

3. O fenômeno retrô

Após o breve levantamento histórico da indústria dos jogos eletrônicos apresentado no capítulo anterior, neste capítulo abordamos o fenômeno retrô na sociedade, com o objetivo de compreender como ele surgiu e suas características. Assim, foi possível situar o retrô nos jogos eletrônicos como um fenômeno social inserido na sociedade moderna.

Ao compreender como surgiu o fenômeno na sociedade e quais as suas características, seguiu-se com o levantamento e análise dos fatores responsáveis pela mudança de percepção dos jogadores, que levou à popularização do jogo retrô nos últimos cinco anos.

Dando prosseguimento ao estudo, foi proposta uma categorização para auxiliar na definição e compreensão dos elementos que tornam um jogo parte de um fenômeno retrô. Essa categorização foi elaborada levando-se em consideração os elementos presentes em uma amostragem de jogos que poderiam ser considerados parte do fenômeno. Critérios foram estabelecidos para auxiliar nessa definição.

3.1. Fenômeno retrô – um olhar para o passado imediato

O fenômeno retrô não é restrito aos jogos eletrônicos e tampouco é algo recente. Ele surgiu na sociedade em meados do século XX e possui características que o diferenciam de movimentos de resgate de valores do passado. Esse interesse por reviver ou reeditar ideias de tempos mais antigos pode ser encontrado em diferentes épocas da história, anteriores ao surgimento do fenômeno retrô.

3.1.1. Reviver o passado

Temas, teorias e ideias do passado servem frequentemente como inspiração para um tempo atual, com as devidas e possíveis modificações e

adaptações. Um exemplo de movimento de resgate de valores antigos que podemos citar é o Renascimento, que teve nos gregos e romanos da antiguidade suas maiores inspirações para provocar uma revolução no pensamento até então medieval. Do Renascimento surgiu o Neoclassicismo, um estilo que trazia influências clássicas para a arte, a arquitetura, a moda e a música. Um pouco depois, o Neogótico, despontou como contraponto ao Neoclassicismo, pretendendo resgatar valores religiosos sobrepuidos pelo racionalismo do Renascimento.

É possível perceber que esses movimentos de resgate de valores e ideias passadas surgem como oposição a mudanças drásticas nas sociedades. No século XVIII, com a revolução industrial e o progresso na forma de produção, diversos movimentos de resgate de valores antigos ganharam força.

FORTY (2007) descreve o Neoclassicismo, presente na Inglaterra do século XVIII, como uma resposta à reação ao progresso proveniente da recente revolução industrial, que modificou os hábitos e o trabalho das pessoas. Esse progresso trouxe benefícios como mais alimentos, melhores transportes e abundância de bens. Mas trouxe também uma percepção negativa dessa mudança. Para algumas pessoas que viveram essas mudanças, havia uma degradação da vida a que estavam acostumados, apesar do aumento dos empregos disponíveis. Podemos perceber esse ponto de vista ao lermos o trecho dos diários de John Byng, *The Torrington Diaries*, onde ele narra sua passagem por Aysgarth, no vale de Yorkshire, de maneira negativa, impressionado com a mudança da paisagem, do pensamento rural e costumes dos moradores do local que conviviam e trabalhavam numa fábrica instalada ali. Para Byng os moradores do vale estavam condenados ao vício causado pela aglomeração e quando não estavam nas fábricas, encontravam-se a pilhar, a invadir a propriedade alheia e a se entregar à devassidão. Ao perguntar a um homem local se a fábrica não beneficiava os pobres, recebeu uma resposta negativa, afirmando que as crianças que ali eram criadas seriam desavergonhadas e atrevidas e nunca se tornariam maridos robustos ou moças recatadas. Byng também descreveu as mudanças na natureza do local proporcionadas pela construção da fábrica. Vales pastoris teriam sido invadidos, a água de rios teria sido desviada e alterada pela absorção da metade da água das quedas acima da ponte do local. Ele chega até a cogitar que uma rebelião estaria próxima, devido a essa mudança drástica nas vidas dos moradores do vale.

Não é de se surpreender, portanto, que os movimentos estilísticos de resgate de valores anteriores ao século XVIII tenham tido tanto espaço para crescer. Forty continua descrevendo Byng como um interessado em antiguidades e que teria feito suas viagens pelo país em busca destas, pois seu desejo era “ter vivido numa época em que o país não estava coberto por estradas com postos de pedágio e as terras não eram cercadas.”. Forty continua descrevendo que havia o interesse generalizado por antiguidades clássicas, romanas e gregas. Assim, excursões culturais eram feitas à Itália para se estudar as relíquias clássicas ao vivo. Esse interesse geral foi ajudado ainda pelas descobertas de Herculano e de Pompéia em 1738 e 1748 respectivamente. Mas, vale ressaltar que esses movimentos estilísticos não tinham o objetivo de simplesmente reproduzir a Antiguidade, e sim de usar suas formas e imagens com ideias e sentimentos modernos. Esse uso era deliberado e proposital, para aferir valores considerados clássicos. Forty dá dois exemplos claros que demonstram isso: o poema do médico e cientista Erasmus Darwin que descrevia conhecimento científico com metáforas e imagens clássicas, como comparando uma máquina a vapor à força de Hercules, e a pintura que Benjamin West fez da fábrica de Josiah Wedgwood em Etrúria, com mulheres em poses lânguidas clássicas, no seu dia a dia de trabalho. Wedgwood ainda promoveu suas habilidades técnicas ao reproduzir uma famosa peça romana do século I e anunciar sua superioridade em relação ao design daquela época. Forty afirmou que “o desejo de ver princípios e designs clássicos aplicados à vida contemporânea vinha, em parte, de uma vontade de suprimir da consciência a tendência perturbadora da mudança.”, e, mais adiante, ao se referir à propaganda de Wedgwood para um público com esse tipo de exigência, disse: “O objetivo deles não era fazer as pessoas acreditarem que algum de seus artigos era antigo, mas convencê-las de que os produtos, embora feitos por processos modernos, eram tão bons ou até melhores do que os da Antiguidade”.

Esse crescimento do interesse em valores de tempos anteriores se verifica também em outros momentos da história. Por exemplo, como aconteceu com Pompéia que gerou interesse no resgate dos valores antigos, na década de 1920 a descoberta da tumba do faraó Tutankhamon deu início a uma “egiptologia” e jogou luz na arqueologia da época. Mas, o fenômeno retrô surge de maneira e propósito diferentes dos desses movimentos estilísticos mencionados .

3.1.2.

O surgimento do retrô

O retrô, como conhecemos, surgiu em meados da década de 1960, quando o Art Nouveau se tornou popular novamente, mas nesse caso, a partir de um resgate que se deu com a contracultura da época.

Segundo Elizabeth Guffey,

“a ressurgência de interesse em arte e design do fim do século dezenove sugere o começo de uma tendência única do pós-guerra: uma sede popular pela recuperação de períodos anteriores, mas ainda modernos, num ritmo acelerado. Mas essa tendência não deve ser dispensada como meramente uma série de reflexos de gestos estilísticos. Ao invés disso, pode ser mais bem visto como uma representação de um tipo de subversão no qual a vanguarda artística e cultural começou a olhar para trás para ir para frente”. (Guffey, 2006)

Guffey identifica em uma exposição de arte de 1966 em Londres, um dos inícios dessa popularização e uso do retrô pela contracultura local. Segundo a autora, em apenas quatro meses, as obras de Aubrey Beardsley foram visitadas por mais de cem mil pessoas, um recorde absoluto para qualquer tipo de exposição de desenhos até então. O motivo de tanto sucesso foi o boca a boca sobre o conteúdo da exposição: desenhos com enormidades fálicas e mulheres em poses sensuais e insinuantes. O Art Nouveau estava voltando à popularidade através de suas formas mais orgânicas que atraíam uma juventude que começava a procurar símbolos com os quais se identificar e se diferenciar da sociedade tradicional. Segundo Guffey, o crítico de cultura e cantor de jazz George Melly escreveu, quase cinco anos após, sobre suas lembranças da exposição e como se surpreendeu ao ver que estava cheia de gente.

Muitos eram claramente estudantes de artes, alguns eram beats, outros poderiam ser músicos pop, a maioria deles muito jovem, mas quase todos eles passavam a impressão de pertencerem a uma sociedade secreta que ainda não tinha declarado seus objetivos e intenções. Acredito agora... que esbarrei pela primeira vez na presença de um Underground emergente. (Guffey, 2006)

Apesar do interesse no Art Nouveau por parte dessa nova contracultura e de movimentos *Underground*, em pouco tempo esse estilo se espalhou para o *mainstream*. Os desenhos de Beardsley atraíram um público jovem e o mercado se aproveitou disso, criando produtos inspirados no estilo, como camisetas, guardanapos, gravatas, caixas de fósforos e caleidoscópios. Até uma barbearia se inspirou nas ideias e utilizou desenhos como os de Beardsley como papel de parede, além de vestir as funcionárias de biquíni, minissaia e botas. Essas características desafiadoras e subversivas que o interesse no Art Nouveau

trouxe à segunda metade dos anos 1960 em Londres demonstram uma irreverência na hora de se referir ao passado, comum ao retrô.

Ainda segundo Guffey, essa é uma das diferenças entre o retrô e o revivalismo do século dezenove. Enquanto no revivalismo o resgate de culturas e valores muito antigos existia com seriedade de propósito, no retrô não se procura exemplos de orgulho do passado, mas simplesmente busca-se referências obscuras, e nem sempre de bons costumes ou moral, do passado recente.

Foi a partir do começo dos anos 1970 que o termo “retrô” passou a ser usado para se referir ao passado recente, quando críticos do cinema francês chamavam o gênero de filmes que exploravam temas de resistência durante a Segunda Guerra Mundial de “*mode rétro*”.

Em meados dos anos 1970, a moda gangster dos anos 1930 e a moda de resistência da segunda guerra mundial foram tomadas como referências. Isso era refletido nos filmes da época, que examinavam o Terceiro Reich com um tratamento visual que, para muitos, lembrava os capotes e sapatos plataforma encontrados em brechós parisienses da época. “O que começou como um desafio às interpretações gaulesas de resistência durante a ocupação nazista, se tornou uma tendência da moda que deliberadamente misturou alusões decadentes e libertárias.” (Guffey, 2006).

Apenas no final dos anos 1970 o termo retrô passou a ser usado na Inglaterra por críticos de moda, que o usavam com conotação negativa em alguns momentos. De acordo com Guffey, alguns críticos aliavam o retrô na moda e na arte com tipos de atitudes, e atribuíam valores machistas, classistas e racistas a trabalhos de artistas que abraçavam essas atitudes. O punk rock, por exemplo, foi comparado à subversividade do retrô, mas com mais ironia. Representado por Yves Saint Laurent ao vestir modelos com roupas de prostituta da época de guerra, ou por Sid Vicious ao andar com uma camisa com uma suástica vermelha por um bairro judeu em Paris, o retrô atraiu atenção na Europa e na América dos anos 1970.

Segundo Guffey, foi a partir da proliferação do pensamento Pós-moderno nos anos 1980 que o retrô ganhou significado mais robusto. Teóricos pós-modernos abraçaram o retrô como um exemplo da transformação da cultura com o avanço dos meios de comunicação de massa.

