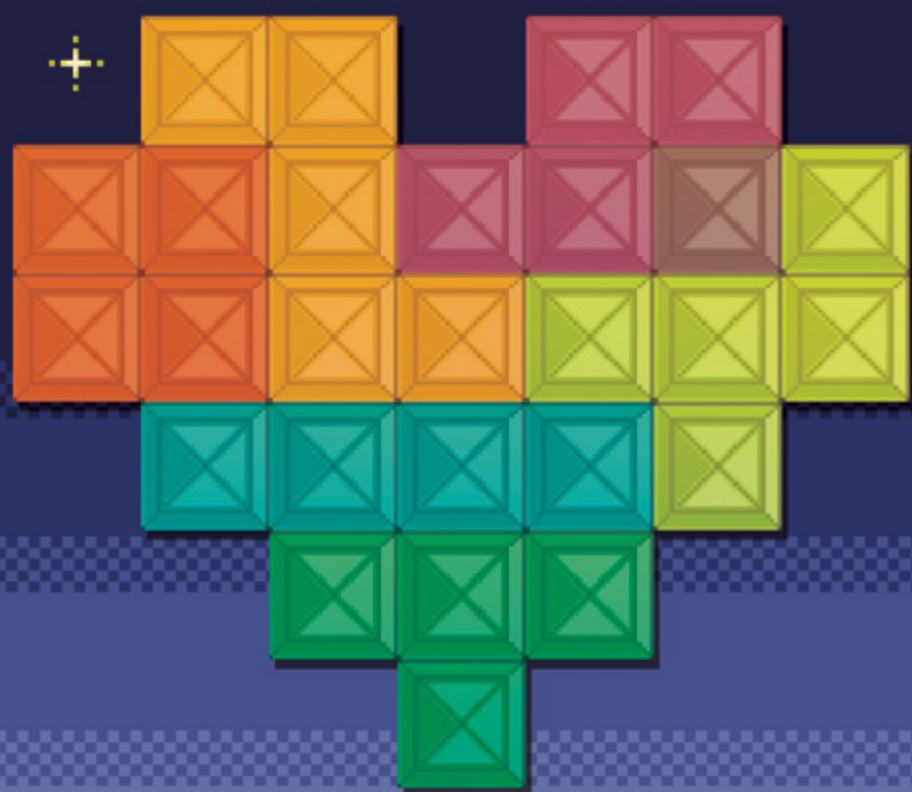


GAME CHRONICLES



ÍTALO CHIANCA E EIDY TASAHA

GAME CHRONICLES



Organizadores:

Ítalo Ramon Chianca e Silva &
Roberto Eidy Torres Tasaka

ÍTALO RAMON CHIANCA E SILVA
ROBERTO EIDY TORRES TASAKA

Organizadores

GAME CHRONICLES

**São Paulo/SP
Jogo Véio
2017**

Catálogo da Publicação na fonte

Silva, Ítalo Ramon Chianca e. Tasaka, Roberto Eidy Torres.
Game Chronicles/ Ítalo Ramon Chianca e Silva; Roberto Eidy
Torres Tasaka – São Paulo/SP : Jogo Véio, 2017.

1. Locadora de Videogame. 2. Crônica. 3. Gamer. I. Título.

CDU : 316.4(813.2)

Edição: Ítalo Chianca e Eidy Tasaka

Capa: Eidy Tasaka

Diagramação: Eidy Tasaka

Revisão: Ítalo Chianca

Redação: Alberto Canen, Claudio Balbino, Eidy Tasaka, Fabio Zonatto, Gilson Peres, Ítalo Chianca, Ivan Battesini, Jaime Ninice, Janderson Oliveira, Lucas Rodrigues, Lúcio Amaral, Luiz Roveran, Marcus Garrett, Pedro Vicente, Rafael Neves, Ricardo Ronda, Sabat Santos, Thiago Caires e Vitor Tibério.

Sumário

SOBRE O JOGO VÉIO	9
INTRODUÇÃO.....	11
CASTIGO DE MÃE: O CARTUCHO PERDIDO DE MEGA MAN X.....	15
A CONTA DA LOCADORA.....	23
O DIA EM QUE O VÉIO COMPROU UM DREAMCAST USADO	31
O BONZÃO DO STREET FIGHTER.....	35
O JOGO QUE NUNCA DESISTIU DE MIM	41
A PRIMEIRA VEZ QUE VI STREET FIGHTER II	57
FLIPERAMA: O TEMPLO DOS JOGOS	61
OS MEUS PRIMEIROS CONSOLES	63
O PHANTOM, O MEGA E OS MEUS DOIS PAIS	67
A EGS 2004 E A MÁGICA DO EVENTO DE VIDEOGAMES.....	81
A LADRA DA LOCADORA.....	89
PHILIPS ODYSSEY: COMO TUDO COMEÇOU	99
A ERA DOS 8-BITS: A GERAÇÃO MAIS IMPRESSIONANTE DOS CONSOLES.....	105
DESBRAVANDO CARTUCHOS: A INCANSÁVEL BUSCA POR AQUELE JOGO.....	113
AQUELES DEZ SEGUNDOS	119
SEXTA-FEIRA NA LOCADORA DE VIDEOGAMES	123
NEED FOR SPEED HIGH STAKES E AS MEMÓRIAS DE UM FILHO COM SEU PAI.....	127
CHRONO CROSS E MINHAS TARDES EM JAPONÊS.....	131
QUEM PERDER, PAGA.....	137
UM GAME BOY, UM FUSQUINHA E OS TEMPOS DIFÍCEIS	143
MINHA PRIMEIRA E3	147
VAMOS JOGAR DE DOIS?	159
SHADOW OF THE COLOSSUS: A VASTIDÃO E O QUE VEM DE DENTRO	165
POKÉMON GO E A TARDE QUE PASSEI COM MEUS AMIGOS	171
O PESO DE UMA CANÇÃO.....	179
QUANDO OS JOGOS VENCEM A DISTÂNCIA.....	187
POSFÁCIO.....	193
OS REDATORES	197

SOBRE O JOGO VÉIO

O Jogo Véio nasceu em março de 2016 como um blog dedicado aos videogames antigos. Inicialmente, seria apenas um “cantinho” onde seriam postados alguns textos com análises e comentários sobre jogos que fizeram parte do nosso passado.

Poucos meses após a inauguração do site, a equipe ganhou o reforço de novos membros, e logo surgiu a ideia de criar uma revista digital que pudesse ser distribuída de maneira gratuita entre os fãs.

Hoje, a equipe se divide entre a manutenção do site, do seu canal de vídeos, além das publicações digitais (e, futuramente, impressas) nos mais diversos formatos.

Você pode conhecer o Jogo Véio visitando o endereço:

<http://www.jogoveio.com.br>

Esperamos que aprecie a leitura!

Com carinho e afeto,

O Véio

INTRODUÇÃO

Para os verdadeiros gamers!

Encontrar os amigos para jogar na locadora de videogame depois da aula. Passar na banca de jornal para comprar as novas edições da Super GamePower, Ação Game e Gamers. Alugar uma fita na sexta-feira para entregar na segunda. Descobrir um game incrível. Ganhar o primeiro console do pai. Dividir a jogatina com os irmãos. Arrumar confusão no intervalo da escola depois de uma discussão sobre Nintendo x Sega. Gastar o dinheiro da mesada no fliperama. Escutar da mãe que o videogame vai estragar a TV. Quem cresceu jogando videogame certamente vivenciou alguma dessas passagens — se não todas.

São justamente as histórias incríveis por trás da jogatina que fazem dos videogames algo único e apaixonante. Não é somente sentar em frente à TV e “brincar”. Jogar envolve diversão, descoberta, paixão, amizade, alegria, superação.

Foi pensando na importância dessas histórias com os videogames na minha vida que resolvi escrever os meus três livros anteriores: Videogame Locadora (2014), Os videogames e eu (2015) e Papo de Locadora (2016). Todos eles contam com importantes momentos e pessoas da minha vida, que, juntos aos games, moldaram quem eu sou.

Escrever esses livros, aliás, mudou completamente a minha vida. Foi através da publicação dessas histórias que comecei a produzir textos sobre games para sites (Game Blast, Herói, Jogo Véio), revistas (Nintendo Blast, Nintendo World, Progames, Revista Jogo Véio) e coleções de livros (WarpZone). Se antes eu não conseguia acreditar que seria possível alguém como eu, que cresceu tão longe dos grandes centros e das oportunidades, escrever para tantas pessoas em importantes mídias, hoje eu não consigo mais me imaginar fazendo outra coisa.

Nessa jornada tão desejada e inimaginável, conheci pessoas incríveis. Colegas e amigos que me ensinaram os caminhos para superar os obstáculos e conseguir chegar cada vez mais longe. Sem o carinho de cada um deles, certamente eu não teria conseguido realizar tantos sonhos como consegui nesses anos de escrita.

Muitos desses meus sonhos também eram/são os sonhos desses meus companheiros. E as semelhanças entre nós não param por aí. Todos eles também possuem as suas próprias histórias com os videogames. E, assim como eu, também as contaram em sites sobre jogos.

Contudo, a escrita para sites possui um problema que chega a me atormentar: os textos somem na vastidão de conteúdo produzido diariamente, desaparecendo rapidamente. Quando escrevemos para grandes portais, geralmente o texto é lido por uma, ou no máximo duas semanas. Depois disso, é como se ele deixasse de existir. Com tanto coisa sendo feita o tempo todo, é compreensível que os nossos textos dêem lugar para outros.

Mas, diferente de notícias e análises, as histórias que vivemos com os videogames não possuem prazo de validade. Elas existiram e fazem parte da nossa história. Sendo, inclusive, recorrentes para muitos jogadores.

Brigar com um amigo porque você preferia a versão de Street Fighter II do Super Nintendo ao invés da versão do Mega Drive não é uma exclusividade minha. Ela aconteceu com muitos outros jogadores da época da Guerra dos Consoles na década de 1990. Essas histórias ajudaram a formar o gamer brasileiro, esse mesmo que aprendeu a jogar em locadoras, que lia revistas e que comprava jogos piratas na feira. Essas são as minhas histórias. As dos meus amigos. E as suas.

Essas histórias não podem desaparecer. Elas precisam ser contadas, lidas e eternizadas. Por isso, eu e o Eidy Tasaka, um dos melhores e mais criativos parceiros que o mundo da redação gamer já me deu, convidamos alguns dos nossos meus melhores amigos e colegas de redação, apaixonados por crônicas gamers, para transportarem as suas memórias, antes publicadas nos sites e blogs onde atuam, para o papel, dando corpo para este livro que você tem em mãos, produzido e lançado através do Jogo Véio, site no qual Eidy e eu mantemos viva a nossa paixão pelos jogos clássicos e tudo que cerca o universo dos games e das revistas de videogame.

Game Chronicles reúne 26 histórias, escritas por pessoas de quase todas as partes do Brasil, e que atuaram/atuam nos sites por onde passamos. São colegas de GameBlast, Jogo Véio e WarpZone. Todos apaixonados pelo que fazem. Além disso, também reuni as

minhas crônicas que permaneciam inéditas em livro até então para completar este projeto. Obviamente, apaixonado por crônicas como sou, eu não poderia ficar de fora desse trabalho. E, para variar, trouxe várias histórias do tempo que frequentei as locadoras de videogame da minha cidade e das jogatinas com os meus queridos irmãos. Mas não são só crônicas sobre locadoras que você encontrará nesse livro — por mais que eu adorasse que fosse.

Em *Game Chronicles*, você poderá se deleitar com histórias sobre os fliperamas, os primeiros consoles lançados no Brasil, os clones de NES, os clássicos dos 8-bit, grandes jogos da geração 16-bit, pérolas dos PlayStation 1 e 2, eventos inesquecíveis, momentos marcantes com um console novo, e muito mais. Não faltará nostalgia.

Vale ressaltar que esse livro é publicado sem fins lucrativos. Todos os textos aqui foram cedidos gentilmente, apenas com o propósito de entreter você e registrar para a posterioridade esses momentos tão importantes na vida de cada redator envolvido com o projeto *Game Chronicles*.

Agora, aconselho que você procure um lugar bastante confortável, relaxe, desligue-se do mundo ao seu redor, e prepare-se para encarar uma viagem pela história dos videogames no Brasil através de crônicas que farão você lembrar as suas mais intensas memórias com os games.

Ítalo Chianca

CASTIGO DE MÃE: O CARTUCHO PERDIDO DE MEGA MAN X

Uma grande conquista. Um excelente cartucho. Um baita castigo. Uma longa separação. E um desfecho inusitado. Esses são os elementos que compõem a minha história com um dos jogos inesquecíveis da minha infância.

Passado Feliz

Bater uma pelada na frente de casa, soltar pipa na parede do açude, jogar "taco" (o beisebol nordestino) nos terrenos baldios, disputar partidas acaloradas de "bila" e imaginar lutas arrasadoras com bonecos dos Cavaleiros do Zodíaco na casa dos meus vizinhos. Essas eram as ocupações do pequeno Ítalo, lá por volta de 1997.

Embora eu utilizasse o meu tempo intensamente com todas essas atividades, nada se comparava ao tempo que eu passava na locadora. Sempre que eu podia (praticamente o tempo todo), passava na locadora para encontrar os amigos, ver os novos jogos, "goderar" uma partida de dois, e, claro, jogar bons games.

Por ter vivido intensamente nesses templos da diversão gamer, guardo inúmeras recordações felizes dessa época (parte delas publicadas nos livros *Os videogames e eu* e *Papo de Locadora*). Contudo, uma dessas lembranças tinha uma mistura de glória e tristeza até uma situação inesperada mudar tudo.

Glória nos games

A lembrança começava feliz, quando, no começo de 1997, a locadora do Tadeu anunciou uma grande competição. No auge da geração 32-bit, o dono da locadora desafiou a garotada a zerar o maior número de jogos de Super Nintendo que fosse possível em um mês. Aquele que conseguisse o feito ganharia um jogo de SNES.

A promoção servia para incentivar a galera a continuar jogando no 16-bit da Nintendo, que naquela altura perdia espaço para o PlayStation. A maioria da galera, infelizmente, nem deu bola para o dono, pois não abriam mão dos sucessos poligonais do momento. Já a molecada aceitou o desafio, gastando tudo que tinha durante o mês da promoção.

Fiz favores para os meus pais, visitei a minha avó todos os dias, desviei o dinheiro do lanche da escola, pedi a benção aos meus padrinhos regularmente — na esperança de ganhar umas moedas — e até ajudei senhoras a levarem suas compras para casa. Tudo para juntar a grana necessária para zerar o máximo de jogos naquele mês.

