

5

Explorações Fantásticas: Uma Análise dos Jogos de ‘Ação-Plataforma’

5.1.INTRODUÇÃO

Os jogos de Ação do tipo Plataforma tiveram como precursor a primeira bem-sucedida criação de Shigeru Miyamoto, ‘Donkey Kong’ (1981). O sub-gênero passou a ser denominado de ‘Plataforma’ devido à atividade central do jogador em ‘Donkey Kong’, que era levar seu personagem, Mario, ao topo de um prédio em construção subindo em suas ‘plataformas’.

Os principais paradigmas deste sub-gênero foram introduzidos ainda neste pioneiro jogo. Os jogos de ‘Ação’ do tipo ‘Plataforma’ exploram a coordenação motora do jogador e seus reflexos ao controlarem um personagem que pode se movimentar pela tela e exercer algumas poucas ações, tais como pular ou correr. Estes jogos são organizados em fases, sendo cada uma progressivamente mais difícil que a anterior, e visualmente distintas. Os objetivos de cada fase permanecem os mesmos, como por exemplo, em ‘Donkey Kong’, salvar a princesa do gorila; entretanto, novos desafios são apresentados ao jogador, como novos e mais difíceis inimigos. Para enfrentar os desafios, além de exigir habilidades motoras do jogador, são oferecidos itens especiais – ‘*power-ups*’ - que facilitam a superação dos obstáculos e inimigos. Caso o jogador seja vencido pelos obstáculos, ele poderá dispor de mais algumas chances – geralmente são três ‘vidas’ – para poder alcançar os objetivos. Existe também um sistema de recompensas em que o jogador é recompensado com mais ‘vidas’ caso atinja determinada pontuação de acordo com seu desempenho.

Foi no ano seguinte ao lançamento de ‘Donkey Kong’ nos *arcades* que o sub-gênero causou alvoroço nos lares norte-americanos. Com o lançamento de ‘Pitfall!’ (1982) para o console ‘Atari 2600’, novos importantes paradigmas foram

estabelecidos. Com 'Pitfall!', as fases dos jogos de Ação Plataforma tornaram-se mais extensas e passaram a ser representadas através de diversas imagens interligadas horizontalmente, fazendo com que o jogador as percorresse da esquerda para a direita, ao invés de fazê-lo de baixo para cima - verticalmente. Outra importante adição que este *best-seller* trouxe foi o desafio do tempo, obrigando o jogador a percorrer as fases dentro de um limite de vinte minutos. Os outros elementos de jogo já estabelecidos por 'Donkey Kong', como inalteração dos objetivos – no caso de 'Pitfall', sempre recolher sacos de dinheiro – bem como desafios novos e progressivamente mais difíceis, 'power ups' e um sistema de recompensa por desempenho, também estão presentes.

É na próxima criação de Miyamoto, entretanto, que veremos este sub-gênero de jogo introduzir novas tendências não só para jogos do tipo, mas também para toda uma plataforma de jogo. Enquanto os jogos em *arcade*, como 'Donkey Kong', exigem dinamismo, alta rotatividade de jogadores e conseqüentemente apresentavam um conteúdo narrativo superficial, os jogos de console partiriam para uma direção radicalmente oposta. Miyamoto, com 'Super Mario Bros.', foi o principal regente deste novo rumo.

Pela diferença na filosofia de uso de cada plataforma, em que uma se sustenta pelo baixo gasto individual em um curto espaço de tempo – alguns centavos de dólar por alguns poucos minutos de jogo – a outra se sustenta pelo alto gasto individual em um longo espaço de tempo. Isso fez com que a plataforma console demandasse jogos de ritmo mais lento e maior duração, conseqüentemente, exigindo um conteúdo mais rico e elaborado que culminasse na criação de um universo virtual potencialmente empático.

Ao introduzir 'Super Mario Bros.', Miyamoto cria um universo de fantasia com elementos lúdicos, repleto de bizarrices e situações cômicas. A tranquilidade de um ambiente doméstico trouxe a Miyamoto a possibilidade de explorar os jogos através de seu conteúdo, preenchendo justamente o vácuo deixado pelos jogos domésticos que o antecederam e derrubaram a indústria. Esta temática fabulosa de 'Super Mario Bros.' servirá de fórmula para os seus sucessores concorrentes.

Devido ao farto e diversificado conteúdo de jogo, ‘Super Mario Bros.’ trouxe para os sub-gênero o conceito de sub-divisão das fases, separando-as em pequenos estágios, sendo cada um variações dentro de um mesmo ambiente, ou mundo. O último estágio de cada fase é marcado pela presença de um monstro mais poderoso que os demais, um ‘chefão’ como é conhecido coloquialmente entre os jogadores, que determina o último obstáculo a ser superado para progredir à outra fase – ou mundo. Com esta distinção entre fases e estágios, Miyamoto pôde criar um universo extenso que não fosse cansativo e repetitivo ao jogador, explorando em cada fase uma realidade distinta das demais, com novas riquezas visuais, sonoras, criaturas e recompensas, ainda que preservando a jogabilidade.

Evidentemente, um jogo tão extenso quanto ‘Super Mario Bros.’ só seria viável com a presença dos chips de memória ROM dentro dos cartuchos de jogos, permitindo assim que o progresso do jogo fosse armazenado que, ao desligar e reiniciar o console, o jogador pudesse continuar do ponto onde parou.

Para estudar como um jogo de ‘Ação Plataforma’ se comporta nas diferentes plataformas, foi escolhido o título mais bem sucedido deste sub-gênero e um dos mais consumidos pela indústria em toda sua existência com 40 milhões de cópias vendidas⁷⁴, o supracitado ‘Super Mario Bros.’.

Fenômeno do mundo dos jogos eletrônicos e ainda ostentando o recorde de vendas de um jogo eletrônico segundo a ‘Guinness’, o título serviu como inspiração para muitos *game designers* e consolidou uma franquia que abrange inúmeras seqüências, estendendo-se a séries de televisão e um filme. Dentre estas seqüências destacam-se ‘Vs. Super Mario Bros.’, versão para *arcades* lançada em 1986; ‘Super Mario Bros. 2’, versão japonesa para o ‘Famicom’ lançada no mesmo ano, recebendo o nome de ‘Super Mario Bros.: The Lost Levels’ no Ocidente⁷⁵; ‘Super Mario Bros. 3’, lançada em 1988 no Japão para o ‘Famicom’ e

⁷⁴ Número correspondente às vendas no console doméstico ‘NES’. Fonte: NPD Group.

⁷⁵ Lançada em 1993 para o console ‘Super NES’.

em 1990 nos Estados Unidos para o 'NES'; e 'Super Mario World', lançado para o 'Famicom' em 1990 e no ano seguinte para o 'NES' nos Estados Unidos.

O personagem Mario tornou-se mascote oficial da empresa japonesa, atingindo status de ícone *Pop* na cultura mundial, sendo até mais reconhecido que Mickey Mouse pelas crianças norte-americanas⁷⁶. A trilha sonora do jogo virou inclusive *hit* musical japonês através de uma versão produzida pela banda 'The Tongari Kids'.