Baudrillard (1994) ao discorrer sobre o retrô no cinema e exemplificar o fato com filmes que recriavam o passado recente da década de 1950 com certa perfeição, mostra que na verdade esses filmes, ao serem observados mais de

perto, não tinham as questões morais, psicológicas e sentimentais de filmes feitos na mesma época. Eram apenas uma representação hiper-realista do cinema dos anos 1950, que simulavam a forma de realidade daquele período. Para ele, o estilo cinematográfico retrô da época sugeria que o real estava em declínio.

Mas para Guffey, desde esses comentários de Baudrillard, o retrô continuou evoluindo em significado. Enquanto Baudrillard apresentava o retrô como essencialmente sem conteúdo, o historiador inglês Raphael Samuel o julgou como uma “forma não oficial de conhecimento”. Guffey diz que Samuel saiu do campo do cinema e da moda para analisar a série de expressões ecléticas que surgiram nos últimos quarenta anos. Seu ‘retrô chic’ representou um fenômeno populista, uma sensibilidade que desviou de questões históricas, cronológicas e de contexto, para dar espaço à fantasia historicista do dia a dia.

Ainda segundo Guffey, Samuel analisou o ‘retrô chic’ caracterizando-o como uma vontade de, ao olhar para trás, se estar firmemente enraizado no presente em constante mudança.

3.1.3. Nostalgia

A nostalgia faz parte do retrô, apesar de nem sempre o retrô se referir ao passado de maneira nostálgica. Guffey exemplifica o sentimento de nostalgia no fenômeno retrô com o caso de agosto de 1971, quando o presidente americano Richard Nixon assistiu a um espetáculo da Broadway que era uma releitura de um sucesso de 1925. A comédia musical “No, No Nanette” conquistou o presidente que declarou ser “a favor da nostalgia”. Para o autor, ele não era o único, pois na época, publicações dedicavam espaços para se falar de nova ‘nostalgia’ e seu ‘revival’. Em uma delas, Nixon descreveu o que sentia de maneira simples: “após uma noite como essa, você sai se sentindo melhor”. Guffey prossegue dizendo que na época, segundo alguns autores como o poeta Archibald MacLeish e Gerald Clarke, as pessoas estavam desiludidas com o momento em que viviam e estavam se voltando ao passado recente para escapar desse momento.

Para Guffey, a nostalgia que invadiu a cultura nos anos 1960 e começo dos anos 1970 era moderna, focada num passado recente. Uma série popular de TV mostrava a vida rural dos anos 1930, enquanto a US News and World Report notava um fascínio por filmes da era da depressão, por moda dos anos 1920 e

por jazz antigo. A Broadway reviveu outros espetáculos ambientados nesse passado recente, incluindo o nostálgico “The Big Show of 1936”. Alguns chamavam essa de a “Era Dourada da Nostalgia”.

Mas retrô não pode ser entendido simplesmente como outra forma de nostalgia. Guffey diz que a nostalgia foi originalmente concebida como uma forma de doença médica, associada à saudade de casa. Ela reconhece que a nostalgia não é mais associada a esse tipo de condição, e muito menos considerada fatal como era no século XVIII, mas que teve profunda influência nas artes e na literatura. Nostalgia é uma emoção complexa, por vezes representando o passado com uma tristeza que é misturada com um pouco de prazer. Pode ser privada ou coletiva, oferecendo uma fonte de identidade ou comunidade. Um bom exemplo de nostalgia coletiva é a foto de 1945 do marinheiro beijando uma enfermeira em Times Square durante as celebrações do fim da guerra que oferece uma memória coletiva do final triunfante da Segunda Guerra Mundial.

A diferença entre nostalgia e o retrô é a seriedade embutida na nostalgia. O retrô é irônico e não se preocupa com sentimentalismo.

“Retrô sugere uma admiração ao passado, mas também é misturado a um sentido de desapego que o separa da seriedade do revivalismo do século dezanove, onde o presente era visto como a culminância de uma evolução progressiva do conhecimento humano”. (Guffey, 2006)

3.1.4. Retrô futurista

Essa ideia de uma evolução progressiva do conhecimento humano era encontrada em manifestações artísticas modernistas e futuristas em meados dos anos 1950. Esse design com a ideia de um futuro utópico, limpo e tecnologicamente perfeito começou a ser rejeitado. O futuro não era tão diferente assim do presente, como as ideias progressistas e otimistas da virada do século indicavam. O retrô, ao resgatar o passado recente e misturá-lo ao presente, faz com que essas ideias modernistas que desassociam tanto o futuro do presente, sejam consideradas ultrapassadas, e de certa maneira, retrô.

Um exemplo citado por Guffey é o do parque temático Disneyland, na Califórnia, e a área do parque intitulada de “Tomorrowland”. Quando foi inaugurada, nos anos 1950, Tomorrowland era descrita como “o mundo de 1987”. Era uma visão de um futurismo baseado nos avanços tecnológicos e na

constante melhoria do mundo. Mas com o passar dos anos, essa visão foi ficando ultrapassada, e mesmo com mudanças e adequações, “Tomorrowland” rapidamente se tornou um exemplo do retrô futurista.

O cinema nos mostra outros exemplos dessa relação entre presente e futuro, e como a separação proposta pelo modernismo pode parecer retrô. Star Wars é um exemplo do futurismo centrado, que olha para o passado para ser crível, sem a esterilidade de Buck Rogers ou do futuro branco, proposto na série de desenhos animados Os Jetsons. Blade Runner também abusa de cenários com prédios antigos em Art Deco para ambientar sua Los Angeles do futuro, e sugere que o futuro nunca deixa de se voltar ao passado.

A popularização do retrô certamente teve influência direta dos meios de comunicação de massa. Com o registro dos acontecimentos históricos e costumes de época, ficou simples olhar para o passado recente. O cinema talvez seja uma das expressões na qual o interesse pelo passado recente esteja mais explícito, apesar de também abrigar filmes de teor histórico mais antigo.

3.1.5. Retrô e o trauma da mudança

São muitas e variadas as explicações para o fato do retrô se referir apenas ao passado recente. Baudrillard, por exemplo, diz que é possível relacionar Freud, com sua teoria de fetichismo, ao retrô. Essa teoria explica que a descoberta das diferenças entre os sexos, por uma criança, é profunda e irreversível. O fetichismo por um objeto acontece para se sobrepor a essa descoberta, mas segundo Freud, esse objeto não é qualquer um, e muitas vezes é o último objeto conhecido antes da descoberta traumática. Por isso, é possível dizer que o período da história a se tornar fetiche será preferivelmente o período imediatamente anterior a nossa era sem referências. Isso é um pouco radical, e talvez leve em consideração apenas o cinema, pois o retrô atualmente resgata períodos que também não tinham esse referencial histórico a que ele se refere, como as décadas de 1970 e 1980. Talvez ao olhar para o período imediatamente anterior ao atual, a sociedade enxergue essas referências históricas a que Baudrillard se refere, que ocorreriam apenas em períodos violentos e em entre guerras. É provável que por já ter seus acontecimentos definidos e as consequências deles bem estabelecidas, esses períodos se tornem referencial

para a sociedade atual. Podemos dizer então que, esse trauma ocorre ao chegarmos à vida adulta e percebermos essa incerteza do futuro e a insegurança com o presente. Dessa maneira, o período de referência anterior ao do “trauma” seria a infância e adolescência, que são revividos em diversas manifestações consumistas e culturais prontas para o recém-adulto. Curiosamente essas manifestações retrô, que se apropriam como referência de um período que ocorreu há vinte ou trinta anos, são produzidas justamente por esses recém-adultos que assim estabelecem, de maneira informal, suas marcas na sociedade da qual passaram a participar ativamente.

É preciso mencionar também que ao enfrentar momentos de incerteza e indefinição, como uma crise-econômica, a sociedade tende a se voltar ao passado, em busca da segurança e certeza de um período mais próspero e tranquilo. David Harvey (1989) menciona esse sentimento ao dizer que os movimentos cíclicos dão essa sensação de segurança, como as festas sazonais e a rotina. O retorno a um momento estável pode ajudar a dar essa sensação, o que pode explicar, por exemplo, a atual onda de releituras e *remakes* que o cinema americano produz. Filmes como *Transformers* (2007), *Robocop* (2013), *Bravura Indomita* (2010), *Conan o Bárbaro* (2011), *Fúria de Titãs* (2010) e *Footloose* (2011) e séries de TV como *Dallas* (2012), *V* (2009), *90210* (2008), *Melrose Place* (2009), *Super Máquina* (2008), *Thundercats* (2011), *He-Man* (2002) e *Tartarugas Ninja* (2012) demonstram que essa onda de relançamentos e a aposta na volta de nomes que já fizeram sucesso, em tempos de crise são uma maneira de atrair o público que sente saudades do tempo em que era mais jovem e assistia a suas personagens favoritas sem se preocupar em perder o emprego.

De fato o fenômeno retrô, apesar de ter sido identificado pela primeira vez a cerca de cinquenta anos, continua atual, mas sem perder a sua irreverência e despreocupação com as raízes históricas. Passou de ferramenta de identificação de uma sociedade jovem *underground* e da contra cultura para ferramenta de identificação da sociedade *mainstream* e das agências de publicidade para conseguir atingir um público já fidelizado às marcas descontinuadas do passado recente.

3.2.

O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores.

O rápido crescimento da indústria dos jogos eletrônicos se deve, em parte, à evolução tecnológica que a empurra. A cada cinco anos, em média, a tecnologia utilizada nos consoles dá um salto evolutivo e alcança os avanços encontrados nos computadores pessoais e suas placas de vídeo dedicadas a gerar gráficos de última geração.

Antes da popularização dos computadores pessoais e do desenvolvimento de placas de vídeo dedicadas, a tecnologia dos consoles se baseava na dos *arcades*, que levava multidões a galerias e shoppings em busca do que havia de mais novo em termos de jogos eletrônicos. No início, a indústria de jogos tentava se aproximar ao máximo dos jogos de *arcades*, mas esbarrava em limitações técnicas, como menor quantidade de cores disponíveis, resolução gráfica menor e sons mais simples. Há cerca de quinze anos, a tecnologia dos consoles caseiros passou por uma mudança brusca na representação visual com a introdução da possibilidade de gerar gráficos tridimensionais, mesmo que rudimentares. A partir de então os consoles superaram o que podia ser feito nos *arcades* e atualmente se encaminham para a possibilidade de gerar visualização com qualidade foto realista.

Com esse rápido avanço nas tecnologias de representação gráfica de mundos e personagens virtuais, tornou-se comum a aproximação da linguagem dos jogos eletrônicos da linguagem cinematográfica e consequentemente a imersão proporcionada por alguns jogos atingiu resultados difíceis de serem igualados (Luz, 2010). Mas, apesar de todo o desenvolvimento relacionado à parte técnica, surgiu recentemente um fenômeno que valoriza aspectos diferentes em um jogo eletrônico: o fenômeno dos jogos retrô.

