



A HISTÓRIA DE JOGOS MARCANTES DA NINTENDO

The Legend of Zelda e Super Mario



**CAMILO
CASTELO
BRANCO**
agrupamento de escolas

19 DE MARÇO DE 2022

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS CAMILO CASTELO BRANCO

Mariana Ferreira e Carla Ramos

Índice

I. The Legend of Zelda	1
1. <i>Visão Geral</i>	2
1.1 Jogabilidade.....	2
1.2 Áudio.....	3
2. <i>História</i>	4
2.1 NES.....	4
2.2 Super Nintendo	5
2.3 Game Boy & Game Boy Advance	5
2.4 Nintendo 64.....	6
2.5 GameCube.....	7
2.6 Nintendo DS.....	7
2.7 Wii.....	8
2.8 Wii U e Nintendo Switch.....	9
3. <i>Receção e legado</i>	10
II. Super Mario	11
1. <i>Origens 2D (1985–1995)</i>	12
1.1 Jogos originais de Super Mario Bros.	12
2. <i>Introdução do 3D e mundos abertos (1996–2005)</i>	14
2.1 Super Mario 64.....	14
2.2 Super Mario Sunshine.....	15
3. <i>Retorno dos jogos 2D, e títulos 3D voltados para progressão (2006–2019)</i> 15	
3.1 Jogos Super Mario Galaxy	15
3.2 Super Mario 3D Land e 3D World	17
3.3 Jogos Super Mario Maker	17
3.4 Jogos New Super Mario Bros.....	18
4. <i>Retorno da exploração em mundo aberto (2017–presente)</i>	19
4.1 Super Mario Odyssey.....	19

Índice de Figuras

Figura 1-Logo.....	1
Figura 2- Koji Kondo, compositor do jogo original.....	4
Figura 3- Link to the Past	5
Figura 4-Ocarina of Time	6
Figura 5-Skyward Sword	8
Figura 6-Breath of the Wild.....	9
Figura 7-Mario.....	11
Figura 8-Primeiro jogo do Super Mario	12
Figura 9-Super Mario Bros 2	13
Figura 10-Consola Nintendo 64.....	14
Figura 11-Super Mario Sunshine.....	15
Figura 12--Super Mario Galaxy 2	16
Figura 13-Super Mario Galaxy	16
Figura 14-Super Mario Odyssey.....	19

Índice de Tabelas

Tabela 1. Vendas e Pontuações	10
Tabela 2- Vendas e pontuações de avaliações agregadas.....	20

I.The Legend of Zelda

The Legend of Zelda é uma série de jogos eletrônicos da Nintendo criada em 1986 por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka. É centrado em jogos eletrônicos de ação e aventura e alguns elementos de RPG. A maioria de seus títulos são produzidos e publicados pela Nintendo com alguns jogos e relançamentos sendo desenvolvidos por empresas terceirizadas. Os jogos se passam no reino de Hyrule, num cenário de fantasia. A franquia concentra-se em títulos focados no gênero ação e aventura, além de RPG de ação e resolução de quebra-cabeças.

A série é protagonizada por Link; um jovem herói pertencente a raça Hylian, essa raça constitui de um povo com orelhas grandes e pontudas semelhantes a elfos. O herói possui um vínculo próximo com a Princesa Zelda; uma reencarnação da deusa Hylia e também princesa do reino de Hyrule. Cada jogo possui uma história e um objetivo únicos. Apesar de que frequentemente o objetivo principal de Link nos jogos seja retratado como um herói protetor do reino de Hyrule e da Triforce, do antagonista Ganon. A Triforce é uma relíquia deixada pelas deusas criadoras do reino: Din, Farore e Nayru, representando as virtudes da Coragem, Sabedoria e Poder respectivamente.

Desde que o jogo homônimo foi lançado em 1986, a série expandiu-se em 19 jogos principais em todos os consoles de jogos da Nintendo, além de uma série de spin-offs. Uma série animada baseada nos primeiros jogos foi exibida em 1989 e adaptações de mangá foram comercializadas no Japão sob encomenda da Nintendo. The Legend of Zelda é uma das franquias mais influentes, revolucionárias e bem-sucedidas da Nintendo; muitos de seus jogos foram bem-sucedidos comercialmente e são considerados alguns dos melhores jogos eletrônicos de todos os tempos.



Figura 1-Logo

1. Visão Geral

1.1 Jogabilidade

Os primeiros jogos da série apresentam uma mistura de gêneros que envolvem quebra-cabeças, ação e aventura, exploração e RPG¹. Esses elementos foram permanecidos constantes ao longo da série, mas com refinamentos e novas adições apresentados em cada novo jogo. Os jogos tridimensionais da série também incluem uma jogabilidade furtiva, onde o jogador deve evitar certos inimigos enquanto prossegue no cenário, também possui elementos de corrida e montaria de cavalos. O jogador é frequentemente recompensado com itens ou habilidades para resolver quebra-cabeças ou explorar áreas ocultas. Alguns itens são recorrentes e aparecem muitas vezes ao longo da série como bombas e flores de bomba; bumerangues, que podem matar ou paralisar inimigos; chaves para portas trancadas; espadas, escudos, arcos e flechas, enquanto outros itens são exclusivos de um único jogo. Apesar de certos jogos possuírem muitos elementos de RPG (Zelda II: The Adventure of Link por exemplo, é o único título com um sistema de experiência), os desenvolvedores enfatizam o combate direto estilo hack and slash. Esses elementos de RPG, levaram a muito debate sobre os gêneros dos jogos da franquia se poderiam ou não ser classificados como jogos de RPG de ação, um gênero no qual a série teve uma forte influência.

