício em nome de Kong. Confusão pra lá, confusão pra cá, o monstro acaba possuindo a jovem

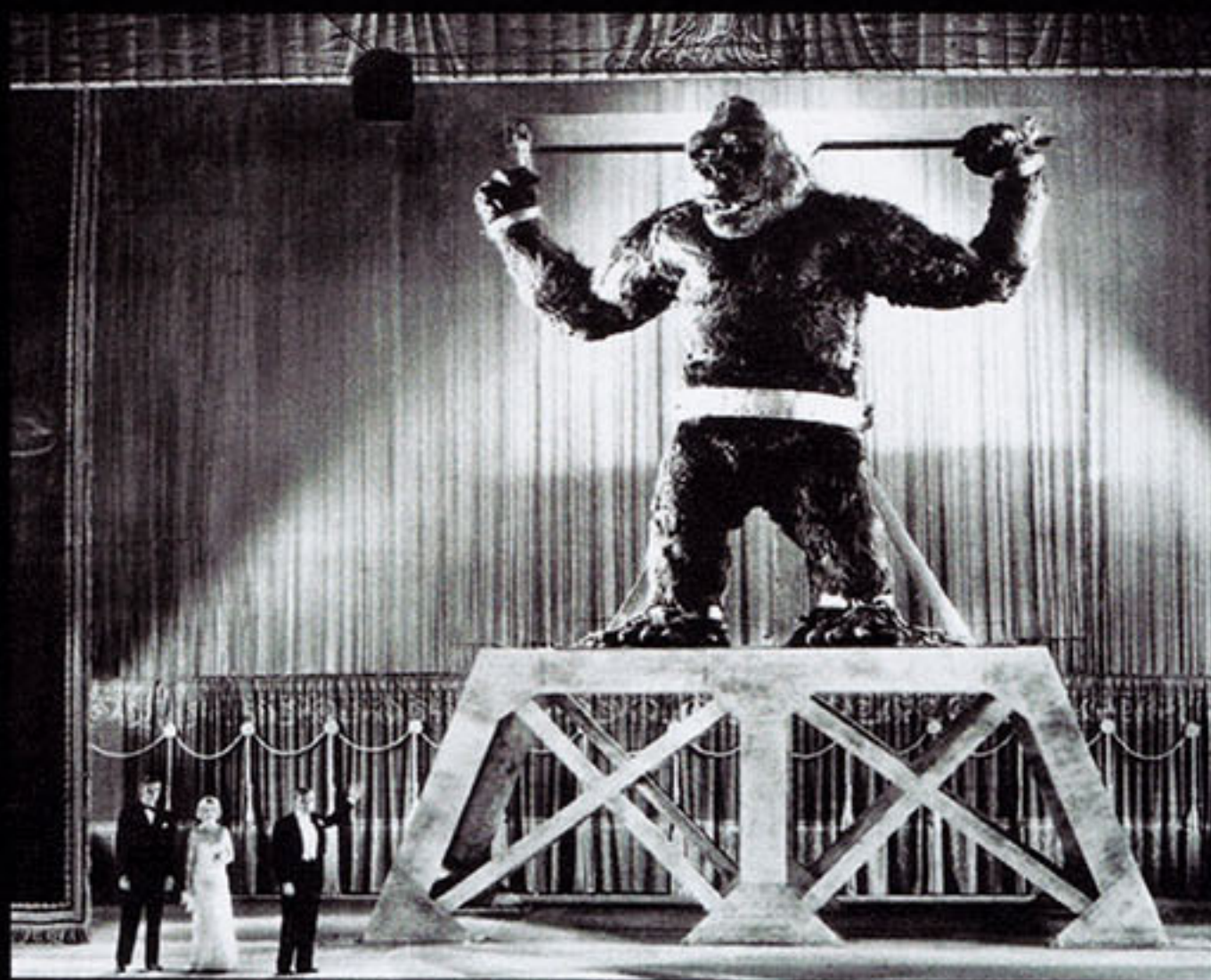


O diretor Merian C. Cooper e Fay Wray, que fez a mocinha raptada por Kong, apreciam a cena que marcou Hollywood

loira. Capturado, é levado para a Big Apple, onde acontece a icônica cena no edifício Empire State.

Produzido pela RKO Pictures, os direitos do filme estavam nas mãos da Universal no início dos anos 1980. Foi por isso que o estúdio, ao se sentir lesado, bateu na porta das parceiras da Nintendo. Em 1982, cerca de 50 produtos usavam a marca *Donkey Kong*,

como a Coleco (que adaptou o jogo para seus consoles e sistemas concorrentes), a Ruby-Spears (que cuidou da animação exibida na CBS) e a Ralston (que comercializava o cereal matinal). Com medo de polêmicas, elas fizeram acordos milionários. Como não houve resistência de ninguém, um provável acordo com a Big N estava no papo. Só que não foi bem assim... Apesar de



VITÓRIA DUPLA

Em 1981, o presidente da Tiger Electronics viu o arcade de *Donkey Kong* no Japão e correu atrás da Universal para fazer o mesmo com *King Kong*. Aquilo se transformou em um jogo para Atari 2600 e um minigame da Tandy, entre outros. Na "história", o gorilão colocava a personagem Ann Darrow no alto de um prédio e atirava objetos no bombeiro que tentava salvá-la. A Universal reconheceu, diante do juiz que analisava o caso dos direitos autorais, que se tratava de uma cópia. Além de descobrir que nada podia fazer contra DK, ela foi obrigada a repassar os lucros para a Big N. Os produtos, claro, deixaram o mercado.



Jessica Lange em King Kong (1976)



Naomi Watts em King Kong (2005)

Hiroshi Yamauchi, presidente global, ter mandado gastar o que fosse preciso, a Nintendo of America preferiu levar a disputa para os tribunais. Em abril daquele ano, a Universal apelou para a corte nova-iorquina.

DOMÍNIO PÚBLICO

A Big N não declarou guerra por orgulho. Isso seria maluquice, já que, naquela época, era nanica diante do estúdio. O presidente da NoA Minoru Arakawa e o vice Howard Lincoln, que é advogado, sabiam o que estavam fazendo. Contrataram então os serviços do Latham & Watkins, escritório de advocacia, representado pelo time de John Kirby, especializado em proprieda-



Arakawa e Lincoln

de intelectual. A linha de ataque estava traçada. Do outro lado, a companhia de Hollywood tinha depoimentos de donos de arcades, lanchonetes ou qualquer outro lugar nos Estados Unidos que tivesse uma máquina de *Donkey Kong*. O estudo "provava" que a maioria dos entrevistados acreditava que o game era uma adaptação oficial da fera da Ilha da Caveira.

Kirby, ao contra-atacar, apresentou ao juiz uma história curiosa. Durante décadas a Universal desejou fazer o remake de *King Kong*. Nos anos 1970, ao colocar o plano em prática, ela descobriu que a RKO havia licenciado o roteiro para a Dino De Laurentiis, companhia que, através da Paramount, estreou uma versão em 1976 que se passava naqueles tempos.

A polêmica chamou a atenção do filho do criador da fábula, que declarou que apenas os herdeiros poderiam explorar a trama comercialmente. Isso tudo foi parar na corte da Califórnia, que propôs um acordo entre as três partes envolvidas. Foi decidido que o espólio era da família de Cooper, que rapidamente licenciou os direitos de *King Kong* para a

Universal. Na decisão também foi acertado que os escritos originais estavam em domínio público. O ato de "um rapaz salvar uma garota de uma criatura gigante" em um filme, desenho ou peça não poderia pertencer a ninguém. O que estava protegido era o filme de 1933. Não por acaso, a versão da Universal de 2005, dirigida por Peter Jackson, segue fielmente o clássico.

DECISÃO FINAL

O juiz aceitou o argumento da Nintendo. Mesmo que não o aceitasse, *Donkey Kong*, na visão de Robert W. Sweet, era uma paródia de *King Kong*. Como o tempo cura tudo, é incrível saber que as duas companhias agora têm negócios em comum. Em 2015, assinaram um acordo para que os parques da Universal tenham atrações da Nintendo, começando pelo Japão. Algo como a área de *Harry Potter* na filial da Flórida, nos Estados Unidos.

Moral da história: Kirby virou o queridinho da NoA e emprestou seu sobrenome para batizar um dos personagens da companhia, que envolve desde então seu forte departamento jurídico nas mais diferentes questões. Ao peitar um integrante do Olimpo Hollywoodiano, a companhia ganhou o respeito dos demais setores do entretenimento. Isso lhe deu coragem suficiente para formar seu império da diversão em solo americano.

A BELA E A FERA (E O CARA DE MEIA-IDADE)

TRÊS PERSONAGENS, DOIS RIVAIS, UMA SAGA
QUE MARCOU A INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES!

RICARDO SYOZI

Uma garota iniciou esta louca disputa
Dois caras se tornariam enormes rivais
Um deveria enfrentar desafios mortais
Enquanto barris caíam para aumentar esta luta
Um carpinteiro que se tornou um encanador
Enfrentando um gorila nada amador
Pauline era a princesa da aventura
Sempre aprisionada, precisava de jogo de cintura
A partir daí muita coisa aconteceu
Games e mais games foram lançados
Graças a eles nossos sentidos foram aguçados
Mas essa rivalidade nunca morreu

Vai começar
tudo de novo!



Devia ter ficado tranquilo no canto dele, mas Donkey Kong quis importunar a vida de Jumpman e Lady. O gorila se meteu no meio do romance sequestrando a garota, levando-a para o mais alto andar de um edifício. Começava ali uma velha rivalidade. Em 1982, quando o game chegou aos consoles, o casal apaixonado foi devidamente batizado: Pauline e Mario, que foi escalado para ser o vilão de *Donkey Kong Jr.* Dessa vez, o macaco se deparou com seu filho tentando tirá-lo de uma jaula pra lá de apertada. Isso prova que, quando há rancor, até mesmo um cara legal pode se tornar o antagonista...

O CARPINTEIRO HERÓI

Humilde e corajoso, uma amostra do que devemos ser. Mario nasceu carpinteiro. A profissão se encaixava

com os cenários de construção civil e também há uma explicação técnica. Com poucos pixels para usar no design, só dava mesmo para fazer um uniforme. De acordo com Shigeru Miyamoto, o rebuliço aconteceu porque a fera, que era o animal de estimação do bigodudo, se revoltou por algum motivo (estaria com fome?). Para chamar atenção, foi atrás de Pauline.

Para dar uma lição, Jumpman aprendeu a manejar marteletes, que quebravam os barris atirados em sua direção, e a dar saltos milimetricamente precisos. Mal sabia ele que tudo isso seria de grande valia para o seu sensacional futuro. Desde

que o concebeu, o criador queria aproveitar seu Mr. Video em diversos jogos, mesmo que só fizesse pontas. Aos poucos, o cara ganhou um irmão e virou encanador, algo mais coerente com as tubulações do Reino do Cogumelo. Com seu *Super Mario Bros.*, se tornou o maior ícone dos games.





GAME BOY

任天堂公式ガイドブック◆ドンキーコング

DONKEY KONG



WE 小学館

MOÇOILA EM PERIGO

Quando você se mete entre dois personagens tão icônicos, é certeza que a confusão virá até você. Lady, durante o rapto, deixou para trás vários de seus pertences, como um guarda-chuva – objeto que, tempos depois, faria parte do acervo de Peach –, dando ainda mais trabalho para seu salvador.

Na animação exibida na década de 1980 nos Estados Unidos, era um tipo de assistente pessoal de Mario, que o acompanhava em vários episódios na tentativa de cercar Donkey Kong. Aquela ideia de garota frágil às vezes ficava de lado, mostrando que tinha muita coragem e sabedoria. Pauline também mudou com o tempo.

CÓPIA KONG

A imitação é a mais sincera forma de elogio, e até mesmo produtoras de peso fizeram suas releituras, como *Amidar* (Konami), *Congo Bongo* (Sega) e *Hard Hat Mack* (EA). *Kangaroo*, da Sun Electronics, trocou os gorilas por um filhote de canguru e sua mãe. No entanto, o troféu "Nada Se Cria" vai para *Crazy Kong*, da Falcon. Não se preocuparam nem em substituir Mario e Pauline por outros personagens!



Na versão do clássico para Game Boy, de 1994, seu visual se distanciou completamente, acabando com qualquer semelhança com a princesa dos Toad, como evidencia seu perfil em *Super Smash Bros. for Wii U*. Ela é um dos troféus do game de luta.

Deixou de ser loira, ganhando cabelos castanhos, olhos azuis, brincos grandes,

DETEFON

Solto pelo herdeiro, o primata partiu em direção à sua ilha, mas antes procurou abrigo em uma estufa em 1983. Quem não gostou nada foi Stanley, pois, além de aturar o convidado ingrato, as portas foram abertas para uma invasão de insetos, colocando as plantas em perigo.

Mais *Space Invaders* e menos *Donkey Kong*, no terceiro jogo da franquia o protagonista dá borrifadas de inseticida até mesmo no gorilão. Se aqui as abelhas são solidárias, em *Country* elas passaram para o outro lado... O jovem, que fez participações nos títulos *WarioWare*, é mais um caso de personagem que a Nintendo criou, mas ninguém lá dentro sabe explicar direito como nasceu. Ainda assim, há quem faça a ligação com um Game & Watch lançado em 1982. Em *Green House*, um exterminador elimina aranhas e outros bichinhos antes que encostem nas flores apavoradas.



mas mantendo o mesmo vestido vermelho, assim como é a cor do batom em seu rosto maquiado. Sim, sua roupa ficou mais ousada, algo meio raro no universo da Nintendo. A ex-namoradina agora é uma mulherona, como a Pin-up Jessica Rabbit, do filme *Uma Cilada Para Roger Rabbit*.

VILÃO POR POUCO TEMPO

Ele tinha cara de vilão clássico, mal-humorado e cruel, mas na verdade foi apenas mal-interpretado por nós jogadores. Seu pai sempre o definiu como "nada muito maléfico ou repulsivo". Ou seja, uma criatura muito mais aborrecida do que abominável.

A traquinagem dele, no entanto, era unicamente vingança ou havia uma certa paixão nutrida por Pauline? Isso ele jamais admitiu. Se em *King Kong* a personagem Ann Darrow é a única a não tratar o gigante como aberração, mas sim como um animal acuado, aqui deve ter acontecido o mesmo. Não sabemos se Mario já havia apresentado um ao outro antes...

Sua concepção também tem conexão direta com *Popeye*. Sua referência é o grandalhão Brutus. Porém, nesse caldeirão há também inspiração em *A Bela e a Fera*, escrito em 1740 pela



Pauline voltou em Mario vs. DK



francesa Gabrielle-Suzanne Barbot. Nos anos 1990, seu papel foi rediscutido. A gravata, mais uma ideia de Miyamoto, lhe conferiu um certo ar de respeito, coroando então sua fase "paz e amor". Lá se foi a teimosia. Acabou se transformando em um herói, um protetor dos amigos, familiares e, sem qualquer dúvida, de suas bananas.

BATALHA ETERNA

A briga parecia ter fim e teve. As pazes foram seladas através dos spin-offs do encanador, como *Mario Kart*, *Mario Tennis*, *Mario Party* e tantos outros "Mario alguma coisa". DK ganhou um universo exclusivo, mas sempre foi tratado como alguém de casa, algo que se estendeu para toda a família Kong.

Apesar de nunca mais serem vistos juntos em títulos canônicos de uma série ou outra, no início dos anos 2000 bateu aquela saudade nos produtores da Big N.

A ideia da Nintendo Software Technology era literalmente desconstruir jogabilidades clássicas do gênero de plataforma, apresentando a partir delas puzzles desafiantes. Não por acaso, a norte-americana NST é formada por ex-alunos da DigiPen, umas das principais instituições de games do planeta. Havia uma intenção



acadêmica de celebrar o passado por trás de *Mario vs. Donkey Kong*...

Até foi criado um pano de fundo para explicar o encontro. Em poucas palavras, o encanador é um cara que se deu tão bem na vida que abriu uma fábrica de incríveis Mini Mario. O gorilão, ao saber daquilo, quis um bonequinho. Sem sucesso, invadiu a fábrica no Reino do Cogumelo. Rolava na sequência uma perseguição ao ladrão.

No segundo capítulo desse embate, depois de 12 anos de ausência, Pauline apareceu como convidada especial de Mario na abertura de seu parque temático. Acabou se tornando alvo do ciúmes de Donkey Kong, que a sequestrou como nos velhos tempos. Cansado, o bigodudo coloca seus brinquedos de dar corda para resolver o assunto.

O mais curioso disso é que há um certo ar de ineditismo. É como se os três nunca tivessem se deparado antes. Talvez seja verdade, se considerarmos que Cranky era o protagonista do arcade de 1981.

Tudo pode ter começado como uma vingança pessoal, mas logo partiu para uma rivalidade sadia, limitada então às quadras e pistas, chegando então a uma birra consumista – um simples brinquedo pode ser a causa de problemões.

Mario, Donkey Kong e Pauline são o primeiro trio da Nintendo. Eles mudaram muito, não são mais os mesmos. Contudo, a partir deles surgiram outras trindades, como Link, Zelda e Ganondorf, e outros personagens marcantes. A verdade é que eles ficarão em nossas memórias para sempre, cada um de seu jeito, cada um com a sua cara!



Participar de um spin-off do bigodudo? Conte com o gorilão!

As franquias dos ex-rivais vivem juntas e misturadas!



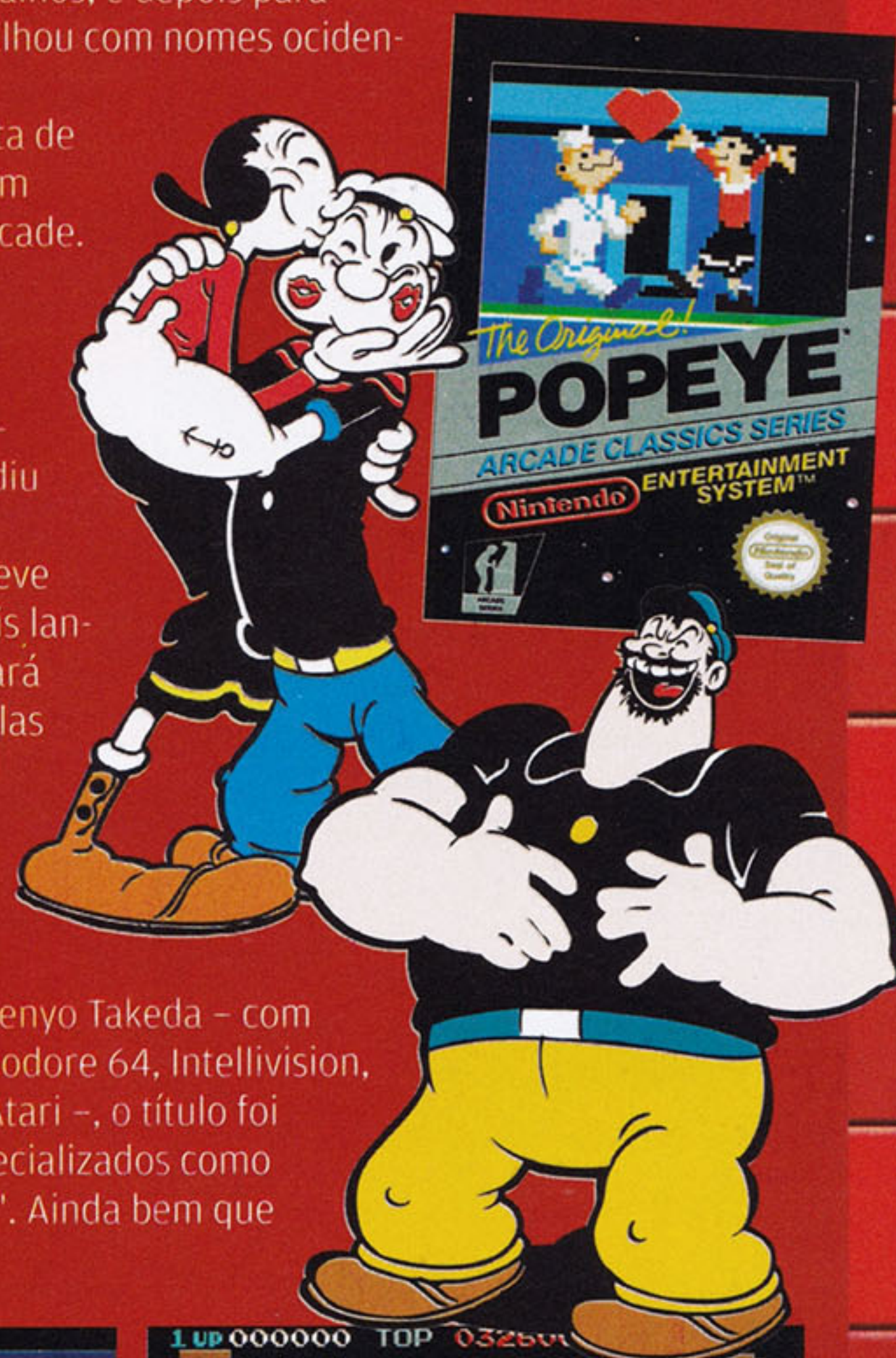
COMEDOR DE ESPINAFRE

Se você leu a primeira matéria dessa revista, já descobriu que *Donkey Kong* era para ser um game de Popeye, como havia sugerido o presidente da Nintendo. Desde os anos 1950, quando a companhia adquiriu o licenciamento das franquias da Disney para a produção de baralhos, e depois para brinquedos, lá no Japão, ela trabalhou com nomes ocidentais como *Snoopy* e o marinheiro.

Apesar de ter sido o protagonista de um dos Game & Watch lançados em 1981, não foi possível usá-lo no arcade. A King Features Syndicate, dona dos direitos, deve ter se arrependido como nunca, tanto que a situação foi arrumada rapidamente. No ano seguinte seu jogo invadiu os fliperamas.

Dependendo do estágio, você deve coletar corações ou notas musicais lançadas por Olívia Palito. Brutus ficará no seu pé, correndo atrás de ti pelas plataformas, e a Bruxa do Mar vai te atacar, mas Dudu e Gugu ajudam em certas ocasiões. Popeye fica invencível quando encontra uma lata de espinafre.

Desenvolvido por Miyamoto e Genyo Takeda – com versões para ColecoVision, Commodore 64, Intellivision, Odyssey 2, NES e os sistemas da Atari –, o título foi taxado por alguns jornalistas especializados como "mais uma cópia de *Donkey Kong*". Ainda bem que não foi o contrário.



CADA MACACO NO SEU GALHO!

TRAÇAMOS A LONGA (E INCERTA) ÁRVORE GENEALÓGICA DOS KONG

BRUNO COTRIM



Não há outra família como essa no universo dos games. Desde que fugiu dos abusos de Mario, Cranky começou um verdadeiro clã em DK Island. Mas eles são tantos que é difícil saber ao certo quem é quem nessa árvore (seria uma bananeira?) genealógica. De alguns símios não dá nem para saber direito se é primo de um, filho de outro ou se é apenas um parente de coração. Como manda a tradição na Nintendo, os personagens são criados sem muita preocupação em estabelecer uma relação de parentesco entre eles. Aliás, como explicar que Diddy, um chimpanzé que tem cauda (!?!), seja sobrinho do gorila DK? Seja como for, cada integrante tem algo a contribuir e é peça fundamental das aventuras da franquia.



WRINKLY KONG

Esposa de Cranky, foi diretora do Kong Kollege, onde lecionava durante *DKC2*. Na escola, ela fornecia dicas e salvava o progresso de Diddy e Dixie. No port do jogo para GBA, até mesmo passava lição de casa para os macacos, que consistia em preencher um álbum de fotos. A vovó recompensava com moedas a cada página preenchida. Se aposentou em *DKC3*, mas continuou a orientar os heróis e a salvar o progresso. Em casa, passava a maior parte do tempo dançando e jogando videogame, mas veio a falecer após os eventos de *DKLand 3*. Mesmo depois de sua morte, não deixou de ajudar. Em *DK64*, a matriarca usa poderes sobrenaturais para indicar macetes ao jogador. Curiosamente, Wrinkly é controlável em *King of Swing* e *Barrel Blast*, algo que só aconteceu depois de virar um fantasma.





DONKEY KONG JR.

O garoto é o pai do atual Donkey Kong. Sua primeira aventura foi salvar Cranky, que foi colocado em uma jaula por Mario. Junior chegou a participar das primeiras corridas de *Mario Kart* e de outros títulos esportivos do encanador, estreou um game educativo e foi cogitado para ser o segundo protagonista de *DKC*. Como Diddy roubou a cena, hoje vive no anonimato. Diz a lenda que havia planos para colocá-lo em *DKLand*, já que um personagem semelhante fazia parte das artes conceituais. Infelizmente, foi cortado.



**Essa turma
nunca me
deixa em paz!**

CANDY KONG

A grande amiga de DK (é namoradinha, mas não espalhem por aí...) aparece em diversos jogos como uma personagem auxiliar, estreando então em *DKC*. Com pouca importância até agora – na animação da série, pelo menos, ela tem seu destaque –, a maquiada e esbelta Candy ainda não achou seu espaço pra brilhar no meio da macacada. Quem sabe um dia não a vemos seguindo os passos de Peach, que já teve que salvar Mario?



FUNKY KONG

Considerado irmão de DK, por trás do ar descolado, da fala mansa e dos óculos escuros, há um verdadeiro empresário. Funky exibe talento em conseguir dinheiro e construir itens. O primata era dono do Funky's Flights, lugar onde os macacos podem pegar emprestado o avião Jumbo Barrel (ou Funky Barrel) e o Biplane Barrel para voar entre as áreas nos dois primeiros *Country*. Em *DKC3*, ganhava a vida com o Funky's Rental, alugando seu hovercraft customizável para Dixie e Kiddy. Em *DK64*, seguiu a carreira militar e vendia armamentos. Ele tomou um tempo para descansar, deixando Cranky cuidando das vendas em *Returns*, mas lá estava em *Tropical Freeze* à frente da loja de itens Funky's Fly 'n' Buy.

CRANKY KONG

Muito já se discutiu, mas hoje não há problemas em dizer que o patriarca é o Donkey Kong original, aquele que enfrentou Mario nos arcades. Quem inventou isso foi a Rare. A Big N não curtiu, mas é uma sacada esperta. O resmungão não parece feliz com sua aposentadoria, e isso pode ter alguma relação com o encanador (que não envelheceu!), que o maltratou no passado, ser agora um personagem tão querido. No primeiro *Country*, o velhote dava conselhos, repletos de piadas jocosas, sentado em sua cadeira de balanço. Cansado da monotonia, tentou a carreira de curador de museu em *DKC2*. Já em *DKC3*, só aparecia para atrapalhar e criticar a dupla formada por Dixie e Kiddy, coisa que já vinha fazendo com Donkey e Diddy. Após tanta revolta, o barba branca tentou brevemente ser cientista em *DK64*, colaborando com os aventureiros fornecendo poções, talvez as mesmas que passou a vender em *Returns*. Mas o que mais o animou foi voltar aos velhos tempos em *Tropical Freeze*, quando voltou a ser jogável. Usando uma das suas bengalas para pular mais alto que os outros – como fazia o igualmente rabugento Tio Patinhas em *DuckTales* (NES) –, Cranky provou que está firme, forte e ranzinza como nunca!

DIDDY KONG

O rapaz logo deixou a sombra do tio em *DKC2*, quando se tornou o protagonista e ainda teve a ajuda da namorada. Diddy é fã de música, carrega sempre seu rádio consigo e adora gritar *Hoo Haa* (com efeitos fatais) para os inimigos. Dono do boné mais legal da galáxia, tentou a fama como piloto. Dizem as más línguas que guarda seu kart na garagem esperando por mais nova chance.



DIXIE KONG

A excelente guitarrista é a paixão de Diddy. A garota foi a primeira personagem feminina jogável na franquia e conquistou a preferência da galera ao planar rodando seu cabelo. Tal movimento, aliás, foi dado ao seu paquerinha na fase Retro. Ele agora carrega uma mochila onde guarda um foguete.



TINY KONG

Irmã mais nova de Dixie, foi resgatada por Diddy em *DK64*, tornando-se então mais uma personagem controlável. Tiny usa seu cabelo para aumentar o pulo, além de se defender. Estreou com cara de menina, mas virou uma jovem adulta em *Diddy Kong Racing DS*, quando a Rare encerrou a parceria com a Nintendo.



DREAD, KARATE, NINJA E SUMO

Chefões de *Jungle Beat*, a relação com o clã de Cranky é desconhecida, apesar de terem Kong como sobrenome. A maldade desses lutadores não parece ser inerente, já que, ao derrotar Ghastly King, o vilão supremo da aventura, os brutamontes celebram a vitória de Donkey Kong. Isso indica que poderiam estar sob o efeito de algum tipo de manipulação.



KIDDY KONG

O mais fofo dos gorilas pode chorar de vez em quando, mas é corajoso o bastante para seguir sua prima Dixie em uma aventura bem perigosa. O jovem só participou de *DKC3* e *DKLand 3*, além de ser visto em um trailer do cancelado *Donkey Kong Racing*. Em suas poucas jornadas heróicas, provou ser tão competente quanto seus amigos. Com uma força incrível mesmo com tão pouca idade, quem sabe, quando estiver velho o bastante, ele não entra para o time de *Smash Bros.*?



MANKY KONG

O domínio dos Kong se estende até onde o sol toca. Sendo assim, também tem seu exílio nas sombras. Os Manky são orangotangos traiçoeiros que foram expulsos da turma. Esse motivo, aliás, nunca foi bem explorado. Existem fãs que teorizam que eles cometeram algum tipo de traição durante o conflito *The Great Ape War* (A Grande Guerra dos Símios, em uma tradução livre), no qual primatas lutaram contra os crocodilos, mas essa história meio maluca é pura especulação.





CHUNKY KONG

O mais forte dos membros da família é o mais covarde. Chunky, irmão de Kiddy e primo de Dixie e Tiny, foi apresentado em *DK64*, apesar de ser citado em *DKC2*.

Cranky não admite, mas tem orgulho do neto!



LANKY KONG

Não sabemos se ele foi um dos orangotangos traidores, mas provavelmente não deve ter nada ver com o que aconteceu no passado. Ainda assim, Cranky deixa claro em *DK64* que não estava muito feliz com sua aparição. O primata, pelo menos, ajudou na aventura com seus braços enormes. Assim como a maioria dos personagens que tiveram seu momento de estrelato, ele só fez aparições especiais em alguns títulos desde então.



SWANKY KONG

O ricoço apareceu em *DKC2* e em *DKC3* e em suas respectivas adaptações para os portáteis. Ele é o apresentador do Swanky's Bonus Bonanza, programa de perguntas e respostas que cobrava moedas de quem quisesse participar. Os acertos eram recompensados com vidas. Na segunda vez, o macaco inaugurou, na versão do SNES, o Swanky's Sideshow, um tipo de desafio de parques de diversões no qual atirávamos bolinhas em alvos. O adversário era ninguém menos que Cranky. Na versão do GBA, o minigame era outro. No Swanky's Dash, tínhamos que correr por um túnel para pegar estrelas.