5.2.INTERATIVIDADE

5.2.1.Entrada de Dados

'Super Mario Bros.', conhecido como 'Vs. Super Mario Bros.' em sua versão para os *arcades* e 'Super Mario Land' no *handheld* 'Game Boy', foi lançado primeiramente para os consoles. O jogo se tornou o primeiro teste público do novo e revolucionário *joystick* da Nintendo, quando lançou o 'NES' em 1985. Com um novo conceito do controle direcional (*directional pad*), antes controlado com os pulsos e agora, em formato de cruz, controlado apenas com os polegares, os jogadores puderam exercer com mais precisão as constantes ações mecânicas requeridas pelos jogos de Ação e a repetição destes movimentos causaria menos cansaço nas mãos se comparados aos *sticks* do 'Atari 2600'.

Com a introdução dos consoles de 8-bits pela Nintendo, mais informação podia ser processada em um espaço de tempo, resultando em imagens mais ricas em cor e definição, efeitos sonoros e músicas de maior qualidade e uma inteligência artificial (I.A.) mais sofisticada e desafiadora. Ao utilizarmos estes avanços tecnológicos para analisar os novos *joysticks* do 'NES', podemos concluir que a criação de um controle direcional que permita registrar com maior precisão as ações do jogador não foi apenas uma viabilidade, mas também uma

⁷⁶ Fonte: Wikipedia.

necessidade. Chegamos a esta conclusão por uma simples linha de raciocínio, em que a capacidade de gerar imagens, sons e I.A. mais complexas abre possibilidades para a criação de desafios mais complexos e um maior volume de ação ocorrendo na tela ao mesmo tempo, demandando assim uma maior precisão dos controladores para que o jogador possa sobressair-se.

Entretanto, ao contrário da lógica de engenharia e design proposta pela grande maioria dos fabricantes de consoles anteriores ao 'NES', que exacerbados com a crescente complexidade de seus jogos desenvolveram *joysticks* com inúmeros botões em tentativas de oferecer aos jogadores mais controle, a Nintendo ressuscitou a indústria de jogos eletrônicos apresentando não só um *joystick* com controladores direcionais revolucionários, mas também por ser um projeto que resgataria a simplicidade e ludicidade dos jogos utilizando-se de apenas dois botões para controlar a ação na tela.



Figura 68. *Joystick* do console 'NES' da Nintendo.

Para o jogo 'Super Mario Bros.', Shigeru Miyamoto utilizou um botão para fazer Mario pular e outro para fazê-lo correr. Dispondo de apenas dois botões, Miyamoto concentrou a atividade central do jogador em pular, tanto para superar obstáculos geográficos quanto pisar em inimigos para abatê-los, projetando todo um universo que justificasse esta atividade central.

O *joystick* do 'NES' funcionou muito bem para que o jogador controlasse o personagem Mario pelos vastos e desafiadores mundos criados por Miyamoto. Em sua versão móvel para o 'Game Boy', o mesmo padrão de controle direcional em cruz e dois botões para controlar a ação se repete, não diferenciando ambas as experiências do ponto de vista de controle. Entretanto, um desafio maior é encontrado ao jogarmos 'Vs. Super Mario Bros.', a versão para *arcade*.

Além de esta versão resgatar o controle direcional em forma de *stick*, como é padrão na plataforma, ambos os botões são maiores e mais espaçados que os encontrados no *joystick* do 'NES' e no 'Game Boy'. Apesar de ter revolucionado a plataforma de consoles, a Nintendo foi extremamente conservadora em sua versão para os *arcades*.

Ao controlarmos Mario com um *stick*, perde-se a precisão alcançada com o controle direcional do 'NES', pois não estamos mais controlando a ação apenas com os polegares e sim com todo o punho, tornando o jogo mais difícil. Se formos pragmáticos, podemos interpretar que a escolha por um *stick* é vantajosa tendo em vista a necessidade da plataforma por uma alta rotatividade, encontrando neste aumento de dificuldade um catalisador do processo.

A distância entre os botões de correr e pular também nos traz uma diferença curiosa. Enquanto a proximidade dos botões do *joystick* do 'NES' e no 'Game Boy' estimulam o uso de ambos ao mesmo tempo, que do ponto de vista da jogabilidade permite concluirmos os estágios com mais rapidez sem perder a habilidade de pular, não encontramos tal estímulo com a disposição destes botões na versão para *arcade*, obrigando o jogador a executar uma ação por vez, a não ser que haja um esforço maior para estender os dedos, o que acabaria se tornando impraticável ao longo de toda a extensão do jogo.



Figura 69. Painel de controles da máquina *arcade* de 'Vs. Super Mario Bros.'.

Como o jogo foi projetado para ser jogado por até duas pessoas, em turnos consecutivos, encontramos na versão *arcade* um par de *sticks* e botões. Uma curiosidade deste layout é o fato de o jogador poder controlar a ação da tela com qualquer que seja o lado, tanto do jogador um, quanto do jogador dois. Como os

jogadores alternam seus turnos, nunca controlando a ação da tela simultaneamente, o sentido de ter um par de controladores se enfraquece.

O jogo 'Super Mario Bros.', com sua temática lúdica e rico universo narrativo, atraiu em muito ao público infantil, alvo dos produtos da Nintendo na esperança de tornar os jogos eletrônicos uma atividade para toda a família. Com o *joystick* desenvolvido pela empresa, de dimensões apropriadas para jogadores com mãos pequenas e a prerrogativa dos consoles em se jogar sentado à frente do aparelho televisor, o acesso das crianças às aventuras de Mario não seria obstruído. O mesmo raciocínio é válido ao analisarmos o aparelho portátil 'Game Boy', compacto o suficiente para ser transportado por crianças.

Entretanto, na versão para *arcades*, 'Vs. Super Mario Bros.' falha em atrair o público originalmente intencionado pela empresa pois a altura dos controles em relação ao chão privilegia o acesso de pessoas com maior estatura, ou seja, a adolescentes e adultos, prejudicando conseqüentemente o acesso de crianças. Temos como agravante a já mencionada incomoda distância entre os botões e a inadequação do *stick* de controle, incluindo-se à lista um terceiro fator a ser aprofundado que é a maior dificuldade do jogo em sua versão pública.

5.2.2.Saída de Dados

Contrariando todos os outros jogos em análise, 'Super Mario Bros.' não foi um título portado dos *arcades* para as demais plataformas de jogo. Peculiarmente, a tecnologia empregada no console 'NES' irá influenciar na qualidade audiovisual das demais.

Através do sistema 'Nintendo Vs. Unisystem', a empresa japonesa pôde transformar em *arcades* títulos lançados para o console 'NES', entre eles 'Super Mario Bros.'. Ambas as plataformas utilizam o mesmo processador⁷⁷, possuindo

⁷⁷ N2A03

assim resolução de tela de 256 X 240 *pixels*, capacidade para processar até 64 cores e som estéreo. O óbvio resultado comparativo entre as plataformas *arcade* e console é o potencial para produzirem elementos audiovisuais com a mesma qualidade.

Utilizando o mesmo padrão de gabinetes para todos os seus jogos *arcade*, a Nintendo restringe a apresentação física do jogo 'Vs. Super Mario Bros.' a um letreiro posicionado acima do monitor, tendo este como o único traço de personalização das máquinas. No entanto, esta tímida diferenciação desempenha um papel mais funcional do que artístico, disponibilizando ao jogador breves instruções de como jogar⁷⁸. Estas instruções estão disponíveis aos jogadores da versão para console em manuais de uso, muito mais extensos e detalhados, oferecendo informações não somente do funcionamento do jogo, mas também descrições de todo o universo virtual.