Cada jogo da série principal consiste em três áreas principais: um overworld que conecta todas as outras áreas, permitindo se movimentar para onde quiser; "áreas de interação" com outros personagens (cavernas ou salas escondidas no caso do primeiro jogo; cidades inteiras e vilas em jogos posteriores) em que o jogador ganha itens ou informações essenciais, é possível comprar equipamentos ou completar algumas missões secundárias; e masmorras (dungeons), que são labirintos, geralmente subterrâneos, compreendendo uma ampla gama de inimigos, chefes, itens e habilidades novas. Cada masmorra geralmente tem um item importante dentro, que pode ser essencial para resolver muitos dos quebra-cabeças e muitas vezes desempenha um papel crucial na derrota de um chefe dessa masmorra, bem como para progressão do jogo. Em quase todos os jogos da franquia, explorar masmorras

¹ RPG: *Role Playing Game*

é auxiliado pela localização de um mapa, que revela seu layout, e uma bússola mágica, que revela a localização de itens importantes, como chaves e equipamentos. Nos jogos posteriores, o calabouço inclui uma "grande chave" especial que abrirá a porta para combater o chefe da masmorra.

1.2 Áudio

Os jogos da série The Legend of Zelda apresentam instrumentos musicais, especialmente no momento de resolução de quebra-cabeças. Frequentemente, os instrumentos acionam eventos do jogo. Em Ocarina of Time, o jogador precisa criar composições musicais para revelar certos enigmas e também para progredir no jogo, tudo isso usando uma ocarina como instrumento e os controles do joystick para a composição. Ocarina of Time é "[um dos] primeiros títulos não musicais contemporâneos a apresentar a composição de uma música como parte da jogabilidade". As músicas são usadas de forma heurística pois são necessárias para concluir o jogo - essa mecânica também está presente em Majora's Mask.

"The Legend of Zelda Theme" é um dos temas musicais mais populares da franquia e foi desenvolvido para o primeiro jogo. O diretor e compositor da série, Koji Kondo, inicialmente planejava usar a música Maurice Ravel 's Boléro como tema do título do jogo, mas foi forçado a alterá-lo quando soube que os direitos autorais para a orquestra ainda não tinham sido expirados. Kondo escreveu um novo arranjo do tema para o jogo. "Zelda Theme" está no entre um dos temas mais conhecidos no mundo dos videogames.

Até o lançamento de Breath of the Wild, a série The Legend of Zelda evitava usar dublagem em cenas faladas, utilizando apenas diálogos escritos. O produtor da série Eiji Aonuma afirmou anteriormente que como Link é um personagem totalmente mudo, a introdução de personagens com diálogos falados "seria um pouco desanimador". Em vez de utilizar a música tema para locais diferentes, Breath of the Wild utiliza um som ambiente na jogatina como trilha sonora, além de acordes de piano.



Figura 2- Koji Kondo, compositor do jogo original

2. História

2.1 NES

The Legend of Zelda, o primeiro capítulo da saga de Link, é lançado no Japão com o nome *The Hyrule Fantasy: Zelda No Densetsu*. O game não foi lançado em cartucho, e sim na forma de disquete, para rodar no Famicom Disk System, acessório do Famicom que foi lançado somente no Japão.

The Legend of Zelda foi lançado nos Estados Unidos para o console Nintendo Entertainment System (NES). Foi o primeiro game da Nintendo a ultrapassar a marca de um milhão de unidades vendidas na América (excetuando *Super Mario Bros.*, que já vinha com o console), e o primeiro jogo da história a possuir chip interno para salvar jogos. O jogo foi lançado em duas versões de cartuchos: uma dourada e outra cinza. A dourada foi lançada com um número de cópias limitada. Chegou a vender mais de 6,5 milhões de unidades pelo mundo todo. O jogo vinha com um guia de ajuda, neste guia continha: parcialmente um mapa principal, mapas das seis primeiras dungeons, dicas e descrições dos monstros.

Em 1988, foi lançada a continuação, *Zelda no Densetsu: Rinku no Bouken* (*Zelda II: The Adventure of Link*), no Japão, também exclusivamente para o Famicom Disk System. O jogo mudava o esquema do jogo anterior, com visão lateral em vez de superior e elementos de jogo plataforma, apesar de desagradar alguns dos fãs do original, ultrapassou a marca de 4,3 milhões de unidades vendidas mundialmente.