A partir de 2008 pode-se perceber uma tentativa das desenvolvedoras em reviver franquias de jogos antigos através de relançamentos e jogos para download digital que se baseiam na arte e na jogabilidade encontradas em meados dos anos 1980 e início dos anos 1990. A demanda por jogos com uma estética retrô foi percebida após o sucesso de Mega Man 9, lançado através dos serviços de download dos consoles. Mega Man é uma série que teve seu primeiro jogo lançado no Nintendo Entertainment System - NES em 1987. Em 1998, ao ser adaptado utilizando-se de gráficos tridimensionais, não teve tanto sucesso com as mudanças implementadas. Segundo o produtor de Mega Man 9, Hironobu Takeshita, em entrevistas para Scott (2008), Nutt (2008) e UGO (2008)

o criador e designer da série, Keiji Inafune, sempre demonstrou vontade de lançar um novo jogo após o fracasso da versão de 1998. Em sua opinião, Megaman é uma série de jogos que remete a diversão simples e não se encaixa nas expectativas grandiosas criadas em cima dos jogos atuais, de grande imersão e gráficos tridimensionais avançados. Por isso, sua ideia foi a de fazer um novo jogo nos moldes do segundo da série, de 1988, ao invés de seguir as escolhas artísticas encontradas em Mega Man 8, de 1998 que não atingiu o sucesso desejado. Inafune e Takeshita se mantiveram fieis à simplicidade do segundo jogo da série durante toda a produção do nono jogo, chegando inclusive a incluir defeitos e limitações gráficas comuns aos jogos da época. Mas, foi devido ao avanço da tecnologia dos consoles, principalmente à integração destes com a internet, que ele conseguiu desenvolver e lançar este novo Mega Man.

Além da integração dos consoles com a internet, e da popularização dos serviços de download digital, existem outros fatores que foram fundamentais no surgimento de um movimento retrô nos jogos eletrônicos. Fatores sociais, culturais, tecnológicos e econômicos contribuíram para que os jogadores demonstrassem interesse em jogos que resgatassem uma estética primitiva e jogabilidade simplificada, que até então seriam ignorados e esquecidos como velharias ultrapassadas pelo rápido desenvolvimento tecnológico.

Este fato inspirou o desenvolvimento de um artigo meu publicado no XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2012), no qual busquei investigar estes outros fatores que, juntos, permitiram o surgimento do chamado fenômeno retrô nos jogos eletrônicos. A investigação conduzida será apresentada a seguir, através de levantamento bibliográfico e análise de cada fator, para se propor uma reflexão e chegar a algumas considerações.

3.2.1.

Revolução tecnológica – o papel da internet na comunicação entre jogadores e no jogar

O surgimento e popularização da internet em meados dos anos 1990 alterou o comportamento dos jogadores. Inicialmente dependentes de revistas especializadas para informá-los sobre futuros lançamentos e jogos da época, aos poucos surgia uma nova e vasta fonte de informações. Os jogadores também encontraram na internet um lugar para conversar sobre jogos e dividir suas experiências e opiniões. Logo surgiram sites como o Ebay, especializados

em venda de artigos usados. Mas talvez o que tenha causado maior impacto na cultura dos jogadores tenha sido a facilidade de se conseguir um jogo pirata¹³.

Nessa época a tecnologia encontrada nos consoles caseiros passava por mudanças radicais. Os consoles finalmente conseguiam reproduzir jogos no mesmo nível dos jogos de *arcade*, com seus gráficos tridimensionais em gêneros tradicionais como luta e corrida. Jogos como Tekken (1994) e Ridge Racer (1994), ambos da Namco, demonstravam que a qualidade visual e a jogabilidade não precisariam ser limitadas ao serem adaptadas para os consoles caseiros, como era comum em adaptações do *arcade* para consoles da geração anterior. Parte do sucesso do novato Playstation se deve a jogos como esses que, pela primeira vez, derrubaram a barreira técnica entre o que se jogava em casa e o que se jogava nos *arcades* (Davison, 2006).

Além da avançada tecnologia de geração gráfica, a mídia utilizada para armazenar os jogos deixou de ser a de cartuchos caros e passou a ser em CDs, mais baratos e com maior capacidade de armazenamento.

O uso dos CDs barateou consideravelmente os custos de produção de um jogo, e esse é considerado um dos fatores de sucesso do Playstation sobre o Nintendo 64 que, apesar de gerar gráficos mais avançados, estava preso ao uso de cartuchos como mídia de armazenamento (Luz, 2010). Além do custo reduzido, o CD permitia a inclusão de trilhas sonoras gravadas com instrumentos reais, o que mudou o design de áudio nos jogos. Era possível incorporar, pela primeira vez, música licenciada de artistas famosos, ou músicas orquestradas feitas sob encomenda, ao invés de depender de chips de som que produziam áudio artificial. Mas o que parecia ser uma benção se tornou um problema para as empresas desenvolvedoras. O CD era facilmente copiado, e a internet se tornou o ambiente ideal para distribuir jogos pirateados ilegalmente. Em pouco tempo a pirataria foi difundida e em países como o Brasil, onde o acesso a jogos originais era difícil e os preços praticados proibitivos, se tornou praticamente a única maneira de se conseguir jogos novos. É claro que pirataria existia muito antes do Playstation, mas era restrita aos computadores pessoais. Raramente existia pirataria de cartuchos e, quando existia, era feita por falsificadores, comerciantes ilegais que vendiam produtos copiados e de baixa qualidade. Antes da internet, a cópia de jogos em discos magnéticos era considerada inofensiva por quem praticava, mas como afirma Paul Reiche¹⁴, em entrevista

¹³ Jogo pirata é aquele copiado do original sem o consentimento do seu distribuidor. Atualmente é possível encontrar jogos piratas a venda em barracas de comércio populares, copiados ilegalmente em DVDs

¹⁴ Designer do clássico jogo para computadores Archon: The Light and the Dark, de 1983.

para Hoffman, alguns designers mudaram para os consoles devido à pirataria (2011).

“Provavelmente havia um ou dois [designers] que largaram os games por culpa da pirataria (mais por conta da chatice de ter que programar proteção contra ela), mas no meu caso, minha mudança para desenvolvimento de jogos de consoles foi motivada em parte pela falta de pirataria naquele domínio,” [Hoffman, 2011].

3.2.2.

Transição de gráficos bidimensionais para tridimensionais

Com todas essas mudanças tecnológicas em pouco tempo e principalmente com a aparente obrigação de que todo jogo novo deveria ser feito com visual e jogabilidade tridimensionais, muitos game designers tiveram dificuldade nesta transição e adaptação às novas possibilidades (Adams e Rollings, 2003). Apesar da experiência de alguns designers em produzir jogos para *arcades* com gráficos tridimensionais, os jogos de consoles caseiros não eram todos nos mesmos gêneros que os de *arcade*. Mesmo com a adaptação de sucessos de uma plataforma para a outra, como os mencionados Tekken e Ridge Racer, havia uma quantidade maior de gêneros de jogos caseiros, com necessidades de design completamente diferente, pois nos *arcades* as partidas tinham que durar pouco para que se gastasse mais fichas. Uma quantidade considerável de jogos produzidos nessa época de transição não foi bem sucedida no que mais importa, sua jogabilidade. Muitos tiveram problemas que antes, com duas dimensões, não se imaginava ter. Dominar a câmera que mostrava o jogo era uma dificuldade considerável para os game designers que se aventuravam em adaptar jogos de franquias bidimensionais à nova era tridimensional.

Se a transição dos jogos do 2D para o 3D fosse como a transição de assistir desenhos animados para assistir a filmes, ficaríamos com uma desconfortável realidade visual aonde o ator principal estaria no meio da cena, de costas viradas para nós. Claro, poderíamos virá-lo de frente para nós, mas aí não enxergaríamos para onde estaríamos mandando nosso herói em seguida. [Totilo 2010]

Enquanto nos jogos bidimensionais o jogador se preocupava apenas com os movimentos laterais e ações da personagem, nos jogos tridimensionais o jogador deveria se preocupar em movimentar o herói com um direcional no controle, enquanto usa os botões para as ações e controla os ângulos de câmera com um segundo direcional analógico. Para algumas pessoas essa mudança era grande demais, e jogadores mais casuais se sentiam intimidados com esse tipo de controle e jogabilidade (Totilo 2010).

Poucos foram os que conseguiram fazer a transição com sucesso, entre eles os jogos das séries Super Mario Bros. e The Legend of Zelda. A queda na qualidade de alguns jogos, de series famosas, fez com que os fãs e a crítica questionassem a necessidade de se adaptar tudo ao tridimensional. Essa resistência ao tridimensional se transformou em simpatia saudosista aos jogos bidimensionais, raros naquele momento devido a pressões competitivas do mercado. Essa transição não ocorreu apenas em jogos com progressão lateral como o Mario e o Castlevania. Mesmo os jogos do gênero de estratégia em tempo real passaram por essa difícil adaptação. O primeiro que tentou a transição, Star Wars: Force Commander, é visto como um fracasso devido à dificuldade que sua câmera livre oferecia ao jogador que tentava, além de comandar suas tropas, encontrar um ângulo correto para visualizá-las. O primeiro jogo que realmente programou bem os gráficos tridimensionais e a câmera foi Warcraft 3, que se tornou um enorme sucesso. O jogo foi bem sucedido, pois, diferentemente do ocorrido no jogo Force Commander, o controle de câmera foi praticamente tirado das mãos do jogador. As primeiras tentativas eram fazê-lo com um ângulo de câmera diferente como num jogo de ação em terceira pessoa, com a câmera atrás de uma personagem líder enquanto ele comandava as tropas, mas o designer principal, Rob Pardo, explica para Johnson (2008) que apesar das experimentações, foi apenas quando a câmera foi posicionada num ângulo isométrico tradicional que começaram a progredir no design do jogo.

Curiosamente, é possível se verificar a popularidade de jogos bidimensionais atualmente, no auge do avanço gráfico tridimensional. Assim como o Mario 64 (1996) foi um marco na transição do bidimensional para o tridimensional, hoje é possível se afirmar que Mario é um dos responsáveis pelo ressurgimento dos jogos bidimensionais. Apesar dos dois últimos lançamentos com jogabilidade tridimensional, Super Mario Galaxy (2007) e Super Mario Galaxy 2 (2010), serem considerados dois dos melhores jogos de todos os tempos, foram as recentes versões bidimensionais, New Super Mario Bros (2006) e New Super Mario Bros Wii (2009), que bateram recordes de vendas, chegando a vender quase o triplo de Super Mario Galaxy, o Mario tridimensional que mais vendeu até hoje (Rose, 2012). Mas esse retorno ao bidimensional não aconteceu por pelo menos uma década, já que durante o período de transição o mercado exigia que os jogos novos tivessem gráficos e jogabilidade tridimensionais. Um exemplo dessa exigência é a política de licenciamento de jogos do Playstation e Playstation 2, na qual a Sony exigia que jogos com visual

considerado simples e bidimensional, fossem vendidos mais baratos que os tridimensionais. Uma empresa que sofreu com esse tipo de exigência foi a Working Designs, conhecida por publicar jogos japoneses no mercado americano, principalmente RPGs tradicionais com visual bidimensional. Assim, muitos jogadores de antigos jogos, frustrados com o foco nos novos gráficos tridimensionais, se voltaram a uma opção que se popularizava rapidamente em meados da década de 1990, a emulação de consoles antigos (Szczepaniak 2006; Kennedy 2005).