Figura 70. Gabinete de 'Vs. Super Mario Bros.' e destaque ao letreiro.

Mais limitada tecnologicamente, a plataforma *handheld* dispõe de apenas 2,5 polegadas de tela para representar os elementos gráficos. Apesar da razoável resolução de 160 X 155 *pixels*, o grande desafio do 'Game Boy' é a ausência de cores, contando com apenas quatro tons de cinza. Em se tratando de um jogo cujo rico uso de cores transcende ao vislumbre tecnológico e assume nítida conotação conceitual, porta-lo para uma plataforma privada deste recurso poderia fatalmente descaracteriza-lo e fada-lo ao fracasso.

⁷⁸ Situadas à direita do letreiro, circunscritas por retângulos amarelos.

Para compensar a ausência de cores, a estratégia adotada na versão para *handheld* foi manter o contraste entre figura e fundo dos elementos em tela. Curiosamente, ao analisarmos a escala de luminosidade das cores presentes nas versões para *arcade* e console, observou-se que mesmo em tons de cinza o contraste entre os elementos era nítido, minimizando assim o uso das cores como restritivo.

Entretanto, o 'Game Boy' não dispõe de uma vasta paleta de tonalidades como o *arcade* ou o 'NES'. Somando a também reduzida resolução de tela, a distinção entre figura e fundo não é uma adaptação suficiente, precisando recorrer também a alterações nas proporções dos elementos. Na versão portátil, o personagem controlado pelo jogador e protagonista da ação na tela, Mario, recebe maior destaque ao ser proporcionalmente maior que seus inimigos e '*power-ups*' comparado às versões para *arcade* e console. O que ocorre não é um aumento nas dimensões de Mario, mas sim uma diminuição dos demais elementos.

As animações também precisaram ser reduzidas para viabilizar a versão portátil. Para animar Mario, por exemplo, foram necessários 44 *sprites* nas versões para *arcade* e console, enquanto somente 16 foram utilizados na versão para *handheld*. Apesar desta limitação, Mario consegue exercer todas as mesmas funções que suas versões mais sofisticadas, inclusive pilotar uma aeronave e um mini-submarino⁷⁹.

A complexidade sonora das versões é o elemento que menos sofreu concessão. Dispondo de semelhantes tecnologias, a única distinção nas trilhas sonoras das versões de 'Super Mario Bros.' analisadas reside na melodia, tendo em vista que o enredo da versão para 'Game Boy' é diferenciado, como será exposto adiante.

⁷⁹ Estes *sprites* não foram levados em consideração na contagem acima, correspondendo a mais oito quadros de animação.

5.2.3. Interfaces

O título 'Super Mario Bros.', dentre os analisados, é o jogo que proporciona aos jogadores a experiência mais imediata, independente da plataforma. Esta característica é comum em jogos de 'Ação', mesmo nos jogos atuais, porém tamanha instantaneidade é muito rara.

As telas iniciais dos jogos, através de seus menus, geralmente traduzem as diferentes complexidades e extensões encontradas nas distintas versões, como em 'Sega Rally 2' e 'House of the Dead 2'. Singularmente, as versões de 'Super Mario Bros.' são tão semelhantes do ponto de vista de suas interfaces, que as adaptações sofridas durante as migrações de plataforma são percebidas somente em outras esferas, como no enredo e em parte da mecânica.

Condição *sine qua non* dos *arcades*, esta versão do jogo convida os jogadores a inserirem suas moedas para que iniciem a partida. Caso o número de créditos inseridos seja superior a um, além do jogador 'Player 1', outro jogador, 'Player 2', é convidado a pressionar o botão 'Start'. Este é todo o processo pelo qual os jogadores passam antes de começarem a partida, exemplificando assim a argumentação acima.



Figura 71. Tela inicial de 'Vs. Super Mario Bros.'.

Os consoles dispensam o uso de moedas para funcionarem, com isso a diferença que temos nesta versão é apenas a apresentação de duas opções ao

jogador: '1 Player Game' ou '2 Player Game', escolhendo entre os modos para um ou dois jogadores.

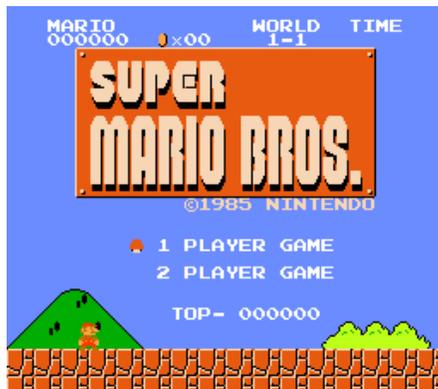


Figura 72. Tela inicial de 'Super Mario Bros.'.

Dispensando o uso de moedas e carente de um modo para dois jogadores, o jogador da versão para *handheld* não tem opção a não ser pressionar 'Start' em seu aparelho para iniciar a partida.



Figura 73. Tela inicial de 'Super Mario Land'.

O resgate da simplicidade na mídia de jogos eletrônicos proposto pela empresa japonesa Nintendo, além de expressa materialmente através de seu revolucionário console 'NES', traduziu-se conceitualmente no jogo 'Super Mario Bros.', que através de seu simplificado sistema estrutural oferece aos jogadores uma imediata experiência de jogo, com muita qualidade. Qualidade e simplicidade são dois adjetivos centrais na filosofia da Nintendo.

Além do suporte através de manuais e instruções no gabinete, as versões de 'Super Mario Bros.' demonstram ao jogador, através do chamado 'Modo Propaganda'⁸⁰, como o jogo funciona. Neste modo, ativado após o jogador permanecer alguns segundos sem atividade na tela inicial, Mario é brevemente controlado pelo computador, que o faz correr, saltar, descobrir itens escondidos e matar inimigos. Estes poucos segundos são suficientes para que o jogador se sinta motivado a querer fazer parte desta experiência de jogo, além de didáticos. Na versão *arcade*, ao final deste modo, é mostrado um placar com as iniciais dos recordistas de pontos e suas respectivas pontuações. A maior pontuação geral recebe posição de destaque na tela inicial do jogo, aparecendo abaixo do letreiro em 'Top'⁸¹.

Ao início das partidas, é mostrada aos jogadores uma tela de quantas vidas ainda lhe restam, qual dos irmãos Mario o jogador irá controlar e em qual mundo – fase – ele se encontra. Além de informativas, servem como ligeiras pausas durante a partida. Estas telas, entretanto, não aparecem na versão para *handheld*, transportando automaticamente o jogador à próxima fase e acelerando o ritmo de jogo.

Durante as partidas, os jogadores dispõem das mesmas informações em todas as versões analisadas. Ao topo e à esquerda, é mostrado o nome do irmão Mario em jogo ('Mario' ou 'Luigi'⁸²) e abaixo de seu nome sua pontuação acumulada. Como a tela citada anteriormente não está presente na versão para *handheld*, o número de vidas restantes é mostrado ao lado de 'Mario'. No topo e ao centro, é mostrado o número de moedas recolhidas pelo jogador que, ao atingirem a marca de cem, o recompensam com uma vida extra. Ao lado é mostrado o cenário em curso, sendo o primeiro número correspondente ao 'mundo' e o segundo à 'fase'⁸³. Por fim, à direita, existe um contador regressivo de tempo, importante para a mecânica do jogo.