A Nintendo proibiu as revistas de fazerem detonados por um determinado tempo, fazendo o jogo ficar mais desafiador.

2.2 Super Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past, lançado em 1991, é um dos jogos mais populares do console. Esse foi também o primeiro jogo da série no qual havia 2 mundos diferentes (Dark World e Light World) e viajar entre eles era obrigatório para abrir passagens. O sistema de 2 mundos foi muito copiado em jogos como Metroid Prime 2: Echoes. Foi um dos títulos mais vendidos do SNES, com mais de 4,5 milhões de cartuchos pelo mundo.



Figura 3- Link to the Past

2.3 Game Boy & Game Boy Advance

The Legend of Zelda: Link's Awakening, primeiro game para Game Boy, é lançado no Japão e nos Estados Unidos em 1993. Mais tarde foi lançada para o Game Boy Color um jogo dividido em duas versões, intituladas Oracle of Seasons e Oracle of Ages (2001), em conjunto com a Capcom. Pretendia se fazer uma "Tri-Force Series", um conjunto de 3 jogos.

Em novembro de 2004 foi lançado para o GBA The Legend of Zelda: The Minish Cap, com gráficos cartunescos ao estilo de outro jogo da série: The Legend of Zelda: The Wind Waker. Nesse jogo, o protagonista Link encolhe a um tamanho minúsculo para conhecer uma raça de duendes chamados Minish.

2.4 Nintendo 64

No final de 1998, Zelda chega para o Nintendo 64. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* é lançado mundialmente, recebe aclamação crítica e torna-se rapidamente o game mais vendido do ano de 1998. Até hoje é considerado por muitos como o melhor jogo de todos os tempos, e foi o primeiro jogo a tirar nota máxima nos sites das revistas IGN² e Famitsu, conhecidos pelo rigor. O jogo inovou na época ao apresentar uma história mais épica, um sistema de variação entre dia e noite e um sistema de mira chamado Z-Targeting, que permitia ao jogador travar a mira em um inimigo ou objeto.

Em 2000, *The Legend of Zelda: Majora's Mask* é lançado. Sua história, apesar de ser uma continuação do jogo anterior, tem uma trama diferente (um dos únicos jogos da série em não se basear em Zelda e a Triforce), no qual Link tem 72 horas para impedir que a Lua se choque com Termina, um reino diferente de Hyrule, mas com pessoas muito semelhantes. Esse era um dos poucos games do Nintendo 64 a ser obrigatório o uso do Expansion Pack que adicionava 4MB extra de Ram para melhoria dos gráficos, o jogo apresentava um aspecto mais sombrio e em alguns casos, chegava a ser assustador.



Figura 4-Ocarina of Time

² IGN: *Imagine Games Network*

2.5 GameCube

Em 2000, é apresentado na Space World (feira de games que acontece todo ano no Japão), um curto vídeo contendo imagens do Zelda para o Nintendo GameCube, na cena temos um Link realista, rico em detalhes a duelar com um Ganondorf. Nenhum detalhe sobre o jogo foi apresentado. Algum tempo depois, o novo Zelda para GameCube é verdadeiramente revelado. O jogo causa muito impacto (na maioria negativo), por apresentar o inverso do visto anteriormente, em vez do Link realista, um jogo que apresentava um visual completamente cartunesco, como um grande desenho animado, fruto do trabalho com filtro cel-shading.

Em dezembro de 2002, o jogo é lançado no Japão, batizado de The Legend of Zelda: The Wind Waker, que consegue conquistar o público que de início havia repudiado seu visual. O game chegou nas Américas no início de 2003.

Já na E3 2004 a Nintendo anuncia que fará um Zelda verdadeiramente realista, semelhante a Ocarina of Time. The Legend of Zelda: Twilight Princess causou um grande impacto entre os fãs da série quando mostrado em vídeo pela primeira vez. O jogo também ganhou uma versão para o Wii. Foi lançado no final de 2006.

2.6 Nintendo DS

Em março de 2006, a Nintendo anunciou na Game Developers Conference o primeiro Zelda para o portátil Nintendo DS, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, estava marcado para algum período no mesmo ano. Foi adiado e lançado em julho de 2007 no Japão e em outubro nos EUA. A história continua após Wind Waker, com Tetra (o nome da Princesa Zelda enquanto pirata) capturada por um navio assombrado, portanto Link deve salvá-la cruzando mares e derrotando criaturas.

Na GDC de 2009, foi anunciado um novo Zelda para DS, The Legend of Zelda: Spirit Tracks. Com o mesmo estilo gráfico de Phantom Hourglass, o jogo é o primeiro da série a incluir trens, com Link se movendo em um trem, podendo atirar com um canhão.

2.7 Wii

Em 2005, davam-se notícias de que o console sucessor do GameCube, codenomeado "Revolution", teria um modo de jogabilidade especial com Twilight Princess. Mas na E3 de 2006, a Nintendo anunciou que o console, batizado Wii (antigo Revolution), teria sua própria versão de Twilight Princess, que foi lançada juntamente com o console em 19 de novembro de 2006. O jogo de imediato se tornou o mais vendido do console, com uma proporção de 1 jogo em cada 4 compradores de Wii no lançamento do console nos EUA; a crítica também aclamou o jogo.

