

## **Super Mario Bros: atualizações e permanências em um game bem sucedido**

### *Super Mario Bros: Updates and stays in a successful game*

Liands Leite de CARVALHO<sup>1</sup>

#### **Resumo**

Um jogo eletrônico é composto por estruturas de informações, regras e mecânicas que ao longo do tempo recebem novas versões com grandes mudanças estruturais, as quais afetam a indústria dos jogos. Essas transformações modificam a base estrutural dos jogos: narrativas, mecânicas, elementos, regras e *level design*. Provocando assim, novos padrões e maneiras de desenvolvimento de um *game*, a fim de que seja inovador e divertido. Porém, apesar de ter sofrido mudanças estruturais, os jogos da série *Super Mario Bros* mantiveram sua narrativa e padrões de jogabilidade quase intactos desde seu primeiro lançamento em 1985. Com base nisso, a pesquisa desenvolvida realiza um recorte dos principais jogos da franquia *Super Mario Bros*, analisa a base estrutural e os processos cognitivos introduzidos nos seus jogos, a fim de entender como suas mudanças interagem com o jogador e proporcionam novas experiências ao usuário sem alterar a narrativa e a jogabilidade.

**Palavras-chave:** *Super Mario Bros*. Narrativa. Mecânica de games. *Level design*. Jogos eletrônicos.

#### **Abstract**

An electronic game consists of information structures, rules and gameplay that over time receives new versions with major structural changes, which affect the gaming industry. These changes modify the structural basis of the game: narrative, gameplay, elements, level design and rules. Thus causing new standards and ways to develop a game, in order to be innovative and fun. However, despite having undergone structural changes, the games of the *Super Mario Bros* series maintained their narrative and almost intact gameplay standards, since its first release in 1985. Based on this, the research developed carries a selection of the main games of *Super Mario Bros*'s franchise, analyzes their structural basis and the cognitive processes introduced into their games, to understand how those changes interact with the player and provide new experiences to the user without changing the narrative and gameplay.

**Keywords:** *Super Mario Bros*. Narrative. Gameplay. *Level design*. Electronic games.

---

<sup>1</sup> Graduado em Comunicação e Mídias Digitais pela UFPB. E-mail: liands@gmail.com

## Introdução

Os processos de assimilação e entendimento de um jogo acontecem através do contato inicial com a narrativa e suas regras. Estas, tendem a ser renovadas a cada novo lançamento de um game, e então alguns aspectos, em uma franquia ou série, são modificados para se adaptar à uma nova história, regras e *gameplay*<sup>2</sup>.

Porém, nos jogos da série *Super Mario Bros*, as narrativas e regras continuaram com os mesmos aspectos, até mesmo nas novas versões. Manteve-se a base da mecânica usada no primeiro game, e apenas alguns novos elementos foram adicionados em sua *gameplay*. Apesar das mudanças pequenas o game tornou-se bastante complexo, através do qual se pode trabalhar o aspecto cognitivo de um indivíduo de forma específica e proporcionar uma experiência diferente e inovadora.

*Super Mario Bros* tem como antecessor o jogo *Mario Bros*, que ficou famoso nos *arcades*. Em *Mario Bros*, os personagens Mario e seu irmão Luigi precisavam pular em cima da maior quantidade de tartarugas possíveis para aumentar a pontuação total do jogador. Nessa fase<sup>3</sup> o *level design*<sup>4</sup> baseava-se no tema esgoto, com canos e paleta de cores escuras. Em 1985 após o lançamento do *Nintendo Entertainment System*, mais conhecido como NES ou Nintendinho, chegou ao mercado o *Super Mario Bros* com gráficos em 8 bits<sup>5</sup>. Sua narrativa era simplificada e interessante, tornando-se assim um sucesso mundial e mascote oficial da Nintendo.

Com base na pesquisa realizada observamos que no mercado de jogos eletrônicos da atualidade, os mais novos lançamentos da série *Super Mario Bros* sempre conseguem o maior número de vendas<sup>6</sup> globalmente, inclusive, preservando o primeiro lugar no *rank* mundial de games mais vendidos durante os semestres de lançamento.

Para tanto, avaliamos os elementos e mecânicas introduzidas em seus games, com o objetivo de identificar como estes conseguiram atribuir valores e novas experiências ao jogador sem precisar alterar a narrativa. Buscamos entender como esse

---

<sup>2</sup> O fluxo de funcionamento do jogo como mecânica e história.

<sup>3</sup> Nível em que o usuário se encontra no momento do jogo.

<sup>4</sup> É a maneira pela qual a fase do jogo foi desenvolvida para ser jogada.

