

4. A relação do jogador com o jogo retrô

As definições estabelecidas no capítulo anterior estabeleceram as bases para que neste capítulo possamos analisar como se configura a relação que o jogador estabelece com o jogo retrô. Para que essa relação fosse estudada, entrevistas qualitativas com jogadores com perfis previamente definidos foram feitas.

Essas entrevistas foram realizadas a partir da adoção do Método de Explicitação do Discurso Subjacente, ou M.E.D.S, uma metodologia apropriada para se extrair do entrevistado um discurso mais verdadeiro.

Para que as entrevistas tivessem sucesso no seu objetivo, foi preparado um roteiro prévio, que foi testado em uma entrevista piloto, descrita a seguir.

Mais adiante, os resultados das entrevistas realizadas com 11 jogadores foram apresentados e analisados, para se compreender algumas das questões que nortearam a presente pesquisa: Porque um jogador tradicional, acostumado aos avanços tecnológicos, se interessaria por um jogo retrô? Esse interesse é nostálgico ou existe uma dedicação a jogos retrô da mesma maneira que a jogos modernos? O que um jogo retrô tem de atraente para esse tipo de jogador? Os jogos retrô interessam, porque apresentam características que suprem as falhas dos jogos modernos? Quais seriam essas falhas nos jogos modernos? Qual o valor monetário que um jogador tradicional atribui a um jogo retrô?

4.1. Metodologia e entrevista piloto

A fim de compreender as questões que levam jogadores tradicionais a preferir jogos eletrônicos retrô, foi necessário conduzir entrevistas com esses jogadores, que buscaram desvendar suas opiniões acerca dos jogos em geral.

Para conduzir essas entrevistas, foi adotado o Método de Explicitação do Discurso Subjacente (M.E.D.S.), que propõe extrair do entrevistado a sua opinião mais pura e verdadeira. A escolha deste método foi feita para se compreender qual a relação que os jogadores estabelecem com os jogos eletrônicos, mais especificamente, os jogos retrô. Como esta relação é subjetiva

e depende da percepção que cada jogador tem do jogo e do ato de jogar, as entrevistas flexíveis com foco no discurso, como propostas pelo MEDS, se mostraram adequadas ao objetivo da investigação. Como sugere o método, as entrevistas foram conduzidas através de programas de chat na internet, escolhidos pelos entrevistados, e seguindo, de maneira flexível, o roteiro proposto (Nicolaci-da-Costa et. al. 2009),. A construção da percepção da realidade de cada entrevistado, que aconteceu durante as entrevistas, como explicitado por este método, foi de grande ajuda na compreensão da relação jogador-jogo.

Seguindo as indicações propostas por Nicolaci-da-Costa (2007), para conhecer as opiniões e experiências dos entrevistados, foi necessário desenvolver um roteiro específico, mas não rígido, que guiou as perguntas que foram feitas durante as entrevistas. Para tanto, um roteiro piloto foi desenvolvido. Neste subcapítulo apresento as perguntas escolhidas inicialmente para o roteiro piloto, que se transformaram depois no roteiro final das entrevistas. Analiso a eficácia das perguntas de acordo com as respostas obtidas após uma entrevista piloto, e aponto mudanças a serem feitas no roteiro final.

O roteiro piloto consistiu das seguintes perguntas:

1. Quando começou a jogar? (em que videogame?)
2. Jogo preferido quando criança? (por quê?)
3. Qual console já teve?
4. Hoje ainda joga?
5. Que console possui?
6. Qual o preferido? (por quê?)
7. Quanto tempo por dia/semana dedica a jogar?
8. Tem algum momento preferido para jogar?
9. Compra jogos novos com frequência? (lançamentos ou promoções?)
10. Quanto pagaria por um jogo com visual como o do Battlefield 3 (mais avançado)?
11. E por um jogo com visual como o do Scott Pilgrim (retrô 16 bits)?
12. Acha que o valor monetário de um jogo está diretamente ligado à qualidade técnica do seu visual?
13. Atualmente tem preferido jogar que jogo? (por quê?)
14. Se pudesse escolher entre jogar Trine 2 (moderno) ou Castlevania Rebirth (retrô), qual escolheria e por quê? E entre Mega Man 9 (retrô) e Mega Man Maverick Hunter X (remake)? E entre Cave Story (retrô) e Ratchet and Clank Future (moderno)?

15. Se tivesse 2 horas livres para jogar, que tipo de jogo jogaria? (por quê?)
16. Se tivesse 20 minutos livres para jogar, que tipo de jogo jogaria? (por quê?)
17. Que elementos num jogo te atraem mais?
18. Como você escolhe a compra de um jogo?

As primeiras perguntas pretendem traçar um perfil mais detalhado do entrevistado. Com suas respostas se pretende criar um ambiente, nas entrevistas, que permita que o entrevistado resgate em sua memória os momentos nostálgicos de seu histórico como jogador. Essa nostalgia é associada a jogos retrô. Suas experiências passadas com os jogos podem ou não dizer se um jogador tem mais interesse em jogos retrô. As perguntas 10, 11 e 12 serviram como guia para contrastar as escolhas feitas pelos jogadores entrevistados. Isso fica claro, principalmente, com as perguntas derivadas da de número 14. Esta pergunta pretende lançar duas opções de jogos de gênero similar, mas com diferenças visuais, sendo um jogo retrô e outro moderno com recursos visuais avançados tecnicamente. As perguntas 15 e 16 pretendem analisar o costume do entrevistado quanto ao uso do seu tempo para jogar. Dependendo das respostas dadas a essas duas perguntas, será possível verificar se ao dispor de mais tempo para jogar, o jogador prefere um jogo mais imersivo e se ao dispor de menos tempo, um jogo mais simples, com jogabilidade ágil e que possa ser interrompido sem prejudicar a experiência de jogar.

A metodologia permite que as perguntas propostas no roteiro sirvam como guia e que o entrevistador tenha a liberdade de escolher se o seguirá ou não, conforme o caminho que o próprio entrevistado traçou com suas respostas. Dessa maneira, se o entrevistador perceber que uma resposta levou a algum assunto paralelo interessante para a pesquisa, ele pode continuar livremente.

O entrevistado escolhido para testar o roteiro proposto foi Raphael Lima Amaral Silva, de 29 anos. Ele foi escolhido por fazer parte do público alvo da pesquisa, que é de pessoas com idade entre 25 e 35 anos, que cresceram jogando em videogames ou em computadores e acompanharam a evolução dos mesmos ao terem tido mais de um console durante a infância e adolescência. Por esses motivos, Raphael pode ser considerado um jogador tradicional. Ele tem experiência com jogos eletrônicos e familiaridade com controladores de consoles e sua grande quantidade de botões. A única mudança no público alvo

da pesquisa foi escolher entrevistados que continuam jogando ativamente e que conversam sobre jogos com frequência. Essa mudança foi feita posteriormente à primeira entrevista piloto e reflete com maior precisão o perfil do jogador que consome jogos eletrônicos.

A escolha de Raphael, jogador que deixou de acompanhar os avanços dos jogos eletrônicos após sua adolescência, foi proposital, mas acabou determinando que seria preciso modificar o público alvo, pois apesar de responder satisfatoriamente a algumas perguntas, Raphael não faz mais parte do perfil de consumidor ativo de jogos eletrônicos. A seguir será feita uma transcrição dos momentos mais importantes da entrevista piloto. Essa transcrição será literal quando possível, porém terá parte do texto corrigido para que a leitura seja clara, mas sem alterar o depoimento do entrevistado, como a metodologia permite. O vocabulário utilizado será o mais fiel possível ao original, que devido à natureza do ambiente de entrevistas, é informal como uma conversa presencial.

“Bernardo - lembra-se de algum outro? Ou algum momento legal de quando você jogava quando criança?”

“**Raphael** - sim, mas depois fui migrando pro computador e acabei tendo mais jogos que gostava... posso citar um de computador?”

“Bernardo - claro, jogos são jogos em qualquer plataforma”

“**Raphael** - ok... então o que mais me marcou, já na fase q eu devia ter uns 15 anos talvez, (por aí, foi o Ultima 6.. que jogava noites e noites”

“**Bernardo** - hahahaha legal, eu me lembro de como você e seu irmão gostavam desse jogo”

“**Raphael** - pois é! até hoje jogo”

“Bernardo - joga mesmo?”

“**Raphael** - jogo! Sério. Às vezes sim na hora do almoço no trabalho pra relaxar... me amarro”

“Bernardo - hahahahaa legal! O que você faz no jogo hoje em dia? joga sério, avançando a historia ou só pra explorar o mundo?”

“**Raphael** - não.. jogo só pra explorar mesmo e tentar achar lugares que não fui ainda.. até porque cheguei a terminar o jogo quando era menor.”

“Bernardo - muito legal saber disso, eu estava pensando em pegar o 7 pra jogar

“**Raphael** - pois é.. mas não sei se é o caso, mas não gosto muito dos jogos online.. se for online, me desestimula..(como o caso do age, por exemplo). Baixei e não jogo.. só joguei 2 noites.”

“Bernardo - é eu também não me empolguei com ele não. Mas o que você acha que te desestimula num jogo online?”

“**Raphael** - bom, são várias coisas... vamos lá. Primeiro você acaba tendo um comprometimento maior, uma obrigação mesmo quase, em jogar sempre e não gosto muito disso...”

“Bernardo – Saquei”

“**Raphael** – Segundo, não gosto muito desse rumo que os jogos têm onde existe um "shopping virtual de games" onde você, por exemplo, no caso do age, pode comprar itens que normalmente só conquistaria no jogo normal... Acho q isso vai um pouco contra o que sempre foram os jogos... Principalmente esses dois motivos mesmo”

Interessante notar como na opinião do entrevistado, um jogo de 1990, com gráficos limitados e simples, continua relevante a ponto de ele jogá-lo atualmente. O jogo em questão (Ultima VI) é conhecido por ser o sexto jogo de uma série de jogos de Role Playing Games (RPG) cuja característica principal é a jogabilidade que permite uma liberdade de ações no jogo pouco encontrada em outros tipos de jogos. O jogador pode ignorar o objetivo principal proposto pelo jogo, e atuar como um padeiro ou alfaiate, por exemplo, dentro do mundo virtual. No caso do Raphael, como há um mundo virtual grande a ser explorado, e ele já terminou o objetivo principal do jogo quando mais jovem, seu interesse está justamente em passar algum tempo explorando esses cantos do mundo do jogo e não se preocupar com objetivos mais específicos. Este é um contraste entre a jogabilidade e a linguagem gráfica, pois apesar de ter sido lançado a mais de vinte anos, a jogabilidade continua relevante e isso é um aspecto de atração para o entrevistado, que não se importa com a simplicidade visual do título.