Com dinheiro no bolso, a estratégia para vencer o desafio da locadora do Tadeu foi começar pelos jogos de luta. Zerei todos

os que tinham, pois eram curtinhos. Depois, passei para os de corrida e de nave, até terminar nos jogos de plataforma. Não faço mais ideia de quantos foram, só sei que não deu pra ninguém. Venci com folga.

Devo ter gasto muito mais do que o valor de comprar um jogo. Mas, quem ligava? O importante mesmo era o reconhecimento e o prêmio. Eu estava lá, provando que era um bom jogador (ou pelo menos esperto) e ganhando um jogo da locadora. Isso significava muito para mim. E, sem pensar muito, escolhi um jogo que me deu dois grandes amigos: Mega Man X.

Unidos por um cartucho

Desde o momento que resolvi entrar no desafio, tinha em mente pegar Mega Man X como prêmio. Foi com aquele mesmo cartucho, guardado na gaveta da bancada de Tadeu, que conheci dois dos meus melhores amigos até hoje. Um, foi o responsável por me ensinar a jogar videogames. O outro, foi o garoto que eu ensinei a jogar. Eu precisava daquele jogo.

Cheguei em casa pulando, gritando e, se não me falha a memória, chorando descontroladamente. Era o meu primeiro jogo conseguido com esforço próprio, em uma época em que jogos eram caríssimos, mesmo os piratinhas.

A fita cinza, novíssima, foi para a estante, ao lado dos troféus de futebol do meu pai. Era o meu maior prêmio até aquele momento. O meu tesouro. Todos que entravam lá em casa tinham que ouvir sobre a história daquela conquista. Eu relembrava jogo por jogo zerado até ter aquele Mega Man X ali. Meus amigos en-

tão, ficavam horas lá em casa, recontando as vezes que jogamos juntos aquele mesmo jogo na locadora.

Aprontando com os Irmãos

Os anos se passaram e o cartucho de Mega Man X continuava imponente na estante de casa, retirado apenas quando algum amigo chegava para dividir a jornada no Super Nintendo. Contudo, esses dias de glória estavam contados.

Era final de 2000, quando a minha mãe disse que precisaria passar o dia fora de casa, pois seria a confraternização da escola em que ela trabalhava. Meu pai, por coincidência, também teria uma festa para ir com os alunos dele. Ou seja: eu e os meus irmãos ficaríamos um dia quase todo sozinhos em casa. O resultado, claro, não seria nada bom.

Como eram raros os momentos de ausência dos meus pais em casa, sempre que isso acontecia, nós aproveitávamos para fazer algo novo e “proibido”. Já tínhamos alagado a cozinha, acampado no quarto, feito festa com os amigos e até montamos um circo no muro. Mas dessa vez, meus irmãos e eu transformamos a sala de estar em uma quadra de futsal.

Afastamos o sofá, colocamos a estante de lado, tiramos as cadeiras, ligamos o som nas alturas tocando Michael Jackson e montamos uma bola com todas as meias que achamos em casa. Foi uma loucura só. Jogo, dança, risadas, brigas, mais jogo, mais danças, mais brigas. Até que no meio da confusão, um chute desgovernado acertou a estante, quebrando praticamente tudo, menos o meu cartuchinho de Mega Man X.

Castigo de mãe

Confesso que mesmo depois da tragédia, ainda continuei jogando com os meus irmãos por horas, sem se preocupar nenhum pouco com o nosso futuro depois do ocorrido. Mas, quando a minha mãe chegou em casa...

Ainda consigo lembrar de tudo que ouvi e senti naquele dia. A minha mãe ficou irada. Tanto que ela cuidava daquela sala, coitada. Agora estava tudo destruído. E, para piorar a situação, eu, na minha inocência, ainda disse: “mãe, pelo menos o meu jogo ficou inteirinho, olha só”. Se eu soubesse o que viria depois dessa frase, eu nunca a teria dito em toda a minha vida.

Tomada pela ira, a minha mãe olhou duro para mim e disse: “que bom, era tudo que eu queria, pois o moleque da rua que ficará com ele poderá jogar o quanto ele quiser”. “NÃO, MÃE. NÃO MÃE. ELE É MEU. EU GANHEI. É ESPECIAL”, eu gritava feito um maluco. Mas não adiantou. Ela pegou o jogo e disse que entregaria para o primeiro que visse.

Chorei como um baby Mario. Mas de nada adiantou. Como castigo pelo caos que causei com meus irmãos, a minha mãe sumiu com o jogo, alegando que havia presenteado um dos meus amigos e que eu jamais saberia o paradeiro dele.

Tentei de todo jeito saber quem recebeu o jogo. Interroguei a locadora toda. Mas todos alegavam que não sabiam do que eu estava falando. Como podia? O meu jogo especial estava com outro, depois de tanto trabalho que tive para merecer. Tudo por causa de uma simples quebradeira geral.

Separação dolorosa

Eu pensei naquela fita de Mega Man X todos os dias durante meses. Passaram-se anos e eu ainda perguntava para os meus amigos sobre o jogo, na esperança de que o maldito que estivesse com ele não tivesse mais apego pelo meu troféu. Perguntar para minha mãe então, de nada servia. Ela sempre falava que tinha presenteado um amigo meu e que eu nunca veria aquele jogo outra vez.

Esse foi, sem dúvidas, um dos maiores castigos da minha infância. Até o apego pelos outros jogos eu perdi, tamanho era o desgosto pela ausência de Mega Man X na coleção. Minha mãe tinha sido cruel. Ah, e bastava eu começar a aprontar em casa para ela logo ameaçar presentear os meus amigos com algo que eu gostava. Só de lembrar de Mega Man X eu parava a "ruindade" imediatamente.

Os anos se passaram, outros videogames vieram, novas coisas foram quebradas em casa, muitos outros castigos foram aplicados, e o meu cartucho se tornou apenas mais uma história de infância nunca resolvida. Tanto é, que passei muitos anos sem sequer lembrar disso tudo. Porém, essa história ainda não tinha chegado ao fim.

O reencontro

Quase 20 anos já haviam se passado desde a primeira vez que levei o cartucho de Mega Man X da locadora para casa, quando, em um dia qualquer, recebi uma mensagem da minha mãe. O texto dizia exatamente assim: "você não vai acreditar no que encontrei aqui em casa depois da reforma do quarto que era de vocês".

Eu não fazia ideia do que se tratava. Será que eram os meus desenhos de Dragon Ball Z que fiz ainda criança? Seria o meu caderno da escola com as assinaturas de todos os meus colegas que eu não via desde a formatura? Ou era o meu álbum de fotos perdido desde quando me mudei? Nesse dia, o tempo custou a passar.

Trabalhei o dia inteiro pensando em todas as possibilidades desse achado da minha mãe. Mas quando cheguei em casa, tive a surpresa. Não era nada, absolutamente nada do que eu imaginava. Mas era tudo, simplesmente tudo que eu mais queria. Sim, era o meu antigo troféu, novíssimo, como da última vez que eu o vi, a quase vinte anos.

Eu não conseguia acreditar que aquele era o mesmo jogo que ganhei na locadora do Tadeu quando criança, depois de zerrar dezenas de jogos. O mesmo cartucho que me apresentou a dois grandes amigos. O mesmo game que a minha mãe teimou em dizer que tinha presenteado um amigo depois da quebradeira na sala de casa.

Para a minha surpresa, mãe revelou todo o mistério. Na verdade, ela não deu o jogo coisa nenhuma. Ela escondeu em casa, no meu quarto, entre as telhas e o forro. Segundo ela, Mega Man X seria entregue quando eu voltasse a me comportar bem quando criança. O problema é que esse dia nunca chegou e todos esqueceram do dito jogo, inclusive minha mãe, que não fazia mais ideia de onde ela havia escondido.

Em 2017, contudo, ela resolveu fazer uma reforma no meu antigo quarto, agora que meus irmãos também não moram mais

em casa. E para a surpresa de todos, o pedreiro encontrou o jogo inteirinho, no mesmo lugar que estava desde o castigo aplicado por a minha mãe. É inexplicável a sensação de reencontrar algo tão importante para você depois de tanto tempo, principalmente quando você não tinha mais nenhuma esperança.

Velho parceiro

Foram tantas histórias envolvendo o meu cartucho de Mega Man X. São tantas lembranças que ele representa. De fora, ele pode até parecer apenas uma fita. Mas para mim, aquele cartucho cinza representa uma época maravilhosa. De um tempo de amizades, diversão e conquistas na locadora. Hoje, ao reencontrá-lo, parece que posso me transportar até 1997 e sentir as mesmas emoções de outrora.

Muitos podem não entender, mas nós, velhos apaixonados pelos jogos clássicos, sabemos que videogames não são "só" videogames. Não é verdade?

Ítalo Chianca

A CONTA DA LOCADORA

Sair da escola e ir para casa era uma atividade cotidiana desanimadora para uma criança que precisava caminhar ao sol do meio-dia. Sempre valia a pena fazer um pit-stop na padaria para tomar um refrigerante ou na banca de jornais para olhar gibis da Turma da Mônica ou da Disney. Entretanto, era sexta-feira – o famoso dia de alugar fita. Nesse dia da semana, chegar correndo em casa, engolir o almoço e correr para a locadora era prioridade, pois rendia algumas horas extras de jogatina.

Eu já não era uma criança que necessitava ser escoltada pelos pais cidade afora, além de ter total autorização na locadora para acessar a conta da família. Logo, após cumprir o velho costume social de início de tarde com minha mãe e irmãs, apenas anunciei que iria à locadora. Peguei meus cinco reais, minha bicicleta e corri para o centro da cidade.

A tentação

O estabelecimento estava como de costume: cheio de crianças jogando Street Fighter, futebol e Streets of Rage nos videogames. Sendo um nerd mirim, participar daquela homogênea mas-

sa de garotos barulhentos não me chamava a atenção. Ao invés disso, sempre ia correndo para a seção de cartuchos de Mega Drive, escolhia os jogos que me fariam companhia durante o fim de semana e voltava para casa. Especialmente dessa vez, não demoraria nem um minuto lá dentro, pois já havia chegado com os nomes dos títulos que alugaria: Road Rash e Acme All Stars.

Felizmente, os dois jogos alvejados estavam na prateleira. Peguei-os e me dirigi ao caixa. O dinheiro estava trocado, mas por via das dúvidas, eu sempre perguntava o preço à atendente.

– Quanto é, moça? – perguntei.

– Seis reais. O valor aumentou um pouquinho.

Fiquei paralisado por alguns segundos. Havia sido pego de surpresa. A locação passara de R\$2,50 para R\$3,00 naquela semana, inviabilizando meus planos para os dois próximos dias. A única coisa a ser feita era abrir mão do divertido jogo de esportes com os personagens do Tiny Toon, ou da porradaria sobre duas rodas.

Ainda sem saber o que fazer, disse à moça:

– Eu só trouxe cinco reais. Não sabia que o valor tinha mudado. Vou ter que escolher só uma fita então.

– Se você quiser, posso marcar na sua conta – disse a bela jovem que trabalhava na locadora. – Você pode pagar no fim do mês.

Aquilo soou como música para meus ouvidos. O meu limitado orçamento de um real por dia letivo (o famoso dinheirinho

do lanche da escola naquela época) não mais seria uma restrição para o fim de semana. O poder da “conta da locadora” me deixou totalmente entusiasmado e disposto a experimentar todo um mundo que eu nunca havia conhecido.

Para não ter nenhuma nova surpresa, fiz questão de verificar com a moça:

– A promoção de leve 4 e pague 3 ainda vale?

– Com certeza – respondeu-me com um belo sorriso. – Aproveite e leve mais uma fita. A quarta sai de graça.

Não pensei duas vezes antes de aceitar aquela oferta. Além de ter mais opções para me divertir, a devolução ficaria agendada para quarta-feira ao invés de segunda, pois o cliente que levava quatro fitas para casa tinha direito a ficar com elas por cinco dias. Era um sonho tornando-se real. Voltei para a prateleira e agarrei Rock N’ Roll Racing e Streets of Rage (a criançada deve ter ficado muito brava comigo por estar levando para casa o cartucho que estavam jogando no momento, mas a prioridade era sempre para as locações).

– Vou ficar com mais essas duas então – disse à moça entregando-lhe as capas dos jogos.

– OK. Qual o número da conta mesmo?

– 753.

Enquanto ela cadastrava o serviço naquela tela preta do sistema em interface texto (provavelmente desenvolvido em Cobol ou Clipper), eu namorava um Cheetos naquelas gôndolas de sal-

gadinhos da Elma Chips. Não custava tentar:

– Dá pra marcar salgadinho também? – perguntei.

– Claro. Qual você quer?

Eu estava no paraíso!

Da ostentação à miséria

Nunca havia me divertido com tantos jogos novos durante minha curta vida. As locações que antes limitavam-se a dois cartuchos por restrições financeiras agora me permitiam levar quatro de uma só vez para casa. A TV e o Mega Drive ficavam na sala, mas como meus pais não entendiam muito de videogame, bastava esconder os cartuchos que eles nem notariam a diferença nos jogos. Por via das dúvidas, era sempre bom alugar pelo menos um par de jogos do mesmo gênero para que a diferença não fosse gritante. Não dá pra falar que Sega Soccer e Contra Hard Corps são o mesmo jogo, mas dá para dizer isso sobre Super Hang-On e Road Rash.

No começo do mês seguinte, dirigi-me à locadora novamente em dúvida do que iria alugar dessa vez. Não jogava Gunstar Heroes há muito tempo, talvez fosse hora de me divertir um pouco com esse clássico. Dessa vez demorei algum tempo para escolher os quatro cartuchos. Levei-os à atendente todo animado:

– Oi. Vou levar esses aqui hoje. Pode marcar na minha conta?

– Receio que não será possível –, disse-me com um ar de culpa por ter de entregar notícias ruins. – Você precisará pagar a conta do mês passado para poder fazer sua próxima locação.

– Tudo bem. Quanto deu a minha conta?

– Vinte e oito reais.

Aquele valor me surpreendeu. Não sabia como pagar aquilo e tampouco poderia falar para meus pais que estava devendo na locadora. Pensei por alguns instantes: eu tinha dez reais comigo e ganhava cinco por semana; caso eu não gastasse nada naquele mês, poderia pagar a conta tranquilamente e tudo ficaria bem.

– Vou pagar dez reais agora e trago o resto depois –, disse. – Pode ser?

– Claro!