3.2.3. Emulação

A capacidade dos computadores pessoais da época, e a popularização da internet fizeram com que a emulação¹⁵ de consoles antigos se tornasse uma maneira popular de jogadores terem acesso a jogos e consoles que não tinham anteriormente. Subitamente a maioria de pessoas que tinha um computador pessoal em casa teve acesso, sem muito esforço, a toda a biblioteca de jogos lançados para consoles e recém-descontinuados como o Mega Drive e o Super Nintendo (Hen, 1998). Além dessa popularização dos consoles mais conhecidos, a emulação permitiu que consoles desconhecidos ou nunca lançados em territórios como o Brasil, pudessem ser experimentados, como foi o caso do PC-Engine e o caríssimo Neo-Geo. Outro benefício associado à emulação é o estudo acadêmico desses jogos, pois com o curto ciclo de vida dos consoles, novas tecnologias surgem tornando as anteriores obsoletas e esquecidas, sem que haja o tempo necessário para um estudo aprofundado. A emulação se tornou uma maneira de preservar e estudar jogos e consoles antigos, aos quais o acesso se torna cada vez mais difícil e caro (Jacob, 2003). A popularização dos emuladores demonstrou que havia demanda por jogos antigos, mesmo em plena transição do bidimensional para o tridimensional. Os jogadores queriam continuar a jogar seus jogos preferidos das plataformas mais antigas, ou queriam conhecer jogos aos quais não tinham tido acesso na época de seu lançamento. Além disso, o sentimento de nostalgia de alguns jogadores naquela época de transição e mudanças, principalmente na jogabilidade, os fazia voltar ao que já conheciam, o que lhes transmitia uma sensação de segurança (Hen, 1998).

¹⁵ Um emulador é um hardware/software que permite ao usuário executar um jogo numa plataforma diferente da plataforma para a qual o jogo foi originalmente desenvolvido. Por exemplo, emuladores de videogames permitem que um computador pessoal funcione quase que identicamente a um console de videogame ou a um arcade (Conley et al. 2004).

Chris Baker complementou essa ideia de sensação de segurança e nostalgia em entrevista para Sam Pettus (1999):

Talvez como toda moda retrô – roupas, músicas, filmes – o aumento no interesse por jogos retrô seja apenas mais um exemplo da necessidade do conforto familiar da infância. Ou quando observamos a fundo, os jogos eram simplesmente melhores naquela época. (Chris Baker, 1999)

Outros dois atrativos para os adeptos da emulação são a possibilidade de se modificar o jogo original com gráficos mais sofisticados e a opção de se jogar pela internet e de se salvar o jogo a qualquer momento, podendo-se retornar ao mesmo ponto posteriormente. Outro aspecto importante da emulação é a preservação da história dos jogos eletrônicos. Em uma indústria baseada em avanços tecnológicos, os fabricantes de consoles se veem obrigados a lançar consoles novos a cada cinco anos em média, para não ficarem ultrapassados pelos concorrentes. Com essa vida útil razoavelmente pequena, sempre há uma demanda por novos jogos, e os das gerações anteriores ficam esquecidos e relegados a colecionadores. Uma solução para esse problema da obsolescência dos consoles é a compatibilidade com as gerações anteriores, algo que só foi implementado com o lançamento do Playstation 2 em 2000, que permitia o uso de jogos de Playstation (Wu, 2002).

Até 1999, a emulação era vista como algo problemático pelos fabricantes de consoles. A Nintendo e a Sega estavam cientes da situação e era comum que buscassem seus direitos legalmente e demandassem que sites contendo os ROMs¹⁶ dos jogos fossem fechados. Até o momento os emuladores funcionais eram de consoles de gerações anteriores, e nunca da geração atual. Isso mudou com o lançamento do UltraHLE, um emulador de Nintendo 64 e o primeiro de uma geração atual. Desta forma, a emulação se tornou uma ameaça à venda de jogos no mercado, pois em pouco tempo eram distribuídos ilegalmente na internet. Apesar de não conseguir comprovar que o UltraHLE afetou suas vendas diretamente, a Nintendo entrou com uma ação na justiça impedindo que o emulador fosse distribuído e forçou seu programador a nunca mais atualizá-lo ou desenvolver outro emulador (Conley et al, 2004; Hen, 1999). Outro caso importante foi o do emulador Bleem!, desenvolvido e comercializado com a intenção de aceitar apenas jogos originais de Playstation, ao invés de versões pirateadas. Seus desenvolvedores tinham a certeza de que não seriam incomodados pela Sony, pois tinham tomado providências para que o emulador

¹⁶ ROMs são os arquivos dos jogos, retirados dos cartuchos, e usados em emuladores.

só aceitasse jogos originais, mas dois dias após o início da pré-venda, a empresa japonesa acionou os programadores do Bleem! na justiça, afirmando que sua comercialização era uma violação dos seus direitos autorais e que o emulador aumentaria o mercado negro de jogos de Playstation. Apesar de derrotarem a Sony na justiça, os custos judiciais foram altos demais e a empresa responsável pelo emulador foi obrigada a fechar suas portas (Rhodes, 2007; Hen, 1999). Mesmo sendo considerados como uma ameaça à propriedade intelectual das empresas desenvolvedoras, a febre da emulação manteve viva a história recente dos jogos eletrônicos e o interesse dos jogadores em jogos e franquias de outros tempos. Pode-se dizer que ao disponibilizar uma maneira de adquirir esses jogos facilmente, através de emuladores oficiais como os vendidos no Virtual Console do Nintendo Wii, os grandes fabricantes de consoles reconheceram a existência de um público interessado nos jogos de outrora.

3.2.4. Distribuição digital

A distribuição digital além da iniciativa em manter vivo o interesse por jogos antigos permite, a partir da geração atual de consoles, a venda de jogos novos independentemente de uma mídia física, comumente vendida em lojas tradicionais. Com o lançamento em 2003 do Steam, para computadores pessoais, a Valve aproveitou o crescimento exponencial de capacidade e uso da internet para, inicialmente, distribuir correções para os seus jogos, e vendê-los sem precisar de um intermediário como as lojas tradicionais. Dessa maneira, ela passa a manter o controle da venda dos seus jogos e a cortar os custos de distribuição tradicional, de forma parecida com a que acontecia na indústria da música e no iTunes. Apesar de um começo complicado devido a problemas com servidores, o Steam se tornou uma plataforma viável de distribuição de jogos novos de qualquer empresa, não somente os da própria Valve. Atualmente é considerada a principal distribuidora de jogos de computador e conhecida no meio por suas promoções diárias de jogos que distribui, o que modificou a estrutura de preços dos jogos de PC (Chiang, 2011). A partir de 2005, com o início da atual geração de consoles com o lançamento do Xbox 360, as lojas de distribuição digital se tornaram aliadas importantes na comercialização de conteúdo para os jogadores, seja através de jogos novos ou de DLC (Downloadable content, ou conteúdo baixável). Grande parte destes jogos novos vendidos nestas lojas não encontraria lugar para venda em lojas tradicionais por

diversos motivos, como duração de jogo, estilo gráfico, jogabilidade bidimensional e preço. São jogos com orçamento menor, que podem explorar mais a jogabilidade não tradicional. Em alguns casos, as grandes empresas desenvolvedoras usam esse modelo de distribuição digital para criar conceitos arriscados, diferentes e ousados. Um bom exemplo disso é o recém-lançado Journey (2011) da thatgamecompany, uma empresa criada para explorar a emoção em jogos eletrônicos. No jogo Journey não há um inimigo, ele não é desafiador, não tem pontuação e nele não é possível morrer, mas o jogo desafia a noção do que pode ser considerado um jogo eletrônico e se apresenta como um sucesso de crítica e de vendas, batendo recordes na Playstation Network. A distribuição digital é o único ambiente que favorece esse tipo de experimentação e aqueles que exploram melhor as possibilidades criativas dos jogos eletrônicos, que são os desenvolvedores independentes, ou indie, que se aproveitam dos custos menores da distribuição digital para poderem lançar seus jogos (Irwin, 2008). Em entrevista concedida ao site Gamasutra, em 2007, Jonathan Blow discorre sobre os indie:

Jogos são uma mídia importante para a comunicação. Eles têm uma maneira de se expressar que é muito diferente do que outras mídias podem fazer. Entretanto, a indústria convencional não dedica muito esforço para explorar o poder expressivo dos jogos; é aí que os indies entram. Indies podem fazer os jogos que quiserem, porque acham que esses jogos são interessantes – o que é algo que a indústria convencional não é mais capaz de fazer.” (Blow, 2007).

3.2.5. Designers independentes

Os desenvolvedores independentes são aqueles que não estão submetidos a grandes empresas e investem seu próprio dinheiro para fazer seus jogos com a maior liberdade criativa possível. Há alguma divergência quanto à definição do que é um jogo indie, mas consideraremos, nesta dissertação, que os jogos lançados de maneira independente, sem interferência de grandes empresas ou de grandes investidores, bancados com dinheiro próprio, com liberdade criativa e espírito de experimentação são jogos indie. Bons exemplos de jogos indie que fizeram sucesso são Braid, Castle Crashers, World of Goo, Minecraft, VVVVVV e Cave Story. Esses jogos são distribuídos digitalmente, e demonstram estilos de jogos próprios para esse ambiente [Gnade 2010]. Em alguns casos, jogos indie são desenvolvidos por apenas uma pessoa, e quando isso acontece, é comum optarem por um visual retrô pixelado. Às vezes o estilo gráfico retrô é propositalmente escolhido para homenagear jogos antigos, como é o caso de Super Meat Boy que, segundo um de seus criadores, Edmund

McMillen (2011) em um post-mortem para o site Gamasutra, admite que o jogo é a versão deles de Super Mario Bros. Outras vezes, é apenas uma maneira mais simples de criar a arte, como no jogo Cave Story, no qual o designer admite que esse estilo seja mais facilmente reconhecido e compreendido, e mais facilmente produzido (Nutt, 2011). No caso de VVVVVV o designer Terry Cavanaugh admite que sua escolha por uma linguagem gráfica retrô é por ambos os motivos: para homenagear os jogos de Commodore 64, que jogou quando criança, e pela facilidade de trabalhar dentro de limites estreitos (Rose 2010). Independentemente da razão que leva desenvolvedores a escolher a linguagem gráfica retrô, desde que o movimento independente ganhou corpo e popularidade, o que se verifica é que a quantidade de jogos que fazem referência aos jogos antigos cresceu bastante.

