

'Ao contrário de filmes ou romances, onde os autores podem conduzir o público, são os jogadores que precisam encontrar seu próprio caminho'

Inicialmente chamado apenas de Jumpman, o herói do jogo ganhou o apelido de Mario pela sua semelhança com o dono do galpão em que a Nintendo funcionava nos Estados Unidos. Com o sucesso do título, o nome acabou pegando. Três anos depois, Mario ganhou o primeiro jogo com seu nome. Também desenvolvido para fliperamas, "Mario Bros." era disputado em um subterrâneo com canos verdes. Daí surgiu a ideia de mudar sua profissão para encanador.

A revolução viria com "Super Mario Bros.". Lançado em 1987 para o Nintendo Entertainment System - o NES, ou Nintendinho no Brasil -, o game invadiu a casa dos consumidores e é considerado um dos títulos mais influentes da história, responsável pela popularização do gênero plataforma - em que o jogador precisa ir da esquerda para a direita superando uma série de inimigos e obstáculos.

Miyamoto conta que a ideia ao criar Mario era desenvolver um personagem principal com o qual qualquer pessoa pudesse se identificar. Por isso era importante que ele não começasse a aventura com poderes especiais e suas ações fossem as mais simples possíveis - correr, agachar e saltar. Ao agregar a isso à identidade de um trabalhador braçal, o personagem ganhou ares de herói popular, talvez o primeiro desse universo.

Apesar de não se ver refletido nos personagens, o estilo "cidadão comum" de Mario casa com a postura de Miyamoto. Ele tenta manter uma vida simples, fugindo dos holofotes e protegendo sua privacidade. Raramente dá entrevistas ou faz aparições públicas, até mesmo no Japão, e costuma atribuir a reclusão à sua timidez.

Miyamoto, que trabalhou a vida toda para a Nintendo, prefere falar com os fãs através dos seus jogos. "Quando estamos desenvolvendo videogames, fazemos alguns testes monitorados, em que trazemos pessoas de fora para testar o jogo. Quando fazemos isso, eu me certifico de não participar", afirma.

Essa filosofia, aplicada até hoje pela Nintendo, foi definitiva para o sucesso de "Super Mario Bros." num momento de virada na história da indústria.

Estratégias

Quando a maioria dos games era desenvolvida para os fliperamas, eles eram intencionalmente programados para serem difíceis - quanto mais desafiador fosse o jogo, mais fichas seriam gastas para terminá-lo.

Mas com a chegada dos consoles caseiros isso já não fazia sentido, e os desenvolvedores precisaram reaprender a calibrar a dificuldade para não frustrar o jogador. Ninguém conseguiu se adaptar mais rapidamente que Miyamoto.



Divulgação

Miyamoto tem lugar cativo no museu da empresa

A primeira fase de "Super Mario Bros." é referência universal de como ensinar os fundamentos de um game de forma natural, sem atrapalhar a diversão com textos explicativos.

Os obstáculos são posicionados de maneira que a dificuldade cresça gradualmente. Com isso, o jogador sempre saberá como superar os de-

safios e, quando falhar, não culpará o jogo por ter sido pego desprevenido ou ficará perdido sobre como seguir em frente.

Em 2010, à revista The New Yorker, Miyamoto comparou a dificuldade de criar um jogo de videogame à de escrever um livro de mistério pela necessidade de equilibrar a quantidade de informações

que serão dadas ao jogador. "A diferença com os videogames é que, ao contrário de filmes ou romances, onde os autores podem conduzir o público até o final, são os jogadores que precisam encontrar seu próprio caminho."

Se fosse só por Mario, Miyamoto já teria lugar de destaque na história da indústria de games. Mas ele fez muito mais. A série "The Legend of Zelda", inspirada em suas aventuras pelos bosques nos arredores da vila de Sonobe, onde cresceu é um embrião dos grandes jogos de mundo aberto da atualidade, como as séries "GTA" e "Assassin's Creed".

Além dos jogos de plataforma e aventura, Miyamoto também criou franquias em gêneros como ação em naves ("Star Fox"), estratégia ("Pikmin") e corrida ("F-Zero"), mostrando uma versatilidade pouco comum entre grandes desenvolvedores.

Sua colaboração para o desenvolvimento do Nintendo Wii - com mais de 100 milhões de unidades vendidas, hoje atrás do Nintendo Switch, que deve ganhar um sucessor em 2025 -, ajudou os videogames a estourar a bolha "gamer" e mostrar que essa forma de entretenimento é para todas as idades. O console também ajudou a popularizar os controles por movimento, hoje utilizados em equipamentos de realidade virtual.

Hoje afastado de funções diretamente relacionadas ao desenvolvimento de jogos, Miyamoto segue buscando novos públicos. Sem planos de se aposentar, ele é peça importante na estratégia da Nintendo de expandir suas marcas para setores como cinema, televisão e parques temáticos.

Seu principal mérito, porém, não é palpável. Está na capacidade de, ao longo dos seus 47 anos de carreira ter maravilhado e influenciado gerações de jogadores e desenvolvedores, tanto na Nintendo quanto fora dela. Um tempo que passou rápido demais aos olhos de Miyamoto. "É surpreendente para mim saber que todos esses personagens no museu já têm mais de 20 anos de legado e história", afirma. "É algo que me faz refletir."