Não pude alugar mais nada naquele mês, pois estava juntando dinheiro para quitar minha primeira dívida financeira. Os dias ficaram mais sem graça, pois já não podia comprar doces e nem histórias em quadrinhos (naquela época havia dezenas de gibis disponíveis a um real, o que me permitiu ter uma grande coleção em casa). Tampouco comia na escola. Talvez esse tenha sido meu primeiro contato com a sofrida vida financeira de um adulto. Eu poderia tentar convencer minha irmã a alugar alguma fita para a gente, mas ela ficaria sabendo da minha dívida. Por mais que eu confiasse nela, isso poderia me causar problemas, então passei o mês inteiro jogando Sonic the Hedgehog e Sonic 2, que eram os dois únicos cartuchos que eu tinha na época.

Errar é humano, mas...

O mês seguinte havia chegado. Eu já tinha os dezoito reais necessários para quitar minha dívida e voltar a jogar. Depois de um longo e cansativo mês sem o entretenimento que estava

acostumado, resolvi que não utilizaria mais a conta da locadora. Aquilo me dava um mês de prazer intenso e outro de dores de cabeça. Escolhi manter o ritmo constante de apenas uma locação por semana e nada de problemas no mês seguinte.

– Boa tarde – disse à moça da locadora. – Aqui está o dinheiro para pagar o resto da minha conta.

– Olá. Que bom que voltou. Estava meio sumido!

Não sabia o que falar. Não podia dizer a verdade. Enquanto eu pensava em uma desculpa plausível, ela continuou:

– Esse mês temos uma nova promoção: você pode alugar cinco fitas pelo preço de quatro. Só as devolverá depois de sete dias.

Meus olhos brilharam. Perguntei:

– Posso usar a conta e pagar de novo no fim do mês?

– Claro.

É uma cilada, Bino!

Havia caído na mesma cilada novamente. Outro mês se passou e eu fui me endividando cada vez mais. Na minha cabeça, tudo estava sob controle, pois já passara por essa situação anteriormente e tudo havia terminado bem. Era fácil repetir a dose.

Na última semana do mês, enquanto eu me divertia com Sonic the Hedgehog 3, ouvi o telefone tocar. Após alguns minutos de conversa entre minha mãe e a pessoa do outro lado da linha, a ligação é finalizada e minha jogatina é interrompida:

– Era da locadora – ouço minha mãe dizer. Já fiquei congelado no mesmo momento. – Disseram que você está devendo. Pegue esses vinte reais e vá pagar isso agora!

Como de costume, os filhos na década de 90 sempre tinham o alerta de bofetadas ligado (funciona mais ou menos como o sensor aranha), então era melhor obedecer sem questionar. Peguei o dinheiro que minha mãe havia fornecido e corri para saldar a dívida (ou melhor, tentar amenizá-la).

Ao chegar em casa, fui recebido com uma pergunta simples, porém, assustadora:

– Cadê o troco?

Silêncio.

– Cadê o troco, garoto?

– Não teve troco – respondi em choque.

– Você estava devendo vinte reais?

Para quem não lembra, vinte reais dava pra comprar muita coisa no mercado nos anos 90. Hoje em dia esse valor mal paga um almoço em um restaurante barato.

– Ainda falta pagar alguma coisa ou você quitou a dívida? – minha mãe já estava mais brava do que de costume.

– Ainda falta...

– Quanto?

– Vinte e sete reais.

O “sensor aranha” disparou...

Pois é. Eu estava devendo quarenta e sete reais apenas em fitas de videogame e algumas guloseimas.

Acho que o fim da história é meio auto-explicativo. Não é?

Lucas Rodrigues

O DIA EM QUE O VÉIO COMPROU UM DREAMCAST USADO

Àquela altura da madrugada, toda a vizinhança já estava lá pelo décimo segundo ou terceiro sono, onde eu também gostaria de estar. No entanto, um sentimento de dúvida não me deixa tirar os olhos da tela: comprar ou não comprar? Estou tremendamente indeciso, como sempre estive nessas situações de prazer imediato. Sorvete de flocos ou creme? Com ou sem cobertura? Ryu ou Ken? Comprar ou não esse Dreamcast novinho em folha com um controle e cabos em bom estado? E se comprar, quais jogos vou querer jogar primeiro?

A casa está toda escura, exceto pela luz do monitor que realça o brilho natural dos meus olhos, cegos pelo desejo de ter mais um filho na coleção. Um dos bons, que eu tive quando era moleque, então tem aquela carga a mais de nostalgia e de apreço. Carcaça branquinha, com canhão recém trocado e com os cabos todos em ordem direitinho.

A pesquisa já se prolongou por tempo demais e eu não posso correr o risco de acordar o resto da casa. Mas sem VMU? Como

vou salvar os jogos? Não tem jeito, é um risco necessário e o preço está muito bom. Só me resta seguir em frente.

Clico em comprar e entro com o endereço de entrega. Escolho a forma de pagamento, confirmo todos os dados e em quantas vezes pretendo parcelar, tudo em um só fôlego e sem desgrudar os olhos do site. Vai que a tela some! Ufa! Agora é só esperar e ele logo estará a caminho.

Chega o e-mail de confirmação e, com ele, desce aquela carga de adrenalina e as coisas voltam um pouco a fazer sentido. Um copo d'água, um sorriso e uma pontada de satisfação. A coleção está crescendo e eu finalmente posso ter uma noite de sono tranquila.

Novamente dono de um Dreamcast

Em Publicidade a gente aprende que esse processo de compra está ligado a cinco passos importantíssimos, e que sempre acontecem, independente se você está comprando uma mariola ou um Neo Geo AES lacrado na caixa e com número de série baixo.

Reconhecimento da necessidade, busca de informações, avaliação de alternativas, compra e pós-compra. Só que quando se trata de uma aquisição extremamente passional como essa, esse circuito acaba indo pelo ralo e as justificativas são as menos plausíveis o possível: Eu preciso? Muito! Onde vou comprar? Onde tiver o melhor preço e condições, principalmente se for de uma loja especializada (essa parte a gente leva a sério). Como comprar? Sei lá, e muito menos como pagar. E o pós compra envolve

um prazer moderno, acentuado pela internet e que causa um certo deleite em qualquer retrogamer que se preze: o ato da entrega, o momento de abrir o embrulho (o famigerado 'unboxing') e depois colocá-lo junto dos outros itens da coleção. Jogar, em alguns casos, fica apenas para segundo plano.

Quando estamos falando de um videogame antigo, é preciso entender que isso não envolve retirar um lacre e sentir o doce aroma do plástico fresco invadindo as narinas. Dificilmente o produto estará novo em folha como na época do lançamento. Se tiver uma caixa, melhor! Se não tiver, será amado de forma igual, desde que bem embalado e com plástico bolha para proteger o console das intempéries do percurso e dos maus tratos de quem transporta. Cheiro de poeira é obrigatório, principalmente se o invólucro for jornal velho. Mas como raios eu vou tirar as marcas amareladas da carcaça?

Em um rápido exercício de libertação, dou uma olhada em minha estante de jogos. Meus hábitos de consumidor se transformaram com o passar dos anos, e eu deixei um pouco de dar importância para a velocidade com a qual a indústria se desenvolve. Essa sensação de escravidão dos lançamentos, toda aquela 'spoilerfobia' e a sina de ter que driblar a pressa do mundo e dos jogos modernos. Tudo parte do passado. E é bom que tudo corra de uma maneira mais lenta e ritmada, com exceção da fiorino dos correios que está transportando o meu console!

A ansiedade da entrega

O código de rastreio diz que o produto chega em três dias, mas que no meu mundo de ansiedade parecem ser trinta ou tre-

zentos, como se o redor estivesse inteiro em câmera lenta.

Um link com o passado, com todas as minhas memórias, com os melhores natais que já vivi, tudo se recapitulando de maneira pausada e gentil, enquanto assino a nota de recebimento e corro pra dentro de casa em meio a uma ansiedade desenfreada e descabida. Que se dane o unboxing, vou rasgar o papel como um leão selvagem que estraçalha sua presa!

Sai o invólucro, os fios estão todos bem conservados e no lugar, até mesmo com aquele araminho de pacote de pão de forma. Vale uma boa qualificação e recomendação do vendedor.

Ligo na tomada, meio atabalhado e afoito, pego um CD na estante (e ele comemora, depois de anos de hiato e de esquecimento) e me sento de frente pra TV: o logo espiralado aparece, as lágrimas descem e eu me entrego de volta a um tempo que parece não voltar mais.

Vou me lembrando aos poucos dos jogos, dos botões, da sensação que aquele controle de anatomia tão diferente causa no tato e no olhar. Mas vou me acostumar bem rápido, na medida em que as lembranças forem se assentando, sejam as novas ou as antigas. Meu coração já foi postado, selado e muito provavelmente saiu para a entrega a um eu do futuro, já mais velho e talvez um pouco cinzento. Que ele saiba cuidar bem desse Dreamcast também.

Eidy Tasaka

O BONZÃO DO STREET FIGHTER

Retrogames. Muitos falam essa palavra hoje em dia, porém, podemos dizer que apenas uma parcela das pessoas que adoram esses games realmente estiveram presentes nas décadas de 1980 e 1990, presenciando a febre dos games daqueles dias. E é justamente essa parte dos jogadores que carregam consigo uma série de histórias bacanas sobre a era de ouro dos games.

Uma dessas histórias, aliás, aconteceu na minha locadora, a “GameShop”, que ficava localizada no Tucuruvi, zona norte de São Paulo. A GameShop foi o meu primeiro grande trabalho, era o meu santuário antes de me aventurar no mercado editorial brasileiro com as revistas UltraJovem e GameOver.

Foi na locadora que a minha paixão pelos games se tornou verdadeiramente intensa, tornando-se quase uma filosofia de vida, na qual os videogames se transformaram na minha diversão e no meu passatempo favorito. Era na GameShop que eu aprendia sobre games e, como a maioria daquela época, dividia tudo que descobria com a garotada que frequentava a loja. Informações, dicas, truques. Tudo era compartilhado com todos. Inclusive com a minha namorada na época, que aproveitava o acesso a

grandes livrarias internacionais — ela trabalhava na companhia aérea VARIG — conseguir revistas importadas como a Next Generations e a EGM.

Além dos jogos, eu também costumava levar para a locadora um vídeo cassete com as minhas fitas de Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco recebidas direto do Japão. Assim, com jogos, revistas e animes passávamos horas, dias, e o tempo que tivéssemos na locadora, discutindo sobre essas nossas paixões da época. Era mágico. Um verdadeiro ponto de encontro de amigos, palco de centenas de histórias, como uma que aconteceu por volta de abril de 1992.

Em uma das nossas inúmeras “reuniões” para colocar o papo em dia e discutir as novidades publicadas nas revistas de videogame que tínhamos na locadora, uma série de truques sensacionais sobre Street Fighter II na EGM daquele mês chamou a nossa atenção.

Na época, o arcade de Street Fighter II era uma verdadeira febre, e todos queriam ser o melhor no jogo. E, como sempre costumava fazer, cuidei em repassar todas as dicas para o pessoal da locadora. Mas tinha um truque em especial que estava deixando todo mundo maluco.

O truque dizia que era possível se jogar com um personagem secreto no game. Tratava-se de Shen-Long, o mestre de Ryu e Ken, que teria poder para acabar com M. Bison facilmente. Para isso, era preciso vencer vários rounds no jogo com “Perfect” (sem tomar um único golpe), em altos níveis de dificuldade e, por fim, empatar (Double K.O) com M.Bison dez vezes.

No começo, a turma tentou repetir o feito inúmeras vezes. Mas, como mais tarde foi revelado pela própria EGM e as outras revistas da época, a dica era, na verdade, uma brincadeira de primeiro de abril, o dia da mentira. Quando nos demos conta, caímos na risada e logo paramos de tentar a proeza. Mas, certo dia, aquela brincadeira voltaria a ser assunto na locadora.

A minha locadora era frequentada por todo tipo de jogador. Tinham os mais fechados, os hiperativos que não paravam de falar, os quietos e calados, os que gostavam de jogos de corrida, os fãs de RPG. Era uma enorme diversidade. Mas, em comum, tínhamos a paixão pelos games e uma forte amizade que nos unia. Contudo, sempre tem aquele sujeitinho que essa acha o bonzão e que gosta de provocar.

Tudo parecia bem, quando em um daqueles sábados quentes e de locadora cheia, um de nossos amigos que há tempos não aparecia na locadora resolve dar as caras. Chegando com um ar de superioridade, ele bate no balcão e diz: “Conseguí achar um personagem secreto em Street Fighter que nenhum de vocês conhece!”.

Dono da atenção de todos naquele momento, ele continuou dizendo: “Conseguí liberar Sheng Long, aquele que é o mestre do Ryu e do Ken. É quase impossível conseguir, mas eu joguei como nunca”. A turma olhava para mim, pronta para interromper o garoto. Mas, eu dei um sinal para eles deixarem o bonzão do Street continuar o seu discurso de glória.

Ele contava dos socos, chutes e especiais que usou para empatar todas as lutas contra M. Bison. Dava para sentir a emoção

na fala dele. Era incrível. Ele gesticulava, imitava os golpes. Foi um show. Por fim, ele disse: “eu queria que tivesse uma máquina aqui só para mostrar para vocês como eu consigo”.

Como fazia bastante tempo que esse garoto não aparecia na locadora, ele não reparou que eu tinha comprado o fliperama de Street Fighter II, e estava lá, em destaque para ele provar toda a sua habilidade. Imagina só a cara de surpresa dele.

Assim como eu, o pessoal na locadora já sabia que tudo aquilo era papo furado. Mas, para deixar o momento ainda mais inesquecível, a maioria dos jogadores sacaram as fichas do bolso e colocaram na máquina para o bonzão do Street Fighter reproduzir o seu feito inigualável.

Foi uma tremenda agitação. A garotada gritando: Ah, vai lá então. Pagamos para ver! As fichas são suas, é só mostrar!” Tudo isso porque ele insistia em dizer que tinha conseguido liberar facilmente o personagem em outras máquinas.

Pois bem, em meio a pressão, o nosso suposto herói do Street Fighter teve que pôr as fichas e partir para briga, ali, na frente de uma locadora lotada. Ele lutava. Lutava. Mas nem de longe conseguia vencer as lutas na dificuldade mais alta. Imagina só se ele tivesse que empatar com o chefe final o tanto de vezes que era supostamente necessário?

Cercado de garotos, suado, nervoso, tremendo e arrependido, ele desistiu. Sim, ele desistiu. Correu no balcão, entregou as fichas e disse: “tudo bem. Tudo bem. É mentira. É mentira. Eu não consegui. Nunca vi ninguém conseguindo. E nunca conseguirei

em toda a minha vida. Era mentira. Eu vi em uma revista americana de um amigo e pensei que ninguém saberia.