⁸⁰ Do termo em inglês 'Advertise Mode'.

⁸¹ Observação válida para todas as versões.

⁸² O personagem 'Luigi' não consta na versão para *handheld*.

⁸³ Ver seções de 'Narrativa' e 'Mecânica'.

Na versão para *arcades* é possível fazer configurações ao jogo que não são permitidas às demais plataformas. Tratando-se de uma plataforma de uso público, com imprevisíveis frequentadores e necessidade de rotatividade, o dono da máquina pode atribuir diferentes valores para o número de vidas que o jogador dispõe ao começo de cada partida, qual a velocidade do contador de tempo, quantas moedas equivalem a um crédito no jogo, entre outros. Todas estas configurações podem ser utilizadas como artifício para tornar a experiência de jogo mais desafiadora, fato que não ocorre nas demais versões, restringindo a qualidade do desafio ao progresso no jogo.

5.3.NARRATIVA

5.3.1.Estória/Enredo

Assim como no gênero '*First Person Shooter*', o enredo desempenha importante papel em jogos de 'Ação'. Oferecendo estruturas narrativas 'embutidas' e 'emergentes', a contextualização do universo virtual através da construção de uma estória que descreve seus personagens, suas crenças, seus conflitos e tudo aquilo que os cerca, torna-se artifício para suspender a sensação de descrença no jogador e imergi-lo na experiência de jogo.

A aproximação da mídia de jogos eletrônicos com a mídia cinematográfica ao longo dos anos incentivou a construção de universos virtuais cada vez mais ricos em conteúdo narrativo 'embutido', expresso através de *cut-scenes*, movimentos de câmera, extensos diálogos, ações pré-programadas e material em mídia impressa.

Estas formas de expressão do conteúdo narrativo foram possíveis através das inúmeras revoluções que a mídia sofreu, com a introdução de novas mídias de armazenamento como o CD-ROM e o DVD e a crescente superação dos limites da qualidade audiovisual. Através destes artifícios, já é possível narrar o enredo do jogo utilizando o próprio meio digital, recorrendo cada vez menos a mídias

indiretamente responsáveis pela experiência de jogo, como a impressa⁸⁴, para construir a argumentação.

Porém, ao contrário de 'House of the Dead 2', a argumentação da narrativa 'embutida' de 'Super Mario Bros.' encontra-se fora da mídia digital, recorrendo aos manuais de jogo para justificar seu universo virtual. Mesmo assim, a estória contida no título é superficial e não restringe a experiência de jogo, deixando para a imaginação do jogador as associações que achar pertinentes.

'Super Mario Bros.' conta a estória de um povo pacifista conhecido *mushroom people*, residentes do Mushroom Kingdom. Estes seres são pequenos, frágeis e dotados de uma enorme cabeça em forma de cogumelo. Um dia, este Reino é invadido por uma tribo de tartarugas feiticeiras conhecida como Koopa, aprisionando o povoado e utilizando-o como exército. A única que pode quebrar o feitiço desta tribo é a princesa Toadstool, filha do Rei Mushroom, entretanto ela é também mantida prisioneira pelo Rei Koopa. Ciente desta calamidade, Mario compromete-se em uma jornada para salvar a princesa do Rei Koopa e assim restaurar a paz em Mushroom Kingdom.

Sua versão para *handheld* não foi criada por Shigeru Miyamoto, embora ainda baseado no universo por ele criado. Como consequência, temos uma adaptação no enredo do jogo. Em 'Super Mario Land', Mario é encarregado de derrotar o monstro espacial Tatanga, que descendeu ao mundo de Sarasaland através de uma nuvem negra, hipnotizando todos os habitantes dos quatro Reinos (Birabuto, Muda, Easton e Chai) para controlá-los e finalmente casar-se com a princesa Daisy.

Normalmente, as adaptações de enredo sofridas por jogos nas plataformas móveis são decorrência das limitações técnicas que estas apresentam. O conteúdo narrativo 'embutido' é reduzido, passando aos jogadores uma versão menor do enredo apresentado em outras para atender às restrições de armazenamento e autonomia dos aparelhos.

⁸⁴ Em específico os manuais dos próprios jogos.

Estas adaptações devem considerar também os diferentes contextos das plataformas, explorando um complexo conteúdo narrativo 'embutido' somente em situações de uso privado, como ocorre nas plataformas console e PC. Para plataformas de uso público, como os *arcades*, a forma mais adequada de transmitir a 'narrativa embutida' ao jogador é durante a experiência de jogo, sem sobrecarregá-lo de informação antes mesmo de tal experiência. Caso contrário, é preferível a ausência de tal conteúdo. Nas plataformas móveis, a filosofia é semelhante, porém deve ser estruturada de maneira a permitir intervalos que facilitem as constantes interrupções e recomeços.

Entretanto, o conteúdo narrativo presente nos títulos deste gênero em análise é introduzido ao jogador por meios externos ao digital, assumindo assim semelhantes características. A estória em 'Super Mario Land' difere da encontrada em 'Super Mario Bros.' não por aspectos de limitações técnicas ou de uso, mas por temáticas distintas.

5.3.2. Personagens

A construção de personagens na franquia 'Mario' consolidou um legado que transcende os jogos nos quais foram e continuam sendo inseridos. Com tamanha notoriedade, eles desempenham um papel importante tanto dentro de seus universos de jogo quanto fora, expandindo suas relevâncias a imagens corporativas, como é o caso de Mario, mascote da Nintendo e Sonic, o da Sega.

Independente da mídia, personagens contam estórias. Identificar-se com tais figuras garante que suas confidências sejam descobertas ao criar motivação no leitor/espectador/jogador. Na mídia de jogos eletrônicos, por ser interativa, esta relação entre personagem e jogador é elevada a um plano até então só encarnado por atores.

O *game designer* deve preocupar-se não somente em criar bons argumentos para seu universo virtual, mas também oferecer mecanismos para o jogador identificar-se com seus personagens a ponto de querer ser sua imagem especular, encarnando-o como um ator o faz. Nesta mídia não existem 'atores', mas 'agentes', que somente dão sentido ao jogo a partir do momento em que personificam a entidade virtual que lhes é oferecida.

Shigeru Miyamoto, ao criar o universo de 'Super Mario Bros.' e tantos outros, é um profissional que conseguiu construir apaixonadas relações entre seus personagens e o jogador. Ao analisarmos o mundo de Mario, tornam-se evidentes suas proporções mitológicas que o desenvolveram como herói, tendo sua saga épica como um dos mais prováveis indícios de seu sucesso no mundo do entretenimento.

Como descrito, os enredos de 'Super Mario Bros.' e 'Super Mario Land' têm como premissa o aprisionamento de um povo pacifista e seus líderes monarcas por um tirano senhor da guerra. Cabe a uma dupla de irmãos⁸⁵ derrotar este tirano e restaurar a paz.



Figura 74. Mario, Luigi, um dos *mushroom people*, Princesa Toadstool e o Rei Koopa.

⁸⁵ No caso da versão para handheld, apenas Mario.

