

3

Atletismo Cibernético: Uma Análise das 'Simulações Esportivas'

3.1.INTRODUÇÃO

Como discutido no primeiro capítulo, as primeiras experiências com jogos eletrônicos vieram da simulação de esportes³⁷. A adoção desta temática como laboratório pode ser compreendida ao analisarmos por partes o significado de 'simulações de esportes', ou simplesmente 'simulações esportivas'.

Segundo o pesquisador Gonzalo Frasca, "simular é construir um sistema através de outro, que mantém alguns dos comportamentos do sistema original." (FRASCA in Video Game Theory Reader, 2003, p.222). Frasca ressalta a importância do termo 'comportamento', pois uma simulação não somente retém as características de um objeto, mas inclui também um modelo de seus comportamentos, que por sua vez reage a estímulos de acordo com uma série de condições.

As atividades esportivas estão presentes desde nossos mais longínquos ancestrais e desde então são rituais periódicos que entretém as massas. A palavra 'ritual' não foi escolhida por acaso e pode ser interpretada em duas esferas. A primeira delas é enxergar os esportes como atividades realizadas de tempos em tempos, sejam dias, semanas, meses ou anos. A outra interpretação, a qual nos é mais pertinente, é enxergar os esportes como atividades sistemáticas estruturadas para que haja repetição de comportamento, dotadas de objetivos claros que são estimulados a serem alcançados mais de uma vez.

³⁷ 'Tennis for Two' e 'Pong'.

O alcance mundial que as atividades esportivas conquistaram ao longo do último século, sendo as Olimpíadas irrefutável evidência, tornaram estes objetivos modelos de comportamento e funcionamento reconhecidos em escala global. Encontramos assim, um contexto propício para o desenvolvimento de uma temática simulativa, acreditando ser esta a justificativa dos primeiros jogos eletrônicos.

Voltando à definição de Gonzalo Frasca, interpretamos que uma simulação não se caracteriza pelo mimetismo de um sistema em sua plenitude, mas oferece uma seleção de comportamentos baseados nos originais, o que em última instância nos permite criar uma realidade paralela – virtual – de acordo com escolhas subjetivas, sejam influenciadas por questões artísticas ou tecnológicas. É precisamente nesta liberdade de escolhas que os primeiros jogos eletrônicos puderam ser concebidos independentemente da primitiva tecnologia na época, oferecendo aos seus criadores a opção de traduzir a este novo sistema – ou realidade – a essência necessária para caracterizarem seus jogos como partidas virtuais de tênis. Como as atividades esportivas são repetitivas, objetivas e essencialmente (re)conhecidas, o simples bate-rebate de uma bola a um lado e outro da tela foi o suficiente para simular virtualmente uma partida de tênis.

Através da empresa de brinquedos norte-americana Mattel, os primeiros aparelhos de jogo portáteis também adotaram a temática esportiva para consolidarem uma nova plataforma. Como a tecnologia era extremamente limitada, o aparelho portátil dispunha de algumas colunas de *LEDs* como saída de vídeo, tornando as imagens geradas pelos jogos consideravelmente abstratas, sugeridas através de temas e sustentadas somente pela imaginação dos jogadores.

O nível de abstração era de tal ordem que, um dos primeiros jogos comercializados pela empresa em 1976 originou-se de um protótipo desenvolvido pela equipe que consistia simplesmente em um jogo de desvio de obstáculos. Necessitando de um tema, a equipe cogitou rotulá-lo como um jogo de futebol americano, mas optou por um jogo de corrida de carros, chamando-o de ‘Auto Race’. Atualmente diferenciamos um jogo eletrônico de corrida de carros de um de futebol assim como os diferenciamos ao os assistirmos na televisão, mas para

os primeiros aparelhos portáteis, esta diferença se dava apenas em suas embalagens.

A característica abstrata das “imagens” geradas pelos primeiros aparelhos de jogo eletrônico portáteis influenciou diretamente o conteúdo de seus jogos. Ainda imatura para sugerir novos gêneros de jogo ou ainda estilos não ortodoxos, os *handhelds* construíram seu mercado comercializando jogos com temática esportiva, cujas regras já são familiares a um grande público. Mesmo com tamanha abstração na tela, a temática era reforçada fisicamente nos aparelhos. Apesar da plataforma console já dispor de cartuchos intercambiáveis de jogos, os aparelhos *handhelds* limitavam-se a apenas um jogo, embutido em sua memória. Esta limitação, entretanto, foi utilizada como vantagem para a plataforma, pois tornou possível a caracterização por completo do aparelho de acordo com o tema. Em seu primeiro jogo, ‘Football’, a tela era incrementada com as marcações de um campo de futebol americano, uma arquibancada circunscrita e um enorme placar, fazendo com que o jogador inferisse estar controlando os “jogadores” virtuais, apesar de serem míseros pontinhos de luz vermelha.

Os *handhelds* sofreram previsíveis evoluções ao longo dos anos, adotando também o sistema de cartuchos intercambiáveis e tornando possível a exibição de imagens cada vez mais figurativas, inclusive em cores. Neste ponto, os aparelhos *handheld* passaram a adotar uma aparência física mais estéril, pois não fazia mais sentido o reforço da temática do jogo via aparelho uma vez que este passou a receber inúmeros jogos e os gráficos já atingiam um nível maior de figuração.

Simulações esportivas se tornaram enormemente populares nos últimos anos. Esta temática é palco constante de evoluções tecnológicas devido à busca incessante do ser humano em retratar suas atividades e a si próprio com perfeição. São os jogos mais populares³⁸ na plataforma console e também os mais escandalosos e imponentes nos *arcades*. Esta temática é também uma das poucas que conseguiu adaptar-se a todas as plataformas de jogo eletrônico existentes hoje

³⁸ O jogo de futebol-americano ‘Madden NFL 2004’ foi o mais vendido no mercado norte-americano em 2003. Fonte: NPD Group.

no mercado, presente em ambientes públicos (*arcades*), domésticos (consoles e computadores pessoais) e móveis (*handhelds* e celulares).

É na plataforma *arcade* que encontramos as simulações esportivas que mais se preocupam em reproduzir as atividades esportivas em si. Para isso, estas fantásticas máquinas de divertimento oferecem os mais caros, variados e exclusivos dispositivos de entrada que o grande público jamais poderá possuir, mas poderá desfrutar por alguns minutos. A experiência de jogo não se restringe aos polegares, envolvendo o jogador em réplicas de carros, motocicletas, aviões, jet-skis, caiaques, skates, entre outros, tornando-se uma atividade para todo o corpo.

Padrão para os jogos eletrônicos da atualidade, um dos primeiros títulos a possuir gráficos inteiramente formados por polígonos tridimensionais foi o 'Virtua Racing' (Sega, 1992). Como o nome sugere, é um jogo de corrida em que o jogador assume o controle de um carro e percorre por diferentes circuitos urbanos.

'Virtua Racing' foi o jogo que estabeleceu parâmetros para o desenvolvimento de futuros títulos da Sega relacionados à corrida de automóveis. Uma das populares franquias resultantes deste investimento é 'Sega Rally', cuja temática é a simulação de carros de Rally e possui versões para *arcades*, consoles, PCs e *handhelds*. Assim como na real modalidade esportiva, o grande atrativo do título que o destaca dos demais é a variação nos tipos de superfície nas quais o jogador terá de controlar o carro, exigindo diferentes estratégias e configurações para melhorar seu rendimento.

A primeira versão desta franquia foi 'Sega Rally Championship', lançada para os *arcades* em 1995 e logo após para 'Sega Saturn' e PC. 'Sega Rally 2', título em análise, surgiu em 1998 para a plataforma pública e também teve versões para as plataformas domésticas. Em 2002 a versão para *handheld* foi lançada.

3.2.INTERATIVIDADE

3.2.1.Entrada de Dados

Em sua grande maioria restrita à adoção de um título por máquina, a plataforma *arcade* permite a criação de aparelhos personalizados, adequando-se assim para cada tipo de jogo. Com peças e partes exclusivas, a versão pública de 'Sega Rally 2' procura reproduzir ao jogador uma genuína experiência automobilística através de um sofisticado *cockpit* de carro. Neste *cockpit* aberto, o jogador se senta em um acolchoado e ajustável assento de corrida, tendo à sua frente uma réplica de painel com volante, câmbio, pedais, freio de mão e mostradores analógicos. Enquanto os mostradores são apenas decorativos, não exercendo ligação alguma com a mecânica de jogo, o volante, câmbio, pedais e freio de mão são os dispositivos encarregados de traduzirem as intenções do jogador em ação na tela.