Nesse momento, a garotada caía no chão de tanto rir. Eu tentava controlar os meninos, mas não dava. Até para mim era difícil segurar o riso. Mas logo mostramos a revista a ele. "Todos nós já sabíamos", eu dizia para ele. O coitado ficou completamente envergonhado. Porém, cuidamos em acalmá-lo, pois ali era um espaço de brincadeira mesmo. O que valia era a diversão.

E assim, passamos o resto do dia jogando contra ele em Street Fighter e dando risada de tudo. A história foi tão marcante, que o "bonzão" acabou recebendo o apelido de Shen Long. Sorte de quem viveu tudo isso, como nós.

Claudio Albino

O JOGO QUE NUNCA DESISTIU DE MIM

Todos nós temos algum jogo que ganhou aquele lugar especial em nossos corações, seja por quanto o achávamos divertido, o quão difícil tenha sido terminá-lo, ou mesmo a batalha travada para finalmente encontrá-lo depois de muita procura.

E o que teriam todos estes casos em comum? Ora, que em todos eles somos nós, jogadores, os interessados pelo jogo – e não “o contrário”. Se você compreensivelmente não entendeu, então agora vos convido a relembrem comigo a história do “jogo que nunca desistiu de mim”. Vamos nessa?

Pois muito bem, vamos ver se ainda lembro-me bem dos detalhes...

Sem mais videogame, filho

Aí está uma frase que não queríamos ouvir jamais no auge de nossos 13 anos de idade. Porém, havia sido necessário que meu pai pesarosamente me dissesse isto no ano de 1995, ocasião em que meu velho pai Marcos havia perdido o trabalho no qual já estava por mais de uma década. Enquanto empregado, ele ganhou muito bem e pôde até satisfazer um de meus mais arden-

tes desejos — comprou-me um Sega CD no ano anterior. Mas naquele difícil 95, as contas começaram a se acumular e ele, com dificuldades para arranjar um novo emprego após seus quarenta e tantos anos de idade, preocupava-se mais e mais com nossa situação.

Meu Mega Drive acoplado ao Sega CD permanecia ali mesmo, desligado e com uma toalhinha de centro de mesa a parcialmente protegê-lo do pó. Raras eram as ocasiões em que eu podia jogá-lo, sendo que isto passou a ser um prêmio por bom comportamento: boas notas em provas ou ajudar minha mãe em casa eram ações recompensadas com uma ou duas horas de jogatina. Eu era muito grato por este tempinho.

Porém, como eu só tinha jogos do Mega e apenas um único título do Sega CD que acompanhara o console — o famigerado WWF: Rage in the Cage o qual já havia zerado até plantando bananeira —, eu me limitava aos cartuchos que possuía: algumas partidas de Road Rash 3 e, quem sabe, terminar pela enésima vez meu querido TMNT: The Hyperstone Heist. Enquanto isso, eu pensava: “Mas não é possível, vejo tanto jogo tão incrível do Sega CD nas revistas, já se passou um ano e nunca vi nenhum nas locadoras...”

De fato, nas três locadoras próximas de minha residência, não havia ainda naquela época títulos para o Sega CD à disposição. Até que, em uma delas, surgiu um nas prateleiras. Um único jogo em meio aos diversos do Mega Drive.

Dark Wizard. O jogo que, como eu descobriria em minha vida, jamais desistiria de mim.

Se a vida lhe dá 5 reais...

Depois que descobri que na hoje há muito finada Acme Vídeo Locadora, estabelecimento que ficava à caminho de meu colégio — o inesquecível EMPG Brigadeiro Haroldo Veloso em Itaquera, São Paulo — havia um jogo para o Sega CD (que, após conversar com a dona, ela confidenciou-me que o comprara sem querer, acreditando ser somente mais um lançamento para o Mega), eu não parava de pensar em jogá-lo. Como mencionei anteriormente, já se passara mais de um ano que eu possuía o periférico do 16-bit sem jamais ter testado seu verdadeiro poderio.

Contudo, da mesma forma, eu nunca tinha ouvido falar deste tal “Dark Wizard”. Não lembrava de já tê-lo visto em revistas, e toda vez que eu dava uma nova olhada em minha coleção, só encontrava Sewer Shark, Tomcat Alley, Lunar: The Silver Star e outros de praxe. Deuses, que curiosidade! Como eu queria alugar aquele jogo!

Além do mais, o único jogo para o Sega CD do qual eu dispunha era praticamente idêntico a um lançado para o Mega Drive — já comparou os títulos WWF: Rage in the Cage e WWF: Royal Rumble? Mal dá pra notar diferenças entre o CD e o cartucho. Aquele com certeza não era exemplo do tal “potencial” prometido pelo periférico.

Eu já não recebia mais dinheiro de condução ou lanche de meus pais, que passavam pelo momento difícil que relembrei, portanto não havia como juntar qualquer quantia para o fim que fosse. Ademais, justamente naquela locadora, meu pai não possuía cadastro, e eu era jovem demais para abrir um para mim.

Mas para tudo a vida dá um jeito.

Certo dia pela manhã, lá estava eu seguindo para a escola quando, pela calçada próxima a uma padaria no caminho, avisto algo que me chama muito a atenção pela coloração. Ao verificar mais de perto, eis que lá estava diante de mim uma nota de 5 reais perdida!

“Agora posso alugar aquele Dark Wizard! Mas espera aí. Não tenho cadastro naquela locadora. E mesmo que eu tivesse, como eu poderia explicar isto para os meus pais? No mais, meu pai também não iria me deixar jogar de qualquer jeito...” — veio-me a torrente de pensamentos. E sim, eu tinha ainda uma série de questões a resolver se quisesse colocar aquele disco em meu empoeirado Sega CD.

Já na escola, fui conversar com um de meus mais confiáveis colegas na época sobre o caso. Eu sabia que o pai dele era cliente daquela locadora, e que ele poderia alugar jogos na conta da família. Pedi a ele que me ajudasse a criar um cenário de mentira pura e que nascia do engenho de um garoto em completo desespero por fazer algo que, não importasse o quanto tentasse justificar, ainda soava muito errado.

– Cara, por favor, aluga o jogo pra mim e pode deixar que eu pago. Daí, vou dizer à minha mãe que o jogo é seu, e que você me emprestou por um final de semana. Como o valor da locação é de R\$3,00, sobram ainda mais R\$2,00 que eu lhe dou pelo favor que está me fazendo. Isso porque quero ter certeza de não ser pego no pulo fazendo isso!

E eu explico este temor: minha mãe, a implacável dona Sônia, sempre foi uma investigadora de primeira na hora de descobrir as besteiras que minha irmã e eu fazíamos. Se ela não acreditasse na história contada, logo corria para seu fiel telefone e discava para qualquer número que ela pensasse ter alguém para confirmar ou desmentir algo suspeito que seus filhos lhe contavam. E na agenda dela constava o telefone deste meu amigo, é claro.

Diante da proposta de propina, meu colega aceitou fazer sua parte no arдил e ficar de bico calado sobre tudo para todo mundo. Então, naquela tarde de sexta-feira, saímos da escola e rumamos direto para a bendita locadora, onde finalmente pude alugar aquele Dark Wizard — que, a bem da verdade, eu mal sabia ainda do que se tratava.

Mas ao sair do estabelecimento, percebo mais um problema: a capinha do jogo possuía um encarte da locadora. Se eu fosse com aquilo para casa, meu plano iria por água abaixo — meus pais jamais acreditariam que meu amigo teria alugado um jogo pra que eu levasse para casa assim, de bom grado, sem que ele se beneficiasse de alguma forma. Isto com certeza geraria um telefonema da dona Sônia, e eu não queria colocar os pormenores de meu frágil plano à prova.

Tratei logo de retirar o encarte da capinha, deixando-a preta e lisa mesmo. O inconveniente papel eu dobrei e enfiei entre as folhas do meu caderno, sabendo que teria que manter minha mochila sob vigilância 24 horas naquele fim de semana — até parecia que eu estava escondendo alguma revista adulta ali!

Descobrimo Dark Wizard

Ao chegar em casa, contei com empolgação para meus pais o que meu colega havia me “emprestado”. Sabia que meu pai compreenderia a ocasião e que me deixaria jogar ao menos um pouco daquele tal Dark Wizard por dois motivos: fazer jus a toda “consideração” de meu amigo, e também porque ele mesmo vivia curioso sobre os jogos do aparelho que ele comprara, mas que jamais havia conhecido direito.

De fato, meu pai era um jogador casual e sempre adorou títulos de corrida. Mesmo sabendo que aquele não era um desses, ele ainda queria saber do que se tratava. Estourando de felicidade, fomos para o videogame e, com muita expectativa, coloquei o CD para rodar.

Logo começou a apresentação do jogo — uma sequência de anime explicando a aventura proposta em Dark Wizard. Mas assim que minha empolgação ia decolar, como uma faca afiada na carne veio-me um pensamento terrível que, só naquele momento, me ocorreu: “Eu encontrei 5 reais e, ao invés de dá-los aos meus pais para ajudar nas compras... Eu havia gasto em uma locação de jogo?!?”

Pois é, a situação era difícil. As refeições minguavam em variedade e até quantidade na minha casa, e minha dedicada mãe fazia o que podia na cozinha com o pouco que meu pai ainda podia comprar. Deuses, como é que eu podia ter sido tão egoísta?

O jogo começou, mostrando-se um título no estilo estratégia, com unidades que se moviam pelo mapa e digladiavam com

unidades do exército inimigo. A temática era medieval, com cavaleiros, magos, dragões e harpias. Parecia ser realmente interessante. Até meu pai achou um jogo bonito (mesmo sem entender muita coisa). Mas a culpa estava lá, e me corroía. Iríamos jantar arroz com ovo e uma salada composta por dois tomates naquela noite. Poderíamos ter comido ao menos um pouco melhor, tivesse eu feito a coisa certa.

Assim passou-se o fim de semana sem maiores surpresas. Joguei por no máximo umas 4 horas durante os dois dias, mesmo tendo meu pai dado-me passe livre pela ocasião. “Não quero aumentar a conta, pai. Não quero te prejudicar” – expliquei assim minha falta de interesse no jogo que eu havia adorado de verdade.

Só conseguia pensar que aquele não era o momento para diversão. Simplesmente não era.

Na segunda-feira, levei o jogo para a escola, onde recoloquei o encarte (passei algumas boas horas tentando desfazer os vincos das dobras). Voltei à locadora para devolver o CD com meu amigo, que não parou de me fazer perguntas quanto ao jogo durante o trajeto. Mas eu simplesmente tentava afastar o pensamento de que eu havia gostado tanto daquele Dark Wizard. Na verdade, o que eu tentava afastar era mesmo o pesar da minha culpa.

A situação financeira daquela locadora já não era das melhores, e esta fecharia as portas apenas dois anos mais tarde. Por quase mais outros quatro desde o episódio, lembrei-me daquele jogo que eu não deveria ter alugado, mas que tanto havia me cativado. Talvez nunca mais o visse.

Mas o jogo não desistiria de mim.

Fabio, você conhece esse jogo aqui?

Estamos agora em 1998, época em que eu já cursava a oitava série em outra escola. Nestes anos que se passaram, meu pai conseguiu um novo emprego e as coisas em casa finalmente começavam a melhorar. Meu videogame eu já podia voltar a usar normalmente, e na locadora favorita do meu velho, a Big Shock Vídeo, já haviam muitos jogos de Sega CD para serem alugados.

Mas Dark Wizard não estava lá.

Certo dia, durante o intervalo entre as aulas, conversava com um bom amigo que eu havia feito fazia pouco tempo. Com videogames como interesse em comum, falávamos sobre as tendências daquele futuro próximo: o Sega Saturn, Nintendo 64 e PlayStation. E vale lembrar que este conceito de “futuro” era mais para nós, brasileiros, uma vez que tais consoles ainda custavam uma fábula em nosso país.

O assunto logo nos levou aos videogames que tínhamos em casa. E meu amigo Marcel, para minha surpresa, também tinha um Sega CD.

– E quais jogos você tem, Marcel? Eu só tenho um da WWF de luta-livre.

– Tenho dois, o Sonic CD e outro muito bom que pouca gente conhece. Já ouviu falar do Dark Wiz...

Ele nem chegou a proferir o título inteiro, pelo menos não que eu tivesse ouvido. Meu coração já havia parado no “Dark”. Eu

simplesmente não podia acreditar naquilo. Não parecia ser possível, sendo que nem se isto fosse uma fábula e uma raposa surgisse na cena cantando a música do He-Man, tal acontecimento seria capaz de tirar o brilho daquela descoberta: Dark Wizard — eu voltaria a jogá-lo!

– Marcel... Você pode me emprestar esse jogo? Por favor? Você não tem ideia de quanto eu acho ele incrível! Só joguei uma única vez, nem mesmo sei jogar direito. Só preciso jogar ele novamente!

– Claro que empresto – respondeu ele com tom de tranquilidade – e também posso te ajudar com algumas dicas se precisar.

No mesmo dia após as aulas, fui com ele para sua casa e finalmente pude ver novamente aquele jogo que tanto havia me marcado — por bons e também péssimos motivos. Eu precisava exorcizá-lo, tirar dele toda a aura de culpa e mágoa por ter sido o motivo pelo qual eu tão cegamente gastei um dinheiro que traria muito mais benefícios para minha família em dificuldades que para o meu próprio entretenimento. Eu simplesmente precisava disso.

Por meses a fio, joguei Dark Wizard e aprendi sobre o jogo tudo que pude: até a gerenciar a bateria interna do Sega CD para a gravação das partidas, recurso que eu jamais havia usado antes. Me diverti pra valer com aquele jogo, que foi minha porta de entrada para outros como Command & Conquer, Warcraft II e StarCraft. Posteriormente, acabei também me tornando um fã incondicional de títulos de RPG, pois se tratava de mais um estilo que desafiava minha criatividade e estratégia.

E tudo isto começou com Dark Wizard.

Adeus, uma vez mais

Durante dois anos, eu vivia emprestando o jogo de meu amigo Marcel e o devolvendo periodicamente. Ajudava muito o fato de que, tanto ele quanto de seu irmão, Marcos Vinícius, outro grande amigo meu, não se interessavam mais tanto pelo jogo após o terem terminado infindáveis vezes com todos os quatro heróis disponíveis.

Até que um dia, Dark Wizard resolveu novamente desaparecer da minha vida.