Durante a E3 2008, Shigeru Miyamoto afirmou que a série Zelda precisa de novas idéias, e que a equipe de produção está trabalhando nisso. Novos jogos para o Wii e DS estão em desenvolvimento.

O novo título de Wii foi anunciado na E3 de 2010, chama-se The Legend of Zelda: Skyward Sword e foi lançado em 2011. A maior novidade deste título é o fato de aproveitar ao máximo o Wii MotionPlus, em que poderemos controlar a espada, escudo e outros equipamentos tal como se estivéssemos a segurá-los na realidade, coisa que não acontecia em Twilight Princess do mesmo console, em que a jogabilidade era muito semelhante aos das outras consolas.

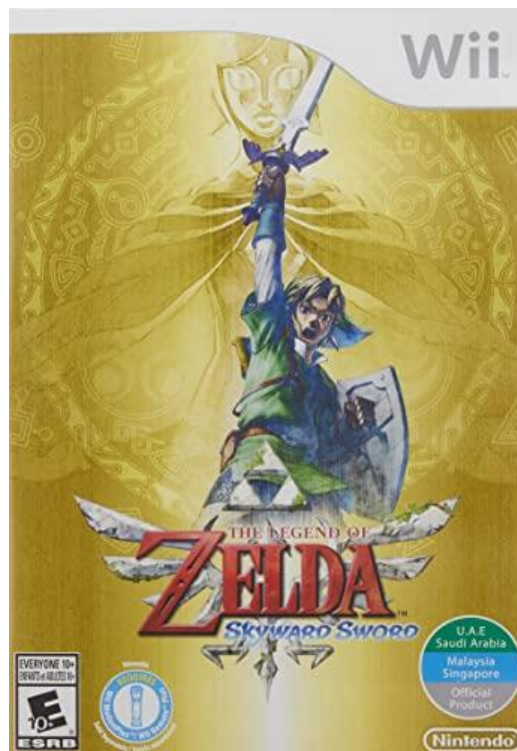


Figura 5-Skyward Sword

2.8 Wii U e Nintendo Switch

Em 2014, foi lançado Hyrule Warriors para o Wii U que é uma fusão de Dynasty Warriors³ com a série Zelda. Na E3 2014, foi anunciado um novo título, The Legend of Zelda: Breath of The Wild. Esse novo jogo é de mundo aberto, utiliza o GamePad para atirar e tem um mapa gigante, como anunciou a produtora. No "The Game Awards" de 2014, foi apresentado um gameplay do jogo.

Em 3 de Março de 2017 foi lançado The Legend of Zelda: Breath of the Wild' para os consoles Wii U e Nintendo Switch. A jogabilidade quebra os padrões formulados da série, sendo ambientado em um mundo aberto, com um motor de física realista, dublagem e a capacidade de se jogar as dungeons do jogo em qualquer ordem. Após o lançamento, o jogo foi aclamado pela crítica especializada, que o consideram um dos melhores jogos de todos os tempos.



Figura 6-Breath of the Wild

³ *Dinasty Warriors*: Série de videogogos de ação tática.

3. Recepção e legado

A série The Legend of Zelda recebeu ótimos níveis de aclamação dos críticos e do público. Ocarina of Time, The Wind Waker, Skyward Sword e Breath of the Wild receberam uma pontuação perfeita de 40/40 (10/10 por quatro críticos) pela revista japonesa Famitsu em seus respectivos lançamentos, fazendo de Zelda uma das poucas franquias de jogos eletrônicos com lançamentos com múltiplas pontuações perfeitas. Ocarina of Time foi listado pelo Guinness World Records⁴ como o jogo de videogame mais bem avaliado da história, citando sua pontuação do GameRankings de 97,7%.

Tabela 1. Vendas e Pontuações

Jogo	Ano	Unidades Vendidas milhões	Metacritic
<i>The Legend of Zelda</i>	1986	6.51	GBA: 84
<i>The Adventure of Link</i>	1987	4.38	GBA: 73
<i>A Link to the Past</i>	1991	4.61	GBA: 95
<i>Link's Awakening</i>	1993	3.83	-
<i>Ocarina of Time</i>	1998	7.6	N64: 99 GC: 91 3DS: 94
<i>Majora's Mask</i>	2000	3.36	N64: 95 3DS: 89
<i>Oracle of Seasons and Ages</i>	2001	3.96	-
<i>Four Swords</i>	2002	-	DS: 85
<i>The Wind Waker</i>	2002	4.43	GC: 96
<i>Four Sword Adventures</i>	2004	-	GC: 86
<i>The Minish Cap</i>	2004	1.76	GBA: 89 GC: 96
<i>Twilight Princess</i>	2006	9.97	Wii: 95 Wii U: 86
<i>Phantom Hourglass</i>	2007	4.66	DS: 90
<i>Spirit Tracks</i>	2009	2.96	DS: 87
<i>Skyward Sword</i>	2011	3.67	Wii: 93
<i>A Link Between Worlds</i>	2013	2.9	3DS: 73
<i>Tri Force Heroes</i>	2015	1.14	3DS: 73
<i>Breath of the Wild</i>	2016	20.27	NS: 97 Wii U: 96

⁴ Guinness World Records: Livro que contém os maiores recordes mundiais.