Intencionalmente projetados para reproduzirem os meios de condução de um automóvel, os dispositivos de entrada da máquina *arcade* do jogo recebem automaticamente um caráter positivamente intuitivo, aumentando a transparência da interface física de interação entre jogo e jogador.

Para controlar a direção do automóvel, o jogador dispõe de uma réplica de volante de corrida contendo um mecanismo motorizado encarregado de reproduzir a sensação de estar passando sob diferentes condições de terreno, como asfalto, terra e lama. Com pedais de aceleração e freio, o jogador pode controlar a velocidade do veículo. Aumentando o realismo da experiência, é disponibilizado ainda um sistema de quatro marchas para que o jogador possa trocá-las manualmente e ampliar seu controle sobre o carro virtual. Através do freio de mão, posicionado ao lado direito do assento, é possível breicar o automóvel em situações emergenciais dentro da simulação.

Por fim, existem mais dois botões que correspondem a ações alheias a conduzir o automóvel, sendo um para alternar o ponto de vista em que o jogador

controla o carro – vista externa ou interna – e outro para confirmar as opções que precedem a partida – ‘Start’.



Figura 38. Cabine dupla da máquina *arcade* de ‘Sega Rally 2’ e seus dispositivos de controle.

Enquanto estes dispositivos de entrada são intuitivos e amplamente apropriados para a condução dos carros de corrida virtuais, a trivialidade de manipulação não é a mesma quando nas interfaces *out-game*, que precedem as partidas. Apesar de estarem explícitas as instruções³⁹ de como navegar pelas interfaces de jogo, a utilização de um volante e pedais para a configuração da partida é uma ruptura dos já consolidados meios de interação homem-computador, tornando incômoda a primeira experiência interativa que precede a partida.

Na plataforma PC, por se tratar de um equipamento que suporta a entrada de diferentes dispositivos, a experiência interativa pode variar. Através dos periféricos de entrada padrão, teclado e mouse, não existe associação física entre a simulação e a realidade. O volante, pedais, câmbio e freio de mão são substituídos por teclas de teclado fisicamente idênticas entre si, variando apenas em posição. O resultado desta concessão é a perda substancial de uma experiência imersiva de qualidade, distanciando a simulação da real experiência de se conduzir um carro de Rally.

³⁹ Mesmo que em japonês.

Em se tratando de um meio cuja entrada de dados é digital – pressionado ou não pressionado – e não analógica, como é o caso do volante e pedais, a precisão nos movimentos é negativamente influenciada. Como exemplo, ao controlar a pressão exercida nos pedais através dos pés, o jogador pode frear ou acelerar em diferentes intensidades, maximizando seu controle sobre o carro virtual. Dispondo de um teclado, esta pressão não pode ser controlada e a intensidade é restrita a extremos, como ausência total de aceleração ou plena potência.

A experiência de jogo pode ser beneficiada quando o teclado e mouse são substituídos por um *joystick* contemporâneo. Dispondo de controles direcionais digitais, mas também analógicos, é possível aumentar a precisão de movimentos que o teclado prejudica. Através desses *sticks* analógicos é possível exercer pressões diferentes que correspondem a intensidades diferentes, tanto para manobrar o carro virtual, quanto para acelera-lo e freia-lo.

Outra vantagem do uso de um *joystick* para o controle é a sua penetração no mercado de jogos eletrônicos, sendo um periférico cujo uso já adquiriu grande familiaridade entre os jogadores, tornando-se naturalmente intuitivo mesmo sem assemelhar-se aos meios de controle de um carro de corrida verdadeiro.

Entretanto, a experiência de controlar um automóvel virtual através deste dispositivo de entrada possui mais relação com a de controlar uma réplica radio controlada do que com a real experiência, prejudicando assim a temática e proposta do jogo.

Popular variante das ‘Simulações Esportivas’, as simulações automobilísticas consolidaram um importante nicho na indústria de jogos eletrônicos. Além de estimularem a produção de novos títulos, os jogadores de simulações automobilísticas incentivam também a comercialização de *joysticks* exclusivos. Através de um conjunto com volante, pedais e câmbio, o jogador pode aproximar a experiência de jogo em seu domicílio com a encontrada nos *arcades* e conseqüentemente com a realidade.

Mesmo sendo a opção mais dispendiosa, ela é a que oferece o maior benefício. Além de aproximar-se fisicamente da experiência de pilotar um verdadeiro carro de corridas, o jogador pode interagir com mais precisão e ter ao seu dispor todas as nuances de movimento e pressão inalcançáveis por outros periféricos. Sendo uma prolífera vertente de mercado, existem ofertas que atendem tanto àqueles que buscam apenas um rápido entretenimento quanto àqueles que estariam dispostos a dedicarem-se com mais seriedade ao hobby.

Mais limitados, os *handhelds* ainda não oferecem uma arquitetura que permita a inserção de novos periféricos de entrada como ocorre nos consoles e computadores pessoais. Como consequência, temos a presença de meios genéricos para a interação, como um controle direcional digital e botões.

Embora estes mecanismos de entrada estejam disseminados entre os jogadores, em jogos de simulação automobilística eles apresentam as mesmas desvantagens dos *joysticks* para as plataformas de uso privado. Existe ainda como agravante a ausência de um controlador analógico, restringindo assim a precisão de movimentos do jogador conforme observado. A limitação no número de botões também privou a versão para ‘Game Boy Advance’ em ter a função de freio de mão, embora não ser fundamental para a qualidade de rendimento do jogador.

Manuseados com ambas as mãos, os aparelhos *handhelds* são seguros da mesma forma que um volante. Compensando pela ausência de uma arquitetura que suporte outros dispositivos de entrada, novas possibilidades de interação poderiam ser exploradas utilizando-se sensores que captassem o deslocamento espacial dos aparelhos. Através de mecanismos como giroscópios – utilizados para demarcar o horizonte artificial nos painéis de aviões – seria possível a manipulação dos carros virtuais com a inclinação lateral dos aparelhos, que funcionaria como um volante interisso. Com criatividade, outros gêneros poderiam tomar partido desta tecnologia, que propiciaria inclusive o surgimento de novos estilos de jogo.

Ainda que o título ‘Sega Rally’ não esteja presente na plataforma de celulares, muitos outros jogos de simulação automobilística estão disponíveis no

mercado e se pode fazer o *download* através das operadoras telefônicas. Tecnicamente mais limitados que os *handhelds*, ocasionando restrições audiovisuais e mecânicas, os meios de entrada destes aparelhos são os menos apropriados para jogos de 'Simulação Esportiva', privando os jogadores de precisão e intuitividade pela ausência de um projeto voltado para o uso de jogos eletrônicos, culminando em teclas compactas e desinteressantes.

3.2.2.Saída de Dados

O jogo 'Sega Rally 2' foi originalmente desenvolvido para a plataforma *arcade*. Através de uma tecnologia conhecida como 'Sega Model 3', a empresa japonesa comercializava o mais avançado *hardware* para esta plataforma, capaz de processar um milhão de polígonos por segundo a uma resolução de 800 X 600 *pixels*. Em conjunto com a empresa de engenharia aeroespacial norte-americana Lockheed Martin, este projeto foi viabilizado em 1996, sendo empregada no desenvolvimento do título supracitado.

Baseado em uma arquitetura de PC, o 'Sega Model 3' permite que as versões para *arcade*, console e computador pessoal sejam tecnicamente muito semelhantes. Conseqüentemente, encontramos nestas versões gráficos tridimensionais texturizados e animados, texturas reflexivas e transparentes, sombreamento⁴⁰, suavização de serrilhados⁴¹, entre outras características.

A versão para *arcades* analisada possuía uma cabine dupla que suportava dois jogadores, podendo inclusive ser conectada a outra cabine dupla, totalizando a presença de quatro jogadores simultâneos. Para cada jogador era disponibilizado um monitor de 29 polegadas – afastado aproximadamente um metro – e junto ao painel e assento encontravam-se as caixas de som – proporcionando áudio *surround* – garantindo assim uma experiência de jogo com qualidade.

⁴⁰ Tradução do termo em inglês 'shading'. Processo de cálculo de iluminação sobre uma superfície geométrica.

⁴¹ Tradução do termo em inglês 'anti-aliasing'. Técnica utilizada para contornar o efeito de descontinuidade entre um pixel e outro, suavizando a aparência da geometria.

