

VALE A PENA JOGAR DE NOVO

Especialistas no assunto elegem **10** games inesquecíveis

EVANDRO LIMA RODRIGUES E FERNANDA VANZAN



Uem nunca ouviu falar de *Odisseia*, *Guerra e paz* ou *Romeu e Julieta*? Esses são alguns exemplos de obras clássicas da literatura mundial. E, mesmo os que não leram nenhum desses livros em algum momento já ouviram falar deles. Entre os clássicos, estão aquelas histórias que nunca terminaram de dizer aquilo que tinham para contar. Ou simplesmente aquele livro que é sempre relido e que se torna inesquecível. Essas premissas também se encaixam no universo dos jogos de videogame. Quer ver?

Mario Bros, Pac-Man e Sonic, te dizem alguma coisa? Mesmo aqueles que nunca jogaram um desses games conhecem os personagens prin-

cipais, os irmãos Mario e Luigi, e seus bigodes, o labirinto de Pac-Man e seus fantasminhas e o ouriço veloz em *Sonic: The Hedgehog*. E essa lista pode ser ainda maior.

Elaboramos uma lista sem ordem hierárquica ou de importância daqueles que podem ser considerados clássicos do videogame mundial. Para isso, fomos atrás da opinião de quem entende do assunto. Além de especialistas, como professores, que a partir dos anos 2000 passaram a ver os games como assunto sério tornando-os inclusive disciplina e até mesmo graduação nas universidades, também reunimos outras opiniões. Sabe aquelas pessoas que na infância no lugar do primeiro livro ganhou de presente um videogame?



1. ENDURO foi lançado em fevereiro de 1983. O jogo se resume a uma corrida semelhante à Fórmula 1. O objetivo é passar uma quantidade de carros a cada dia, para permitir ao jogador continuar correndo no dia seguinte. Conforme o tempo passa no jogo, a visibilidade do jogador também muda. Quando é noite,

só consegue ver as luzes da traseira dos carros. E, conforme os dias passam, os carros se tornam mais difíceis de ultrapassar. O clima e o tempo do dia também influenciam o jogo. O clima pode criar caminhos de gelo, ou um trecho de neblina, que reduzem a visibilidade do jogador e limitam o controle do veículo.



2. MEGA MAN II é um jogo de aventura criado em 1988. Suas principais características são: a qualidade gráfica e a trilha sonora. O jogo foi feito para apenas um jogador e foi o primeiro da série Mega Man a ter a opção "Continue", dando a pos-

sibilidade ao jogador de interromper e recomeçar novamente da fase onde parou. O objetivo do jogo é impedir que o vilão, o Doutor Willy, domine o mundo. Para isso, Mega Man, deve derrotar os robôs criados pelo gênio malvado, além de capturá-lo.

Um deles é o estudante Raphael Corrêa. Aos quatro anos de idade ele se deparou pela primeira vez com um videogame. O jogo de corrida com carinhos semelhantes aos de Fórmula 1, com pistas sínusas, climas adversos, desvios e ultrapassagens, logo se tornou a distração preferida do garoto. Hoje, com 23 anos, Raphael não esquece suas primeiras manobras digitais.¹

Para o professor do departamento de Informática da PUC-Rio Bruno Feijó jogar clássicos do videogame é como ler um livro. Feijó recorre justamente à literatura para exemplificar sua ideia no que se refere aos games.

– Eu sempre faço um paralelo com a leitura de um livro. Ele não tem os mesmos recursos que tem um videogame ou o cinema, no entanto, você mergulha naquilo com uma intensidade..., você participa. Então eu diria que os clássicos mantêm essa propriedade. É fácil você colocar muita adrenalina no jogo, mas não extrair dele num mesmo grau o entretenimento, encantamento, elegância

e fascínio que os clássicos conseguiram.

O resultado para quem experimentou essas características em um jogo é a nostalgia, define Raphael Corrêa. Tanto que vale até recorrer a emuladores ou lojas virtuais de consoles para dar umas voltas no passado. A diversão, ele garante, continua ainda hoje.