Outro ponto digno de análise é a crítica do entrevistado quanto ao modo online de alguns jogos mais modernos. A fim de tornar alguns jogos atraentes a novos jogadores, algumas empresas os oferecem de graça e dão ao jogador a opção de comprar elementos do jogo que o incrementarão. Jogos como Farmville para Facebook são exemplos atuais de como esta fórmula funciona. No caso do jogo citado pelo entrevistado, foi criada uma nova versão de um jogo popular há quinze anos, o Age of Empires (da Microsoft). Este era um dos mais conceituados jogos do seu gênero, o de estratégia em tempo real, e um dos favoritos do entrevistado. Ao lançar uma versão moderna, de graça, a Microsoft aliou sua popular franquia com a tendência dos jogos gratuitos com transações econômicas dentro do jogo. É curioso que Raphael, mesmo tendo conseguido o jogo de graça, não tenha se interessado por esse aspecto moderno nele. Nesse

caso, nem a força de uma franquia apreciada por ele, nem o fato de ser gratuito, fizeram com que Raphael se dedicasse ao jogo.

“Bernardo - pra você, o que sempre foram os jogos?”

“**Raphael** - depende da fase da vida. Quando mais novo era uma forma que a gente tinha de socializar, juntar o pessoal e jogar. hoje em dia, é basicamente relaxar. não jogo mais com o intuito de socializar ou manter contato.”

“Bernardo - e você joga só no PC? hoje em dia?”

“**Raphael** - hoje em dia eu tenho um ps2 que ligo 2 vezes por ano (!!) e o pc que jogo um pouco mais..”

“Bernardo - e no PC joga só Ultima?”

“**Raphael** - não. bom, como você sabe gosto muito de gamão. e jogo com mais frequência... apesar de já não ter um tempo q jogo.”

“Bernardo - e quanto tempo por semana você joga Ultima e gamão?”

“**Raphael** - bom, vamos colocar por mês? umas 4 vezes ultima (em média) e umas 10 gamão.”

“Bernardo - hehehe, ok. E qual o momento preferido para jogar, mesmo que com pouca frequência?”

“**Raphael** - no meu horário de almoço. Normalmente 13:00, por aí...”

Fica claro por essas respostas, que Raphael perdeu o interesse que tinha, quando mais jovem, em jogos eletrônicos. O ato de jogar se tornou um passatempo casual, em que joga simulações de jogos de tabuleiro. Uma pergunta interessante que nesse caso deveria ser feita é a do porque desta mudança? Porque ele teria perdido o interesse?

“Bernardo - ok, agora, hipoteticamente, se fosse comprar um jogo pra você quanto pagaria num jogo como o da seguinte foto?” (foi mostrado Battlefield 3, jogo de tiro com visual avançado tecnologicamente)

“**Raphael** - ooops... não compraria, tem essa opção? se não tiver, hipoteticamente supondo que eu comprasse, acho que não mais do que 30,00 reais..”

“Bernardo - hehehe, é só hipoteticamente. Imagino que não compraria porque seu interesse diminuiu né?”

“**Raphael** - não, porque não gosto do estilo”

“Bernardo - ah, ok, e esse:” (foi mostrado Skyrim, jogo de RPG com visual avançado)

“**Raphael** - bom realmente estou por fora, mas se for estilo *adventure*, que eu gostava e imagino que é, pagaria 50,00 no jogo. Tem só uma coisa, eu só compraria se fosse o jogo completo e não tivesse essas histórias de comprar plug in. Isso é horrível e perderia a vontade de comprar na hora.”

“Bernardo - e se eu disser que é um jogo de RPG, no estilo de Ultima, completo, com uma aventura singleplayer tão elaborada e grande ou maior que em Ultima?”

“**Raphael** - sim... bom, nesse caso... você pegando pesado assim comigo (!!!!!) eu pagaria o preço que fosse. Faria um esforço. Mesmo que custasse uns 200,00 eu pagaria.”

“Bernardo – legal, e sobre esse aqui:” (foi mostrado Scott Pilgrim vs the World, jogo de briga de rua, retrô)

“**Raphael** - nossa. Não compraria isso! Tem que te dar um valor mesmo?”

“Bernardo – não. Porque não compraria?”

“**Raphael** - porque não me divirto mais com esses jogos antigos. Aliás, até me divirto, mas são ultrapassados em termos de gráfico, limitação de controles, histórias, etc... já deram o que tinham que dar... me fez lembrar de Sensible Soccer aliás.. que já me diverti muito! você se lembra... mas não compraria hoje”

“Bernardo - nem se custasse uns 5 reais? “

“**Raphael** - cara... não, nem se custasse isso”

Raphael demonstrou que não escolheria um jogo somente pelo seu visual. Por mais avançado que os gráficos de Battlefield 3 sejam, como o jogo não faz parte do estilo que lhe agrada, ele não o compraria. O mesmo acontece com Scott Pilgrim vs the World, um jogo com visual retrô, com uma proposta de homenagear os antigos jogos de briga de rua. Esta sua opinião é reforçada com as respostas a seguir:

“Bernardo - você acha que um jogo vale mais ou menos dependendo dos gráficos dele?”

“**Raphael** - sim... (só uma coisa, eu digo que ele vale mais, no sentido que é o que acontece, mas não no que deveria acontecer)”

“Bernardo - entendi. Mas pra você, especificamente. Você enxerga mais valor num jogo mais avançado graficamente?”

“**Raphael** - não.”

“Bernardo - mesmo dizendo que não jogaria um jogo como aquele lá em cima, porque achou ele ultrapassado, como os jogos que você jogava antigamente?”

“**Raphael** - não... Na verdade mesmo, o que me importa não é gráfico, nada disso.. o que me importa é o estilo e a jogabilidade... o Ultima, por exemplo, sempre será perfeito pra mim, independente do gráfico, mas aquele estilo pra mim, não.. (da foto)”

“Bernardo - o estilo de luta, como o Streets of Rage?”

“**Raphael** - sim... hoje em dia não me agrada mais.”

Raphael parece bem consciente das escolhas que faria nos casos propostos. Ele prioriza o estilo de jogo e entende que o visual é supervalorizado. Com o passar dos anos, ocorreu, contudo, uma mudança em sua opinião sobre o tipo de jogo que lhe agrada.

Quando duas opções de jogos similares lhe foram apresentadas, mas com diferenças visuais, Raphael, em todas as vezes, escolheu o jogo com gráficos mais avançados. Essa preferência foi explicitada por ele mesmo, o que demonstra que ele valoriza mais o visual avançado de um jogo e, em menor escala, a jogabilidade do mesmo.

“Bernardo - se você tivesse 2 horas disponíveis para jogar, que tipo de jogo jogaria?”

“**Raphael** - se eu tivesse 2 horas... hum, difícil isso... bom, hoje em dia jogaria um no estilo do age antigo, eu acho... (offline)”

“Bernardo - estratégia, com uma campanha singleplayer?”

“**Raphael** - sim... que duraria as 2 horas só.. hehehe”

“Bernardo – legal”

“**Raphael** - ou poderia ser em dupla como fazíamos também.. não necessariamente single..”

“Bernardo – entendi. e se tivesse 20 minutinhos, que tipo de jogo jogaria?”

“**Raphael** – gamão, sem dúvida. conta como jogo???”

“Bernardo - acho que sim”

“**Raphael** - ah, ok”

“Bernardo - mas se fosse um jogo mais tipo videogame mesmo?”

“**Raphael** - ok... seria futebol... um Winning Eleven da vida...”

Curioso notar que, na primeira pergunta, Raphael, não responde que jogaria o próprio Age of Empires, que jogava há quinze anos, mas sim um jogo no estilo do antigo Age of Empires.. Interessante notar também que ele procurou esse jogo moderno, similar ao antigo Age of Empires, embora exista no mercado uma versão nova do antigo jogo. mas que ele não se interessou em jogar devido às mudanças radicais que a Microsoft fez na nova versão. Provavelmente outros jogadores fizeram o mesmo e tiveram uma grande decepção ao jogar a nova versão. Já quanto à segunda pergunta, parece que Raphael prefere jogos que possam ser interrompidos sem prejudicar a experiência, jogos que tenham partidas rápidas como o gamão ou futebol (Winning Eleven).

“Bernardo - agora, como uma última pergunta, que elementos num jogo te atraem mais, atualmente?”

“**Raphael** - (a mais difícil?? hehehe)”

“Bernardo - não sei, você me diz“

“**Raphael** - ok... vamos lá. (não, q nada é a mais interessante!!) vou colocar em ordem de prioridade pra mim:

- Estilo de jogo (gosto de rpg, *adventure*, esporte, tabuleiro e cartas)
- Não ser Online!! (no sentido de aberto a todos, mas com possibilidade de jogar diretamente entre nós, por exemplo)
- Gráficos (não necessariamente muito avançados, mas que sejam claros, sem muita informação)

“Hum, não sei mais o que...”

Raphael expressou em sua resposta que o estilo do jogo é o elemento determinante que o faz escolher o que jogar. Como visto nas perguntas anteriores, o número de estilos pelos quais ele se interessa diminuiu. O elemento online massivo dos jogos modernos também o desagrada, provavelmente um resquício das experiências sociais com videogames que teve quando mais jovem e que jogava sempre com amigos já conhecidos.

Se Raphael, que parou de jogar como antigamente, dá valor à jogabilidade de um jogo e ao seu gênero, qual a percepção de jogadores que continuam jogando e consumindo jogos eletrônicos?

Após essa entrevista piloto, foram acrescentadas algumas perguntas complementares que ajudaram na compreensão de como se dá a relação do jogador tradicional com o jogo. Essas perguntas são:

O que acha dos jogos retrô?

O que acha dos jogos remake?

Quais os elementos dos jogos antigos que te agradam?

Jogou algum jogo moderno com elementos dos jogos antigos que te agradam?

Mesmo tendo um perfil diferente do perfil dos jogadores que seriam entrevistados, foi possível identificar, a partir dessa entrevista piloto, algumas características que mostram como Raphael se relaciona com os jogos, e o que poderíamos esperar das respostas dos futuros entrevistados.