II. Super Mario

Super Mario é uma série de jogos eletrônicos de plataforma, criada pela Nintendo, baseada e estrelada pelo encanador fictício Mario. Alternativamente chamada de série Super Mario Bros. ou simplesmente série Mario, é a série central da ampla franquia Mario. Pelo menos um Super Mario foi lançado para todos as principais plataformas da Nintendo. Existem vinte e um jogos semelhantes na série e um jogo de série cruzada, Super Mario World 2: Yoshi's Island, que pode ou não ser incluído como parte da série (veja os jogos Super Mario World).

Os jogos da série Super Mario são normalmente ambientados no mundo fictício Mushroom Kingdom, com Mario sendo o personagem jogável. Muitas vezes ele é acompanhado por seu irmão, Luigi, e ocasionalmente por outros membros do elenco de Mario. Como um jogo de plataforma, o jogador pode correr e saltar através de plataformas e sobre inimigos em fases temáticas. Os jogos possuem enredos simples, normalmente com Mario resgatando a Princesa Peach, sequestrada do antagonista principal, Bowser. O primeiro jogo da série, Super Mario Bros., lançado para o Nintendo Entertainment System (NES) em 1985, estabeleceu os principais conceitos e elementos de jogabilidade da franquia. Isso inclui uma infinidade de power-ups e itens que dão a Mario poderes especiais, como lançar bolas de fogo e mudar de tamanho.

A série Super Mario faz parte da grande franquia Mario, que inclui outros gêneros de jogos eletrônicos e mídias, como cinema, televisão, mídia impressa e mercadorias. Mais de 380 milhões de cópias de títulos Super Mario foram vendidas em todo o mundo, tornando-o a quarta série de jogos eletrônicos mais vendida, atrás da franquia maior de Mario, a série de quebra-cabeças Tetris.



Figura 7-Mario

1. Origens 2D (1985–1995)

1.1 Jogos originais de Super Mario Bros.

Super Mario Bros., o primeiro jogo de plataforma 2D de rolagem lateral a apresentar Mario, foi derivado da colaboração de Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka, ambos da Nintendo, como sucessor do jogo de arcade de 1983 Mario Bros., que estrelava dois personagens: Mario, o personagem principal que apareceu pela primeira vez em Donkey Kong como o personagem jogável original e em sua sequência onde ele era o chefe final, e Luigi, que apareceu pela primeira vez em Mario Bros. A etimologia de adicionar "Super" ao título veio após a decisão de integrar o Super Mushroom ao jogo. Super Mario Bros. foi lançado em 1985 para o Nintendo Entertainment System (NES). Estabeleceu muitos conceitos básicos de jogabilidade da franquia Mario. Os irmãos Mario e Luigi devem resgatar a Princesa Toadstool (mais tarde chamada de Princesa Peach) de Bowser no Reino dos Cogumelos. O jogo consiste em oito mundos de quatro fases cada, totalizando 32 estágios no total. Embora os mundos difiram em temas, a quarta fase é sempre uma fortaleza ou castelo que termina com uma luta contra Bowser. Este é um dos jogos mais vendidos de todos os tempos.



Figura 8-Primeiro jogo do Super Mario

Super Mario Bros. 2 é a primeira sequência do primeiro Super Mario Bros. Ele usa o motor de Super Mario Bros., com adições como clima, movimentos dos personagens e fases mais complexas, resultando em uma dificuldade mais elevada. O jogo segue o mesmo estilo de progressão de fases de Super Mario Bros., com oito mundos iniciais de quatro estágios cada. Naquela época, esta sequência não foi lançada fora do Japão, pois a Nintendo of America não queria que a série Mario fosse conhecida pelos jogadores de fora do Japão por sua dificuldade frustrante. Ele permaneceu inacessível para um mercado cada vez maior de jogadores de jogos norte-americanos, tornando-se estilisticamente desatualizado quando o Super Mario Bros. 2 japonês foi finalmente entregue à América. O jogo estreou mais tarde fora do Japão em 1993 sob o título Super Mario Bros.: The Lost Levels na compilação Super Mario All-Stars para o Super Nintendo Entertainment System (SNES).