Uma vez mais, fui à casa dos irmãos e perguntei pelo jogo. Porém naquela triste ocasião, eles me disseram que, uma vez que já haviam comprado o Sega Saturn, deram a um familiar deles o Mega Drive com o Sega CD e TODOS os seus jogos junto, obviamente. Lembro-me da sensação com clareza, doeu como um soco no estômago.

Fiquei arrasado. Eu até já planejava pedir a eles que me vendessem aquele CD, mas parece que meus planos se estenderam por tempo demais. Lamentei o fato aos meus dois caros amigos, e voltei para casa caminhando e pensando em tudo o que um único jogo havia feito por mim.

Assombrou-me a constatação de que aquela era uma relação que incluía muito mais que somente horas de jogatina, além de duas ou três vezes que havia mentido para meus pais de que estava muito doente para ir à escola, só para terminar mais uma das desafiadoras fases de Dark Wizard. A iniciação em um novo idio-

ma e descobertas importantes sobre mim mesmo faziam parte daquela equação.

Eu agora arranhava bem o inglês, já que tive de o consultar em dicionários ao visitar vilarejos, cidades e castelos do jogo em busca de equipamentos, itens e informações sobre as missões. Além disso, percebi que não mais me contentava jogar por uns poucos minutos — agora para mim os jogos precisavam dar-me a imersão necessária para que eu mergulhasse fundo neles. Que me interessassem ao ponto de não largá-los até ter descoberto cada segredinho oculto.

Resumindo: eu não era mais um jogador casual, que via os jogos como um passatempo divertido e nada mais. Eu era um gamer de fato, que sabia naquele momento, durante aquela triste caminhada de início de uma quente noite de verão, que os videogames fariam parte da minha vida para sempre.

Como naqueles tempos eu ainda continuava limitado aos jogos mais simples e casuais que encontrava à disposição para locação nos estabelecimentos locais, permaneci entretendo-me com os shoot'em ups, beat'em ups, jogos de luta e até um futebol aqui e acolá (hoje, jamais!). Demorou um bocado até que eu mergulhasse novamente em outro jogo com a mesma intensidade que o fiz em Dark Wizard — título este que, inclusive, tive de me convencer que, agora sim, jamais veria novamente.

Quando meu pai finalmente pode nos comprar um humilde computador, usei a internet discada que ainda engatinhava no Brasil para procurar mais sobre Dark Wizard, aquele jogo que eu tanto gostava e que jamais havia visto em nenhuma revista da

época. Qual não foi a minha surpresa ao descobrir que nem mesmo a imensidão da grande rede tinha informações sobre ele... Eu realmente tinha como preferido um título completamente obscuro para quase todo o mundo.

Um reencontro inesperado

Pulamos agora para 2004, a última parada temporal de nossa já longa história. Formado no segundo grau, eu trabalhava naquele momento em meu primeiro emprego. Ele não me pagava muito, mas já me dava certa autonomia para comprar as coisas que realmente me interessavam.

Certo dia após chegar do serviço mais cedo, resolvi não rumar direto para casa ao sair da estação de trem (que fica a pouco mais de duas quadras da casa de meus pais). Ao invés disso, tomei o rumo contrário e fui caminhar pelas calmas ruas do bairro de Itaquera.

Sem nem perceber, meus pés acabaram por me levar à rua onde situava-se a velha Big Shock Vídeo, que agora amargurava a decadência das locadoras que já caíam como moscas àquela altura. Foi com muita tristeza que vi um pequeno anúncio na fachada da loja, que dizia “Filmes e Jogos à Venda”. Isto claramente inferia que até mesmo a imponente Big Shock — a maior de Itaquera em seu tempo — agora desfazia-se de seu acervo enquanto preparava-se para dizer “adeus”.

Entrei no estabelecimento e lá estava a dona — uma mulher que cheguei a conhecer muito bem por ser grande amiga do meu pai e reservar para nós sempre os filmes e jogos em lançamento

para a sexta-feira — ao telefone enquanto acertava o que parecia ser a entrega do espaço alugado ao proprietário. Enquanto pensava “Estaria eu visitando este lugar verdadeiramente em seus últimos dias de funcionamento? Que coincidência absurda seria esta?”, passei por ela em silêncio e rumei para o segundo andar onde costumemente ficavam os jogos.

Com a loja completamente vazia e em silêncio (somente interrompido pela voz da proprietária ao telefone no primeiro andar), por um breve instante pensei em tudo aquilo e não pude conter a emoção.

Chorei. As lágrimas rolaram, como se tivesse oito anos de idade novamente. Coloquei a mão direita sobre os olhos para que a câmera de segurança não pudesse captar minha fragilidade naquele momento enquanto a sentia ficar cada mais morna e molhada. Como podia um lugar daqueles, sempre tão alegre e cheio de gente, com música pop oitentista rolando solta, agora estar assim, tão moribundo e em seus momentos finais de vida?

A questão é que nem todos nós vemos exatamente quando este momento acontece, quando o “lindo e querido passado” torna-se de fato o passado. Hoje, penso que aqueles que não percebem tal passagem são sortudos. Eu experimentei com grande amargor aquele momento. Agora eu trabalhava, não era mais um estudante. E jamais novamente eu sairia da escola para retornar ali e admirar os jogos, pensando no que alugaria na próxima sexta.

Foi só quando enxuguei os olhos e me recompus que finalmente pude olhar para a prateleira dos títulos à venda. De cara,

meus olhos encontraram o CD com a trilha sonora do filme Mortal Kombat (em seus últimos tempos, o estabelecimento também oferecia CDs de música para locação), o qual tratei de pegar depressa, já que adoro aquele filme até hoje. E então simplesmente aconteceu.

Dark Wizard. Lá estava ele.

Mas como era possível? Eu jamais o vi antes para alugar ali! Não parecia provável que eu nem mesmo soubesse que a locadora tinha este jogo!

Algo não se encaixava, já que eu realmente tinha praticamente memorizado por completo o acervo da Big Shock em meus tempos dourados. Verdade era também que faziam alguns longos anos que nunca mais retornei à ela, já que a vida ficou bem corrida assim que o colegial terminou.

Apanhei-o de pronto e o levei ao balcão (até mesmo esquecendo que meus olhos e nariz deveriam estar meio irritados e inchados após o momento de emoção), onde a proprietária já havia terminado sua ligação. Indiferente ao meu rosto, que ainda mostrava aqueles traços salgados por onde lágrimas passaram, fui logo perguntando:

– Oi! Por favor, vocês tem esse jogo aqui há muito tempo? – perguntei à mulher apresentando o CD todo afobado, acreditando que talvez ela até pudesse me reconhecer.

– Não, não! Faz só uns poucos meses. Comprei um lote de jogos usados para trazer para cá, mas o pessoal não joga mais Mega Drive, Super Nintendo ou Sega CD. Eles só querem saber

de PlayStation, PlayStation e PlayStation... – riu-se ela, claramente sendo incapaz de reconhecer o agora rapaz que, anos antes, visitara seu estabelecimento tantas vezes por semana.

Foi então que tirei o CD do estojo e vi o quanto ele estava judiado, com riscos enormes em sua superfície gravada. Mas tudo era original, até a capinha de papelão que embalava os títulos de Sega CD na época. Guardei tudo e perguntei o valor dos dois CDs. Após pagar, perguntei o óbvio:

– Vocês estão fechando?

– Infelizmente sim. O pessoal não aluga mais, eles preferem comprar os DVDs. E os jogos de PlayStation são facilmente pirateados, não valeria à pena comprar os originais e colocá-los ali nas prateleiras. Estou bem triste, mas vou entregar o espaço já no final desta semana.

Senti a tristeza dela, que apertou ainda mais o meu peito. Eu bem que podia ter dito para a visivelmente abatida proprietária quem eu era, quem era meu pai, ela teria se lembrado. Talvez isto gerasse alguns bons minutos de conversa para alegrar um pouco aquele tão soturno ambiente de perda. Mas não sei por quê, não disse nada. Não pude dizer nada, emudeci. Jamais me perdoei por isso.

Seguindo em frente

Após uma tímida despedida, desejei com toda a sinceridade do meu coração boa sorte à ela e fui embora. Ao cruzar a porta pela última vez, fechei os olhos por não mais que dois, talvez três segundos — somente tempo o suficiente para dizer baixinho

para mim mesmo “muito obrigado por tudo”. Nunca mais tornei a vê-la, e a inesquecível Big Shock Vídeo deu lugar a uma Lan House genérica semanas depois.

Até hoje tenho meu Dark Wizard. Contudo, jamais pude nem ao menos testá-lo, uma vez que eu simplesmente perdi o cabo de vídeo do Sega CD pouco tempo antes. Sei que posso encontrar um novo pela internet, que poderia voltar a jogar o título que tanto mudou a minha vida. Mas, por algum motivo, ele permanece na prateleira da casa dos meus pais até hoje. Intocado, como se fosse algo sagrado.

Tão intocado quanto às memórias daqueles gostosos tempos de locadora. Tempos que escreveram de forma definitiva minha história, que ritmaram minha vida até os dias de hoje.

Tempos que, embora jamais voltem, serão eternos em meu coração.

Fabio Zonatto

A PRIMEIRA VEZ QUE VI STREET FIGHTER II

A primeira vez que vemos um grande jogo é sempre um momento inesquecível, seja em uma revista, na casa de um amigo, em uma loja, ou na locadora. E no meu caso não é diferente. Lembro com extrema clareza da primeira vez que vi Street Fighter II na minha frente, o jogo que se tornaria um dos maiores sucessos da história dos videogames e das minhas locadoras. Mas, esse momento não foi bem como eu esperava.

No começo da década de 1990, durante a transição entre as gerações 8-bit e 16-bit, eu larguei tudo que estava fazendo para criar uma locadora de videogame. Mesmo desacreditado por alguns, eu sabia que era aquilo mesmo que eu queria fazer. Sonhei, trabalhei e consegui transformar a minha locadora em uma franquia de sucesso, a Progames, aquela mesmo que tinha como mascote aquele ninja que estampava a contracapa da maioria das revistas de videogame do Brasil.

Na Progames, fazíamos tudo da forma mais correta possível. Eram tempos difíceis para quem trabalhava com games. Além do

preconceito por parte das pessoas que não entendiam do que se tratava aquele mundo, era preciso andar sempre na linha. E, por ser uma das lojas-modelo para a formação de outras locadoras, nós fazíamos de tudo para que todos os nossos produtos fossem originais. Não entrava jogo pirata na loja, nem mesmo para testes internos ou mesmo para conhecer o jogo antes de uma futura compra.

Contudo, em uma tarde qualquer de 1992, esse rigor contra a pirataria caiu por um leve — e inesquecível — momento. Naquele instante, uma pessoa chegou procurando pelo responsável da loja. Pensando ser mais um garoto interessado em vender os seus jogos usados ou até mesmo alguém querendo abrir uma filial no interior, atendi com toda a atenção possível.

Fomos até uma sala onde eu costumava receber os clientes, fornecedores e pessoas do mercado de games. Lá, ele me surpreendeu dizendo que tinha algo para me mostrar. Mas que não era algo qualquer, era um cartucho. Mas não apenas um cartucho. Era o cartucho!

Por trabalhar intensamente com jogos e abastecer o acervo de dezenas de locadoras na época, era difícil existir um grande game que eu não tivesse na loja, ou que já não estivesse a caminho. Por isso, não me animei muito com o discurso. Mas, quando ele disse que o tal cartucho era simplesmente Street Fighter II, eu parei por longos segundos, incrédulo.

Em meados de 1992, Street Fighter era o maior sucesso dos fliperamas em todo o mundo. Era difícil existir algum jogador, fosse em uma grande cidade ou no mais longe dos interiores, que não conhecesse o jogo de luta da Capcom.

Sucesso nos fliperamas, naquele momento, os gamers aguardavam ansiosos a versão para os consoles de mesa. Não se falava em outra coisa, inclusive, dentro daquela sala. Pois o sujeito tinha ali, bem na minhas frente, uma cópia de Street Fighter II para Super Nintendo, antes de todo mundo que eu conhecia, incluindo nessa lista os maiores fornecedores de jogos da América.

Esquecendo das rígidas regras que eu mesmo criei contra os produtos piratas dentro da loja, peguei o cartucho, claramente uma cópia pirata, e coloquei no meu Super Nintendo que ficava no escritório. Quando a primeira tela apareceu, eu perdi o ar. Era mesmo Street Fighter II!

Se era pirata eu não lembrava mais, só tinha olhos para a TV, vidrado na vinheta da Capcom. Quando começou a tocar a trilha de abertura e as imagens saltaram aos olhos, nem pensei em mais nada! Ah, e o cara, que era dono do jogo, continuava falando comigo, mas eu não fazia a menor ideia do que ele estava dizendo, pois toda a minha atenção estava naquele momento mágico. A minha única preocupação era jogar até não poder mais.

Depois de muito tempo encantado com aquela maravilha foi que resolvi dar atenção ao que o sujeito estava falando. Foi nesse momento que entendi que, na verdade, ele queria vender os cartuchos piratas para que nós colocássemos em todas as nossas lojas.

Eu o queria, mas, aquele jogo nem mesmo havia sido lançado ainda. E o pior, o jogo nem estava completo — quando chegava em uma determinada luta, o game congelava. Então, recomposto, não aceitei a proposta do cara, pois precisava me manter fir-

me as regras contra a pirataria. Além do mais, o jogo ainda estava quase impraticável, era uma espécie de demo.

Mesmo não ficando com aquela cópia pirata, daquele momento em diante não tive mais dúvidas de que aquele jogo se tratava do game mais espetacular no gênero, e que, nos próximos meses, dominaria as minhas lojas como nenhum outro.

Não deu outra. Quando os cartuchos originais chegaram alguns meses depois do encontro com aquele jogo pirata, presenciei uma febre nas locadoras que eu nunca mais vi se repetir durante todos os outros sete anos em que estive à frente da Pro-games.

Não havia parâmetro para nada quando se tratava de Street Fighter II. A gente nunca sabia quantos cartuchos eram suficientes para a locação. Não sabíamos quantos jogos comprar para revender, tanto para as nossas franquias quanto para venda ao consumidor. Foram muitos meses para que sobrasse pela primeira vez um cartucho na locadora para que eu pudesse levá-lo para casa no final de semana. E, quando esse dia chegou, só então pude dar continuidade àquele momento mágico que vivi quando o tal vendedor de jogos piratas bateu à minha porta.

Foram dias e mais dias de jogatina com Street Fighter II. Na loja, em casa, na redação da revista Gamers — que aliás teve várias edições atrasadas porque largávamos o trabalho para jogar “contras” que rolavam até a madrugada. Não existia precedentes para aquilo que estávamos vivendo. Velhos tempos!