DONKEY KONG

O celebrado gorilão é neto do DK original e tio de seu melhor amigo, Diddy Kong. "Donkey Kong III" frequentemente se depara com o sumiço de suas frutas preferidas e faz de tudo para recuperá-las. O protagonista não se amedrontou diante dos Kremling, Snowmad ou os dos Tiki Tak, defendendo sempre com todas as forças a fortuna da família. DK, obviamente, é muito mais que isso. É um exímio corredor, um poderoso lutador, tem seus momentos cômicos (suas caretas são hilárias), seus momentos de relaxamento e tudo o mais que sua sede de aventura levá-lo a experimentar. A versão Baby foi um dos personagens desbloqueáveis de *Mario Super Sluggers*, além de ser um dos pequenos protegidos por dinossauros coloridos em *Yoshi's Island DS*. Em *Returns*, ele fica branco quando o Super Guide é ativado. O recurso mostra aos jogadores como superar pontos complicados de uma fase.





DONKEY KONG

UM GORILA. UMA GAROTA. UM SALVADOR. UM DESIGNER. UMA REVOLUÇÃO

LÍLIAN MOREIRA



Pouco depois de comprar meu Nintendo 3DS, participei de uma promoção que dava um jogo clássico da Nintendo eShop. Escolhi a versão de *Donkey Kong* para Game Boy um pouco pela curiosidade e por ser um jogo rico de história. Não poderia deixar de conferir algo tão importante para a Nintendo (e seus fãs).

O símbolo dos arcades é repleto de estreias. Não é o primeiro jogo de Shigeru Miyamoto, mas é o que o coloca entre os grandes designers do mercado. Marca também o nascimento de dois personagens icônicos e simboliza a reviravolta da Nintendo na América, que afastou o fantasma da falência.

Houve uma grande expansão no remake. As primeiras quatro fases são

extremamente parecidas com o game original. Lá elas se repetiam com dificuldade aumentada. Assisti a uma espécie de introdução, que mostrou com saudosismo como tudo aquilo nasceu.

Surgiu então o primeiro mundo realmente desenvolvido para o portátil. As fases não vão apenas para cima e tem mais exploração. O objetivo é buscar uma chave e levar até uma porta.

Coletar os pertences de Pauline deixados para trás – uma sombrinha, uma bolsa e um chapéu –, garante um minigame no final. A plataforma evoluiu e ganhou ares de puzzle. A distância entre os desafios de 1981 e os de 1994 é muito clara.

Seguindo o clichê que todo software antigo é duro de jogar, não existem tu-

toriais, mas uma estratégia interessante. Algumas cenas introduzem elementos da mecânica que são incorporados nas fases posteriores.

O início parece desafiador, mas logo peguei o jeito. Depois uma guinada de nível, encontrei fases mais tranquilas no meio. Existe uma alternância que me faz querer vencer e depois me dá prêmios por isso. É realmente complicado, mas a vitória tem um gostinho ótimo.

Curiosamente, esse título, refeito com tanto cuidado para uma telinha de um portátil, é agora motivo de mais uma estreia: esse é meu primeiro texto para a **Nintendo World**.

O PRIMEIRO UPGRADE

Donkey Kong foi o primeiro jogo a ter melhorias exclusivas para o Super Game Boy, que lia cartuchos do portátil no SNES. Dava para ouvir Pauline gritar HELP! mais claramente, por exemplo. Além disso, a borda na tela foi inspirada no desenho da máquina de arcade. O jogo, claro, deixava de ser monocromático. As limitações da época não impediram o trabalho genial de luz e sombra, de separação do fundo com o primeiro plano e a colorização detalhada.

Lançamento:
1981, 1994 (GB)

Plataforma:
Arcade, NES,
ColecoVision,
Atari 2600,
Commodore 64
e etc.

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Nintendo,

Ikegami Tsushinki





DONKEY KONG JR.

PROTEJA SEU PAI DO PIOR VILÃO QUE PODERIA EXISTIR: O PRÓPRIO MARIO

RAFAEL PECCIOLI MORENO



Para um título de plataforma dos anos 1980, tão bem construído e divertido, baseado em mecânicas de um antecessor de sucesso e apresentando personagens que já eram queridos pelo público, o tempo mostrou que a trama de *Donkey Kong Jr.* é o que há de mais memorável nele.

Tudo parecia bem. Jumpman havia salvado sua amada Pauline e o gorila estava derrotado. Entretanto, Mario resolveu dar o troco e o aprisionou. Por sorte, ele podia contar com a ajuda do filho para deixar a jaula. Este é o único título da série no qual o encanador é o vilão – ou o primeiro de dois, se colocarmos *Donkey Kong Circus* na lista. Ainda assim, é um caso à parte.

E como o bigodudo fez bem o papel do cara malvado! Com chicote na mão,

mantinha o macaco preso enquanto lançava animais domesticados contra Junior. No final da versão original, o cruel inimigo despencava e era atirado para longe. No NES, ele batia as botas, com direito à auréola na cabeça.

Além do enredo, há outros méritos: a jogabilidade envolvendo escaladas de cipós e cordas é criativa e a trilha sonora é uma das melhores de toda a geração. Mas para quem jogou o título apenas uma década após seu lançamento, como é meu caso, Mario já era um herói consagrado. Vê-lo na posição inversa é chocante. Por isso, o jogo é tão especial para mim.

Em entrevista para a *Nintendo Online Magazine*, boletim que a Big N publicava em seu site japonês entre 1998 e 2012, Shigeru Miyamoto disse que a

proposta era ter o ponto de vista do gorila e não apenas fazer uma sequência. Isso não só deu tons de cinza para Mario, como justificou o comportamento agressivo de DK, que foi tirado à força de sua ilha. O criador também fez questão de citar certas mecânicas, como escalar uma ou duas vinhas ao mesmo tempo, escolha que afetava sua velocidade de subida e descida. São pequenos detalhes, mas para vencer era preciso levá-los em consideração.

É uma pena que Junior tenha desaparecido, perdendo espaço para Diddy. Seu heroísmo é pouco valorizado. Porém, abriu caminho para que o gorilão tivesse uma família. Sem ela, dificilmente *Donkey Kong Country* daria certo.

GAROTO-PROPAGANDA

Donkey Kong Jr., que faz parte do Virtual Console do 3DS e do Wii U, foi um dos títulos usados no primeiro campeonato mundial de videogames, sendo que a final foi exibida no programa *That's Incredible!* Foi também o prêmio principal em um episódio de *Starcade*, outra atração famosa da TV americana. Tudo isso no início dos anos 1980.

Lançamento:
1982
Plataforma:
Arcade, NES
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Iwasaki Engineering





DONKEY KONG 3

STANLEY, É A SUA VEZ DE AFUGENTAR A FERA!

LEANDRO RIZZARDI



O primeiro contato que tive com os consoles de mesa foi com o Atari 7800, comprado pelo meu irmão mais velho. Lembro-me de passar horas vendo-o jogar, tentando entender o que eram os desenhos formados pelos poucos pixels na tela. Achava tudo fantástico. Era como controlar as animações infantis que passavam na televisão.

Mas se o fascínio já era evidente até então, fica difícil descrever o que senti quando me deparei com um NES com jogos tão mais realistas e coloridos. *Donkey Kong 3* me fez entrar totalmente no universo virtual.

Para os que já estavam acostumados com os títulos "infinitos" que existiam na geração – e que ficavam cada vez mais difíceis conforme a progressão –, não havia muita novidade ao saber que,

no terceiro jogo do macaco, o objetivo maior era bater o próprio recorde.

É curioso lembrar que as informações se espalhavam de forma bem mais lenta, o que me fez encarar os *Donkey Kong* lançados anteriormente muito tempo depois. Ainda assim, a surpresa foi a mesma, já que era um título muito diferente dos outros.

Enquanto nos antecessores a frustração maior envolvia elementos aleatórios do cenário, havia aqui um inimigo nos observando em todos os instantes. As mortes eram geralmente seguidas de alguma crítica ao macaco, que enviava insetos em minha direção. Era duro atirar, evitar as abelhas e proteger os vegetais que ficavam na parte inferior da tela ao mesmo tempo!

Depois de tantos anos, voltei a jogá-lo e vi como a repetição entre as fases o

torna um tanto cansativo, apesar de não reclamar disso na época. É admirável o poder que a Nintendo tem para criar personagens tão simples, e com ações e motivações tão distintas. Há diversos inimigos, maneiras únicas de lidar com eles e, o mais importante, um exterminador de pragas assume como protagonista, tentando expulsar o gorilão de sua simpática estufa de plantas. Para isso, o obriga a tocar a cabeça em uma das colmeias.

Donkey Kong 3, que está disponível no Virtual Console do 3DS e do Wii U, prova que é possível alterar a jogabilidade de uma franquia popular sem comprometê-la. E não há ninguém que faça isso melhor do que a Big N.

PRIMO ESQUECIDO?

Apesar de não contar com Mario, o que pode explicar por que *Donkey Kong 3* não conquistou tantos corações, o encanador serviu de base para o visual de Stanley, que veste um macacão e uma camisa com as cores da mascote nas artes oficiais. Há quem diga que os dois sejam primos. Só faltou um bigodinho!

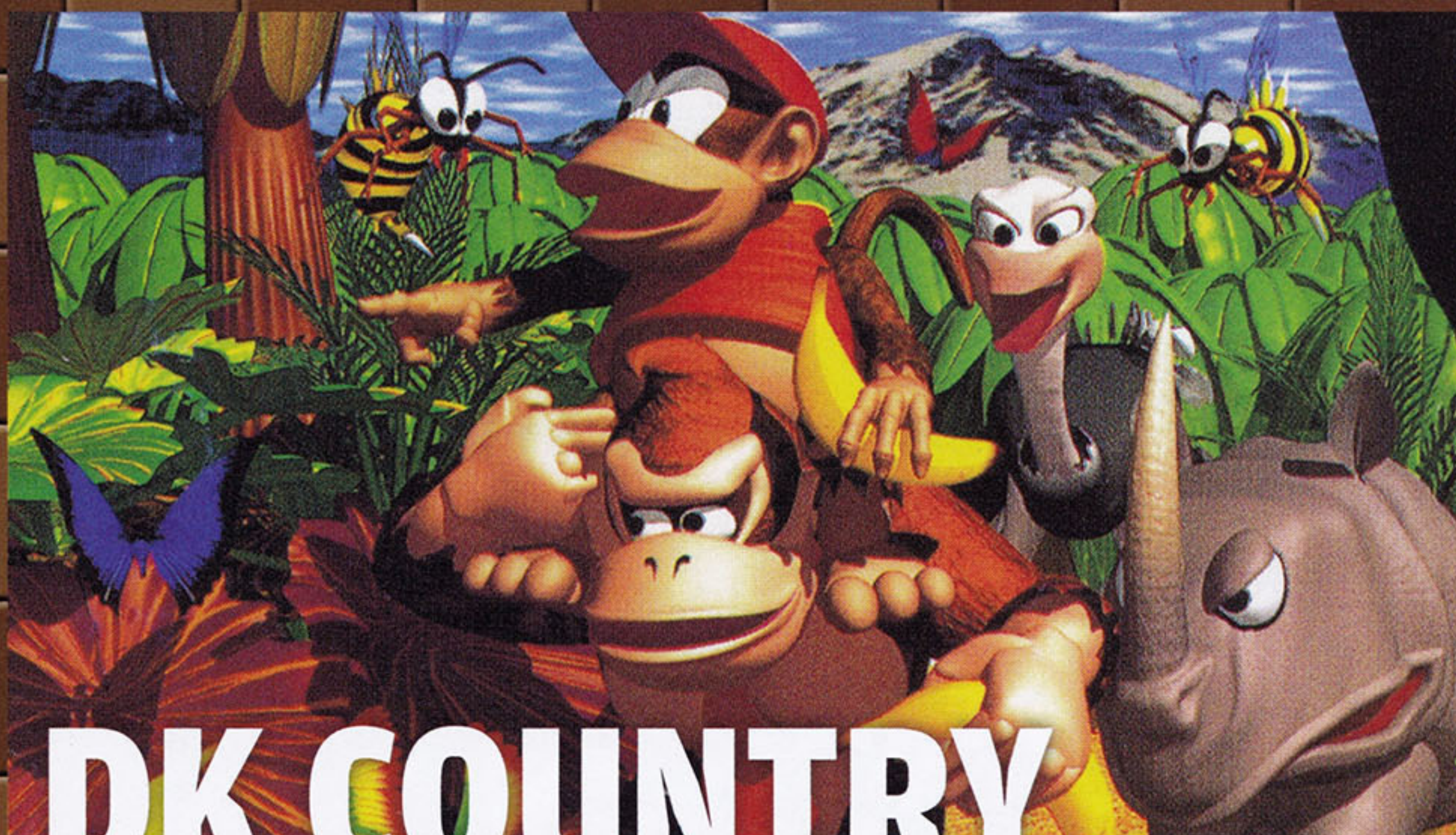
Lançamento:
1983

Plataforma:
Arcade, NES

Produção:
Nintendo

Desenvolvimento:
Nintendo





DK COUNTRY

COM GRÁFICOS ESTONTEANTES, UMA FAMÍLIA MUITO UNIDA APRONTA TODAS
BRUNO COTAIM

Um dos maiores símbolos do Super Nintendo, sem sombras de dúvidas, foi *Donkey Kong Country*. A maior contradição nisso é seu valor imensurável justamente por investir em um ponto que a Nintendo nunca priorizou: gráficos extremamente ricos e detalhistas. O título virou então a bandeira de um tipo de revolução gráfica, com sua aparência de 3D em um console 16-bit.

O macaco, que há anos não tinha um game inédito e de peso, voltou com sua família em uma aventura muito diferente do que já havia participado. Tão única aliás, já que o novo herói não era o personagem original, mas seu neto. Foi a consagração definitiva do gorilão e também da Rare, estúdio inglês que se tornou um dos parceiros mais

criativos da Big N. Foi um dos softwares que mais joguei na infância e dos que mais amei. Sempre que meus primos me visitavam em casa passávamos tardes inteiras na frente da TV. Gostava de controlar o estreante Diddy Kong, principalmente por causa do seu estilo.

Que atire a primeira pedra quem não sente saudades de todos aqueles animais que podíamos montar. E trocar entre os primatas da dupla ao toque de um botão?

Em uma época em que os títulos de plataforma começavam a enfrentar um declínio por causa da concorrência de outros gêneros, que souberam se fortalecer com as tecnologias que estavam se popularizando, há quem diga que *Country* entrou na competição para ver qual console gerava gráficos

mais impressionantes, mas é muito mais que isso. É desafiante, maravilhosamente ambientado, e com uma trilha empolgante e marcante. Provavelmente foi também responsável pelo primeiro trauma de infância de muitos jogadores, com a excelente, porém assustadora, Mine Cart Carnage. Além disso, tinha um ótimo fator replay, com vastos segredos para descobrir.

Donkey Kong Country, que está no Virtual Console do Wii U, se transformou na principal linha da franquia e expandiu o universo do gorilão, com suas letras escondidas, a interação com os outros Kong e uma dificuldade que me faz colocá-lo entre os melhores games de plataforma já criados.

A SELVA TODA

Se Mario monta em Yoshi para superar obstáculos, DK contou com seus Buddies para resgatar as bananas roubadas pelos Kremling. Alguns inclusive só apareceram aqui, como o sapo Winky. Um peixe-espada, um avestruz, um rinoceronte e um papagaio também davam uma forcinha. A Rare tinha a intenção de usar uma girafa no jogo, mas a ideia não vingou.

Lançamento:
21/11/1994 (EUA),
26/11/1994 (JP)
Plataforma:
SNES
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Rare





MELHORIAS O APROXIMARAM DO GAME DE PLATAFORMA PERFEITO

FILIPE SIQUEIRA



Aos 12 anos, não estava preparado para *Country 2*. Com mecânicas renovadas – como o cabelo salvador de Dixie, o esquema de colocar o companheiro nas costas, os animais novos, o design das fases e as batalhas contra os chefes –, só existe uma forma de sintetizar o impacto monumental dessa sequência: emoção.

Há um forte clima melancólico. Depressivo até. As brincadeiras do game anterior se foram, Donkey está preso e não serve mais como alívio cômico. A ambição da Rare, conhecida pela excelência perfeccionista, atingiu seu ápice. Cada estágio tem elementos diferentes e desafiadores. Em um deles você acelera para fugir de hordas de inimigos, enquanto em outros entra em uma colmeia e foge de abelhas.

O compositor David Wise também alçou o que entendemos como "a trilha

ideal". As músicas são assustadoras, lindas, comoventes e totalmente integradas ao clima. Não por acaso, é uma das mais lembradas e comemoradas pela comunidade. Ao contrário de outros games, que utilizam efeitos como muleta para embalar o ritmo e a fluidez, o britânico estabeleceu uma sonoridade com personalidade própria.

É impossível dissociar a trilha sonora de cada momento do jogo. Casos extremos dessa união se encontram em *Hot-Head Bop* em uma das fases de lava e *Flight of the Zinger* nos níveis cheios de abelhas. Mas nada se compara a *Stickerbrush Symphony*, presente nas tão odiadas quanto amadas fases de espinhos. Em vez de representar as durezas de se movimentar por aqueles mundos, Wise compôs quase um hino.

A complexidade é outro ponto alto. Embora hoje o game possa ser con-

siderado sádico, há um nivelamento constante para evitar a frustração, ao mesmo tempo em que não dá vida fácil em nenhum instante.

Todo esse conjunto de características se agrupa na batalha contra Kaptain K. Rool. Se vencê-lo no jogo que o antecedeu não era tarefa das mais complicadas, a coisa então mudou. O réptil estava cheio de recursos destruidores e o ritmo do combate era dinâmico.

À venda no VC do Wii U, *Diddy's Kong Quest*, pra mim, é o melhor título de plataforma 2D já lançado (desculpe, *Super Mario World*), justamente por causa de seu clima tristonho, poucas vezes igualado, e pela profundidade, exploração e nível balanceado de dificuldade. É praticamente uma lenda!

IDEIAS PARA O FUTURO

Animais baseados em bananas foram desenhados para *DKC2*, mas nenhum entrou na trama. Os Banana Bird, no entanto, tiveram uma chance em *DKC3*. Outro desejo era ter Cranky jogável, mas isso só rolou em *Tropical Freeze*!

Lançamento:

20/11/1995 (EUA),
21/11/1995 (JP)

Plataforma:

SNES

Produção:

Nintendo

Desenvolvimento:

Rare





DK COUNTRY 3

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!

CHEGOU AO 100% DE APROVEITAMENTO? HEY, FALTAM AINDA 5%!

RICARDO SYOZI

A lcançar os 105% é um sufoco, mas como Confúcio certa vez disse, "Escolhe um trabalho de que gostes e não terás que trabalhar nem um dia na tua vida". *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!* é um game que reflete muito bem a frase do pensador chinês, pois, mesmo jogando no modo Hard, é uma delícia de passeio. Não cansa, não enjoa, não tem forçação de barra.

A aventura da macacada trouxe a linda Dixie como protagonista. Ao seu lado, Kiddy Kong estreou sem ao menos tirar a fralda. Ambos tinham que encontrar Donkey e Diddy, os raptados da vez pelos Kremling. Além de juntar os Banana Birds, criaturas misteriosas precisam ser resgatadas para derrotar os vilões de uma vez por todas.

Minha expectativa era enorme quando coloquei a fita pela primeira vez no meu SNES. Era (e sou) apaixonado pela série e tudo o que a Rare desenvolveu em seus tempos áureos. Por isso, tudo o que queria era fechar a trilogia com chave de ouro, ou melhor, com uma bela e dourada moeda DK.

Admito que estava preocupado com as ausências dos principais protagonistas, mas sabia que a loirinha não me decepcionaria.

Felizmente, a minha diversão só aumentava a cada nova fase, segredo ou encontro com personagens carismáticos, como Funky Kong. Isso sem contar com os Brothers Bear, ursos que te dão dicas e itens especiais durante a jogatina. Há tanta variedade de coisas para fazer... Temos veículos para locomoção

aquática, fases secretas escondidas em cavernas, minigames contra um velhinho rabugento e uma trilha sonora linda composta por Eveline Fischer, que levou adiante a obra do sempre sensacional David Wise, que se envolveu pouco nesse projeto.

O melhor de tudo é descobrir que dá pra ultrapassar os 100% do game e alcançar algo a mais. Isso, entanto, só é possível se encarar o modo mais tenso da aventura. Sabe de uma coisa? Joguei tudo de novo com um enorme sorriso para atingi-lo. O game, que integra o catálogo do Virtual Console do Wii U, me desafiou a querer sempre mais dele e de nós mesmos. Um título para jamais esquecer.

MÚSICA NOVA

Muitos consideram a trilha sonora de *DKC3* como a mais fraca dos três capítulos. Isso porque é mais obscura e foca na temática da natureza. Quando houve o port para Game Boy Advance, Wise foi convocado para fazer ajustes. As músicas se tornaram mais animadas e leves. Com isso, até o som que ilustrava a perda de uma vida foi retirado. É tudo uma questão de gosto...

Lançamento:
22/11/1996 (EUA),
23/11/1996 (JP)
Plataforma:
SNES
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Rare





DONKEY KONG 64

EXPLORAMOS A ILHA DK COM NOVOS AMIGOS E MUITOS ITENS COLECIONÁVEIS

FILIPE SALLES



Novos títulos do macacão, de alguma maneira, sempre sinalizam a importância dele no universo da Nintendo. Seja como o primeiro vilão em *Donkey Kong*, sua primeira aventura como herói em *Donkey Kong Country* e a expansão para o mundo tridimensional no Nintendo 64, os jogos do primata se tornaram ícones de inovação e evolução técnica.

Em vez de comprar, consegui meu DK64 ao trocá-lo por meu cartucho de [pausa dramática...] *Ocarina of Time*! Poderia argumentar que já tinha feito tudo no jogo, mas não o terminei. Corrigi isso quando o clássico de *Zelda* foi lançado para Nintendo 3DS. Sinceramente, foi uma das melhores coisas que fiz, apesar da contradição.

Frustrado com as sucessivas derrotas, K. Rool criou uma geringonça para destruir a ilha. Mas, como todo plano infalível, é frustrado antes mesmo de o jogo iniciar. Para evitar dores de cabeça, ele prende a macacada enquanto conserta sua gigantesca arma, que precisa ficar sobre uma estrutura do mesmo tamanho da DK Island.

De forma inédita pudemos explorar o local sem as amarras das fases em plataforma 2D, e isso me fez desejar o título como se não houvesse amanhã. Com exceção de Donkey e Diddy, os três outros personagens selecionáveis eram novos. Cada fase era visitada diversas vezes com os símios para que tudo fosse coletado, o que tornava a coisa tediosa para quem não curti fazer um

Collectathon [correr atrás de itens]. Era preciso encontrar boa parte para progredir, encarar os chefões e liberar mais áreas.

O mais interessante, no entanto, era a gama de equipamentos usados pelos macacos. Alguns foram reaproveitados em outros títulos, como bongôs, que viraram peça-chave na jogabilidade de *Donkey Konga* e *Donkey Kong Jungle Beat*, e as pistolas de amendoim de Diddy em *Super Smash Bros*.

Donkey Kong Country pode ser a saga favorita de 9 entre cada 10 fãs do primata, mas *Donkey Kong 64*, que está no Virtual Console do Wii U, arregalaria os olhos de muita gente se fosse remasterizado.

UM BUG DISPENDIOSO

O Expansion Pak, que dobrava a memória RAM do N64 para 8MB, era um importante acessório quando o jogo exigia todo o poder gráfico possível. No caso de *DK64*, no entanto, havia um motivo menos agradável para usá-lo. Por conta de uma falha, foi incluído de forma gratuita na caixa do jogo. A aventura rodava apenas com 4MB, mas isso abria brechas para travamentos. O fato foi revelado em um documentário por Chris Marlow, ex-programador da Rare.



Lançamento:
22/11/1999 (EUA),
10/12/1999 (JP)
Plataforma:
Nintendo 64
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Rare



DK JUNGLE BEAT

JOGO TROUXE PITADA MUSICAL E UM CONTROLE RÍTMICO ÀS PLATAFORMAS

ALVENI LISBOA

E se a gente pegasse uma aventura do engravatado e colocasse um pouco de música no meio? O que poderia ser uma ideia louca, e com o risco de ser um fracasso, foi um dos maiores sucessos do GameCube. *Jungle Beat* transformou totalmente a jogabilidade usando um instrumento musical.

Apesar de ser possível se divertir com o controle tradicional, a graça estava nos DK Bongos. Funcionava assim: tocando o bongô da esquerda, o personagem ia para a esquerda. Se tocasse no da direita, o personagem ia para a direita. Tocar os dois ao mesmo tempo fazia o gorila saltar. Bater palmas próximo do aparelho fazia com que o macaco repetisse o ato na tela, o que causava um efeito diferente em cada situação. O objetivo era conseguir

o máximo de pontos em cada cenário, seja coletando bananas ou dando uns tabefes nos inimigos, que eram liderados por símios mal-encarados.

Ao término de cada estágio havia um curioso minigame que valia frutas extras e testava a agilidade do jogador com os pequenos tambores. Os gráficos, coloridos e bem trabalhados, se destacaram pela qualidade. Como os controles não eram tão precisos, a dificuldade era menor, se comparada a dos demais títulos da franquia. A aventura também era bastante curta. Isto, no entanto, não diminuiu em nada o fator diversão.

Este foi o primeiro título desenvolvido pela Nintendo desde *Donkey Kong Country*. Até então, a família Kong estava nas mãos da Rare, que foi comprada

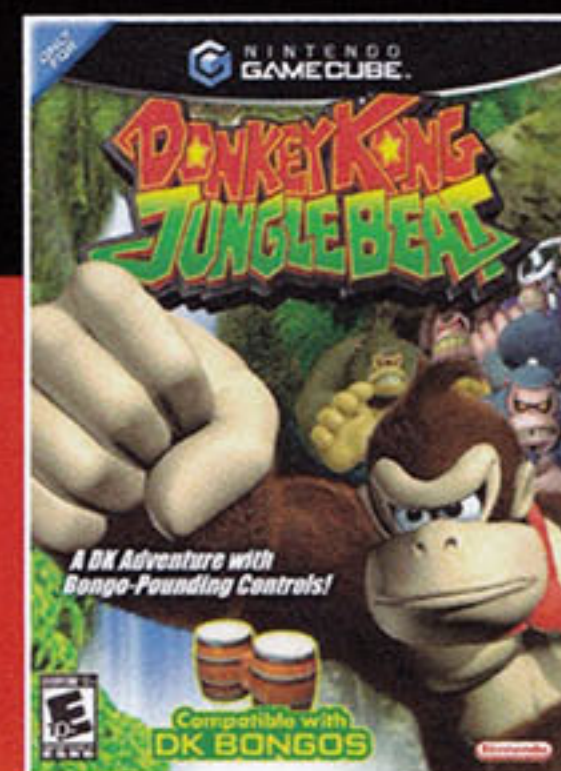
pela Microsoft em 2002. Com *Jungle Beat*, sentimos um leve gostinho do que a Big N apresentaria anos depois: os sensores de movimento. Com uma ideia inovadora e uma equipe de primeira, o jogo marcou época. Nunca foi tão viciante bater tambor...

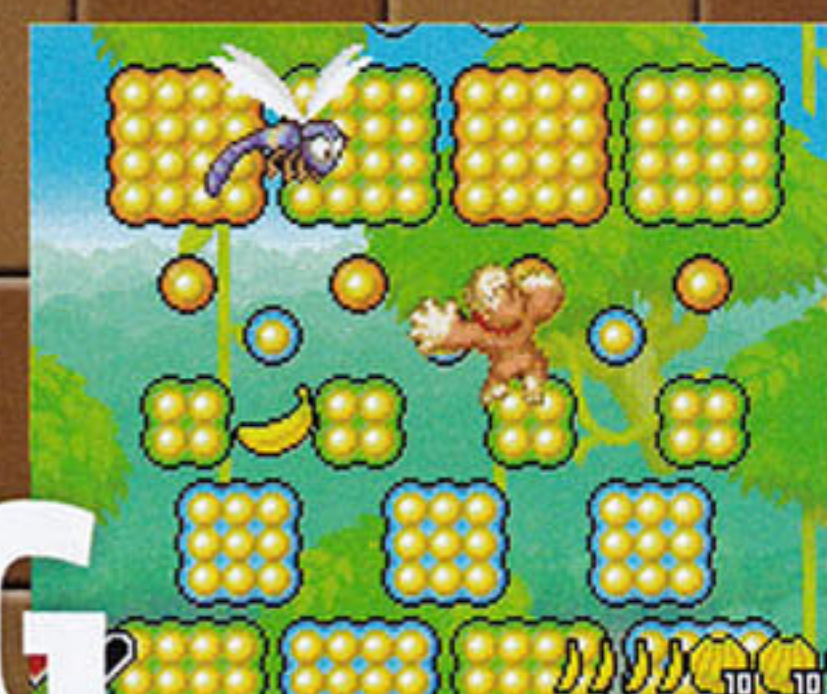
O título foi relançado para Wii como parte da série New Play Control! Foram feitas diversas adaptações para a utilização do Wii Remote, além de leves aprimoramentos para deixar as coisas um pouco mais desafiantes. Cenários e personagens também foram recauchutados. Além disso, o preço mais baixo foi uma boa oportunidade para que novos fãs experimentassem a aventura, ainda que sem os instrumentos musicais.

KONGA, KONGA, KONGA!

A ideia dos acessórios veio de ninguém menos que Shigeru Miyamoto. O controle diferentão foi lançado inicialmente para *Donkey Konga*, um tipo de *Guitar Hero* desenvolvido em parceria com a Namco. Foi então que Takao Shimizu e Yoshiaki Koizumi, dois nomes importantes da Big N, assumiram o projeto de uma aventura de plataforma que reaproveitasse o acessório.

Lançamento:
16/12/2004 (JP),
14/03/2005 (EUA)
Plataforma:
GameCube
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Nintendo





DK: KING OF SWING

CIPÓ? QUE NADA! A GRAÇA ERA SUBIR PELAS PAREDES APERTANDO OS BOTÕES L E R!

JUNO CECILIO

Me arrependi de trocar um Nintendo 64 com 40 fitas por um Game Boy Advance sem nenhum cartucho. Sem mesada e longe do Natal, o portátil ficou quase seis meses dormindo na caixa. Até que, durante um evento de animes, fiz amizade com uma galera que tinha tanta paixão por jogos que escreviam matérias e análises em um fórum.

Passei a fazer parte dessa comunidade, de quem peguei emprestado alguns games para escrever minhas impressões. Me ofereci então para testar *King of Swing*. Queria tirar um barato com o nome do jogo.