O Enduro, no entanto, logo encontraria forte concorrente nas predileções de Raphael. Ele seria apresentado à segunda versão do robô-andróide Mega Man.²

As afinidades com o universo paralelo dos games determinaram o futuro de Corrêa. Desde pequeno ele sabia que a brincadeira poderia se tornar coisa séria e aos 17 anos entrou para o curso de Design de Jogos da Universidade Estácio de Sá. Na época, no console do jogador era travada uma batalha entre outro Mega Man, o X e seus inimigos, os Mavericks. E assim como o personagem, Raphael também passou de fase, hoje é aluno do curso de Design de Mídia Digital da PUC-Rio.³

3. **MEGA MAN X** é o segundo jogo da série **Mega Man**, lançado em 1993 no Japão. Doutor Cain, um famoso paleontólogo, participava de uma escavação quando achou por acidente o antigo laboratório de Thomas Light, e encontrou o robô **Mega Man X** em uma cápsula. O robô X possuía o poder de tomar suas próprias decisões. Doutor Cain começa um estudo e, com o tempo, conseguiu fabricar seus próprios robôs, baseados no projeto de X. Ele os chamou **Reploids**.

Muitos dos Reploids criados por Cain começaram a se rebelar atacando os humanos. Eles foram chamados de Mavericks. Com isto foi criado os Mavericks Hunters, um grupo formada por Reploids, que seria responsável pelo controle de eventos com Mavericks. Seu líder era Sigma, que liderou com firmeza e controle da situação, até quando, a partir de certo evento, começou a se comportar de forma estranha. Assim, o líder dos Mavericks Hunters se tornou um Maverick, e além

de força ele possuía uma grande inteligência e influência sobre os Reploids, o que lhe garantiu um grande exército. Isso faz de Sigma o principal inimigo de X na maioria dos jogos da série.



4. **PONG** foi criado na forma de um console ligado a um monitor, movido a moedas, em 27 de junho de 1972. A primeira instalação foi em um bar de San Francisco, Califórnia. O jogo simula um tênis de mesa.

O jogador controla uma barra movendo-a verticalmente no lado esquerdo da tela, e compete contra o computador ou outro jogador. O desafio é acertar a bola e mandá-la para o outro lado.



O professor Bruno Feijó não teve um passado tão diferente do aluno Raphael. O gosto pelos jogos também nasceu na infância. A diferença entre os dois é que o estudante encontrou o caminho aberto para a carreira que pretendia seguir. Já Feijó foi um dos responsáveis por abrir esse caminho no Brasil.

– A história do game no Brasil é recente, e é curioso como esses movimentos ficaram mais sérios. Por volta dos anos 2000 começou a ficar claro que jogo era uma atividade complexa e que envolvia pesquisa inovadora. A partir de 2002, aqui no Brasil, começamos a reunir uma comissão especial, que olhava para os jogos de uma maneira mais séria, para o seu desenvolvimento, e para entretenimento digital. Eu fui o primeiro presidente dessa comissão.

E com a palavra, o presidente. Para Feijó, uma lista de clássicos não pode deixar de ter o primeiro grande sucesso dos games, chamado Pong.

– O criador do Pong, Nolan Bushnell, estava procurando na época fazer um jogo sofisticado e complexo. A criação foi um fracasso. Praticamente era preciso ler um manual para operar aquele console. Quando ele percebeu o erro foi para o

lado oposto. Reza a lenda que ele colocou um console em um bairro e ninguém sabia o que era aquilo. As pessoas sem qualquer explicação ou instrução começaram a descobrir o jogo. O nome vem justamente do som produzido mediante o acerto na jogada.⁴

Jonny Ken Itaya se gaba por ser membro de todos os fóruns de consoles e games do Facebook, ter uma coleção de mais de 30 consoles e mais de 100 jogos, entre eles raridades “ainda na caixa”, como E.T., game considerado o pior jogo da história. Mas o maior orgulho do aficionado, de 37 anos, vem da infância.