Para atrair a atenção dos potenciais jogadores, a máquina contava com um letreiro iluminado e um conjunto de faróis que simulavam a frente de um carro de Rally e piscavam ocasionalmente. Aliados aos assentos de corrida e ao painel de carro, a temática do jogo era fisicamente fortalecida. Não dependendo exclusivamente de sua estrutura física para atrair jogadores, um modo de demonstração era exibido em ambos os monitores com a mesma linguagem presente em transmissões televisivas de esporte, criando um forte apelo audiovisual que motiva seu consumo.



Figura 39. Letreiro luminoso da máquina *arcade* e seu modo de demonstração.

Mesmo processando as imagens com a mesma resolução de 800 X 600 *pixels* da versão para *arcades*, os monitores presentes na maioria dos computadores pessoais possuem dimensões mais modestas, variando em média entre 15 e 17 polegadas. As conseqüências dessa limitação são a restrição na experiência imersiva e o prejuízo na visão periférica, importante em jogos de simulação.

A qualidade do áudio também depende do investimento feito por cada jogador da versão para computadores pessoais. Tecnicamente viável via *software*, o som *surround* só consegue ser desfrutado na presença de no mínimo quatro caixas de som e uma placa de som que tenha suporte para tal.

A qualidade audiovisual da versão para *handheld* é inferior à encontrada nas versões para *arcade* e PC. Ao contrário da robustez encontrada na arquitetura do ‘Sega Model 3’ e nos computadores pessoais da atualidade, o ‘Game Boy

Advance’ não permite o processamento de gráficos tridimensionais, simulando-os via *software* e, conseqüentemente, extremamente limitados.

Ao invés dos belos modelos tridimensionais texturizados e animados encontrados nas versões anteriores, as imagens na versão portátil são bidimensionais e contam com poucas animações. Estas concessões tecnológicas prejudicam a qualidade da simulação na medida em que privam dos jogadores a sensação de movimento e velocidade, fundamentais para jogos de simulação automobilística.

Pelas suas dimensões compactas, o ‘Game Boy Advance’ apresenta um monitor de apenas duas polegadas, processando imagens a 240 X 160 *pixels*, limitado a uma paleta com 512 cores. Portanto, ao mesmo tempo em que as dimensões colaboram para a mobilidade do aparelho, elas acabam por prejudicar a experiência de jogo. Em tratar-se de um título cuja proposta é simular um modelo de comportamento e sua qualidade está diretamente relacionada com a proximidade entre os dois modelos – o real e o simulado – as plataformas móveis de hoje dificilmente chegarão a níveis comercialmente expressivos.



Figura 40. Imagens das versões para *arcade*, PC e *handheld*, respectivamente.

3.2.3. Interfaces

De acordo com a proposta de uso de cada plataforma de jogo e as diferentes expectativas dos jogadores nestes contextos, os jogos apresentam distintas abordagens em como atraí-los e em como mantê-los jogando.

Em plataformas de uso público, como os *arcades*, os jogos frequentemente utilizam um modo de demonstração, ou exibição, conhecido como ‘*Advertise Mode*’. Neste modo, que precede as partidas, é mostrado ao jogador uma partida previamente programada e executada pelo computador em tempo real, dando uma perspectiva de como é o funcionamento do jogo. Dependendo do conteúdo narrativo, pode ser apresentado inclusive o enredo que contextualiza o título, muitas vezes adotando uma linguagem cinematográfica⁴². Juntamente com uma produção física para reforçar a temática do jogo, estes são artifícios para atrair a preferência dos jogadores.

Para manterem os jogadores motivados em jogarem e investirem seus créditos, jogos do tipo *arcade* apresentam desafios de maior dificuldade em relação às outras plataformas de jogo. Desfrutando de uma experiência fisicamente imersiva, de alta qualidade e de baixo custo, o alto grau de dificuldade torna o jogo potencialmente mais curto uma vez que são reduzidas as chances de êxito. Com isso, o jogador é convidado a continuar a experiência de jogo, aumentando seu tempo de entretenimento.

Nas plataformas de uso privado e nas móveis, em que o jogador precisa comprar o jogo para poder consumi-lo, o atrativo está no apelo comercial do produto, sendo veiculadas publicidades, disponibilizadas versões ‘Demo’, divulgado material pela internet e inclusive comercializadas versões para colecionadores, contendo conteúdo extra. E a justificativa da compra se dá pela presença de inúmeras modalidades de jogo, um rico conteúdo narrativo e suporte técnico através de manuais e serviços de auto-atendimento. Como consequência, os jogos tornam-se mais extensos.

Estas observações podem ser comprovadas ao serem analisadas as interfaces de jogo de cada versão de ‘Sega Rally 2’. Através de suas particularidades, poderá ser traçado o perfil de cada plataforma e jogador.

⁴² Conforme será abordado no Capítulo 4.

Em sua versão para *arcades*, ‘Sega Rally 2’ busca a atenção dos potenciais jogadores através do ‘*Advertise Mode*’, demonstrando assim a qualidade audiovisual do título e um pouco de sua mecânica de jogo, procurando atrair simpatizantes através de seu realismo. Ao serem inseridos os créditos necessários para se começar a partida, o jogador é apresentado com a opção de escolher entre dois modos de jogo: ‘*Championship*’ e ‘*Practice*’. O primeiro modo é mais extenso, sendo um pequeno campeonato com quatro pistas e um total de dez voltas e o segundo corresponde a apenas uma pista e quatro voltas.



Figura 41. Imagem que representa os dois modos de jogo da versão para *arcade*.

Após selecionar o modo de jogo, o jogador dispõe de oito carros – dois deles disponibilizados apenas quando o jogo é concluído – para escolher o desejado, cada um com diferentes características de direção. Quando em modo ‘*Practice*’, o jogador pode escolher em qual pista irá correr, caso contrário, o jogador é levado diretamente para a tela de seleção de câmbio, escolhendo entre ‘*Manual*’ ou ‘*Automatic*’.

Tratando-se de uma plataforma de uso público, onde o rendimento de cada jogador é exposto como desafio e meta para todos os demais, na próxima tela é possível escolher os três caracteres que melhor representam as iniciais de seus nomes. De acordo com suas performances, este nome é inserido no placar do jogo e serve como parâmetro para os demais jogadores e desafiantes.

Como o jogador precisa passar por até cinco etapas para iniciar a partida, cada interface de seleção possui um contador em contagem regressiva, impedindo

a demora dos jogadores e contribuindo para uma maior instantaneidade da experiência de jogo, resultando assim em uma maior rotatividade de consumo.

Fora do alcance dos jogadores, existe o ‘Service Mode’. Neste modo disponível apenas para o operador ou dono da máquina, é possível configurar algumas opções que influenciam diretamente na experiência de jogo e no apelo atrativo da máquina, além de poderem ser realizados testes de *hardware* para monitorar a integridade física do aparelho. É possível escolher entre cinco níveis crescentes de dificuldade de jogo, modos que permitem um maior número de voltas por pista, ligar ou desligar o ‘Advertise Mode’, ajustar o volume do motor, o sistema de medidas adotado, entre outros.

A exemplo da maior extensão de conteúdo proporcionado por jogos para as plataformas de uso privado, a versão do título para computadores pessoais oferece aos jogadores cinco modos de jogo e inúmeras outras opções para a configuração do jogo e dos carros. Assim como na versão para *arcades*, existe um modo de demonstração que exhibe as potencialidades do jogo.



Figura 42. Menu principal da versão para PC.

Em ‘Arcade Mode’, os jogadores podem desfrutar dos mesmos dois modos de jogo presentes na versão para arcades, o ‘Championship’ e o ‘Practice’. Ao invés de limitar-se em oferecer oito carros diferentes, a versão para PCs disponibiliza um total de dezenove carros que podem ser conquistados de acordo com o rendimento. O mesmo vale para o número de pistas, que aumentaram de

quatro para seis⁴³. Além de aumentarem o número de carros disponíveis, a interface de seleção de veículos disponibiliza aos jogadores uma lista com informações a respeito de cada um, como a potência, dimensões, peso e tipo de motor, permitindo assim uma escolha mais consciente.



Figura 43. Exemplos de interface da versão para PC.

O primeiro modo exclusivo para esta versão é o ‘10 Year Championship’, onde é possível participar de dez pequenos campeonatos, progressivamente mais difíceis e longos. Neste modo, além de selecionar o carro, o tipo de câmbio e as iniciais, o jogador pode ainda receber as informações detalhadas de cada pista e configurar seu carro para melhor adequar-se às diferentes condições de corrida.

⁴³ No modo ‘Arcade’ apenas quatro pistas podem ser selecionadas.



Figura 44. Imagem da tela de informações sobre a pista na versão para PC.