A versão cartunesca baseada no visual gráfico de *Donkey Kong Country* não chamou a atenção logo de cara, e controlar o jogo inteiro apenas com os

botões L e R fazia tudo parecer simples demais. Mas não é que ele me fogue? O mapa do mundo apresentava múltiplos caminhos, as fases bônus abrigavam colecionáveis e até lutas contra os chefes de cada um dos cinco mundos empolgavam. Grande parte disso é mérito do remix da trilha sonora da série.

Então percebi que estava diante de uma produção muito mais profunda do que poderia imaginar. Os estágios eram bem construídos com desafios que aumentavam gradativamente, e o segredo era dominar os botões de ombro. Como explicava Cranky no tutorial, cada um fazia com que DK (Diddy, Dixie e Funky também eram jogáveis) agarrasse um dos painéis e girasse ao redor do objeto, até se soltar e disparar na direção que estava olhando.

Coordenação era vital aqui. No caminho sempre havia algum desafio conhecido. Alguns itens facilitavam o combate, mas dava para superá-los na raça. Para isso, bastava segurar nos pontos indicados com as duas mãos para pegar impulso e se arremessar na direção dos carinhos.

A única coisa que causava estranheza era a tecnologia que King K. Rool empregava. Dessa vez ele tinha uma artilharia pesada, que rivalizava com as engenhocas construídas por Dr. Robotnik, o nêmesis de Sonic.

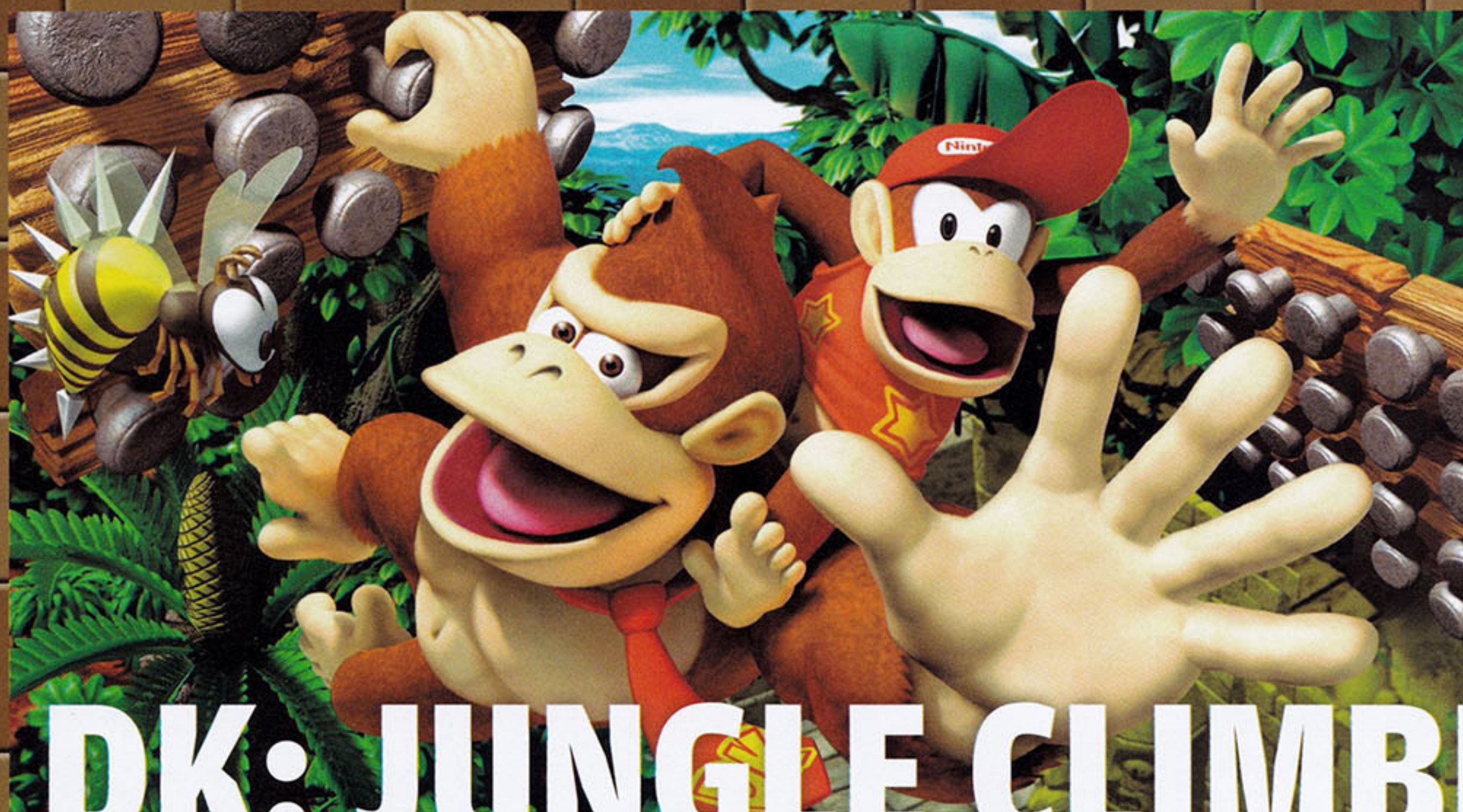
Era curto, mas na medida certa para um título feito para um portátil, no qual completar os 140% da aproveitamento que tinha a oferecer era o suficiente para sair satisfeito da aventura do rei do suíngue!

DE LETRAS A MEDALHAS

Fãs de *Donkey Kong Country* se lembram das tardes que passavam procurando todas as letras K-O-N-G e outros símbolos DK para completar tudo. Em *King of Swing*, que está disponível no Virtual Console do Wii U, o conceito é o mesmo com as medalhas de bronze, prata e ouro, além dos cocos de cristal. Ao juntar tudo você podia encarar mais missões.

Lançamento:
19/05/2005 (JP),
19/09/2005 (EUA)
Plataforma:
Game Boy Advance
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Paon





DK: JUNGLE CLIMBER

A ESCALADA DO SUCESSO CONTINUOU NAS DUAS TELAS DO NINTENDO DS

FELIPE CAMAROSI

O chefe da Ilha DK curtiu escalar paredes para superar desafios. É aceitável, já que passou tantos anos subindo em cordas e cipós, mas nunca usando a plenitude de suas habilidades como símio. Em *Jungle Climber*, no entanto, precisou subir um pouco mais algo, já que a segunda aventura se expandiu. Logo que ganhei meu Nintendo DS, estava ansioso para ver do que as duas telas seriam capazes de fazer.

Esperava por novas formas de interação, com a jogabilidade assimétrica, ou especulava na maneira como o visor inferior auxiliaria o superior. Contudo, fiquei hesitante, quase desapontado.

Não tardou para mudar de opinião. Na aventura temos DK conhecendo os habitantes do planeta Plantean, visitan-

tes que alertaram sobre os planos do terrível e recorrente K. Rool, que roubou as bananas de cristal dos alienígenas e pretende usá-las para conquistar todo o universo. Afinal, quem precisa de uma única ilha se você pode ter todas as galáxias? O macacão, claro, não ignorou o fato e reuniu sua trupe.

A jogabilidade é semelhante a de *King of Swing*. Usamos novamente os botões L e R para controlar as mãos dos primatas nas fases vibrantes e coloridas.

O estilo artístico diferenciado bate bem com a proposta, pois é possível apreciar as paisagens enquanto giramos uma vez ou outra no lugar, procurando para onde saltar em seguida. Mais uma vez contando com Funky Kong controlável, a batalha final dessa

trama marca o último conflito contra os Kremling. Desde então só nos resta conviver com a saudade que os répteis malucos deixaram.

Jungle Climber não era o jogo que esperava encontrar no DS, mas nem de longe foi a decepção que imaginei que seria. Aliás, ele faz parte do catálogo do VC do Wii U, se quiser conhecê-lo ou revisitá-lo. Alegre e instigante, o uso das telas como expansão de uma única visão foi mais legal do que imaginava.

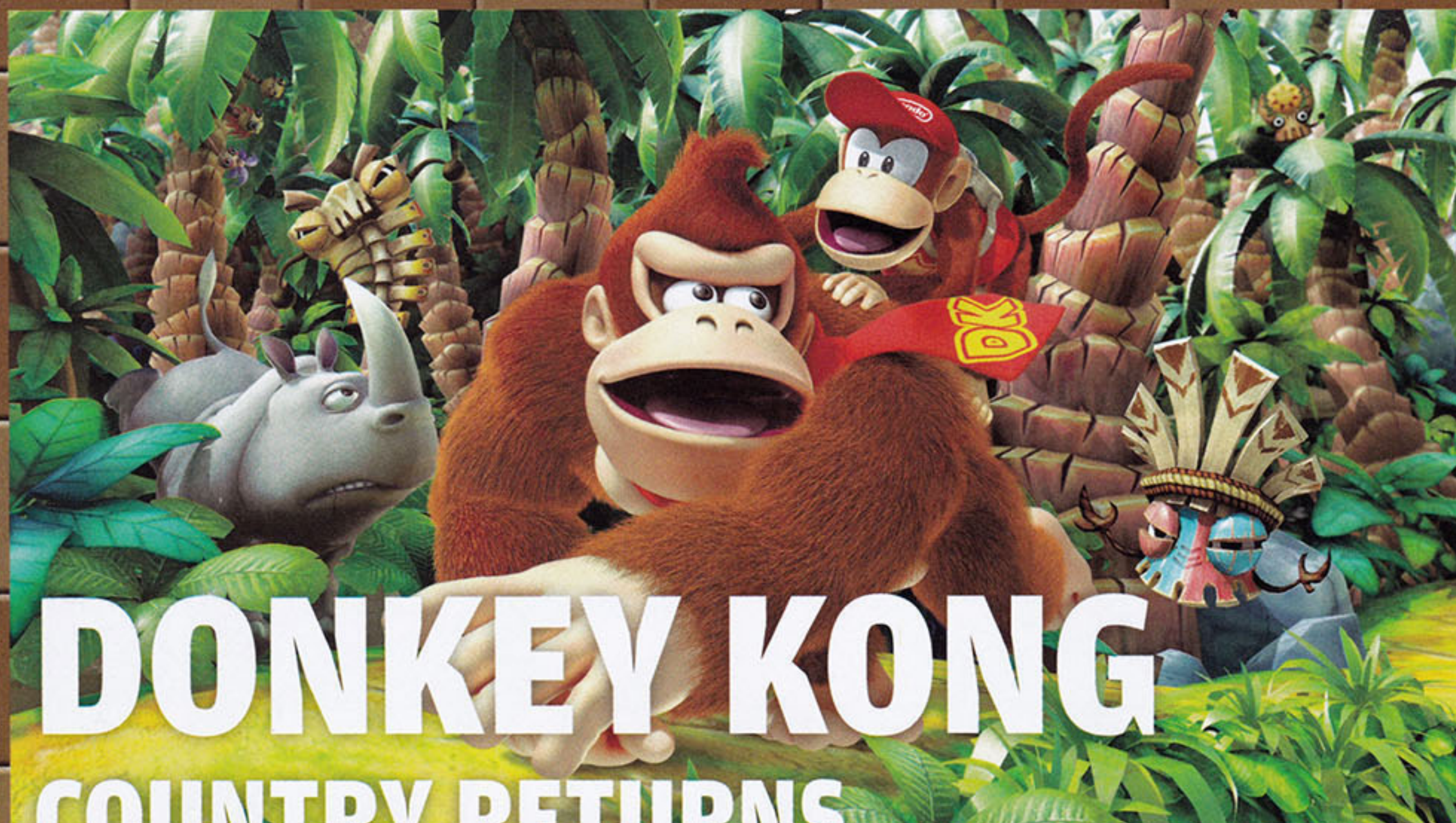
Perdi muitas horas viajando pelos mundos e ajudando Xananab a recuperar suas relíquias cristalinas. A parte triste é saber que, ao vencer, teria de me despedir de K. Rool. Quem sabe ele não volta no NX?

ARSENAL EXPANDIDO

Aventura de proporções astronômicas, os itens à disposição da trupe dos Kong ganhou uma boa expansão em relação ao jogo anterior. Os barris de óleo servem de combustível para o avião de Funky, o par de penas permite que os macacos alcem voo, o martelo serve de arma para Diddy, o lança-chamas derrete gelo e ainda é possível se tornar temporariamente invencível com o uso da Crystal Star. A inspiração por trás disso veio de um certo encanador?



Lançamento:
09/07/2007 (JP),
10/09/2007 (EUA)
Plataforma:
Nintendo DS
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Paon



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

O SONHADO RETORNO À SELVA, ENFIM, SE TORNA REALIDADE!

BRUNO RUBIO



Foi uma boa E3, aquela de 2010. Passados 40 minutos da conferência da Big N, inesperados anúncios já haviam sido feitos, como *Kirby's Epic Yarn* e o remake de *GoldenEye 007*. Eis que Reggie Fils-Aime começou a falar sobre um novo desafio para a Retro, enquanto um tema muito familiar surgiu ao fundo. "Se vocês ouvirem, saberão o que está vindo", disse o presidente da Nintendo of America, logo antes de o trailer revelar o que a música já havia entregado.

Os efusivos aplausos que se seguiram durante e no final do vídeo não representavam apenas a alegria de ver o gorilão de volta. Era também a celebração de vê-lo no bom e velho estilo de plataforma que deu uma importante

sobrevida para o Super Nintendo. *DKC3*, para se ter uma ideia, chegou às lojas meses depois de o N64 ser lançado.

Para dar vida a uma aventura que fizesse jus aos títulos anteriores, o estúdio texano não se escorou apenas na nostalgia. Claro que vários elementos familiares foram resgatados. No entanto, foram capazes de incorporá-los a características de games mais modernos ao mesmo tempo em que adaptaram a jogabilidade para que a dupla Wii Remote + Nunchuck fosse aproveitada de um jeito inteligente.

Os tradicionais inimigos Kremling foram substituídos pela tribo Tiki Tak, que tocavam uma música hipnotizante para roubar as bananas dos primatas. Já os ambientes tridimensionais numa

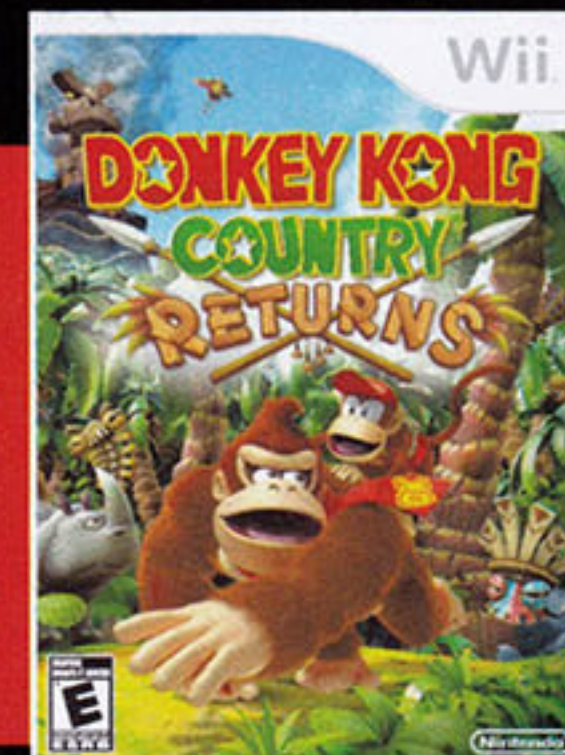
jogabilidade 2D permitiram uma interessante dinâmica de interação entre o fundo da tela e o local da ação. Havia até um flerte com estilos artísticos, como nas fases em que apenas as silhuetas apareciam. Tudo isso é muito significativo para ilustrar o desejo de aliar o novo ao clássico, proporcionando uma personalidade própria.

Entrar no mundo de *Returns* foi como retomar a amizade com alguém que esteve ausente por muitos anos. De início vemos que a pessoa não é exatamente igual ao que a lembrança nos diz. Mas não demora muito para perceber que a essência permanece a mesma. Logo estamos novamente nos divertindo tanto quanto naqueles bons tempos.

KONTROLE JOGADO NA PAREDE

Uma perda incontornável de vidas. Essa é a sensação ao tentar finalizar os estágios secretos, habilitados ao coletar as letras K-O-N-G em todas as fases de cada mundo. Os níveis K possuem um design próximo do diabólico, que, aliado à falta de qualquer ajuda no percurso, exigem habilidade e paciência até dos jogadores velhos de guerra. São 8 missões que, uma vez concluídas, habilitam o Golden Temple, a verdadeira (e também difícil) última etapa. Quem encara?

Lançamento:
21/11/2010 (EUA),
21/11/2010 (BR),
09/12/2010 (JP)
Plataforma:
Wii
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Retro

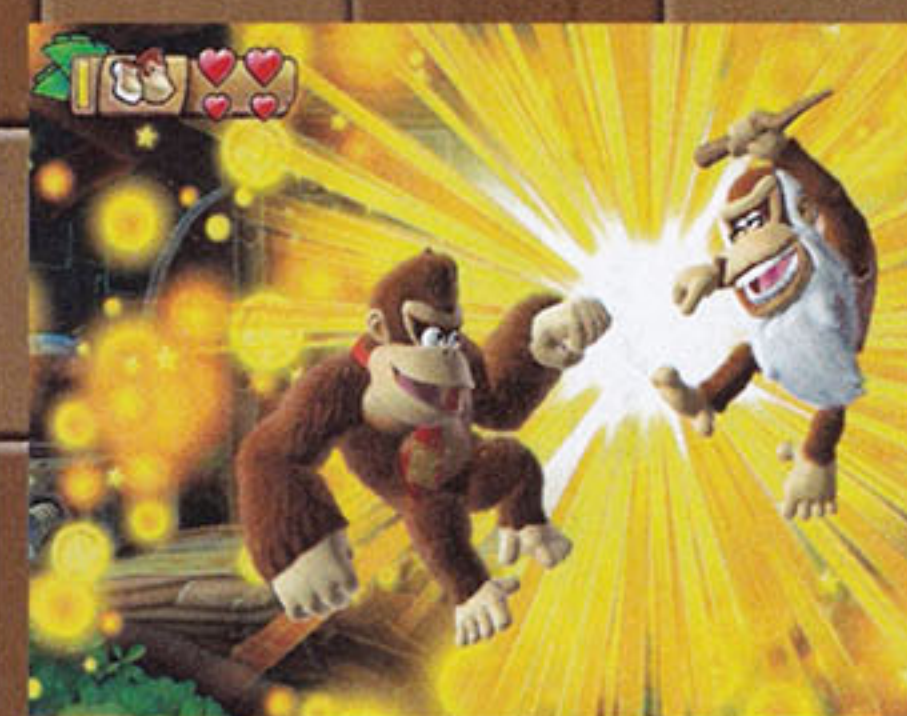




DK COUNTRY TROPICAL FREEZE

A RETRO FEZ A FAMÍLIA KONG QUEBRAR O GELO NO WII U

ALEX SANDRO DE MATTOS



Depois de oxigenar *Metroid*, rever a Retro produzindo mais um *Country* foi uma das grandes proezas que vivenciei nos anos mais recentes. O engravatado entrou literalmente em uma fria quando os Snowmad, um exército viking formado por animais que curtem o frio, invadiram e congelaram a Ilha DK no dia do seu aniversário. Que covardia!

Tropical Freeze trouxe a mistura do bom e velho desafio da série com novidades. A primeira delas foi a possibilidade de Donkey variar o companheiro de dupla entre três símios: Diddy, Dixie, que não apareceu em *Returns*, e Cranky, que foi anunciado com pompa.

É verdade que, infelizmente, não controlávamos totalmente o trio. Como cada um possuía características únicas, as fases eram dinâmicas e exigiam as habilidades de determinado perso-

nagem para encontrar segredos e colecionáveis. Enquanto Diddy utilizava sua mochila-foguete para atravessar abismos, Dixie girava seu rabo de cavalo como uma hélice para alcançar plataformas mais altas e Cranky endireitava sua bengala para saltar sobre espinhos. Juntos, ganhavam alguns bônus quando uma barra de energia, alimentada pelas bananas coletadas, era liberada.

As fases aquáticas, uma das ausências mais sentidas na versão do Wii, reapareceram na (nem tão) gélida aventura exibindo visuais exuberantes. Aliás, *Tropical Freeze* aproveitou muito bem o hardware do Wii U com áreas extremamente detalhadas e repletas de cores vibrantes. Era possível ver, por exemplo, a movimentação da pelugem de Donkey Kong nas cutscenes e até mesmo enquanto jogávamos! E o que falar dos estágios em silhuetas? Parar

de jogar para apreciar os ambientes foi algo que fiz inúmeras vezes.

Os diferentes ângulos também foram um dos atrativos. Em diversos momentos nas fases, a câmera dinâmica transformava o jogo de perspectiva 2D para 3D. Ora estávamos planando com o barril voador em uma perspectiva diagonal, ora pulávamos de um trilho para outro no carrinho de mina em cenários tridimensionais.

A Retro conseguiu, mais uma vez, dar identidade e originalidade a um game com um olhar no passado e outro no presente. É tão essencial quanto picolé em dia de calor, só que com muito gelo e bananas. Com toda certeza!

O RETORNO DE WISE

Além de Dixie voltar ao batente, a trilha sonora ganhou o toque magistral de David Wise, compositor da trilogia *Country* do Super Nintendo. Com isso, podemos ouvir novas versões de músicas nostálgicas como *Aquatic Ambience*.

Lançamento:
13/02/2014 (JP),
21/02/2014 (EUA),
20/03/2014 (BR)
Plataforma:
Wii U
Produção:
Nintendo
Desenvolvimento:
Retro



QUEBRANDO O GALHO

A TURMA DE DK TAMBÉM SE AVENTURA EM GÊNEROS DE GAMES DIFERENTES

FLAVIO FERREIRA

Depois de renovar os games de plataforma, os macacos encararam produções completamente fora dos seus padrões. Tem spin-off para todo o gosto! Você conhece todos?

DONKEY KONG CIRCUS (GAME & WATCH, 1984)

O gorila ainda era o vilão. Por isso, o desafio não era lá muito agradável para ele. Mario havia o colocado para trabalhar em um circo. Aí, DK precisava se equilibrar em um barril fazendo malabarismo com abacaxis e caminhando para os lados para fugir das chamas. O carpinteiro, por sua vez, assistia e dava risada quando uma das frutas se perdia. Um dos poucos Game & Watch coloridos, tinha uma sacada genial. Em vez de "acender" as figuras na tela, se "apagavam" as restantes. Coisas do mestre Gunpei Yokoi.

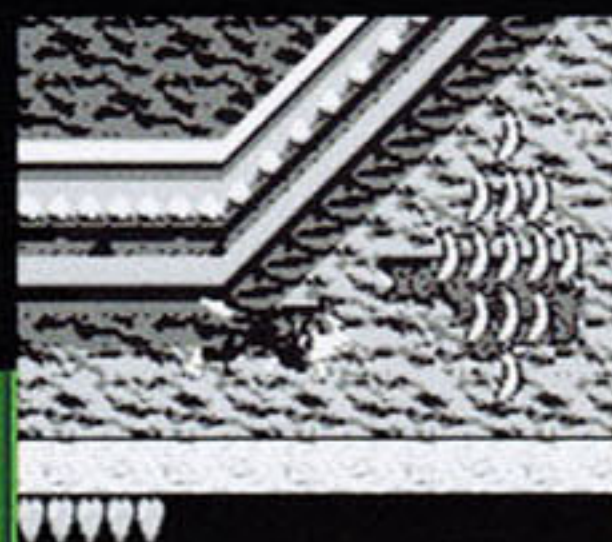


Quem disse que apenas o encanador pode ter jogos de corrida?



DONKEY KONG LAND (GB, 1995)

Sucesso no Super Nintendo, a trilogia *Country* foi "refeita" para o Game Boy. A trama dos títulos foi alterada, além de certas fases e inimigos serem subtraídos ou substituídos (há porcos voadores!). No final das contas, eram aventuras complementares. O primeiro *Land* se passa após o primeiro *DKC*. Cranky fica meio enciumado pelo sucesso de Donkey e Diddy e resolve dar mais trabalho para a dupla ao, veja só!, reunir as bananas resgatadas e entregá-las de bandeja para K. Rool. Depois de uma discussão sobre "os games dos anos 1990 serem mais legais que os clássicos", o velhote queria ver se eles se davam bem em uma missão 8-bit.





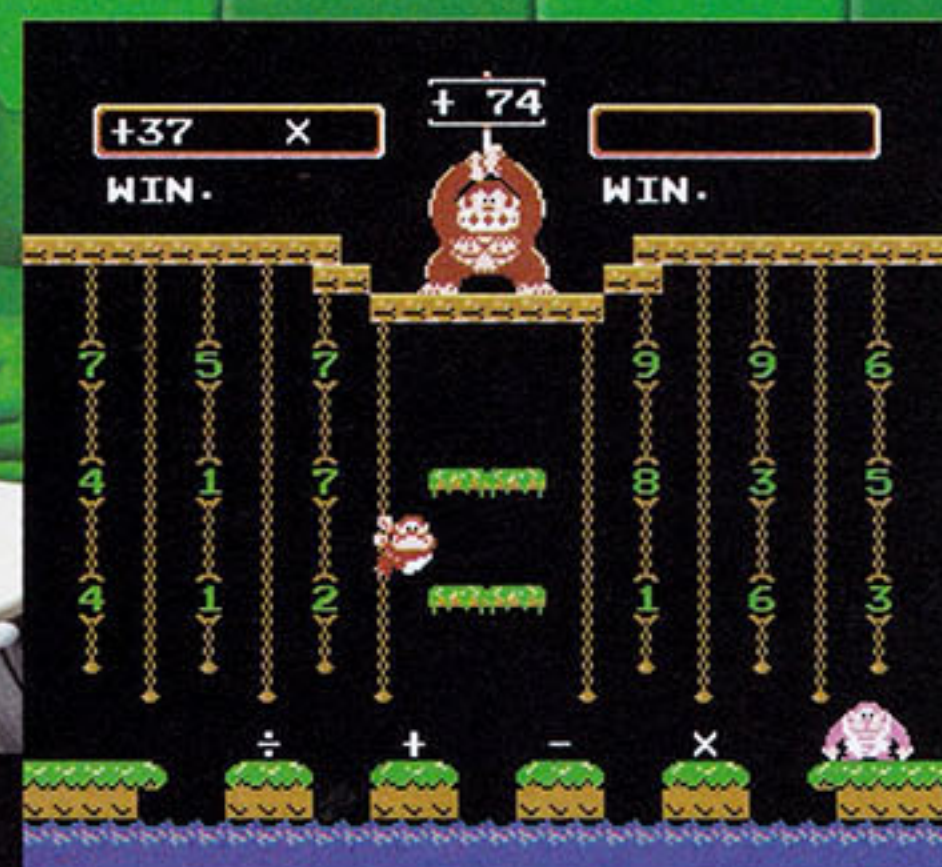
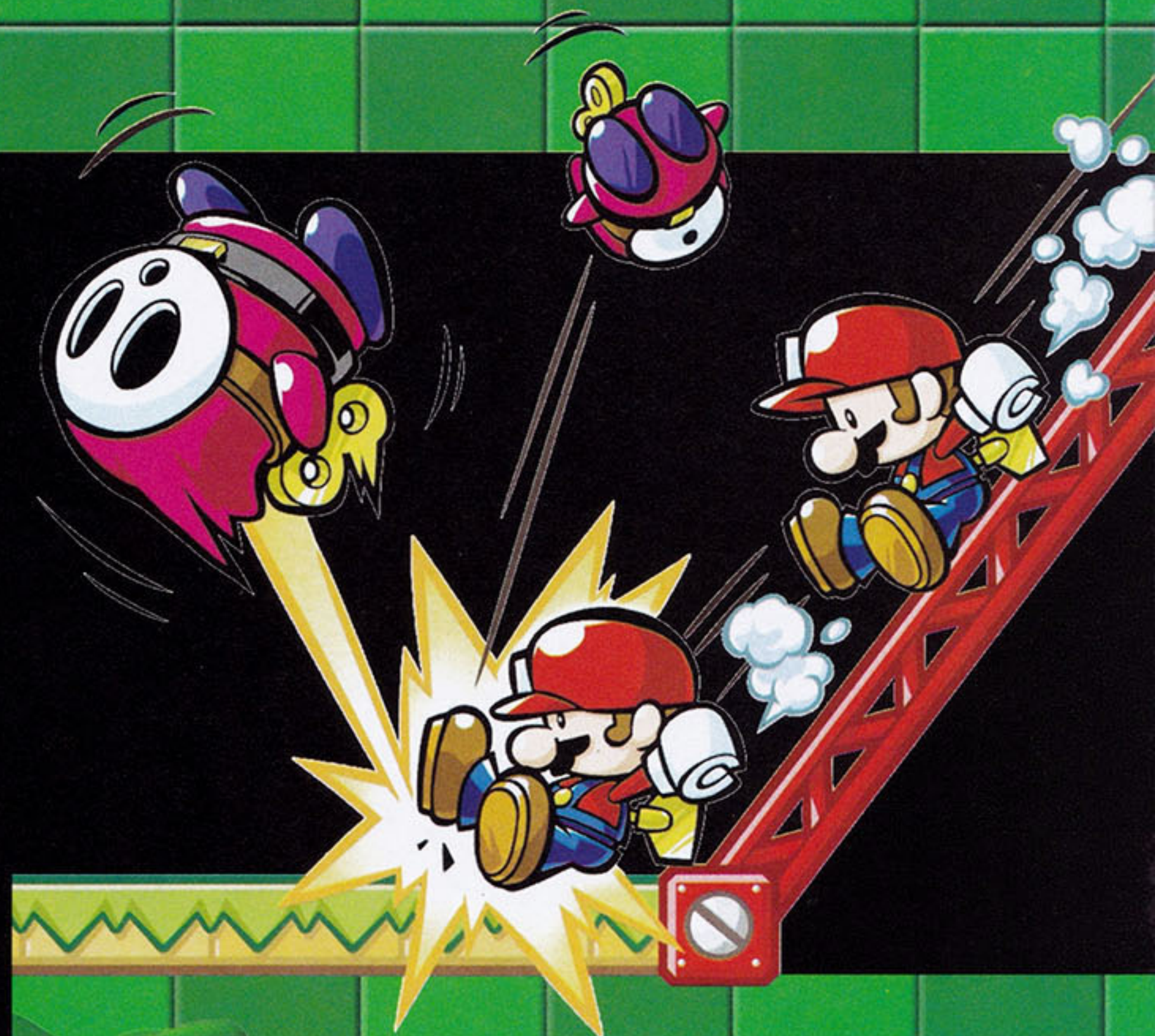
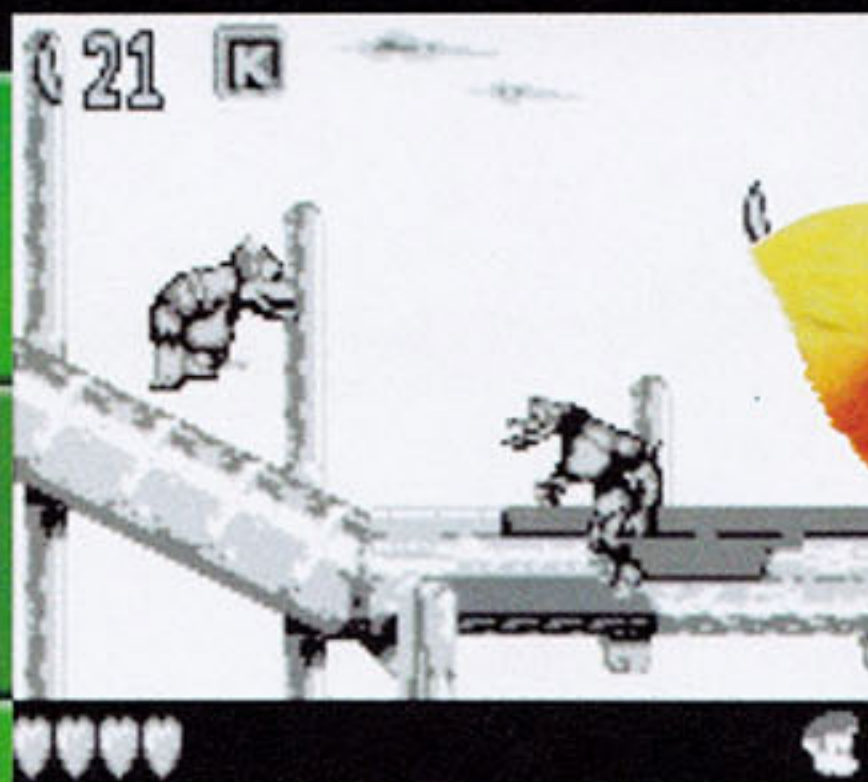
DONKEY KONG LAND 2 (GB, 1996)

A sequência possui diversas particularidades, como a junção de algumas áreas do mapa. Como na versão do SNES, os Kremling invadem a ilha para sequestrar Donkey Kong. Em troca, os caras maus querem as bananas de volta. Diddy e Dixie partem então ao resgate.