Raphael era um jogador tradicional que parou de jogar assiduamente ao chegar à idade adulta. O único jogo que hoje ainda joga é o mesmo que jogava aos quinze anos de idade. Por se tratar de um jogo com diversas possibilidades,

ele o joga sem seguir os objetivos principais. O fato de ser um jogo antigo demonstra que Raphael valoriza aspectos de sua jogabilidade, como por exemplo a mecânica do jogo. Isso é observado também em suas respostas sobre os jogos retrô apresentados, quando afirma que não os jogaria devido ao gênero do jogo, que não lhe agrada mais. Apesar de não jogar com tanta frequência, Raphael demonstra que algumas das novas tendências dos jogos modernos, como jogos online ou jogos gratuitos, não o atraem. Essa rejeição por algumas características modernas de jogos fez com que não gostasse da nova versão de um de seus jogos favoritos, Age of Empires. Os gêneros de jogos que mais o interessam são os baseados em atividades lúdicas da vida real (esportes, tabuleiro, cartas) ou os que apresentam a narrativa e a história como um de seus pontos principais (RPG e *adventure*).

4.2.

A relação do jogador com o jogo

Com o roteiro estabelecido, a definição de um estilo de jogador a ser entrevistado foi o passo seguinte para a investigação da relação do jogador com o jogo.

O jogador tradicional, com idade entre 25 e 35 anos, que teve dois ou mais consoles ou computadores durante a infância e adolescência, e se interessa por jogos eletrônicos como uma atividade além de um passatempo trivial, foi definido como público alvo da pesquisa.

A idade definida permite que o entrevistado tenha vivenciado as várias mudanças na indústria dos jogos eletrônicos. Como suas experiências anteriores influenciam diretamente em suas experiências atuais com os jogos, o fato de terem crescido jogando os títulos que servem de inspiração para os jogos retrô faz deles um público alvo ideal para as entrevistas.

Ter tido dois ou mais consoles ou computadores durante a infância e adolescência significa que os entrevistados já passaram por pelo menos uma troca de geração nos jogos e, portanto, estão familiarizados com o viés de avanço tecnológico que rege a indústria dos jogos eletrônicos.

Ter interesse por jogos eletrônicos como uma atividade além de um passatempo trivial significa que, para esses jogadores, o ato de jogar é uma de suas principais atividades de lazer e por isso dedicam grande parte do seu tempo a essa atividade. Essa dedicação é refletida também na quantidade e na qualidade da informação que esse tipo de jogador procura sobre os jogos. Eles

se informam em sites especializados e não na mídia comum. Para eles, os jogos eletrônicos são assunto constante em conversas em fóruns dedicados na internet, redes sociais e no cotidiano no trabalho. Seus conhecimentos do assunto vão além do básico e eles entendem de alguns aspectos técnicos e artísticos que compõem um jogo, reconhecendo, por exemplo, os motivos para problemas encontrados em alguns jogos.

Uma vez definido o público alvo das entrevistas, os entrevistados foram convocados entre o círculo de amigos e de conhecidos do entrevistador. Apesar disso, os entrevistados não conheciam os objetivos das entrevistas, para que não houvesse qualquer interferência ou influência no resultado delas. Esses convites ocorreram via redes sociais, ao vivo ou através de um fórum brasileiro de jogos eletrônicos, o Outerspace.

Como uma das indicações da metodologia é para criar ambientes informais durante as entrevistas, para que possa emergir um discurso que não se pode prever e que se deseja dos entrevistados, os horários das entrevistas foram de acordo com o que os entrevistados estabeleceram, e os programas de chat utilizados foram aqueles com os quais eles tinham maior familiaridade.

Após a realização das primeiras entrevistas, notou-se que as perguntas iniciais, que estabelecem o histórico dos entrevistados e os fazem lembrar-se dos tempos de infância, tomavam o maior tempo. Com isso, ao chegar às perguntas sobre os jogos retrô e sobre os elementos que compõem os jogos, os entrevistados davam respostas menos elaboradas. Por esse motivo, optou-se por se rever o processo da entrevista e passou-se a mandar essas primeiras perguntas, mais objetivas, em forma de questionário via correio eletrônico. Essa decisão se mostrou acertada, pois a partir de então os entrevistados seguintes elaboraram respostas mais detalhadas e complexas nas últimas perguntas, como o desejado.

Foram entrevistadas onze pessoas com o perfil indicado. Chegou-se a essa quantidade, por se ter alcançado um ponto de saturação, no qual as respostas dadas por diferentes entrevistados foram muito semelhantes às que já tinham sido passadas por entrevistados anteriores (Nicolaci-da-Costa et. al. 2009).

Apesar de seguirem um roteiro previamente desenvolvido, as entrevistas tomaram rumos distintos em alguns momentos, conforme o entrevistado desenvolvia as respostas dadas, como é previsto no M.E.D.S.. Essa ampliação foi incentivada pelo entrevistador com o intuito de receber informações e respostas não previstas e espontâneas, o que enriqueceu o material coletado

nesse processo. Portanto, a estrutura descrita a seguir é apenas um guia utilizado durante as entrevistas, baseado no roteiro piloto descrito no subcapítulo anterior, acrescido de novas perguntas:

1. Quando começou a jogar? (em que videogame?)
2. Jogo preferido quando criança? (por quê?)
3. Qual console já teve?
4. Hoje ainda joga?
5. Que console possui?
6. Qual o preferido? (por quê?)
7. Quanto tempo por dia/semana dedica a jogar?
8. Tem algum momento preferido para jogar?
9. Compra jogos novos com frequência? (lançamentos ou promoções?)
10. Quanto pagaria por um jogo com visual como o do Battlefield 3 (mais avançado)?
11. E por um jogo com visual como o do Scott Pilgrim (retrô 16 bits)?
12. Acha que o valor monetário de um jogo está diretamente ligado à qualidade técnica do seu visual?
13. Atualmente tem preferido jogar que jogo? (por quê?)
14. Se pudesse escolher entre jogar Trine 2 (moderno) ou o jogo Castlevania Rebirth (retrô), qual escolheria e por quê? E entre Mega Man 9 (retrô) e Mega Man Maverick Hunter X (remake)?
15. Se tivesse 2 horas livres para jogar, que tipo de jogo jogaria? (por quê?)
16. Se tivesse 20 minutos livres para jogar, que tipo de jogo jogaria? (por quê?)
17. O que acha de jogos retrô / remake?
18. Atualmente joga jogos antigos?
19. Que elementos num jogo te atraem mais?
20. Que elementos em jogos atuais você não gosta?
21. Que elementos dos jogos antigos você gosta?
22. Você já jogou algum jogo moderno com elementos de jogos antigos que te agradam?

Iniciou-se a análise das entrevistas pelas primeiras perguntas, de natureza mais objetiva. Dos onze entrevistados, apenas dois não começaram a jogar

videogames num Atari 2600, mas sim em um console clone de NES²⁰ e o outro num computador MSX. Seis deles indicaram jogos de Atari 2600 como seus favoritos da infância, mesmo tendo tido dois ou mais consoles mais avançados durante a infância. O interessante é que cinco entrevistados citaram seus jogos preferidos explicando que as experiências com eles eram sempre sociais, com irmãos, amigos, pai ou primo.

“Bernardo - Qual era seu jogo preferido quando era criança?”

“**Christian Queiroz** - Passava um tempão jogando River Raid, Megamania, Pac Man e Enduro no Atari. Desses, Enduro era o melhor. Trilha sonora, desafio das pistas (neve, sol etc.). Em segundo lugar Pac Man. Meus dois irmãos, eu e meu pai jogávamos juntos. É uma lembrança bem agradável e nostálgica.”

O aspecto social da atividade de jogar é importante e contribui para que a experiência com o jogo seja enriquecida. Podemos perceber que esse aspecto continua importante atualmente devido à popularização do jogo com elementos online e à proliferação de opções competitivas e cooperativas disponíveis nos jogos modernos online. Mas, mesmo na época dos consoles, quando os jogos não tinham modos multijogador desenvolvidos previamente, os entrevistados lembraram com carinho de como jogavam socialmente, adicionando significados novos aos jogos.

“Bernardo – Qual era seu jogo preferido quando criança?”

“**Ilário Bortoloso Júnior** - Meu jogo favorito na época era o River Raid. Lembro que passei longas tardes jogando ele. Achava o jogo divertido e desafiador, gostava da ideia de eu estar controlando um avião de combate, algo fantástico pra época. Era divertido também a questão da disputa, pois todos lá da rua gostavam do jogo, e estávamos sempre fazendo campeonatos pra ver quem era o melhor e chegava mais longe no jogo, ou fazia a melhor pontuação.”

“Bernardo – Mas o que te faz lembrar que Goblins era um dos seus favoritos?”

“**Rodrigo Abraham** - Era divertido, eu jogava com minha irmã ou um primo, e os puzzles faziam a gente discutir bastante pra encontrar a solução.”

²⁰ Na década de 1980 no Brasil a Nintendo não tinha um representante oficial para vender o NES, por isso algumas empresas brasileiras aproveitaram a popularidade do NES e lançaram consoles piratas, além de venderem jogos pirateados no país. Outros países como Rússia e África do Sul tiveram consoles não oficiais lançados na época em seu território, todos baseados no NES.

As experiências que alguns entrevistados recordam, relacionadas aos jogos que consideram favoritos, são, em grande parte, proporcionadas por aspectos sociais. Os jogos, nesses casos, eram canais que permitiam a interação entre várias pessoas através das mecânicas de suas jogabilidades. Uma outra resposta interessante foi a de Rafael Paterno, que lembra que quando criança brincava com amigos de serem as personagens do jogo Mega Man e acredita que esse seja um dos motivos para considerar esses jogos como seus favoritos na época.

“Bernardo – Qual era seu jogo preferido quando criança?”

“**Rafael Paterno** - “Era Megaman (do 1 ao 3)... Porque o jogo era muito divertido (ainda é) e, além disso, eu e meus amigos brincávamos de ser um dos inimigos. Cada um escolhia o seu. Na época não tinham muitos jogos com universo tão rico que instigava tanto a imaginação da gente. Na verdade tinha, mas não conhecíamos.”

Curiosamente, um dos entrevistados que nomeou três de seus jogos preferidos na infância, os quais eram todos para apenas um jogador, atualmente dá preferência por jogos de múltiplos jogadores aonde consegue se encontrar com amigos via internet. Esse mesmo entrevistado admite que quando joga sozinho, normalmente joga jogos de futebol ou independentes, pois têm jogabilidade diferente, segundo ele. Ou seja, prefere jogos em que a imersão não envolve um desenvolvimento narrativo complexo, mas jogos onde o foco é a jogabilidade.

Quanto aos consoles favoritos, dentre os entrevistados que tiveram consoles, o SNES, da geração 16 bits, é o mais citado seguido de perto pelo Xbox 360, da geração atual. Um dos entrevistados curiosamente atribui essa preferência não aos jogos em si, mas às funcionalidades e sistema do mesmo.