<sup>5</sup> Nomenclatura utilizada para determinar o estilo gráfico em jogos eletrônicos.

<sup>6</sup> Dado encontrado no portal VGChartz. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/gamedb/>. Acessado em: 10 de nov. de 2015.

fenômeno acontece desde o primeiro jogo até o mais recente, com seus novos elementos e jogabilidade melhorada.

Desenvolvemos um estudo sobre as transformações e os processos cognitivos ocorridos na série de games *Super Mario Bros* desde a sua origem. Procuramos entender como as suas mudanças aconteceram ao longo das diferentes versões sem perda de qualidade e interesse do público. Desta forma podemos analisar especificamente como se dá o fenômeno de manter sempre a mesma narrativa ao longo dos anos. Também investigamos a contribuição que os jogos antecessores deixaram aos sucessores da série e as principais mudanças de uma versão para outra.

Esta pesquisa utiliza o método científico *Estudo de Caso*, que segundo Ventura (2007), necessita primeiramente definir seu objeto de estudo para construir um processo de investigação delimitando o universo estudado. Esse método permite contribuir para a compreensão de fenômenos individuais, e para a compreensão dos processos que tornam esses fenômenos possíveis. Além disso, realizamos uma *Pesquisa Exploratória*, que segundo Gil (2008), trata-se de um levantamento de informações para maior familiaridade com o objeto de estudo, que pode ser feito através de estudo bibliográfico.

## **1 Uma breve história dos jogos eletrônicos e dos games**

### *1.1 Origem dos jogos eletrônicos*

Os jogos eletrônicos surgiram a partir dos avanços tecnológicos oriundos da Guerra Fria. Começando a partir de 1947, no final da segunda guerra mundial, até 1991 com a extinção da União Soviética. Nesse período os computadores eram utilizados em grandes empresas para simular lançamentos de mísseis e combates, nas quais haviam pessoas que ansiavam por novidades e inovações. Essas pessoas exploraram diversas formas de aproveitar os computadores analógicos além do seu papel comum. Segundo Steve Russel: “Era menos rebeldia do que curiosidade, afinal tinha tanta coisa nova para inventar [...]. A gente podia construir coisas” <sup>7</sup>(RUSSEL, 2007). Daí surgiu os primeiros protótipos e modelos de jogos eletrônicos, com suas regras e mecânicas individuais para cada tipo de projeto, que com o passar do tempo foram tomando espaço no mercado e

---

<sup>7</sup> Fala constituinte do documentário: A era dos videogames. Disponível em: <<http://richardhuskey.com/2012/10/03/rise-of-the-video-game/>>. Acessado em: 11 de Maio de 2015.

em nosso cotidiano. Atualmente os jogos eletrônicos são considerados um tipo de lazer e até mesmo em um esporte conhecido como *e-Sport*<sup>8</sup>.

## 1.2 A era dos games

A partir de 1966 até os dias atuais, os games conseguiram aos poucos seu espaço no mercado e fidelizaram o seu público através das experiências que as máquinas (Ver tópico 2.1) proporcionaram aos jogadores. Eles tentavam mostrar novidades continuamente através dos avanços tecnológicos que estavam saindo da era analógica e adentrando a era digital nos computadores e máquinas. Este período foi marcado por inúmeros modelos de consoles e estilos de jogos. Segundo Nolan Bushnell: “As Pessoas gostam de mundos previsíveis, com consequências previsíveis, ou pelo menos consequências controláveis e dá sensação que se você tiver habilidade poderá controlá-las. E isso dá satisfação”<sup>9</sup>(BUSHNELL, 2007). Quando Nolan diz “previsível”, se refere àquilo que pode ser controlado, ou seja, as pessoas podem esperar consequências previsíveis mesmo que o jogo possua novidades em seu *level design* ou em sua mecânica.

### 1.3.1 Arcades

As primeiras máquinas desenvolvidas para utilização específica de jogos foram chamadas de *fliperamas*, conhecidas também como *arcade*. Eram disponibilizadas em casas especializadas em jogos ou em bares. O público só tinha acesso liberado para jogar nessas máquinas mediante a compra de fichas; cada máquina funcionava um jogo por vez.

A Nintendo, em 1981 lançou o arcade do jogo *Donkey Kong*, através do designer e produtor de jogos Shigeru Miyamoto, no qual o personagem Mario apareceu pela primeira vez com o nome de Jumpman.

Só então em 1983 foi lançado o primeiro jogo oficial do *Mario Bros*. Criado por Shigeru Miyamoto com design de Gunpei Yokoi e desenvolvido pela Nintendo. O jogo

---

<sup>8</sup> Esporte eletrônico relacionado a jogos de computador ou videogame.

