



Trabalho de Conclusão de Curso

Nintendo Wii – Alternative Reality Game (ARG) – Onde está o Mario?¹

Gustavo Corrochano Oliveira²

Missila Loures Cardozo³

USCS – Universidade de São Caetano do Sul

O ARG faz parte de uma campanha feita pela Agência Experimental Dharma, desenvolvida para o Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade de São Caetano do Sul, para o curso de Publicidade e Propaganda. A campanha foi desenvolvida para a Nintendo e seu produto Wii, sendo o ARG uma das Ações. “Onde está o Mario?” é um jogo que traz o personagem do mundo dos games Mario Bros. para o mundo real, onde os jogadores tem como objetivo encontrá-lo para ganhar prêmios. O objetivo é motivar os jovens a interagir com os personagens e objetos do universo Nintendo.

Palavras-chave: Nintendo Games, ARG, Internet, MKT Viral, Wii.

Introdução

Os ARGs são jogos experimentados em ambientes virtuais que usam o mundo real como pano de fundo para a história. A narrativa consiste basicamente em séries intensas de enigmas, que se desenrolam através dos meios de comunicação. Os jogadores devem se reunir para tentar decifrá-las e avançar na história. O ARG é um passo além no caminho iniciado pelos RPGs e jogam com todos os prazeres deste tipo de entretenimento – formação de comunidades, incorporação de papéis etc. Recentemente, estes games estão comprovando sua eficácia em campanhas de marketing viral, tal como o sucesso do ARG do filme ‘Meu nome não é Johnny’.

Nesse jogo, Mário terá desaparecido do Mundo dos Cogumelos, e estará perdido em São Paulo, onde as pessoas terão de ajudá-lo a voltar para seu mundo, através de missões que deverão ser cumpridas ao longo da ação.

¹ Trabalho submetido ao XVII Prêmio Expocom 2010, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Game.

² Aluno líder do grupo formado no Curso Publicidade e Propaganda da USCS, email: g.corrochano@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso Publicidade e Propaganda da USCS, email: missila@netabc.com.br

Objetivo

Aproximar o público do Wii de situações de movimento, mote da campanha, fazendo com que interajam. Fazer a ligação das ações do período de férias escolares até um evento criado pela Agência Dharma, e promover interação entre os públicos. Em um primeiro momento a expectativa é de 50.000 participantes. Esse número pode variar para mais ou para menos no decorrer do ARG.

Justificativa

É uma ação de 'link' para cobrir grande parte do público em férias e motivá-los a fazer parte do universo Wii e universo Nintendo, já que esse público sempre se interessa por ações desse tipo.

Métodos e técnicas utilizados

A divulgação será feita em um primeiro momento nas salas cinemas com filmes de 15” e nas vendas de combos de pipocas e refrigerantes de São Paulo nas redes Cinemark. Após isso, a ação passa a ser toda através da internet e presencial, nos momentos em que são marcados os encontros.

Descrição do Processo



Tipo da ação: Concurso Cultural.

Target (Público-alvo): Homens e Mulheres, das classes AB, correspondente ao Público Secundário (Crianças e Jovens), de faixas etárias de 18-25 anos.

A ação será dividida em 2 partes:

Parte 1 – Teaser

Nas salas de cinema, serão feitos vídeos com informações de segurança e com a divulgação do hotsite da ação (www.ondeestaomario.com.br), para que as pessoas entrem e conheçam do que se trata a ação. Esse vídeo terá o Luigi como protagonista, assim como toda a ação.

O hotsite terá as seguintes informações para o público:



Enredo (início):

Tudo começa no Reino dos Cogumelos, onde Mario e Luigi, depois de uma longa jornada, estão finalmente próximos ao castelo do vilão Bowser, o rei dos koopas, para salvar a Princesa Peach. Para impedir que os irmãos encanadores estraguem seus

planos de conquistar o reino, Bowser toma uma medida desesperada e ordena que um magikoopa abra um portal dentro do encanamento que serve de caminho para o seu castelo. Assim que eles entrassem pelo cano, cairiam direto no portal e ficariam presos em uma outra dimensão, deixando livre o caminho de Bowser para concluir seus planos. O magikoopa chega bem na hora em que Mario está entrando pela passagem do castelo e lança o feitiço para abrir o portal.

Mesmo Luigi tentando avisar seu irmão do perigo, Mario inocentemente cai nessa armadilha. Ele é lançado dentro do portal e desmaia. Ao acordar, percebe que está em um mundo diferente, cheio de carros, prédios e muito barulho. Ele tenta se informar com as pessoas, mas elas não sabem nada sobre o Reino dos Cogumelos, nem sobre a Princesa Peach, Luigi e muito menos sobre Bowser.