“Bernardo – Qual seu console favorito?”

“**Bruno Maeda** - Xbox 360, pelos jogos com pequenas atualizações, um ótimo gamepad, online que funciona e dash, apesar de não tão bonita, mas que funciona de forma rápida. Ainda que tenha sido vítima, duas vezes, de problemas com hardware”.

Quando perguntados sobre a média de horas por dia dedicadas para jogar, a maioria declarou que consegue jogar por apenas uma hora por dia em média. Apenas três entrevistados disseram que jogam por até três horas por dia.

A maioria também disse que prefere jogar à noite, quando chegam a casa após o dia de trabalho e conseguem tempo para jogar.

“Bernardo - hoje em dia, apesar de jogar pouco, qual o momento do dia que você mais gosta de jogar?”

“**Ilário Bortoloso Júnior** - de madrugada”

“Bernardo – Por quê?”

“**Ilário Bortoloso Júnior** - Porque não tem ninguém me enchendo o saco, eh tranquilo. Não tem namorada, irmão, gente me ligando. Coloco o fone de ouvido ligado no PS3, deito no sofá e fico tranquilo lá. Sei que não vou ser interrompido na jogatina a não ser que eu queira.”

“Bernardo - Mas hoje em dia, tem algum momento que você separe pra jogar? Tipo, um momento do teu dia que você ache que seja o melhor pra jogar?”

“**Rodrigo Abraham** - A melhor hora, que me dá até um prazer, é no fim do dia. Lá entre as 18h e às 20h, já cansado de ter feito um bando de coisas. Ninguém pode te chamar de vagabundo nessa hora.”

Mesmo assim, houve respostas diferentes das esperadas, que mostraram que os hábitos de jogo são variados.

“Bernardo - tem algum momento do dia preferido pra jogar?”

“**Caio Corrêa** - Eu normalmente jogo a noite, porque é quando dá, mas gostoso mesmo é jogar à tarde, depois do almoço.”

“Bernardo - tem algum momento do dia preferido pra jogar?”

“**Bruno Maeda** - Geralmente durante a manhã, entre 8 e 11h e após às 0h.”

“Bernardo - tem algum momento do dia preferido pra jogar?”

“**Renato Pelizzari** - Gosto de jogar logo ao acordar pela manhã num fim de semana.”

Quanto aos hábitos de compra, a grande maioria dos entrevistados respondeu que adquirem até dois jogos por mês e em poucos casos compram jogos no lançamento. Os que jogam em PC desenvolveram maior assiduidade na compra de jogos a partir do surgimento da loja de download digital Steam. Metade dos entrevistados afirmou que espera uma promoção ou redução no preço para comprar algum jogo e apenas em poucas ocasiões compram jogos com preço de lançamento. É possível verificar que os hábitos de compra de

quem joga em computadores foram alterados profundamente com a chegada da Steam e suas promoções sazonais. Mesmo que o desconto não seja tão acentuado quanto nessas promoções, os entrevistados compram quando percebem que o preço alcançou um valor que consideram justo, o que corresponde a aproximadamente sessenta reais.

“Bernardo - você atualmente compra jogos novos com que frequência?”

“**Rafael Paterno** - No Steam pelo menos um ou dois por mês, descontando Black Friday e Winter Sale. Pra console (PS3) um a cada dois ou três meses.”

“Bernardo - E normalmente pega eles full price?”

“**Rafael Paterno** - Raro, só quando é um lançamento que quero muito (como XCom e Max Payne 3 que comprei logo de pré venda). Outros sou bem mais paciente e não ligo em esperar alguns meses ou mais de ano.”

“Bernardo - Ah sim, então no caso desses que compra por mês, normalmente são descontos?”

“**Rafael Paterno** - Quase sempre sim. Nem que seja um desconto mais humilde, como os 25% em Skyrim uns três meses depois de lançado.”

“Bernardo - e com qual frequência você compra jogos novos?”

“**Alessandro Monnerat** - até três anos atrás, nunca! Mas com Steam ficou complicado. Um a cada dois meses.”

“Bernardo – E mudou por quê? O que a Steam mudou pra você?”

“**Alessandro Monnerat** - porque é fácil e com preço justo. Os jogos que ainda são caros na Steam eu não compro.”

“Bernardo - Mas você espera por promoções?”

“**Alessandro Monnerat** - Sim. 100 reais não é justo. 50 reais só pago se eu souber que o jogo é excepcional e que vou jogar durante muito tempo. Acho que esse é meu limite. Mas isso porque paguei 80 no Diablo3 e me arrependi pro resto da vida!”

Já os entrevistados que também jogam em consoles disseram que compram com menor frequência para essa plataforma. Mas é possível observar que quando se trata de um jogo aguardado, ou um novo jogo de uma série que gostam, alguns admitem comprar no lançamento a um preço mais alto, seguindo seus impulsos.

“Bernardo Mendes - com que frequência costuma comprar jogos?”

“**Caio Corrêa** - Maior do que eu deveria. Todo mês eu tenho que comprar alguma coisa.”

“Bernardo Mendes – por quê?”

“**Caio Corrêa** - Sempre tem algo que me interessa e eu penso "porra preciso jogar isso". Aí jogo, gosto, mas nem sempre termino. Ainda mais com a facilidade da XBLA/PSN.”

“Bernardo Mendes - Mas joga até cansar ou simplesmente vai perdendo o interesse quando pintam outros jogos novos?”

“**Caio Corrêa** - Sempre troco por jogos novos. Eu raramente jogo alguma coisa até cansar. Alias, não consigo pensar nenhum jogo que fiquei tipo, dois meses jogando. Talvez Skyrim.”

“Bernardo Mendes – Não rola um arrependimento?”

“**Caio Corrêa** - Na hora não, mas depois que vejo o monte de coisa que comprei gostei e não joguei mais por besteira, bate sim. Mas tipo, tem um vídeo que vi sobre board games pra mim que define. Colecionar faz parte do jogo.”

“Bernardo Mendes – Mesmo que digitalmente?”

“**Caio Corrêa** – Sim. Saber que eu tenho o jogo ali, que posso jogar quando quiser, me dá um certo prazer, mesmo que acabe nunca jogando.”

A possibilidade de se comprar jogos digitalmente aumentou a quantidade de jogos comprados e conseqüentemente, a quantidade de jogos ainda por jogar. Alguns jogadores, mesmo sem mídia física e a caixa do jogo, compram para guardar, numa atividade análoga ao colecionismo de objetos. Estratégias de venda como a pré-venda, que oferece extras ao consumidor que pagar pelo jogo antes do lançamento dele, também foram mencionadas durante as entrevistas. O único entrevistado que admitiu comprar assim foi Bruno Maeda, pois se interessa em itens extras que em geral acompanham essas pré-vendas. É possível perceber em seu depoimento que o valor que considera justo para um jogo de grande produção é maior que o que os outros entrevistados citam, provavelmente porque está acostumado a pagar um preço mais alto por jogos na pré-venda, mas mesmo assim ele admite que pesquisa antes de comprar.

“Bernardo Mendes – Compra jogos novos com frequência?”

“**Bruno Maeda** - Sim, principalmente digitais e lançamentos. Costumo fazer muitos preorders no Steam ou Origin.”

“Bernardo Mendes – Quanto pagaria num jogo com visual com o do Battlefield 3?”

“**Bruno Maeda** - Depende do conteúdo e de como vou comprar. Se uma preorder vai me garantir coisas legais e/ou úteis no jogo (que não seja algo "pay to win"), então meu limite nisso chega aos R\$150. Se é uma série que eu realmente gosto, dependendo de como será lançado no início, talvez até aceitaria pagar R\$200. Mas sempre fico no "talvez" e nunca compro nada antes de fazer algumas

pesquisas, principalmente para compras físicas, já que provavelmente irei gastar também com um frete.”

Quando perguntados sobre o valor que consideram adequado para um jogo de produção elevada, como um dos *blockbusters* com vendas de vinte milhões de unidades, e gráficos mais avançados ainda que os atuais, todos os entrevistados que atribuíram um valor em específico, afirmaram que não pagariam a mais por gráficos tecnicamente mais avançados. Eles reconhecem o valor de uma grande produção, mas a compra normalmente está atrelada a valores relacionados à jogabilidade e mecânica de jogo. Um entrevistado afirmou que preferiria um jogo com maior produção artística do que técnica, enquanto outro fez uma interessante comparação:

“Bernardo Mendes - me diz uma coisa, você acha que um jogo com nível de produção como de Battlefield 3 justificaria um preço mais alto? Ou algo no nível de um GTA V mas com gráficos ainda mais avançados?”

“**Christian Queiroz** - Não. Uma superprodução do cinema não tem ingresso mais alto por conta de maior investimento. Acho a ideia absurda. Eu pago todo ano 170 Reais no Pro Evolution Soccer no lançamento. Acho muito salgado, mas é a única exceção. Qualquer jogo não deveria custar mais do que 100 Reais (em um lançamento). Acho legal mesmo os preços cobrados para PC. Todos os jogos deveriam seguir o mesmo esquema.”

O que se mostra quase uma unanimidade entre os entrevistados é o valor que pagariam por um jogo com a linguagem gráfica retrô. Para a maioria, um jogo com esse tipo de visual valeria cerca de trinta reais, que é o preço normal de um lançamento retrô. Isso pode ser porque o preço já é padrão no mercado e eles já estão acostumados a essa convenção, ou porque veem nesse estilo um nível de produção pequeno, de poucos integrantes e baixo custo de desenvolvimento.

“Bernardo Mendes - Qual o máximo que você se vê pagando em um jogo com gráficos em *pixel art*, tipo o Scott Pilgrim, ou Fez?”

“**Rodrigo Abraham** - Acho que poderia pagar R\$80 se o jogo fosse absurdo de bom. Com uma história maravilhosa, uma baita música, que desse vontade de jogar de novo e de novo. O negócio é que esses jogos geralmente são feitos por uns 2 ou 3 caras, aí não tem nem como querer cobrar mais caro que não dá pra pagar.

“Bernardo Mendes – Como assim?”

“**Rodrigo Abraham** - Acho que a maioria das vezes esses jogos mais caros custam o que custam por que envolve muita gente, muito mais tecnologia, as músicas são feitas por maestros e orquestras, escritores de cinema e romances famosos são contratados pra construir o roteiro e etc... Mesmo que o jogo, às vezes nem seja essa Brastemp.”

Esse reconhecimento do valor de produção de um jogo se reflete também nas declarações sobre se o valor monetário está diretamente ligado à qualidade técnica do seu visual.

“Bernardo Mendes - Você acha que o valor monetário de um jogo está diretamente ligado a qualidade técnica do seu visual?”

