

A revolução Tablet nos Jogos

por Nelson Zagalo Publicado Sábado, 18 Agosto 2012

A Microsoft prepara-se para entrar num mercado que conhece há mais de uma década mas que nunca foi capaz de explorar ou melhor de convencer os utilizadores da sua mais-valia. O Windows Tablet PC foi lançado em 2002 e foi um fracasso, a primeira mesa Microsoft Surface 1.0, agora renomeada PixelSense, data de 2007 e não foi diferente. A Apple mudou o mundo com o iPad em 2010, depois disso praticamente todas as empresas de hardware saltaram para o mesmo barco, logo no início a Google e a Samsung e agora a Microsoft. Outro facto que impressiona é que a Microsoft vai produzir o seu próprio Tablet, entrando assim no mundo do hardware, algo que fez muito poucas vezes nos últimos 30 anos, embora quando o fez no mundo dos jogos, com a Xbox, acertou em cheio. Mas então o que é que o iPad trouxe de diferente aos sistemas de toque anteriores? E o que é que ele tem para que a Microsoft também queira ter o seu?

Em relação ao Windows Tablet PC a grande diferença está no peso, impossível manter durante muito tempo um PC de 3kg numa mão. No caso das mesas Surface/PixelSense, para além de serem caras, a imobilidade das mesmas torna-as tão inúteis como foi desde sempre a ideia dos Quiosques Multimédia. No campo dos jogos tivemos ainda recentemente a introdução de duas tecnologias de interação revolucionárias, o Wii Remote (2006) e o Kinect (2010). No entanto sofrem ambas do mesmo problema do Windows Tablet PC, a longevidade do uso, ou seja não podemos desenhar atividades de jogo ou outras que vão além de tempos curtos porque as enormes necessidades de movimento tornariam muito penosa a interação.

Resta-nos os sistemas de interação de sempre, o rato, o teclado e o gamepad. Ora estes continuam a ser os casos que as novas interfaces têm mais dificuldade de ultrapassar. A verdade é que podemos fazer tudo o que queremos num ambiente virtual tridimensional com o nosso gamepad, com muito pouco esforço e com excelentes níveis de usabilidade. O mesmo podemos dizer do rato e do teclado, para tudo o que são tarefas em planos bidimensionais ou de escrita. Mas a verdade é que em ambos os três sistemas de interação, temos um intermediário entre o objectivo, entre o mundo digital gráfico e as nossas mãos. Nós desenvolvemos processos mentais que minoram a sensação de estar a mexer "através de". Ou seja, fazemos do gamepad e do rato uma extensão das nossas mãos, mas na verdade é um processo apreendido, não natural.

E a melhor forma de vermos isso é ver uma criança de 3 anos a aprender a interagir com um rato e um gamepad e depois comparar com o processo de interação com um Tablet. A criança precisa de ser instruída e demora algum tempo até perceber que quando move o "thumbstick" este faz mover o personagem no ambiente virtual. No caso do rato não possui motricidade fina suficientemente apurada para o manejar ainda. Mas num Tablet impressiona o modo como este rapidamente se aproxima, se familiariza, e percebe as ações e suas consequências. No Tablet não existe intermediário entre o corpo da criança e a representação virtual do mundo, dos objetos e dos personagens, eles estão ali à espera que lhes toquem. A criança não precisa de ser instruída, o processo é completamente natural e imediato. Vive uma experiência de intuição pura num momento de interação com um mundo artificial e complexo, como se da realidade se tratasse.

Um exemplo como "Pinball HD" (2010) da Gameprom é uma experiência de grande impacto porque nos traz à memória as máquinas reais físicas nas quais podíamos tocar e mexer. Mas aqui essa experiência é ainda mais forte, não puxo uns botões para acionar os flippers, eu toco diretamente neles, o feedback da sua reação é instantâneo e poderoso. Sou eu e os flippers, o intermediário (botões) desapareceu. Em "Labyrinth 2" (2012) da Illusion Labs, a experiência com o acelerómetro é pura física, todo o nosso corpo se dá ao movimento, balança-se e entra em jogo. Mas jogar "Fruit Ninja" (2011) da Halfbrick Studios é uma experiência pura de acesso ao mundo gráfico, de entrar nos mundos virtuais e fazer parte destes. Num PC até poderia clicar com o rato ou arrastar, mas fisiologicamente esta ação estaria muito longe do toque direto que é realizado com os nossos dedos e as nossas mãos. O nosso corpo contacta diretamente com a representação e a imersividade no mundo virtual acentua as sensações emanadas do jogo.

"Não acredito, de todo, que os Tablets possam vir a substituir as consolas de sala, são experiências completamente diferentes, e as consolas de sala têm muitos e bons anos pela frente."

Com as mais recentes versões dos Tablets começaram a aparecer jogos que até aqui seriam impensáveis em máquinas tão reduzidas como por exemplo o "Grand Theft Auto 3" (2011) ou "Max Payne" (2012) da Rockstar. Mas ao contrário de muito do que se tem lido nos últimos tempos não acredito, de todo, que os Tablets possam vir a substituir as consolas de sala, são experiências completamente diferentes, e as consolas de sala têm muitos e bons anos pela frente. Agora o mesmo já não posso dizer das consolas portáteis e mesmo dos telemóveis. As experiências que são possíveis criar num Tablet vão além daquilo que as consolas portáteis nos têm conseguido oferecer. E mais uma vez basta olhar para crianças e ver como quando podem escolher, entre jogar num Tablet ou numa consola portátil, invariavelmente optam pelo Tablet.

Claro que como já dizia sobre a OUYA [<http://www.eurogamer.pt/articles/2012-07-21-ouya-os-problemas-de-um-sonho>] isto vai depender dos jogos que forem criados para a plataforma. A diferença é que para o iPad e mesmo para o Android a oferta de jogos é já gigantesca. Além do tamanho, a qualidade da oferta é também imensamente criativa, a exploração dos jogos nestas interfaces consegue surpreender-nos constantemente pela sua inventividade e originalidade. Claro que muito do que ali vemos vem de pequenas empresas, de independentes, o que também explica as novas abordagens. Mas as grandes empresas já começaram a produzir materiais para estas plataformas, a Rockstar com os exemplos acima referidos ou a Epic Games que apesar de ter iniciado a produção da série "Infinity Blade" (2010-2012) para a Kinect acabaria por migrar para o iPad, por este se ajustar melhor ao design do jogo. Tudo isto só nos diz que os Tablets são uma das plataformas do futuro, e se ainda assim tivéssemos dúvidas, bastaria o facto da Microsoft ter investido milhões para entrar no mercado do hardware para perceber o que está para vir.