<sup>9</sup> Fala constituinte do documentário: A era dos videogames. Disponível em: <<http://richardhuskey.com/2012/10/03/rise-of-the-video-game/>>. Acessado em: 11 de Maio de 2015.

contava com dois personagens, Mario e o seu irmão Luigi, que foram desenhados com características infantis e fantasiosas no que se diz respeito ao design do personagem em suas cores, fisionomia e os tipos de inimigos no qual eles enfrentam.

Estas características de design dos personagens, itens e inimigos, se perpetuaram ao longo das novas versões, elas contribuem para o aparecimento de novos jogadores e torna o jogo nostálgico para os antigos. A permanência desse design ajuda a preservar a experiência inicial que alguns usuários obtiveram ao jogar as versões mais antigas.

O *Mario Bros* foi lançado inicialmente para os *arcades* mas também ganhou versões para o NES, Atari 2600, Atari 5200, Atari 7200 e portabilidades para máquinas japonesas e americanas, como: Commodore 64, ZX Spectrum e PC-88. Por manter a sua mecânica simplificada e com regras de fácil entendimento, logo se popularizou. O seu sucesso poderia ter sido ainda maior, porém seu lançamento aconteceu durante as grandes dificuldades dentro da indústria de jogos eletrônicos no decorrer da Recessão de 1984<sup>10</sup>.

### 1.3.2 Consoles

Em 1983, a Nintendo lançou no Japão o *Famicon*, posteriormente chamado de *Nintendo Entertainment System* nos EUA e *Nintendinho* no Brasil, o qual dominou o mercado através de um acordo de exclusividade com as maiores publicadoras de jogos da época e faturou milhões de dólares ao longo da vida do console. Desta forma, permitiu que a série de jogos do *Super Mario Bros* se estabelecesse como melhor jogo de plataforma até os dias de hoje e consolidou o personagem Mario como mascote oficial da empresa. De acordo com o documentário *A Era do Videogame (2007)*: “*Super Mario Bros* foi um sucesso de vendas no mundo inteiro. Mais do que isso, também anunciou a nova revolução do videogame doméstico”<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Foi a saturação da indústria de games com jogos de baixa qualidade e sem conteúdo.

<sup>11</sup> Narração constituinte do documentário: *A era dos videogames*. Disponível em: <<http://richardhuskey.com/2012/10/03/rise-of-the-video-game/>>. Acessado em: 11 de Maio de 2015.

## 2 Franquia e série

Dentro da franquia *Super Mario*, foram lançados diversos jogos com temáticas, narrativas e mundos diferentes. Todavia, todos eles possuem o Mario como seu personagem principal. Contudo, essa pesquisa tem foco nos games da série principal do *Super Mario Bros* que segue a linha de jogo *Arcade* baseado em níveis no estilo *Plataforma 2D*, lançado para os principais consoles da Nintendo. Atualmente o jogo ainda mantém este conceito, porém com os cenários e personagens em *3D*. Abaixo segue uma lista que nos permite uma visão geral dos lançamentos da principal série *Super Mario Bros*:

Quadro 1- Lista de games da série *Super Mario Bros*.

Game	Lançamento	Publicadora	Plataforma
Super Mario Bros	1985	Nintendo EAD	NES
Super Mario Bros: The Lost Levels	1986	Nintendo EAD	Famicom Disk System
Super Mario Bros. 3	1988	Nintendo EAD	NES
Super Mario World	1990	Nintendo EAD Tokyo	SNES
New Super Mario Bros.	2006	Nintendo EAD	Nintendo DS
New Super Mario Bros. Wii	2009	Nintendo EAD	Wii
New Super Mario Bros. 2	2012	Nintendo EAD Tokyo	Nintendo 3DS
New Super Mario Bros. U	2012	Nintendo EAD Tokyo	Wii U

Fonte: O autor.

Todos os jogos listados acima foram sucesso de vendas. Cada jogo absorve as características que o antecessor havia oferecido até então, mas apesar disso adicionam novidades. Não foram adicionados nesta lista os games *Spin-Off*<sup>12</sup> (que visam complementar a história das principais séries), nem os *Ramakes*<sup>13</sup> (pois foram lançados para as plataformas mais atuais com algumas modificações e conteúdo adicional).