DONKEY KONG LAND III (GB, 1997)

Diferente do antecessor, aqui o enredo voltou a sofrer mudanças. De repente, começa uma caçada pelo Lost World, um território misterioso. Donkey e Diddy decidem sair em busca desse mundo perdido e deixam Dixie furiosa por não ter sido convidada. É claro que ela decide ir também, pensando em ganhar o concurso que premiaria a primeira pessoa a encontrá-lo. Seu primo Kiddy vai junto nessa aventura. Enquanto isso, King K. Rool fica na cola dos macacos para vencê-los.



DONKEY KONG JR. MATH (NES, 1983)

Parte de jogos educativos produzidos pela Nintendo nos anos 1980, foi o único deles lançado na América. O objetivo era basicamente resolver problemas matemáticos (adição, multiplicação, subtração...) para avançar. Disputado por dois jogadores, as fases ficavam cada vez mais complicadas de acordo com o progresso. Infelizmente, a aceitação não foi muito positiva. Se tiver interesse, pode comprá-lo no Virtual Console do Wii ou do Wii U.



DIDDY KONG RACING (N64, 1997)

Produzido pela Rare, era um incrível game de corrida, algo bastante incomum para a série até então. Tínhamos não apenas carros, mas aviões e barcos, e pistas coloridas, cheias de itens e modos diferentes. Além disso, participaram vários personagens do estúdio inglês. Em 2007, o game foi refeito para o Nintendo DS. A novidade ficou por conta da customização de circuitos, jogatina online e a entrada de Dixie e Tiny no lugar de Banjo e Conker.



DONKEY KONG: BARREL BLAST (Wii, 2007)

Com uma jogabilidade que se consagraria depois em outros títulos de corrida, mostrou que dificultar a vida dos adversários era tão ou até mais divertido do que simplesmente ganhar as partidas multiplayer. Projetado para o GameCube, usando o DK Bongo como controle, o projeto foi transferido pro Wii. Com isso, era preciso mexer o Wii Remote e o Nunchuck o mais rápido possível para que o personagem ganhasse velocidade, além de usar os botões para direcionar o caminho em disputas áreas ou no solo, e atirar objetos nos concorrentes. Tudo isso acontecia ao mesmo tempo.



DONKEY KONGA (GC, 2003)

Desenvolvido pela Namco, utilizava um bongô, que era vendido em um bundle, formado por dois grandes botões e um sensor que identificava as palmas do jogador para trazer muita diversão em um desafio de ritmo. Entre sucessos do presente e do passado, havia músicas de bandas e cantores como Queen (*We Will Rock You*), Blink-182 (*All The Small Things*), Kylie Minogue (*The Loco-Motion*) e Christina Aguilera. Lady Marmalade, no entanto, só fez parte da versão europeia. Além disso, era possível batucar ao som de temas de *Mario*, *Zelda* e até mesmo *Pokémon*! *Konga 2* chegou em 2004 e, um ano depois, *Konga 3* foi lançado apenas no Japão, incluindo canções de J-Pop e trilha de animes.

MARIO VS. DONKEY KONG (GBA, 2004)

O tempo passou, o encanador é o maior personagem dos games da história e, sem ter muito o que fazer, abriu uma fábrica de brinquedos. Donkey Kong vê um anúncio dos Mini Mario na TV e fica doido para ter um. Ao visitar a primeira loja no Reino do Cogumelo, ele descobre que estava tudo esgotado. O jeito é saquear a Mario Toy Company, onde eram produzidos. Avisado pelos Toad, Mario declara guerra ao antigo "problema", trazendo à tona a velha rivalidade. Apesar de ter elementos dos jogos clássicos, estávamos diante de um puzzle. O encanador, usando botões, o inesquecível martelo e outros recursos, precisava encontrar a chave que levava para a fase seguinte. No final de cada mundo havia o encontro com DK. O momento com o chefe era uma clara homenagem ao passado. A ideia deu tão certo que virou uma série das mais criativas.



MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS (DS, 2006)

A sequência direta, também desenvolvida pela NST, estúdio próprio que fica na sede da Nintendo of America, aprofunda um pouco mais o quesito estratégia. É preciso controlar os Mini Mario em cenários cheios de pequenas armadilhas para então enfrentar o macacão, que sequestrou Pauline, a mesma garota que o encanador salvou em 1981. O motivo da confusão? Apaixonado, o gorila ofereceu a ela um Mini DK, mas foi ignorado. Por que ninguém o entende? Vale destacar que o jogo tinha um modo no qual podíamos customizar os estágios e, depois, compartilhá-los via internet. Essa ideia já existia desde que o projeto era apenas uma demo técnica do GameCube.



MARIO VS. DONKEY KONG: MINIS MARCH AGAIN (DSiWARE, 2009)

Exclusivo da loja digital do Nintendo DS, trouxe miniaturas de personagens, como Mini Princess e Mini Toad. Irritado por não conseguir entrar no parque Super Mini Mario World, Donkey Kong rapta Pauline de novo. Ainda assim, não é muito diferente da versão de 2006.

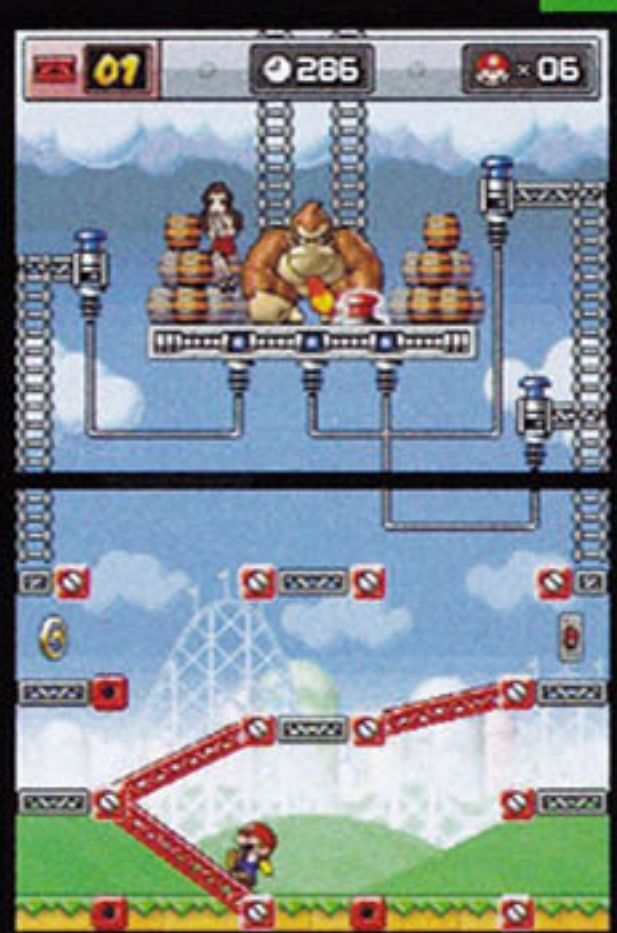


Os Mini assumiram a rivalidade de Mario e DK!



MARIO VS. DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM (DS, 2010)

Mostrando que sua personalidade descontrolada não tem limites, Donkey Kong fica novamente furioso quando descobre que é a 101ª pessoa a chegar no parque de Mario. Com isso, não ganhou uma miniatura de Pauline. Ele então a sequestra e obriga o encanador a segui-lo pelas atrações. Os Mini Mario voltam a agir, a Stylus se torna mais importante, já que as plataformas e outros recursos estão mais interativos, e há um guia com dicas para quem se sentir encurralado em alguns dos estágios.



MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE (eSHOP 3DS, 2013)

Spin-off exclusivo da Nintendo eShop do Nintendo 3DS, brincou com o clássico "altere uma pista para que o personagem chegue ao destino". No caso, temos que levar os Mini até a porta mais próxima, sem deixar para trás os colecionáveis, encaixando então as peças do circuito e eliminando outras na tela inferior do portátil. Em uma corrida contra o tempo, o bonequinho andava enquanto você tinha que pensar em qual item oferecido pelo jogo seria encaixado em tabuleiro. Tenso! Os mais de 180 desafios eram divididos em quatro grandes estilos de jogabilidade.



MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS (3DS/Wii U, 2015)

Disponível apenas em formato digital, foi o primeiro a sair para duas plataformas. Apesar disso, não houve uma interação interessante entre o Wii U e o 3DS. O game trouxe de volta o estilo original em 2D e, a partir das telas de toque do portátil e do GamePad, era preciso desenhar linhas para traçar o caminho dos Mini. O grande barato é criar suas fases e disponibilizar no Miiverse. Se os nintendistas aprovarem, você recebe estrelas, que desbloqueiam elementos no editor de fases. Por isso, em *Tipping Stars* quase não há história. DK rapta Pauline e pronto. O game preparou a galera para *Super Mario Maker*, lançado no mesmo ano.



VÁ PENTEAR MACACO!

GAMES COM GRANDE POTENCIAL DESAPARECERAM APÓS A RARE DAR TCHAU!

ALVENI LISBOA

Ao longo dos mais de 35 anos de vida, Donkey Kong acumulou vários jogos que nunca viram a luz do dia. Alguns simplesmente migraram de plataforma com outros personagens, enquanto outros emprestaram partes de suas mecânicas para outros inteiramente inéditos. Ficamos aqui imaginando o que a Rare poderia ter feito para os consoles dessa e da geração passada com a família Kong...

DONKEY KONG COUNTRY 4

Rare e Nintendo planejaram o lançamento do título para 1997. No ano seguinte, perceberam que era ambicioso demais para o SNES. No começo de 1999, mudaram o nome para *Donkey Kong Ultra* e estabeleceram que o acessório 64DD do Nintendo 64 seria usado para que as limitações técnicas fossem menores. No entanto, foi engavetado.



Mario quase esteve no jogo!

DIDDY KONG PILOT

Levar as corridas para os céus era a premissa de *Diddy Kong Pilot*. Diferente de *Diddy Kong Racing*, teria exclusivamente aviões. Planejado para Game Boy Advance, os aeronautas seriam todos ligados a DK, como Dixie, Cranky e King K. Rool, mas, no início, um crossover com a patota do Reino do Cogumelo foi cogitado. Os modos aventura e de batalha retornariam de uma forma mais simplificada. O título estava em estágio avançado de desenvolvimento, com menus, cenários e modos praticamente prontos. No entanto, a Nintendo não curtiu o que viu e mandou arquivar. Depois que o estúdio foi vendido para a Microsoft, eles pegaram a ideia, colocaram a turma de Banjo no lugar e o rebatizaram como *Banjo-Pilot*, que foi publicado pela THQ para o mesmo console.

DONKEY KONG COCONUT CRACKERS

Para Game Boy Advance, seria um puzzle semelhante a *Tetris*, só que simulando três dimensões. É mais um caso de desenvolvimento interrompido por causa da venda da Rare. Sem o gori-lão, virou *It's Mr. Pants*, lançado em 2005 pela THQ para o console.



DONKEY KONG

A Rare não teve tempo para estruturar a sequência de DK64. O desenvolvimento da aventura para o GameCube foi logo interrompido assim que a Microsoft assumiu o estúdio inglês.



DONKEY KONG RACING

Na edição de 2001 da Space World, feira de games que a Nintendo organizava no Japão, a Rare tinha um jogo de corrida maroto para mostrar. *Donkey Kong Racing* colocaria a macacada para disputar desafios de velocidade, mas a novidade era a ausência de veículos. No lugar estavam seus melhores amigos animais. De acordo com o que foi divulgado junto da demo técnica, os Buddies poderiam ser melhorados ao comer alimentos. Rambie, aliás, foi visto em versões mini e gigante. Caso você caísse da montaria, teria que correr por si só. O jogo para GameCube, infelizmente, foi cancelado após a Rare ser comprada.





COUNTRY NO GBA

Não contente com o sucesso de *Land*, a Big N portou os três títulos de *Country* para o Game Boy Advance. Com maior poder gráfico, o sistema rodou perfeitamente os jogos. O pequeno notável não exibiu todas as cores vivas do SNES, mas foi feito um belo trabalho.

BRILHO DE BANANA-OURO

Donkey Kong também tem seus cartuchos e edições especiais

CARTUCHOS AMARELOS

A linha *Country* contou com os cartuchos cinzentos no Super Nintendo, mas as fitinhas de *Land* eram amarelas, brincando com a tradição dos produtos dourados de *Zelda*. O mesmo rolou com *DK64*. Já *Returns*, no Japão, vinha em uma caixa verde!

DONKEY KONG: ORIGINAL EDITION

Distribuída como brinde mediante a compra de alguns jogos, promoção que variou de continente para continente, é o port do arcade feito para o NES com ajustes que o aproximaram da versão original, incluindo o então ausente cenário da fábrica de cimento.

DONKEY KONG 64: LIMITED EDITION

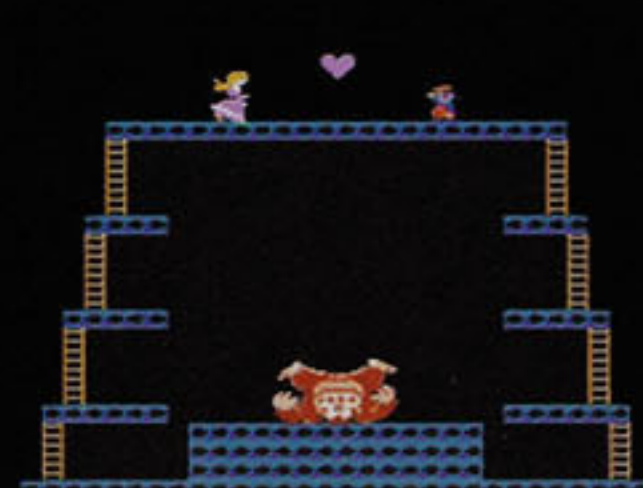
A versão contava com um Nintendo 64 verde transparente. O pacote vinha com um controle também seguindo o visual do sistema, um Expansion Pak e o cartucho amarelo, claro!

BANANA YELLOW CONTROLLER

Aproveitando o formato peculiar, o controle do N64 foi estilizado para se parecer com um cacho da fruta preferida do gorilão. Para isso, até escureceram suas extremidades.

CONSOLE RARO

Considerado como um dos itens mais raros da franquia, unidades de Game Boy Advance SP foram personalizadas com o tema de Donkey Kong no Japão. Era todo amarelo e possuía as iniciais do animal na carcaça.





PARA ENCHER AS PRATELEIRAS

É óbvio que a Nintendo não deixaria o grande Donkey Kong de fora dos amiibo

DONKEY KONG

A figura foi desenvolvida para as versões de *Smash Bros.* para Wii U e 3DS, mas libera conteúdos em outros jogos. Na fran-

quia de luta, é possível customizá-lo com habilidades ofensivas ou defensivas.

DIDDY KONG

Também projetado para *SSB.*, o macaquinho faz bonito com suas roupas estilosas e pose de herói. É considerado um dos personagens mais versáteis do game.

TURBO CHARGE DONKEY KONG

A Activision sempre quis a Nintendo por perto de *Skylanders*. Depois de fazer alguns convites,

houve progresso em *SuperChargers* (Wii, 3DS e Wii U), que conta com Bowser e DK. Foram criados bonecos para a aventura que também servem como amiibo. Turbo Charge Donkey Kong, que não dispensou a gravata vermelha, vem acompanhado de seu veículo Barrel Blaster. Ao acioná-lo, seu sobrinho dá as caras!



Louie (*Animal Crossing*) é a homenagem mais legal que poderia existir

VOCÊ VIU UM MACACO POR AÍ?

O gorila já foi banqueiro. Em *NES Open Tournament Golf*, é o caixa que deposita o dinheiro obtido por Mario ao vencer os torneios.

- Na versão de *Super Mario All-Stars* de *Super Mario Bros. 3*, o rei do

quarto mundo é transformado em Donkey Kong Jr.

- No primeiro *Animal Crossing*, lançado pro N64 no Japão, colete e jogue clássicos de Donkey Kong.

- Em *Banjo-Tooie* (N64), Goggles, filho da toupeira Bottles, carrega um boneco do primata.





OUTRAS BANDAS

DK adora fugir da rotina!

MARIO KART

O símio esteve em todos os títulos da franquia e ofereceu sua ilha para ser o palco de alguns circuitos. Não se esqueça das cascas de bananas como power-up! Pesado, é ótimo para quem é agressivo, buscando lançar adversários pra fora da pista. A versão de SNES é a única em que DK Jr. é o gorila da rodada.

SUPER SMASH BROS.

No primeiro game, apesar do tamanho avantajado, DK era bem rápido. Em *Melee*, ficou mais lento, mas ganhou mais força física para arremessar os adversários da plataforma. Já em *Brawl*, temos também Diddy Kong. Na versão mais recente se manteve semelhante a *Brawl*.

MARIO PARTY

Nada melhor que uma boa festa para relaxar. Donkey Kong está em absolutamente todos os games da franquia, seja como protagonista ou com aparições relevantes. Em *Mario Party 7* (GameCube) e *Mario Party 8* (Wii), por exemplo, ele não é jogável. No título de GC, apenas a CPU pode controlá-lo. No de Wii, possui um tabuleiro



temático e atua como um NPC. Gosta de atuar como chefe em minigames.

GAMES ESPORTIVOS

Futebol, golfe, tênis, hóquei, voleibol, beisebol e até modalidades olímpicas. DK está sempre disposto a mostrar seus limites físicos. Como nas outras franquias, costuma ser um personagem forte, porém lento, o que pode ser vantajoso em determinadas circunstâncias.

NOCAUTE!

O primeiro cameo foi em *Punch-Out!!* (arcade), no qual ele é visto, perto de DK Junior, na plateia. Mais tarde, em *Punch-Out!!* (Wii) é um dos adversários de Little Mac.



PLANETA DOS MACACOS

LONGE DE REINOS E CASTELOS, A VIDA NA ILHA DE DK É CERCADA DE SURPRESAS!

FELIPE CAMAROSI HUGO H. PEREIRA

Todo mundo tem um lugar para chamar de lar. Donkey Kong tinha o seu até ser levado sem consentimento para outra floresta. No caso, uma floresta de pedra. Depois de causar confusões entre vigas de metal de mais um arranha-céu nova-iorquino e de acabar com a paz de Stanley ao invadir sua estufa de plantas, ele voltou para o lugar de origem. Nada mais justo. Afinal, a ilha onde curte sua aposentadoria ao lado da família leva seu nome – seu rosto é visto na maior formação rochosa –, e é tão rica em elementos quanto a história do nosso gorilão (clássico e atual) favorito.

SELVA Lá está a casa na árvore de DK e suas preciosas, e sempre roubadas, bananas.

FÁBRICA Produzindo barris ou transformando banana em Tiki, aqui você achará muito lasers, poluição, robôs, andaimes e várias referências aos títulos dos arcades.

MONTANHA E MINAS A rocha com formato do rosto de Donkey deixou de existir quando a Retro assumiu a franquia. Em seu interior ficavam as minas abandonadas que tanto deram trabalho para os jogadores.

PRAIA Criaturas gigantes e fases aquáticas seriam problemáticas se não pudéssemos contar com Engarde.

PICOS CONGELADOS

As fases de gelo e suas escorregadias plataformas ficavam nessa área que desapareceu em *Returns* e se tornou uma ilhota em *Tropical Freeze*.



VULCÃO As lavas e explosões são o clímax das aventuras da Retro, levando ao confronto final contra os Snowmad e os Tiki Tak.

ÁREAS SECRETAS

Golden Banana Temple, Secret Seclusion, Lost World, Krematoa. Seja lá qual for o nome, toda ilha tem uma, e acessá-la nunca é uma tarefa fácil, geralmente exigindo mais que 100% de comprometimento (se é que nos entendem...).

FLORESTA Mais densa que a selva e cheia de animais escondidos, como cobras e formigas, lá estão os Manky Kong, os orangotangos rejeitados da família Kong.

PENHASCOS

Com plataformas instáveis e formações rochosas prestes a despencar, Rambi, o rinoceronte, nos levava para fora antes que tudo desmoronasse.

RUÍNAS Uma civilização antiga e sua tecnologia arcaica criou diversas armadilhas e passagens traiçoeiras nesta área.



**Crocodile
Isle: o perigo
mora aqui!**



Kongo Jungle



Krazy Kremland



Lost World



MUITO VERDE E MUITO AMARELO

Donkey Kong Island é o cenário de algumas das mais importantes aventuras da franquia. É um lugar que todos gostariam de conhecer, com vasto verde, que se harmoniza com os tons de amarelo das bananeiras e com os azuis dos lagos e do oceano. É tão colossal que abraça os mais diversos e complexos biomas. É praticamente um continente!

A Kongo Jungle é a área mais próxima das casas dos Kong. Selva, tem árvores altas e está repleta de bananas, que são colhidas de tempos em tempos para abastecer o estoque deles. Não raramente, é alvo de vilões. Perto dali, na parte mais costeira atrás das montanhas, temos uma floresta temperada, repleta de pinheiros e um clima mais ameno.

Subindo de altitude, temos climas que apenas em um game poderiam conviver. No topo dos montes um vulcão está em atividade, expelindo lava com entusiasmo, enquanto no outro pico há camadas de gelo, frio intenso e ventos fortes.

Além das praias, nas quais atracam sempre navios indesejados, o interior guarda mistérios, no mínimo, interessantes. As cavernas interligam trechos estratégicos. Abandonadas, deixaram como rastros carrinhos e trilhos usados na extração de minérios. Isso prova que as riquezas naturais já foram usadas para bancar a construção de indústrias por ali. Vai saber o que Cranky encontrou ao reconquistar a ilha... Poderiam contar essa história em um próximo *Country*, não é?

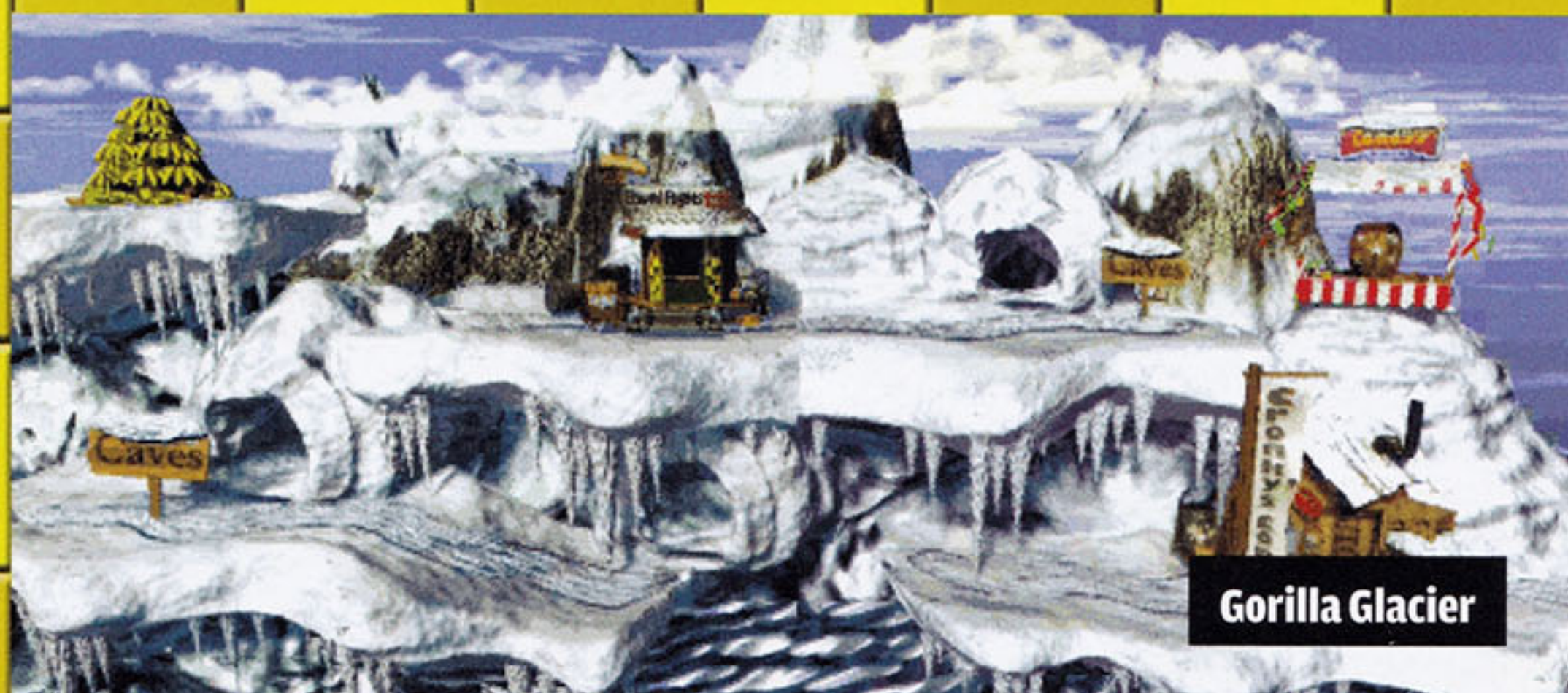
Por falar nisso, há sinais de civilizações extintas, indicadas pela presença de templos construídos por aztecas ou outros povos indígenas. Curiosamente, vez ou outra vemos alguns símbolos com a aparência dos Kremling, o que dá a entender que o território já foi deles.

O PERIGO MORA AO LADO

Após serem atacados pelos répteis em *Donkey Kong Country 2*, os primatas são obrigados a explorar a Crocodile Isle. Uma das aventuras mais sombrias se segue por



Kremkroc



Gorilla Glacier



Vine Valley

aqui. Os cenários mostram o lado oposto da Donkey Kong Island. Sem florestas, com mais pântanos e fábricas, a casa dos Kremling é mais do que perigosa e inóspita.

Isso é notável logo no começo, quando vemos grutas próximas à costa com pequenos vulcões (sim, no plural!). Não muito depois, o cenário muda para os pântanos de Krem Quay, carregados de poluição e com o que parece ser uma embarcação destruída que, de alguma forma, surgiu em meio ao matagal denso e úmido.





**Northern Kremisphere
é o lar dos Kremling
em Kong Country 3**



O humor dos vilões se torna mais sádico no parque de diversões Krazy Kremland, cheio de montanhas-russas com quedas vertiginosas e subidas íngremes. Se seu coração não sofreu com os brinquedos mórbidos, consulte um cardiologista antes de ir a Gloomy Gulch, repleto de fantasmas assustadores.

No topo da ilha de design extremamente vertical está K. Rool's Keep, o castelo do soberano dos crocodilos. Pela altitude, tem territórios mais gélidos. Para dentro dos muros ocorre a perseguição ao chefe apenas para descobrirmos um heliponto, pelo qual ele tenta fugir.

O segredo maior, contudo, não é esse, e sim o Lost World. Com um ar bizarro, a área final alimenta as outras com energia. Sem ela, Crocodile Isle sucumbe, e é exatamente isso que Diddy e Dixie precisam fazer.

MUDANÇA DE HEMISFÉRIO

Em DKC3, os crocodilos se mudaram para Northern Kremisphere. Não há um palco central, mas sim uma região composta de pontos conectados por riachos, rios e cachoeiras. Com isso, Dixie e Kiddy usam os barcos, que são melhorados por Funky, para chegar aos mundos.

Em geral, os ecossistemas de Donkey Kong Island estão mais bem distribuídos. Lake Orangatanga é a primeira parada, sendo circundada um lago e tem terras mais férteis. Isso leva a, pouco acima, a uma floresta densa tomada pelos Kremling. A Kremwood Forest abriga uma aranha que causa aracnofobia em qualquer um!