Em Super Mario Bros. 2 Mario e seus companheiros estão decididos a deter o sapo malvado Wart na terra dos sonhos de Subcon. Baseado em um protótipo descartado, o jogo foi originalmente lançado como Yume Kōjō: Doki Doki Panic no Japão, e foi finalmente convertido em um título Mario para o resto do mundo como Super Mario Bros. 2, antes de ser lançado no Japão como Super Mario USA como parte de Super Mario All-Stars. Um dos aspectos mais marcantes do jogo são os quatro personagens do jogador: não apenas Mario, mas Luigi, Princess Toadstool e Toad estão disponíveis para ações individuais,

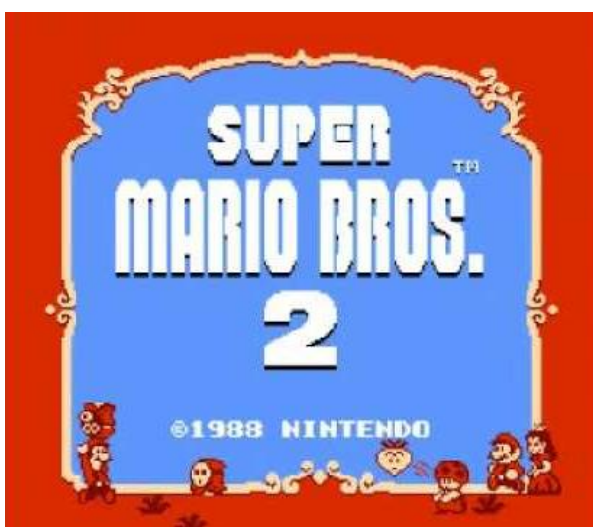


Figura 9-Super Mario Bros 2

cada um com movimentos de personagem definidos: Luigi pula mais alto, a Princesa plana pelo céu por um curto período de tempo, etc. Os personagens aqui também podem arrancar vegetais do solo para atirar nos inimigos. Este também é o primeiro jogo Super Mario a usar um medidor de vida, que permite que Mario, Luigi, Peach e Toad sejam atingidos até quatro vezes antes de morrer.

2. Introdução do 3D e mundos abertos (1996–2005)

2.1 Super Mario 64

No início dos anos 1990, o diretor e produtor Shigeru Miyamoto concebeu um design de um Mario em 3D durante o desenvolvimento do jogo Star Fox (1993) do Super Nintendo Entertainment System (SNES). Ele considerou usar o chip Super FX para desenvolver um jogo de SNES, Super Mario FX, com jogabilidade baseada em "um mundo inteiro em miniatura, como trens em miniatura". Ele acabou reformulando a ideia para o Nintendo 64, não por seu poder substancialmente maior, mas porque seu controle possui mais botões para o jogo. Super Mario 64 foi desenvolvido ao longo de aproximadamente três anos, com um ano gasto no conceito de design e aproximadamente dois anos na produção. A produção foi iniciada em 7 de setembro de 1994 e concluída em 20 de maio de 1996. Super Mario 64 é o primeiro jogo 3D e de mundo aberto da série, e um título de lançamento para o console de mesa Nintendo 64. Cada fase é um ambiente fechado onde o jogador é livre para explorar em todas as direções, sem limites de tempo. O jogador coleta Power Stars das pinturas no castelo de Peach para desbloquear estágios e áreas posteriores. A alavanca analógica do controle do Nintendo 64 possibilita um extenso repertório de movimentos precisos em todas as direções. O jogo introduziu movimentos como socos, saltos triplos e o uso de uma Wing Cap para voar. É o primeiro jogo da série Super Mario a apresentar a dublagem de Charles Martinet para Mario. Mario deve mais uma vez salvar a princesa Peach de Bowser. Os power-ups do jogo diferem dos jogos anteriores, agora sendo três chapéus diferentes com poderes temporários: a Wing Cap, permite que Mario voe; a Metal Cap, transforma-o em metal; e a Vanish Cap, permite que ele atravesse obstáculos.



Figura 10-Consola Nintendo 64

2.2 Super Mario Sunshine

Super Mario Sunshine é o segundo jogo 3D da série Super Mario. Foi lançado em 2002 para GameCube. Nele, Mario e Peach viajam para a Isle Delfino de férias quando um doppelgänger de Mario, conhecido pelo nome de Shadow Mario, aparece e vandaliza a ilha inteira. Mario é condenado a limpar a ilha com um acessório esguicho de água chamado F.L.U.D.D. Super Mario Sunshine compartilha muitos elementos de jogabilidade semelhantes com seu predecessor Super Mario 64, mas introduz movimentos, como girar enquanto pula, e várias outras ações por meio do uso do F.L.U.D.D. O jogo contém várias fases independentes, que podem ser alcançadas a partir da Delfino Plaza. Mario coleta Shine Sprites completando tarefas nas fases, que por sua vez desbloqueiam estágios na Delfino Plaza por meio de habilidades e eventos relacionados ao enredo. Sunshine apresenta o último dos oito filhos de Bowser, Bowser Jr., como um antagonista. Yoshi também aparece novamente para Mario poder andar em certas seções.