### 3 O fenômeno do game *Mario Bros* e suas transformações

#### 3.1 Análise do game *Super Mario Bros*

Os jogos da série *Super Mario Bros* conseguem trabalhar alguns aspectos cognitivos através de suas interfaces e mecânicas internas, transmitindo informação visual e estimulando o entendimento estrutural do game e suas regras. A partir deste ponto o jogador utiliza-se de suas habilidades para superar os desafios, a fim de atingir a proposta dentro do game. Estes artifícios por sua vez geram uma série de possibilidades para chegar ao objetivo dentro do game, no qual cada elemento tem a sua função de acordo com as regras do jogo, isso contribui para criar uma *gameplay* diferente para cada tipo de usuário. No meio desse processo, entre o entendimento e a superação de desafios, a experiência é gerada e agregada como recompensa ao jogador. Essa experiência, por sua vez, pode estar relacionada à memória, atenção, raciocínio, juízo, imaginação, pensamento ou linguagem do indivíduo.

Dentro dos jogos da série *Super Mario Bros*, o aspecto cognitivo mais utilizado é o de raciocínio. Ele atua no entendimento das regras e na estrutura funcional do game. O que provoca isso são as possibilidades oferecidas pelo game, que exigem atenção em conjunto com a função motora do usuário, como quando o jogador precisa apertar um botão com velocidade por causa de um evento que está acontecendo dentro do jogo. Esse ato pode determinar o sucesso ou a falha da jogada.

---

<sup>12</sup> Títulos que ficam fora da linha cronológica principal e complementam a história de algum jogo ou série.

<sup>13</sup> Jogos antigos que são trabalhados para serem relançados em novas plataformas.

### 3.2.1 Surgimento do Super Mario Bros e suas características

A série de jogos *Super Mario Bros* tem como personagem principal o Mario, inicialmente sendo chamado de JumpMan, que foi criado por Shigeru Miyamoto no ano de 1981 para um jogo Arcade, chamado Donkey Kong<sup>14</sup>. Nesse jogo, o objetivo do Mario é salvar a princesa Pauline<sup>15</sup> das garras de um gorila malvado enquanto se desvia de barris e buracos para alcançá-la. O jogo ganhou tanto sucesso que dois anos depois foi lançado um jogo oficial do Mario, intitulado de *Mario Bros*.

Ainda para Arcade no ano de 1983, foi criado um novo personagem chamado Luigi, irmão do Mario. Por isso foi inserido a palavra *Bros* no final do título do game. Desde então a fama dos irmãos repercutiu e Mario se transformou no personagem principal da empresa Nintendo. Fato que influenciou o enorme sucesso dentro de cada plataforma lançada pela empresa e que gerou uma legião de fãs da série Mario.

Os jogos da série *Super Mario Bros* são games do estilo *plataforma*<sup>16</sup>. Inicialmente eram feitos em 2D e anos depois passaram a ser em 3D, entretanto, mantiveram a perspectiva de visão 2D em sua mecânica de jogo. Os games funcionam através de níveis dentro do contexto da história, em que o personagem principal tem de enfrentar diversos desafios para chegar ao final da fase e liberar o acesso ao próximo nível.

### 3.2.2 A sucessão de versões do game

Todos os games desta série foram analisados em seus aspectos principais. Focamos nas mecânicas e em suas modificações ao longo dos lançamentos e deixamos de lado locais secretos específicos dentro dos games ou *EasterEggs*. Dessa forma determinamos o que foi aproveitado em cada versão e o que foi atribuído de novo nos mais recentes.

---

<sup>14</sup> Série dos jogos Donkey Kong.

<sup>15</sup> O nome atual de uma das princesa nos jogos da franquia Mario.

<sup>16</sup> É o nome dado a um gênero de jogos eletrônicos em que o jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos.



### 3.2.2.1 Super Mario Bros

Game lançado em 1985, para primeira plataforma de consoles domésticos da Nintendo, chamado de *NES (Nintendo Entertainment System)*. Foi um sucesso de vendas em todo o mundo. Chegou a vender 40 milhões de cópias e possui uma mecânica simplificada, totalmente feito em 2D com cores chapadas.

### 3.2.2.2 Super Mario Bros: The Lost Levels

Game lançado em 1986, somente no Japão para *Famicom Disk System* e é considerado o game mais difícil dentro todos já lançados. Por esse motivo não foi lançado no ocidente e sim uma cópia do jogo *Doki Doki Panic*, com os personagens do *Super Mario Bros*. Devido a isso o *The Lost Levels*, conhecido como *Super Mario Bros 2* no Japão, chegou de fato ao ocidente em uma versão remasterizada da coletânea *Super Mario All-Star* em 1993 para *SNES (Super Nintendo Entertainment System)*. Esta análise será feita com base na versão original do game, não levando em consideração a cópia lançada no ocidente.

