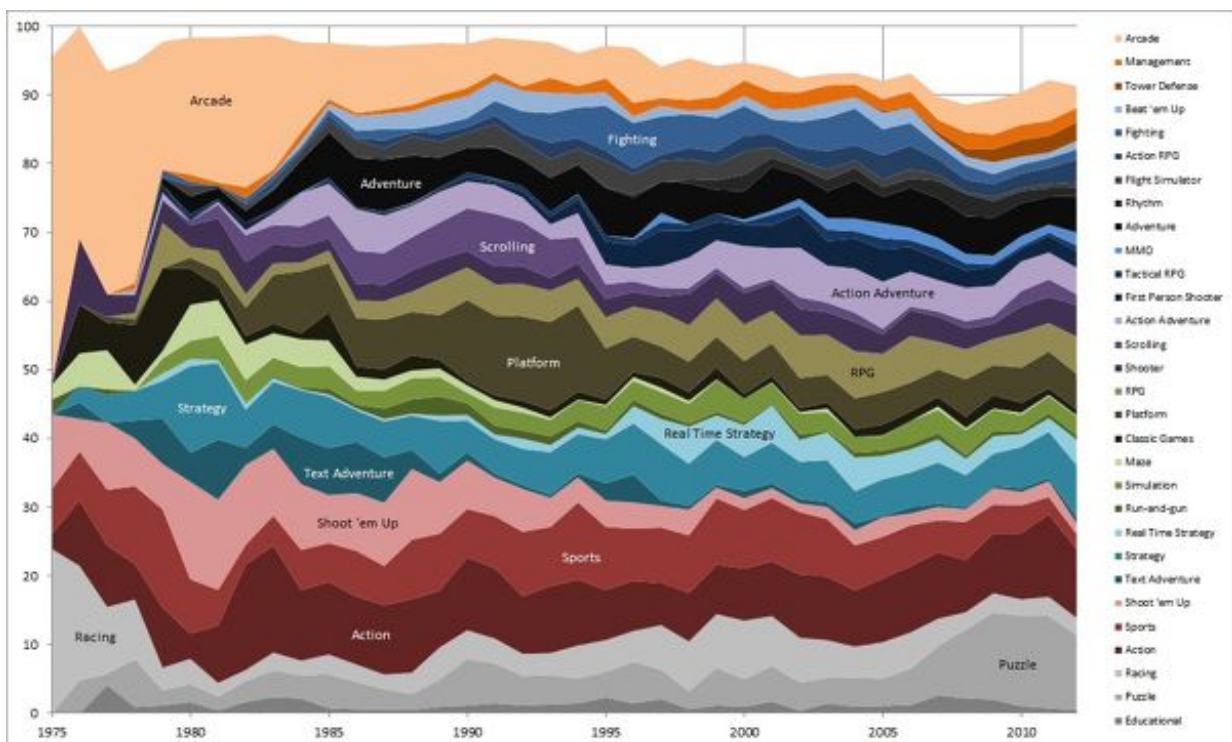


Géneros e plataformas

por Nelson Zagalo Publicado Sábado, 8 Dezembro 2012

Surgiram recentemente na rede dois gráficos [1] que pretendem colocar em evidência a evolução do género e das plataformas ao longo dos últimos 35 anos de história da indústria dos videojogos. Os gráficos foram realizados por um utilizador do Reddit, o NcikVGG e apresentam uma leitura gráfica baseada em 24 mil títulos que foram listados por vários utilizadores do site VideoGameGeek. Apesar de 24 mil jogos ser um número bastante elevado, estamos longe do número total de jogos, já que a título de exemplo só para o ZX Spectrum saíram mais de 20 mil jogos, o mesmo para o Comodore 64, e no momento atual o número de jogos Flash e jogos para iPhone já deve ter superado largamente estes números. Ou seja, não estamos perante gráficos definitivos sobre o assunto, até porque nos falta outro tipo de informação que ajudaria a complementar a leitura, tal como as vendas de cada jogo ou o número total de jogadores de cada jogo. Ainda assim os gráficos suscitam-nos várias leituras interessantes, até porque ao terem sido preenchidos pelos utilizadores, refletirão os jogos mais conhecidos e logo jogados em cada plataforma.