Figura 11-Super Mario Sunshine

3. Retorno dos jogos 2D, e títulos 3D voltados para progressão (2006–2019)

3.1 Jogos Super Mario Galaxy

Miyamoto explicou que quando estava desenvolvendo Super Mario 64 com Yoshiaki Koizumi, eles perceberam que o título seria direcionado mais para o jogador hardcore, ao invés do jogador casual. Depois de Super Mario Sunshine, seu foco mudou para jogos casuais mais acessíveis, levando-os a desenvolver Super Mario Galaxy com caminhos mais orientados para a progressão. Super Mario Galaxy foi lançado em 2007 para o Wii. É ambientado

no espaço sideral, onde Mario viaja entre "galáxias" para coletar Power Stars, ganhas ao completar missões ou ao derrotar inimigos. Ele introduziu controles de movimento à série. Cada galáxia contém vários planetas e outros objetos espaciais para o jogador explorar. O sistema de física do jogo dá a cada objeto celeste sua própria força gravitacional, o que permite que o jogador circunavegue por planetóides arredondados ou irregulares caminhando de lado ou de cabeça para baixo. O jogador geralmente é capaz de pular de um objeto independente e cair em direção a outro objeto próximo. Embora a jogabilidade principal e a física sejam em 3D, existem vários pontos no jogo onde os movimentos do jogador são restritos a um eixo 2D. Vários novos power-ups aparecem seguindo a nova mecânica do jogo. Todos eles voltam na sequência, Super Mario Galaxy 2, além dos power-ups Ice Flower e Red Star.

Super Mario Galaxy 2 foi inicialmente conceituado como um pacote de expansão para Galaxy, embora eventualmente tenha se desenvolvido em seu próprio jogo, lançado em 23 de maio de 2010. Ele mantém a premissa básica de seu antecessor e inclui seus itens e power-ups. Isso inclui a Cloud Flower, que permite que Mario crie plataformas no ar e a Rock Mushroom, que transforma Mario em uma rocha rolante. Mario também pode montar junto com Yoshi. Foi aclamado pela crítica, obtendo melhores avaliações do que seu antecessor.



Figura 13-Super Mario Galaxy



Figura 12--Super Mario Galaxy 2

3.2 Super Mario 3D Land e 3D World

Dois jogos da série tentaram traduzir a jogabilidade dos jogos 2D em um ambiente 3D e simplificar o esquema de controles dos jogos 3D incluindo fases mais lineares. Super Mario 3D Land foi lançado para Nintendo 3DS em novembro e dezembro de 2011. É o primeiro jogo 3D da série Super Mario original em um console portátil, já que todos os jogos portáteis anteriores eram em 2D ou portes de jogos anteriores. Ele também trouxe de volta vários recursos de jogos mais antigos, incluindo o power-up Super Leaf visto pela última vez em Super Mario Bros. 3.

Super Mario 3D World, a sequência de Super Mario 3D Land, foi lançada para Wii U em 22 de novembro de 2013 na América do Norte, e utilizou a mesma mecânica de jogo de seu antecessor. O modo multijogador cooperativo está disponível para até quatro jogadores. O jogo introduziu a capacidade de transformar os personagens em gatos capazes de atacar e escalar paredes a fim de alcançar novas áreas, e de criar clones dos personagens. Como Super Mario Bros. 2, ele apresenta a Princesa Peach e Toad como personagens jogáveis, além de Mario e Luigi. Rosalina, de Super Mario Galaxy, também é desbloqueada posteriormente no jogo. O codiretor Kenta Motokura disse que embora seja um jogo 3D, ele foi projetado para ser "altamente intuitivo e facilmente acessível".

3.3 Jogos Super Mario Maker

Super Mario Maker é uma ferramenta de criação lançada para Wii U em setembro de 2015 que permite que os jogadores criem suas próprias fases com base na jogabilidade e estilo de Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World e New Super Mario Bros. U, bem como para compartilhar suas criações on-line. Com base nos jogos existentes, várias mecânicas de jogo foram introduzidas para o título, com as existentes também disponíveis para serem usadas em conjunto de novas maneiras. Uma versão para Nintendo 3DS do jogo, chamada Super Mario Maker for Nintendo 3DS, foi lançada em dezembro de 2016. Ela apresenta algumas novas fases pré-instaladas, mas nenhum compartilhamento de fases on-line. Super Mario Maker 2 é uma nova versão de Super Mario Maker com muitos novos itens, temas e inimigos, um construtor de

mundos, bem como multijogador on-line. Foi lançada em 28 de junho de 2019 para o Nintendo Switch.

3.4 Jogos New Super Mario Bros.

Depois de nenhum lançamento original de jogos 2D da série desde 1995, New Super Mario Bros. foi lançado para Nintendo DS em 2006. Nele, Mario e Luigi decidiram salvar a Princesa Peach de Bowser Jr. A jogabilidade é em 2D, mas a maior parte dos personagens e objetos são em 3D em fundos bidimensionais (2D), resultando em um efeito 2,5D. O jogo usa um overworld semelhante ao de Super Mario Bros. Deluxe. Algumas fases possuem várias saídas. Os clássicos power-ups (Super Mushroom, Fire Flower e Super Star) retornam ao lado do Mega Mushroom, Blue Shell e Mini Mushroom.