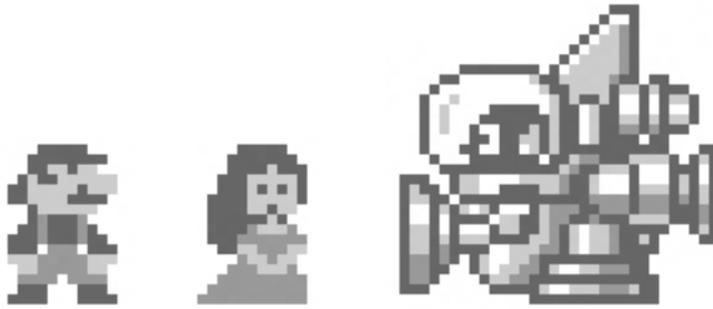


Figura 75. Mario, Princesa Daisy e Tatanga.

Baseado no estudo de CAMPBELL (2004)⁸⁶, estes enredos correspondem aos primeiros dois passos da 'Jornada do Herói', onde são apresentados os cenários, personagens e seus cotidianos; em seguida é introduzida uma situação de conflito que convida o herói a começar sua jornada.

Os irmãos Mario não surgiram como heróis. Este status é construído ao longo de suas jornadas. Com descendência italiana, de classe operária e portes físicos aquém do estereótipo heróico, Mario e Luigi são referência a um universo cotidiano que nada possui de fantasioso. Cria-se então um conflito interno nos personagens na medida em que se sentem imponentes perante o panorama construído, embora não transposto à experiência de jogo: 'A Recusa do Chamado', terceiro passo da 'Jornada'.

O próximo passo da 'Jornada do Herói' pressupõe o encontro com um mentor, entretanto os irmãos Mario dependem exclusivamente de suas habilidades para superarem 'O Primeiro Limiar', quinta etapa. Esta etapa é alcançada logo no princípio da experiência de jogo, onde Mario e Luigi literalmente 'crescem' ao comerem um místico cogumelo que os faz aumentar em tamanho. Simbolicamente, os irmãos tornam-se preparados a enfrentarem os futuros conflitos neste novo universo. A partir deste ponto, é estabelecido o vínculo do jogador com o personagem e deste com o universo, passando juntos pela primeira das inúmeras transformações que sofrerá.

⁸⁶ A primeira publicação deste estudo foi em 1949.

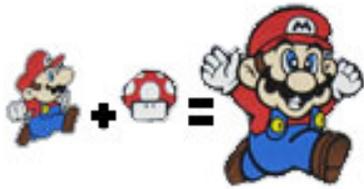


Figura 76. Representação do crescimento literal e simbólico de Mario.

Preparados para a jornada, os irmãos Mario confrontarão ‘Testes, Aliados e Inimigos’. Inimigos e testes são uma constante em jogos de Ação, no caso de ‘Super Mario Bros.’ e ‘Super Mario Land’, além de saltarem sobre abismos, água, areia movediça e canos, os irmãos enfrentarão Goombas (cogumelos hipnotizados), Koopa Troppas (tartarugas verdes ou vermelhas), Buzzy Beetles (besouros espinhentos), Pirana Plants (plantas carnívoras que saem dos canos), Nokobons (tartarugas com bombas como cascos) e muitos outros. Como aliados, os irmãos contam com sua colaboração mútua e itens mágicos que os tornam mais preparados para a jornada, como cogumelos (que os fazem crescer), flores de fogo (que permitem o controle do fogo) e estrelas (que os tornam momentaneamente invencíveis).



Figura 77. Alguns exemplos de inimigos encontrados nas versões do título.

Através da superação destes testes e inimigos, Mario e Luigi adentram ‘A Caverna Secreta’. O final de cada mundo é marcado pela presença de imponentes castelos que oferecem ao jogador novos e mais difíceis desafios, mas ao final o recompensa. É nestas cavernas, ou castelos, que os irmãos irão encontrar ‘O Juízo Final’, o Rei Koopa ou o monstro espacial Tatanga. E é pela superação deste ‘Juízo’ que será concedida ao jogador ‘A Recompensa’, o resgate das princesas e a restauração da paz.

Os fatos que concluem a estória são associados ao décimo passo da 'Jornada', 'O caminho de Volta', onde é retratado o desfecho narrativo. Os inicialmente descrentes e imponentes irmãos Mario, após uma longa jornada de autoconhecimento e superação de obstáculos, evoluíram perante o jogador e ele foi o responsável direto por esta transformação. Esta especial experiência cria um inevitável vínculo entre personagem e jogador.

Os dois últimos passos da 'Jornada do Herói', transcendem ao contexto de jogo, refletindo-se no próprio jogador. 'A Ressurreição', normalmente relacionada à morte do herói, é o ponto em que o jogador desassocia-se fisicamente do controle dos personagens e os mantém apenas como lembrança de uma experiência passada, encarnando o espírito dessas entidades virtuais em si. O último passo, 'O Retorno com a Recompensa', associado também ao retorno dos irmãos Mario aos Reinos aprisionados e devolvendo-lhes seus líderes, pode ser interpretado como o desfecho prazeroso de uma experiência de entretenimento interativo, tendo como recompensa o deleite audiovisual e a construção de um universo que servirá sempre como fuga ao 'mundo real'.

Presente não somente em jogos eletrônicos, como 'Super Mario Bros.', mas também em livros e filmes, os doze passos de Campbell podem ser associados à trilogia de 'Senhor dos Anéis', de J. R. R. Tolkien, nas lendas de Rei Arthur e influenciaram diretamente cineastas contemporâneos como George Lucas em sua trilogia 'Guerra nas Estrelas'.

Distintas por questões conceituais, 'Super Mario Bros.' e 'Super Mario Land' apresentam personagens diferentes, mesmo apresentando as mesmas argumentações e protagonistas. Nas versões para *arcade* e console, os irmãos Mario enfrentam um total de quatorze inimigos distintos, incluindo o Rei Koopa. Estes inimigos variam de tartarugas, cogumelos, plantas carnívoras, porcos-espinhos, peixes, lulas e bolas de fogo, cada um devidamente associado a um nome e pontuação.

Em sua versão para *handheld*, sem seu irmão Luigi, Mario enfrenta mais de trinta inimigos distintos, entre eles plantas, tartarugas, cogumelos, aranhas, pedras, robôs e bolas de fogo. Diferentemente da maioria das versões para portáteis, 'Super Mario Land' apresenta maior variedade de inimigos do que suas versões antecessoras, além de poder pilotar um avião e um submarino.

Com um menor número de mundos – fases – e maior variedade nos desafios, a versão para *handheld* possui um conteúdo narrativo absoluto mais rico do que as versões para *arcade* e console, contrariando a costumeira prática mercadológica. Como consequência, o variado conteúdo de 'Super Mario Land' torna sua experiência de jogo mais dinâmica e, assim, em pleno acordo com a proposta de uso da plataforma.

5.3.3.Cenários

Importantes elementos para consolidarem a identidade visual do jogo, os cenários colaboram também na compreensão do universo virtual. 'Super Mario Bros.' é um título cuja temática corresponde a localidades fictícias, mesmo assim influenciadas pelas existentes em nossa própria natureza geográfica e até regidas pelas mesmas regras, como gravidade.

Neste título, os campos de jogo podem ser cenários externos, como planícies verdes com chão de tijolos, altíssimos cogumelos e um vasto céu azul; cenários subterrâneos, rodeados de pedra e lava; cenários aquáticos, com algas e cavernas; ou ainda calabouços – ou castelos –, também feitos de pedra e cercados de lava. Enquanto diferentes ao longo das fases do jogo, o conceito dos cenários permanecesse como citado.



Figura 78. Tipos de cenários em 'Super Mario Bros.'.