Acima das pedras que dividem a área está Cotton-Top Cove, repleta de cachoeiras e pontos de mergulho. Não muito longe encontramos Mekanos. Aparentemente, dessa vez



KAOS Kore



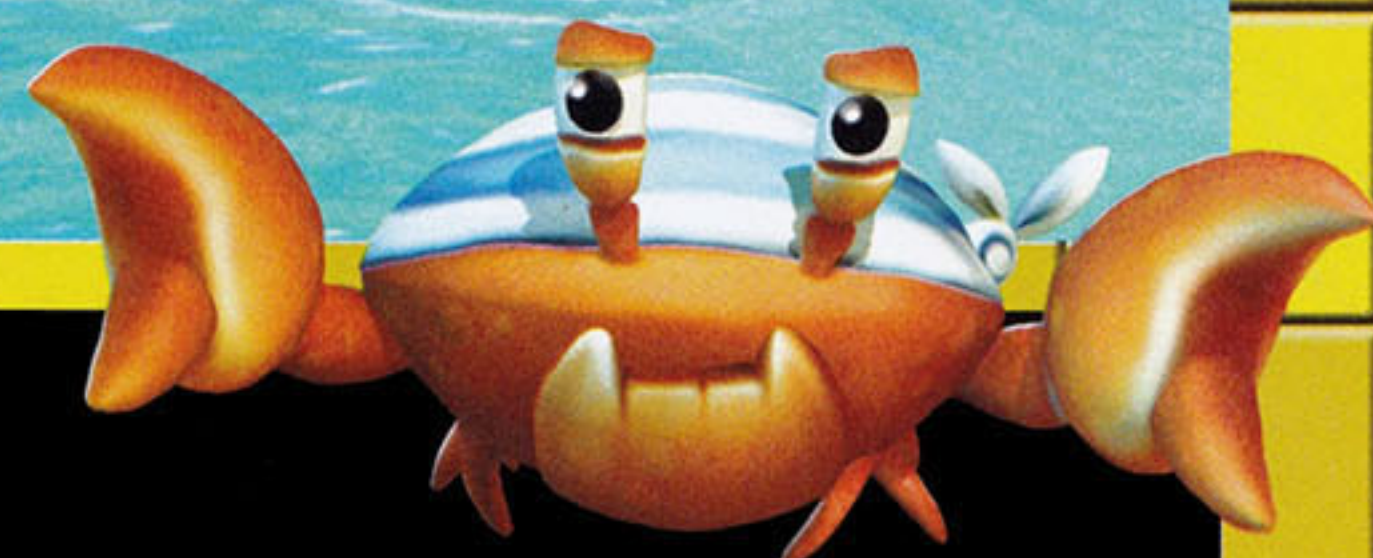
**Em DK64, os Kong convivem
com vizinhos ingratos...**



Os Snowmad congelaram a terra do DK



Sea Breeze é uma das ilhotas de Tropical Freeze



os crocodilos estabeleceram uma legítima zona industrial. K3, uma brincadeira com K2, segundo pico mais alto da Terra, é formada por montanhas geladas. Seguindo a lógica dos resorts, é possível esquiar. Razor Ridge é um vale com uma vista maravilhosa, tanto que os ursos construíram teleféricos para os visitantes.

Ao passar por tudo isso ileso, você ficará diante de KAOS Kore. O palácio medieval destoa do restante, especialmente ao vermos as tubulações que saem da nova sede da vilania. Como se trata de *DKC*, não significa que chegamos ao fim.

Próximo a Mekanos há uma formação rochosa na água. Ao circular quatro vezes em velocidade máxima é possível invocar Krematoa. A ilhota submersa guarda um dos maiores desafios do game, como o embate derradeiro contra

K. Rool no submarino Knautilus. Depois dessa, nenhuma viagem surpreende mais, certo?

EXPULSOS DE CASA

Em *Tropical Freeze*, ao serem expulsos, os Kong atravessam as ilhas vizinhas para voltar a DK Island, salvando-a de um inverno permanente. Essa foi a deixa para a entrada de novos ambientes.

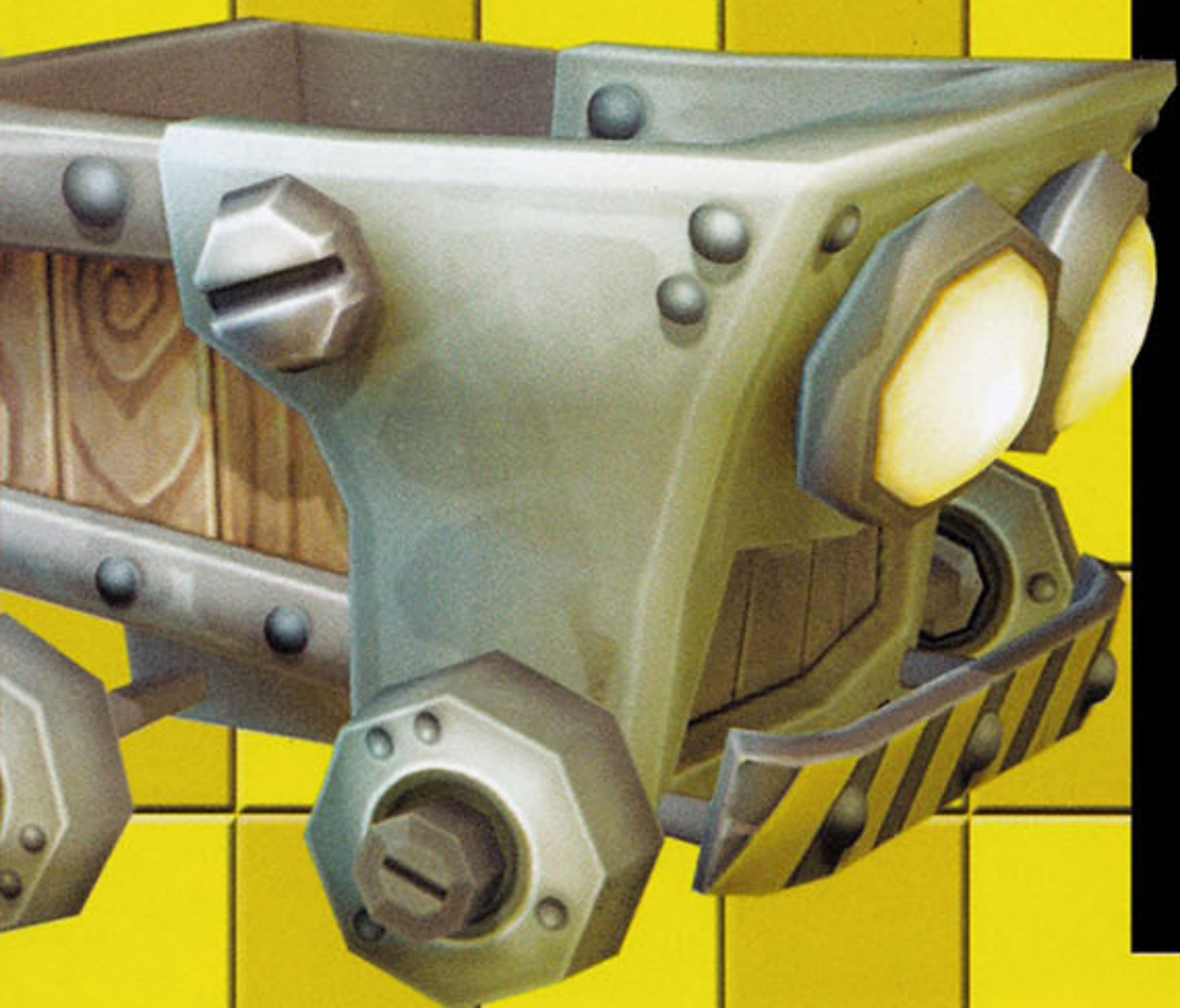
Lost Mangroves, um extenso manguezal, parecia ser o depósito onde os destroços do Triângulo das Bermudas vão parar: lá estavam carcaças de navios, pedaços de avião... Até mesmo os capangas têm características de naufragos. Já em Autumn Heights, montanha com arquitetura holandesa e seus moinhos de vento, era o lar dos ratos Cheesy Chester.

Tão festiva quanto árida, Bright Savannah se assemelha às savanas da

África não apenas por causa da fauna, com búfalos, rinocerontes e hipopótamos, e sua flora, com baobás e plantas espinhudas, mas também pelos fenômenos naturais. Do seco pro molhado, Sea Breeze Cove é uma ilhota com boas porções de terra inundadas. Com peixes bioluminescentes, enguias e um polvo gigante, o foco é das missões aquáticas.

Juicy Jungle é instrutiva, mostrando o processo de produção de alimentos da coleta de frutas, passando por descascar, fatiar, prensar e transformar em suco, geleia ou gelatina e, finalmente, picolé ou ponche para a graça do urso polar Bashmaster.

O contato com a natureza é garantido na franquia do gorilão!



PURA ADRENALINA!

As fases aquáticas são memoráveis, mas todo mundo que já encarou algum título *Country* viveu algum trauma ao entrar em um carrinho de mina. Eram estágios únicos não somente por alterar a jogabilidade, mas também pelo dinamismo.

Exigiam e exigem reflexos rápidos, é preciso estar pronto para agir no último segundo, sem saber o que te aguarda nos próximos metros do trilho. A mesma tática foi usada nos barris voadores da era Retro. Seja atravessando uma mina, vencendo uma corrida em um parque de diversões ou fugindo de fantasmagóricos crocodilos piratas, esse derradeiro teste fez com que muitos gamers virassem verdadeiros heróis no universo dos Kong.



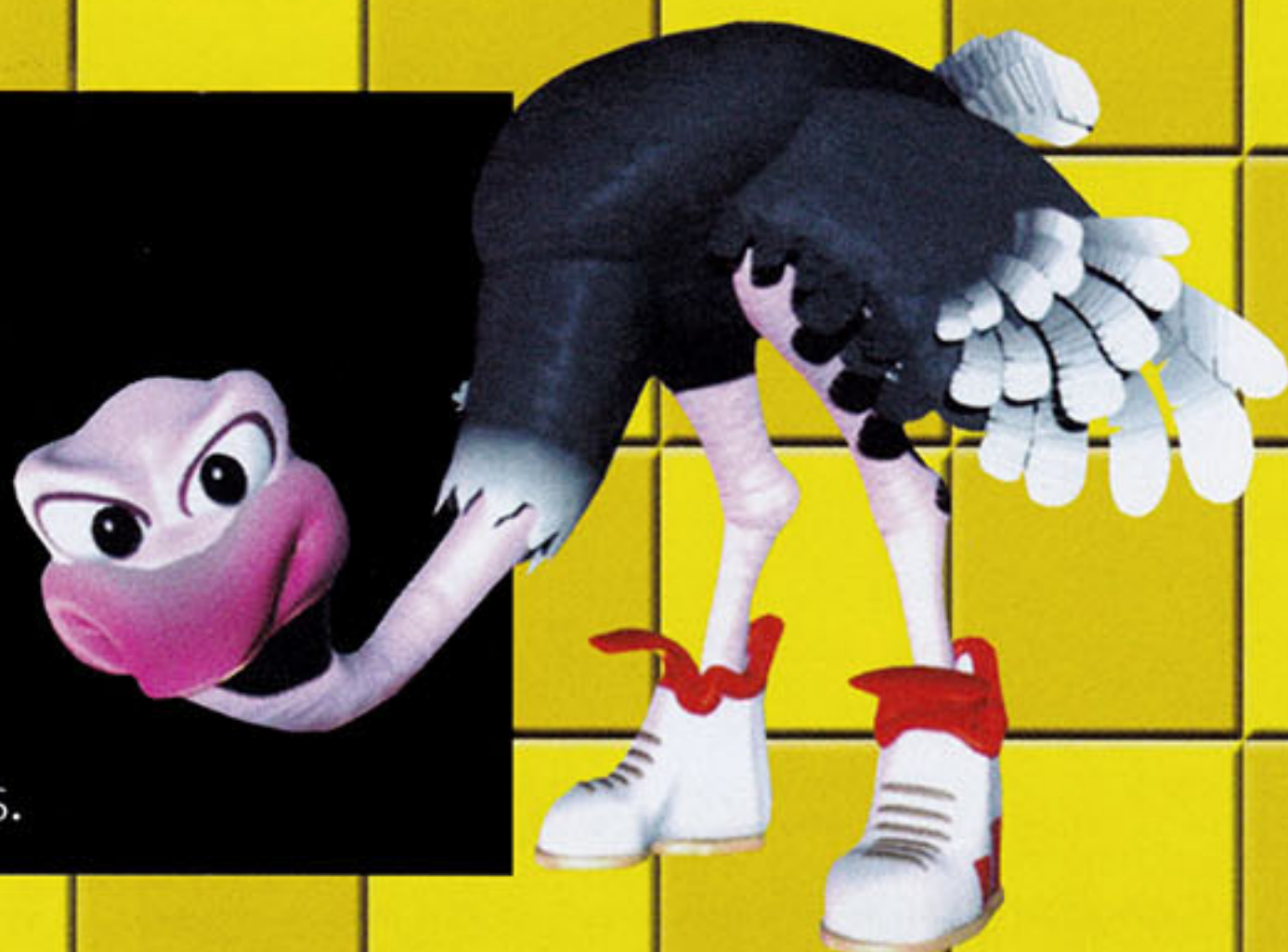
AMIGOS E INIMIGOS

OS KONG NÃO LUTAM SOZINHOS CONTRA OS KREMLING, OS TIKI TAK E OS SNOWMAD!

A família de primatas não foge de uma briga, mas eles não defenderiam seu território se não pudessem contar a ajuda de uma galera muito especial. Diferentes animais da Ilha DK aparecem no decorrer das aventuras para oferecer carona, para dar alguma dica ou até assumem a parada. Para homenagear os Buddies, selecionamos os mais queridos!

EXPRESSO THE OSTRICH

O simpático avestruz é o cara mais veloz da selva. Servindo de montaria para Donkey e Diddy no primeiro *DKC*, corre grandes espaços e plana por alguns abismos.



SQUAWKS E QUAWKS

Os papagaios verde e roxo são o meio de transporte quando é preciso voar. Squawks the Parrot dispara ovos e revela onde há segredos. Já Quawks the Parrot tem um talento único: carregar barris.



PARRY THE PARALELL BIRD

Um amigo mais frágil, mas não menos útil, Parry voava acima dos macacos em certas fases de *DKC3*. Com isso, ele pegava os itens que estavam fora de alcance até se chocar com algo.



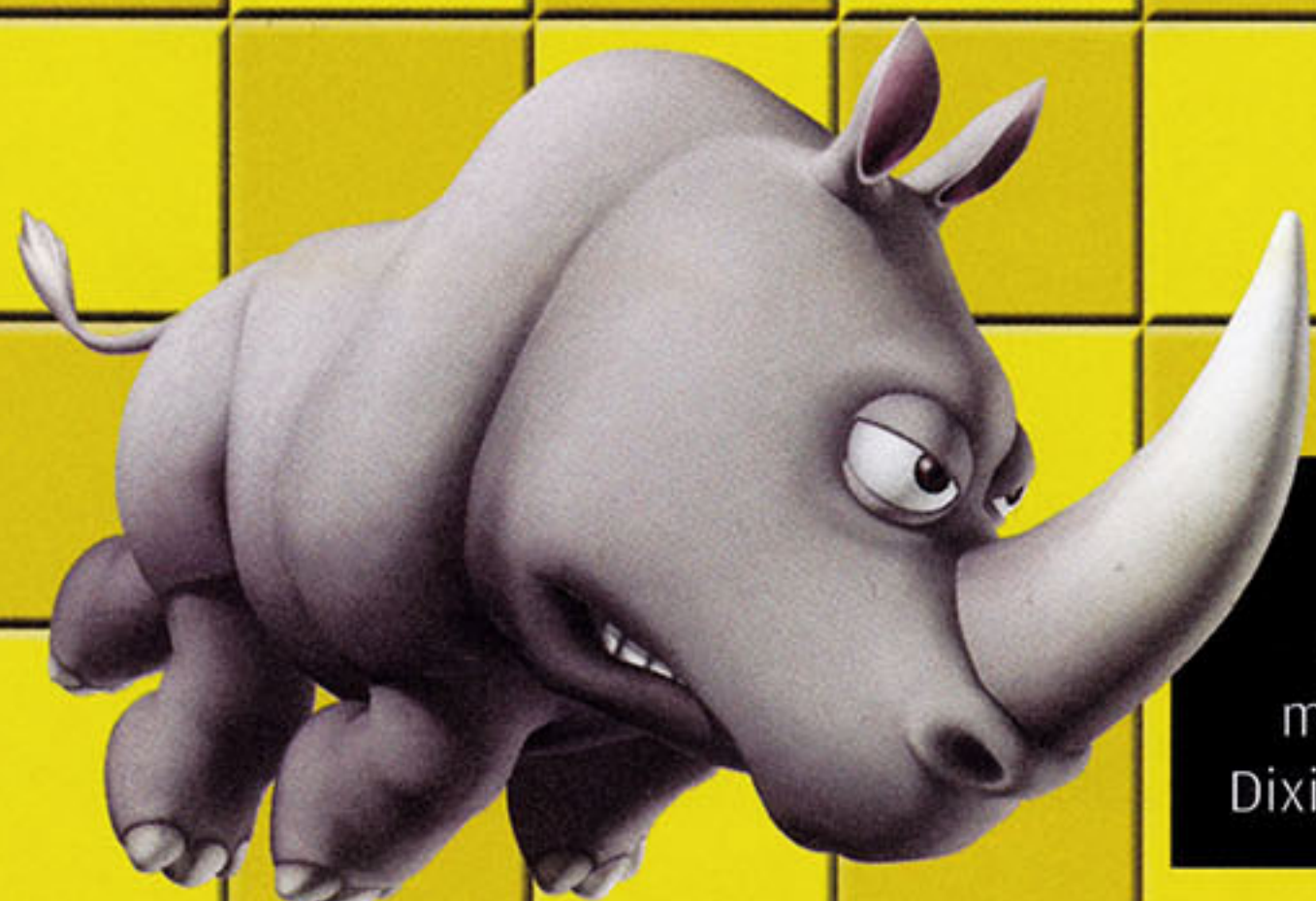
CLAPPER THE SEAL

Amante de climas mais amenos, a foca, com um sopro, esfria a água quente, levando-a para a temperatura normal. Ou então a congela, se o líquido já estiver em temperatura ambiente!



RAMBI THE RHINO

Com uma força descomunal, é o combatente favorito se o inimigo for gigante. Recorrente, o rinoceronte salvou Diddy e Dixie quando a coisa apertou contra King Zing, o rei das abelhas!





TIKI TAK TRIBE

Vilões de *Returns*, a tribo se libertou quando o vulcão no centro da DK Island entrou em erupção. Humanoides baseados em máscaras e esculturas dos povos antigos do sudeste Asiático, se destacam aqueles inspirados em instrumentos musicais, que hipnotizaram os habitantes da ilha. Como a energia vital deles vem das bananas, usaram poderes hipnóticos para escravizar os animais, coletando pencas da fruta e levando tudo até uma fábrica, onde eram transformadas em capangas.

Cada um dos líderes tomou conta de um pedaço do território e criou chefões. Banjo Tiki hipnotizou Mole Miner Max, toupeira que cuidava do transporte das bananas pelas cavernas. Accordion Tiki dominou Colonel Pluck, galinha cientista que fazia as frutas virarem Tiki. Por fim, temos o mestre Tiki Tong, que uniu forças com seus comandados no desafio final.





ENGUARDE THE SWORDFISH

Uma das maiores fraquezas da família Kong é não enfrentar seres aquáticos, pois seus braços já estão ocupados nadando. Aí entra o peixe-espada. Mais ágeis, em *Tropical Freeze* eles aprenderam a golpear embaixo d'água. Ao sinal de perigo, a turma de DK gira até atingir o inimigo.

SQUITTER THE SPIDER

Dando muito lucro para as sapatarias, a aranha molda suas teias da forma mais conveniente. Precisa atacar? Dispare uma. Precisa escalar? Forme plataformas! Só não sei como elas param no ar...



KING K. ROOL

Um crocodilo com transtorno de múltiplas personalidades e seus lacaios são os principais adversários da macacada. K. Rool insiste em roubar a comida de DK, embora seus planos sempre deem errado. Quando reaparece, o soberano da Crocodile Isle se disfarça de algo. Na segunda aparição, surgiu como o pirata Kaptain K. Rool. Na terceira aventura, controlava o robô KAOS e era o cientista louco Baron K. Roolenstein. Em *DK64*, os protagonistas encararam rounds em uma luta de boxe contra o alter ego King Krusha K. Rool. Estressado, várias vezes desconta a raiva nos seus minions nada espertos. Apesar da rivalidade, o vilão e Cranky já foram grandes amigos, pregando peças em outros animais, como foi visto na versão animada de *Donkey Kong Country*.



BROTHERS BEAR

Os caricatos ursos de Northern Kremisphere são essenciais em *DKC3*. Bazaar cobra caro por seus preciosos itens e conhece um herói de Hyrule, que trocou 500 Rupee por informações sobre um certo castelo. Barnacle, colecionador de conchas, tem um Banana Bird engaiolado. Brash, orgulhoso atleta, mantém o recorde de 1 minuto e 15 segundos na fase Riverside Race. Superá-lo é uma das metas do jogo. Blunder, devorador de livros, explica sem querer aos Kong como chegar em Krematoa. Bramble, o botânico, é dono da flor rara Flupperius Petallus Pongus. Blue vive tristonho, pois seus irmãos esqueceram de seu aniversário. Bazooka, veterano da Kremean War, quer ver o canhão Bessie voltar à ativa. Pouco se sabe sobre essa guerra, mas teria acontecido entre eles e os répteis Kremling.

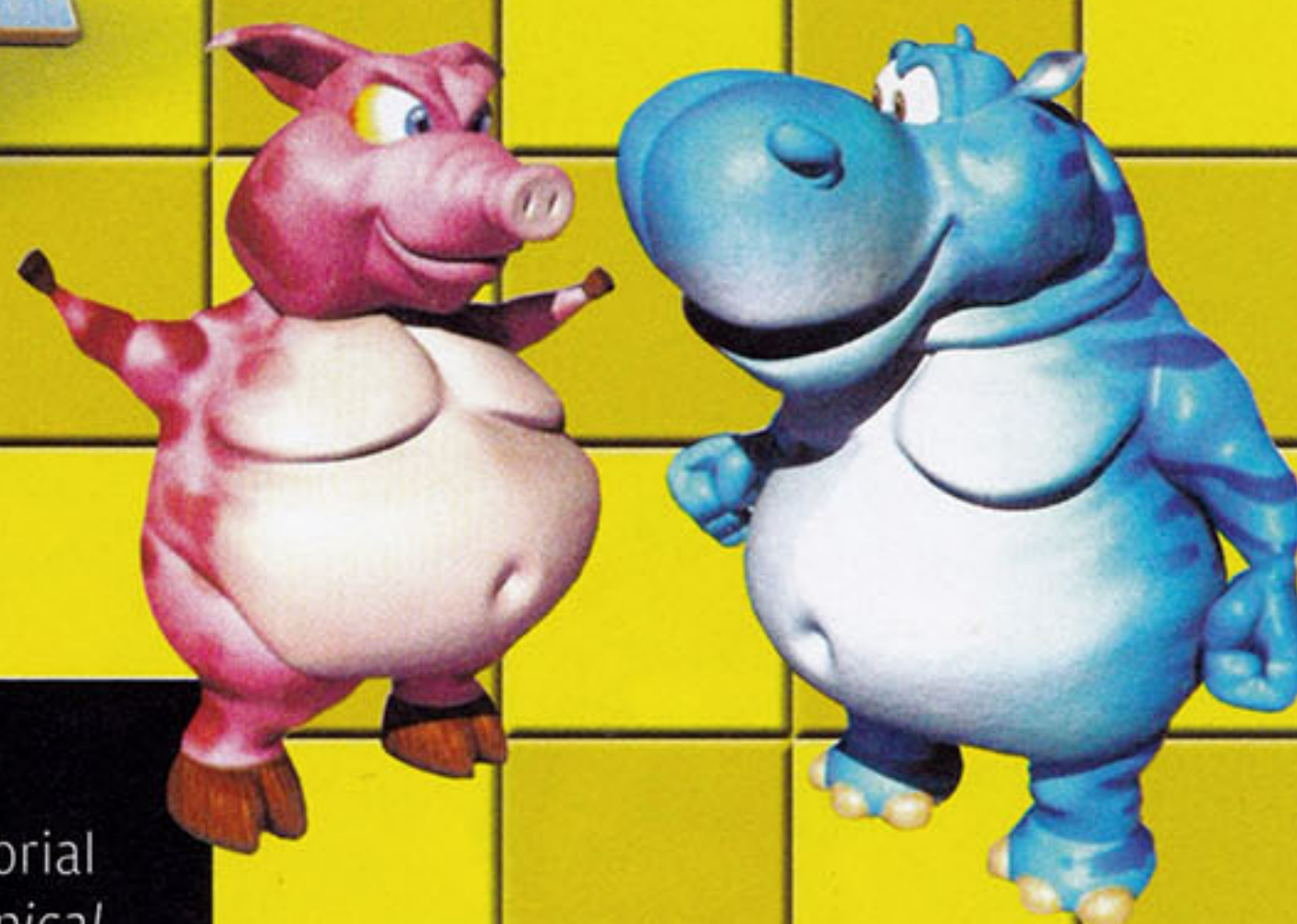
Blizzard, que escalou K3, se arrependeu de visitar Blue em uma data tão especial. Barter não curte dinheiro: adora fazer escambo em sua loja. Os gêmeos Benny e Björn operam os teleféricos. Baffle, fã de desafios, pede ajuda para resolver um enigma. O engenheiro Boomer é especialista em bombas e usa dinamites para abrir caminho. Bear e Bachelor são exclusivos das aventuras nos portáteis. O primeiro, que comanda alguns minigames, está em *Donkey Kong Land III*, no Game Boy. Já o segundo substitui Barnacle e faz parte de uma importante missão da versão de *DKC3* para Game Boy Advance.





SNOWMADS

Inspirado nos vikings, as criaturas árticas e antárticas (há exceções) são conhecidas pela força bruta e por saquear territórios e usá-los como parte de suas operações. O grupo conta com pinguins, morsas, coelhos, corujas, focas, leões-marinhos, baiacus, macacos, ursos-polares e até mesmo hamsters. Boa parte, além da armadura, carrega elmos, escudos e armas, dificultando bastante o contra-ataque. O nome do clã é um trocadilho com neve (snow) e nômades (nomads), fazendo referência aos seus poderes congelantes e o fato de estarem sempre velejando. O líder Lord Frederik consegue aumentar de tamanho, dá saltos incríveis e invoca dragões de gelo.



SEMPRE APOIANDO

Um Buddy não precisa estar no centro das atenções. Os Tutorial Pig, por exemplo, cuidam dos checkpoints de *Returns* e *Tropical Freeze*. Voltando no tempo, temos outro porquinho que também era bem útil. Troff era parceiro do hipopótamo Scoff. A dupla tomava conta das portas dos chefões em *DK64*. Os macacos os alimentavam com bananas de cinco cores diferentes!



WINKY THE FROG

Com suas poderosas pernas, atinge incríveis alturas. Além disso, o sapo elimina as abelhas pulando nelas. Infelizmente só participou ativamente do primeiro *DKC*.

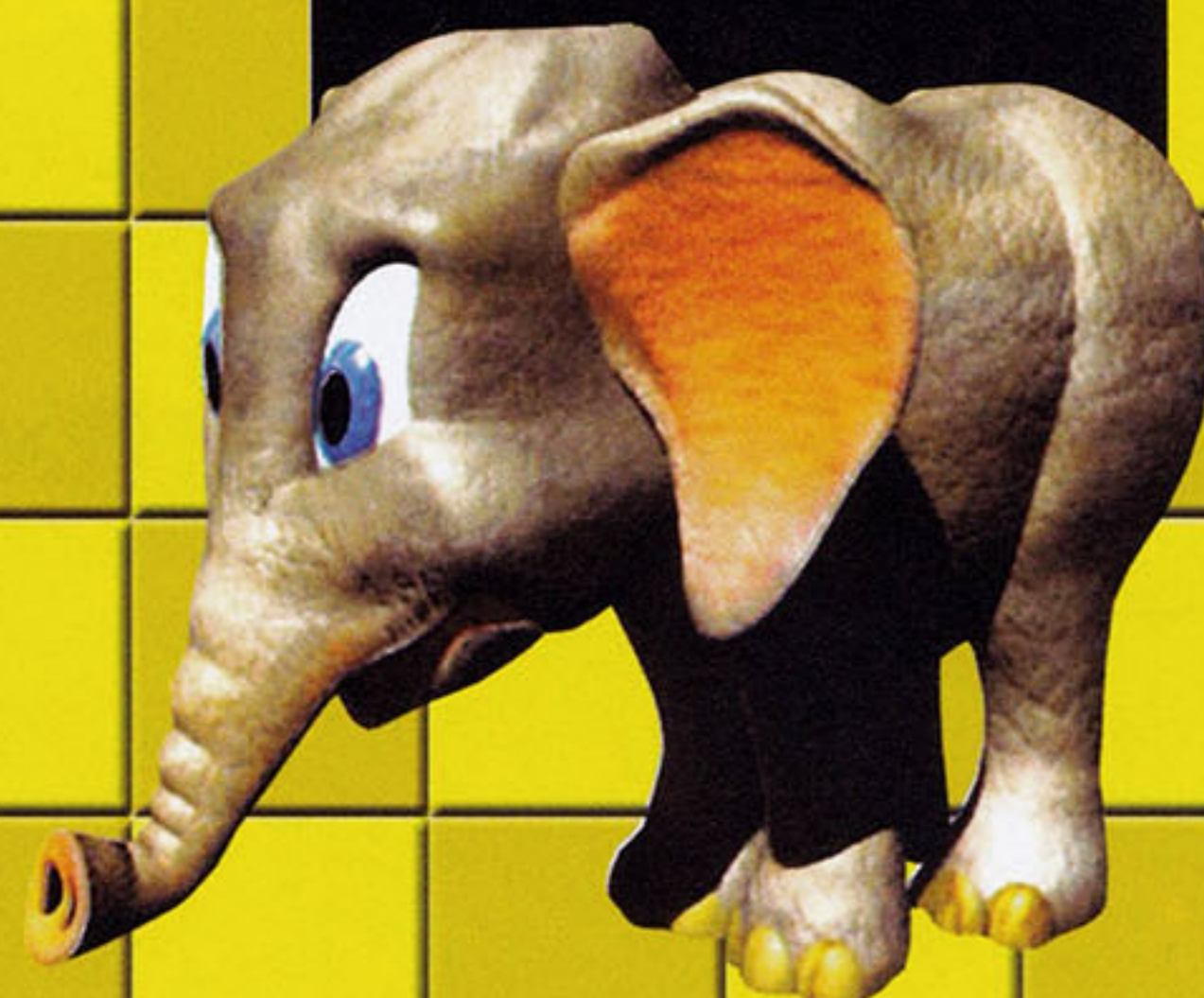
RATTLY THE RATTLESNAKE

Winky ficou em casa, então sobrou para a cascavel assumir o posto de saltador profissional quando Diddy invadiu Crocodile Isle. Carregando seu pulo, nenhum outro vai mais longe. Exceto voando!



ELLIE THE ELEPHANT

A elefantinha é versátil. Além de puxar barris de longe com sua tromba, estoca água e usa como munição contra os inimigos mais distantes. Ah, ela foge quando vê um rato!



DAS RAÍZES AOS FRUTOS

MESMO EM ÉPOCAS DIFERENTES, RARE E RETRO REDEFINIRAM A CARREIRA DO NOSSO GORILA

ALEX SANDRO DE MATTOS



Nos anos 1990, a Nintendo se aproximou de estúdios ocidentais para que pudesse aliar tecnologia externa com a criatividade interna. Depois de unir forças com a Argonaut para dar vida a Star Fox, ninguém imaginava que a gigante japonesa desse carta branca para outra desenvolvedora britânica reinventar sua primeira franquia de sucesso global. Mas nada era por acaso. Tempos atrás, sinais já mostravam do que a Rare era capaz.