New Super Mario Bros. Wii foi lançado para Wii em 2009. O jogo apresenta um modo cooperativo para quatro jogadores e novos power-ups: Propeller Mushroom, Ice Flower e Penguin Suit. Todos os personagens podem montar em Yoshi.

New Super Mario Bros. 2 foi lançado em julho e agosto de 2012 para o Nintendo 3DS. O jogador, como Mario ou Luigi, tenta salvar a Princesa Peach de Bowser e dos Koopalings, com o objetivo secundário do jogo de coletar um milhão de moedas. Vários elementos de jogabilidade foram introduzidos para ajudar a atingir esse objetivo, como a Gold Flower, uma variante dourada mais rara da Fire Flower que transforma itens em moedas.

New Super Mario Bros. U, a continuação para Wii U de New Super Mario Bros. Wii, foi lançada em novembro de 2012. Ele apresenta um traje Flying Squirrel, que permite que os jogadores planem pelo ar, e uma jogabilidade assimétrica que permite que o jogador segure o GamePad para influenciar o que acontece no ambiente. Em junho de 2013, New Super Luigi U foi lançado como um pacote de conteúdo para download (DLC) para o jogo, apresentando fases mais curtas, mas mais difíceis, estrelando Luigi como o protagonista principal em vez de seu irmão. Posteriormente, ele foi lançado como um jogo de varejo autônomo em 25 de agosto de 2013 na América do Norte. O porte para Nintendo Switch, New Super Mario Bros. U Deluxe, inclui o jogo principal e New Super Luigi U, bem como novos personagens jogáveis, Nabbit e Toadette.

4. Retorno da exploração em mundo aberto (2017–presente)

4.1 Super Mario Odyssey

Depois de ter ficado fora de moda em meados dos anos 2000, jogos de plataforma 3D "coletivos" de mundo aberto, como Super Mario 64, Banjo-Kazooie e Super Mario Sunshine, tornaram-se menos comuns. Por exemplo, o jogo de aventura 3D Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (2008) zombou explicitamente do tédio percebido de coletar grandes quantidades de tokens. Em meados da década de 2010, no entanto, os criadores de títulos de plataforma 3D pretendiam replicar essas experiências, incluindo Yooka-Laylee e A Hat in Time. Super Mario Odyssey é um retorno ao estilo de jogo 3D "sandbox" de mundo aberto, com "exploração mais aberta como em Super Mario 64 e Super Mario Sunshine." Foi lançado em outubro de 2017 para Nintendo Switch. Depois que o boné de Mario é possuído por um espírito chamado Cappy, ele ganha o novo movimento de "capturar" temporariamente os inimigos e objetos para utilizar suas habilidades. Assim como os jogos 3D sandbox anteriores, os mundos do jogo contêm uma grande variedade de objetivos que podem ser alcançados em uma ordem não linear antes de progredir.



Figura 14-Super Mario Odyssey

Tabela 2- Vendas e pontuações de avaliações agregadas

Jogo	Ano	Unidades Vendidas milhões	Metacritic
<i>Super Mario Bros.</i>	1985	NES: 40.23 GBC: 10.55 GBA: -	NES: - GBC: - GBA: 84
<i>Super Mario Bros. 2</i>	1988	NES: 7.46	NES: -
<i>Super Mario Bros. 3</i>	1988	GBA: 5.57 NES: 17.28 GBA: 5.43	GBA: 84 NES: - GBA: 94
<i>Super Mario Land</i>	1989	18.14	-
<i>Super Mario World</i>	1990	GBA: 5.69 SNES: 20.61	GBA: 92 SNES: -
<i>Super Mario Land 2: 6 Golden Coins</i>	1992	11.18	-
<i>Super Mario World 2: Yoshi's Island</i>	1990	SNES: - GBA: -	SNES: - GBA: -
<i>Super Mario All-Stars</i>	1993	10.55	-
<i>Super Mario 64</i>	1996	N64: 11.91 DS: 11.06	N64: 94 DS: 85
<i>Super Mario Sunshine</i>	2002	6.28	92
<i>New Super Mario Bros.</i>	2006	30.80	89
<i>Super Mario Galaxy</i>	2007	12.80	97
<i>New Super Mario Bros. Wii</i>	2009	30.32	87
<i>Super Mario Galaxy 2</i>	2010	7.41	97
<i>Super Mario 3D Land</i>	2011	12.84	90
<i>New Super Mario Bros. 2</i>	2012	13.39	78
<i>New Super Mario Bros. U</i>	2012	Wii U: 5.81 Switch: 12.72	Wii U: 84 Switch: 81
<i>Super Mario 3D World</i>	2013	Wii U: 5.88	Wii U: 93
<i>Super Mario Maker</i>	2015	Wii U: 4.02 3DS: 2.01	Wii U: 88 3DS: 73
<i>Super Mario Odyssey</i>	2017	23.02	97
<i>Super Mario Maker 2</i>	2019	7.15	88