Enquanto essa abordagem é mantida em todas as versões, uma diferente temática foi sugerida em 'Super Mario Land', esta mais explicitamente influenciada em localidades reais. Dividido em quatro Reinos – mundos –, o jogo apresenta em sua primeira etapa, Birabuto Kingdom, uma temática egípcia, com pirâmides, esfinges e um vasto deserto; o mar influenciou a segunda temática ao ser retratado em Muda Kingdom; em Easton Kingdom, a chilena Ilha de Páscoa foi representada através dos Moais; por fim, o último reino é do Chai Kingdom, influenciado por uma temática asiática, representada através de ornamentos e vales.

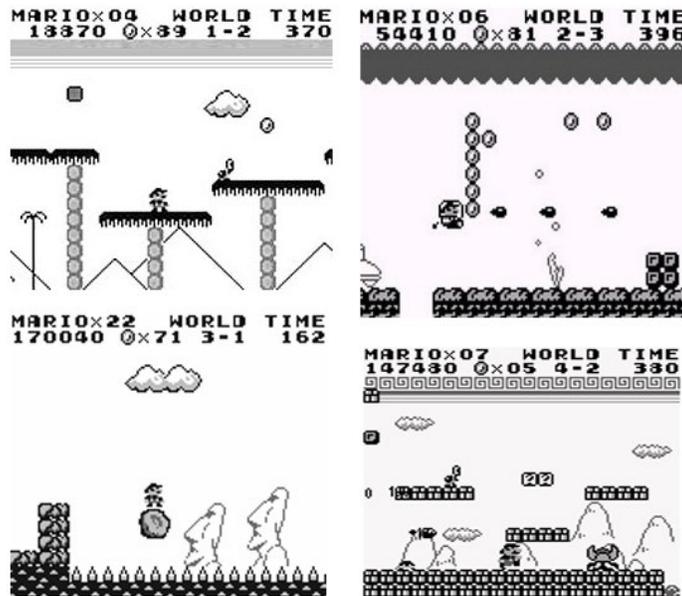


Figura 79. Tipos de cenários em 'Super Mario Land'.

Os cenários não são somente elementos estritamente visuais. Para amplificarem seus sentidos e temáticas, as trilhas sonoras assumiram a mesma temática proposta pela imagem, resultando em uma experiência interativa multimídia completa. Em cenários externos, visualmente mais coloridos e por consequência mais alegres, a trilha sonora acompanha este conceito com um ritmo acelerado e variedade de instrumentos. Quando em cenários reclusos, como os subterrâneos e castelos, privados da luz e até claustrofóbicos, a música torna-se mais tensa, lenta e grave, como um Jazz noturno. E nas profundezas dos mares, a suave oscilação das águas traz uma ritmada valsa que se assemelha com a encontrada em carrosséis.

5.4.MECÂNICA

5.4.1.Mecânica Central

Jogos de Ação possuem a natural tendência em dispor aos jogadores um vasto arsenal de combinações de movimentos para controlarem a ação na tela. Esta tendência foi atingindo patamares cada vez mais complexos ao longo dos

anos devido à crescente evolução tecnológica. Entretanto, o foco sempre permaneceu nos jogos e não no jogador, que recebeu poucas inovações em sua experiência interativa.

Uma destas pontuais inovações presenciadas pela indústria ao longo dos anos foi a previamente discutida invenção da Nintendo, o *joystick* do 'NES'. Para os padrões da atualidade, é difícil imaginar como um personagem pode ser controlado com apenas dois botões e um controle direcional. Mas estes comandos são mais do que suficientes para controlar Mario e Luigi em sua saga.

O jogador deve controlar os irmãos Mario em turnos alternados. Quando um morre, a fase é reiniciada e o outro o substitui. Ao controlar os irmãos, os cenários são percorridos em sentido horizontal, da esquerda para a direita. Além de caminharem, os irmãos Mario podem correr e pular, sendo esta a principal ação de ataque.

Pulando sobre os inimigos, os irmãos Mario podem aniquilá-los, no caso dos Goombas, ou intimidar os Koopa Troopa, fazendo-os retornarem para dentro de seus cascos, de onde podem ser seguros e jogados contra outros inimigos⁸⁷. Os irmãos devem tocar nos inimigos somente com as solas dos sapatos, caso contrário serão prejudicados retornando aos seus tamanhos normais ou morrendo, caso já estejam 'pequenos'. Quando retornam aos tamanhos normais, existe um breve intervalo em que os personagens são invencíveis, não podendo assim ser atingidos. Em fases aquáticas, como não é possível pular, somente nadar, para manter-se vivo é preciso evitar o contato com os inimigos.

Existe, entretanto, uma segunda forma para matar inimigos. Os irmãos Mario podem saltar por baixo de plataformas de pedra e atingir os inimigos que passam sobre elas. Dependendo da maneira em que os inimigos são abatidos, as pontuações diferem. Os personagens também podem aumentar a altura de seus saltos através da corrida e podem mudar de direção enquanto no ar.

Durante o percurso das fases, em modo de um jogador, ao ultrapassar sua metade é possível recomeça-la a partir deste ponto caso o personagem morra, evitando assim percorre-la desde o princípio. Entretanto, isso não se aplica no modo para dois jogadores, onde Luigi deve substituir seu irmão desde o princípio da fase, nem quando em castelos, o último trecho dos mundos.

Como introduzido na seção de 'Interfaces', o contador desempenha importante papel no jogo. As fases possuem um tempo estipulado para serem completadas. Todo o tempo que restar ao final das fases irá ser transformado em pontos para o jogador. Caso o jogador não cumpra a fase a tempo, o personagem morre.

Para auxiliar os irmãos Mario a evoluírem como heróis, lhes são oferecidos *power-ups* que modificam seus estados normais, tornando-os mais aptos a enfrentarem os desafios futuros. Escondidos em blocos de pedra com o símbolo '?', o jogador pode revelar o *super mushroom*, cogumelo que os faz crescer em tamanho; a *fire flower*, flor que lhes fornece a habilidade de lançar bolas de fogo nos inimigos; *starman*, estrela com poderes mágicos que os torna invencíveis temporariamente; e o *1-up mushroom*, cogumelo que lhes fornece uma vida extra. Outras recompensas são analisadas adiante.

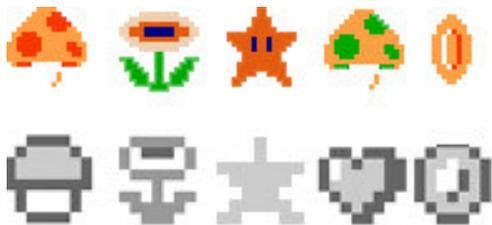


Figura 80. *Power-ups*.

⁸⁷ Ao atingir um objeto sólido, como pedras ou tijolos, o casco volta em direção ao jogador, prejudicando-o caso atingido.

5.4.2. Objetivos

Em todas as versões de 'Super Mario Bros.', os protagonistas devem restaurar a paz resgatando povoados e suas princesas (Toadstool e Daisy), livrando-os dos domínios de tiranos (Rei Koopa e Tatanga). Este é o macro objetivo do jogo e principal motivação do jogador.