– Meu pai tinha uma loja. Lembro que passávamos na frente de uma importadora e pegávamos alguns jogos para experimentar. Os melhores, de acordo com a minha avaliação, meu pai adquiria para vender. Eu só tinha seis anos e me sentia importante por causa disso.

Para o colecionador e também consultor precoce de games, além da sobrevivência afetiva na memória dos jogadores, existe outro critério para conferir a um jogo o status de clássico, como as memórias criadas por ele.



5. RIVER RAID Foi criado em 1982. É considerado um jogo repleto de navios, helicópteros e aviões inimigos, com nível que inovou o gênero dos games de tiro. O jogador, ou até dois jogadores, em turnos alternados, controla um avião que sobrevoa um rio. Em River Raid a aeronave move-se verticalmente ao longo do rio, de dificuldade progressivo. A velocidade do avião é regulada pelo jogador. No game há ainda um tanque de combustível limitado, que obriga o jogador a reabastecer o avião nos postos espalhados pelo rio.



6. SUPER MARIO BROS foi lançado em 1985. Nele, o jogador controla o principal protagonista da série, Mario. O objetivo é percorrer o Reino do Cogumelo, sobreviver às forças do principal vilão, Bowser, e salvar a princesa Peach. Há moedas espalhadas durante as fases e itens especiais. O

jogo é dividido em oito mundos com quatro fases cada um. No fim de cada fase, há um castelo com um mastro. Quanto mais alto for o ponto do mastro que o jogador alcança com um pulo, mais pontos Mario receberá. Por padrão, a quarta fase de cada mundo acontece dentro de um castelo.



– Foi a única época que eu joguei videogame com meus pais. Depois os jogos passaram a ser mais complexos e eles não conseguiram acompanhar.

Na disputa familiar estava o game River Raid, um dos mais populares da década de 1980.⁵

Segundo Feijó, os jogos clássicos preservam o que é mais fundamental em um game: a simplicidade. Essa característica está presente nos jogos que nasceram simples por questões tecnológicas até os que evoluíram com o tempo. No entanto, alcançá-la é um desafio que exige muita criatividade do desenvolvedor.

– Ela precisa aliar desde o design do jogo, passando pela história ao aspecto gráfico. Acrescente a isso o caráter da jogabilidade, ou seja, as estratégias de jogo que devem ser desafiantes. O nível de dificuldade na criação é compensado no uso.

Para ele, qualquer coisa diferente disso é cair em uma armadilha que diz respeito aos recursos tecnológicos a disposição para se fazer um game, e que acabam sufocando a essência do jogo.

A receita de Bernardo Dabul é mais simples ainda. Para o estudante de Design de Mídia Digital da PUC-

-Rio e colaborador em sites de jogos, muitas vezes apenas um elemento da obra é suficiente para eternizá-la, tornando-a um marco na história da indústria dos games. A prova, segundo ele, é o fenômeno, cuja primeira fase apresenta apenas um nível básico e uma trilha sonora marcante.

– O fundamental que o jogador deve aprender é ensinado através das regras colocadas nos primeiros segundos, tornando o jogo acessível para qualquer um. Já a trilha sonora é fácil de ser cantarolada, ficando na cabeça dos jogadores.⁶

Considerando um ou todos os elementos da fórmula para eternizar um jogo, quem fez bom uso desse receituário foram os desenvolvedores de Street Fighter II e Duke Nukem. Os jogos reaproximaram Jonny Ken dos amigos. Se antes competiam contra adversários digitais, os games desde já possibilitavam reuniões e, claro, disputas. Duke Nukem foi o primeiro game em rede que o colecionador jogou com os amigos. Segundo ele, até hoje o cabo que cruza a rua até a casa do amigo, e que permitia a interação entre os jogadores, permanece lá.^{7 e 8}

7. STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR (O Guerreiro do Mundo) é o segundo da série Street Fighter, um jogo de luta. Lançado em 1991, ele é a continuação do jogo original. O jogador enfrenta o seu adversário em combates num ambiente fechado, em séries de melhor de três. O objetivo de cada rodada é acabar com a energia do oponente dentro do tempo limite. Se ambos "morrem" ou o contador de tempo chega ao fim, acontece um empate. Deste modo é declarado que haverá rodadas adicionais, que serão jogadas até à morte de um dos jogadores.