3.2.6. Crise econômica de 2008

O crescimento no número de desenvolvedores independentes dispostos a trabalhar com suas próprias ideias, ao invés de se submeter a uma grande empresa que atende a demandas do mercado, aconteceu também devido à crise financeira mundial de 2008. Apesar de especialistas afirmarem que a indústria dos jogos eletrônicos era imune à crise, o jornal The Economist (2008) mostra que reflexos foram sentidos na época em que foi deflagrada. Algumas grandes empresas como a americana Electronic Arts e a Activision Blizzard anunciaram perdas significativas no penúltimo trimestre de 2008, demitiram funcionários envolvidos na criação de jogos novos e encontraram dificuldade em vender jogos para as lojas, salvo os mais populares, pois as lojas adotaram uma postura conservadora na reposição de estoque. Mesmo assim, as vendas de novos jogos obtiveram crescimento no último trimestre do ano de 2008, conforme indica a mesma matéria do jornal The Economist (2008). Alguns desenvolvedores acreditam que a indústria se beneficiou da crise, como afirma Alex Evans da Media Molecule ao dizer, para a matéria do mesmo jornal, que houve um crescimento no número de pessoas que ao invés de viajar de férias no final do ano, preferiu ficar em casa para economizar e com isso comprar jogos novos. Esse cenário de recessão favoreceu amplamente os jogos vendidos através das lojas de downloads digitais, como Steam, Live e PSN, pois os preços praticados são de 10 a 25% mais baratos que os preços de um jogo novo em disco. Além disso, a compra por impulso acontece com mais frequência, devido ao preço

reduzido dos jogos. O próprio presidente da gigante Electronic Arts - EA, após o desapontador relatório de vendas do fim do ano de 2008, disse que a crise econômica era “uma benção disfarçada”, pois forçaria a indústria a repensar estratégias estagnadas (Remo e Alexander, 2009). No começo de 2011, a EA lançou sua própria loja de conteúdo digital, Origin, nos moldes da líder absoluta de mercado Steam, e começou a experimentar novos modelos de venda de conteúdo digital nos consoles, apostando nesta faceta do mercado. Sheffield (2009) afirma que a recessão iniciada em 2008 poderia ser o início de uma era dos jogos indie, e podemos verificar o crescimento no número de jogos deste tipo atualmente, o que indica que Sheffield provavelmente está correto.

Outro efeito de uma crise econômica como a de 2008 é o retorno ao familiar, ao que é conhecido. Esse conceito é explicado por David Harvey (1989) ao dizer que na sociedade moderna há uma sensação de segurança nos movimentos cíclicos e repetitivos, como na rotina e nas festas sazonais.

Quando o sentido de progresso é ameaçado pela depressão ou pela recessão, pela guerra ou pelo caos social, podemos nos reassegurar (em parte) com a ideia do tempo cíclico... como um fenômeno natural a que devemos forçosamente nos adaptar ou recorrer a uma imagem ainda mais forte de alguma propensão universal estável (tal como a irascibilidade humana inata) como contraponto perpétuo do progresso. (Harvey, 1989, p. 188).

O interesse em jogos de jogabilidade e linguagem gráfica retrô também pode ser explicado por esse motivo. O progresso da indústria, que aponta para jogos mais acessíveis, mais casuais, faz com que jogadores mais velhos busquem em jogos retrô aquilo que não encontram em alguns jogos novos (Rollings e Adams, 2003). Há uma rejeição aos jogos com controles por movimento (Kinect, Move e Wii), de parte dos jogadores que acompanharam o desenvolvimento dos jogos eletrônicos através dos anos. Muitos jogadores com esse perfil, incluindo game designers como Cliff Blezinski em entrevista para Gametrailers (2012,a) consideram que os novos jogos, com algumas exceções, ao buscar o público mais casual, têm a dificuldade reduzida e simplificam demais alguns aspectos para que esse público não se sinta intimidado. Uma alternativa a esses jogos simplificados são os jogos indie que, segundo o game designer Tim Schafer, na mesma entrevista para Gametrailers, sugere que jogos com dificuldade e acessibilidade similares aos antigos podem ser encontrados em lojas de download digitais. O game designer Edmund McMillen (2011) enfatiza esse aspecto ao afirmar que seu jogo Super Meat Boy, tem essa intenção, de resgatar a dificuldade dos jogos antigos. Essa dicotomia da indústria permitiu

que consoles voltados para jogadores tradicionais, como o Xbox 360 e o Playstation 3, conseguissem estender sua vida no mercado além do tempo de consoles que não lideraram em gerações anteriores. Ao mesmo tempo, a liderança do Wii, console que conquistou o novo público casual, não garantiu grandes vendas de jogos de produtoras terceirizadas. Isso fez com que o investimento nos consoles de público tradicional não fosse reduzido, como ocorre normalmente com consoles não líderes, e que o espaço para o lançamento de jogos com esse perfil continuasse a crescer.

Esse retorno ao passado recente acontece em outros mercados, como o de moda, o de cinema e o de música. Em meados dos anos 2000 o movimento de releitura da cultura popular dos anos 1980 ganhou força nesses mercados. Camisas com estampas com *pixel art*, a popularização de músicos que perderam espaço nos anos 1990 e o relançamento de séries e filmes populares na década de 1980 evidenciam essa demanda pelo retorno ao passado recente. Analisando o fenômeno, é possível se estabelecer um paralelo ao que aconteceu nas décadas de 1750 e 1760 na Europa, quando surgiu o neoclassicismo. Forty explica que esse movimento “pretendia recuperar para a arte e o design a pureza de forma e expressão que julgava faltar no estilo rococó da primeira metade do século XVIII...”. Esse paralelo fica claro quando nos voltamos para os jogos eletrônicos que utilizam o estilo retrô na linguagem gráfica e na jogabilidade. E fica mais claro ainda se nos remetemos a Forty (1986, p. 24, 25) quando diz que “não se tratava de reproduções servis da Antiguidade: eles usavam imagens e formas do passado, mas pretendiam expressar sentimentos modernos.”. Podemos perceber nesses jogos que há essa referência, mas sempre com aspectos modernos aplicados a eles. Um bom exemplo disso é o jogo *Retro City Rampage*, feito por apenas um designer, que explorou um conceito de game design inovador ao se perguntar o que aconteceria se o visual e áudio parassem de evoluir nos anos 1980 e a jogabilidade não?. Esse conceito aplica aspectos do game design moderno, como sistema de cobertura no tiroteio, giro em torno do inimigo (*straffing*) e múltiplas estações de rádio nos veículos disponíveis (como em *Grand Theft Auto*), mas mantém outros do passado. Ele explora o conceito de nostalgia ao oferecer diversos filtros que simulem os consoles e computadores antigos, perguntando ao jogador “o que é nostalgia pra você?”, como pode ser visto em uma entrevista recente registrada em vídeo para o site Gametrailers (2012, b). Esse movimento de retomada da cultura popular de trinta anos atrás é explicado também pelo fato de que as pessoas que cresceram nessa época e desenvolveram uma empatia e familiaridade com a

sua cultura popular são as mesmas que produzem e compram atualmente. Segundo matéria da Associated Press (2008) citada por Alexander (2008), o consumidor de jogos eletrônicos tem em média trinta anos e cresceu com o hábito de comprar jogos a todo instante, portanto para ele uma recessão econômica é indiferente enquanto ele estiver empregado. Suas incertezas causadas pela situação econômica são transformadas em impulso consumista de produtos que lhe são familiares e confortáveis.

3.2.7. Considerações

O relançamento de jogos antigos, mesmo que em forma de coletâneas não é algo recente. As empresas sempre tentaram capitalizar se utilizando de seus jogos clássicos. O que caracteriza e legitima o fenômeno retrô que verificamos a partir de 2008 é que essas coletâneas anteriormente não encontravam o sucesso que os mesmos jogos, relançados nas lojas de distribuição digital atuais, encontram. Esse sucesso pode ser medido financeiramente, popularmente, criticamente e artisticamente. Nota-se que um fenômeno como este surge apenas após uma série de confluências de diversas esferas da modernidade, onde fatores distintos e aparentemente sem relação entre si, foram igualmente importantes para criar as condições ideais para tal. Somente a partir da mudança na percepção do público, que aconteceu devido aos fatores expostos no capítulo, os jogos com estética retrô, deixaram de carregar o estigma de algo velho, rejeitado por comparação com os avanços tecnológicos e expectativas em relação ao que um jogo eletrônico deve apresentar, para se tornar uma alternativa artística que carrega no seu visual antiquado ou jogabilidade clássica, um histórico de uma indústria jovem que oferece possibilidades de expressão e comunicação únicas.

Essa mudança de percepção e de valores é observada além da própria mídia e é transportada para outras instâncias da sociedade moderna. É comum encontrar atualmente jovens vestindo roupas com motivos relacionados a jogos eletrônicos retrô ou antigos, assim como bandas especializadas em músicas produzidas em sintetizadores de consoles e portáteis antigos, as *chiptunes*, e que concentram um grande número de fãs. O cinema e as revistas em quadrinhos também receberam recentemente influência dos jogos retrô com *Scott Pilgrim Contra o Mundo* de Brian O'Malley, e o cinema recebeu no fim de

2012 o filme da Disney “Wreck it Ralph”, que tem como tema os jogos retrô, o que demonstra o alcance desta linguagem além dos jogos eletrônicos.

A análise permitiu observar esses diversos fatores simultaneamente, independente do tempo de duração e data de cada um. Com isso, demonstra que é possível que a percepção de consumidores, tão inseridos numa indústria com viés tecnológico, mude sob a influência destes fatores, e que um estilo de jogo antes considerado obsoleto, ganhe relevância crítica e mercadológica. O estudo evidencia também que os jogos eletrônicos retrô são opção viável para game designers independentes, que não tenham à disposição equipes capazes de executar os diversos papéis que uma produção de jogo normalmente demanda.

3.3. Categorização

Para compreender melhor a relação entre os jogadores e os jogos eletrônicos retrô, é necessário estabelecer com clareza alguns parâmetros que os definem e diferenciam de outros tipos de jogos.

Podemos considerar que o fenômeno dos jogos retrô surgiu a partir de 2008 nos consoles da época, pois somente a partir desse ano que esse tipo de jogo alcançou popularidade. Contudo, é possível se encontrar em consoles lançados antes de 2008, lançamentos de jogos com estética retrô, embora esses sejam poucos e não tenham alcançado sucesso de crítica e público como os jogos citados neste capítulo. Não podemos desprezar também o fato de que jogos com a estética retrô foram lançados para outras plataformas, como as portáteis, os telefones celulares, o facebook e os computadores pessoais. Em todas essas plataformas, exemplos de jogos com características consideradas retrô são encontrados. Mas, para darmos andamento ao nosso estudo, foi preciso limitar o número de plataformas pesquisadas, a fim de estabelecer mais claramente o que caracteriza um jogo retrô.

Essa limitação foi necessária nesta pesquisa, pois se identificou uma diferença na percepção dos jogadores em relação aos jogos lançados para cada plataforma. Os consoles e os computadores pessoais podem ser considerados como responsáveis pelo avanço tecnológico cíclico que ocorre, desde os primeiros anos da indústria dos jogos eletrônicos. A cada nova geração há um salto considerável na capacidade audiovisual destas plataformas, que consequentemente cria uma expectativa nos jogadores quanto a novos jogos

mais avançados nessas áreas. É comum inclusive, um jogo ser criticado pelo público e pela crítica no início de uma nova geração de hardware, caso apresente uma linguagem gráfica muito parecida com a da geração anterior, com poucos avanços. E, justamente por haver nos consoles atuais a capacidade de exibição com visual próximo ao fotorrealismo, que o sucesso dos jogos retrô, com seus visuais primitivos tecnicamente, se torna digno de análise e estudo.