Depois de muito pesquisar, descobre que está em outro mundo, numa cidade enorme chamada São Paulo. Desesperado, ele deduz que essa tenha sido mais uma armação feita pelo Bowser e sai sem rumo à procura de alguma forma de voltar ao Reino dos Cogumelos e impedir os planos do vilão. Mario é considerado desaparecido, porém ele deixa algumas pistas na cidade, simplesmente para não se perder. Como Luigi presenciou a cena do desaparecimento, ele bate em retirada do caminho do castelo e se concentra em procurar um meio de fazer seu irmão voltar para o reino. Ao descobrir que ele foi visto em São Paulo, uma cidade em outro mundo, ele passa então a liderar as buscas pelo Mario através da internet, o único meio de se comunicar com as pessoas de ambos os mundos. Cabem às pessoas que moram na cidade procurarem Mario e conseguirem fazer com que ele volte para o Reino dos Cogumelos, com a ajuda de Luigi, para salvar a princesa das mãos de Bowser.

Personagens (hotsite):



Mario: É um encanador italiano, responsável por salvar inúmeras vezes salvar a Princesa Peach e Reino dos Cogumelos do perigo. Porém, na sua última tentativa de salvamento, ele desapareceu inexplicavelmente. Há rumores que ele curiosamente tenha sido visto na cidade de São Paulo.

Luigi: É o irmão mais novo de Mario, e sempre o ajuda em suas aventuras. Ao vê-lo desaparecer em sua última tentativa de salvar a Princesa Peach, Luigi bate em retirada e se concentra em procurar Mario. Ele descobre que através da internet consegue se comunicar com as pessoas de outro mundo, e assim pede a ajuda delas para procurar o seu irmão!

Princesa Peach: É a herdeira do Reino dos Cogumelos. Vítima constante dos planos malignos de Bowser, que tenta casar-se forçadamente com ela e conquistar o reino. Porém, ela é sempre salva por Mario e Luigi. Agora que Mario está desaparecido e Luigi está tentando procurá-lo, será que a princesa terá que se conformar e casar-se com Bowser?

Toad: É um cogumelo que possui forma humana e é amigo tanto de Mario, quanto da princesa. Ao saber do seqüestro de Peach e o sumiço de Mario, resolveu estudar algum jeito de transformar carros de corrida em máquinas capazes de viajar por mundos diferentes, para assim resgatar Mario e fazer com que ele possa salvar a princesa.

Yoshi: É um dinossauro, amigo de Mario, que lhe serve de montaria em suas aventuras. Tem como característica a sua língua comprida, e é capaz de comer quase tudo o que vê na sua frente. Quando Mario desapareceu, ele resolveu se dedicar a estudar culinária, especialmente sobre um tipo diferente de cogumelo que faz viajar entre mundos diferentes. Quem sabe dessa forma ele possa ajudar o seu amigo!

Magikoopa: Os magikoopas são criaturas que fazem parte do exército de Bowser. Capazes de usar magia, acredita-se que um deles tenha sido responsável pelo desaparecimento de Mario.

Bowser: O maligno rei dos koopas (criaturas que são parecidas com tartarugas) sempre tem seus planos de se casar com a Princesa Peach e conquistar o Reino dos Cogumelos interrompidos por Mario e Luigi. Agora que Mario está livre do seu caminho, ele vê a possibilidade de planos se concretizarem.

Parte 2 – Ações presenciadas

Além do hotsite principal da ação, serão criados mais 4 hotsites que ajudarão as pessoas que participarem do jogo. São eles:



Mushroom News – Site que divulgará notícias fictícias do Mundo dos Cogumelos, e também atualizará a cada novo encontro, para os participantes não se perderem, e sempre ficarem atualizados com tudo o que aconteceu no último encontro.



Site do Magikoopa – Ensinará a fazer mágicas simples, como de cartas e moedas. Além disso, informará o local do 1º encontro.



Blog do Yoshi – Traz informações sobre comidas típicas do bairro da Liberdade, além de comidas existentes somente no Mundo dos Cogumelos. Informará o local do 2º encontro.

