



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)  
**Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008**  
[www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/](http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/)  
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade  
 Instituto de Ciências Sociais  
 Universidade do Minho  
 ISBN: 978-989-95500-2-5

## Super Mario Sketch

*Ana Patrícia Oliveira, Bruno André Farinha Abrantes,  
 Marta de Sousa Ferreirinha, Rita Alexandra Oliveira*  
 Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte  
 Campus Universitário de Santiago, 3830-193 Aveiro  
 {apoliveira, bruno.abrantes, a32813, ritaoliveira}@ua.pt

**Resumo:** Este artigo visa explicar e esclarecer todo o processo de desenvolvimento do jogo *Super Mario Sketch*, desde a conceptualização da ideia até ao design gráfico e implementação. Toda a mecânica subjacente ao jogo é clarificada, mostrando quais as possibilidades de interacção que estão ao alcance do jogador. Por fim, aborda-se o aspecto gráfico do jogo explicitando o novo conceito usado neste remake – o esboço – e apresentam-se os resultados que foram observados na exposição *Insert Coin*, que teve lugar no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

**Palavras-chave:** narrativa, jogabilidade, esboço.

### 1 Introdução

O jogo *Super Mario Sketch* baseia-se no clássico da *Nintendo Super Mario Bros.*, lançado em 1985 para a consola NES. É um jogo de plataformas, baseado num motor de física em *ActionScript* [1], com progressão narrativa linear, em que o jogador deve completar uma série de níveis com dificuldade crescente, e descobrir elementos narrativos, obrigatórios ou opcionais, durante o seu percurso.

Além da alteração do aspecto gráfico das personagens e dos cenários de jogo (através de um novo conceito gráfico: o esboço e o traço não linear), a grande novidade é a introdução de um sistema de narrativa aberto, criado pelos próprios jogadores. Deste modo, o jogo, projectado para ser jogado em rede, deixa a cargo dos jogadores a construção de narrativas e níveis paralelos. Assim, existe apenas um nível – o primeiro – que introduz as personagens e oferece ao jogador um ambiente básico que este deve aproveitar para conhecer a mecânica subjacente ao jogo.

### 2 Processo de Game Design

#### 2.1 Modelo de Interação e Mecânica do Jogo

A personagem Mario é controlada pelo jogador através de um comando da NES conectado ao computador ou através do teclado. No jogo, o Mario tem a possibilidade de apanhar moedas que vão aumentar o *score* e ganhar elementos que o tornam mais forte e que lhe oferecem mais recursos de defesa, como por exemplo balas de fogo.

A característica diferenciadora deste jogo é a possibilidade de criar várias histórias paralelas, sendo que a única coisa que varia é a narrativa: estão disponíveis no editor de níveis vários elementos, com os quais o jogador pode criar o seu próprio nível.

## 2.2 Design Gráfico

A escolha gráfica pretende dar uma aparência de esboços ou esquisos a todas as personagens e ambientes de jogo, para que pareçam ter sido desenhadas à mão. Desde a década de 80 (onde a utilização do pixel era evidente) até aos dias de hoje (nos quais se utilizam as técnicas de modelação 3D), houve um esforço de aproximação da personagem a uma figura quase real. Desta forma, foi necessário redesenhar as personagens e os ambientes [2], tendo em conta as formas essenciais dos elementos que faziam parte do jogo dos anos 80, mas com um aspecto renovado.

## 3 Conclusão

No dia 11 de Junho de 2008, realizou-se no Departamento de Comunicação e Arte a exposição *Insert Coin*, onde foi apresentado publicamente o jogo *Super Mario Sketch*, assim como outros *remakes* dos anos 80 efectuados por alunos da disciplina de Narrativas e Jogos Interactivos do Mestrado em Comunicação Multimédia. O feedback obtido foi bastante positivo, e o grupo foi abordado por uma jornalista que posteriormente publicou um artigo no Diário de Aveiro acerca do jogo, trazendo alguma visibilidade para o mesmo.

Finalmente, os resultados obtidos no fim da elaboração deste jogo for bons, visto ter sido cumprido o objectivo de criar um jogo baseado num já existente. Contudo, continua a haver espaço para futuros aperfeiçoamentos do que foi criado.

## Referências

1. APE - Actionscript Physics Engine, <http://www.cove.org/ape/>
2. Designing, Prototyping, and Playtesting Games, <http://gamedesign.tar.hu/>