

# 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



**U**ma 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 martelões, 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

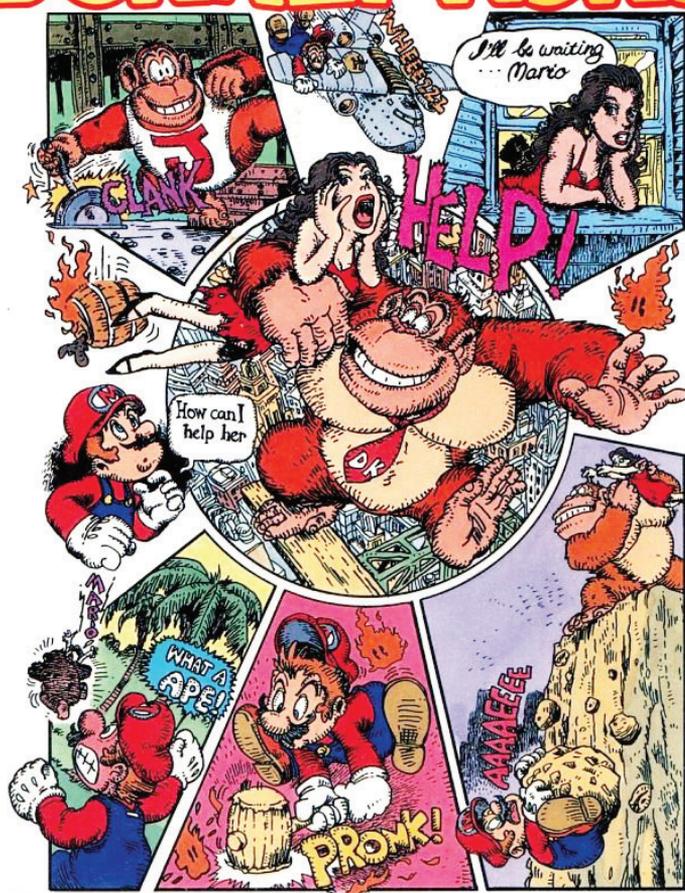
que o concebeu, o criador queria aproveitar seu Mr. Vídeo em diversos jogos, mesmo que só fizesse pontas. Aos poucos, o cara ganhou um irmão e virou encanador, algo mais coerente com as tubulações do Reino do Cogumelo. Com seu *Super Mario Bros.*, se tornou o maior ícone dos games.





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

Nintendo

## 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!



## 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.

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 encaixador 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.