### 3.2.2.3 Super Mario Bros 3

Game lançado em 1988 no Japão e somente chegou na América em 1990, para a plataforma de consoles domésticos da Nintendo, chamada de *NES (Nintendo Entertainment System)*. Vendeu 18 milhões de cópias, e se tornou o jogo individual mais vendido da história.

### 3.2.2.4 Super Mario World

Também conhecido como *Super Mario Bros 4*. Foi lançado em 1990 no Japão, para a mais nova plataforma de consoles domésticos da Nintendo, chamada de *SNES (Super Nintendo Entertainment System)*. Tornou-se o jogo mais vendido para SNES,

com 20 milhões de cópias. Esse jogo foi a primeira versão a funcionar em um novo console e com controles novos, abrindo espaço para novas possibilidades de mecânicas.

### 3.2.2.5 New Super Mario Bros

Game lançado maio de 2006 na América do Norte e no Japão, em junho do mesmo ano na Austrália e na Europa. Porém somente em março de 2007 chegou a Coreia do Sul. Esse jogo foi o primeiro da série a ser lançado para *Nintendo DS*, uma plataforma portátil de jogos lançada em 2004. *New Super Mario Bros* foi o primeiro game da série a ter cenários e personagens em 3D, porém ainda no estilo plataforma 2D. Chegou a vender 900.000 cópias somente em 4 dias.

### 3.2.2.6 New Super Mario Bros Wii

Game lançado em novembro de 2009 na Austrália, na América do Norte e na Europa. Em dezembro do mesmo ano foi lançado no Japão para o *Wii*, o console de mesa da Nintendo. Foi também o primeiro jogo a suportar quatro jogadores simultâneos. Utilizou o novo controle chamado de *Wii Remote* completamente diferente do padrão, o qual possuía mecânicas renovadas e funções sensíveis a partir de um infravermelho e sensores de movimento que complementam as mecânicas do game, e permitem trabalhar mais as habilidades físicas do jogador.

### 3.2.2.7 New Super Mario Bros 2

Game lançado em agosto de 2012 para o *3DS*, modelo atual de consoles portáteis da Nintendo. Foi o primeiro game da série a ser utilizado dentro da tecnologia de efeito tridimensional desenvolvida pela Nintendo, com mecânicas que seguem o padrão da série, porém com novos elementos e itens.

### 3.2.2.8 New Super Mario Bros U

Game Lançado em novembro de 2012 na América do Norte, na Europa e na Austrália. Em dezembro do mesmo ano foi lançado no Japão, para o *WiiU*, atual console de mesa da Nintendo. Esta versão do game suporta até 5 jogadores simultâneos e utiliza vários tipos de controles que possibilitam diversas variações nas mecânicas e *gameplay* do jogo. O *GamePad*, por exemplo, que é o controle principal do *WiiU*. Funciona como segunda tela e possui funções adicionais no *TouchScreen*, estas que por sua vez complementam as mecânicas e *gameplay* no jogo.

### 3.2.3 *Level design* e desafio

*Level design* é o termo dado para a estrutura de *interface* visual que trabalhará em conjunto com as mecânicas e regras. Implicará diretamente com o desafio dentro de cada nível no jogo. O design do desafio dentro da *interface* é construído com base no objetivo final proposto dentro de cada level específico. A forma para que o objetivo seja atingido pode variar de acordo com a assimilação cognitiva de cada usuário, pois cada jogador trabalhará as mecânicas e regras de forma diferente, possibilitando várias linhas de resolução para os desafios. Neste contexto, de acordo com Bonsiepe (1995, p. 17): “A interface não é um objeto, senão um espaço a partir do qual se articula a interação entre o corpo humano, a ferramenta e objeto [...]”. Dessa forma podemos afirmar que o *Level design* funciona como uma interface de informações que serão processadas em sua forma cognitiva através da interação de jogador e jogo, obtendo como resultado a assimilação do objetivo proposto e seus desafios, e posteriormente métodos de como chegar a sua resolução.

Assim como todos os elementos do jogo, este deve ser projetado de modo a obedecer alguns requisitos no intuito de se tornar divertido e assim conseguir a reação emocional esperada por parte do jogador. (BRAGA; MARINHO, 2013, p.2)

As mecânicas e elementos trabalhados na *gameplay* dos jogos funcionam como uma estrutura de informações que tem ligamento direto às regras internas. O que gera

uma dinâmica entre o cognitivo do usuário e o entendimento do game, a fim de torná-lo interativo e divertido. Assim ocorre nos jogos da série *Super Mario Bros*, a aprendizagem acontece de forma crescente ao longo dos lançamentos das novas versões.