Outra novidade é a presença do modo ‘Time Attack’, onde o jogador escolhe entre três traçados diferentes para cada uma das seis pistas, e deve correr contra o tempo para bater seu recorde. Em ‘2 Player Battle’ é possível compartilhar a imagem de jogo para jogar simultaneamente com um amigo e em ‘Multiplayer’ é possível convidar outras pessoas para uma partida através da rede.

Além destes novos modos de jogo, a versão para computadores pessoais oferece as opções ‘Records’, onde os jogadores podem ver os melhores tempos para cada pista, categorizados de acordo com o modo de jogo; ‘Replay Gallery’ é o local onde todos os *replays* gravados durante as partidas podem ser reproduzidos; em ‘Car Settings’ os jogadores podem configurar cada carro de acordo com suas preferências, podendo testa-los em diferentes pistas; o jogador pode aprender um pouco mais sobre a história e as características do carro em ‘Car Profiles’; em ‘Options’ é possível configurar as partidas, como o grau de dificuldade, a sistema de medidas dos mostradores, a voz do co-piloto, entre outros; e por fim, o jogador pode sair do jogo ao selecionar ‘Exit’.



Figura 45. Outros exemplos de interface da versão para PC.

Além de contar com inúmeras opções extras que aumentam o *replay value*⁴⁴ do título, é colocado à disposição do jogador um manual eletrônico explicativo e informativo, oferecendo inclusive dicas de como conduzir um carro de Rally, estimulando assim o consumo prolongado do jogo.

Na versão para *handheld*, o jogo é estruturado em modos para um jogador – ‘Single Play’ – ou dois jogadores – ‘Multi Play’. Quando em ‘Single Play’, o jogador pode escolher entre três modos de jogo: ‘Championship’, dividido em cinco eventos de quatro pistas cada, cujo objetivo é chegar em primeiro; ‘Time Attack’, onde o jogador corre contra o relógio para melhorar seu tempo a cada volta; e ‘Extra’, onde o jogador pode adquirir novos carros, pistas e imagens e ainda jogar o mini-game ‘RC Rally’⁴⁵.



Figura 46. Menu principal do modo ‘Single Play’ da versão para *handheld*.

⁴⁴ Termo em inglês que se traduz em ‘possibilidade para se jogar novamente’.

⁴⁵ A ser comentado na seção ‘Mecânica’.

Além destes modos de jogo é possível conferir os recordes de cada pista em 'Records' e configurar as partidas em 'Options'. Para sair, o jogador deve selecionar a opção 'Exit'.

Quando em 'Multi Play', os jogadores podem disputar simultaneamente uma corrida em 'Vs Mode', escolhendo a pista em que irão correr, o número de voltas, os carros e o tipo de câmbio, ou ainda trocarem as informações do 'ghost car'⁴⁶ de cada pista.



Figura 47. Menu principal do modo 'Multi Play' da versão para *handheld*.

Por ser uma plataforma tecnicamente mais limitada que as demais, entretanto proposta a oferecer mais conteúdo aos jogadores que a plataforma *arcade*, esta versão apresenta um conteúdo de jogo mais extenso que o disponível na plataforma de uso público, entretanto mais limitado que a de uso privado.

Apesar das evidentes diferenças no conteúdo das interfaces *out-game*⁴⁷ do jogo em cada plataforma analisada, as interfaces *in-game*⁴⁸ apresentam inúmeras semelhanças e se distinguem através de poucos elementos. Estas variações são tanto provenientes dos diferentes modos de jogo quanto das plataformas, entretanto a quantidade de semelhanças é superior à de diferenças.

⁴⁶ O 'ghost car' é o registro da melhor volta em cada pista, sendo representado através de um carro translúcido e servindo de parâmetro para poder melhorar o desempenho do jogador.

⁴⁷ Interfaces que precedem a partida.

⁴⁸ Informações dentro das partidas.

A parte superior da interface é dedicada a mostrar as informações sobre o rendimento do jogador na pista, como seu tempo, o recorde do trajeto, quanto tempo lhe resta para alcançar o próximo ponto-de-controle⁴⁹ e sua colocação. Em modo ‘Time Attack’, presente nas versões para PC e *handheld*, o contador para *checkpoint* não é necessário, por isso não é mostrado, e a informação da colocação é substituída pelo recorde da pista.

Esta parte da tela também informa o traçado da pista. Através da aparição de placas pouco antes das curvas e obstáculos, os jogadores podem antecipar suas ações e conduzir seus carros para uma melhor tomada de curva. Acompanhados de um co-piloto virtual, é possível ouvi-lo narrar as informações representadas pelas placas, como a direção da curva, sua intensidade e a que distância estão dela. Caso o jogador se perca e rume na direção contrária do sentido da pista, uma advertência em forma de imagem é exibida ao centro da tela indicando que está na mão errada.

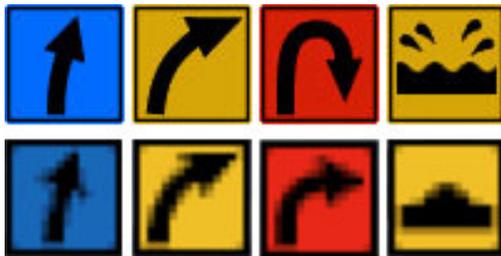


Figura 48. Representação de algumas placas de navegação das versões para PC (acima) e *handheld* (abaixo).

Já a metade inferior da interface *in-game* mostra as informações sobre o carro do jogador, como o número de rotações por minuto do motor, a velocidade atual do carro, qual o tipo de marcha (‘AT’ para ‘Automatic’ e ‘MT’ para ‘Manual’) e qual marcha está atualmente engatada. Nas versões para *arcade* e PC, onde a resolução de tela é maior, ainda é mostrado o tipo de carro escolhido pelo jogador, assim como suas iniciais. Representando os diferentes painéis encontrados nos carros verdadeiros, os mostradores assumem formas distintas dependendo do carro, variando entre analógicos ou digitais.

⁴⁹ Termo traduzido do inglês ‘*checkpoint*’. Ponto em que o contador é acrescido em



Figura 49. Interfaces *in-game* das versões *arcade*, *PC* e *handheld*, respectivamente.

Amplificando a sensação de velocidade, as diferentes versões do título oferecem músicas eletrônicas com ritmo agitado e empolgante, tendo cada pista uma interpretação musical própria, servindo como elemento de distinção e enriquecendo a experiência de jogo por evitar a repetição. O mesmo estilo musical é mantido nas interfaces *out-game*, elevando o grau de excitação dos jogadores enquanto se preparam para a partida.

A maior modificação presente nas versões de interface *in-game* ocorre no modo '2 Player Battle', modo exclusivo para os computadores pessoais. Neste modo de jogo, que compartilha a imagem entre dois jogadores, a tela é dividida horizontalmente e as informações da parte superior são reduzidas ao tempo da volta e à colocação dos jogadores. Além das informações sobre o carro, que permanece inalteradas neste modo, a parte inferior da imagem de cada jogador também mostra a volta atual e o número total a serem completadas.

A informação mais peculiar encontra-se na divisão da tela, ao centro, representando graficamente a posição de cada jogador ao longo de uma barra tricolor que simbolizam as parciais da pista. Desta maneira, os jogadores são fornecidos com uma melhor perspectiva da distância que os separa.

alguns segundos para que o jogador permaneça jogando.



Figura 50. Interface *in-game* do modo ‘2 Player Battle’ da versão para PC.

3.3.NARRATIVA

3.3.1.Estória/Enredo

Em jogos de ‘Simulação Esportiva’, o apelo principal é a atividade motora exigida do jogador, ou simplesmente sua atividade interativa. Nesta atividade reside a própria motivação do jogador, que procura por uma experiência de jogo fisicamente simulada. Com isso, são descartados outros artifícios para manter o jogador engajado na experiência, como por exemplo, a presença de uma estória que contextualize o universo de jogo.

Segundo SALEN e ZIMMERMAN (2004), a atividade narrativa não é caracterizada somente pela presença de uma estória ou enredo, mas também pela experiência de jogo criada através das atividades do jogador. Assim sendo, jogos de ‘Simulação Esportiva’ também apresentam narrativa.

De acordo com os autores, existem duas categorias de narrativa: uma que é pré-estabelecida para contextualizar o universo virtual, chamada de ‘narrativa

embutida’; e outra que surge conforme a experiência interativa dos jogadores, denominada de ‘narrativa emergente’.