Para atender ao desesperado pedido dos indefesos povoados, os irmãos Mario devem sobreviver a inúmeras adversidades, como superar abismos e inimigos diversificados. Enquanto preocupado em sobreviver, o jogador deve também presenciar a evolução dos personagens ao recolher *power-ups* e moedas de ouro. Estes são os micro objetivos do jogo e o enfoque da atividade interativa do jogador. Enquanto os macro objetivos residem no nível intelectual, psicológico, os micro objetivos residem no nível motor, dos sentidos.

Enquanto os macro objetivos permanecem inalterados em todas as versões, os micro objetivos sofreram adaptações. Atendendo ao critério da rotatividade, a versão para *arcades* apresenta mais fases, menos recompensas e maior frequência de desafios, tornando-a mais difícil e conseqüentemente fazendo o jogador investir mais moedas para continuar sua experiência de jogo. Na versão para *handheld*, para compensar seu menor tempo total de jogo, apresenta uma maior diversidade de desafios, como uma maior variedade de inimigos, exigindo do jogador mais criatividade para buscar supera-los.

5.4.3. Desafios, Conflitos e Recompensas

O principal conflito do jogo é introduzido em seu enredo. No caso de 'Super Mario Bros.', ele deve resgatar a princesa e livra-la dos poderes de um tirano imperador. Os obstáculos que o jogador terá de superar possuem diferentes naturezas, sendo pular sobre abismos, plataformas móveis e inimigos das mais variadas naturezas, demandando assim diferentes estratégias para cada situação de jogo.

Nas versões para *arcade* e console, ao final de cada fase existe um pequeno castelo com um alto mastro e uma bandeira no topo. Quanto mais alto o jogador atingir o mastro, mais ele será recompensado. Para comemorar a chegada dos irmãos Mario, fogos de artifício são lançados ao ar, cada um recompensando o jogador com pontos extras.

Em sua versão para *handheld*, Mario pode entrar por duas portas ao final das fases, uma localizada no topo da tela e outra no nível do chão. Ao entrar pela porta do topo, antes de passar à próxima fase o jogador é levado a uma área de recompensas onde ele pode conseguir mais vidas ou *power-ups*.

Existem outras formas do jogador ser recompensado. Para cada tijolo destruído (ao saltar por debaixo deles), pontos extras são atribuídos ao seu placar. Cada inimigo também possui uma pontuação diferente quando superados, reservando as pontuações mais altas para os conflitos entre os Reis. Ao matar inimigos em série, ganham-se mais pontos e pode-se ganhar até uma vida extra.

Recolher as moedas de ouro espalhadas pelas fases também recompensa o jogador, que, além de lhe fornecerem mais pontos, ao coletar cem delas lhe é atribuído uma vida extra. Novas moedas e novas vidas podem ser encontradas em locais inusitados, como dentro de canos ou em locais invisíveis, recompensando a curiosidade e a exploração do jogador.

O placar de pontos em 'Super Mario Bros.' não é gratuito. Ao atingir a marca superior a cem mil pontos, o jogador pode continuar o jogo de onde parou caso o jogador tenha perdido todas as suas vidas. Ao termina-lo, é habilitado um novo nível de dificuldade onde os inimigos estão mais difíceis e algumas plataformas estão menores, aumentando a dimensão do desafio e criando mais *replay value*.

5.4.4.Fases/Níveis e Ritmo de Jogo

Em 'Super Mario Bros.', ambas as versões são divididas em oito mundos, cada um com quatro fases cada. Embora com temáticas distintas, existe um padrão presente em todos os mundos. A primeira fase de cada mundo é sempre em ambiente externo, a segunda em um calabouço ou embaixo d'água, a terceira é formada por plataformas suspensas e a quarta um castelo.

O final de cada castelo é marcado pela presença do Rei *Koopa*, que pode ser superado ao ser atingido por bolas de fogo ou ao cair da ponte onde se encontra quando Mario ou Luigi alcançam seu outro lado.

Conforme mencionado, cada fase possui *checkpoints*, permitindo a continuação da partida a partir deste ponto, sem necessidade de retornar ao início do estágio, com exceção do oitavo mundo. Peculiarmente, o terceiro e oitavo mundos são noturnos, enquanto o restante é diurno.

A versão para *arcades* não foi portada exatamente idêntica à sua versão original para consoles. Além de ser mais desafiadora, algumas fases presentes nesta versão são oriundas da versão japonesa de 'Super Mario Bros. 2', conhecida no Ocidente como 'Super Mario Bros.: The Lost Levels'. Mesmo assim, todas as trinta e duas fases do jogo não são completamente originais, tendo algumas distinguidas apenas pela presença de uma quantidade maior de inimigos. Este último recurso também foi utilizado na versão para consoles.

Menor, a versão para *handheld* é estruturada em apenas quatro mundos com quatro fases cada. Sendo menos extensa, foi possível aplicar um maior nível de originalidade às fases do jogo, não recorrendo ao recurso de repeti-las e apenas trocar o volume de inimigos. Além destes doze distintos estágios, o jogador é recompensado com fases de bonificação como já mencionado. A quarta fase de cada mundo, assim como nas demais versões, é marcada pela presença de um castelo que, ao final, possui um Rei.

Apesar de iniciar a contagem regressiva em '400', o tempo do contador não corresponde ao número de segundos que o jogador dispõe para completar cada fase. Em menos de seis minutos o jogador deve concluir cada estágio, tornando o ritmo de jogo bastante intenso e acelerado. Mesmo com um extenso número de fases, cada uma é construída para ser concluída em pouco tempo.

O ritmo de jogo torna-se mais acelerado conforme a escassez de tempo, pressionando o jogador a agir com mais velocidade. Através de recursos como 'Pause', o jogador pode interromper a partida caso haja necessidade, entretanto este recurso não está disponível na versão para *arcades*, o que a torna ainda mais desafiadora.

5.4.5. Complexidade

As versões para *arcade* e console, por utilizarem o sistema 'Nintendo Vs. Unisystem' são tecnicamente idênticas, com exceção da presença de diferentes fases e elementos gráficos ligeiramente alterados. O enredo também permaneceu inalterado, oferecendo ao jogador o mesmo conteúdo narrativo e semelhante experiência de jogo.

Tecnologicamente inferior, o 'Game Boy' oferece uma versão menos sofisticada. Com menos animações, fases e ausência de cores, proporciona uma experiência menos encantadora que suas antecedentes. Mesmo assim, as limitações técnicas não comprometem o título por terem sido realizadas alterações na estruturação das fases e até na temática de jogo, permitindo uma expansão do universo Mario ao invés de uma simplificação.

Jogos de 'Ação' são muito desafiadores ao serem portados para plataformas móveis. Pressupondo um complexo arsenal de movimentos e combinações de controle, o limitado número de botões restringe a experiência de jogo em constantes concessões. Em se tratando de um jogo com baixa complexidade geral, mesmo nas versões para *arcade* e console, o impacto deste porte não compromete

a experiência de jogo por possuírem idênticos sistemas de controle, como um controle direcional digital e dois botões.

Em plataformas portáteis da atualidade, enquanto a qualidade audiovisual atinge níveis cada vez mais próximos aos dos consoles e *arcades*, a experiência interativa não evolui nas mesmas proporções. Enquanto os jogos para as plataformas públicas e domésticas são projetados para serem manipulados com até mais de uma dezena de botões, as plataformas portáteis limitam-se à metade desta disponibilidade, tornando a experiência de jogo mais frustrante. A proximidade dos meios interativos entre as plataformas é um fator de extrema relevância no êxito de suas distintas versões.

