

## Novas consolas. Que nova geração?

por Nelson Zagalo Publicado Domingo, 26 Maio 2013

É verdade que a história dos videojogos conta já com mais de 50 anos, mas o primeiro jogo de ação narrativa gráfica apareceu apenas em 1979, “Adventure” de Warren Robinett. Desde então tudo foi feito para se conseguir utilizar da melhor forma possível o meio, especialmente a inovação tecnológica, para poder criar experiências interativas envolvidas em narrativa, com cada vez mais envolventes. Evoluiu-se muito de “The Legend of Zelda” (1986) ou “Prince of Persia” (1989) a “Alone in the Dark” (1992) ou “Tomb Raider” (1996), passando por “GTA III” (2001) e chegando ao fim de 30 anos a “Uncharted 2” (2009). Foi um caminho longo e árduo. Durante muito tempo lutámos por melhor tecnologia, maior poder de cálculo, maior espaço de memória para criar ambientes gráficos fotorealistas, e estruturas de inteligência artificial capazes de nos fazerem sentir a complexidade e densidade dos ambientes e NPCs.

Ao longo das três décadas, o lançamento de cada geração de consolas correspondeu sempre a um salto muito destacado do poder tecnológico e do impacto visual. Os jogos foram e continuam a ser o trunfo de cada consola, mas ao longo destes anos, mais importante do que estes em cada lançamento, era ver as apresentações e perceber como aquelas consolas iam muito para além daquilo que tínhamos em casa na nossa sala. Os universos de jogo que nos eram apresentados a cada lançamento, faziam-nos crer que estávamos cada vez mais perto de atingir a “perfeição”. As modelações dos personagens cada vez mais perfeitas e próximas de se confundirem com seres humanos a cada novo “Final Fantasy”, os renderings dos céus e nuvens refletidos com a luz do sol nas janelas dos carros de “Gran Turismo”. No entanto chegados a 2013 tudo isto já não nos impressiona.

À 8ª geração não chegará ser mais poderosa, nem sequer ser muito mais poderosa, vai ser preciso outra abordagem. Não queremos mais, queremos melhor.

Também não se trata de adicionar mais possibilidades tecnológicas - online, social, partilha, televisão, música, comandos com toque ou ecrãs, leituras de movimento ou reconhecimento de voz. Claro que todas estas tecnologias representam avanços, mas não propriamente dentro da área que consagrou o meio dos videojogos, ou seja os gráficos e toda a sua envolvente visual.

Nesse campo, assistimos pela primeira vez na história das consolas a uma estabilização entre o que se tinha e o que se vai passar a ter. Será mais fácil para quem cria, porque terá mais poder de processamento e de memória, mas para o jogador as diferenças entre o que tem hoje e o que poderá ter na próxima geração em termos gráficos serão pouco significantes.



Tendo em conta esta estabilização da tecnologia pela primeira vez, acredito que é chegado o momento de deixarmos para trás os detalhes da tecnologia, e passarmos a concentrar-nos sobre aquilo de que são feitos os videojogos, o design e a narrativa. Porque se de “Adventure” para “Uncharted 2” demos um salto gigantesco, uma grana A tecnologia pode ter estabilizado, mas no campo das histórias que podemos contar com os videojogos, ainda temos muito espaço para continuar a inovar. Acredito assim que este momento de reconhecimento da estabilidade dos padrões técnicos de criação dos videojogos nos poderá conduzir à procura de inovação das narrativa. Olhando por exemplo para os comics, em vez do cinema, podemos ver como os seus universos evoluíram e se diversificaram ao longo da sua evolução, encontrando estéticas próprias para contar histórias mais maduras. Histórias que nos fazem refletir e questionar o mundo em que vivemos. Ler hoje os comics mais tradicionais dos grandes heróis da Marvel/DC ou jogar Tomb Raider (2013), sabe quase ao mesmo, falta densidade e profundidade humanas. O estúdio Telltale Games percebeu isso, e por isso deu o primeiro passo ao adaptar o comic “The Walking Dead” (2012).

O mundo dos comics está hoje cheio de diversidade de ideias e mensagens, com algumas narrativas a apresentar qualidade suficiente para ombrear ao nível literário mais elevado. Chegamos a 2013, conhecidas as especificações da 8ª geração de consolas, acredito que esta geração ficará para a história, não como mais uma geração de impacto tecnológico, mas antes como a geração das novas histórias, dos novos avanços nas formas de as desenhar no meio dos videojogos. Queremos que os videojogos signifiquem mais, já não chega o impacto visual, já não chega a experiência interativa, queremos histórias que nos transformem, que nos façam evoluir, que nos ajudem a perceber o mundo que nos rodeia.