A ‘narrativa embutida’ é todo conteúdo narrativo gerado que antecede as ações do jogador. Expresso através de *cut-scenes*⁵⁰ e seqüências pré-programadas não-interativas, o propósito deste conteúdo narrativo é criar motivação nos jogadores através da contextualização do universo de jogo, fazendo com que assumam as causas dos personagens através de um enredo elaborado. Em ‘House of the Dead 2’, um dos jogos analisados nesta pesquisa, o título necessita de um conteúdo narrativo ‘embutido’ para justificar seu universo virtual e destacar-se dos demais jogos similares. Como a atividade motora exigida dos jogadores é semelhante a outros jogos do gênero, a motivação dos jogadores reside exclusivamente na temática.

Construída através da atividade interativa dos jogadores ao longo da experiência de jogo, a ‘narrativa emergente’ toma forma a cada momento em que são tomadas escolhas e ações. Diferentemente do que ocorre em conteúdos narrativos ‘embutidos’, onde os acontecimentos são estritamente os mesmos toda a vez em que são acionados, a ‘narrativa emergente’ depende do contexto das ações do jogador e estas irão influenciar diretamente nas seguintes, formando assim uma estrutura cujo conteúdo resultante é imprevisível, mesmo que regido por regras.

Como resultante destas duas estruturas narrativas, são geradas diferentes expectativas nos jogadores, separando-os por interesse. Um perfil de jogador corresponde àquele que encontra motivação apenas nas possibilidades de interação física com o jogo, como por exemplo, o que é oferecido em jogos de simulação automobilística como ‘Sega Rally 2’. O outro perfil abrange os jogadores cuja atividade interativa dos jogos não é suficiente para motivá-los, criando assim abertura para a presença de um conteúdo narrativo ‘embutido’ para justificar a interação. Conclusivamente, atendendo a estes diferentes perfis, podemos justificar o propósito de existência das distintas plataformas de jogo.

⁵⁰ Termo em inglês que se refere a trechos audiovisuais sem interação.

Para atender aos jogadores motivados pela atividade motora, a plataforma *arcade* investe no desenvolvimento de novas e exclusivas tecnologias de interação em detrimento à criação de complexos enredos e estórias. Como resultante, temos jogos de ação instantânea que favorecem a alta rotatividade dos jogadores necessária para dar retorno ao investimento.

Dependentes de conteúdo narrativo ‘embutido’, outros jogadores encontram nas plataformas de uso doméstico, como consoles e PCs, jogos que atendem à esta expectativa. Sem a necessidade de se sustentarem a cada partida jogada, tendo em vista que são comprados, estes jogos podem cadenciar a experiência interativa de forma a os manter entretidos durante longos trechos de tempo, aprofundando o conteúdo narrativo progressivamente. Há, portanto, uma inversão no investimento, que privilegia a geração de um rico conteúdo em detrimento de uma inovadora experiência interativa.

Nas plataformas portáteis, existe um meio termo entre as públicas e privadas. Limitadas tecnologicamente, os jogos presentes em *handhelds* e celulares contém um reduzido conteúdo narrativo ‘embutido’, que por sua vez influencia no ritmo de jogo, tornando-o mais instantâneo e acelerado se comparado aos jogos para consoles e PCs. Restritos principalmente pela autonomia, a extensão do conteúdo narrativo tem que ser sacrificada para maximizar o volume de interação.

Com base nos conceitos apresentados, ao analisarmos o conteúdo narrativo de ‘Sega Rally 2’, percebe-se claramente a prevalência de uma ‘narrativa emergente’, decorrente da ação do jogador ao longo da experiência de jogo. Entretanto, através de funções de jogo como *replay*, observamos a presença de um conteúdo narrativo de teor ‘embutido’, uma vez que podemos assistir à ‘estória contada pelo jogador’. Desta forma, através da ‘narrativa emergente’, podemos criar a ‘narrativa embutida’.

3.3.2. Personagens

Os personagens são a representação formal dos jogadores durante a experiência de jogo. Dependendo do nível de aprofundamento do conteúdo narrativo, seja ele ‘embutido’ ou ‘emergente’, a personalidade dos personagens alcança diferentes níveis de relacionamento com os jogadores, sendo simplesmente reflexos de suas ações ou elaboradas entidades virtuais com qualidades surpreendentemente humanas.

Todo jogo eletrônico possui um personagem, uma representação das ações do jogador. Esta representação figurativa pode ser associada ao jogador de maneira concreta, através de entidades antropomórficas com comportamento humano, ou ainda de forma abstrata, em personagens como ‘Pac-Man’. Nos jogos de ‘Simulação Esportiva’ como ‘Sega Rally 2’, onde o jogador é representado por diferentes carros de corrida, podemos interpretar estes veículos como os protagonistas – personagens – do jogo, estabelecendo uma relação mais abstrata com os jogadores e tornando-se extensões de seus próprios corpos.

Através das plataformas de jogo estudadas, se puderam comprovar os diferentes níveis da relação personagem-jogador de acordo com as distintas abordagens de conteúdo. Na versão para *arcades*, projetada para proporcionar ação instantânea, ao jogador é informado apenas o aspecto formal – através do uso de imagem – e o nome do carro que será escolhido, cabendo a ele descobrir empiricamente qual é seu comportamento nas pistas.

Sendo a versão com menos conteúdo, os seis carros que o jogador pode escolher são: Peugeot 306 Maxi, Toyota Corolla WRC, Ford Escort WRC, Subaru Impreza WRC '97, Mitsubishi Lancer Evolution V e Lancia Stratos HF. O jogador ainda é recompensado com mais dois carros de acordo com o número de créditos que a máquina recebeu, podendo escolher também o Lancia Delta HF Integrale e o Toyota Celica GT-Four, ambos da primeira edição do jogo ‘Sega Rally Championship’.

Para PCs, a versão informa aos jogadores uma pequena lista de características técnicas de cada carro. Além de representar formalmente os carros e mostrar seus nomes, o jogador pode saber quais são as dimensões do carro, a distância entre eixos, seu peso, qual o motor, seu tipo de tração, quantos cavalos de força possui e seu torque. No modo 'Car Profiles' ainda é possível aprender sobre a história de cada carro e seus lendários pilotos da modalidade, estimulando assim a curiosidade dos jogadores em experimentar cada carro.

O jogador pode escolher até dezenove carros, que são oferecidos como recompensas ao longo dos modos de jogo, sendo eles: Peugeot 306 Maxi, Toyota Corolla WRC '99, Subaru Impreza WRC '97, Mitsubishi Lancer Evolution, Lancia Stratos HF, Toyota Celica GT-Four ST205, Lancia Delta HF Integrale, Fiat 131 Abarth, Lancia 037 Rally, Lancia Delta Integrale 16V, Mitsubishi Lancer Evolution III, Mitsubishi Lancer Evolution IV, Mitsubishi Lancer Evolution V, Peugeot 205 Turbo 16, Peugeot 106 Maxi, Alpine Renault A110, Renault Maxi Megane, Subaru Impreza 555, Toyota Celica GT-Four ST185.

Em sua versão para *handheld*, apesar de disponibilizar mais carros ao jogador que na versão arcade, não são fornecidas informações técnicas a seus respeitos, limitando-se apenas a distingui-los visualmente e através dos nomes. Uma causa por esta ausência de detalhamento técnico dos carros pode ser decorrente do menor grau de complexidade encontrado nesta versão, onde não existem tantas variáveis para distinguir a jogabilidade de cada veículo no jogo, tornando gratuita a presença destas informações técnicas.

No total, o jogador também pode desfrutar de oito carros distintos, sendo eles: Mitsubishi Lancer Evolution VII, Subaru Impreza, Toyota Corolla, Ford Focus RS, Peugeot 206 WRC '99, Toyota Celica GT-Four, Lancia Delta, Lancia Stratos.



Figura 51. Exemplo da qualidade de representação dos veículos nas versões *arcade/PC* e *handheld*.

3.3.3. Cenários

Os cenários de jogo são o palco da ação. Regidos por regras, estes ambientes virtuais comportarão os personagens controlados pelo jogador e todos os elementos com o qual irá interagir ao longo da experiência de jogo.

Para 'Sega Rally 2', os cenários de jogo são as próprias pistas de competição, locais onde o jogador terá de conduzir seu carro até o final. Tendo como grande atrativo uma temática cuja competição automobilística se dá em diferentes tipos de superfície, o título explora cada ambiente de maneira individual, oferecendo assim novos desafios em cada situação de jogo.

O 'World Rally Championship' é o evento oficial da competição de carros de Rally e possui em seu calendário atual dezesseis etapas, cada uma em um país diferente. Cobrindo a Europa, África, América Central, América do Sul, Ásia e Oceania, cada localidade apresenta distintas condições climáticas que tornam este grandioso evento automobilístico distinto de todos os demais. Mesmo sem representar literalmente cada situação encontrada no evento real, as diferentes versões de 'Sega Rally 2' buscaram levar aos jogadores a essência de cada uma.