Ivan Battesini

FLIPERAMA: O TEMPLO DOS JOGOS

Em Mongaguá, litoral de São Paulo, eu tive a chance de frequentar um tipo de diversão eletrônica que representava o local “sagrado” para aqueles que adoravam jogos. Nossos pais não gostavam que fôssemos a tais lugares, pois segundo os mais velhos, neles havia uma desafortunada mistura de tipos indesejáveis: desocupados, desempregados, delinquentes e viciados. Claro que existia um grande exagero na forma como pais e mães encaravam aquela nova diversão fora de casa, nem todos os fliperamas estavam cheios de “maus elementos”. Aquelas casas de jogos estavam cheias sim, mas de máquinas de arcade – e também dos chamados pinballs.

Bastava adentrar o recinto para que tivéssemos nossos sentidos invadidos por sons, luzes e músicas. O conjunto de sensações novas que experimentávamos vinha de uma única fonte: aparatos eletrônicos ímpares que nos desafiavam como nenhum outro. Àquela altura, nada que possuíssimos em nossas casas, fossem videogames ou computadores de última geração, conseguia competir, em termos de qualidade gráfica, sonora e jogabilidade, com os jogos de fliperama – e estar ali, naquele ambiente

“corrompido”, sujo e mal frequentado, constituía a única maneira de que dispúnhamos para jogá-los na plenitude. Falo de maravilhas como Moon Patrol, Defender, Berzerk, Scramble, Elevator Action, Time Pilot, Mil Milhas, Pleiads, Donkey Kong, Pac-Man, Exerion e tantos outros títulos que povoavam nossos sonhos.

Tudo, porém, parecia conspirar contra nós: o tempo de diversão era escasso, pois geralmente nosso acompanhante, um adulto, logo queria ir embora; o passaporte para a nossa felicidade, as fichas, também acabava limitado ao dinheiro que tínhamos, conseguido com muito custo, para investir naquela diversão; o nível de dificuldade das máquinas se mostrava bem mais alto se comparado ao das versões domésticas com as quais estávamos acostumados; em outras palavras, a coisa toda acontecia muito rapidamente, a experiência era efêmera e parecia escorrer por nossos dedos.

Outro detalhe é que as máquinas eram grandes (em comparação ao tamanho de uma criança), ameaçadoras e pareciam guardar uma espécie de inteligência, um instinto que se manifestava quando inseríamos a ficha. Era como se fôssemos atraídos pela mensagem Insert Coin, apresentada na tela, e levados a um mundo em que, por mais habilidosos que fôssemos, não teríamos chance de vencê-las. Naquela plenitude incrível de imagens e de sons, os jogos de arcade somente se manifestavam lá, verdadeiro templo onde reinavam supremas: o fliperama. E pareciam zombar da gente!

Marcus Garrett

OS MEUS PRIMEIROS CONSOLES

A minha história com os videogames começou cedo, curiosamente com dois consoles que pouco diferenciavam entre si.

Posso me gabar de ter visto — apesar de não ter acompanhado de perto — a evolução da indústria dos jogos eletrônicos (o lado negativo é que isso já entrega que meus 18 anos passaram há algum tempo). Como sou do final da década de 1980, pude ver o que ocorreu com a indústria desde sua terceira geração, justamente quando — a meu ver — as coisas começavam a ficar realmente interessantes.

Lá na primeira metade da década de 1990, quando eu ainda era bem novo, uma tia que morava no Rio de Janeiro voltou a João Pessoa com um presente que causaria grande impacto na infância de duas crianças (meu irmão e eu) que nunca tinham visto nada parecido com aquilo antes. Não me recordo exatamente como foi, mas sei que ela, minha tia, foi a responsável por colocar aquele Top System na sala da minha família. O console era um dos inúmeros clones brasileiros do NES, console de 8-bit da Nintendo, que suportava tanto os cartuchos americanos como os japoneses do aparelho em que foi “inspirado”.

Obviamente, nada disso importava para duas crianças que se admiravam constantemente com a incrível possibilidade de interagir de tantas formas diferentes com o que aparecia na televisão, que até então só servia para mostrar novelas à minha mãe e jornais a meu pai. Pela idade nada avançada que eu tinha à época, não é fácil lembrar dos jogos que fizeram a festa com o Top System, mas sei que Super Sprint, de corrida, era o mais jogado. Entre outros estavam um de voleibol e um com um macaco surfista — hoje, graças à internet, vejo que se tratavam de Super Spike V'Ball e T&C Surf Designs. O multiplayer era garantido na minha casa!

Não eram muitos jogos, mas tomavam bastante tempo das crianças. Como a ideia de presentear com “um aparelho que quebra[va] a TV” foi da minha tia, coube a ela — ou melhor, ao meu tio — fornecer mais jogos. O marido da minha tia, tão criança quanto seus sobrinhos, também trouxe do Rio um console para ele, o Phantom System, o mais famoso dos clones do NES — aparentemente clonar o “Nintendinho” era a diversão das empresas da época. Como minha tia fazia questão de lembrar que seu esposo era adulto, ele resolveu se desfazer de seu amado aparelho. Como? Doando o Phantom System aos sobrinhos, é claro!

O aparelho veio acompanhado de vários jogos e acessórios, e foi assim que tivemos a oportunidade de jogar os clássicos Ghostbusters (que eu não fazia ideia de como era o funcionamento, mas jogava mesmo assim), Schwarzenegger's Predator e dois que usavam um clone da pistola NES Zapper (Duck Hunt e Hogan's Alley). Havia outros jogos, mas minhas vagas lembranças

não conseguem identificar suas características para uma busca no Google. Lembro, no entanto, que gastava muito tempo assistindo ao meu irmão mais velho jogar, e insistindo sem dó até que ele me passasse o controle — para que então eu acabasse com todo o progresso dele (sorry, bro!).

Após vários títulos de jogos citados aqui, você deve estar se perguntando sobre os maiores nomes da Nintendo, certo? Afinal, após dois clones do NES era de se esperar que pelo menos Excitebike tenha rolado nas jogatinas. Bem... nem esse, nem Metroid ou mesmo Mario. Essas franquias só se tornaram conhecidas por mim muitos anos depois. No meio tempo ainda adquiri um console verdadeiro da Nintendo, distanciei-me da empresa e até dos jogos eletrônicos de uma forma geral, até enfim retornar com os Nintendos Wii e Wii U, saindo-me vitorioso em quase todas as corridas disputadas com o Ítalo Chianca (organizador deste livro) no Mario Kart 8. Bem, mas isso já é assunto para outro momento.

Vitor Tibério

O PHANTOM, O MEGA E OS MEUS DOIS PAIS

Um dia, há muito tempo, eu fui o semi-dono de um Atari 2600 Polyvox. Semi-dono sim senhor, pois no momento em que eu esqueci que o aparelho estava comigo por empréstimo, o verdadeiro dono apareceu e o levou embora, destruindo uma parte da infância daquele garoto que passou a noite inconformado, chorando escondido.

Não, eu não considero este o meu primeiro console de videogame justamente porque ele não era verdadeiramente meu. O dono deste cargo era meu querido e desaparecido Phantom System, o primeiro que eu realmente tive como meu, dado a mim pela minha mãe alguns poucos anos antes de eu começar a trabalhar. Mas este fiel companheiro não será o protagonista da história que irei lhe contar agora, mesmo apesar da sua importância nos eventos que serão retratados. Este cargo vai para o seu sucessor, aquele que, para mim, foi e continua sendo o melhor e mais memorável console de videogame da minha conturbada vida, o meu saudoso e imortal Mega Drive.

É bem verdade que aqueles anos em que eu desfrutei o lado Nintendo da força foram mágicos — o Phantom System havia sido um presente lindo e inesperado, algo que eu jamais poderia imaginar ter ganhado devido à realidade financeira da minha família. Eu ainda não trabalhava, e ainda assim, era o mais velho de três irmãos em uma família que sofria de um gravíssimo problema social, algo que possui até hoje, propagandas muito mais bonitas e chamativas do que os avisos e advertências daquilo que este mal pode causar a uma família, e que por isso, teima em amaldiçoar milhões de casas pelo mundo a fora, o álcool.

Caros amigos leitores, o meu pai era alcoólatra.

Emocionado, eu me recordo com saudade daquele homem que, quando em sua real personalidade, fazia de tudo pelos filhos: um pai de família que trabalhava muito, que era extremamente inteligente, e que eu admirava e sentia orgulho de dizer que era meu pai. E ao mesmo tempo, sinto repulsa daquele homem que aparecia bêbado em casa quase todas as noites dizendo ser ele: uma pessoa irreconhecível, violenta, arrogante, um monstro abominável que não ia embora enquanto a noite e o sono não resolvessem impor sua vontade lá pelas 2 ou 3 horas da madrugada — e que só aí nós tínhamos sossego e alívio em casa.

O álcool destruiu meu pai, levou-o embora desta vida ainda jovem, com cinquenta e poucos anos, e quase acabou com a minha família também. Sim, este mesmo álcool que aparece nos intervalos das novelas sendo ingerido por pessoas felizes e bonitas em festas, que diz para você “continuar andando”, ou que descaradamente ainda diz que “nunca pisou na bola com ostês”...

Quanta merda! Como se eles ligassem para o nível de consciência do consumidor na hora de tomar duas ou vinte latinhas de cerveja com os amigos, como se eles ligassem se o consumidor vai dirigir depois, como se eles ligassem para as vidas que podem ser perdidas depois.

Infelizmente é assim que acontece, e foi em meio a esse cenário que eu cresci. Meu pai, quando sóbrio, sempre vinha me dizer enquanto eu jogava e esbravejava por perder mais uma vida, que aquilo era algo feito por japoneses para que a gente jogasse eternamente sem nunca poder vencer, um jogo de azar, um caça níquel, e me assistia jogar só para tirar onda de mim toda vez que eu deixava aquele baixinho italiano morrer em algum buraco ou inimigo rastejante. De vez em quando ele até arriscava pegar no gamepad, mas desistia logo que percebia que a tiração de onda estava para mudar de lado.

Quando ele estava bêbado, eu tinha que parar de jogar. Pois ele me xingava, ameaçava, e aquilo continuava por horas mesmo que eu já estivesse quieto dentro do meu quarto. As brigas dele com minha mãe, baiana guerreira que nunca deixou ele encostar um só dedo nos filhos quando naquele estado, duravam eternidades, e eu me sentia impotente e com medo de fazer qualquer coisa — eu era muito novo, e eu não sabia o que fazer, simples assim.

Eu só podia rezar todos os dias para que aquilo parasse, aguardando a chegada do outro dia sempre torcendo para que a próxima noite não fosse igual à anterior. Só havia uma coisa que me fazia sair daquele tormento, que me fazia não prestar atenção

naquilo tudo, o meu Phantom System. Era o meu escape, minha forma de sair daquela situação. Eu o ligava à noite no quarto, quando meus irmãos já estavam dormindo, com a TV quase sem volume algum, e colocava toalhas no pé da porta para não deixar aparente a claridade do outro lado. Eu jogava para esquecer. E eu esquecia.

Às vezes, eu nem me dava conta de que o silêncio já havia retornado à minha casa. Eu estava jogando, e quando isso acontecia, eu ia para outro mundo. Naquele quarto escuro eu me tornava um desbravador que não prestava atenção em mais nada, e muitas vezes, eu só desligava o aparelho quando percebia que o sol estava para nascer, antes que minha mãe viesse tirar algum desafortunado da cama para ir pra escola. Felizmente, eu nunca estudei de manhã, então eu sempre tinha algumas horas de sono garantidas! Mas isso não me salvou de levar umas chineladas nas vezes em que minha mãe percebia que a TV ainda estava “estando” de quente!

Meus dias e noites assim se repetiam. Era um período onde as gameadoras ainda estavam aparecendo, e a nossa jogatina era abastecida principalmente pela troca e empréstimo de cartuchos com os amigos. Jogar videogame não era apenas lazer, era algo importante para o meu dia a dia, mas nem sempre eu tinha o que jogar justamente pela falta de uma gameadora próxima.

Nos fins de semana, geralmente a gente até parecia uma família. Meu pai folgava, então nem sempre ele ia para o maldito bar encher a cara. Era mais tranquilo, e era também quando eu

finalmente podia ir até a alguma game locadora, quase sempre na finada Progames da Lapa, em São Paulo, pegar algum jogo inédito ou que eu ainda não tivesse terminado. Foi num desses finais de semana que meu pai me viu pela primeira vez terminar um jogo de videogame. Lá vinha ele com a velha lábia de que aquilo era pegadinha japonesa, e blá blá blá. Só que daquela vez eu estava lutando contra o último líder do game, logo, nem dei atenção e sem desgrudar os olhos da TV, continuei jogando. Venci o game, a alegria brotou em meu rosto, fechei o punho do jeito que eu sempre faço até hoje quando termino um game, olhei para ele e disse algo do tipo “eu venci os japas pai, e aí?”.

Ele olhava incrédulo para a tela da TV enquanto os créditos subiam, e depois do The End, me olhou, e estendeu a mão me cumprimentando. Ele disse apenas “parabéns”, levanto-se, e nunca mais depois daquilo me importunou enquanto eu jogava. Passou a só assistir e até dava uns pitacos às vezes.

Mas, quando bêbado, o tormento continuava igual.

Os anos foram passando. Aos 15 anos comecei a trabalhar. Mas nada mudou.

Bem, quase nada na verdade. Meu Phantom System continuava intacto, perfeitamente conservado, pois era jogar e guardar dentro da caixa, que continuava com o isopor branquinho e todos os manuais e saquinhos devidamente conservados (eu os guardava em baixo do isopor, longe da ação do tempo). Só que estávamos em 1991, e um tal de Mega Drive já ocupava um espaço tremendamente grande nas revistas de videogame da época, algo que me atiçava demais, uma vez que eu comprava todas elas.

O salário de Office Boy Interno era baixo. Mal dava pra comer um lanche na escola depois do serviço, pois me sobrava uma merreca após o pagamento do Curso de Desenho Mecânico que eu fazia aos sábados. Por sinal, foi o dinheiro mais desperdiçado da minha vida — maldita Protec! Daria para eu ter comprado muita coisa boa com aquela verba. Eu me arrependeria menos se tivesse gasto tudo em créditos da Playland! Mas enfim, definitivamente não havia como comprar um Mega. Não que eu estivesse louco de vontade para trocar de videogame, nada disso, o Phantom continuava me entretendo como nunca! Era a curiosidade que me instigava, e mesmo que não fosse, o aparelho já lançado aqui pela Tec Toy custava caro demais pra mim.