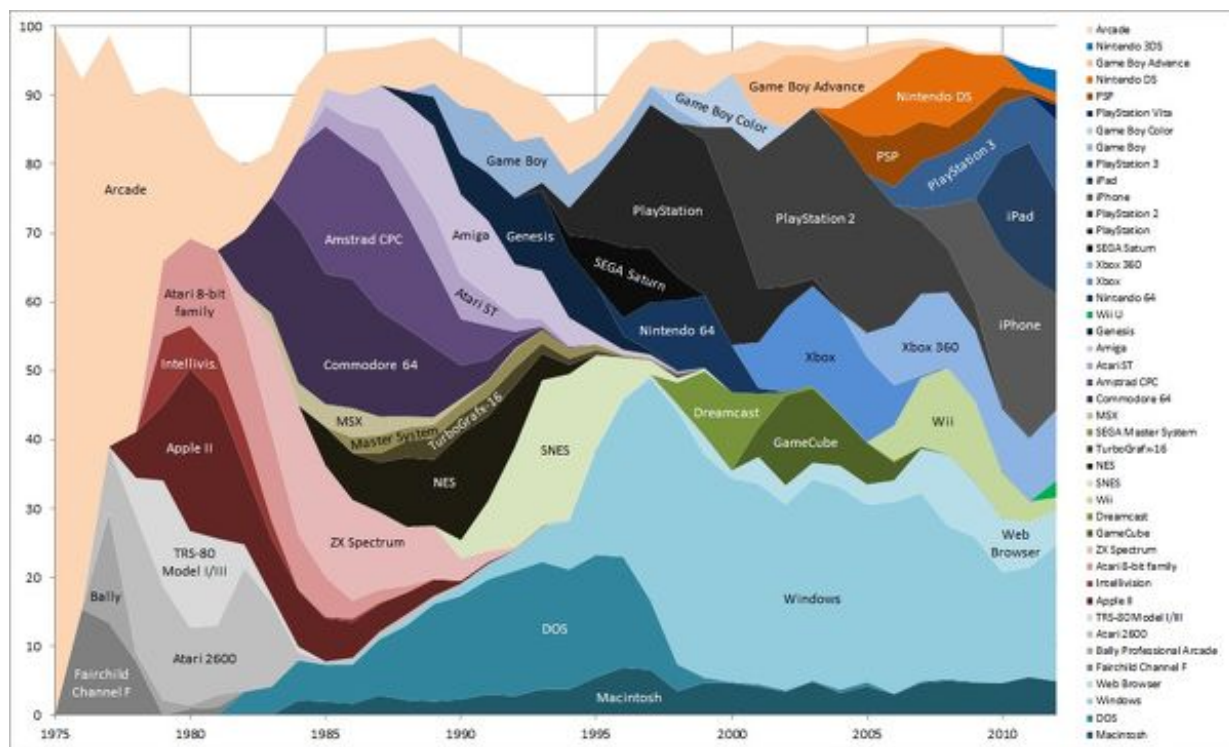
Do lado do género os dois elementos mais evidentes são a preponderância do Arcade no nascimento da indústria e a explosão do Puzzle no final da década de 2000. Do lado do Arcade é por demais evidente a sua associação aos salões de jogos na década de 1970 e 1980, tendo o seu declínio iniciado-se nos anos 1990, quase se extinguindo em 2000. Nota-se contudo um ressurgimento do género com o aparecimento das plataformas móveis, algo contido mas suficiente para manter o género ativo. Por outro lado no final da década de 2000 evidencia-se com uma força tremenda o Puzzle com o aparecimento dos jogos casuais online do tipo Hidden Object (“Dream Chronicles” ou “Mystery Case Files”) ou Tile-matching (“Bejeweled” ou “Zuma”) e também das plataformas móveis com os puzzles de física (“Angry Birds” ou “Cut the Rope”). Além destas constatações devemos também notar que as designações do género foram evoluindo, o que nos diz que nem sempre um determinado género terá desaparecido, podendo antes ter-se aproximado ou convertido noutra categoria. Por exemplo o género de Fighting e Shoot 'em Up, apesar de podermos constatar algum do seu declínio, acabou por evoluir por via da adição da narrativa para o género mais consolidado e genérico de Action ou Action Adventure.