“**Bruno Maeda** - Sim e não. Se eu quisesse continuar com visual retrô, não teria investido alto num PC e comprado consoles com maior poder gráfico. Mas é completamente possível que um jogo com gráficos excelentes tenha uma jogabilidade horrível e/ou uma história nojenta, o que, pra mim, já me faz desmerecer 70% do jogo. Foi o caso, por exemplo, com a subsérie Black Ops na série Call Of Duty, que comprei, detestei a história e jogabilidade e revendi no dia seguinte. Por conta desse caso, hoje já acho que nenhum jogo da série Call Of Duty valha sequer R\$100, portanto não compro até que baixem bastante de preço.”

Isso mostra como Bruno enxerga num jogo eletrônico os elementos que o valorizam, e como reage quando alguns desses elementos estão aquém do que espera. Nesse caso, o jogo citado é conhecido por seu nível de produção elevado e o esmero visual que esse nível de produção traz, equiparando o jogo com filmes *blockbusters*. Mas para Bruno, esse nível de produção não faz com que o jogo se torne bom, pois para ele a mecânica e a jogabilidade são o que realmente importa. Corroborando também com essa opinião de que nem sempre uma superprodução técnica se traduz em um bom jogo, Tiago Cunha ressalta que, para ele, a arte do jogo é um elemento que chama muito sua atenção:

“Bernardo Mendes - até onde voce acha que o estilo visual do jogo te influencia a comprar um jogo?”

“**Tiago Cunha** - Quando o visual é mais diferente do normal... me chama a atenção. Tipo Braid, por exemplo me influenciou, e bastante, e dei sorte, o jogo é bom. Arte bonita me compra, digamos assim, gráfico mega real, não.”

Após as perguntas sobre o valor do jogo, os entrevistados foram perguntados sobre os seus hábitos atuais com os jogos, ou seja, quais os títulos que eles têm jogado atualmente. Essa pergunta pretendeu mapear a que tipo de jogos os entrevistados têm dedicado seus tempos, e que tipo de experiência eles procuram atualmente. Uma resposta interessante a essa pergunta foi dada por Renato Pelizzari, que é game designer e tem um olhar ainda mais especializado do que os outros:

“Bernardo Mendes - Atualmente tem preferido jogar que jogo?”

“**Renato Pelizzari** - Jogos mais experimentais ou de sessão curta. Como tenho lembranças de muitos jogos por mais de 25 anos, já cansei de algumas fórmulas, então busco jogos que tragam alguma experiência de gameplay diferenciada, tenho encontrado muito disso em jogos indies.”

Jogos independentes têm como característica a inovação. São jogos que, pra se destacar no mercado, precisam se diferenciar de jogos de grande produção. Normalmente os designers dos jogos de grande produção, por serem caros para se desenvolver, não têm a liberdade de apostar em algo realmente novo. É aí que os jogos independentes se destacam, inovando em mecânica e jogabilidade. As respostas dos outros entrevistados foram variadas, o que mostra que não há um estilo de jogo que seja a preferência da grande maioria de jogadores. Mostra também que há espaço para tipos de experiências diferentes, e que há espaço para uma variedade de jogos que ofereçam essas experiências.

“Bernardo Mendes - Atualmente, você tem preferido jogar que tipo de jogo?”

“**Rodrigo Abraham** - Jogos com história legal. Seja ação ou aventura. Shooter ou plataforma. Gosto de estratégia, mas eles acabam pedindo mais tempo até que algo comece a acontecer. Adoro Crusader Kings 2, mas pô, não dá tempo.”

“Bernardo Mendes - mas se tivesse uma historia legal você jogaria mais?”

“**Rodrigo Abraham** - Ele tem uma história legal, mas não é roteirizada. Gosto muito disso. O enredo vai se construindo, as tramas familiares e a intriga da corte. Se tivesse um roteiro, talvez eu jogasse mais, por que não teria que pensar tanto, era só absorver, que nem filme. Acho que é meio por aí.”

O interesse do Rodrigo é bem diferente do interesse do Renato. Ele procura jogos com histórias mais desenvolvidas, que o prendam com seu desenrolar e que, se possível, sejam mais explícitas.

“Bernardo Mendes - Porque você ainda joga? O que te leva a jogar essas 3 horas por dia?”

“**Gabriel Cerqueira de Castro** - Os games são, pra mim, uma válvula de escape. Um lugar onde eh você quem dita as regras, e se você errar, você tem o luxo de começar tudo de novo. Esquecer um pouco da vida real.”

“Bernardo Mendes - Então você joga jogos que te façam ficar imerso nos mundos deles?”

“**Gabriel Cerqueira de Castro** - Não necessariamente, jogos que tem um nível de imersão muito boa, como Alan Wake, são bons pra você esquecer o mundo e entrar de cabeça, pra mim basta eu empunhar o controle e pronto... de Kirby a Uncharted... Todos me fazem concentrar 100% no jogo.”

Gabriel, diferentemente de Renato e Rodrigo, não tem um estilo de jogo específico que jogue atualmente. Para ele, como utiliza os jogos eletrônicos como uma maneira de se desprender dos problemas da vida cotidiana, o ato de jogar já o motiva suficientemente.

“Bernardo Mendes - Hoje em dia você tem jogado que tipo de jogo?”

“**Diogo Viegas** - Primeiramente jogos cooperativos e multiplayer. Jogos que possa reunir uns amigos on-line e jogar. Geralmente estes jogos tendem a ser de ação, quase sempre de tiro. Acredito que seja por ter uma enxurrada desse tipo de jogo e não uma opção restrita minha. Quando jogo sozinho é mais jogo de futebol ou jogos indies com uma jogabilidade diferente.”

Já Diogo prefere que o ato de jogar seja com amigos em jogos que permitem a cooperação entre vários jogadores. Mas quando não consegue jogar com amigos, prefere jogos de futebol ou independentes. É interessante reparar como ele percebe que esses jogos com amigos são em sua maioria de tiro, e que isso não é uma escolha consciente dele, mas apenas uma consequência da grande quantidade desse tipo de jogo no mercado.

“Bernardo Mendes – Que tipo de jogo tem jogado mais atualmente?”

“**Rafael Paterno** - Basicamente me focando no iRacing (simulação de corrida online extreme-serious-hardcore-business)... e em single jogo meio que de tudo... FIFA casualmente quase todo dia, ai quando tenho mais tempo livre (e paciência) vou pra um mais longo, tipo Red Dead (que recomecei esses dias) e umas partidinhas sagradas de Civilization V quando estou com muito tempo livre (tipo umas 4 horas seguidas livre). mas vario de jogos... não costumo me focar só em um ou outro, a não ser iRacing, que é quase trampo não remunerado... hehehe”

A resposta de Rafael cita várias possibilidades de jogar. Desde sessões rápidas e despreziosas de um jogo de futebol, passando por momentos com mais tempo livre a que se dedica a jogos longos e imersivos, até a momentos com ainda mais tempo, quando ele pode jogar longas partidas de Civilization V. Os jogos que tem jogado variam de futebol, a faroeste, a estratégia e a simulação de carro, o que mostra que Rafael adapta sua vontade à quantidade de tempo disponível no momento. Seu gosto é variado e o permite ter sempre algo para jogar.

É possível verificar uma diversidade de gostos e vontades entre os entrevistados. Pode-se dizer que, mesmo em se tratando de um público com mesmo nível de interesse e conhecimento em relação aos jogos eletrônicos, seus gostos e vontades são muito diversos. Isso nos leva a crer que há espaço no mercado para um amplo número de experiências distintas que cada jogo proporciona. Contudo, essa diversidade verificada está associada a um público dedicado. Não é possível afirmar que a mesma exista no público em geral, que encara os jogos eletrônicos como um passatempo e que não faz questão de se informar tão a fundo, como os entrevistados. Na verdade é possível observar-se justamente o contrário quando se trata do público em geral, pois verifica-se grandes vendas de jogos de superproduções em poucos gêneros, como por exemplo tiro em primeira pessoa e futebol.

Após verificar essa variedade de opiniões, os entrevistados foram perguntados sobre qual jogo, entre duas opções, escolheriam para jogar. A ideia destas perguntas era a de apresentar dois jogos do mesmo gênero, mas com linguagens gráficas diferentes. Um retrô e outro moderno. Inicialmente, os jogos apresentados foram Trine 2 e Castlevania Rebirth, ambos jogos de progressão lateral, mas o primeiro com visual moderno e o segundo em *pixel art* no estilo 16 bits.

A intenção inicial era a de tentar verificar se a diferença visual entre os jogos seria um ponto de escolha entre os entrevistados. Mas como a maioria já conhecia os jogos em questão, por já terem jogado ou por já terem se informado sobre eles, a escolha que fizeram não levou em consideração apenas o estilo gráfico demonstrado através da imagem representativa do jogo, mas sim todo o conhecimento prévio sobre cada um dos jogos selecionados.

As respostas a essas perguntas ajudaram a reforçar algumas das opiniões já manifestadas em perguntas anteriores. Renato Pelizzari, por exemplo, afirma que jogaria Trine 2 pois Castlevania Rebirth tem mecânica muito semelhante aos

Castlevanias de NES e, na sua opinião, é um jogo que envelheceu mal. Renato havia indicado anteriormente sua preferência por jogos independentes que apresentassem experiências novas. Já Bruno Maeda comenta sobre a instantaneidade de Castlevania Rebirth, que não demoraria em apresentar as partes de ação como Trine 2 o faz, por misturar quebra cabeças com ação e plataforma.

“Bernardo Mendes – Trine 2 ou Castlevania Rebirth?”

“**Bruno Maeda** - Castlevania Rebirth. Novamente, diversão instantânea. Por conta do tempo, prefiro algo que me divirta muito em um curto espaço de tempo, ao invés de ter que ficar quebrando a cabeça por horas pensando em boas estratégias.”

Quando perguntados sobre os jogos Mega Man 9 e Mega Man Maverick Hunter X, as respostas também foram variadas, apesar de apontarem para o mesmo jogo. A escolha dos dois jogos levou em consideração que o Mega Man 9 é um jogo retrô, com linguagem gráfica de *pixel art* 8 bits. Já Mega Man Maverick Hunter X é uma releitura, ou *remake*, de Mega Man X de 1993. Colocar um contra o outro é uma maneira de perceber as opiniões acerca de releituras e jogos retrô. A maioria dos entrevistados escolheu jogar Mega Man 9 por diversas razões. Diogo Viegas escolheu Mega Man 9 por achar o visual mais limpo.

“Bernardo Mendes – Mega Man 9 ou Mega Man Maverick Hunter X?”