### 3.2.4 Os tipos de transformação e a manutenção das narrativas

#### 3.2.4.1 As transformações ocorridas ao longo das novas versões

Ao longo dos anos, elementos e mecânicas diferentes foram implantadas dentro da série *Super Mario Bros*. Cada lançamento foi baseado no jogo antecessor, porém sempre com alguma novidade nas áreas de design, interface do usuário, inimigos, mecânicas e elementos que influenciavam diretamente na *gameplay* do jogo e na maneira como o jogador poderia atingir o seu objetivo dentro do game.

Esse objetivo é um dos grandes diferenciais do jogo e de outros sistemas, ele tem que ser atingido para que a interação seja bem sucedida e que o jogador chegue ao resultado esperado. (BRAGA; MARINHO, 2013, p.2)

A partir disso a Nintendo conseguiu manter a familiaridade com os usuários dos jogos anteriores e ainda agregar novas experiências como recompensa ao jogador. Os elementos adicionados ao longo da série foram pensados de tal forma que pudessem ser trabalhados em conjunto com a mecânica do jogo. Isso permite ao usuário um novo meio de chegar ao seu objetivo com uma linha de jogabilidade diferente do comum. Os Power-Ups<sup>17</sup>, ou itens, na maioria das vezes são os responsáveis por essa variação e diferenciação na mecânica e jogabilidade. “No sentido de atingir este objetivo o jogador realiza procedimentos baseado naquilo que as regras permitem e manipulando os recursos que o jogo oferece” (BRAGA; MARINHO, 2013, p.2).

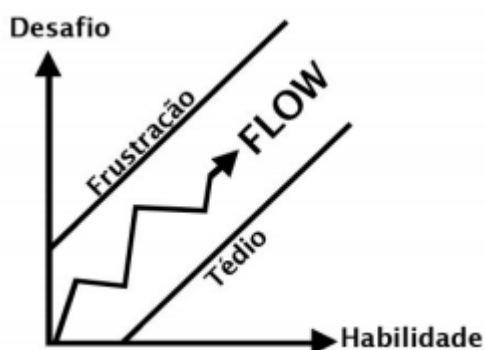
Os itens que o usuário pode pegar dentro do game influenciam o modo de jogar e algumas mudanças de design no personagem, como roupas de cores e tamanhos diferentes. Estas condições foram sendo aperfeiçoadas a cada novo jogo, e assim melhoraram a sua função dentro da *gameplay*, permitindo ao usuário não somente uma nova possibilidade na sua forma de jogar, como também uma melhoria de como passar

---

<sup>17</sup> Itens que podem ser encontrados dentro dos jogos, tais como: Super Mushroom e Fire Flower.

pelos desafios de maneira mais eficiente, assim como mostra a figura 9 . “Se pensarmos no desafio como uma tarefa, um jogo, que atinja a meta de usabilidade eficiência, daria suporte ao jogador para realizar a sua tarefa da maneira mais produtiva possível”. (BRAGA; MARINHO, 2013, p.2)

Figura 9 – Gráfico da linha de fluxo – Desafio em função da habilidade.



Fonte: (BRAGA; MARINHO, 2013, p.3).

#### 3.2.4.2 As narrativas mantidas no jogo

A Narratologia e a Ludologia são duas correntes de pensamentos que estão incluídas neste meio gamer<sup>18</sup>. Ambos os termos existem muito antes dos jogos eletrônicos, porém cada um é utilizado com base em teorias voltadas para uma área em especial. A Ludologia é um meio de estudo focado nos aspectos gerais dos games, e a Narratologia é o meio de estudo sobre as diversas teorias narrativas, textuais, de espetáculo, ou de eventos, este por sua vez conta uma história (IZIDRO e PEREIRA, 2012).

A narrativa tem um papel fundamental na comunicação entre jogador e o jogo eletrônico, gerando um canal de informações que vai referir os fatos, tempo, lugar, personagens, causa, modo e consequências dentro de uma história. É portanto essencial para a contribuição da experiência que será atribuída para o usuário ao decorrer do game. Muitos games hoje em dia utilizam diversos tipos de narrativas para contar sua história dentro do jogo. A interação entre jogador e game pode ou não influenciar no decorrer da história, chegando a gerar diferentes caminhos, interpretações e finais distintos dentro um mesmo meio.

<sup>18</sup> Definição informal para jogadores de videogames e jogos eletrônicos.