Por outro lado, os portáteis, celulares e redes sociais, por apresentarem foco tecnológico em outros aspectos como portabilidade e acessibilidade, são plataformas mais simples no quesito audiovisual. Essa capacidade menor de gerar gráficos faz com que essas plataformas tenham jogos com menos variação visual. Um jogo de Nintendo DS, por exemplo, por ter baixa resolução de tela, poucos efeitos de suavização de imagens tridimensionais e baixa capacidade de gerar polígonos apresenta visual mais próximo ao de um jogo da geração de 16 ou 32 bits do que ao de um jogo da geração atual. Muitos jogos são lançados com estética retrô devido à limitação técnica de um portátil como o Nintendo DS e não apenas por uma escolha artística. Por exemplo, os jogos da série Castlevania para essa plataforma são mais parecidos graficamente com os de Super Nintendo do que com os de Playstation 3. Atualmente, em portáteis mais recentes como o 3DS e principalmente o Playstation Vita, essa diferença em relação aos consoles diminuiu consideravelmente. Devemos perceber também que os consoles atuais foram lançados em 2005, enquanto o 3DS e o Vita possuem tecnologia de 2011, o que explica a aproximação tecnológica entre as plataformas portáteis e os consoles. Além dos portáteis mais atuais, os celulares e tablets também estão diminuindo essa diferença no visual de seus jogos.

Pela primeira vez, jogos com estética retrô fizeram sucesso frente a jogos avançados graficamente. Apenas recentemente, com o atual desenvolvimento tecnológico e as possibilidades de se criar jogos com mundos complexos, há esse retorno a jogos com estilo e jogabilidade de jogos antigos. Isso torna as diferenças entre jogos retrô e modernos ainda mais aparentes. Mas o que classifica um jogo como parte desse fenômeno retrô? Analisarei a seguir os diversos tipos de elementos que compõem um jogo retrô.

3.3.1. Linguagem Gráfica

Jogos retrô resgatam uma linguagem gráfica na sua maioria bidimensional. Após a geração 32 bits (Playstation, Saturn e Nintendo 64, a partir de 1995)

devido à aproximação tecnológica dos consoles com *arcades* no que se refere à capacidade gráfica, desenvolvedores passaram a criar jogos tridimensionais mais avançados tecnicamente, como uma maneira de destacar suas criações e chamar a atenção de um público impressionado com gráficos poligonais. Cada vez mais os jogos exibiam visual tridimensional tendendo ao realismo e cada vez menos jogos de visual bidimensional conseguiam espaço nos consoles, tanto por parte de público quanto de crítica. Alguns relatos relativos ao fato de que a Sony dificultava ao máximo a aprovação e lançamento de jogos bidimensionais para seu Playstation 2, sendo inclusive apontada como uma das responsáveis pelo fechamento da distribuidora Working Designs, especializada em jogos para públicos de nicho, de baixo custo e visual bidimensional tradicional como conta KENNEDY (2005) também são encontrados. Essa mudança de foco gerou uma diminuição no lançamento de jogos nesse estilo que só foi revertida com os consoles atuais e suas lojas de distribuição digital. É possível encontrar jogos com linguagem gráfica bidimensional que fazem proveito das capacidades técnicas dos consoles atuais, exibindo personagens com detalhes e definição impossíveis de serem idealizados nos consoles de 16 bits. Os jogos retrô apresentam uma linguagem gráfica tecnicamente limitada, composta por visual em *pixel art*, que surge na contramão do detalhamento encontrado em alguns dos jogos modernos lançados nas plataformas atuais. Os jogos retrô fazem referência aos jogos mais comumente desenvolvidos entre o final da década de 1970 e 1995. Entretanto, foram lançados alguns jogos naquela época com linguagem gráfica diferente da encontrada na maioria, como os que empregavam gráficos tridimensionais primitivos (Battlezone) e maneiras não convencionais de representação como a holografia (Time Traveler), desenhos animados (Dragon's Lair) ou filmes com atores reais (Mad Dog McCree). Não foram encontrados jogos retrô que façam referência a esses tipos de linguagem gráfica.

Por opção, a categorização proposta nesta dissertação não considera questões de física na animação e na jogabilidade, pois essas não são questões que fazem parte deliberadamente da maioria dos jogos referenciados pelos jogos retrô. Para analisar de maneira clara os tipos de linguagem gráfica encontrados em jogos retrô, utilizei três categorias. As nomenclaturas dessas categorias procuram remeter a características distintas de cada linguagem gráfica, para que possam ser identificadas facilmente:

Estilo Atari 2600

Estilo minimalista, bidimensional e de pixels de baixa resolução. Poucos elementos animados e avatares simples, de pouca ou nenhuma expressividade e comumente baseados nas suas funcionalidades. Uso de poucas cores chapadas. Não há uso de *sprites* para compor os elementos gráficos. Cenários simples e sem volume. Os elementos são inspirados nos simples desenhos encontrados em jogos de Atari 2600 e computadores Commodore. Jogos nesse estilo: Bit Trip Beat (2009) e VVVVVV (2010)

Estilo *sprites* 8 bits

Estilo comumente associado à linguagem gráfica infantil, bidimensional e de pixels de baixa resolução, porém mais definidos do que os encontrados no estilo Atari 2600. Animação limitada, com poucas poses. Avatares com proporções deformadas e algum detalhamento. Uso de poucas cores, vibrantes e artificiais. Utilização de *sprites*, com pixels de cor e luminância independentes. Simulação de volumes de maneira simples, construção modular de cenários, uso do *chiaroscuro* digital para criar efeitos de volume e do *dithering*¹⁷. Os elementos são inspirados nos gráficos dos jogos de NES e Master System. Jogos nesse estilo: Mega Man 9 (2008), Retro City Rampage (2012), Cave Story (2010)

Estilo *sprites* 16 bits

É o estilo mais utilizado, comumente associado à linguagem gráfica adolescente, bidimensional e de pixels de resolução mediana. Avatares com personagens de proporções mais realistas. Animação mais natural, com mais poses, porém ainda limitado. Maior número de cores em relação aos estilos anteriores, com maior possibilidade de uso de *dégradés* e variação de tons. *Sprites* maiores, cenários mais detalhados e animados, efeitos de distorção, rotação e escalonamento de *sprites*. Os elementos são inspirados nos gráficos dos jogos de Super Nintendo e Mega Drive. Jogos nesse estilo: Scott Pilgrim vs. the World: The Game (2010), Castlevania the Adventure Rebirth (2009), Contra Rebirth (2009).

¹⁷ Junção de duas cores em uma malha de pixels justapostos para criar uma terceira cor.

3.3.2. Áudio

Além da linguagem gráfica que remete a consoles e computadores da década de 1980 e 1990, outro aspecto importante dos jogos retrô é o áudio. Como é característica de jogos dessa época, a limitação tecnológica imposta pelo baixo número de canais disponíveis e os diferentes chips de áudio que faziam parte de consoles e computadores produzia música sintetizada digitalmente com um estilo próprio que ainda é relevante no gênero da música eletrônica. A música produzida através desses chips dedicados ficou conhecida como *chiptune*, que, segundo Driscoll e Diaz (2009), se refere a um conjunto de produção musical e práticas performáticas que dividem história com trilhas sonoras de jogos eletrônicos. A variação nos tipos de sons sintetizados é derivada dos diversos chips que integravam os consoles e computadores. Os mais populares são os chips do NES, do Gameboy e do computador Commodore 64. É possível encontrar trilhas sonoras compostas por músicos especializados em *chiptune* que misturam sons sintetizados com os de instrumentos comuns. Além de *chiptune* tradicional, alguns jogos empregam música e efeitos que simulam os encontrados em consoles da geração 16 bits. Jogos que usam esse tipo de áudio: Scott Pilgrim vs the World: The Game (2010), Mega Man 9 (2008), Retro City Rampage (2012).

3.3.3. Jogabilidade

A jogabilidade encontrada em jogos retrô é restrita às limitações técnicas de funcionamento dentro de planos bidimensionais. Jogos com esse perfil são comumente baseados em gêneros associados aos videogames, como plataforma, briga (*beat'em up*), nave (*shoot'em up*), ação e aventura. Por não ter que lidar com as complicações de se controlar uma câmera, a jogabilidade bidimensional exige mais precisão e reflexo dos jogadores, encaixando-se perfeitamente nos gêneros citados. Atualmente não se encontram, nos consoles estudados, jogos retrô de gêneros que os videogames tentam reproduzir da vida real, como esportes, simulação e corrida. Também são poucos os jogos retrô recentes que fazem referência a jogabilidade de jogos tridimensionais primitivos, de vinte anos atrás e esses jogos retrô não foram lançados nos consoles citados. Jogos retrô com jogabilidade bidimensional: Mega Man 9 (2008), VVVVVV (2010), Cave Story (2010).

Nem todos os jogos que a princípio seriam categorizados como retrô contém todos esses elementos simultaneamente. Para analisar como eles são encontrados em jogos retrô e como se relacionam entre si, é preciso utilizar uma metodologia que abranja as necessidades de definição do que se qualifica como jogo retrô.

Esse método foi elaborado com essa especificidade, para investigar quais jogos podem ser qualificados como parte do fenômeno dos jogos retrô e quais jogos se classificam em outras categorias. O método proposto toma por base a análise de imagens em movimento feita por Diana Rose (2002), que afirma que toda análise de material audiovisual é feita a partir de uma transcrição que faz uma translação e, em geral, uma simplificação do objeto analisado. A simplificação é necessária, pois esta é uma análise generalista, que pretende traçar definições iniciais do que é um jogo retrô e não pretende analisar a todos os jogos já lançados que se encaixariam nessa definição. Ao estabelecer uma definição simples e clara, o objetivo é que sirva para que se possa definir rapidamente se algum jogo se encaixa ou não nela. Essa simplificação deve-se também à quantidade de elementos analisados, que apesar de serem jogos, contém diferenças entre si que devem ser levadas em consideração. Portanto, foi selecionada uma amostragem de jogos a serem analisados, inicialmente através de suas características levando em consideração o que foi descrito acima. Esses três quesitos foram observados e ao final foi feita uma reflexão quanto aos dados coletados.

3.3.4. Seleção dos jogos e análise

A amostra de jogos selecionada foi delimitada primeiramente pelas plataformas em que os jogos podem ser jogados. Como dito anteriormente, apenas os jogos lançados para os consoles Xbox 360, Playstation 3 e Wii foram considerados, ou seja, a atual geração de consoles até meados de 2012. Os jogos podem ter sido lançados em mídia física ou distribuição digital através de suas respectivas lojas (Live Arcade, Playstation Store e WiiWare).

Como os jogos lançados para os três consoles citados chegam às centenas, foi necessário definir um critério que excluiu os jogos que não se encaixaram na categoria, em uma análise superficial. Logo, os jogos que não continham nenhum dos elementos associados com jogos retrô, (linguagem

gráfica em *pixel art*, áudio *chiptune* e jogabilidade bidimensional) foram excluídos da análise.