8. DUKE NUKEM foi criado em 1991 e ambienta-se nas aventuras de seu personagem principal que carrega o mesmo nome do jogo. A história criada se passa no ano 1997. Dr. Proton, é um louco determinado a dominar o mundo com seu exército de Techbots. Duke Nukem, o herói, é contratado pela CIA para detê-lo. O principal objetivo é chegar à saída de cada nível, destruindo inimigos e recolhendo pontos.



Como Romeu e Julieta: o remake dos clássicos nos games

Um ouriço azul e muito veloz conhecido por Sonic, na difícil missão de salvar outros animais. Anos depois eis que ele reaparece.

– É um movimento de releitura dos clássicos como um resgate da essência do jogo. Uma possibilidade de revisitar aquilo que encantou gerações. Com uma visão menos poética, o estudante Bernardo Dabul acredita no apelo industrial como principal motivação para o retorno desses jogos. Segundo ele, no entanto, o resultado nem sempre correspondeu ao interesse do mercado.

– As mecânicas antes estabelecidas em jogos 2D, em sua grande maioria, não se traduziram bem para o ambiente 3D. Isto fez com que as empresas de jogos tivessem que repensar suas franquias e o fun-

cionamento das mecânicas fundamentais nesta nova realidade. Com isto, um clássico como Sonic: The Hedgehog é bem diferente do atual.⁹

Em Sonic Adventure, o criador Yuji Uekawa redesenhou todos os personagens, deixando-os com uma aparência mais radical. Ele deu a Sonic pernas e espinhos mais longos, assim como íris verdes.

Contrariado quando as releituras descaracterizam a jogabilidade, como ocorreu com o Pac-Man – do original só permaneceu o personagem –, o jogador Jonny Ken é entusiasta da melhoria na qualidade das imagens.¹⁰

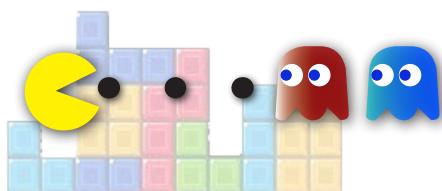
– Quando a jogabilidade se mantém, como foi com o Mario 3 do NES e o New Super Mario do WiiU é fantástico. Mas acho que o principal é poder jogar em FullHD. Quando vejo o Mario do Wii dá até vontade de chorar de emoção. GAME OVER

9. SONIC THE HEDGEHOG, OU SONIC O OURIÇO, foi lançado em 1991 no Japão. De cor azul e bastante veloz, Sonic tem como objetivo principal salvar os outros animais de serem transformados em robôs pelo vilão Dr. Eggman, também chamado de

Dr. Robotnik em algumas adaptações ocidentais. O ouriço, porém é inapto ao meio aquático onde não consegue coordenar bem os movimentos, o que o torna vulnerável. Porém ninguém segurava sua forma mais poderosa, o Super Sonic.



10. PAC-MAN, OU "COME-COME" no Brasil, foi lançado nos fliperamas japoneses em 1980. Em 2015 o jogo completa 35 anos. Uma bolinha amarela e risonha que come pontinhos amarelos e foge de fantasmas dentro de um labirinto. Vez por outra surgem nos caminhos do labirinto pastilhas de super força que possibilitam ao Pac-Man comer os fantasmas sem danos à própria vida. Caso contrário, adeus, bolinha!



Links

DUKE-NUKEM

<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/06/duke-nukem-historia-de-um-mito-da-industria.html>

PAC-MAN

<http://www.magazineluiza.com.br/portaldalu/pac-man-sua-historia/26925/>