Os videogames vêm se transformando em manifestações onde aquilo que apontamos como propriedades fundamentais do digital, a que muitos se referem como interatividade [...] manifestam-se em seu estado mais pleno. (GOMES, 2003, p.24)

A Série *Super Mario Bros*, utiliza-se de um estilo de narrativa diferenciada da maioria dos games atuais do mercado, e preserva o mesmo desde a sua criação em 1985. Os fatos que contribuem para o entendimento da história são contados através de pequenas cenas e textos, deixando de lado a comunicação verbal entre os personagens, utilizando apenas sons de onomatopéias. Construindo, assim, uma narrativa visual-imagética através de diversos elementos gráficos e textuais, como por exemplo, balões de fala com expressões e títulos de níveis. Esses artifícios são amplamente explorados tornando a série um emissor visual de informações que trabalha diretamente com o usuário.

## **Considerações finais**

Através da pesquisa desenvolvida podemos compreender melhor como funciona o processo de reconfiguração dos jogos da série *Super Mario Bros*. Desde suas mecânicas que se renovaram continuamente, como também o seu *level design*, regras e elementos que foram sendo adicionados aos seus sucessores, com base nos já existentes. As informações e o conteúdo que cada game tem para oferecer em seus níveis trabalham no aspecto cognitivo do indivíduo, pois envolve a assimilação das informações, definindo os objetivos, desafios, resoluções e divertimento. Tudo isso somado gera a experiência que será atribuída ao jogador como recompensa.

As mecânicas dos jogos da série *Super Mario Bros* foram desenvolvidas com base nos elementos e *level design* no qual estão inseridas, sempre absorvendo o que o jogo antecessor já havia construído e os aprimorando em suas novas versões, trabalhando em conjunto para aproveitar ao máximo o que cada nível pode oferecer em desafios e em variações que levam ao objetivo final. Essas variações ocorrem devido à forma com que cada jogador assimila os conteúdos, processando-as através de diversos fatores como: atenção, raciocínio, interpretação, imaginação, pensamento ou linguagem do indivíduo.

O usuário que joga os jogos da série *Super Mario Bros* desde o início da mesma, têm a sua cognição adaptada às modificações de cada jogo. Toda a base de entendimento foi criada e armazenada na memória do jogador desde o momento em que jogou a primeira versão do game. Todos os demais lançamentos estimulam a cognição do jogador e complementam o conhecimento já existente, processando o novo conteúdo adicionado a cada nova versão. Esses conteúdos por sua vez, se mantêm estáveis e familiar aos usuários, criando um vínculo muito forte com as experiências geradas.

A base narrativa nos jogos desta série seguem um padrão de história. Apresenta em cada versão um caminho a ser percorrido, a partir do qual tudo vai acontecendo de acordo com o progresso do jogador através dos desafios superados. No decorrer dos novos lançamentos a estrutura inicial de narrativa e história continua repetindo-se, são adaptadas apenas novas mecânicas, regras, elementos e *level design* que interagem com o jogador. Assim, o caminho a ser percorrido para o objetivo final torna-se diferenciado em cada versão. Tendo isso em vista, através da presente pesquisa, podemos concluir que a reconfiguração em cada versão do jogo é um dos fatores principais para o sucesso de vendas e a explicação para o fato da série continuar atraindo novos jogadores mesmo depois de tantos anos no mercado. Pois além de manter o padrão inicial, que faz com os seus usuários antigos continuem cativados, também atrai novos usuários a partir das novidades e mecânicas introduzidas nos novos lançamentos.

Na indústria de games a inovação está intimamente relacionada com o modo no qual informações são transmitidas para estimular o consciente cognitivo do jogador. O meio que a indústria usa para investir nessa transmissão de informações é a criação de novas mecânicas, elementos, regras e *level design* no *gameplay*, em conjunto com as modificações da narrativa. Através disso os games oferecem como diversão principal a possibilidade de superar novos desafios e gerar experiências a partir das emoções sentidas dentro do ambiente digital. Isso nos permite entender que um jogo em seu escopo principal deve ter um cuidado especial com relação aos tipos de elementos, jogabilidade e o modo como eles vão se comunicar com o jogador para conseguir consolidar um padrão de jogabilidade cativante.

Podemos apreender que os jogos da série *Super Mario Bros* investiram mais no que diz respeito às mecânicas, *level design*, regras e elementos. Isso permitiu à série construir uma experiência boa e duradoura aos usuários mesmo que a sua narrativa se

mantivesse constante. Assim, entendemos como essa série conseguiu produzir o fenômeno de manter seus usuários antigos ao mesmo tempo que atrai novos, continuamente.

## Referências

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza. et al. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**, 2007. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>>. Acessado em: 11 de Maio de 2015.