Nos *arcades* encontramos a menor variedade de pistas, contando com apenas quatro. Cada uma destas pistas apresenta um grau diferente de dificuldade, que se dá através de fatores como extensão do trajeto, largura da pista, tipos de superfície, obstáculos e o próprio conjunto do traçado. Procurando representar situações radicalmente distintas em cada pista, encontramos nesta versão o

percurso 'Desert', ambientado em um deserto, com uma pista larga e superfície de cascalho, é o percurso mais fácil dentre os quatro; mais sinuosa e com superfícies em asfalto e cascalho, a pista 'Mountain' transporta o jogador para um cenário montanhoso; em 'Snowy' os jogadores encontrarão uma superfície de gelo escorregadia e pouca visibilidade, tornando esta pista um grande desafio; por fim, 'Riviera' representa o glamour noturno da França em uma pista urbana de curta duração com dimensões estreitas.

Mais extensa que as demais, a versão para computadores pessoais apresenta os mesmos quatro cenários presentes na versão para *arcades*, incluindo dois exclusivos. Cada ambiente possui também três variantes de traçado, progressivamente mais longos e difíceis, totalizando assim dezoito percursos distintos em que o jogador poderá desfrutar o jogo. Além das variações de traçado e superfície, são apresentadas diferentes condições climáticas, como sol, chuva, neve e também de luminosidade, como dia e noite.

Exclusivo da versão para PCs, o cenário 'Muddy' apresenta escorregadias pistas com lama em um ambiente tropical, exigindo perícia dos jogadores para manterem seus carros na pista. Em 'Isle', ambiente de atmosfera mediterrânea, os jogadores enfrentarão traçados sinuosos, porém abrasivos, em pequenos vilarejos.

Por fim, na versão para *handheld* encontramos onze diferentes traçados para serem explorados ao longo da experiência interativa. Mesmo tecnicamente limitada, a versão oferece uma boa variedade de pistas e condições, traduzindo a essência das competições de Rally. Variáveis como climas ensolarados, chuvosos ou com neve, diferentes extensões de pista e superfícies mais e menos abrasivas exigem dos jogadores diferentes estratégias e muita atenção quando trafegando em altas velocidades pelos cenários.

Assim como nas versões anteriores, encontramos a recorrência dos mesmos cenários. Na versão portátil, o jogo oferece os cenários 'Desert', 'Mountain',

‘Snow’, ‘Metropolis’⁵¹, ‘Jungle’⁵², ‘Isle’, ‘Sandstorm’, ‘Village’, ‘Forest’, ‘Oval’ e ‘Hill Climb’.

Contribuindo para o enriquecimento do universo virtual e conseqüentemente da experiência de jogo, todas as versões oferecem elementos que complementam as paisagens e as tornam mais verossímeis. A exemplo destes elementos encontramos animais correndo e voando livremente pelas pistas, espectadores, outros competidores e até a presença de um helicóptero que acompanha o trajeto de cada veículo.



Figura 52. Elementos de complemento aos cenários como espectadores e um helicóptero.

3.4.MECÂNICA

3.4.1.Mecânica Central

Em se tratando de um título cuja temática é a simulação automobilística, a mecânica de jogo se baseia em fornecer aos jogadores controle sobre diferentes carros de corrida do tipo Rally em diferentes condições de traçado. Através das distintas características de cada plataforma, poderemos observar as concessões e até expansões que o título sofreu em suas diferentes versões.

⁵¹ Equivalente ao cenário ‘Riviera’ presente nas versões para *arcade* e PC.

Independente da versão analisada, o jogador tem a possibilidade de conduzir o carro horizontalmente, através do volante, e verticalmente, através dos pedais e câmbio. Através da aplicação de diferentes forças nos dispositivos de entrada, o jogador pode fazer curvas sutis ou acentuadas e ainda acelerar e frear em diferentes intensidades. Com exceção da versão para ‘Game Boy Advance’, o jogador pode ainda recorrer ao extremo recurso do freio de mão, fazendo com que o veículo virtual trave suas rodas e freie bruscamente, cabendo perícia para controlá-lo.

Originalmente projetado para a plataforma *arcade*, ‘Sega Rally 2’ foi projetado para possuir um conjunto de regras que simplificassem a condução do carro e também as condições de jogo, garantindo assim um ritmo de jogo fluido, dinâmico e nivelando medianamente os jogadores quanto às suas destrezas.

Exemplificando, o título não oferece um sistema de danos para os carros virtuais, mantendo sua integridade de rendimento ao longo de todo o percurso e conseqüentemente maximizando o potencial do jogador em completá-lo.

Outro breve exemplo é constatado quando o carro se mantém em movimento mesmo com a ausência de aceleração por parte do jogador, privilegiando a jogabilidade em detrimento do realismo. A ausência da marcha ré também limita o controle do jogador sobre o carro.

Enquanto este recurso é fundamental para atrair tanto jogadores experientes quanto novatos, ampliando seu alcance de audiência e potencialmente seu apelo comercial, ele caracteriza o título como ‘jogo *arcade*’, expressão comumente utilizada para denominar jogos de menor compromisso com o realismo da simulação, privilegiando assim um público mais eclético e casual.

Além do controle sobre o carro, todas as versões do jogo permitem ao jogador escolher entre dois pontos de vista distintos, sendo um externo ao carro e

⁵² Equivalente ao cenário ‘Muddy’ presente na versão para PC.

o outro interno. Desta forma, a qualidade da simulação pode se aproximar do realismo⁵³, quando dentro do carro, ou se distanciar, quando observando o carro de um ponto de vista externo. Durante os *replays* da partida é também possível controlar os pontos de vista da ação, oferecendo aos jogadores outros ângulos de câmera.

Com exceção da plataforma *arcade*, que privilegia a instantaneidade de jogo, as versões para computador pessoal e *handheld* permitem aos jogadores configurarem seus carros para extrair suas melhores performances de acordo com a pista em que estarão correndo. São possíveis ajustes na transmissão (automática ou manual), razão das marchas (maior ou menor), suspensão (mais rígida ou mole), direção (com mais ou menos folga), freios (mais fortes ou fracos) e pneus (dezesesse variantes na versão para PC e quatro para *handheld*).

Outra importante característica da mecânica de jogo é a diferença nas qualidades de cada superfície de solo, exercendo influência direta na condução do carro pelos jogadores. Oferecendo superfícies como asfalto, cascalho, lama e neve, cada uma representa distintos níveis de aderência, citados em ordem decrescente de abrasividade. As condições climáticas adicionam mais uma variável nestas condições de pista, tornando as superfícies mais escorregadias quando há presença de chuva.

A versão para *handheld* ainda oferece um modo de jogo exclusivo, que se distancia da experiência em pilotar um carro de Rally em diferentes partes do mundo. Em 'RC Rally', o jogador pode controlar uma versão rádio controlada de um carro de Rally em uma pequena pista de área quadrada – representada em perspectiva isométrica – tendo como objetivo recolher todas as moedas douradas espalhadas ao longo do trajeto em um curto espaço de tempo. Neste modo, a condução do veículo é inteiramente distinta da encontrada nos modos 'Championship' e 'Time Attack' e o jogador é limitado a um ponto de vista externo ao carro.

⁵³ Apesar de não representar o interior dos veículos.

De acordo com a limitada qualidade da experiência de jogo presente na versão para *handheld*, frustrante enquanto simulação automobilística, seu exclusivo modo de jogo ‘RC Rally’ a torna mais interessante. Com jogabilidade instantânea, simplicidade de controle e capacidade audiovisual suficiente, a adoção deste modo de jogo como o predominante no título tornaria esta versão mais apropriada para a plataforma, apresentando assim uma abordagem distinta e mais sensata para seu contexto sem se limitar a converter versões mais sofisticadas em outra mais restrita.

3.4.2. Objetivos

Influenciado pela filosofia dos *arcades* em oferecer jogos projetados para serem consumidos por diferentes jogadores em curtos intervalos de tempo, ‘Sega Rally 2’ requer que os jogadores completem os percursos dentro de um limite temporal. Dispondo inicialmente de apenas cinquenta segundos, ao passar por pontos específicos da pista conhecidos como *checkpoints*, os jogadores recebem um acréscimo de tempo para poderem chegar ao final do trajeto. Caso não consiga chegar a tempo nos *checkpoints*, o jogo termina.