“**Diogo Viegas** - Tirando o fato de já saber que é um clássico, o primeiro (levando em conta só a imagem) me parece mais limpo visualmente. É estilizado, mas eu entendo o que é. Ao contrário do segundo que tenta ser coerente com a realidade, mesmo sendo visto de lado.”

Já Caio Corrêa admite gostar mais da segunda opção, porém o fato de ser uma releitura com gráficos poligonais o torna pouco interessante para ele. Caio atribui isso ao que chama de “feeling” do jogo. Pode-se dizer que esse “feeling” está relacionado à experiência que o jogador tem através do jogo. E nesse caso, essa experiência determinou que ele não gostasse de releituras desse tipo. Talvez porque Caio não consiga desassociar um jogo que já conhece, Mega Man X no caso, de sua linguagem visual bidimensional. Outro entrevistado que divide a mesma opinião com Caio é Ilário Bortoloso Jr., que diz que o *remake* parece interessante, mas que tem medo dessas modernizações de jogos clássicos. Têm uma tendência a fazer besteira na jogabilidade.

“Bernardo Mendes - Entre Mega Man x de PSP e Mega Man 9?”

“**Caio Corrêa** - Essa é difícil. Eu não gosto muito dos Mega Man de nintendinho, TOO HARDCORE FOR ME. Gosto mais dos X, MAS eu odeio essas plataforma 2D com gráfico 3D, 2,5D.”

“Bernardo Mendes – Sério?”

“**Caio Corrêa** - Eu sei que Trine é assim, mas Trine é "diferente" não sei por quê. Ele não é oldschool. Esses mais oldschool eu prefiro que fiquem em gráficos 2D mesmo. Acho que prejudica um pouco o seu "feeling" das "plataformas". O 3D pode pregar algumas peças no seu cérebro e você pode fazer merda.”

As duas perguntas seguintes foram feitas para observar que tipo de jogo os entrevistados preferem jogar caso consigam prever a quantidade de tempo disponível para isso. Assim, seria possível verificar, por exemplo, se algum deles prefere ter várias experiências com vários jogos diferentes num período de duas horas ou se prefere se dedicar a uma experiência mais profunda e imersiva. Ou ainda se algum deles prefere simplesmente não jogar nada caso tenha apenas vinte minutos disponíveis.

Todos os entrevistados afirmaram que jogariam um jogo mais longo e imersivo, como um RPG por exemplo. Alguns contaram que continuariam jogando algo que já está em andamento ou que já estão perto do final do jogo. Nenhum entrevistado disse que jogaria diversos jogos diferentes e rápidos, assim como ninguém mencionou algum jogo independente.

Ao serem perguntados sobre o limite de vinte minutos, foram citados jogos independentes, para uso em dispositivos móveis como iphone ou jogos em emuladores. Fica evidente que jogadores entusiastas evitam jogar qualquer jogo que exija mais dedicação e atenção se tiverem apenas vinte minutos para jogar. Um dos entrevistados, que afirmou que sua preferência em jogos tem sido por experiências mais cinematográficas e imersivas, afirmou que não jogaria nada.

“Bernardo Mendes - Você está descansado e tem 2 horas disponíveis pra jogar. O que jogaria?”

“**Cristhian Queiroz** - Uncharted 3. Estou próximo ao fim dele.”

“Bernardo Mendes - e se fossem aqueles 20 minutinhos?”

“**Cristhian Queiroz** - Não jogaria. Se tiver só 20 minutos é melhor não começar. Mas se tivesse mesmo que escolher, não sei... Não consigo pensar em nada pra se jogar em 20 minutos.”

Provavelmente, como ele não se interessa mais por jogos bidimensionais e nem por jogos retrô, e prefere jogos com maior imersão, não jogaria nada por pouco tempo. A imersão em um jogo é algo que demanda dedicação e atenção que uma sessão de vinte minutos não consegue proporcionar. Cristhian afirma anteriormente que prioriza jogos que proporcionam experiências cinematográficas e imersivas.

“Bernardo Mendes - Porque não consegue mais jogar jogos desse tipo?”

“**Cristhian Queiroz** - Acho que o 16 bits teve o seu tempo já. Na década de 90 os jogos em 3D e narrativa cinematográfica mudaram meu jeito de ver os games. Metal Gear Solid, Resident Evil, Tomb Raider e etc. Eu sempre busco um jogo que proporcione uma experiência diferenciada. Algo que vai além do tradicional.”

“Bernardo Mendes – Entendo...”

“**Cristhian Queiroz** - Coisas como Shadow of Colossus, Ico e etc. Eu ligo demais para história nos games e gosto de me sentir envolvido com o clima, história e desenrolar de uma trama. Até em jogos de luta eu fico ligado na história hehe.”

“Bernardo Mendes - ok, mas e os jogos retrô? tipo, Mega Man 9? ou Retrô City Rampage?”

“**Cristhian Queiroz** - Eu deixo de lado. Como eu disse, acabo priorizando a experiência que games como Heavy Rain proporciona. É impossível ter tempo pra tudo.”

“Bernardo Mendes - Algo mais voltado ao aspecto cinematográfico do que voltado puramente para gameplay?”

“**Cristhian Queiroz** - Não vejo assim. Acho que uma coisa esta ligada a outra. Acho MGS um ótimo exemplo. O Gameplay te coloca na pele do protagonista. Você não é um mero expectador, você É a personagem principal. Veja o quanto Kojima sabe colocar você na pele das personagens. Acho isso mágico.”

“Bernardo Mendes - Ok, mas o que esses jogos retrô não têm que te atraem tanto nos jogos modernos?”

“**Cristhian Queiroz** - Minha opinião é que a fórmula está batida. Jogos retrô priorizam a diversão é claro. Mas eles não conseguem me colocar dentro do jogo. É algo muito pessoal. Vale como ótimo passatempo? Vale.”

“Bernardo Mendes – E essa imersão vem de que elementos do jogo?”

“**Cristhian Queiroz** - Essa é a palavra. Imersão. Ela vem, para mim, da habilidade dos criadores do jogo em fazer você esquecer que está em um jogo.”

“Bernardo Mendes - E como eles fazem isso?”

“**Cristhian Queiroz** - Então, eu não consigo mais apreciar jogos que te obrigam a encontrar um padrão ou a famosa manha para vencer um desafio. vamos analisar as batalhas contra os chefes de Metal Gear. Kojima te dá várias formas de abater

um inimigo usando diversos equipamentos e estratégias diferentes. Isso faz você esquecer que está enfrentando uma AI e te dá a ilusão de enfrentar algo real.

“Bernardo Mendes - Não é algo relacionado a aspectos gráficos então?”

“**Cristhian Queiroz** – Lógico, jogos como Shadow of Colossus também possuem um padrão. Mas o clima do jogo também proporciona imersão hehe. Acho que aspectos gráficos pesam também. É uma questão particular, mas não consigo entrar na história quando se trata de jogar um Chrono Trigger e um FF XI.” justamente pelo aspecto gráfico. Parece frescura, mas é assim que me sinto. Tentei jogar esses jogos e não consegui.

“Bernardo Mendes - Você acha que não teve o mesmo tipo de imersão nesses jogos por quê?”

“**Cristhian Queiroz** - Desde que entrei em contato com o primeiro game 3D sempre tive dificuldades de jogar algo 2D. Porque o visual do jogo e os gráficos 16 bits não conseguem mais me deixar imerso no jogo.”

Cristhian parece muito seguro ao afirmar exatamente o tipo de jogo que lhe atrai, porque isso acontece e porque ele não é atraído por jogos retrô. Foi o único entrevistado que relatou esse tipo de opinião. Talvez, o fato dele considerar filmes como passatempo, tão ou mais importante que os jogos, faz com que procure experiências similares às proporcionadas pelos filmes. Imersão através da história e jogabilidade. Cristhian é uma exceção entre os outros entrevistados também em relação a suas opiniões sobre os jogos retrô e *remakes*.

Quando perguntados sobre jogos retrô e *remakes*, as respostas dos entrevistados foram no geral positivas. Eles parecem entender o propósito geral de jogos retrô e seu valor no meio de opções mais avançadas tecnologicamente

“Bernardo Mendes – O que acha dos jogos retrô / remake?”

“**Renato Pelizzari** - Fui criado desde a época dos jogos antigos quando não precisava haver alguma motivação real para o jogo existir, era simplesmente aprender, ser desafiado e depois vibrar com a conquista. Os jogos retrô geralmente seguem essa tendência e não são muito pretenciosos. Melhor uma mecânica bem desenvolvida do que várias porcarias. Gosto de remakes, mas não adianta refazer um jogo com mecânica que não envelheceu bem, pois o visual só não sustenta o jogo. Agora se a mecânica ainda está fluida, a experiência do jogador só tem a melhorar com um visual atualizado. Costumo dizer que a parte visual e sonora são catalisadores de um gameplay bom, se este não funciona, não há salvação.”

Renato, como game designer, tem uma boa noção do que consiste num bom jogo *remake*. É essencialmente a mesma opinião de Caio Corrêa sobre Mega Man Maverick Hunter X, mostrada acima. Um dos problemas essenciais encontrados em alguns *remakes* é o jogo original não ter boas mecânicas fundamentais e jogabilidade, o que ao refazerem a parte visual em alta definição, não ajuda a corrigir esses tipos de problemas do original. Ao mesmo tempo, se os designers alteram demais a jogabilidade original, correm o risco de descaracterizar o jogo.

“Bernardo Mendes – O que acha dos jogos retrô?”

“**Diogo Viegas** - Os retrô acho muito bons! Sempre me chamam atenção porque acho que é um tipo de jogo que poderia ser explorado com a tecnologia atual. não digo só no visual, mas na jogabilidade. Poderíamos ter um jogo de plataforma muito mais elaborado que antigamente, como andam fazendo.”

“Bernardo Mendes – E os remake?”

“**Diogo Viegas** - Não sou contra remake, sou contra fazê-lo sem pensar direito. Se você vai fazer um remake de um jogo como esse do Mega Man, então faça-o melhor animado e desenhado para ficar bonito em HD e não faça-o em 3d, porque vira outra coisa visualmente. Já vai virar outra coisa com o remake, mas você fazer em outro tipo completamente diferente de acabamento, descaracteriza. Um bom exemplo de remake é o do Monkey Island. O gráfico já estava muito defasado e deram um upgrade confortável para os olhos.”

Diogo também parece compreender parte do que pode comprometer um *remake*. No caso dele, o foco é na linguagem gráfica. Outro entrevistado com opinião similar é Tiago Cunha

“Bernardo Mendes - O que acha de jogos retrô e o que acha de jogos remake?”