Essa situação começou a mudar no início de 1992, quando fui demitido do meu primeiro emprego e me tornei “criminoso”, ou mais exatamente, Office Boy Externo.

A empresa era longe! Duas horas de ônibus toda manhã para chegar até a região da Chácara Santo Antônio, na Zona Sul de São Paulo. Mas o trabalho era dos melhores que eu poderia desejar! A profissão de Office Boy Externo, quando bem aproveitada pelo “marginalzinho” assalariado, podia até mesmo triplicar o salário corrente do meliante, e eu aprendi a arte com perfeição — tive bons mestres!

O relógio também passou a ser um grande aliado, pois a profissão me permitia matar hora como nunca! Eu quase sempre acordava tarde e chegava cedo em casa, pois o planejamento prévio das entregas me permitia isso. Com mais tempo, comecei

a me recuperar na escola (havia perdido o ano anterior por simples cansaço), pois passou a ser possível ir pra casa descansar, sair antes de meu pai chegar bêbado, e só voltar quando ele já estava capengando de sono. Era um ótimo emprego, onde o importante era simplesmente que eu finalizasse o serviço todo, coisa que eu fazia com o pé nas costas.

Foi quando eu descobri algo genial, inédito para mim até aquele presente momento: aconteceu em um dia em que eu resolvi fazer um caminho diferente para ir ao serviço de modo a evitar um cachorro chato que já havia tentado me morder duas vezes, e acabei encontrando a primeira game locadora da minha vida que permitia jogar por tempo, e não poderia ser melhor: o videogame “a ser alugado” era um Mega Drive.

Bendito cachorro enviado por Deus, aquele local era um sonho! Até aquele momento, eu só havia jogado Mega Drive pouquíssimas vezes na casa de um amigo que só tinha Rambo III e Altered Beast, e agora eu via uma prateleira lotada de cartuchos que ou eu só conhecia por meio das revistas, ou eu nunca havia sequer ouvido falar a respeito. Era barato e relativamente sem movimento, dava pra jogar a qualquer hora do dia sem problemas, e o dono do local ainda reservava a hora se você quisesse e, obviamente, pagasse antecipado.

Neste dia, tive que arrumar uma desculpa esfarrapadíssima para o atraso monstruoso no serviço, pois eu olhei a prateleira inteira, caixinha por caixinha, abri ficha no local, e ainda paguei meia hora de Sonic! Foi a primeira vez que eu joguei o game do ouriço, foi lá que eu o terminei pela primeira vez, e foi lá também

que mais tarde, eu finalmente venci o game recolhendo todas as esmeraldas.

E que saudade daquela meia horinha de jogatina que se tornou diária! Era terminar o serviço da manhã, e lá estava eu gastando aqueles trocados que haviam sobrado do ônibus que, obviamente, eu havia conseguido ao descer por trás, pela porta de entrada, sem pagar a condução — pois é, caro amigo paulistano, sabia que um dia as portas de entrada dos ônibus de São Paulo já foram as de trás?

Para os office boys era uma festa só: a quase extinta classe trabalhadora era extremamente beneficiada pelas frequentes descidas ilegais pela porta de entrada, algo que era tão descaradamente comum que os cobradores e motoristas já nem ligavam mais, e que em contrapartida, garantiam aquela grana extra no bolso dos jovens “infratores” que, mais tarde, retornavam às suas respectivas empresas e alegavam terem pego várias conduções no dia para realizar o serviço todo.

No meu caso, o negócio era mais lucrativo ainda: garotão, 16 anos de idade e cheio de energia pra gastar, eu quase todo dia saía da empresa com uns 15 envelopes lotados de projetos arquitetônicos para serem entregues, uma pilha que eu ia equilibrando pela região da Av. Paulista em São Paulo por quilômetros só para embolsar o dinheiro que deveria ser gasto com o táxi. Isso e as descidas por trás nos ônibus me rendiam muito dinheiro, chegando a duplicar o meu salário, que já era bem maior do que o do meu último emprego. E quando me deparei com o término da porcaria do meu curso de desenho mecânico, percebi que me sobrava grana o suficiente para outras coisas.

Não, caro leitor, eu não saí comprando videogames adoidado. O que aconteceu foi que eu me tornei um cara consumista. A moda e as tendências adolescentes começaram a ter mais importância do que deveriam em minha vida. Eu queria os melhores tênis, as melhores marcas de roupa, o relógio do momento, o discman da Sony, o boné do São Francisco 49ers, e principalmente, queria ficar atraente para as garotas da escola e do bairro! Era a adolescência fazendo das suas com meus hormônios.

Mas ainda assim, é claro que eu queria um Mega Drive, só que este ainda era um sonho difícil de realizar devido ao preço e às condições da época para se fazer um crediário. Nossa! Existe isso ainda?

Uma coisa é certa: após jogar Mega Drive por meses seguidos naquela locadora, eu comecei a perder a vontade de jogar no meu Phantom. Como eu me ocupava e de certa forma conseguia evitar o lado alcoolizado do meu pai quase todo dia, eu fui parando de jogar à noite, e o coitado começou a sobrar em cima do guarda roupas. Lembro-me de uma vez que me deu vontade de jogar, e eu me assustei com a grossura da camada de poeira que havia em cima dele!

O meu Phantom System havia se tornado "obsoleto", e inconscientemente eu sabia disso. Quando pintou então a oportunidade de comprar um Mega Drive novinho e por um preço bem abaixo das lojas locais, ele acabou entrando na dança, e isso aconteceu muito tempo antes de eu adquirir o tipo de pensamento sobre videogames que me faria ficar arrependido com o que fizera.

Cheguei na locadora para jogar aquela meia hora sagrada, e ao final da jogatina, o dono me pergunta: estou trazendo alguns Mega Drives do Japão, você quer comprar um? Foi como perguntar se o leão queria carne! O preço estava realmente ótimo, quase a metade do que os estabelecimentos nacionais pediam, mas o cara não parcelava. Assim, eu não hesitei em fazer a merda de oferecer o meu Phantom System como parte do pagamento.

Claro que o dono da locadora quis ver o console antes, e é claro que ele não hesitou em aceitá-lo como moeda de troca pois ele estava LINDO, e é claro que mesmo assim, o valor pelo qual eu acabei passando o aparelho foi mínimo, muito menos do que ele valia, mas a minha ânsia em ter um Mega Drive era tamanha que eu nem pensei nesses “detalhes”.

Juntei dinheiro, fechei negócio, e um mês depois, chegava meu aparelho, novinho, lindo, com o cartucho Altered Beast, e eu o levava para casa com um sorriso que nem que eu sofresse um acidente sairia da minha cara!

Meu Deus, como eu joguei naquele videogame!

A princípio, eu alugava os cartuchos na própria locadora onde havia comprado o console, mas logo, novas game locadoras abriram no meu bairro e passei a frequentá-las assiduamente, só indo até a outra perto do serviço para jogar aquela meia horinha sagrada, pois o vício era tanto que eu não parei de jogar lá por tempo não! Era tipo o período de testes antes de alugar algo, prática que perdurou até que fui demitido de novo!

Uma grande pena. Meu setor fora extinto, todos os office

boys foram desligados de suas funções. E se iniciava a Era dos Motoboys em São Paulo. Começava o caos...

Meu pai estranhou ao ver o aparelho novo. Lembro de ter dito a ele "esse é novo pai, é mais potente!" e ele continuou assistindo minhas jogatinas do mesmo jeito que ele assistia antes. E lembro que com a idade avançando, eu aprendi a ignorar e não ter medo da faceta alcoolizada dele. Passei a defender minha mãe, meus irmãos, passei a ajudar com dinheiro em casa, depois minha irmã começou a trabalhar também, e apesar das constantes brigas e irritações que assolavam as noites na minha família, começamos a enxergar uma luz, ainda bem fraca, mas ela existia. A vida estava mudando.

O Mega Drive presenciou essa mudança, estive presente sempre, e aquela foi a minha maior fase de jogador. Eu alugava três ou quatro jogos por final de semana, finalizava quase sempre todos, pouquíssimos jogos me venciam. Tornei-me conhecido no bairro, fui até chamado para participar de equipes amadoras de jogadores que desafiavam os bairros vizinhos, e isso era bem legal porque eu adorava me exibir jogando!

Por centenas de vezes eu fui até a locadora do bairro pra jogar lá mesmo algum jogo difícil só para mostrar a minha habilidade àquela platéia que se formava atrás de mim, e depois eu ainda dava dicas para o pessoal! O povo que ia alugar cartuchos de Mega Drive me perguntava antes se o jogo era bom porque eles sabiam que eu entendia do assunto, e eu adorava quando alguém duvidava que eu terminasse determinado jogo, principalmente se rolasse uma aposta!

Eu só parava de jogar quando alguém me berrava no portão com uma bola em baixo do braço (isso é irresistível até hoje, vixe Maria), ou quando sentava para assistir o resumão de duas horas de Cavaleiros do Zodíaco aos sábados na Manchete. Meu pai sempre assistia comigo e até hoje eu me pergunto se ele gostava, ou se era porque ele começava a me respeitar como homem, e sabia que aquele horário era meu. Bem, ele não teve tempo de mostrar a resposta, pois a bebida o levou no ano em que eu completava 18 anos, pertinho do Natal. Curiosamente, aconteceu um dia antes de ele ter me dito, após ter sofrido um ataque de convulsões fortíssimo, que não beberia mais.

Foi a última coisa que ele me disse, e de certa forma, ele não mentiu. Não sei o nome disso. Destino, vontade de Deus, acaso. Sei que isso age de maneira estranha na vida das pessoas, quase como que nos pregando peças enquanto sofremos.

Continuei jogando Mega Drive ainda por algum tempo, até que outro console veio e reclamou o seu lugar na minha preferência de jogatina momentânea. Só que desta vez, eu não me desfiz do aparelho. Não sei por que cargas d'água eu acabei não vendendo o console, pois apesar dele ter sido um companheiro de jogatina tão ou mais fiel que o meu finado Phantom System, eu não me recordo de já ter naquela época o sentimento de retrogamer que tenho hoje, que me faz querer conservar a minha história como jogador. Tanto por que é isso que eu faço no site Retroplayers: a cada frase que eu escrevo, em cada matéria, eu tento conservar estas memórias resgatando passagens importantes da minha vida, atos, fatos e peças que eu não conservei a medida que os anos foram se passando.

Perdi meus consoles, perdi meu fichário de anotações, perdi meu pai, perdi tanta coisa, e eu não ligava a mínima para manter as lembranças disso. Eu só queria saber do dia de amanhã.

Hoje eu quero lembrar o passado, lembrar da besteira que eu fiz ao dar meu Phantom System como parte pífia do pagamento do Mega Drive ao invés de apenas juntar um pouco mais de dinheiro. Lembrar de como era a minha vida quando eu tinha que jogar escondido, e como era quando eu jogava pra mostrar para os outros que pelo menos em uma coisa eu era realmente bom.

Após o falecimento de meu pai, nossa vida só melhorou. O baque existiu, a família sentiu a perda, eu chorei muito, minha mãe chorou muito. Afinal de contas, era meu pai. Mas as brigas terminaram, o silêncio à noite era bem-vindo para nós, para nossos vizinhos, e para quem mais interessasse. Sem as enormes contas no maldito bar para pagar todo o mês, pudemos reformar a casa, comprar novamente um carro, crescer como família.

Mas eu de forma alguma, de forma alguma mesmo, deixaria de trocar tudo isso por uma vida que continuasse tendo meu pai vivo e longe da bebida, assistindo minhas jogatinas no Mega Drive e vendo aos sábados o Seya semi-morto vencer mais um inimigo de Atena.

Hoje eu tenho um novo Phantom System lindíssimo, dado a mim por um senhor carioca que simplesmente não queria vendê-lo, tão pouco queria que ele ficasse nas mãos de alguém que iria simplesmente guardá-lo em um armário para a eternidade, um senhor que disse gostar do meu trabalho como redator do Retroplayers, este árduo trabalho de recuperação de memórias que eu

faço de graça. Eu até mesmo sinto como se uma parte da mágoa pela cagada que fiz no passado estivesse de certa forma curada!

E eu tomo minha cerveja com os amigos, com meu irmão, com meus parentes, e longe de qualquer hipocrisia, eu digo que meu pai nos mostrou o limite, mostrou o que eu não devo ser, mostrou que eu não devo deixar bebida alguma me consumir até me transformar em duas pessoas por que esta outra pessoa não será eu, e ela só causará sofrimento àqueles que me amam. Mostrou-me também que os mesmos que colocam nas TVs a imagem de que o consumo do álcool é legal e divertido, jamais estenderão a mão para ajudar sua família a se recompor dos problemas que ele poderá causar.

Acho que ele se orgulharia do que eu me tornei.

E o meu Megão continua aqui, firme e forte, e continuo jogando nele sempre que possível, louco para conseguir um cartucho Ever Drive pra encaixar nele e assim, jogar tudo que eu não pude detonar na época auge da minha jogatina. E eu nem poderia parar de jogar, porque quem sabe o meu velho, agora livre daquela sua segunda e indesejável personalidade, não continua assistindo minhas jogatinas de Mega Drive de algum lugar não catalogado nos mapas por aí?

Sabat Santos

A EGS 2004 E A MÁGICA DO EVENTO DE VIDEOGAMES

Houve um evento, em uma época longínqua, que fora capaz de despertar em mim emoções jamais antes vistas, experiências inigualáveis e momentos de conversas que sempre buscava resgatar, antes mesmo de escrever sobre videogames. Para muitos que não conheceram a EGS, agora, através desta crônica, já podem imaginar o cenário da época (e não precisarão mais ouvir minhas divagações, a menos que queiram). Muitos estandes, jogos para testes, campeonatos, lançamentos nacionais e internacionais, ídolos da indústria, enfim, um grande evento que guardo na memória até hoje. Tentarei contar um pouco a vocês, caros amigos de locadora, um pouco desta história que vivi ao estar na primeira Electronic Game Show brasileira, lá no longínquo ano de 2004....

Sonhando acordado...

Durante a infância, adorava quando recebia revistas como o Jornal Sega Mania, ao alugar fitas ou cartuchos na locadora da esquina nos finais de semana ou nas vezes em que me reunia

com amigos em casa para umas boas partidas de videogame. Tempos bons que ficaram marcados na memória, assim como do tempo das grandes revistas de videogame dos anos 1990 e 2000, durante as idas às surpreendentes bancas de jornais, tão completas e presentes em cada esquina naquela época.