Na versão para *arcades*, ambos os modos de jogo têm a mecânica baseada nestes *checkpoints*. Em ‘Championship’, o jogador deve competir contra quinze outros carros controlados pelo computador, chegando antes do contador zerar. O tempo restante ao final de cada etapa é utilizado nas seguintes, tornando importante o rendimento acumulado do jogador ao longo da partida. O objetivo do campeonato é superar todos os competidores, chegando em primeiro. O modo ‘Practice’ apresenta o mesmo objetivo, correr contra o tempo e chegar em primeiro, desta vez competindo com apenas um oponente controlado por computador.

Exclusivo da versão para computadores pessoais, o modo ‘10 Year Championship’ é semelhante ao ‘Championship’ do *arcade*, equivalendo a dez campeonatos em que o jogador deverá correr contra o tempo e chegar em

primeiro. Os anos seguintes são colocados à sua disposição somente quando a última etapa de cada ano é completada.

No modo ‘Time Attack’, da mesma versão, o objetivo limita-se a completar os traçados no menor intervalo de tempo possível, privando o jogador de passar por *checkpoints*. Como parâmetro de desempenho, existe a presença do *ghost car*.

Já nos modos para mais de um jogador, ‘2 Player Battle’ e ‘Multiplayer’, a competição assemelha-se ao modo ‘Practice’, onde os jogadores devem passar por *checkpoints* e completar o percurso na frente dos competidores.

Semelhante às versões para *arcade* e PC, o modo ‘Championship’ no *handheld* desafia o jogador a completar os diferentes percursos o mais rápido possível, passando por *checkpoints* e competindo contra treze oponentes controlados pelo computador. O tempo restante também é acrescido nas etapas seguintes, cabendo ao jogador chegar em primeiro lugar para poder competir em mais eventos. A mesma semelhança ocorre entre os modos ‘Time Attack’ para PC e ‘Game Boy Advance’, onde o jogador corre contra o tempo para bater o recorde das pistas.

Conforme mencionado, existe ainda um modo exclusivo para a versão *handheld*, o ‘RC Rally’. Neste modo o jogador deve recolher o maior número possível de moedas douradas em um intervalo de cinquenta segundos guiando um carro rádio controlado em uma pista.

3.4.3.Desafios, Conflitos e Recompensas

A primeira variável apresentada como desafio em ‘Sega Rally 2’ é o uso dos diferentes dispositivos de entrada. Conforme observado na seção de ‘Interatividade’, cada plataforma de jogo dispõe de diferentes mecanismos de interação que aproximam o jogador da simulação ou o distanciam, variando o grau de dificuldade da experiência de jogo.

Ao utilizar um conjunto com volante e pedais, o maior grau de associação entre a real experiência de dirigir um carro e a experiência simulada dá ao jogador um maior controle sobre a ação, facilitando assim sua tomada de decisões. Na medida em que são utilizados dispositivos formalmente distantes da realidade simulada, a experiência torna-se mais desafiadora, pois desassocia a forma com sua função.

Dentro do universo de jogo, outro desafio que os jogadores terão de superar diz respeito ao controle dos carros de corrida. Dispondo de diferentes modelos, cada carro apresenta comportamentos distintos, influenciados pela potência de motor, tipo de tração e dimensões, por exemplo. Outro elemento desafiador é a possibilidade de se conduzir o carro utilizando câmbio manual, tornando-se mais uma variável com a qual o jogador deverá se preocupar.

Além de preocupar-se com o desempenho do próprio carro, o jogador é introduzido a um novo elemento de conflito quando em competições. O tempo é um constante desafio psicológico durante as provas, agravado pelo desafio da presença física dos outros competidores na pista, servindo como obstruções.

Os maiores desafios são encontrados nas pistas. Com traçados variantes, diferentes ondulações, trechos estreitos, curvas fechadas, superfícies escorregadias, condições climáticas adversas e obstáculos como poças d'água e grama⁵⁴, as possibilidades de conflito são inúmeras, exigindo dos jogadores atenção e perícia. De acordo com seu progresso e desempenho, o jogador é apresentado a pistas cada vez mais desafiadoras.

Por outro lado, apesar dos elementos de desafio presentes nas pistas, estas foram projetadas para minimizarem a saída de traçado por parte dos carros, posicionando elementos de cenário que desempenham a função de grandes paredes, como rochedos e árvores, a exemplo da característica 'arcade' do jogo.

⁵⁴ Estes obstáculos naturais não constam na versão para *handheld*.

Desta forma, o jogo torna-se mais dinâmico e a sensação de velocidade é aumentada.

Outro recurso que ameniza a dificuldade encontrada pelos jogadores durante os percursos é a presença dos elementos gráficos que representam a direção e intensidade das curvas pouco antes de o jogador alcança-las no trajeto, reforçadas pela narração do co-piloto. Com isso, é possível antecipar a ação que será necessária para superar a curva.

A partir do momento em que a inteligência artificial do jogo não oferece mais desafios para o jogador, é possível encontrar novos desafios através dos modos multi-jogador. Mantendo a partida equilibrada, um interessante recurso pode ser habilitado quando em modo para dois ou mais jogadores nas versões para PC e *handheld*. Denominado '*slower car boost*', permite que o jogador retardatário diminua sua distância em relação aos outros competidores.

As limitações tecnológicas da plataforma *handheld* introduzem ao título desafios que as outras plataformas conseguiram superar. Com um precário processamento gráfico, a baixa qualidade das imagens oferecidas nesta versão a tornam mais desafiadora que as demais, dificultando a identificação dos elementos de cenário, como curvas e obstáculos, restringindo a sensação de profundidade e tridimensionalidade e prejudicando a qualidade geral da simulação. Como compensação, o jogador pode manobrar os carros com mais facilidade, sendo então capaz de superar melhor as precariamente representadas condições de pista.

A respeito do sistema de recompensas, o desempenho do jogador é reconhecido através da disponibilidade de novos carros e novas pistas, aumentando o *replay value* do título. Enquanto na versão *arcade* o jogador é recompensado com apenas dois carros extras, na versão para *handheld* o jogador é recompensado com quatro novos carros e na versão para PCs com mais doze. Cada novo carro possui diferentes características e requer mais perícia dos jogadores para serem controlados.

O mesmo é válido para as pistas de jogo, onde existe uma pista secreta disponível na versão para *arcade*, onde o jogador deve conseguir o maior número de pontos ao derrubar cones espalhados pelo trajeto. Na versão para *handheld* o jogador é recompensado com sete novos circuitos e na versão para PCs novas pistas são liberadas ao serem completados cada um dos dez anos no modo ‘10 Year Championship’, existindo ainda uma pista secreta caso o jogador consiga terminar este modo em primeiro lugar.

O sistema de recompensas na versão para *handheld* difere dos demais. Mesmo podendo adquirir novos carros e pistas, como nas demais versões, o jogador dispõe do poder da escolha. Através de ‘*Reward Points*’ (RPs), recebidos de acordo com seu desempenho nos modos de jogo, o jogador deve comprar suas recompensas. Como conteúdo extra, o jogador pode ainda adquirir imagens sortidas da temática do jogo e desfrutar do modo ‘RC Rally’.

3.4.4. Fases/Níveis e Ritmo de Jogo

A estruturação das fases depende dos modos de jogo em que são inseridas. Nos modos ‘Championship’ para *arcade* e PC, o jogador percorre por quatro pistas sequencialmente, sendo elas ‘Desert’ (uma volta), ‘Mountain’ (uma volta), ‘Snowy’ (três voltas) e ‘Riviera’ (cinco voltas). Neste modo, os jogadores são obrigados a completá-las nesta ordem pré-determinada, constituindo assim uma dinâmica experiência de média duração, no entanto bastante diversificada.

Enquanto estas pistas estão presentes também no modo ‘Practice’ das duas versões, elas podem ser individualmente selecionadas. Não existe uma sequência entre as pistas, cabendo ao jogador completar apenas três voltas.

Nestes modos de jogo, a duração das partidas é definida através do tempo, este mantido quando o jogador atinge os *checkpoints* necessários ao longo do traçado. Conseqüentemente, o tempo em que o jogador poderá desfrutar da

experiência de jogo é diretamente proporcional ao seu desempenho. Filosofia ideal para a plataforma *arcade*.

Adequando-se às necessidades das plataformas domésticas e portáteis, os modos '10 Year Championship' para PC e 'Championship' para *handheld* oferecem uma estrutura que permite constantes interrupções e continuações por serem extensas campanhas, não necessitando assim de uma obrigatória continuidade de jogo, como ocorre nos modos anteriores. Através desta estrutura é possível continuar quando houver disponibilidade, privando o jogador de começar desde o início a sua campanha.