BRAGA, Alexandre; MARINHO, Claudia. **Jogos como Sistemas: análise dos elementos do jogo que divertem o jogador**. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES). Artigo. São Leopoldo, 2007. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/short/ads1.pdf>>. Acessado em: 10 de Novembro de 2014.

CHERCHIGLIA, Letícia Lana. **Narrativas lúdicas digitais transformadoras**. Sbc – Proceedings Of Sbgames: Art & Design Track – Short Papers, Belo Horizonte, p.500-503, 2013. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/05-dt-short.pdf>>. Acessado em: 27 de Novembro de 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em: <[https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod\\_resource/content/1/com\\_o\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](https://professores.faccat.br/moodle/pluginfile.php/13410/mod_resource/content/1/com_o_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf)>. Acessado em: 11 de Novembro de 2015.

GOMES, Renata. **Imersão e participação: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos**. Dissertação (Mestrado em comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/renatagomeslivro2.pdf>>. Acessado em: 10 de Novembro de 2014.

IZIDRO, Bruno; PEREIRA, Mirna Feitoza. **A narrativa do jogador nos videogames: um estudo da personalização Fallout 3**. Contemporânea, nº1. 19.ed. 2012. Disponível em: <<http://www.contemporanea.uerj.br>>. Acessado em: 27 de Novembro de 2014.

JÄRVINEN, Aki. **Theory as game: designing the gamegame**. In Proceedings of DIGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play, 2005. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.43287.pdf>>. Acessado em: 10 de Novembro de 2014.

LAMBIE, Ryan. **Games nobody talks about anymore: 1983's Mario Bros**. Denofgeek; [atualizado em 7 de Fevereiro de 2015]. Disponível em: <<http://www.denofgeek.com/games/mario-bros/33996/games-nobody-talks-about-anymore-1983s-mario-bros#ixzz3pseV2DoM>>. Acessado em: 26 de Outubro de 2015.



NASCIMENTO, Emelyne et al. **Aspectos gerais dos games indies**. Temática, Namid/Ufpb, n. 08, p. 152-163, 2014. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/20298/11229>>. Acessado em: 21 de Junho de 2015.

ORLOK, Nosferatu. **Super Mario Bros: The lost levels**. Zerandoalife; [atualizado em 16 de Janeiro de 2012]. Disponível em: <<http://zerandoalife.blogspot.com.br/2012/01/super-mario-brosthe-lost-levels.html>>. Acessado em: 30 de Junho de 2015.

KARASINSKI, Lucas. **22 curiosidades do Super Mario que você não sabia**. Tecmundo; [atualizado em 22 de Fevereiro de 2012]. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/19574-22-curiosidades-do-super-mario-que-voce-nao-sabia.htm>>. Acessado em: 24 de Novembro de 2014.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: Os cinemas não narrativos do pós-guerra**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=T8yDAWxEUTQC&oi=fnd&pg=PA8&dq=narrativa+imag%C3%A9tica&ots=iw6aYaFat5&sig=C1adzqngMXDVPUwIOTJiXZSAxQU#v=onepage&q&f=false>>. Acessado em: 24 de Novembro de 2014.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SCHULZE, Thomas. **Blast from the past: Super Mario Bros.: The Lost Levels (NES)**. Disponível em: <<http://www.nintendoblast.com.br/2013/01/blast-from-past-super-mario-bros-lost.html>>. Acessado em: 30 de Junho de 2015.

VENTURA, Magda Maria. **O estudo de caso como modalidade de pesquisa**. SOCERJ. v.20, n.5, p. 383-386, 2007.

## Sites

**Guerra Fria**. Wikipedia; [atualizado em 20 de Março de 2015]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra\\_Fria](http://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra_Fria)>. Acessado em: 11 de Maio de 2015.

**Lista de jogos da série Mario (por ano)**. Wikipedia; [atualizado em 4 de Novembro de 2014]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Lista\\_de\\_jogos\\_da\\_s%C3%A9rie\\_Mario\\_%28por\\_ano%29](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_jogos_da_s%C3%A9rie_Mario_%28por_ano%29)>. Acessado em: 24 de Novembro de 2014.

## Documentários

**Indie Game: The Movie**. Produção de BlinkWorks / Flutter Media. 2012. Disponível em: <<http://store.steampowered.com//>>. Acessado em: 01 de Maio de 2015.

**A era do videogame**. Produção de Discovery Channel. 2007. Disponível em: <<http://richardhuskey.com/2012/10/03/rise-of-the-video-game/>>. Acessado em: 11 de Maio de 2015.