Foto registra a equipe do então estúdio Ultimate Play. No centro, o cabeludo Wise



TALENTO RARO

Fundada em 1982 como Ashby Computers & Graphics pelos programadores de arcades Chris e Tim Stamper, a companhia era comercialmente conhecida como Ultimate Play the Game e produzia jogos para computadores, principalmente o ZX Spectrum. Se qualidade exige esforço, os irmãos trabalhavam até 18 horas por dia, inclusive nos finais de semana. O sacrifício valeu a pena quando seus produtos começaram a ganhar elogios dos gamers e do mercado especializado.

Nada satisfeitos, em 1985 os dois ingleses tiveram contato com o Famicom, que, mesmo lançado dois anos antes no Japão, estava na crista da onda por causa de *Super Mario Bros.* Além disso, o console estava chegando nas Américas. Eles queriam surfar naquela onda. Por isso, criaram uma divisão interna que se responsabilizou em pegar o console e fazer a tal engenharia reversa. Ou seja, o estudaram e o exploraram de cabo a rabo. Com isso, montaram demos técnicas e as apresentaram para a Nintendo nipônica.



Slalom

Impressionada, ela investiu um bom dinheiro no estúdio. Esse tipo de financiamento não havia acontecido com parceiras ocidentais. Nascia a Rare.

O primeiro título lançado foi *Slalom*, jogo de esqui que passou batido pelos arcades Nintendo VS. System (1986) e pelo Nintendinho (1987). Ainda assim, tem sua importância por ser o trabalho de estreia de David Wise, até então o único músico da equipe.

Mas foi no início da década seguinte, após comprar as modernas máquinas da Silicon Graphics, que houve uma verdadeira aproximação. O estúdio estava desenvolvendo um jogo de boxe para entender os limites dos recursos de modelagem gráfica quando receberam uma proposta tentadora da Nintendo.

Eles se propuseram a comprar 25% da sociedade, algo que passaria depois para 49%. Subsidiária, adotou o nome Rareware, o acesso ao acervo da Big N foi aberto e, obviamente, versões de suas obras para Mega Drive e Game Gear chegaram ao fim, além de não precisar mais da força da Tradewest e de outras publicadoras para colocar seus produtos nas lojas.

O RETORNO DO REI

O desejo era se envolver com Donkey Kong, algo que foi permitido, mas com uma condição imposta por Shigeru Miyamoto: que o protagonista fosse o herói. O criador ditou como deveria ser a personalidade e o visual do gorilão e acompanhou de longe o progresso.

Para reproduzir a movimentação de um macaco, eles visitaram a área de primatas do zoológico em Twycross, na

Inglaterra. Wise levou microfones para gravar os sons dos animais, mas não deu muito certo. Educados, eles ficaram o tempo todo em silêncio.

Os trechos das fases eram desenhados em folhas de papel adesivo e colocados em sequência. Para ter o melhor resultado, os personagens foram feitos em linhas (wireframe). Em seguida eram preenchidos e texturizados. No final, mexiam os membros graças às imagens pré-renderizadas em 3D.

Os Stamper, e seus 16 colaboradores, sabiam absorver críticas e pressão, apesar de a Nintendo pouco interferir.

É DA CASA!

O visual de DK propagado pela Rare foi tão bem aceito que a Nintendo passou a utilizá-lo em *Mario Kart*, *Super Smash Bros.* e *Mario Party*. Curiosamente, a Big N dava créditos para o estúdio pela participação do símio nesses jogos. A subsidiária frequentemente adicionava Easter Eggs em diversos títulos, como o ímã de *Donkey Kong 64* numa geladeira em *Banjo-Tooie* e o DK Mode em *GoldenEye 007*, que deixava os personagens com braços e cabeças grandes!



Esboço do gorilão feito por Miyamoto



Ainda assim, ao testarem a primeira versão de *Donkey Kong and the Golden Bananas*, o pessoal de Quioto pediu para que o nível de dificuldade fosse diminuído para atrair um público mais amplo. Assim, os vários segredos viraram atrativos para jogadores hardcore.

UM FINAL INESPERADO

Após 18 meses de trabalho, *Donkey Kong Country* foi lançado, tornando-se o segundo jogo mais vendido do SNES. Não apenas uma nova geração conheceu o personagem que fez a Nintendo conquistar a América, como definiu um

rico e merecido universo para a gorilão. Com o ótimo desempenho, a Rare estava no topo das mais respeitadas subsidiárias da Nintendo.

Entretanto, um enorme baque para os nintendistas aconteceu em 24 setembro de 2002, quando a Microsoft

assumiu seu controle. "O preço do desenvolvimento de softwares para as plataformas estava subindo e subindo. Estávamos procurando por alguém que nos ajudasse a expandir nossos horizontes", disse Tim em 2015 ao site *Develop*.

O estúdio precisava de mais dinheiro, mas a Nintendo não os atendeu. Eles então procuraram por interessados. A Activision mostrou boas intenções, mas a empresa de Bill Gates apareceu com cheque de 375 milhões de dólares.

O mais estranho disso é que os 49% da sociedade que pertenciam a Nintendo estavam no acordo. Eles não se opuseram ou fizeram uma contra-proposta. Venderam também a parte deles. "Não tenho ideia por que não fizeram isso [comprar 100% da Rare].

Pensei que fossemos uma boa aquisição", lamentou o ex-chefe na mesma entrevista. Além dos custos altíssimos de desenvolvimento, extrapolando os orçamentos previstos, a Big N não tinha interesse em manter produções com temáticas adultas, como *Conker* e *Perfect Dark*.

SÁBIO WISE

Depois de aprender a tocar piano, trompete e bateria, David Wise arranhou um emprego em uma loja de instrumentos musicais. Em um dia qualquer, ele atendeu dois clientes interessados no computador Yamaha CX5 Music, aparelhagem dedicada, entre outras coisas, para sintetizar sons. No final da demonstração, na qual usou uma programação própria, a dupla perguntou ao inglês se ele gostaria de trabalhar com games. Na frente dele estavam os fundadores da Rare. De 1987 a 2009, quando deixou o estúdio para ser freelancer, o compositor assinou trilhas de franquias como *Battletoads*, mas o que o consagrou foi a ambientação sonora de *Donkey Kong Country*. Sua ousadia foi seguir o óbvio. Se o jogo se passava em uma selva, era preciso trazer o som da mata, a calma das águas, a tensão dos animais predadores. No entanto, não era uma tarefa fácil colocar tudo em um cartucho 16-bit. Bem, Wise conseguiu.



Jr. está na artes conceituais de DKC



Como a nova dona não tinha uma linha de portáteis, o estúdio ainda cuidou de jogos do gênero, como o port da trilogia *Country* para Game Boy Advance. A relação, entretanto, chegou ao fim derradeiro em 2008 com *Viva Piñata: Pocket Paradise*, publicado para Nintendo DS pela THQ. Nessa época, grandes talentos já haviam abandonado o barco – e outros o fizeram tempos depois. O caso mais marcante é o da Playtonic e o seu

nostálgico *Yooka-Laylee*. Um ano antes, aliás, os irmãos Stamper deixaram seus postos. Desde 2015, eles dirigem o FortuneFish, estúdio de jogos mobile.

A Big N perdeu uma oportunidade de ouro. A Rare tinha um DNA compatível, contava com personagens marcantes e ótimos desenvolvedores. Felizmente, o erro não foi cometido novamente.



Fora da Rare desde 2007, os fundadores Chris e Tim Stamper agora fazem jogos mobile

RETRÔ E MODERNO

Miyamoto decidiu, em 2008, que queria ver o retorno de *Country*. Porém, como as equipes da Nintendo estavam ocupadas com outros jogos, ele pediu para que o produtor Kensuke Tanabe procurasse por parceiros à altura. Ele não pensou duas vezes e escolheu a Retro Studios. A desenvolvedora americana localizada em Austin, no Texas, foi fundada em 1998 a partir de uma aliança entre a Nintendo e o produtor Jeff Spangenberg, da franquia *Turok*. O objetivo era criar jogos para o GameCube.

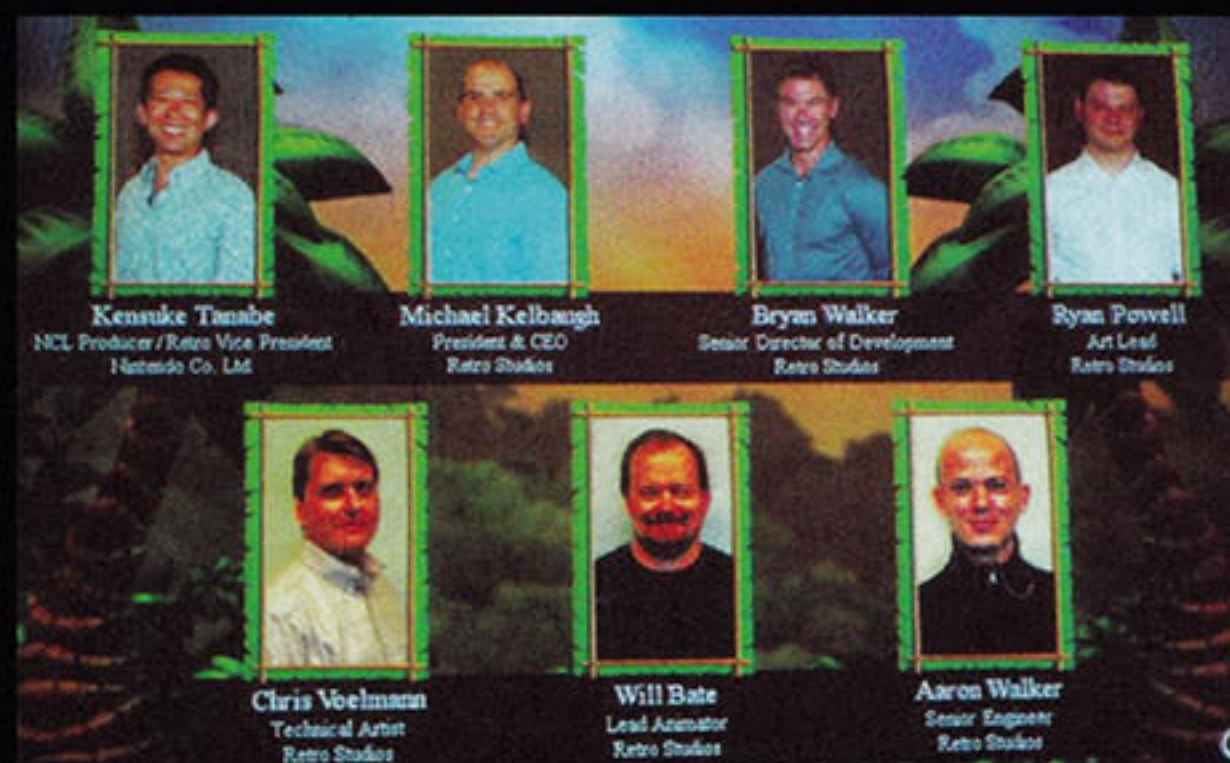
Depois de um certo problema de gerenciamento e planejamento, que quase levou a empresa ao colapso, eles deixaram todos os projetos de lado e ficaram com apenas uma das ideias, que foi incorporada ao mundo de uma famosa caçadora de recompensas.

Metroid Prime superou qualquer expectativa, o que fez com que a Nintendo comprasse integralmente a Retro. Mesmo com trabalhos elogiáveis, houve um ceticismo em relação ao futuro do gorila, ainda mais que pessoas-

-chave deixaram o estúdio após o fim da trilogia de Samus. A Retro utilizou o mesmo motor gráfico em *Returns*. Durante seis meses, os programadores fizeram as devidas adaptações para deixá-lo vívido e colorido. Mesmo sendo 2D, o título do Wii possuía três vezes mais polígonos e texturas que *Prime 3*.

Como boa parte da equipe era fã da trilogia do SNES, estabeleceram um sistema de classificação para definir quais níveis eram bons ou precisavam de melhorias. A maior dificuldade foi com os chefões, já que as inspirações surgiram na reta final. Ironicamente, Shigeru era contra o multiplayer simultâneo, mas o trabalho ficou tão bom que foi incluído na versão final.

O quarto *DKC* foi, sem trocadilhos, um retorno digno. A subsidiária, que desde 2003 é presidida por Michael Kelbaugh, ex-diretor da Nintendo of America, incorporou a metodologia de trabalho



Kelbaugh em entrevista na E3 de 2013

da dona com uma pitada de nostalgia, mantendo o estilo e, ao mesmo tempo, modernizando, algo que foi reafirmado em *Tropical Freeze*. Melhor do que passar as complicadas fases é superar os próprios limites.

QUANDO A BANANA MORDE O MACACO

NENHUMA FRANQUIA É NORMAL QUANDO VOCÊ REPARA NOS DETALHES

FELIPE CALVI

NINTENDO
BLAST + Nintendo
World



Donkey Kong esconde outras coisas além de pulgas em seus pelos embaraçados. Por isso, vasculhamos a carreira do personagem para selecionar as maiores curiosidades que o rodeiam. Segure-se no cipó e vamos balançar!



Em Returns, um Wii Remote.
Em Tropical, um GamePad!

1 Alguns executivos da Microsoft estavam certos que ganhariam os direitos autorais de *Donkey Kong* após a compra da Rare. De acordo com Christopher Seavor, diretor de *Conker's Bad Fur Day*, os chefões chegaram a tal conclusão quando viram pôsteres dos games de DK na sede do estúdio. Ledo engano, ele é nosso!

2 Personagens de um jogo cancelado da Rare, os Kremling foram reaproveitados na trilogia *Country* e, por consequência, em outros jogos. Kaboing, Kuchuka, Krook, Kritter, Kutlass e Klinger, entre tantos outros, por onde andam os asseclas de K. Rool? A propósito, apenas Kalypso e Kass são representantes das mulheres nesse clã.



Kalypso

Kass

3 Se Cranky é o macaco original, como o bigodudo se mantém tão jovial? Recorre a algum tipo de creme antirrugas? Uma teoria da comunidade diz que o Mario que conhecemos é também um

FICHINHA!

Duas décadas depois, a franquia voltou a ter arcades. *Donkey Kong: Jungle Fever*, de 2005, aproveitava a trama de *Jungle Beat* e ganhou uma sequência no ano seguinte. *Donkey Kong: Banana Kingdom*, que aumentou o número de jogadores para seis, também foi desenvolvido pela Capcom – e ambos tinham o sistema Triforce. O hardware, concebido pelas mentes brilhantes da Nintendo, Sega e Namco, contava com componentes eletrônicos do GameCube e do Dreamcast.



descendente. Alguns fatores que apoiam a ideia incluem as diferenças no visual do carpinteiro Jumpman dos arcades para o encanador dos consoles, além do envolvimento emocional com Pauline, que não existe mais. Desde 1985, Peach é a dona do seu coração... S2

4 Uma das premissas propostas para *Donkey Kong Country* girava em torno de uma tensão entre DK e Wario, semelhante ao que ocorre na linha de *Super Mario Land*. Foi logo descartada. Ainda bem!



5 Para driblar o poder gráfico do SNES, os cenários dos três *DKC* eram pré-renderizados. Ou seja, tudo que estava no plano de fundo não passava de uma imagem estática. A novidade foi uma febre na era 16-bit.

6 Eminem tem, entre suas façanhas, uma conquista pouco conhecida: é ótimo jogador de *Donkey Kong*! Em 2010, o cantor publicou no Twitter uma foto com sua pontuação máxima (465.800). 'Imagine se tivesse mais tempo livre', provocou no mesmo post.

A marca o colocaria no Top 30, se ele quisesse fazer parte do ranking Twin Galaxies. Seu estúdio abriga dezenas de máquinas de fliperamas dos anos 1980.

7 O tema de *Aquatic Ambience*, do primeiro *DKC*, foi uma completa dor de cabeça para a Nintendo, que teve que rebolar na programação para elevar as capacidades sonoras do SNES. Ainda assim valeu o esforço!

8 O jogador de futebol americano Travis Kelce batizou um dos seus movimentos como 'Punho de Zeus'. Questionado pela imprensa, ele confirmou que se trata de uma homenagem a um dos golpes de DK em *SSB*.



9 Para celebrar o lançamento de *Returns*, as divisões da Big N em diferentes continentes promoveram eventos portentosos, como campeonatos



Os rappers adoram DK!



em que se deveria comer o máximo de bananas, ações em zoológicos e até pilhas da fruta amarela foram colocadas em praça pública, como aconteceu na Austrália. Um dos casos mais excêntricos foi a parceria que transformou o selo usado nos produtos da bananas Chiquita no símbolo de uma promoção que dava, entre os prêmios, uma viagem ao México. Só para constar, essa empresa de alimentos norte-americana foi comprada pelos grupos brasileiros Safra e Cutrale em 2014.

10 Os computadores que a Rare tinha em seu estúdio durante o desenvolvimento de *Donkey Kong Country* contavam com



a mesma configuração daqueles que a equipe de efeitos especiais de *Jurassic Park* usou para dar vida aos dinossauros do filme.

11 A aclamada *Stickerbrush Symphony* foi inicialmente destinada para os níveis aquáticos. Como *DKC2* não possuía níveis totalmente embaixo d'água como o antecessor, quase ficou de fora. No entanto, casou com o clima de dificuldade de Bramble Blast. O compositor David Wise acredita que o som é o preferido dos fãs do título, já que várias vezes o nível era encarado. Quem é Tubular perto de Bramble Blast?

12 As viagens de Wise para a França serviram de inspiração para a trilha de *DKC2*. Por isso identificamos nela instrumentos como o acordeão, que nos remetem às tardes nos cafés parisienses. Oui!

13 Diddiane era o nome de Dixie no início da produção de *DKC2*. Era uma derivação óbvia de Diddy, já que ela seria sua namorada. No fim das contas,

Character Moves	
DIDDY	DIDDIANE
• CATERPILLAR - Spin Attack - Press Button	• BARE SPIN - Spin Attack - Press Button
• EXTENDED JUMP - In the air - Roll off - Long and time and air	• EXTENDED JUMP - In the air - Roll off - Long and time and air
• TANK UP - Use other power as a weapon - Use power when needed	• TANK UP - Use other power as a weapon - Use power when needed
• SUBTERRANEAN - Break up into a fruit - Consume CATERPILLAR - Press down and hold button - Release to activate	• SUBTERRANEAN - Break up into a fruit - Consume BARE SPIN - Press down and hold button - Release to activate
• CATERPILLAR JUMP - Press down - Distance	• WINDUPPER SPIN - Press down - Distance

preferiram dar mais personalidade para a guria, pois suas habilidades seriam diferentes das do parceiro.

14 Existe um erro de digitação em *Donkey Kong Land III*. No caso, Wrinkly se refere aos Kremling como Kremlins. Mas vamos relevar, já que todo mundo tem o direito de dar uma escorregada.

15 Ao terminar *DKC2*, você encontra um pódio com os personagens da Big N que mais reuniram as DK Coin. Além de

Em Bramble Blast ou você chora de alegria ou de raiva

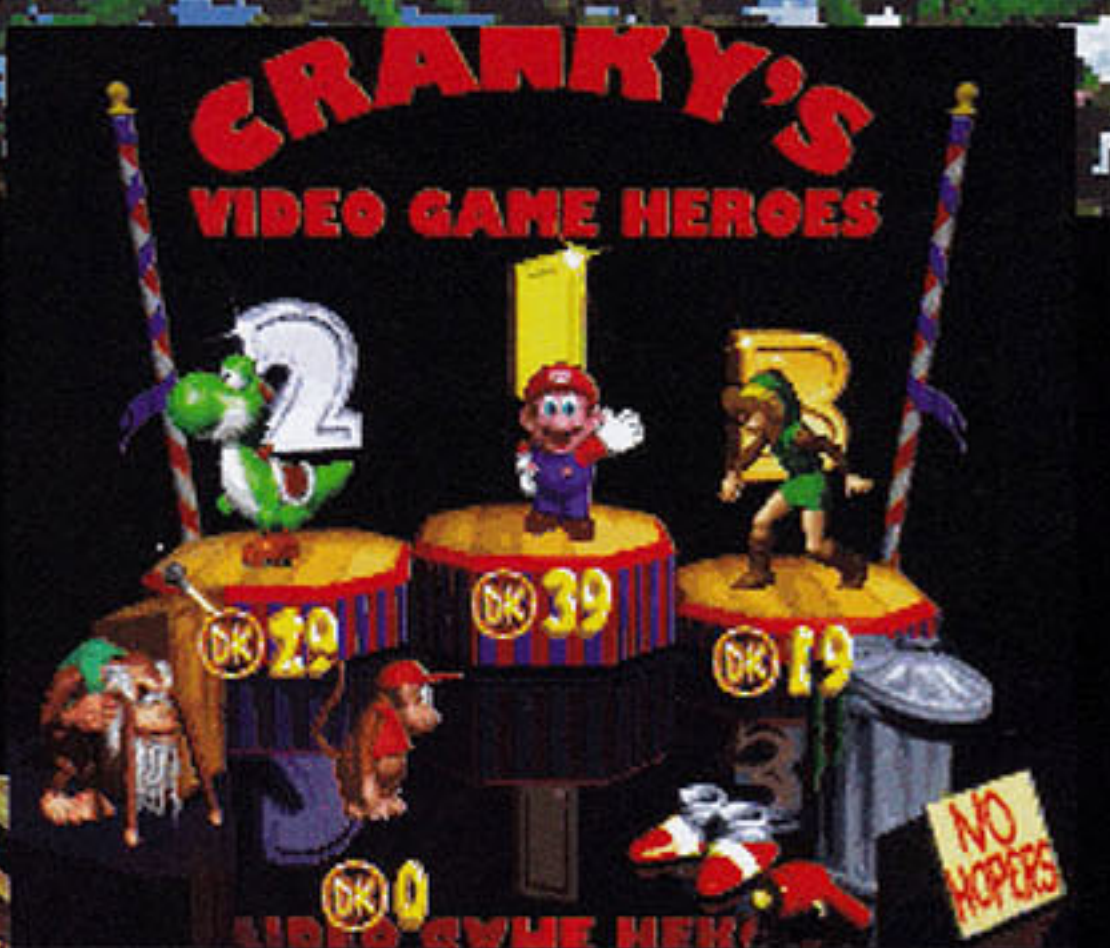


Mario, Yoshi e Link, no canto direito da tela estão as botas de Sonic e a arma de Earthworm Jim, ambos perto de uma lixeira e uma placa com a frase 'No hopers'. Isto é, 'sem esperança'.

16 Embora o peixe que ilumina o caminho nas águas turvas de Glimmer's Galleon esteja na capa de *Donkey Kong Land 2*, ele não aparece na versão do Game Boy.



17 Ser o dono da maior pontuação em *Donkey Kong* é praticamente uma questão de honra para certos jogadores. Essa corrida pela perfeição se popularizou e virou assunto dos jornais com Billy Mitchell. O americano é tão famoso por bater recordes atrás de recordes em jogos



clássicos, como em *Pac-Man*, que um dos protagonistas do filme *Pixels* é uma clara referência ao empresário, que sempre usa uma gravata que estiliza a bandeira dos Estados Unidos. Hoje, o dono do recorde do game é Wes Copeland, que chegou a 1.190.000 pontos no início de 2016.

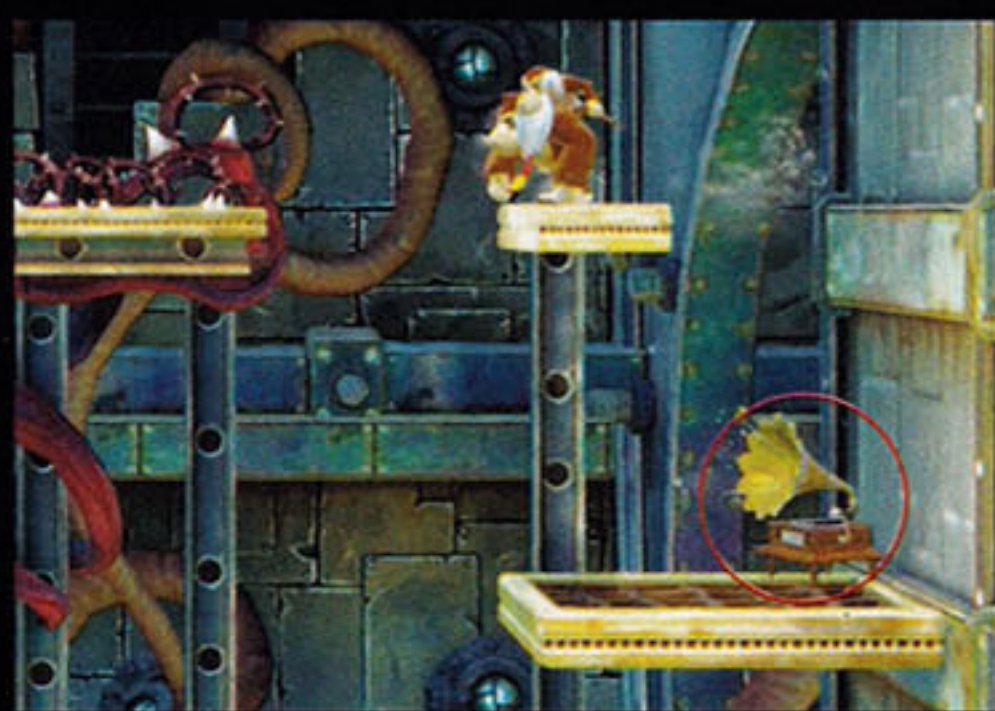
18 Mr. Game & Watch faz uma pontinha em *Returns*, saltitando no fundo do nível Foggy Fumes. No mesmo jogo, King of Cling é uma homenagem a *King of Swing*, com suas inúmeras paredes para se



segurar, assim como na aventura do GBA. Haja braço, hein, gorilão?

19 Mario não pularia em *Donkey Kong*. Shigeru Miyamoto, no entanto, resolveu aproveitar os botões do arcade e deu uma incrementada no personagem. 'Se você tem um barril rolando em sua direção, o que você faria?', disse na edição do *Iwata Pergunta* sobre *New Super Mario Bros. Wii*.

20 Escondida nas árvores de Busted Bayou, estágio de *Tropical Freeze*, lá está a nave de Samus. Os produtores da Retro devem ter ficado com saudade dos tempos em que desenvolveram a trilogia *Metroid Prime*.



21 Largue DK parado por aproximadamente 60 segundos em algum nível de *Tropical Freeze*. Com isso, ele tirará seu Nintendo 3DS XL do bolso (!) e começará a se entreter. Retirando a música de fundo nas opções do jogo é possível escutar sons de *Mario Kart 7*, *Super Mario 3D Land* e *Returns 3D*.

22 Em *Canopy Chaos*, outra fase de *Freeze*, há uma passagem secreta que te leva a uma área onde há a clássica vitrola da franquia, que



te permite escutar a música-tema de *DKC*. Ela só aparece se Cranky estiver contigo. Velhos tempos?

23 Na adaptação de *DKC* para GBA, o chefe de Kongo Jungle, o primeiro mundo, é visto dentro da casa do nosso herói após batermos o chefe de Gorilla Glacier, o quarto mundo. Será que ele estava atrás do balão de vida que lá fica escondido?

24 Pacífica é um mundo repleto de água e encanamentos que só existe no port de *DKC3* para GBA. O nome é uma brincadeira com Atlântica, como o fundo do mar é tratado no filme *A Pequena Sereia*. No entanto, também há uma relação com o mítico continente Atlântida (ou Atlantis).

25 Em *Donkey Kong Country Returns 3D*, se você selecionar o barril DK, Cranky tentará te persuadir com a frase clássica de *Zelda* 'It's dangerous to go alone. Buy this!'. A mesma brincadeira acontece na lojinha de Funky em *Tropical Freeze*!

26 Em *Super Smash Bros. for Nintendo 3DS*, se DK mandar bem por muito tempo, o que inclui não ser lançado para fora da arena, vozes do além começam a ecoar um grito de guerra no ritmo do famoso *DK Rap*, de *DK64*. Dá até pra cantar junto!

Parceiro da Nintendo World, o *Nintendo Blast* fala especialmente do universo da Big N. Acesse: www.nintendoblast.com.br.



TOP 10

Quando analisamos os números de venda dos games de DK, dá para sacar duas coisas. Se olharmos apenas para os 10 mais populares, a franquia só perde para *Mario* e *Zelda* - não contabilizamos *Pokémon*, pois não é 100% da Big N. Além disso, se destacam as aventuras com o sobrenome *Country*.

- Donkey Kong Country (SNES): 9,30 milhões
- Donkey Kong Country Returns (Wii): 6,53 milhões
- Donkey Kong 64 (N64): 5,27 milhões
- Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest (SNES): 5,15 milhões
- Donkey Kong Land (GB): 3,91 milhões
- Donkey K. Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! (SNES): 3,51 milhões
- Donkey Kong (GB): 3,07 milhões
- Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem! (DS): 2,68 milhões
- Donkey Kong Land II (GB): 2,35 milhões
- Donkey Kong Country (GB): 2,19 milhões

Os dados são do VGChartz e se referem aos games comercializados para seu consoles. O site não contabiliza ports do Virtual Console.

MACACOS DE AUDITÓRIO

FORA DOS GAMES, OS KONG NÃO BRILHARAM APENAS NA SÉRIE EM 3D

RAFAEL PECCIOLI MORENO



Quando falamos de uma franquia que coloca animais pilotando aviões, controles em forma de bongos e macacos trabalhando com contabilidade, fica fácil esperar que qualquer coisa aconteça. Só que algumas das aparições mais icônicas de Donkey Kong nem sequer ocorreram em seus jogos.

O gorilão, aliás, já foi astro de cinema, teve seus próprios quadrinhos, desenhos animados, jogos de cartas e até estampou caixas de cereais matinais. Na verdade, já apareceu em tantos lugares que até causou uma disputa judicial após ser citado em um rap!

Um dos melhores exemplos de bizarrice vem da *Club Nintendo*, revista oficial da Alemanha (não confunda com a homônima mexicana!) que investia em quadrinhos com os personagens da Big N. A breve publicação *Blip Magazine*, que surgiu e terminou em 1983 com apenas sete volumes, focava em games e trazia desde histórias seriadas e até entrevistas. Nosso amigo símio figurou na primeira edição, enfrentando Jumpman. A HQ não era oficial, mas naquela época a Nintendo licenciava suas franquias a torto e a direito, e uma aparição a mais significava apenas mais visibilidade. A proteção de suas marcas só mudou quando o filme polêmico de Mario chegou aos cinemas.