Após essa exclusão, restaram algumas dezenas de jogos que continham pelo menos uma das características citadas anteriormente. Para separar uma amostra mais heterogênea possível, foram escolhidos dez jogos, de gêneros, linguagem gráfica, áudio e jogabilidades diferentes. Esses dez jogos, ao mesmo tempo, abrangem as plataformas mencionadas. Por isso, os jogos analisados tiveram as plataformas nas quais foram analisados mencionadas. Essa análise foi feita diretamente nas plataformas que o autor teve acesso, ou através de vídeos e críticas de sites especializados, caso o jogo em questão seja exclusivo da plataforma Xbox 360, que o autor não teve acesso.

Os jogos escolhidos para análise foram: Mega Man 9 (Wii), Castlevania The Adventure Rebirth (Wii), Bit. Trip. Beat. (Wii), Super Meat Boy (Xbox 360), Fez (Xbox 360), Minecraft (Xbox 360), Castle Crashers (Playstation 3), Scott Pilgrim vs The World: The Game (Playstation 3), 3D Dot Game Heroes (Playstation 3), Bionic Commando: Rearmed (Playstation 3).

A análise de cada jogo da amostra aconteceu considerando-se alguns quesitos previamente estabelecidos, a saber: linguagem gráfica, áudio e jogabilidade. Na avaliação dos quesitos, considerou-se “moderno” tudo o que foi criado com tecnologia atual e após a introdução dos gráficos e jogabilidade tridimensionais, e do áudio de CD em meados dos anos 1990. Neste sentido, deve ficar claro que o termo “moderno”, da forma como foi utilizado, refere-se apenas ao contexto dos jogos eletrônicos, sem ter a pretensão ou compromisso de um sentido mais amplo.

Os quesitos avaliados como “modernos” são todos aqueles que empregam técnicas atuais que não seriam possíveis em jogos da época em que os jogos retrô tomam como referência. Por exemplo, a linguagem gráfica considerada moderna é aquela que emprega elementos avançados como modelos poligonais com texturas e efeitos de luz e sombra complexos, impossíveis de serem reproduzidos em consoles de trinta anos atrás. Também é possível encontrar jogos que misturam elementos retrô com modernos, como o que acontece em Bit.Trip.Beat. que mistura cenários tridimensionais poligonais e objetos pixelados no estilo Atari 2600. O áudio considerado moderno é aquele que não é composto por *chiptune*. A jogabilidade moderna é aquela não limitada a duas dimensões e que não seria possível ser reproduzida em jogos dos consoles dos anos 1980 e 1990.

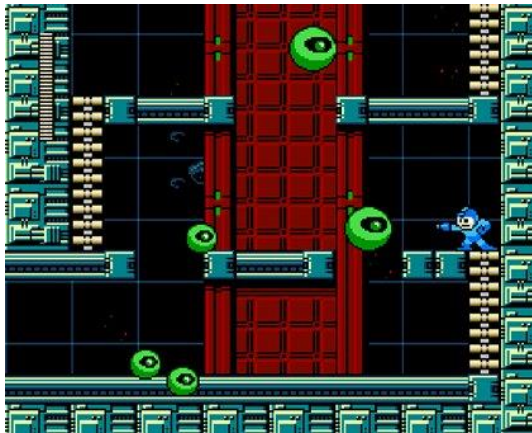


Figura 12 – Mega Man 9

Mega Man 9

Plataformas em que está disponível: Wii, Xbox 360 e Playstation 3

Ano de lançamento: 2008

Empresa desenvolvedora: Inti Creates - Capcom

Linguagem Gráfica: Estilo 8 bits

Áudio: *Chiptune*

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: Ação e plataforma

Mega Man 9 é o melhor exemplo de jogo retrô, pois foi desenvolvido com o intuito de voltar às raízes e resgatar valores de jogabilidade, encontrados nos primeiros jogos da série. Inspirado no segundo jogo da série, lançado em 1988, ao invés de dar continuidade estética e tecnológica ao oitavo jogo de 1997, o Mega Man 9 foi produzido com limitações técnicas semelhantes às encontradas em 1988, no console NES, como uma escolha do diretor. Curiosamente, foi incluída no jogo uma opção de ativar os defeitos comuns aos jogos de NES, como por exemplo a limitação no número de *sprites* simultâneos na tela. O jogo Mega Man 9 tem a linguagem gráfica, o áudio e a jogabilidade retrôs.



Figura 13 – Castlevania: The Adventure Rebirth

Castlevania: The Adventure Rebirth

Plataformas em que está disponível: Wii

Ano de lançamento: 2009

Empresa desenvolvedora: M2 - Konami

Linguagem Gráfica: Estilo 16 bits

Áudio: Estilo 16 bits

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: Ação e plataforma

Castlevania: the Adventure Rebirth é baseado em Castlevania: the Adventure lançado para o portátil Gameboy em 1989. Apesar de o jogo original ter feito algum sucesso na época, a Konami o relançou no Wii com músicas remixadas de outros títulos da série e visual atualizado. É parte de um conjunto de três jogos de séries clássicas, também lançados para o Wii (Castlevania, Contra e Gadius) com visual, áudio e jogabilidade inspirados no encontrado em versões destes jogos para o Super Nintendo, o que o qualifica como jogo retrô.



Figura 14 – Bit. Trip. Beat.

Bit.Trip.Beat.

Plataformas em que está disponível: Wii, Windows, Mac OSX, Linux, iOS, Android, 3DS

Ano de Lançamento: 2009

Empresa desenvolvedora: Gaijin Games

Linguagem Gráfica: Estilo Atari com cenários tridimensionais

Áudio: Chiptune e música original moderna

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: Musical

Bit.Trip.Beat. é o primeiro da série Bit.Trip. que marca o início da linguagem gráfica retrô e jogabilidade simples, baseada em jogos antigos. Beat homenageia Pong e mistura sua jogabilidade clássica com a de jogos musicais modernos. A linguagem gráfica remete diretamente ao Pong, com elementos de fundo tridimensionais e blocados. O áudio foi composto por um músico de *chiptune* que usou *samples*¹⁸ de Atari 2600 e NES, misturado com música original moderna (Wahlgren, 2011). Ao utilizar elementos retrô, mantendo sua essência, e misturá-los com elementos modernos na linguagem gráfica, áudio e jogabilidade, Bit.Trip.Beat. criou um estilo próprio, ao mesmo tempo contemporâneo e antigo. Como seu foco é nesses elementos retrô, pode ser considerado um jogo retrô.



Figura 15 – Super Meat Boy

Super Meat Boy

Plataformas em que está disponível: Xbox 360, Windows, Mac OSX, Linux

Ano de Lançamento: 2010

Empresa desenvolvedora: Team Meat

Linguagem Gráfica: Estilo 16 bits

Áudio: Moderno

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: Plataforma

Super Meat Boy é um jogo de plataforma, de pulos precisos e dificuldade alta. A ideia dos seus criadores era refazer Super Mario Bros. à sua maneira (McMillen e Refenes, 2011). O jogo é inspirado nos mais difíceis da geração 8

¹⁸ Samples são pedaços de música ou efeitos sonoros utilizados para compor outras músicas.

bits e a todo momento explora paródias a jogos dessa época. Seus gráficos são simples, com poucos detalhes e em *pixel art*. O áudio do jogo emprega alguns efeitos sonoros que poderiam ter saído de um jogo do Super Nintendo, mas as músicas são todas instrumentalizadas e não são feitas em *chiptune*. Além de ter linguagem gráfica e jogabilidade retrô, o jogo Super Meat Boy tem uma essência que remete aos jogos clássicos de plataforma e ação como Ghost and Goblins e Mega Man.



Figura 16 – Fez

Fez

Plataformas em que está disponível: Xbox 360

Ano de lançamento: 2012

Empresa desenvolvedora: Polytron Corp.

Linguagem Gráfica: Estilo 16 bits

Áudio: *Chiptune* e moderno

Jogabilidade: Bidimensional e moderna

Gênero: Plataforma e quebra-cabeça

Fez é um jogo único. Ao mesmo tempo em que sua linguagem gráfica colorida e “pixelizada” remete aos jogos de NES e Super Nintendo, efeitos visuais e detalhes remetem a jogos mais modernos. O mesmo pode ser dito de seu áudio e da sua jogabilidade. Apesar de utilizar efeitos sonoros similares aos encontrados nos consoles NES e Mega Drive, a música é um misto de instrumentos e técnicas modernas com *chiptune*. Sua jogabilidade, no primeiro momento, é de um jogo de plataforma tradicional, com a personagem se deslocando de um lado ao outro e enfrentando obstáculos. Apenas quando o mundo do jogo sofre uma catástrofe que adiciona a terceira dimensão ao ambiente, a jogabilidade ganha um aspecto inovador que muda a maneira com

que se joga e se pensa o deslocamento no jogo. Ao introduzir a possibilidade de se girar o mundo horizontalmente em um ângulo de noventa graus por vez, Fez incentiva a exploração do mundo para resolver os problemas propostos. Essa é uma característica interessante de Fez, na qual o jogo mistura o tradicional com o novo, e o familiar com o inesperado em diversos aspectos. A sensação e o incentivo de exploração que essa mecânica impõe ao jogador, além da narrativa e dos detalhes expostos no mundo, fazem de Fez um jogo que o leva a não apenas passar por ele, mas a ter uma experiência retrô. Devido aos mistérios expostos durante a narrativa, e ao mundo que o compõe como uma linguagem desconhecida, recheado de detalhes, o jogador é incentivado a fazer anotações sobre os desafios apresentados, como acontecia em alguns jogos como The Legend of Zelda (1986) e Metroid (1986). (Concelmo, 2012). Apesar de ter elementos modernos misturados a elementos antigos, é possível considerá-lo um jogo retrô.



Figura 17 – Minecraft

Minecraft

Plataformas em que está disponível: Xbox 360, Windows, iOS, Android

Ano de lançamento: 2012

Empresa desenvolvedora: Mojang

Linguagem gráfica: Estilo 16 bits aplicado em polígonos

Áudio: Moderno

Jogabilidade: Tridimensional moderna

Gênero: Mundo aberto e aventura em primeira pessoa

Minecraft é um jogo que representa bem os jogos independentes atuais. Feito por uma pessoa apenas, lançado inacabado no seu próprio website, com atualizações desenvolvidas conforme as sugestões de quem comprou o jogo. O

primeiro aspecto notável em Minecraft é sua estética retrô aplicada a gráficos tridimensionais de baixo detalhamento técnico. Devido a sua natureza construtiva e criativa, o mundo do jogo é composto por blocos modificáveis conforme a ação do jogador. Esses blocos são revestidos de texturas simples, de estilo 16 bits, e compõem uma linguagem gráfica singular. Apresenta jogabilidade em primeira pessoa que privilegia a exploração e a criação pelo jogador e uma comunidade fiel que cresceu em volta do jogo e o levou à condição de fenômeno. Sua jogabilidade é simples, porém profunda. Permite que o jogador, controlando o jogo através de uma visão em primeira pessoa, colete materiais como madeira, terra e pedras do ambiente de jogo para que, com isso, construa seus próprios objetos e estruturas. As possibilidades são numerosas, e as criações encontradas e compartilhadas pela internet são as mais diversas. Seu áudio é simples, com música proporcionando um ambiente de relaxamento nos momentos de exploração, e de tensão nos momentos de perigo, quando o mundo do jogo muda do dia para a noite e criaturas perseguem o jogador. Como apenas a linguagem gráfica remete a jogos da geração 16 bits, não é possível enquadrar Minecraft como um jogo retrô, mas sim, um jogo moderno com visual retrô.