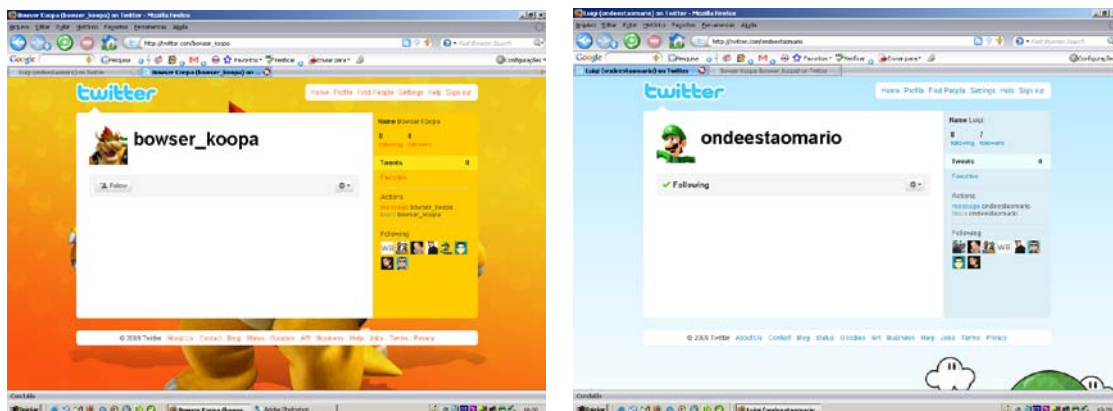


Blog do Toad – Traz informações sobre peças de carros e curiosidades da série de jogos Mario Kart. Informará o local do 3º encontro.



Diário da Princesa Peach – Traz informações sobre instrumentos musicais, e ensinará os participantes a tocar músicas simples através de flautas, além de informar onde será o 4º encontro.

A partir do mês de agosto, as informações passadas para o público passam a ocorrer apenas pelos hotspots e pelo Twitter, sendo que 2 perfis serão criados: o do Luigi, que ajudará os participantes a conseguirem informações para encontrar o Mário, e o do Bowser, que levará os participantes para algum lugar errado, mas bem próximo de onde eles deverão ir.



A cada 15 dias, haverá uma reunião dos participantes em algum local, divulgado no hotspot e/ou no twitter desses 2 personagens, que o Mário poderia estar, ou já passou por lá.

O Mário irá procurar 4 formas de voltar para seu mundo:

- **Mágica:** Como ele veio para São Paulo através da mágica do Magikoopa, ele tentará encontrar alguma forma de criar o mesmo portal para voltar ao seu mundo.

- **Cogumelo Azul:** No mundo dos Cogumelos, cada cogumelo exerce uma mágica diferente para quem os come. Os vermelhos aumentam o tamanho da pessoa, os verdes dão uma vida, e os azuis transportam as pessoas através dos mundos.

- **Kart “De volta para o Futuro”:** No nosso mundo, Mário viu a cena do filme “De volta para o Futuro” onde o carro desaparece depois de acelerar. Com isso, ele tem a idéia de juntar partes para montar um kart, e fazer a mesma coisa.



- Flauta mágica: Como no jogo “Super Mario Bros. 3”, Mário tenta usar uma flauta mágica para voltar ao seu mundo. As reuniões ocorrerão da seguinte forma:

Dias 14 e 15 de Agosto:

O encontro, que será divulgado no Site do Magikooopa, será no MASP, onde o objetivo das pessoas será desvendar os segredos de mágicas que estarão sendo feitas no local. O segredo estará no site, e a pessoa deverá ter lido e aprendido as mágicas para que possa ganhar a próxima dica do jogo, que será um flyer no formato de ovo, contendo a história do ARG até o momento além da divulgação do Blog do Yoshi.

Dias 28 e 29 de Agosto:

O encontro será no bairro da liberdade, onde terá uma barraca, no meio da feira que ocorre tradicionalmente nos finais de semana. Os participantes deverão ir até lá, e dizer o nome das comidas que estiverem sendo vendidas no local e com quais ingredientes elas são feitas. Todos os nomes das comidas e os ingredientes estarão no Blog do Yoshi. As pessoas que conseguirem, receberão um flyer no formato de Volante (acessório do Wii para Mário Kart), que contará o próximo passo e a próxima tentativa do Mário em voltar para seu mundo, e também divulgará o Blog do Toad.

Dias 11 e 12 de Setembro:

O encontro será na área livre do Museu do Ipiranga, onde os participantes deverão encontrar as várias peças de carro espalhadas pelo local. Todos os participantes que encontrarem pelo menos 1 das peças, receberão uma flauta de plástico, onde estará impressa o site que levará ao Diário da Princesa Peach.

Dias 25 e 26 de Setembro:

O encontro será no Colégio Arquidiocesano, em frente ao Shopping Santa Cruz. Os participantes deverão ir até lá e tocar 1 das músicas ensinadas no Diário da Princesa.

Os que conseguirem tocar, ganharão um ingresso para os 4 últimos dias do evento Wii Futuro, e lá deverão levar todos os flyers que ganharam ao longo dos encontros e encontrar o Mário.

Dias 9 e 10 de Outubro:

Durante o evento, os participantes deverão procurar bonecos do Mário. Ao todo, serão 20 bonecos espalhados pelas diversas áreas. Todos os participantes que encontrarem, ganharão o boneco e um chapéu do Mário. Os 5 primeiros a encontrarem e levarem o boneco ao palco principal, ganham um kit contendo:



1 Nintendo Wii + 2 Wii Remotes

1 Jogo “New Super Mario Bros. Wii”

1 Jogo Mário Kart + Volante

Investimento em Produção Gráfica: R\$ 189.800,00

Investimento da ação: R\$ 189.800,00 reais.