AMADO PELAS CÂMERAS

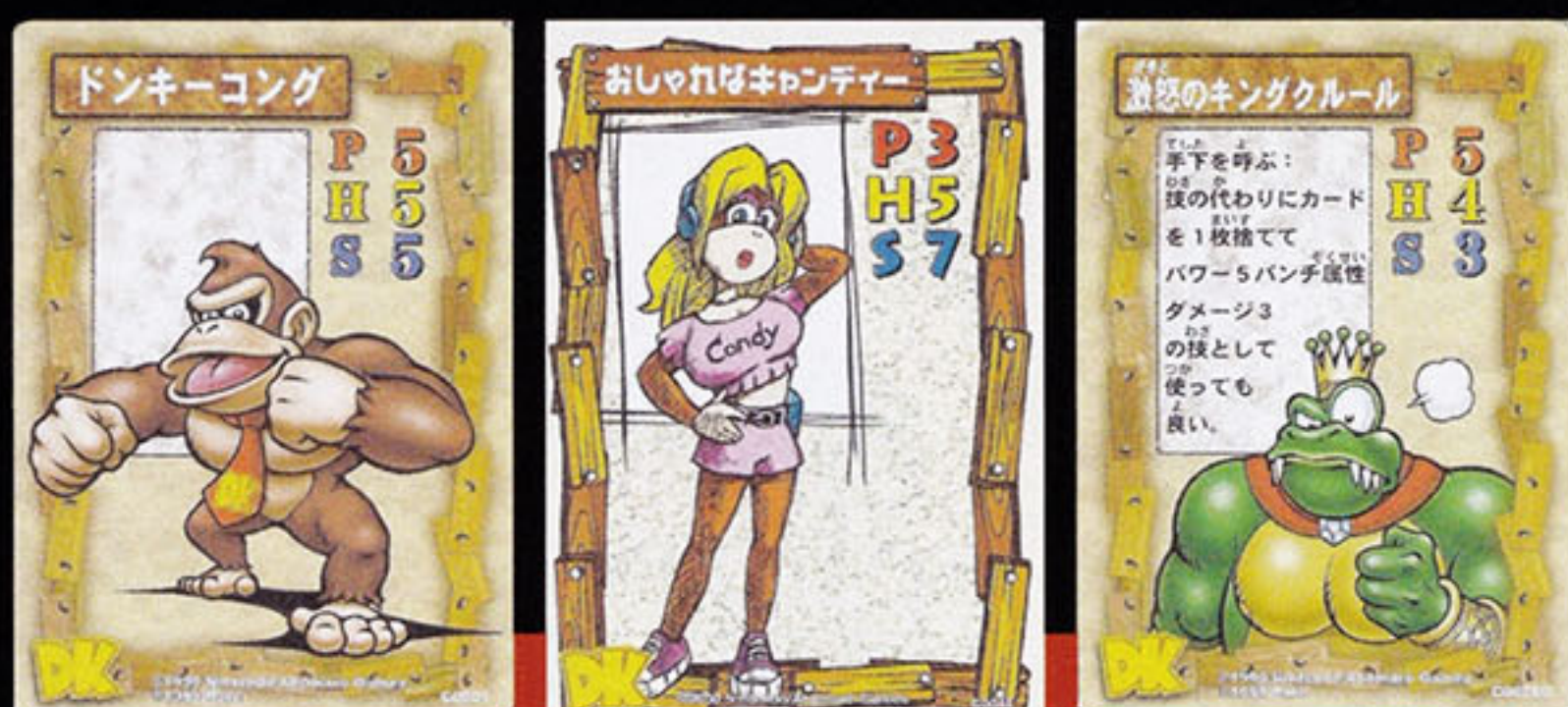
Mas isso foi só o começo do estrelato na mídia. Donkey Kong brilhou mesmo é na TV, com a série *Donkey Kong Country*. Sim, muitos produtos do símio levaram esse nome. A produção era uma parceria entre canadense Nelvana e a francesa Ellipsanime, indo ao ar



pela primeira vez em setembro de 1996 na França. Depois foi exibida no Japão e no Canadá, onde também foi um sucesso. No resto do mundo a atração foi menos difundida, mas passou em 1997 na Fox e na Fox Family nos EUA.

Aqui no Brasil a Record a transmitiu no início dos anos 2000. Com 40 episódios divididos em duas tempora-

das, o centro das atenções era o enigma do Coco de Cristal, uma relíquia com poderes mágicos que tornava seu portador o dono da ilha Kongo Bongo. Donkey Kong acidentalmente a descobre, atraindo a cobiça de K. Rool, dos Kremling e de um vilão único do show, Kapità Skurvy, irmão de Klump, que participou de *DKC2*.



CORAÇÃO DAS CARTAS

Os Kong já foram o tema de um jogo da Topps em 1982. Os 35 cards vinham em trio com um chiclete e três "raspadinhas". O objetivo era guiar Jumpman ao ganhar pontos raspando as cartas, torcendo então para não tirar três barris. Vinha até com um campo para anotar os records, como nos arcades. A animação em 3D também foi usada em um conjunto colecionável vendido no Japão com os habitantes de Kongo Bongo, incluindo aqueles que nunca apareceram em outro lugar. A ideia foi refeita quando *Donkey Kong 64* chegou às lojas.



It's on like Donkey Kong:
o verso de Ice Cube virou
expressão popular nos EUA



A série foi totalmente feita em computação, em uma tentativa de imitar a arte dos jogos. Apesar de hoje os gráficos causarem certa estranheza, ganhou o prêmio de Melhor Animação e Programa Juvenil em votação popular do 7 d'Or, um tipo de Troféu Imprensa da TV francesa.

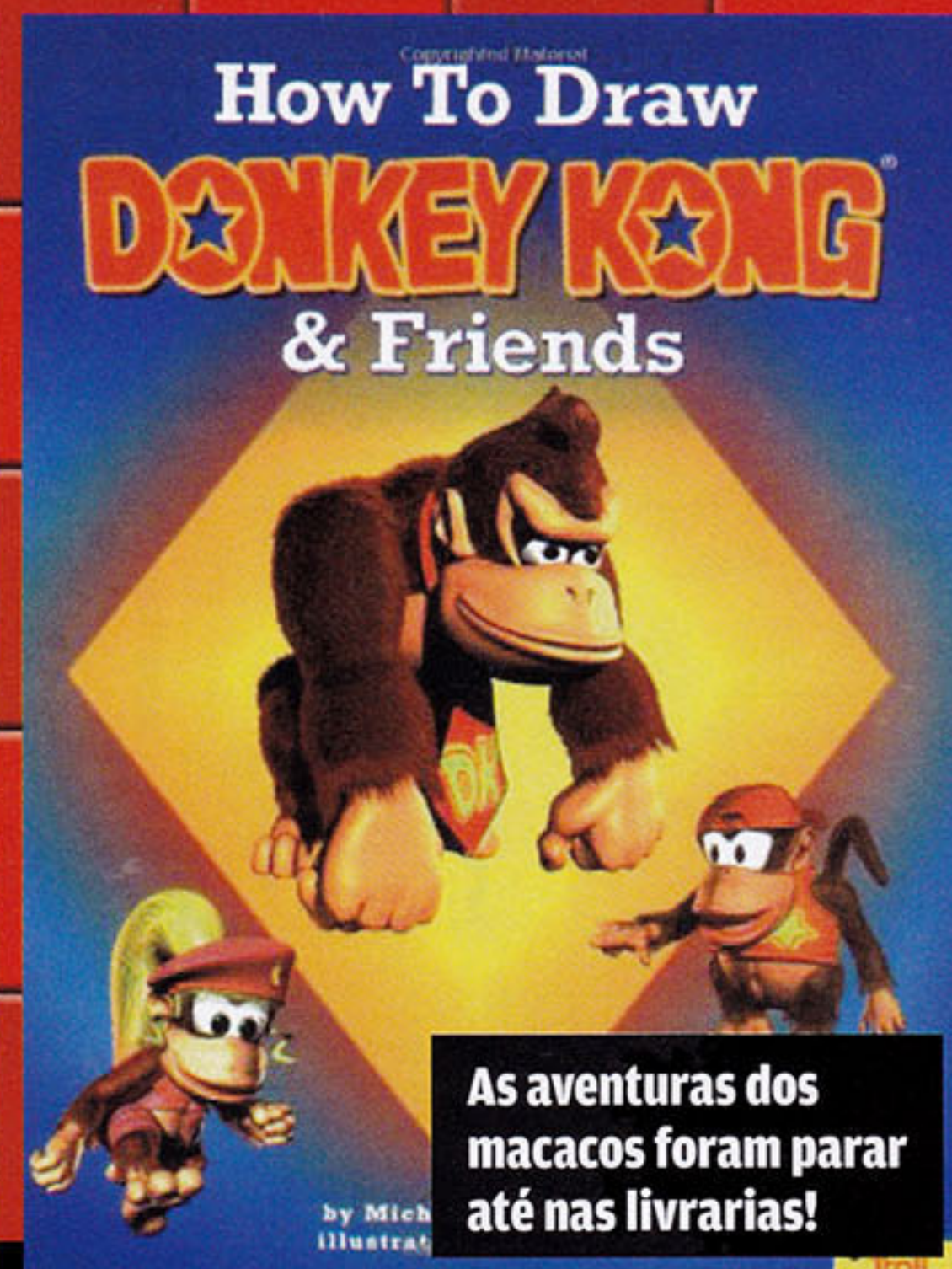
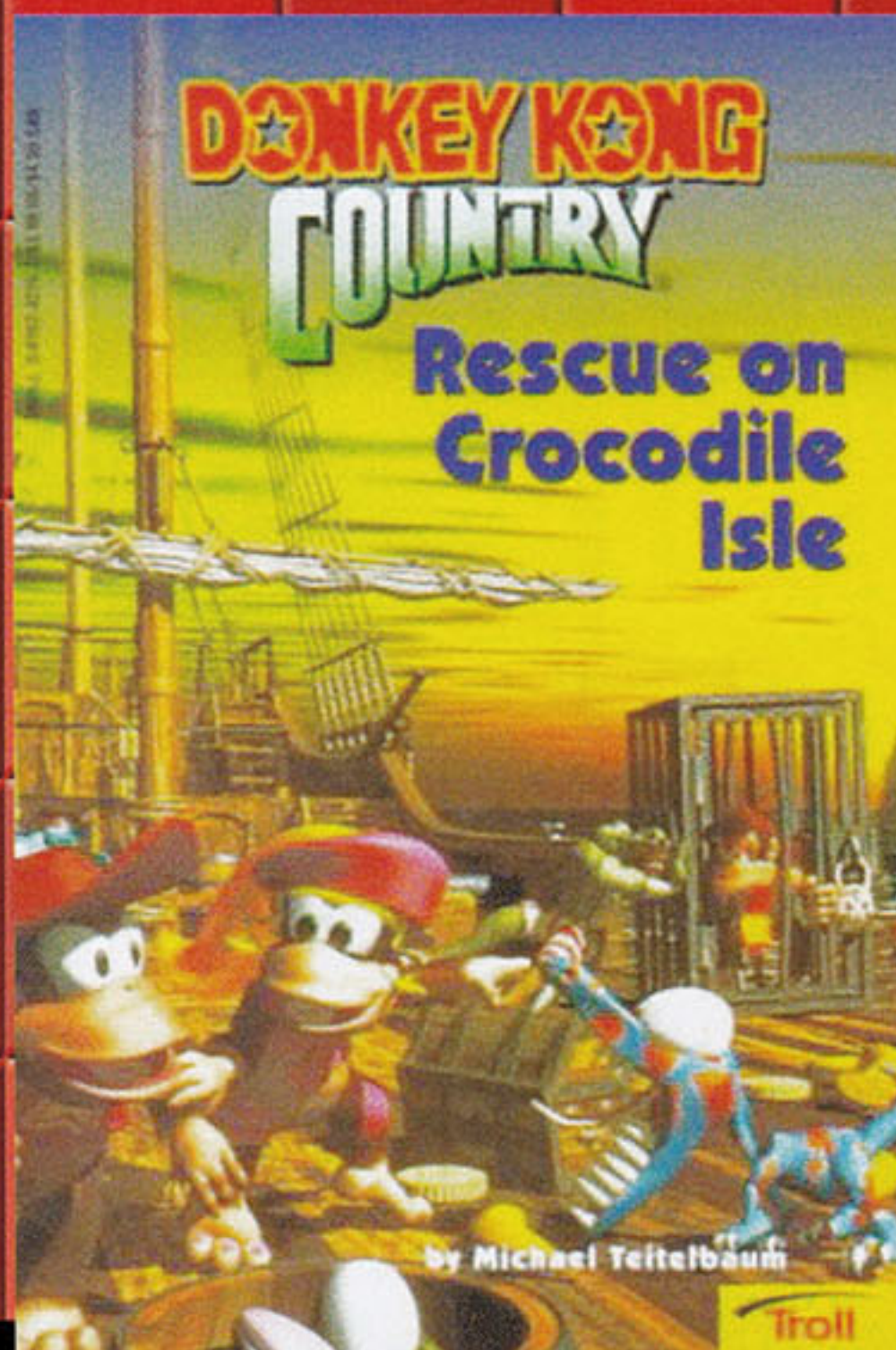
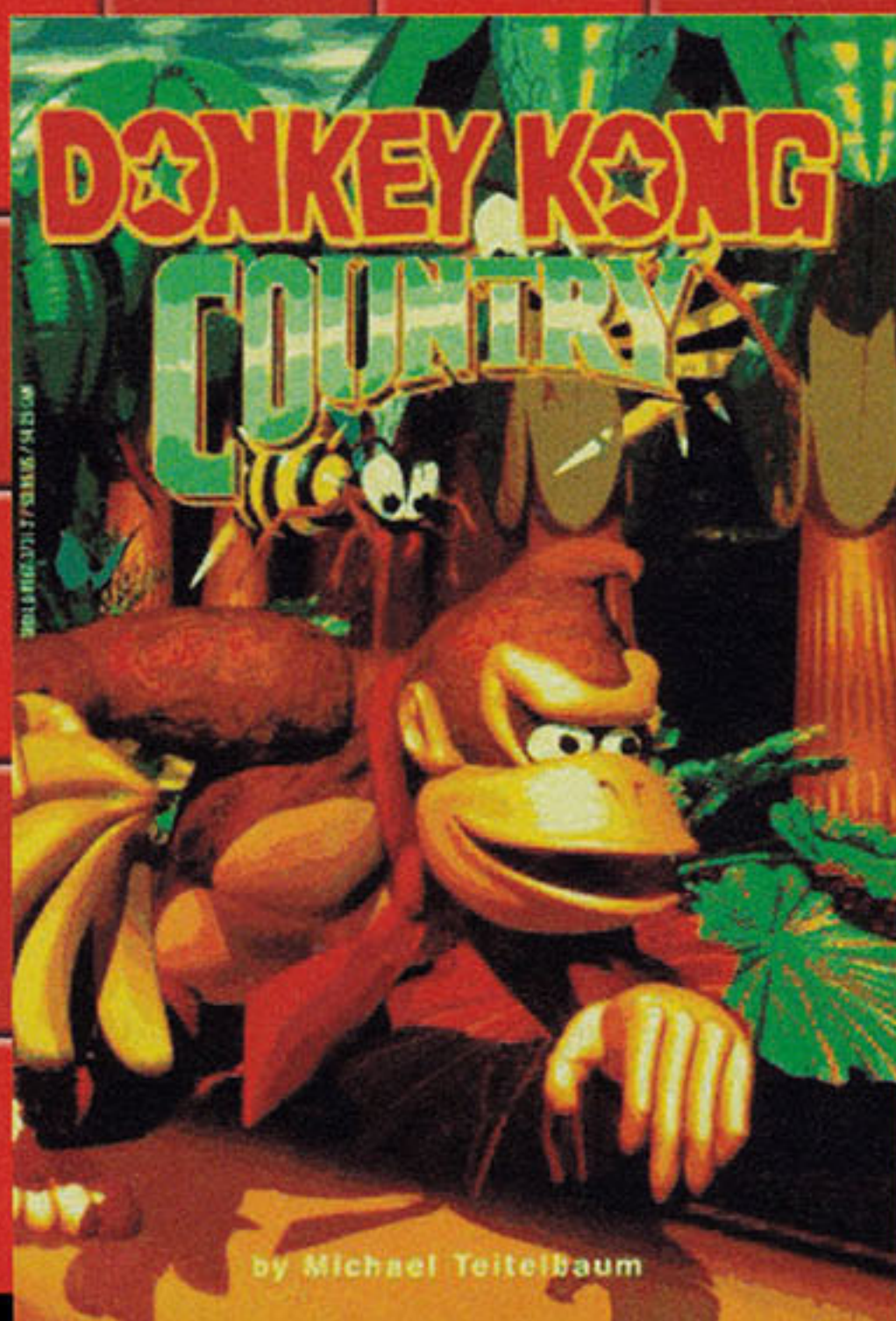
Um detalhe curioso é que cada capítulo contava com duas músicas cantadas pelo elenco. No Japão, a série foi acompanhada de inúmeros produ-

tos, principalmente suas fitas de vídeo VHS, e chegou a influenciar *DK64*. No jogo lá está o Coco de Cristal. Se você quiser assistir, saiba que o material foi relançado em DVD. Não está à venda oficialmente no Brasil, mas você pode importar, por exemplo, ao comprar na Amazon americana.

A história do gorilão, entretanto, é mais antiga e remonta aos anos 1980. Ele era um dos destaques do *Saturday Supercade*, programa dos Estados

Unidos preenchido por animações de personagens de games exibido aos sábados no canal CBS. Foram 19 episódios entre 1983 e 1984 que mostravam o gorila escapando do circo e sendo perseguido por Mario e Pauline. Vez ou outra a donzela era raptada pelo macacão, em alusão à história do game de 1981.

Donkey Kong Jr. também protagonizou uma temporada de 13 episódios, no qual ele contava com a ajuda de um



amigo motoqueiro para resgatar seu pai. Em ambas as animações havia muita liberdade artística, e as críticas foram em geral positivas.

Mas isso não bastava. O rapper Ice Cube lançou o álbum *The Predator* em 1992, e uma das músicas se chamava *Now I Gotta Wet'cha*. Até aí tudo bem. O problema era o verso *It's on like Donkey Kong* (algo como "Está valendo que nem o/no Donkey Kong", em uma tradução livre). Não colocamos a canção aqui, pois tem palavrões...

Aquilo virou uma expressão, desde então, usada por artistas, atletas e, basicamente, por qualquer americano que estivesse enfrentando uma situação na qual se deve desistir ou ir até as últimas consequências. Foi usada em

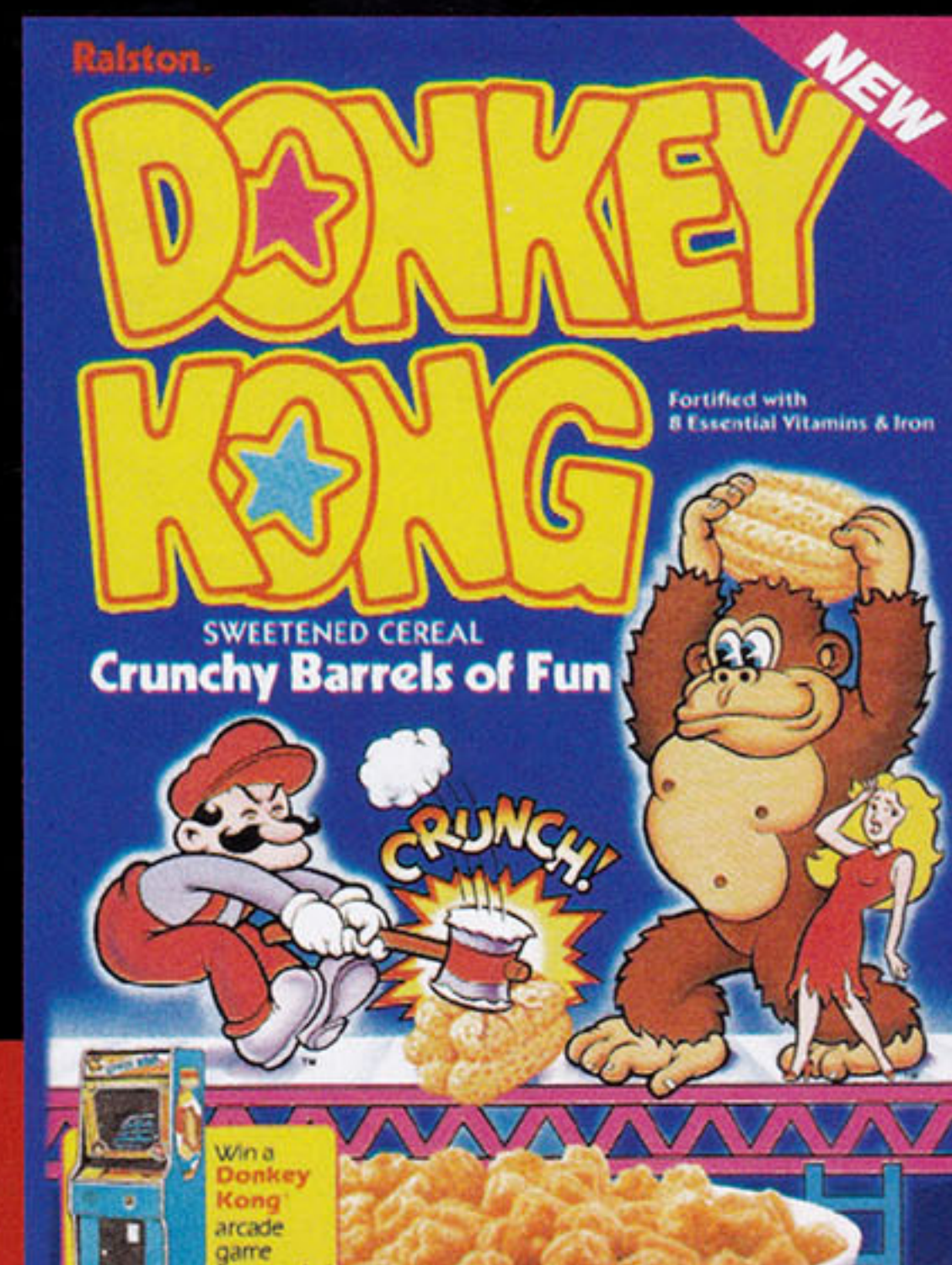
outras músicas, em livros, noticiários e até na final do futebol americano. A Nintendo fez um pedido em 2010 para registrá-la.

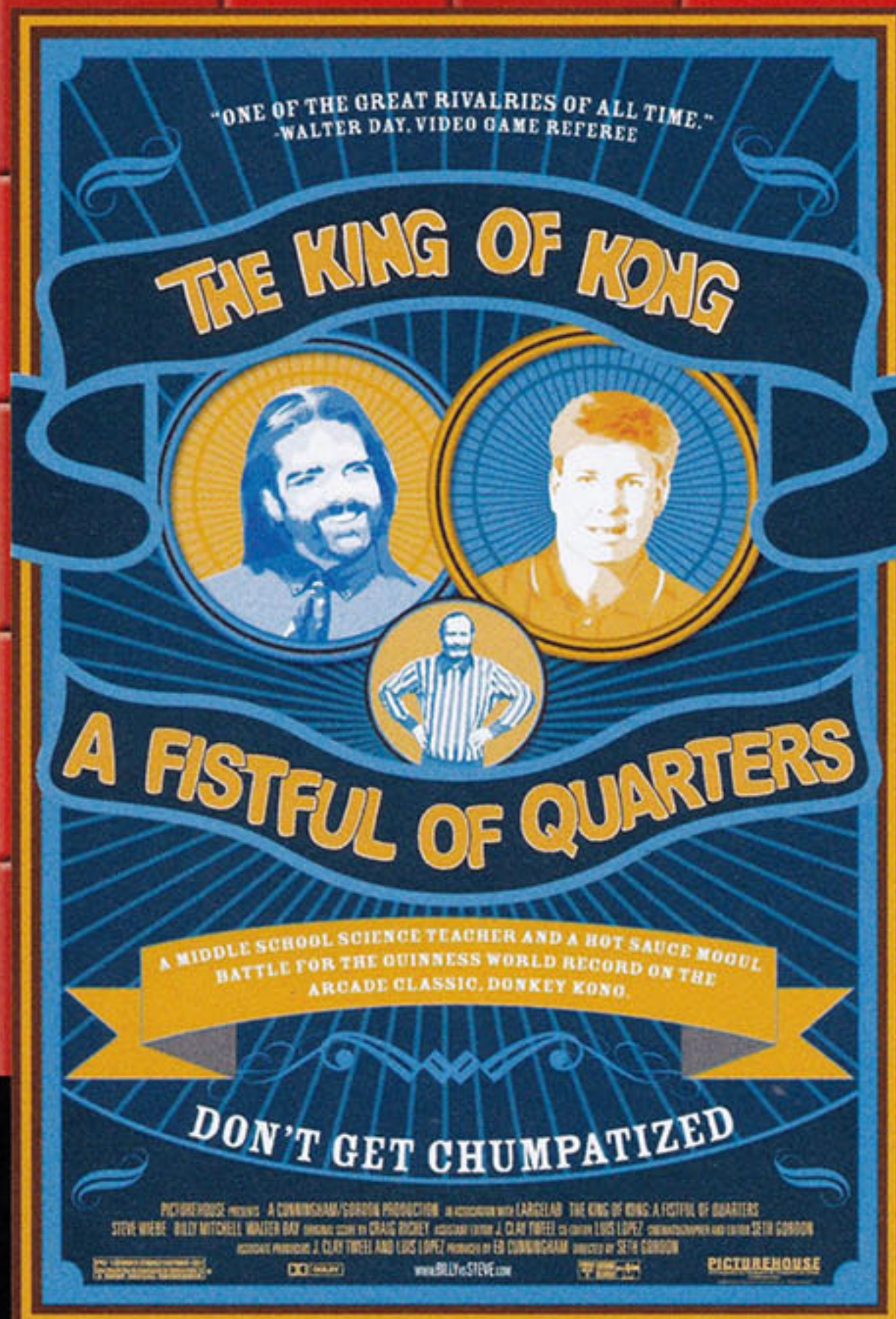
SUCESSO ILIMITADO

Assim como seu parente King Kong, DK já fez parte do elenco de filmes. *Pixels*, de 2015, é o mais evidente. Na trama, Adam Sandler e sua equipe de nerds enfrentam uma invasão de seres 8-bit. Pac-Man toca o terror em Nova York, mas o vilão final você sabe quem é... De acordo com o diretor Chris Columbus, a Nintendo foi bastante exigente para liberá-lo. Não poderia diferente...

Outra obra da qual foi tema, e que foge da ficção, é *The King of Kong: A Fistful of Quarters*. O documentário de 2007 acompanha o professor de ciências Steve Wiebe e seus esforços para quebrar o recorde mundial de pontuação do arcade de 1981. A disputa para bater o recorde de mais de duas décadas de Billy Mitchell é dramática.

Saindo dos meios animados, o autor Michael Teitelbaum chegou a escrever livros sobre a franquia. *Donkey Kong Country: Rumble in the Jungle* (1995) é uma recriação do primeiro DKC em forma de romance, enquanto que o segundo jogo virou *Donkey Kong Country: Rescue on Crocodile Isle* (1997).





Apesar de serem lançados pela editora Troll, pode confiar nessa história.

Difícil de crer é em um cereal matinal do primata. Em 1982 a Ralston conseguiu a licença. O cereal era... bom, apenas açucarado. O legal era a caixa, que incluía promoções e brindes. A propaganda era especialmente marcante. Quem não o viu na época talvez morra de vergonha alheia. Dê uma espiadinha no YouTube para comprovar..

NA BOCA DO POVO

No Brasil, a Gradiente produziu comerciais de TV para divulgar os games de Donkey Kong. Em um deles a piada era "dar bananas" ao espectador. "Donkey Kong 3 (sic). Você vai comprar ou vai dar uma de banana?", dizia o locutor. O outro, talvez o mais famoso, colocou um casal de chimpanzés discutindo a relação. "Gonçalves, você já vai jogar Super Nintendo?", reclamava Dolores, que disparava: "O Timóteo, quando vem aqui, não fica jogando Super Nintendo". Eita!



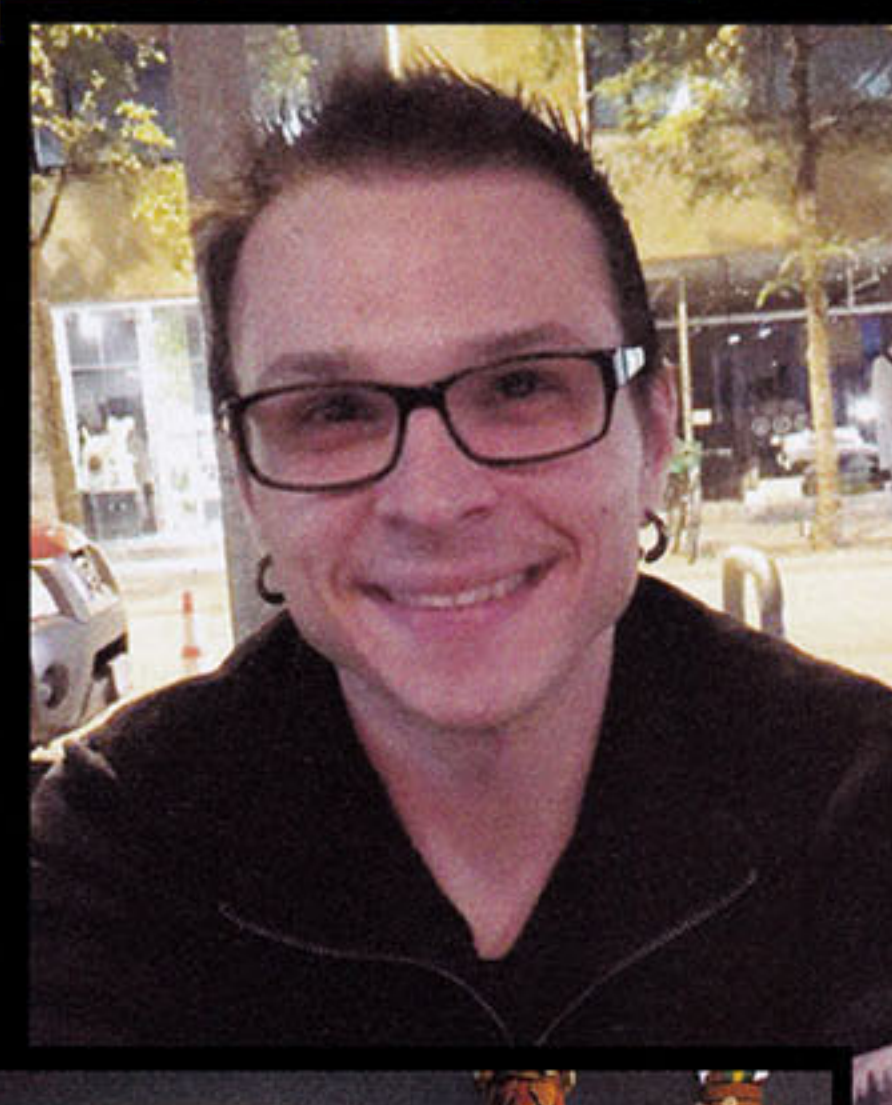
DK COMICS

Após seu debut no mundo das tirinhas, DK retornou algumas vezes a ele. A aventura *Donkey Kong Country*, de 1995, foi dividida em três edições da *Club Nintendo*. Ela mostra o gorila atrás do desaparecido Diddy e de suas bananas. Bem diferente foi *Donkey Kong in: Banana Day 24*, que tem uma misteriosa nevasca na época do Natal, alienígenas e conspirações envolvendo o presidente dos Estados Unidos. Além disso, ele esteve em capítulos da série *Super Mario Adventures*, comics de 1992 da norte-americana *Nintendo Power*. As narrativas, em geral, brincavam com a antiga rivalidade com o encanador.