Por outro lado se realizarmos a exceção do género Puzzle no final da década de 2000, o que podemos constatar é que os jogos evoluíram para uma maior diversidade de género, no sentido em que os géneros dominantes de época desaparecem, em que cada um garante o seu espaço. Uma das razões para tal pode estar relacionada com o alargamento da base de jogadores que permite a existência constante de nichos de interesse em cada género, em que o fenómeno de moda não tem tanta prevalência sobre o jogo que se joga naquele momento. No fundo assistimos a uma maturação do género de gameplay, em que este deixa de ser a marca de atração única e passa assumir-se como um dos elementos do jogo a par do tema, da narrativa, entre outros elementos que constituem um videojogo.

"Apesar deste declínio da produção para as grandes consolas, nota-se muito claramente que as plataformas mais castigadas pelo surgimento do iPhone/iPad foram as consolas portáteis, PSP e Nintendo."

Quanto ao segundo gráfico, das plataformas, as duas maiores evidências prendem-se com a força e prevalência da plataforma DOS/Windows (Microsoft) e ainda com o surgimento explosivo das plataformas iPhone/iPad (Apple). Começando pelo DOS/Windows podemos verificar que o seu surgimento nos anos 1980 se vai consolidar de forma muito acentuada a meio dos anos 1990, com o lançamento do Windows 95 que em conjunto com o DOS ficam responsáveis por praticamente 50% de toda a produção nessa época. Isto não mais se repetiria na história dos videojogos, podendo apenas encontrarem-se semelhanças aquando do surgimento dos videojogos nos anos 1970 com todas as plataformas existente no mercado a pertencerem ao campo do Arcade. Além deste feito, o Windows é sem dúvida o sistema que mais contribuiu para a produtividade na história dos videojogos. Apesar de todas as mortes anunciadas ao longo dos últimos dez anos, o sistema continua a garantir uma plataforma na qual os criadores confiam para desenvolver os seus jogos.



Já no campo iPhone/iPad se colocados juntos podemos verificar como em 2011 são responsáveis por quase 40% da produção de todos os jogos. Embora aqui tenhamos de ressaltar que não é o mesmo produzir um pequeno jogo para iPhone ou um Triple A para consola, e que nesse sentido muito dificilmente a quantidade de jogos produzidos se poderiam igualar. Contudo não podemos deixar de verificar o declínio acentuado na produção para a Playstation, que passa de cotas de 25% tanto na PS1 como PS2 para cotas de 10% na PS3. Um declínio que podemos também verificar, ainda que menos acentuado, na Xbox360 e Wii. Aliás é também interessante verificar como a Xbox360 e a Wii começam bem melhor que a PS3, acabando por declinar a meio caminho. Depois a Xbox360 recupera novamente em 2010 e a Wii acusa a incapacidade de resposta da sua aposta tecnológica. Em parte esta recuperação da Xbox360 não será alheia ao surgimento de toda uma nova corrente que começa a surgir do campo indie na Xbox Live, com títulos como “Braid”, “Super Meat Boy” ou “Fez”.

Apesar deste declínio da produção para as grandes consolas, nota-se muito claramente que as plataformas mais castigadas pelo surgimento do iPhone/iPad foram as consolas portáteis, PSP e Nintendo. A Sony perdeu praticamente o mercado com a PSP, tendo começado logo no início a ser apertada pela enorme força da Nintendo DS que terá sido o sistema portátil da Nintendo que mais jogos viu produzidos na sua história. Em resposta aos primeiros sinais de declínio da DS, a Nintendo lança a 3DS e consegue manter uma cota interessante de jogos produzidos, contudo ainda longe dos tempos altos da Nintendo DS. A Vita parece querer ocupar o lugar perdido pela PSP, mas só o tempo o dirá. A comparação com as plataformas Apple não pode ser feita de forma directa, uma vez que a grande maioria dos seus jogos são de pequeno formato e de baixo valor de produção quando comparados com a 3DS ou a Vita, apesar disso a concorrência é muito forte, veremos o que nos reserva o futuro.

[1] [Recently I scraped a database of 24000 videogames](#), 21 Novembro 2012