“**Tiago Cunha** - Acho ambos os campos bem arriscados. No retrô, os caras, às vezes, esquecem que enfiar um visual 8 - 16 bits não vai salvar algo mal feito. E mesmo o 8 - 16 bits tem que ser coerente, bonito. VVVVVV, por exemplo, é show.”

“Bernardo Mendes - Dê um exemplo de um retrô que o visual não salvou algo mal feito.”

“**Tiago Cunha** - Remake é pior... mexer em algo que foi um sucesso e até hoje fica nos pensamentos... corre o risco de estragar com aquela boa imagem, e os caras usam o código de debug.”

“Bernardo Mendes - Remake é mais arriscado do que um jogo novo no estilo retrô?”

“**Tiago Cunha** - Eu acho remake mais arriscado sim. Você pega algo que deu certo, e tenta dar uma nova roupagem, algumas mecânicas ficam velhas, você quer arrumar... ai ferra tudo.”

A pergunta seguinte foi feita para saber se os entrevistados ainda jogam jogos antigos. A maioria afirmou que ainda joga, mesmo que poucas vezes. Esses que admitiram que jogam, o fazem principalmente através de emuladores. Mesmo aqueles que têm os consoles originais e as fitas de jogos, responderam que utilizam emuladores. Provavelmente devido à praticidade de não ter que montar os consoles originais. Outro aspecto prático dos emuladores é que os jogos antigos são pequenos, comparados aos de hoje. Por isso, utilizando pouco espaço num computador é possível ter acesso a todos os jogos lançados de um respectivo console. Os entrevistados que afirmaram não jogar mais os jogos antigos se justificaram dizendo que por terem pouco tempo disponível para jogar, preferem usá-lo jogando novos títulos.

As últimas perguntas foram feitas com o objetivo de verificar as opiniões dos entrevistados acerca dos elementos que compõem um jogo. Como os entrevistados são parte de um público com maior conhecimento sobre jogos eletrônicos que a média das pessoas, essas perguntas pretenderam levantar informações sobre a percepção desses jogadores com relação à indústria dos jogos eletrônicos e seus produtos.

A primeira dessas perguntas foi sobre quais os elementos dos jogos atuais que os atraem mais. As respostas, apesar de variadas, tiveram uma coisa em comum. Nenhum entrevistado respondeu que o aspecto visual de um jogo é o que mais o interessa. Todos os entrevistados afirmaram que a linguagem gráfica tem seu valor dentro de um jogo, mas que outros aspectos são mais interessantes, como a mecânica e a história.

“Bernardo Mendes – Que elementos num jogo te atraem mais?”

“**Renato Pelizzari** - Gosto de ser desafiado por algo que perceba que possa ser vencido por habilidade e aprendizado. Também aproveito bastante os jogos que exijam exploração do ambiente. Num jogo, prefiro descobrir um mundo explorando a lendo.”

Esse aspecto do desafio foi mencionado mais vezes em outras entrevistas, em momentos diferentes. Mas parece ser um aspecto criticado em alguns jogos modernos, que tentam ser mais simples para o público mais casual.

“Bernardo Mendes - que elementos te atraem num jogo, que façam você se interessar mais ou menos por um jogo?”

“Caio Corrêa - Historia Jogabilidade e Gráficos (não necessariamente realistas ou ultramodernos, só tem que ser bonitos e fazer sentido). A parte da historia depende do jogo.”

“Bernardo Mendes - Artisticamente bonitos você quer dizer?”

“Caio Corrêa - É... Tipo, Borderlands é fantástico, assim como Scott Pilgrim também. Até mesmo Fancy Pants Adventure.”

Caio foi um dos entrevistados que respondeu que se interessa pelo aspecto artístico da linguagem gráfica de um jogo, mais do que no aspecto técnico. Talvez por esse mesmo motivo algumas pessoas se interessem por jogos retrô, pois seu visual, apesar de pobre tecnologicamente, tem no aspecto artístico um de seus destaques. Rafael Paterno foi outro com opinião similar:

“Bernardo Mendes - Que elementos te agradam num jogo?”

“**Rafael Paterno** - Acho que o principal é ele ser atraente... tipo, uma boa proposta e ambientação interessante já é meio caminho andado, e mesmo que o resto seja fraco isso já ajudou a começar a jogar... ai tem a imersão... não adianta o jogo te atrair e não te fazer sentir afinidade prática com a proposta... e por fim jogabilidade, que nem precisa ser uma maravilha, não atrapalhando ajuda, mas ela tem que permitir que você "se expresse" dentro do jogo... o resto que vier é bônus e dependendo do tipo de jogo uma coisa pode pesar mais que outra.”

“Bernardo Mendes - ser atraente não necessariamente tem a ver com visual?”

“**Rafael Paterno** - não... acho que em poucos gêneros o visual realmente é mais importante... como simulação de corrida ou voo, pois nesses casos o que você vê tem muito mais afinidade com gameplay... geralmente acho uma boa arte muito mais importante que a tecnologia... pega aí exemplos recentes como Hotline Miami, Cave Story e inúmeros outros jogos indie espetaculares, que são agradáveis aos olhos (à sua maneira) e fizeram isso só com trabalho artístico... pra nem citar Bastion, pois aquilo foi feito por um artista muito competente, o que é raríssimo e não da pra usar de parâmetro.”

Ao serem perguntados sobre o que não gostam nos jogos atuais, muitas respostas citaram fatores modernos como a tendência cinematográfica dos jogos de console, introduzida nos últimos cinco anos, e o modelo de negócio adotado em jogos online. O aspecto cinematográfico está diretamente relacionado ao desenvolvimento técnico da linguagem gráfica tridimensional. Após a transição dos jogos bidimensionais para os tridimensionais, na geração de consoles 32

bits, muitos jogos tentaram imitar filmes, utilizando ângulos de câmera não tradicionais aos jogos, e apresentando cenas não interativas que avançavam a história do jogo. Com o atual avanço da tecnologia gráfica, alguns jogos de grande produção chegaram a um nível muito próximo do que é apresentado em grandes filmes no cinema. Um exemplo de jogo com essas características é *Uncharted 2*, que mescla cenas de jogo com cenas de ação não interativas, sem telas de carregamento da próxima fase ou qualquer interrupção. A crítica a esse tipo de jogo é que, em muitas vezes, eles tiram o controle do jogador sobre a ação para privilegiar uma cena impactante e com pirotecnia. Se esse tipo de recurso não for bem dosado e equilibrado, o jogo pode pender muito para o lado não interativo, o que acaba cansando quem não se impressiona mais tão facilmente pelo atual avanço tecnológico, ou seja, os jogadores tradicionais. Por isso, não é de se estranhar que essa seja uma das maiores críticas que os entrevistados apresentaram a alguns dos jogos atuais.

“Bernardo Mendes - Que elementos em jogos atuais você não gosta?”

“**Renato Pelizzari** - Jogos que são feitos para parecer com o cinema, ultimamente até os trailers de jogos são cinematográficos e ninguém sabe nem sobre o que é o *gameplay*.”

“Bernardo Mendes - Que elementos em jogos atuais você não gosta?”

“**Rafael Paterno** - atualmente acho que interrupção é o que mais me tira do sério... tipo, você jogando um RTS, fazendo aquele baita micro gerenciamento complicado, e do nada corta pra aparecer uma *cut-scene* chata e inconveniente... e também dá desgosto quando o jogo é muito linear e *story driven* (não no caso de RPGs, híbridos, *adventures* e esses jogos mais cabeça)... especialmente quando tentam ser muito cinematográficos.... isso já me broxou com muito jogo *hypado* nessa geração (tipo *Uncharted*).”

Os novos modelos de negócios, principalmente nos jogos online, foram citados também como um aspecto que os entrevistados não gostam nos jogos modernos.

“Bernardo Mendes - Quais elementos em jogos atuais você não gosta?”

“**Rodrigo Abraham** - Putz, nunca penso muito no que não gosto. Esse negócio de *Free to Play* nunca me deu vontade de jogar. Acho que me desagrada um pouco.”

“Bernardo Mendes – Por quê?”

“**Rodrigo Abraham** - Sei lá, fico achando que vou jogar e vão faltar coisas que eles sonegaram de propósito. Nunca joguei, pode ser que nem seja isso.”

“Bernardo Mendes - Que elementos em jogos atuais você não gosta?”

“**Bruno Maeda** - Pay to win e pay to advance. A política "freemium" de negócios onde eu posso pagar pra ficar melhor ou ser compelido a pagar pra ver meu jogo ter algum progresso de certo ponto em diante.”

Como observado também na entrevista piloto, esses novos modelos de negócio assustam o jogador, ao invés de serem atrativos. Afinal, a ideia é disponibilizar os jogos gratuitamente. Mas o lucro dessas empresas vem do que o jogador gasta dentro do jogo. Os itens que compra, ou as novas fases e personagens, são o que permitem que esses jogos sejam lançados gratuitamente. A possibilidade de haver um desequilíbrio na maneira de jogar, entre quem compra um item extra e quem não compra existe se o designer desse tipo de jogo não tiver esse cuidado. Um jogador que resolve gastar mais e comprar algum item mais poderoso que o comum terá uma vantagem considerável sobre quem joga, mas não gasta com o jogo. É essa possível desvantagem que assusta os jogadores mais tradicionais.

“Bernardo Mendes - Que elementos em jogos atuais você não gosta?”

“**Alessandro Monnerat** - superficialidade... tudo q nego lança como "pra toda família" é sinônimo de jogabilidade superficial. Nenhum aspecto do jogo te desafia, nem fisicamente, nem intelectualmente. Até Sonic que é só botar pro lado e apertar A tem desafio.”

“Bernardo Mendes - A falta do desafio dos jogos atuais te incomoda então?”

“**Alessandro Monnerat** - Não é que não existam jogos desafiantes. Existem, uns até demais e me frustram e eu abandono. O que incomoda mesmo é, como leigo, achar que uma característica de um jogo não foi explorada como devia ou até onde poderia. É manter superficial pra que qualquer um entenda.”

Novamente o desafio que alguns jogos atuais apresentam é mencionado. Nesse caso, Alessandro critica a falta de desafio encontrada em jogos feitos para atingir um público mais amplo. Após o lançamento do console Wii, da Nintendo, diversas desenvolvedoras, inspiradas no sucesso desse console, se preocuparam em cativar públicos mais amplos com seus jogos. Para isso, muitas delas tornaram seus jogos acessíveis a esse público. Muitas vezes, essa acessibilidade se caracterizou em uma superficialidade que desagradou muitos

jogadores tradicionais, por acreditarem que esses jogos os consideravam inexperientes. Em alguns jogos, essa tentativa de melhorar a acessibilidade se resumia a impor tutoriais que ensinassem todos os aspectos do jogo, até os mais óbvios.