TRAÇOS TROPICAIS

RESPONSÁVEL POR DAR VIDA AOS CENÁRIOS, EX-DESIGNER DA RETRO
CONTA OS SEGREDOS DOS BASTIDORES DE TROPICAL FREEZE

FELLIPE CAMAROSSI HUGO H. PEREIRA



Eric Kozlowsky (foto) sempre quis desenvolver jogos. Na infância, o americano acreditava que, para isso, era preciso ser bom em matemática e viver no Japão. Como não cumpria nenhum dos requisitos, desistiu do sonho até conhecer *Final Fantasy Tactics*. "Ei, posso fazer isso! Posso trabalhar nas animações de introdução dos games!", pensou.

Em 2003 ele se formou na faculdade em Game Art e Design. Na Planet Moon, contribuiu para títulos da Disney, Sega e THQ. Depois foi para a Naughty Dog, onde fez parte do time de *Uncharted 3: Drake's Deception*. Em julho de 2011, deu de cara com um certo gorilão. "Estava trabalhando na Square Enix de Los Angeles como o principal artista de ambientes em um projeto que foi cancelado. Como a equipe foi liberada, vi no site da Retro que precisavam de alguém na minha função."

Responsável, entre outras tarefas, pelos cenários de *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, o artista trabalhou até agosto de 2015 na subsidiária da

Nintendo. Agora, ele está na Lab Zero. Em um papo bacana, o artista falou sobre os bastidores da aventura.

Como era o ambiente na Retro? Você realmente fez a introdução de Autumn Heights e montou o primeiro nível completamente sozinho?

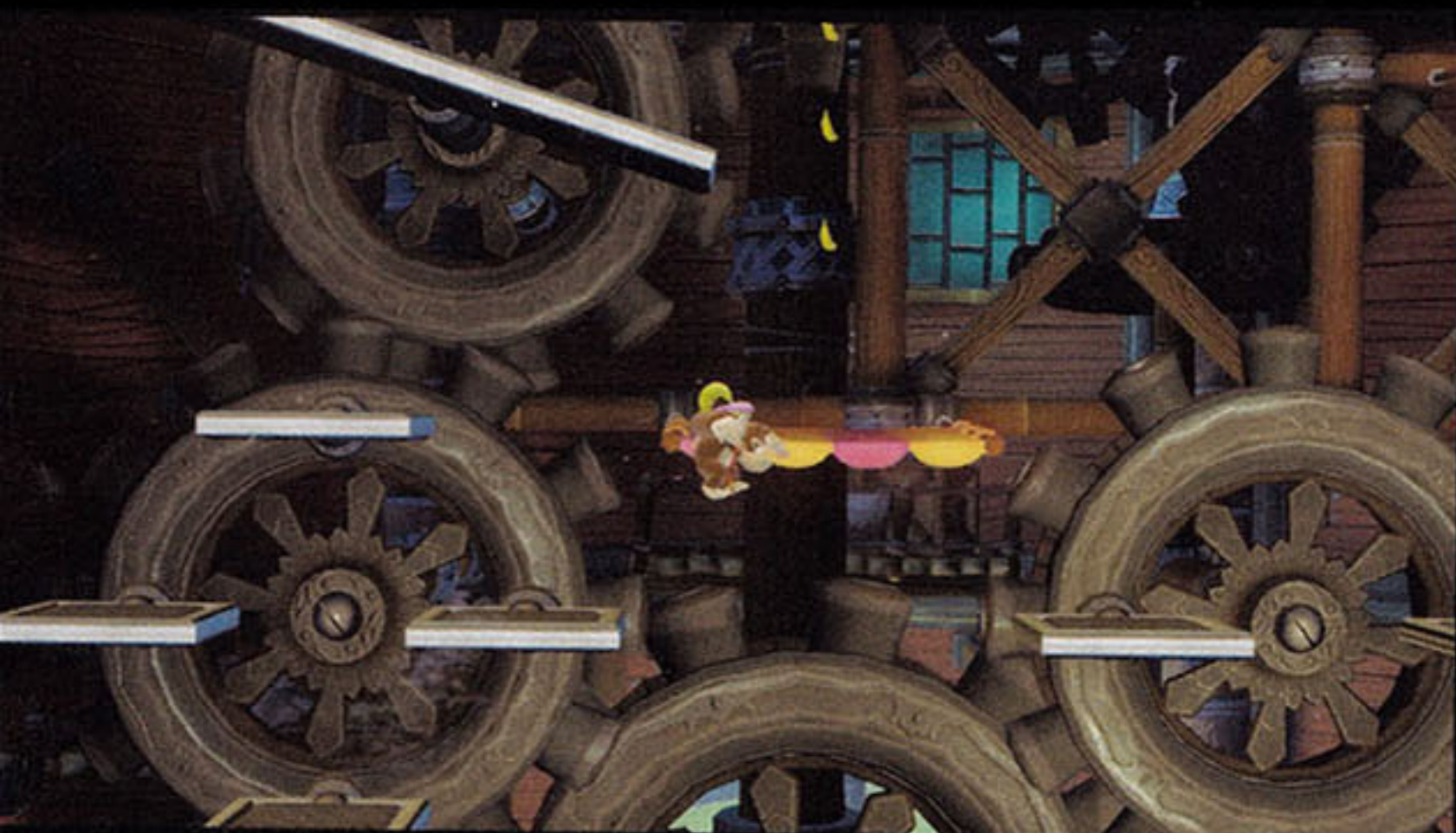
Era um lugar muito amigável. Um dia comum era pegar um café, checar o e-mail, abrir o Maya ou o Zbrush e agir. Nenhum jogo é feito no vácuo e mais olhos observando ajudam a mostrar o que pode ser melhorado. A introdução de Autumn Heights contava com um animador e comigo. Ia direto na mesa dele para falar que planejava colocar uma casa aqui e algumas árvores ali. Ele devolveia: "Se você modelar um machado, faço um rato pegando lenha!". A sinergia estimulava a criatividade. Pensava no jeito de fazer a cena ser mais natural e ele imaginava como os personagens deveriam interagir com o cenário.

Como é transformar uma arte conceitual no ambiente final?

Costumo receber um número pequeno de artes conceituais. Então, estudo aquele tema para expandi-lo. Não tinha nenhuma referência para Fruity Factory, mas já havia criado peças para outros níveis daquela mesma ilha [Juicy Jungle]. Aí as adaptei para o ambiente de uma fábrica e continuei a trabalhar com os designers até que tudo funcionasse.

Poucos estúdios desenvolvem games para as principais franquias da Nintendo. Por consequência, produtores lendários acabam atuando como supervisores. Como era a convivência com Kensuke Tanabe?

Trabalhei com ele, mas em oportunidades limitadas, já que seu foco era outro. O departamento artístico tinha muita liberdade na maior parte do tempo, e as minhas ações eram gerenciadas pelo di-



Os ambientes de Autumn Heights foram totalmente concebidos por Kozlowsky



Veja essas e outras artes em landofkoz.com



retor criativo [Vince Joly]. Fizemos uma festa no estúdio para comemorar seu 50º aniversário. Tanabe-san se chocou no início com a surpresa, mas ficou bem feliz e agradecido.

Diferente dos jogos de Mario, os níveis de DK parecem muito mais orgânicos e únicos...

É um desafio colossal, e definitivamente causou retrabalho dos mais difíceis. Na maior parte do tempo os níveis eram testados em uma "sala azul", onde ficavam as artes [no nível básico] dos designers. Quando acreditavam que estava bacana, os artistas começavam a trabalhar. Isso funcionava, ainda mais se o estágio fosse encurtado ou prolongado. É do DNA de *Donkey Kong Country* ter cenários orgânicos e únicos. No SNES, você realmente se sentia viajando por aquele mundo. Por isso, vale a pena a dor de cabeça extra [risos]!

Deve ser complicado cortar parte do conteúdo na versão final, não?

Originalmente teríamos uma ilha habitada por porquinhos, aqueles que sinalizam os checkpoints. Inclusive o

conceito da área desbloqueável está na galeria do jogo. Do ponto de vista da ambientação, teria sido divertido trabalhar nesse cenário. A arquitetura seria inspirada em Santorini, ilha na Grécia [famosa pelas casas pintadas de branco e azul]. Contudo, lá estão criações minhas, como Autumn Heights [2º mundo da aventura]. Tem também a arena onde fica o chefe Skowl e o navio de Mangrove Cove. Estou feliz com isso.

Você colocou Easter Eggs no jogo. Algum foi recusado?

Três das minhas ideias entraram! Boa parte delas vinha do ponto de vista de um fã. "O que gostaria de ver em um game?", me perguntava. A aparição do tanque de *Super Mario Bros. 3*, no entanto, divido com meu colega Ted Anderson. Entre aquelas que não vingaram, queria que Cranky disparasse barris dos jogos clássicos em vez de atirar dentaduras nos inimigos.

Agora que DK já faz parte da sua história, qual seria seu próximo sonho?

Sempre quis trabalhar com *Star Fox*. É uma das minhas séries prediletas, e

acho que há muito espaço para expandir a premissa apresentada no primeiro jogo e na sequência cancelada [*Star Fox 2*, para SNES]. Até escrevi uma proposta, totalmente sem compromisso, como um "E se?" e a apresentei aos meus chefes na Retro. Isso, obviamente, foi antes de *Star Fox Zero*.

Qual é o sentimento que você tem quando o jogo chega às lojas? Ao testá-lo, acreditamos que deve ter a sensação de missão cumprida. É muito diferente jogar algo que você ajudou a fazer?

Definitivamente, a minha visão sobre os games mudou. Perto do final do prazo, você passa a jogar o título todos os dias, procurando por erros e áreas para polir. Então, quando está pronto, é difícil jogá-lo por diversão, já que está cansado de tudo aquilo. Contudo, isso muda com o tempo. Amo *Tropical Freeze*! É o trabalho do qual mais me orgulho, e é ainda melhor ver que todos também curtiram. Adoro assistir a vídeos das pessoas fazendo Speedruns [terminar estágio ou game no menor tempo possível]. É gratificante!

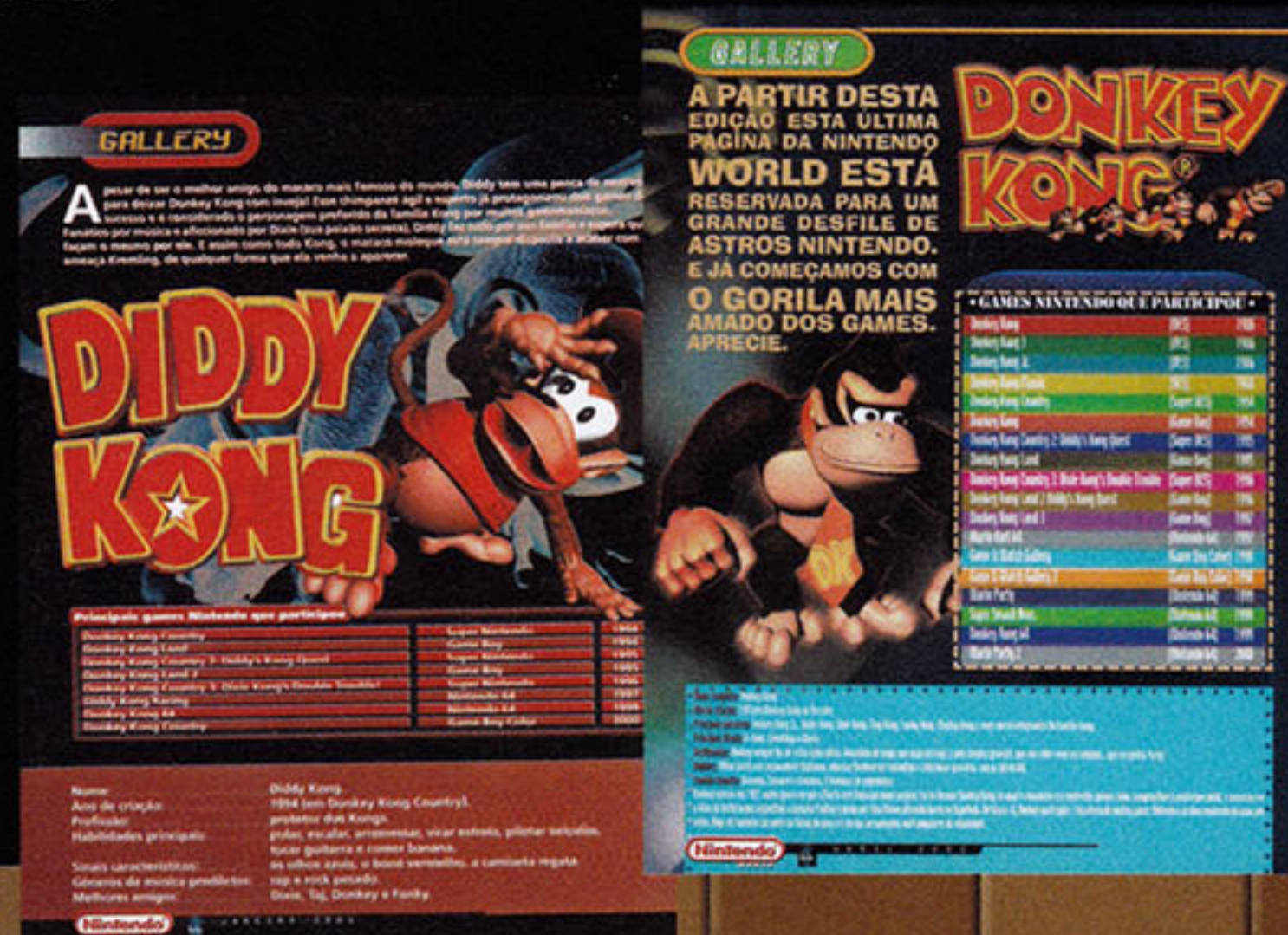
HISTÓRIAS DO PASSADO

RELEMBRE MATÉRIAS INESQUECÍVEIS DO NOSSO ARQUIVO!

IGOR ANDRADE

ESTILO NATURALISTA

DK estreou a seção de perfis da revista na **NW20** (abril de 2000). "Sempre foi do estilo naturalista. O máximo de roupa que usou até hoje é uma simples gravata, que não cobre nem seu umbigo. Que vergonha!", brincaram. Diddy apareceu na **NW29** (janeiro de 2001). O "macaco moleque", como o texto dizia, "é considerado o personagem preferido da família Kong por muitos gamemaníacos".



VÁRIAS VEZES

O primeiro *Country* é um caso raro de título adaptado três vezes para portáteis. Além de *DKLand*, para Game Boy, passou pelo Game Boy Color. Depois foi lançado para Game Boy Advance. A versão de 2000 estava entre os reviews da **NW28** (dezembro de 2000). "Jogar um dos melhores jogos de todos os tempos onde quiser, sem ter que ter uma TV por perto, é uma mão na roda. Tudo foi adaptado maravilhosamente bem e com fidelidade à versão de Super NES", comemorava Eduardo Trivella, que deu a dica: "Uma novidade que foi inaugurada em *DK64* também aparece aqui. A tela de abertura muda de acordo com o mundo que você alcançou. Se você chegar até o quarto mundo, terá quatro telas diferentes alternando-se cada vez que ligar o console. É coisa pequena, mas que mostra o cuidado da Rare em buscar cada vez mais diversificação", explicou. Nota? 9.1!



MACACADA EM AÇÃO

Depois de ser capa da **NW15** (novembro de 1999), na edição seguinte foi publicada a primeira parte do detonado – com um misto de análise –, da aventura do Nintendo 64. "Já está mais do que provado que o fator mais importante em um game é a diversão que ele proporciona e não a beleza de seus gráficos ou a realidade de seus efeitos sonoros, apesar que isso ajuda. *DK64*, além de possuir gráficos embasbacantes e efeitos sonoros que são um 'colírio' para os ouvidos, é diversão que não acaba mais! São aproximadamente oitenta horas de jogo", relatou o texto não assinado.

OS PIONEIROS

Na **NW141** (janeiro de 2011), este que vos escreve entrevistou os fãs que foram ao lançamento de *Returns* no Zoológico de São Paulo. A ideia era saber se eles estavam felizes ou apreensivos com o jogo que homenageou a trilogia do SNES.

"Lembro quando soube do primeiro *DKC*. Foi surpreendente, pois todos falavam que o console não poderia ter um jogo tão bonito", lembrou Pablo Merissi da Cruz. O mais louco disso é que o entrevistado acabou virando meu amigo, já que sempre o encontro em eventos de games.





PAGANDO MICO

Jungle Beat se aproximou das aventuras mais tradicionais do gorila, mas o foco ainda eram os bongôs, como lemos na **NW81** (abril de 2005). "Controlar Donkey na base da batucada é uma bizarrice sem tamanho. É inevitável sentir dor nos braços ou ficar todo suado ao final de cada estágio. Apesar de parecer complicado, o esquema foi estruturado com relativa perfeição", contou Pablo Miyazawa, que concluiu a análise de forma positiva: "Deixe o preconceito, se deixe levar pelo carisma de um dos games mais criativos da história da Nintendo". Nota? 8.5. Vale anotar que, ao lado do review, havia uma entrevista com Takao Shimizu e Yoshiaki Koizumi. Depois de verem jogadores testando Donkey Konga em um evento fechado, os produtores pensaram em desenvolver algo com o acessório.

A BATUCADA CONTINUA!

Preocupado em mostrar que um jogo controlado por batidas não era algo de outro mundo, JP Nogueira pediu para que um "jogador comum" o testasse. Essa foi a linha da análise de *Donkey Konga 2*, que está na página 50 da **NW83** (junho de 2005). No final, a "cobaia" aprovou o que viu. "O melhor resultado do teste foi ele perguntar onde é possível comprar ou encomendar um GameCube com DK2 e os bongôs. Esse jogo vai manter até o jogador com o menor gosto musical grudado na TV", escreveu. Nota: 9.5.



ESTILO KONG

"Vai haver uma competição na ilha para eleger o novo rei da selva. Porém, no dia anterior, K. Rool, o bandido com nome de escritor, rouba as medalhas e as espalha. A missão de recuperá-las está a cargo de Donkey Kong", narra Ronny Marinoto na abertura da sua análise de *King of Swing* na **NW86** (setembro de 2005). Apesar de ter curtido a mecânica do título "original e criativo", o jornalista destacou que era preciso ter foco para acertar na sincronia dos movimentos. Levou a nota 8.5.



BOTÕES L e R

No curto review de *Jungle Climber*, André Forte destacou que a fórmula do jogo anterior estava mantida, contando então com ajustes e melhorias para que tudo se encaixasse no Nintendo DS. "Não pense em detonar essa aventura em uma só tarde, pois a jogabilidade pode se tornar cansativa. Ainda assim, é um título que merece um pouco da sua atenção", decretou ao dar 7.5 na **NW107** (novembro de 2007).



MACACOS ME MORDAM!

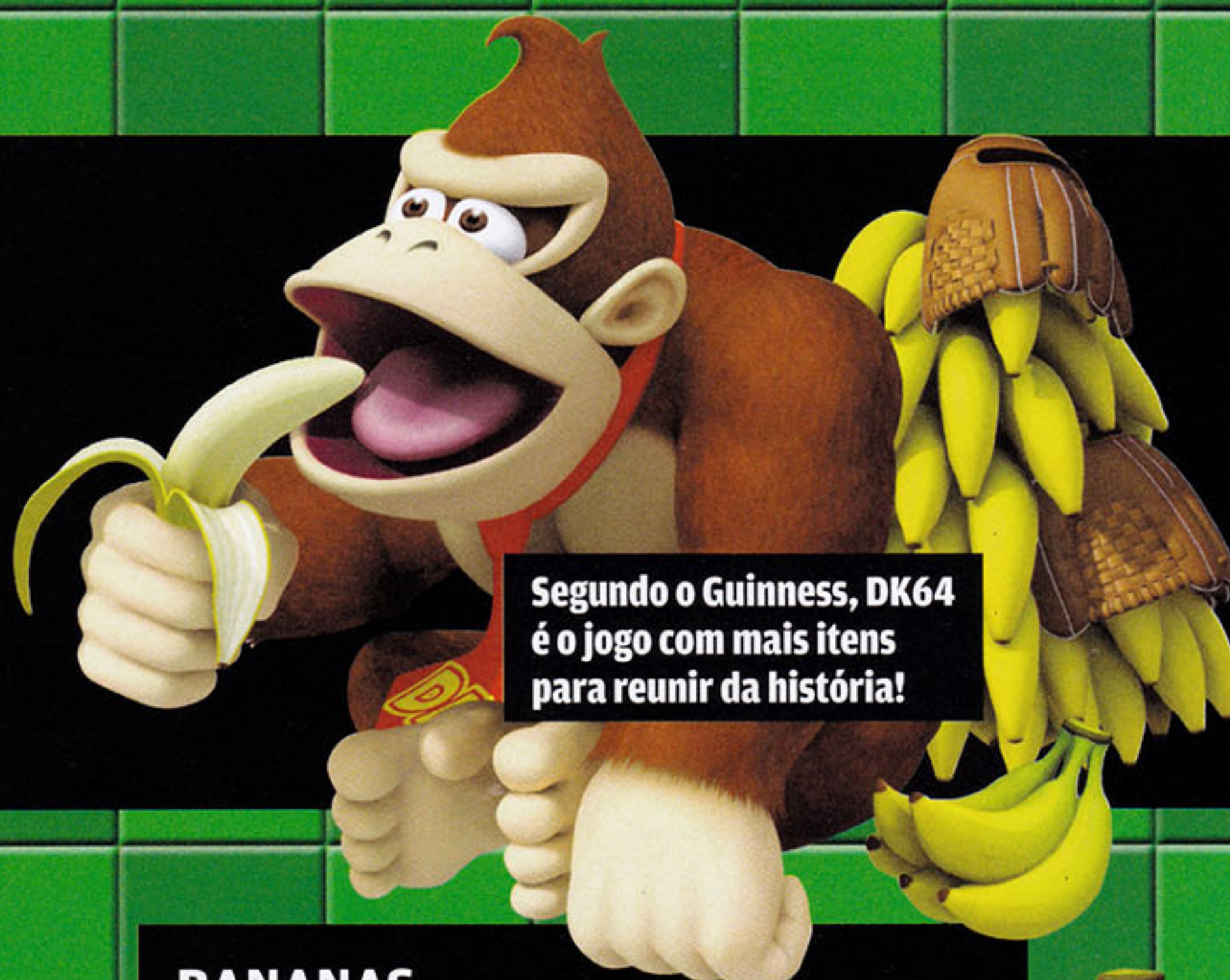
Entrevistar mestres da Nintendo é algo que nos deixa extremamente felizes. Desde que *Tropical Freeze* foi anunciado a Nintendo é algo que nos deixa extremamente felizes. Meses depois, recebemos o material dos Estados Unidos. Para a nossa surpresa, os escolhidos para responder as nossas perguntas foram nada menos que Michael Kelbaugh, presidente da Retro, e Kensuke Tanabe, produtor da Big N nipônica que supervisionou a produção. "Somos felizes e abençoados por trabalhar com personagens amados. Pode ser um jogo baseado em uma franquia que já existe ou algo completamente novo. Com quais séries gostaríamos de trabalhar? Qualquer uma que seja divertida!", declarou Kelbaugh. "O objetivo é atender às expectativas dos fãs. Não precisa ser algo inédito. *Metroid Prime* e *Donkey Kong Country* viveram isso e conseguimos ressuscitá-las de uma ótima maneira", arrematou Tanabe. O marco foi registrado na **NW179** (março de 2014).



UMA PENCA DE COLECIONÁVEIS!

QUEM DISSE QUE VOCÊ SÓ DEVE RECUPERAR AS BANANAS DE DK?

FELLIPE CAMAROSI



Segundo o Guinness, DK64 é o jogo com mais itens para reunir da história!

O nome é estranho, mas a ideia por trás do Collectathon é legal. Não chega a ser um gênero, mas sim um estilo de jogabilidade. Tudo começou com o simples ato de pegar moedas (Rupie, argolas, tanques de energia) para ganhar ou recuperar vida. No entanto, isso tomou uma proporção enorme nos anos 1990, e os games do gorilão têm sua "parcela de culpa". A Rare adorava por um item aqui ou ali, fazendo com que vasculhássemos cada canto ou encarássemos pequenos desafios para obtê-los. Aqui estão os colecionáveis mais bacanas da franquia!



BANANAS

Mario tem suas moedas, DK tem suas bananas! Usadas para adquirir vidas, podem vir sozinhas, em cachos de 5 ou 10, e até mesmo em outras cores! A aparência muda de game em game, mas sempre são a fonte de felicidade da macacada!



BALÕES

Suas chances de jogar novamente uma fase dependem da quantidade de balões, que representam quantas vidas você tem. Um balão vermelho vale uma, enquanto os verdes e azuis valem duas e três, respectivamente. Nos títulos mais recentes, as bexigas têm novas funções, como te recuperar de abismos e oferecer um fôlego extra embaixo d'água!



K-O-N-G LETTERS

As letras que compõem a palavra Kong estão espalhadas pelos níveis dos games *Country* como forma de recompensar as buscas do jogador, fornecendo uma vida extra no SNES e garantindo acesso aos templos no Wii, 3DS e Wii U. Se você pegou o K e depois o N, é melhor voltar e ver onde está o O!



BANANA COIN

Como não só de frutas vivem os símios, é preciso ter Banana Coins para comprar itens, adquirindo então poderes, equipamentos ou mesmo liberando fases.



BANANA BIRD

Os pássaros em *DKC3* eram vitais para superar os 100% de aproveitamento e chegar aos lendários 103% – ou até mesmo bater os 105%! Além disso, os Bañanus Goldus Flutterus mostravam verdadeiro final do jogo.

DK COIN

Um dos mais cobiçados colecionáveis, fez parte de *DKC2*, *DKC3*, *King of Swing* e *Jungle Climber*, servindo para desbloquear estágios e revelar segredos. O maior desafio sempre foi reunir todas, ainda mais quando eram protegidas pelos Kremling.



PUZZLE PIECE

As peças de quebra-cabeças que chegaram com *Returns* se transformavam em artes conceituais e modelos usados na criação do jogo. Buscá-los era uma excelente missão para quem tinha uma veia artística!



GOLDEN BANANA

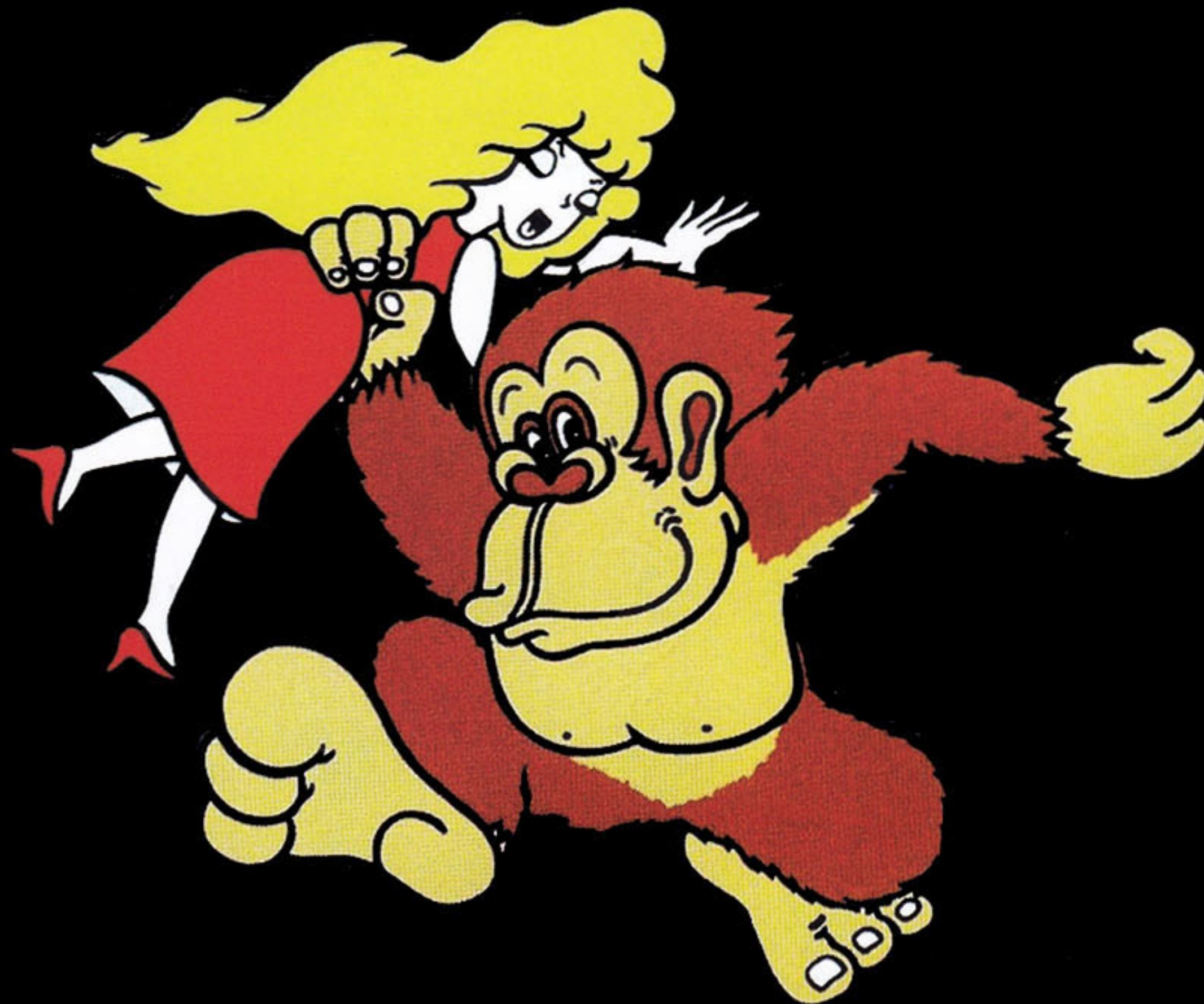
Os itens mais importantes de *DK64* eram essenciais se quisesse continuar a aventura, já que liberavam os níveis seguintes. Somente colecionando todas você interromperia os planos de K. Rool de uma vez por todas!





Retro

AVENGERS





Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