5.5.A EXPERIÊNCIA DO JOGADOR COMO RESULTANTE

5.5.1.Relação Custo X Benefício

Devido à atual complexidade temática dos jogos de 'Ação', que dependem de um vasto conteúdo narrativo 'embutido' para contextualizar a experiência narrativa 'emergente', o gênero tornou-se inviável para a plataforma *arcade*. Populares jogos de 'Ação' como 'Space Invaders' e 'Pac Man' faziam muito sentindo quando em uma época de conteúdo e tecnologia restritos, focando seus desenvolvimentos na mecânica em detrimento à narrativa.

Os últimos jogos eletrônicos estritamente de 'Ação' que se tornaram viáveis para a plataforma *arcade* foram exemplos como 'Final Fight' e 'Tekken', ambos com temática de luta, onde as ações motoras dos jogadores ainda desempenham um papel desvinculado do conteúdo narrativo.

Com o atual vínculo entre a indústria cinematográfica e os jogos eletrônicos, os mais bem-sucedidos jogos de 'Ação' são oriundos das plataformas de uso doméstico, como consoles e computadores pessoais. Pressupondo uma maior

disponibilidade dos jogadores por serem consumidos em ambientes fora do trabalho ou escola, presumidamente nas horas dedicadas ao lazer, os jogos para as plataformas console e PC podem oferecer ao público uma rica experiência narrativa, com um rico enredo, inúmeros personagens e um complexo sistema de controle. Os jogadores destas plataformas, a princípio, terão tempo suficiente para desfrutarem de todo o conteúdo oferecido por jogos como os de ‘Ação’.

Assim sendo, estas plataformas de uso privado apresentam a melhor relação entre custo e benefício para este gênero, pois os jogadores estarão investindo em um grande número de horas de entretenimento, diluindo o custo a médio e longo prazo.

Um dos grandes desafios para este gênero, entretanto, é oferecer aos jogadores um rico conteúdo narrativo que justifique o investimento, mas também construir uma estrutura de maneira a expandi-lo, aumentando assim seu *replay value*. Idealmente, o *game designer* deve preocupar-se em oferecer um conteúdo narrativo ‘embutido’ que se adapte conforme a experiência do jogador e ao surgimento da ‘narrativa emergente’. A saída mais comum encontrada pelos profissionais é oferecer conteúdo extra para os jogadores, expandindo a experiência de jogo ao invés de influenciá-la diretamente. Como exemplos, pode-se citar a disponibilidade de novos modos de dificuldade, novos *power-ups* e até informações a respeito dos bastidores do processo de desenvolvimento do jogo.

Nas plataformas móveis, como *handhelds* e celulares, a relação custo X benefício não é tão favorável ao jogador quanto nas plataformas privadas. Dispondo de um conteúdo narrativo menos abrangente e *replay value* menor, a experiência de jogo torna-se restrita. O investimento em jogos de ‘Ação’ para estas plataformas poderia se voltar para a criação de novas modalidades de jogo, como o suporte a mais de um jogador, aproveitando as características de mobilidade e conectividade da plataforma, assim como expandir a experiência de jogo das plataformas privadas, como já ocorre em alguns títulos da Nintendo em seus aparelhos ‘Game Cube’ e ‘Game Boy Advance’. Idealmente, a construção de jogos de ‘Ação’ para plataformas móveis, em geral versões reduzidas das presentes em outras plataformas, deve ser voltada em oferecer um novo e

expandido conteúdo do presente nas versões originalmente concebidas, não se limitando a oferecer apenas uma versão inferior.

5.5.2. Imersão

Jogos de ‘Ação’, por demandarem um rico conteúdo narrativo, podem imergir o jogador na experiência de jogo em dois níveis: o psicológico e o físico. Através de seus enredos e, muitas vezes adotada, linguagem cinematográfica, o jogador presencia uma experiência mentalmente envolvente, compreendendo e assumindo os conflitos dos personagens e se contextualizando dentro de um universo paralelo, virtual. Este potencial imersivo é geralmente alcançado nas plataformas domésticas como consoles e PCs, por motivos já esclarecidos.

Embora limitada por controladores genéricos, muitas vezes inapropriados e contra-intuitivos, a imersão física do jogador é alcançada através da constante repetição de movimentos, demanda por ações pontuais e exigência de reflexos. Além de terem o potencial para um rico conteúdo narrativo, são jogos em que as habilidades do jogador são incessantemente testadas, evitando sua dispersão. No caso de ‘Super Mario Bros.’, oriundo de uma época sem a influência da indústria cinematográfica, o foco da imersão se concentra na constante atividade do jogador.

Embora evoluídos dos pontos de vista da narrativa e da mecânica de jogo, pouco se tem investido no fornecimento de melhores experiências interativas. É por este motivo que jogos de ‘Ação’ foram tornando-se inviáveis na plataforma *arcade*. Não suportando um vasto conteúdo narrativo ‘embutido’, como um complexo enredo, só resta à plataforma oferecer mecanismos físicos para envolver o jogador e proporcionar uma experiência mais intuitiva e exclusiva. Entretanto, os *arcades* continuam a oferecer os mesmos controladores desenvolvidos nos anos 1970, como *sticks* e botões, restringindo aos jogos de simulação esportiva os mecanismos mais sofisticados de interação.

5.5.3. Interação compartilhada

A presença de modos para mais de um jogador é exclusivamente dependente do título desenvolvido e seu conseqüente conteúdo. Embora exista a possibilidade em dividir a experiência de jogo entre dois jogadores em 'Super Mario Bros.', a prática mais freqüente nos jogos de 'Ação' é atribuir o fardo a apenas um jogador.

Em 'Vs. Super Mario Bros.' e 'Super Mario Bros.', a mecânica de jogo suporta até dois jogadores. Curiosamente, apesar de ser visto como um modo cooperativo, em que Mario e Luigi alternam turnos quando um deles perece, ele também pode ser visto como um modo competitivo. Apesar de estarem comprometidos aos mesmos objetivos, o fracasso de um determina o tempo de jogo do outro, podendo causar uma bizarra relação onde cada jogador obtém êxito em detrimento do companheiro. Contribuindo para este estranho relacionamento, cada jogador possui um placar de pontos individual, servindo como mais um artifício para a competição. Para ser um modo verdadeiramente cooperativo, Mario e Luigi deveriam estar presentes ao mesmo tempo nas fases, ou então alternarem seus turnos a cada fase e não a cada fracasso do outro.

Para o *handheld*, 'Super Mario Land' não suporta um modo para dois jogadores, restringindo-se à saga solitária de Mario em Sarasaland. Conforme mencionado, a mobilidade e conectividade do aparelho poderia ter sido explorada neste título, expandindo a experiência de jogo e criando mais *replay value* para seu limitado conteúdo. Sem necessidade de fugir ao conceito original, Luigi poderia ajudar Mario em sua jornada, alternando seus turnos como nas versões antecessoras.

Com o pensamento voltado para o futuro da mídia, uma vertente a ser seguida pelas plataformas móveis é a função de complemento às plataformas de uso privado. Fadadas a um menor poder de processamento audiovisual e por conseqüência oferecendo um limitado conteúdo, quebrar este paradigma e oferecer uma experiência complementar à presenciada nestas outras plataformas

pode não somente compensar suas limitações, mas expandir ambas as experiências de jogo.