Foi elaborada, então, uma pergunta sobre os elementos de jogos antigos que os entrevistados gostavam e a grande maioria das respostas teve relação com a simplicidade dos jogos. O fato de na época o foco ser mais em jogabilidade do que em pirotecnia visual apareceu como um ponto positivo. Pelo menos essa foi a percepção explicitada pelos entrevistados sobre esses jogos.

“Bernardo Mendes - Quais os elementos de jogos antigos que você gosta?”

“**Rafael Paterno** - Acho que o direcionamento criativo ser todo ou quase todo sobre a jogabilidade... mesmo que os jogos também fossem lineares e tivessem muito menos "movimentos" que os atuais eles tinham level designs melhores e mais desafiadores (não mais difíceis, só mais respeitosos para com suas capacidades). É... acho que é isso... os jogos antigos me parece que respeitavam mais o jogador... você já podia chegar morrendo no primeiro inimigo da primeira fase... hoje em dia só falta esse mesmo inimigo te dar um abraço e te chamar pra tomar um cafezinho enquanto te explica como jogar.”

Outro aspecto importante, lembrado por Alessandro Monnerat, foi a questão da inovação, que ele percebia nos jogos de cerca de vinte anos atrás.

“Bernardo Mendes - Quais os elementos de jogos antigos que você gosta?”

“**Alessandro Monnerat** - Acho que não vale, porque era outra época, mas a inovação. De tempos em tempos (pouco tempo) saía algo que eu queria muito jogar só porque era diferente.”

“Bernardo Mendes - você acha que hoje tem menos?”

“**Alessandro Monnerat** - Sim... acho sim. Acho que existem 2 ou 3 produtoras que correm atrás de se diferenciar e o resto segue uma formula qualquer que elas escolhem dentre uma lista já existente.”

Pode-se dizer que atualmente se encontra mais inovação em jogos independentes. Uma resposta interessante que menciona o estado atual das grandes produções de jogos é a de Bruno Maeda, que fala de como esses jogos não são mais feitos sem a interferência de pessoas que pouco tem a ver com seu desenvolvimento.

“Bernardo Mendes - Quais os elementos de jogos antigos que você gosta?”

“**Bruno Maeda** - Simplicidade. Poucas pessoas decidiam muita coisa dentro do projeto. Não era necessário reunir um pessoal do dep. de marketing e do dep. jurídico pra ver se adicionar um efeito de sangue após um tiro poderia ter graves consequências para a empresa e para o projeto. Às vezes algo ser ilógico ou extremamente violento era inserido no jogo por pura diversão e pensado depois de umas cervejas e um papo num pub, não porque 20 pessoas de vários departamentos se reuniram e decidiram que isso seria lucrativo.”

Uma resposta dissonante das respostas da maioria surgiu do entrevistado que admite que desde que os jogos se voltaram para a tridimensionalidade, ele nunca mais os enxergou de outra maneira. Sua preferência atual é por jogos que elevam os elementos cinematográficos e narrativos a outro patamar. Jogos como Metal Gear Solid, Shadow of the Colossus e Resident Evil, na opinião de Christian Queiroz, são jogos atuais que evoluíram de tal modo que ele não sente falta de nenhum aspecto de jogos antigos nele.

“Bernardo Mendes - sobre os jogos antigos, que aspectos deles que você gosta? Que não se encontra nos jogos atuais?”

“**Christian Queiroz** - Pensando aqui, não sinto falta de nada. Penso que os jogos evoluíram muito bem. Veja um exemplo: já jogou God Hand?”

“Bernardo Mendes – Sim.”

“**Christian Queiroz** - Então, lá está um excelente exemplo de Beat´em up que, na minha opinião, tem tudo que um jogo antigo tem e com uma criatividade incrível. na forma de combinar os golpes. Simplesmente amo esse jogo.”

Após as duas últimas perguntas que trouxeram à tona essa reflexão sobre os elementos que compõem os jogos que eles gostam, foram feitas perguntas sobre se jogaram algum jogo atual com elementos antigos que os agradam. Os entrevistados conseguiram identificar diversos jogos com esses elementos, e nenhum desses jogos foi citado mais de uma vez.

“Bernardo Mendes - Que elementos dos jogos antigos você gosta?”

“**Renato Pelizzari** - O desprendimento do "fun" com contexto.”

“Bernardo Mendes – E você jogou algum jogo moderno com elementos de jogos antigos que te agradam?”

“**Renato Pelizzari** - Recentemente um jogo que me impressionou pelo seu "desprendimento" foi Kid Icarus: Uprising do Nintendo 3DS. Os diálogos entre as personagens existem, mas muitas fases não fazem sentido algum, estão lá só para divertir. O jogo pode ser rejogado inúmeras vezes. No entanto, no quesito

visual e sonoro, o jogo não tem nada de muito retrô, apenas em algumas menções.”

Essa percepção de que os jogos antigos tinham um desprendimento da diversão com o contexto pode ser atribuída aos jogos japoneses terem sido lançados em maior número na época. Isso não quer dizer que esses jogos japoneses não se importavam em contextualizar a ação, mas eles experimentavam mais com situações que podem ser estranhas para o público ocidental. Coisas que podem ser consideradas como reflexos da cultura oriental podem ser recebidas com estranheza ao encontrar o público ocidental. Talvez por isso Renato tenha essa percepção de que, na época, os jogos tinham esse desprendimento do contexto.

“Bernardo Mendes - Você jogou algum jogo atual que tenha algum elemento dos antigos?”

“**Rafael Paterno** – Vários, desconsiderando os indies, que são praticamente jogos antigos feitos hoje... Dark Souls e até os jogos da Rockstar (RDR e GTA4) te respeitam de certa maneira... mesmo que os da Rockstar também tenham tutoriais imbecis e uma série de auxílios visuais e mamatas de gameplay... eles não são difíceis, mas te desafiam e acima de tudo permitem que seja criativo.”

Rafael considera a questão do jogo não tratar o jogador como inexperiente, como algo importante. Para ele, esse é um elemento de jogo antigo que não é encontrado em jogos atuais com tanta frequência. Sua resposta complementa a percepção de que esse é um defeito dos jogos atuais, na opinião de jogadores tradicionais.

Ao fim das entrevistas, é possível analisar como o jogador tradicional se relaciona com os jogos, segundo as respostas e análises feitas. O jogador tradicional é considerado assim, pois suas experiências com os jogos durante os anos fizeram com que formasse opiniões sólidas sobre os jogos eletrônicos. Ele se lembra com saudosismo da época em que era criança e começou a jogar, talvez não apenas porque os jogos eram interessantes, mas porque o ato de jogar era maior do que apertar botões em um controle e reagir aos sinais que a tela de televisão exibia. Era um ato social, aonde as brincadeiras de criança se misturavam aos jogos eletrônicos e envolviam experiências com outras pessoas. O jogador tradicional que passou pelas etapas de desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos tem seu gosto bem definido, já que sabe o que esperar dos jogos e o que quer deles. Alguns jogadores, por carregarem essa bagagem de

experiências, procuram por coisas inéditas. Outros procuram adaptar a atividade de jogar com a vida adulta, encontrando dificuldade para conseguir tempo livre como conseguiam quando mais jovens. Essa adaptação à vida adulta faz com que esse jogador tenha que conciliar seu tempo com outras responsabilidades, e o torna mais seletivo na hora de passar o pouco tempo livre que tem com um jogo. A escolha por qual jogo comprar também é feita após procura de informações e de críticas sobre o produto que vai adquirir. Essa busca por informações pode acontecer em sites especializados, fóruns de discussão ou em conversas com amigos. Assim, também esse jogador prefere esperar uma redução de preço para comprar um jogo novo, pois tem sempre outros títulos para jogar ou que ainda não terminou. É um jogador consciente dos problemas dos jogos atuais, e não se sente confortável com mudanças radicais na maneira de jogar. Os novos modelos de negócio geram desconfiança, e a adaptação de jogos que gosta para um público inexperiente é vista negativamente. A baixa dificuldade apresentada nos jogos modernos, em sua opinião um reflexo dessa busca por um público mais abrangente, torna alguns títulos menos interessantes. Para ele, os jogos antigos são um passatempo rápido e esporádico e prefere utilizar o tempo que tem em jogos novos. Não se preocupa com a fidelidade de jogar esses jogos antigos em seus consoles originais e prefere a comodidade de emuladores. Consegue enxergar em alguns jogos modernos, aspectos de jogos antigos que gostava. Considera os jogos retrô como mais um tipo de jogo disponível entre todos os outros, e acha que as releituras de jogos antigos, ou *remakes*, são interessantes, porém nem sempre capturam a experiência do original.

Talvez porque os jogos retrô tenham a característica de não tratarem os jogadores como inexperientes, e tenham foco na jogabilidade, ao invés da experiência cinematográfica dos jogos modernos, eles atraíam o público experiente. A possibilidade de se jogar um jogo retrô por pouco tempo, também favorece o consumo por esse tipo de público que não tem muito tempo disponível para jogar. O fato de serem vendidos a um preço reduzido e digitalmente contribui positivamente para que jogadores tradicionais os comprem. Ao mesmo tempo, o fato de ser essencialmente um jogo antigo, feito atualmente, pode ser um motivo para alguns jogadores preferirem jogar títulos mais modernos. Jogadores mais interessados em experiências cinematográficas aparentemente não dão muita atenção a jogos retrô.

Pode-se dizer que um jogo que consiga ter sua história e jogabilidade divididos em intervalos de vinte a trinta minutos, consiga se encaixar nessa

condição do jogador tradicional. Se um jogo com essa característica conseguir criar uma sensação de imersão, mesmo que com esse formato de sessões com pouco tempo de duração, ele provavelmente será bem sucedido entre esse tipo de jogador. Talvez um jogo em formato de episódios, como *The Walking Dead* (2012), que dura no máximo duas horas e custa proporcionalmente menos que um jogo tradicional, seja uma amostra de game designers que perceberam esse perfil em alguns jogadores.

O que me parece ser uma tendência atual é que vários tipos de jogos e modelos de negócio tem surgido recentemente tentando encontrar públicos diferentes. Os jogos retrô são um desses tipos. Os jogos independentes, os *remakes*, os episódicos e os gratuitos são outros. Aparentemente o mercado de jogos cresceu a ponto de possibilitar que esses vários tipos de jogos para públicos diferentes encontrassem sucesso dentro de suas expectativas.