Outro modo de jogo próprio para estas plataformas é o 'Time Attack', cuja duração de jogo é indeterminada, uma vez que a variável tempo não é mais considerada como obstáculo ao jogador, mas sim como meta. Desta forma, o jogador pode aperfeiçoar sua performance em cada traçado do jogo sem se comprometer com competições.

3.4.5. Complexidade

Prezando pela ação imediata dos jogadores e a simplificação de suas atividades interativas, a versão para *arcades* de 'Sega Rally 2' apresenta o conteúdo de jogo menos extenso em comparação às outras. Dispondo de apenas dois modos de jogo, seis carros⁵⁵ e quatro pistas, o interesse dos jogadores só é mantido pela qualidade da experiência interativa e a jogabilidade desafiadora.

Apresentando a mesma qualidade audiovisual que sua versão para *arcade*, o título para os computadores pessoais apresenta a maior variedade de conteúdo, oferecendo aos jogadores seis distintos modos de jogo onde é possível desfrutá-los com até dezenove carros amplamente configuráveis, em seis cenários distintos, cada um com três variantes de traçado e detalhadas informações. A extensão na

⁵⁵ Excluindo os carros extras.

complexidade de conteúdo do jogo se justifica pela necessidade de agregar valor de consumo ao produto, expandindo as possibilidades do título em relação à sua versão original para os *arcades*.

Apesar de possuir mais conteúdo que a versão para *arcade*, ‘Sega Rally Championship’ para ‘Game Boy Advance’ proporciona uma experiência de jogo limitada e frustrante, distante da qualidade de simulação alcançada nas versões anteriores. Como consequência, o interesse pela variedade de conteúdo é prejudicado pela falta de interesse da experiência de jogo em si, tornando difícil desfrutá-lo em toda sua extensão.

3.5.A EXPERIÊNCIA DO JOGADOR COMO RESULTANTE

3.5.1.Relação Custo X Benefício

Explorando todo o potencial tecnológico das plataformas *arcade* e promovendo novas formas de interação através de sofisticados e exclusivos dispositivos de entrada e saída, esta versão de ‘Sega Rally 2’ é a que possui a melhor relação entre custo e benefício para os jogadores.

Investindo uma pequena quantia de dinheiro – alguns centavos de dólar ou poucos reais – os jogadores podem desfrutar de uma experiência física de grande semelhança com a real experiência de pilotar um carro de corrida. Sendo uma plataforma de uso público onde o jogador apenas compra seu tempo de jogo e não toda uma estrutura, fica evidente seu alto benefício para jogos não somente deste gênero, mas também para aqueles que exigem uma peculiar experiência interativa, como ‘Simulação de Veículos’ ou ainda ‘*First Person Shooters*’.

A plataforma PC não oferece uma relação de custo X benefício tão simples e direta quanto a *arcade*. Com uma arquitetura aberta suscetível a atualizações constantes de *hardware* e *software*, o custo e o potencial benefício alcançado dependem diretamente do nível de investimento aplicado na plataforma.

Como observado, os dispositivos de entrada padrão dos PCs, mouse e teclado, contribuem muito pouco para a experiência interativa, sendo não-intuitivos e portanto não adequados. Ao encontrar disponíveis no mercado conjuntos de hardware específicos para o uso em simulações automobilísticas como volantes e pedais, sua experiência simulada se tornará mais próxima à real. Desta forma, quanto maior o custo, ou investimento, maior será o benefício. Outro importante fator é a viabilidade comercial de periféricos voltados para simulações automobilísticas, podendo ser aproveitados para inúmeros títulos do gênero.

Uma vantagem das plataformas privadas é a extensão de conteúdo presente em seus jogos, dispondo aos jogadores um volume de jogo superior ao encontrado nas outras plataformas. Assim sendo, o investimento garante divertimento durante um longo espaço de tempo.

Sobre as plataformas móveis, a versão para ‘Game Boy Advance’ é a que possui a pior relação entre custo e benefício. Sua maior virtude em poder oferecer aos jogadores uma experiência de jogo mesmo longe de plataformas como *arcade* e PC, é também sua maior limitação. Com tamanho compacto, tecnologia restrita e autonomia limitada, o resultado final do jogo oferece pouco benefício enquanto experiência interativa.

Uma diferente abordagem deve ser adotada quando projetando jogos para plataformas móveis. Sabendo de suas limitações técnicas e de uso, os *game designers* devem concentrar esforços em desenvolver conceitos de jogo que não se restrinjam a transformarem títulos bem-sucedidos de outras plataformas em apenas versões reduzidas dos mesmos.

Considerando as características desta plataforma, os jogos devem se aproximar de uma experiência complementar à temática proposta pelas versões originais, assumindo um caráter de recreação e menos de simulação. Um bom, porém não explorado exemplo é o modo ‘RC Rally’ encontrado na versão *handheld*, que traz uma diferente abordagem de jogo ainda dentro da temática da franquia.

3.5.2. Imersão

Para este gênero de jogo, a qualidade de imersão está diretamente relacionada à qualidade tecnológica oferecida pela plataforma. Quanto mais próxima a experiência interativa for da experiência real, mais imerso estará o jogador.

Em 'Simulações Esportivas' o caráter da imersão é predominantemente físico, ou seja, os jogadores são fisicamente envolvidos por dispositivos que concentram suas atividades motoras, aproximando-as da experiência real.

Na plataforma *arcade* encontramos a maior qualidade de simulação, influenciando diretamente no grau de imersão desfrutado pelos jogadores. Através da reprodução de um *cockpit* de carro de Rally, com painel, volante, pedais, caixa de câmbio, assento de corrida, um grande monitor e som *surround*, o jogador tem a sensação de estar fisicamente presente no universo simulado.

Assim como observado na relação custo X benefício, a qualidade da imersão na plataforma PC é diretamente relacionada ao volume de investimento aplicado pelos jogadores. Quanto maior for o benefício proporcionado por este investimento, mais próxima a experiência de jogo se tornará da encontrada nos *arcades*.

De acordo com o baixo benefício oferecido pela plataforma *handheld*, a imersão de jogo é negativamente influenciada. Dispondo de baixa qualidade audiovisual e também interativa, o título comprova sua inadequação à plataforma ao proporcionar uma pobre experiência de baixa imersão.

3.5.3. Interação compartilhada

Todas as versões analisadas de ‘Sega Rally 2’ possuem modos para mais de um jogador. Em se tratando de um título de qualidades intrinsecamente competitivas, os jogadores podem enfrentar tanto oponentes controlados pelo computador, quanto controlados por outras pessoas.

Versão mais democrática, ‘Sega Rally 2’ para *arcades* oferece a até quatro jogadores simultâneos a mesma qualidade de experiência interativa. Consumida em ambientes públicos, esta versão é potencialmente a mais competitiva entre as três, pois os jogadores podem ser desafiados a qualquer instante por qualquer pessoa, sejam elas conhecidas entre si ou não, compondo assim uma interessante experiência comunitária.

Na versão para computadores pessoais existem dois modos que permitem a interação com outros jogadores. Em ‘2 Player Battle’ dois jogadores compartilham o mesmo computador para se enfrentarem. Como consequência, não somente a imagem de jogo é dividida em duas partes, mas os dispositivos de entrada também têm que ser compartilhados. A não ser que ambos os jogadores disponham dos mesmos periféricos, um deles terá sua experiência de jogo prejudicada.

Uma experiência mais democrática é encontrada no modo ‘Multiplayer’, onde o jogador pode buscar por adversários na internet ou em uma rede local. Desta maneira, cada competidor possui sua própria máquina e equipamentos, descartando a necessidade de compartilhamento, como ocorre no modo anterior. Enquanto o modo ‘2 Player Battle’ prevê a disputa entre duas pessoas no mesmo local físico, potencialmente conhecidas entre si por estarem em um ambiente doméstico, o modo ‘Multiplayer’ abre caminho para a competição entre desconhecidos, como ocorre na versão *arcade*, trazendo assim mais um atrativo ao jogo.

Um dos poucos méritos atribuídos à versão para *handheld* é a adequação da plataforma ao modo 'Multi Player', que permite conectar até quatro aparelhos para competirem entre si. Mesmo que ainda utilize cabos para fazê-lo, existe grande potencial por parte das plataformas móveis para proporcionarem experiências compartilhadas através de redes sem fio. Tirando proveito da distinta característica em serem itinerantes, as possibilidades em proporcionar uma experiência de jogo em qualquer lugar, a qualquer momento e com qualquer pessoa trazem à plataforma possibilidades para o desenvolvimento de projetos revolucionários.