Figura 18 – Castle Crashers

Castle Crashers

Plataformas em que está disponível: Playstation 3, Xbox 360 e Windows

Ano de lançamento: 2008

Empresa desenvolvedora: The Behemoth

Linguagem gráfica: Estilo moderno

Áudio: Moderno

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: Briga (*beat'em up*)

Castle Crashers é um exemplo de que jogos como Final Fight (1989) e Teenage Mutant Ninja Turtles (1989) voltaram a ser populares. Apesar de alguns bons jogos do gênero nos consoles de 16 bits e 32 bits, sua popularidade diminuiu após a consolidação dos jogos tridimensionais. Mas Castle Crashers é atualmente o jogo que mais vendeu na Xbox Live Arcade, segundo Langley para o site Gamasutra (2012). Esse sucesso de público e crítica se deve à jogabilidade tradicional de briga (*beat'em ups*) aliada a gráficos bidimensionais de belas personagens desenhadas a mão e animadas com esmero, música cativante e possibilidade de se jogar com mais três jogadores online. Como é uma evolução de jogos do gênero, mantendo apenas a jogabilidade como único elemento que faz referência a jogos antigos, não é possível considerar Castle Crashers um jogo retrô.



Figura 19 – Scott Pilgrim vs. The World: The Game

Scott Pilgrim vs. The World: The Game

Plataformas em que está disponível: Playstation 3 e Xbox 360

Ano de lançamento: 2010

Empresa desenvolvedora: Ubisoft

Linguagem gráfica: Estilo 16 bits

Áudio: Chiptune

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: Briga (*beat'em up*)

Baseado numa história em quadrinhos que utiliza diversas referências dos jogos eletrônicos dos anos 1980 e 1990, Scott Pilgrim vs. the World: The Game é como um Castle Crashers com uma roupagem diferente. Sua linguagem visual é baseada nos quadrinhos, mas desenvolvida por um especialista em *pixel art*, assim como toda sua trilha sonora é composta por uma banda especialista em

chiptunes. Apesar de não ter alcançado o sucesso comercial que *Castle Crashers* alcançou, o jogo teve uma boa recepção crítica e vendeu bem. Sua jogabilidade de *beat'em up* tradicional é baseada em jogos como *River City Ransom* (1989), de NES, no qual o jogador tem à disposição lojas que vendem melhorias para a personagem, essenciais para avançar, além da pancadaria com diversos tipos de inimigos simultaneamente e armas brancas para auxiliar no combate. Todos os elementos são retrô o que o qualifica como parte do fenômeno.



Figura 20 – 3D Dot Game Heroes

3D Dot Game Heroes

Plataformas em que está disponível: Playstation 3

Ano de lançamento: 2010

Empresa desenvolvedora: Silicon Studio - Atlus

Linguagem gráfica: Estilo 8 bits e tridimensional moderno

Áudio: Moderno

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: RPG de ação

3D Dot Game Heroes é uma clara homenagem a *Legend of Zelda* (1986), pela jogabilidade e ponto de vista do alto, e a outros jogos da época lançados para o NES. O jogo usa *voxels*¹⁹ para representar um mundo bidimensional expandido para a terceira dimensão. Sua jogabilidade é simples e familiar e o jogo usa essa sensação de nostalgia como atrativo. Segundo resenha da revista Famitsu, (Gifford, 2009) “os gráficos e animação em blocos são muito belos, misturando o antigo com o novo, mas o jogo em si é, bem ou mal, bastante ortodoxo”. Em alguns momentos, a trilha sonora utiliza efeitos de *chiptune*. É o

¹⁹ Voxels são pixels com volume. São comumente utilizados para a visualização de dados médicos ou científicos.

único jogo da amostragem vendido em disco e fora das lojas de download digital. É possível concluir que, devido a sua jogabilidade e linguagem gráfica que apesar de tecnicamente avançada, imita a de jogos antigos, 3D Dot Game Heroes é um jogo retrô.



Figura 21 – Bionic Commando Rearmed

Bionic Commando Rearmed

Plataformas em que está disponível: Playstation 3, Xbox 360 e Windows

Ano de lançamento: 2008

Empresa desenvolvedora: Grin - Capcom

Linguagem gráfica: Tridimensional moderno

Áudio: Moderno

Jogabilidade: Bidimensional

Gênero: Ação e plataforma

Bionic Commando Rearmed é uma releitura em alta definição, ou *remake*, do jogo Bionic Commando de 1988, lançado para NES. Produzido como um prelúdio ao Bionic Commando que seria lançado posteriormente em 2009, Rearmed obteve maior sucesso de crítica, segundo o site Metacritic (2008) e vendas que a versão mais moderna, tridimensional. Os designers se inspiraram no jogo original e o fizeram respeitando a jogabilidade e física irreal presente na versão de 1988. As músicas originais foram remixadas mantendo as melodias e harmonias, em versões modernas. A jogabilidade espelha a do jogo original e o layout das fases também. Não pode ser categorizado como jogo retrô, pois se trata de um *remake*, que pode ser considerado uma subcategoria do retrô, já que se trata de um jogo antigo refeito com a tecnologia atual, o que difere dos jogos retrô, pois esses são novos, com aspectos inspirados em antigos. Rearmed tem

apenas um de seus elementos considerado como retrô, a jogabilidade, sendo os outros elementos modernos.

Após analisar os dez jogos individualmente, as características de cada um foram enumeradas e registradas na tabela abaixo, para que as informações pudessem ser visualizadas em conjunto. Na coluna da esquerda se encontram os nomes dos jogos selecionados. Nas outras colunas, as categorias, assinaladas conforme observado.

	Linguagem Gráfica		Áudio		Jogabilidade	
	Retrô	Moderna	Retrô	Moderno	Bidimensional	Moderna
Megaman9						
Bit.Trip.Beat.						
Castlevania: The Adventure ReBirth						
Super Meat Boy						
Fez						
Minecraft						
Castle Crashers						
Scott Pilgrim vs The World: The Game						
3D Dot Game Hero						
Bionic Commando Rearmed						

Tabela – Elementos encontrados nos jogos analisados

3.3.5. Considerações

A partir da breve análise dos jogos selecionados, foi possível perceber que um jogo retrô tem, primeiramente, a linguagem gráfica também retrô. Dentre os três aspectos observados nas análises, a linguagem gráfica foi o único que apareceu em todos os jogos considerados retrô. Além da linguagem gráfica, pelo menos mais um aspecto retrô foi encontrado nos jogos analisados. Na maioria deles, ambos os outros dois aspectos também apresentavam referências a jogos antigos. Em apenas três, dos dez jogos analisados, encontramos somente dois elementos retrô, sendo um deles sempre a linguagem gráfica. Assim, podemos dizer que para que um jogo possa ser considerado pertencente à categoria de jogos retrô, este deve ter pelo menos dois elementos retrô dentre três.

Esses elementos podem ser puramente retrô ou misturados a aspectos modernos, mas sempre mantendo a intenção retrô. A trilha sonora, por exemplo,

pode ser composta de instrumentos reais, com múltiplos canais, mas conter efeitos *chiptune*, ou sequências inteiras em *chiptune*, como é o caso de Fez e 3D Dot Heroes. A linguagem gráfica, por sua vez, pode ser constituída de blocos grosseiros e pixels enormes, mas ter elementos do cenário tridimensionais no estilo de blocos, como encontramos em Bit.Trip.Beat. Nestes casos, fica claro que o objetivo do designer é manter a essência retrô com elementos atualizados. Através dessa mistura de antigo com moderno, o designer consegue criar uma experiência retrô, com a qual o jogador tradicional se identifica e pela qual se interessa.

A partir da análise realizada, foi possível perceber que a linguagem visual de um jogo, por ser o primeiro contato que o jogador estabelece com o jogo, antes mesmo de testá-lo, é o seu cartão de visita. Ao optar por uma linguagem gráfica retrô, o designer comunica instantaneamente a intenção do jogo em replicar, ou se inspirar, em jogos com os quais o jogador tradicional já tem uma conexão prévia, pois muitas vezes são jogos que o fazem lembrar-se dos jogos que jogou na sua infância ou adolescência. Essa lembrança é poderosa ao evocar sensações de nostalgia e ao resgatar valores esquecidos durante todo o processo de avanço tecnológico que subjugou os jogos bidimensionais de uma era mais simples.

Outro ponto observado que chama a atenção é o de que apenas um entre os dez jogos analisados é vendido em disco. A grande maioria dos jogos retrô é vendida a preços menores que os dos jogos em disco, através de distribuição digital. Isso provavelmente se deve a dois fatores: o baixo custo para se desenvolver um jogo retrô, comparado ao custo de um jogo moderno, e o baixo valor atribuído a esse tipo de título pelos próprios jogadores. Através das entrevistas que serão analisadas no quarto capítulo, alguns desses itens serão retomados e poderão ser verificados. Partimos de uma hipótese de que da mesma forma que atualmente há um valor baixo atribuído a jogos para celulares, que custam entre R\$1 e R\$10, e os usuários dessas plataformas costumam comprá-los por impulso, provavelmente essa mesma situação ocorre com os jogos retrô em comparação a jogos mais caros, tecnologicamente mais desenvolvidos e vendidos em disco. A simplicidade tecnológica de um jogo retrô é provavelmente um dos responsáveis pelo atual valor reduzido pelo qual o jogo é vendido. Ao mesmo tempo, talvez seja esse valor mais baixo que os ajude a vender mais, pois se fossem vendidos pelo mesmo preço dos jogos em disco, mais caros, seriam comparados diretamente a eles e talvez houvesse menos tolerância por parte dos compradores em relação à qualidade do mesmo.

A inclusão do jogo Bionic Commando Rearmed na análise se justifica pela necessidade de se contemplar uma subcategoria dos jogos retrô. Os *remakes* em alta definição surgiram praticamente ao mesmo tempo em que os jogos considerados retrô, e se aproveitam da mesma sensação nostálgica. Entretanto, apelam para a releitura de jogos antigos com uma roupagem tecnologicamente nova. Em alguns desses remakes as versões originais são incluídas, por serem consideradas melhores; porque o *remake* falhou em características essenciais como a jogabilidade; ou porque o jogo não envelheceu o suficiente e a visão nostálgica coloca a experiência original num patamar inalcançável.

Diante dessas considerações, é possível dizer que o jogo retrô é aquele que é inspirado em jogos antigos, mas não é uma releitura de um jogo já existente. Contém pelo menos dois aspectos de design retrô, sejam eles puros ou misturados a elementos modernos, e esses elementos que fazem referência a jogos antigos ajudam a criar uma experiência de jogo retrô. Além disso, são vendidos via lojas de download digital a um preço mais baixo que os jogos vendidos em disco.