Controle de resultados:

- Pessoas participantes, resultantes das ações representadas na ‘Parte 1’;
- Page-views’ nos hotspots e a contagem na presença das pessoas nos locais determinados (Parte 2).

Pontos a Ressaltar:

- O público deve saber de metade da história somente, para manter o mistério. Só será divulgado que Mario está desaparecido, e que foi visto em São Paulo. Eles descobrirão aos poucos o que realmente aconteceu até o final do ARG.
- Mesmo para quem conhece ou não, na comunicação haverá a descrição de cada um dos personagens que estão envolvidos na história.
- A dificuldade do jogo é média, para um público que está acostumado com jogos e puzzles

Regulamento do ARG.

1 - Este concurso cultural destina-se somente a pessoas físicas, residentes na cidade de São Paulo.

2- O período da ação será de 01.07 a 12.10 de 2010.

3 - A premiação é pessoal e intransferível, não podendo ser trocada por qualquer tipo de bem.

4- Este concurso cultural é vinculado ao Alternate Reality Game (ARG) denominado ‘Onde está o Mario?’.

5 – Serão premiados as XX primeiras pessoas que conseguirem descobrir a localização exata do personagem Mario, e por sua vez compareceram ao evento ‘Wii Futuro’ para serem considerados vencedores.

6 – Serão considerados desclassificados, os que não comparecerem ao evento, ou acusações de fraude ou complô em qualquer parte da ação.

- 7 - Os vencedores receberão o prêmio no evento 'Wii Futuro' e também mediante confirmação por e-mail.
- 8 - A lista dos participantes contemplados nesta promoção será divulgada a partir do dia 08/10/2010 no site http://br.wii.com/onde_esta_o_mario
- 9 – As pistas deverão levar os competidores ao local exato, descartando-se a hipótese de dispersão ou fuga da rota traçada pela ação.
- 10 - Este concurso cultural é por tempo limitado e não possui vínculo de compra.
- 11 - De caráter cultural conforme item II do artigo 3º da Lei nº 5.768 de 20/12/71.
- 12 - Os organizadores desta ação se reservam o direito de alterar ou remover qualquer cláusula deste regulamento, bem como de adicionar novas cláusulas a ele, a qualquer momento, sem necessidade de aviso prévio ou autorização dos jogadores.
- 13 – Todos os personagens envolvidos na ação, são de total e completo registro vinculado à marca Nintendo, sendo proibitivo o uso de quaisquer personagens fora da ação e sem autorização dos envolvidos.
- 14 – Terão as seguintes partes designadas a ação:
 - 1º Parte: Teaser.
 - 2ª Parte: Caça ao Personagem (ou Caça as Pistas).
 - 3ª Parte: Reunindo Evidências.
 - 4ª Parte: Reunião Premiada e Premiação.

Considerações

Como prova de que uma Ação como essa poderia ter resultados expressivos, temos fotos de um evento realizado pela Nintendo em 15/11/2009, onde foi feita a divulgação apenas através de blogs e twitter. Mais de 500 pessoas compareceram ao evento, que por ter um espaço limitado e não esperarem a quantidade de pessoas, grupos de 70 pessoas entravam.





Referências Bibliográficas

ABRAGAMES. A indústria brasileira de jogos eletrônicos. Disponível em:

<<http://www.abragames.org/docs/Abragames-Pesquisa2008.pdf>>

Acesso em: abr. 2009

NINTENDO. Corporate Social Responsibility Report 2007. Disponível em:

<http://www.nintendo.co.jp/corporate/en/csr/pdf/nintendo_csr2008e.pdf>

Acesso em: mar. 2009

NINTENDO. Corporate Social Responsibility Report 2008. Disponível em:

<http://www.nintendo.co.jp/corporate/en/csr/pdf/nintendo_csr2008e.pdf>

Acesso em: mai. 2009

DELLA BARBA, Mariana. Fisiwiiterapia. São Paulo: Revista Super Interessante, n. 252, p. 38. Maio 2008

MANFRIN, Jaqueline. O Brasil entrou no jogo. São Paulo: Revista Veja, n. 2102, p.100 – 103. Março 2009

FUKUSHIRO, Luiz. A vingança dos nerds. São Paulo: Revista Veja. n. 2031, p. 108 – 109. Outubro 2007

ABRANTES, Talita. Wii muito além do jogo. São Paulo: Revista INFO, n. 278, p. 66-69. Abril 2009

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. Classificação indicativa. Disponível em:

<<http://www.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJ6BC270E8PTBRNN.htm>>

Acesso em: abr. 2009