Ler o editorial e o expediente da equipe de redação que fazia as revistas que acompanhava me transportava para um mundo gamer mais experiente, além de revelar um pouco dos seus cotidianos durante o trabalho a cada edição lançada, isso numa época em que não tínhamos Facebook ou Twitter para seguir postagens de autores. Minha vontade era viver um pouco alguns momentos em que pudesse estar ao lado destes membros da mídia, da indústria gamer e entre fãs, todos reunidos para longas conversas e partidas de videogame. Ainda bem que eu teria muito mais que isso, um dia inteiro, ou quase, em uma viagem marcante...

Vocês viram isso?!?

Certo dia, em uma de minhas leituras habituais das revistas de videogame, deparei-me com uma informação inesquecível. Uma das grandes propagandas veiculadas continha um anúncio que me chamou e muito a atenção: “A Maior Feira de Jogos da América Latina agora no Brasil”. Ainda meio anestesiado com o que isto poderia representar e incrédulo de como ainda não tinham surgido eventos de jogos eletrônicos no Brasil, ao menos não nos moldes de uma grande exposição como a Electronic Entertainment Expo, a famosa E3, ficava imaginando como seria este dia e passava a buscar o máximo de informações sobre.

Lembrava-me, neste período, das cartas que a editora das revistas recebia e registrava, por vezes, na seção editorial, bem como fotos de leitores que tinham ido visitar a sede onde eram produzidas as matérias das revistas e conhecido seus respectivos redatores. Com a EGS 2004, surgia a oportunidade perfeita para conhecer esses ídolos, pensei, e isto se juntaria ainda ao fato de poder estar presente na história dos games no Brasil, além de conhecer um pouco mais de um nicho que se aproximava do formato de uma autêntica E3.

Originária do México com debute em 2002, a EGS, ou Electronic Game Show, teve sua primeira edição brasileira na cidade de São Paulo, no Pavilhão Branco do Expo Center Norte, nos dias 18 (apenas para imprensa), 19, 20 e 21 de novembro de 2004. A abertura do evento contou com o, então, ministro da cultura, Gilberto Gil, que também anunciou os ganhadores do concurso Jogos BR, um estímulo ao mercado de produção de games nacionais. Também por lá iriam passar muitas personalidades do ramo do entretenimento eletrônico assim como estariam presentes diversas empresas, como: Nintendo, Atari, Electronic Arts, Microsoft, Nokia, ATI e Level Up. Ou seja, estariam todos lá, naqueles dias e naquele local para celebrar o sucesso dos games como cultura da nação, agora, brasileira. E claro que eu não queria ficar de fora desta.

Mãe, vou ali e já volto!

Calma, não pensem que eu havia embarcado nesta jornada sozinho. Como não tinha amigos que compartilhassem do mesmo frisson e que estivessem, ao mesmo tempo, dispostos a em-

barcar nesta aventura, contei com a companhia de minha mãe, sem a qual esta viagem nunca teria se realizado. Embarcamos em uma aventura que se iniciou na Rodoviária Novo Rio, lá pelo início da madrugada, e teve seu start, de fato, quando chegamos à fila do que seria a entrada para a primeiríssima feira internacional de jogos eletrônicos do país.

Na verdade, havia lá fora mesmo um “tutorial” bem interessante já para esquentar os motores da galera antes mesmo de entrar no Expo Center: uma van toda desenhada com a arte de *Metroid Prime 2: Echoes*, continuação do clássico *Metroid Prime*, estacionada e com as portas abertas. Dentro dela, alguns GameCubes rodavam o mais novo jogo de Samus Aran em sessões contadas de 15 minutos aproximadamente .

Nem é preciso dizer o quão importante foi a ajuda da minha mãe para segurar nosso lugar na fila para a compra do ingresso, ainda mais que ela viria me avisar que estava já na hora da gente entrar na EGS, finalmente, justo quando eu tinha acabado de jogar a minha sessão. Prontamente, entreguei o controle para um dos expositores que organizava as jogatinas e fui correndo com ela para o portão principal, onde uma boa alma havia guardado a nossa vez de entrar (meus sinceros agradecimentos a esse salvador da pátria, ao menos para mim, quem quer que tenha sido).

Aos que estiverem lendo esta crônica, ou que compartilham da ida ao evento, sabe que aquela época era realmente especial. Garotos portando seus Game Boys, duelando com Pokémon enquanto esperavam a longa fila, a Nintendo com o seu recente GameCube nacional a todo o vapor e muitos lançamentos. Além

disso, a Microsoft entrava no ramo dos consoles e jogos eletrônicos com seu Halo, equipes de eSport iniciavam a moda das aventuras virtuais profissionais e muitas outras novidades ocorriam. No geral, a onda gamer estava se mostrando cada vez mais madura.

Filas, jogos, brindes e ídolos, a feira começou!

Entrava agora no salão e a emoção se construía aos poucos dentro de mim. Vocês não imaginam o que senti quando avistei, logo ao entrar no pavilhão, uma tela gigante rodando o jogo para GameCube Donkey Konga, com espaço para quatro jogadores no centro do palco da Nintendo. Ao lado dela, diversas outras empresas revelavam seus jogos e novidades recém-lançadas ou com datas para os próximos meses. Andar no meio de tudo isso, ver a grande movimentação de fãs, respirar videogame o tempo todo e até mesmo tomar um café ao lado da equipe de Countet Strike MiBR era sensacional e super gratificante. É verdade que a emoção corria solta.

Os maiores lançamentos estavam lá para serem testados: jogos como Pikmin 2, Paper Mario: The Thousand Year Door, Prince of Persia: Warrior Within, Half-Life 2, Halo 2, Zoo Tycoon 2 e Tai-kodom eram só alguns dos exemplos. Porém, o mais importante da feira, um novo console portátil que viria não para substituir o Game Boy, mas para ser uma extensão dos consoles Nintendo, chamado Nintendo DS, aparecia na feira para ser testado antes mesmo do lançamento nacional, concomitante ao americano, com uma fila gigante presente durante todo evento. Posso contar que tive a sorte de aproveitar bastante toda a EGS, desde

entrar em algumas filas e receber convites para jogar GBA em modo multiplayer, até disputar competições em Quiz para ganhar revistas como prêmio.

Além dos visitantes poderem se divertir testando os grandes lançamentos para o ano, também havia campeonatos de diversos jogos, todos com direito a brindes como bonés, revistas, camisas e até bolas de tênis com a marca de Mario Tennis. Eram títulos do calibre de Mario Kart Double Dash, Soul Calibur 2, Mario Power Tennis, Super Smash Bros. Melee, (em que me arrisquei em algumas partidas sem sucesso) e Donkey Konga (sim, foi uma emoção enorme conseguir jogar no telão e escolher o hit "We Will Rock You" para batucar no bongô e bater palmas com uma torcida de peso no palco). Também pude conhecer e testar um game de corrida utilizando o bluetooth do novíssimo Nokia N-Gage e até assistir a febre Pokémon, presente com o Desafio à Elite dos 4 que utilizava os jogos FireRed & LeafGreen, Ruby & Sapphire e Pokémon Colosseum.

Ademais, a mais esperada atração por mim, que me direcionei prontamente assim que entrei nos galpões do Expo Center, foi a visita ao estande da Conrad Editora, que publicava as revistas Nintendo World, EGM Brasil, EGM PC, entre tantas outras que apresentavam novidades do universo geek/gamer/otaku. Finalmente, tive a alegria de ver, tirar fotos e até bater um bom papo com meus ídolos de publicação das revistas que lia: figuras conhecidas como Eduardo Trivella, Ronny Marinoto, Fábio Santana, Pablo Miyazawa, Erik Araki, Daniel Van Nieuwenhuizen Junior, Odair Braz Jr., Felipe Azevedo, entre tantos que acompanhava pe-

las revistas de videogame. O estande exibia diversas publicações da editora, mas também continha uma vitrine de consoles retrô, espaço para palestras e alguns consoles do lado de fora para competições, inclusive com os próprios redatores. Também passavam por lá personalidades musicais como o Nino MegaDriver, além de cosplayers variados.

Fui embora da EGS 2014 com a sensação de dever cumprido e o sentimento de querer ficar ainda mais ligado neste mundo gamer.

Para guardar na memória

A edição #77 da Revista Nintendo World, em seu especial sobre o evento, constatou que a EGS 2004 recebeu cerca de 22 mil pessoas nos três dias de evento abertos ao público, contando também com diversas equipes de cobertura jornalística que encheram revistas, jornais e a televisão com reportagens feitas in loco. A exposição certamente foi um marco para indústria brasileira de games por ser o primeiro evento do gênero a acontecer no país e isto serviu para consolidá-la como um meio importante para o mercado, além de garantir um passo mais experiente no sentido evolutivo de eventos neste setor.

Jaime Ninice

A LADRA DA LOCADORA

Quem nunca passou por alguma situação inusitada no tempo das locadoras de videogame? Aquele templo da diversão foi palco das mais malucas e divertidas histórias. Algumas, contudo, também foram um pouco mais sérias, como a de uma criança, que com apenas 10 anos de idade foi vítima de um crime imperdoável na pacata cidade de Arapiraca (AL): ela teve um pertence seu roubado, além de sua dignidade e a felicidade que tinha dentro de si. E é justamente essa história de um azarado garoto que se meteu em uma má situação, justo por ter um pouco de sorte, que gostaria que você acompanhasse agora.

O cenário

Era em uma simples locadora de videogame que o garoto Janderson (nosso personagem) se divertia em seus períodos de férias todos os anos. A locadora ficava na rua de casa, contudo, só era permitido a ele ir lá quando já não estivesse em aulas. Para compensar todo esse tempo, quando as férias chegavam, ele ficava na casa da avó, perto da locadora, e permanecia em frente ao relógio toda a manhã esperando às 9 horas, o horário em que

abria o estabelecimento (e assim ele aprendeu como ler as horas em um relógio analógico).

Junto com seu irmão maior, Janderson andava cerca de cinco minutos até chegar ao local e, provavelmente, ainda o via fechado. Eles sempre eram os primeiros clientes e depois de mais alguns minutos finalmente chegava o único funcionário para abrir a locadora.

Lá dentro havia apenas três PlayStation One e um PlayStation 2, mas que era o suficiente para manter a galera ocupada naquele centro de diversão por horas. Foi naquele lugar em que Janderson zerou o seu primeiro jogo (Mega Man X4), tremeu com Resident Evil 2, teve seu único contato com Digimon (bem, o jogo pareceu mais atrativo que o desenho), sentiu-se radical em Driver, riu e se estressou com o estranho Pepsiman, pirou na companhia de Crash Bandicoot e travou vitoriosas batalhas multiplayer em diversos Dragon Ball (controlar personagens do seu anime predileto era realmente empolgante), além de várias e várias aventuras que pôde viver em outros mundos na pele de outras pessoas mais velhas, mais fortes e mais corajosas, apenas sentado numa cadeira de plástico.

Por ficar no bairro mais populoso da cidade, mesmo esta pequena locadora tinha um bom público, o que garantiu sua existência por anos e anos. Mesmo com tantos clientes, Janderson não conhecia ninguém que frequentava o lugar, já que geralmente os outros garotos não estavam acordados tão cedo — e quando chegavam, já estava perto da hora que o garoto ia embora.

O artefato

Era tempo de Yu-Gi-Oh!, quando todas as crianças tinham um deck. Arrisco dizer que foi uma febre maior que Pokémon GO, pois era mais acessível e qualquer um podia ir a uma vendinha de balas, pedir um pacote de cartas e já começar a montar seu baralho. Nesse período, Janderson costumava chegar na escola e encontrar pessoas duelando por todo o lugar. E, claro, ele queria duelar também. Nessa ânsia por duelos, o jovem competidor resolveu aceitar o desafio de um garoto da escola. Mas ele estava com o baralho do irmão mais velho. Será que ele deveria mesmo aceitar?

Os meninos com mais idade pareciam estar se aproveitando do caçula que estava com o baralho do irmão que faltou na escola, entretanto o verdadeiro Yugi não negaria uma batalha, não é mesmo? Por sorte, tocou para o início das aulas e ele não conseguiu ter tempo de vencer seu adversário, claro.

Aquele anime tomou conta de Janderson, ele sempre andava com seu baralho como se estivesse pronto para que alguém chegasse na rua e, de modo épico, o desafiasse para um duelo. O menino estava sempre comprando mais cartas, seja no caminho para a escola, na volta para casa, fazendo feira no domingo com a avó, ou até mesmo na locadora de videogame que tanto amava frequentar.

Janderson tinha um bom deck, mas enquanto o seu irmão tinha o Supremo Dragão Branco de Olhos Azuis, ele não tinha nada tão forte. Entretanto, em um dia qualquer de férias na locadora, Janderson decidiu comprar um pacote de cartas, que, para

a alegria geral do garoto, veio uma, entre três cartas, verdadeiramente especial: era simplesmente o Dragão Alado de Rá, uma carta de atributo divino destruidora e que seria a próxima chave para o pequeno menino destruir seu irmão e qualquer inimigo que o desafiasse.

Porém, a sensação de poder não durou muito tempo.

O crime

No mesmo dia em que Janderson desembalou seu Dragão Alado de Rá, depois de uma comemoração, da surpresa do seu irmão e do funcionário da locadora, ele decidiu deixar seu baralho de lado e jogar Gran Turismo. Enquanto o menino estava imerso no jogo, uma garota, aparentemente da idade de Janderson, surgiu sentada no banco de trás, só olhando os irmãos jogarem — ao que pareceu, não estava com dinheiro. A garota viu o baralho de Janderson e pediu para dar uma olhada. O irmão mais velho, cauteloso, disse que não iria dar. Mas o próprio dono do deck deixou a menina ver suas cartas, inclusive seu novo motivo de orgulho, o Dragão Alado de Rá.

Depois de umas corridas, uns minutos, e umas olhadas, a garota põe o baralho de volta onde estava, ao lado da TV em que Janderson jogava, e simplesmente vai embora. Após uns segundos, o menino se cansa de Gran Turismo e pede para testar Tomb Raider I. Durante o tempo em que o funcionário troca de CD, Janderson vai olhar seu deck, como fazia tantas vezes no dia, só que dessa vez ele sentiu a falta de uma carta, uma que nem tinha visto tanto, uma que acabou de obter: o Dragão Alado de Rá havia sumido!

A perseguição

Enquanto a cena de introdução de Tomb Raider I tocava como plano de fundo, Janderson estava em choque. Era impossível que tivesse sido realmente roubado, não naquele ambiente, a locadora de videogame que sempre frequentou e nunca teve problemas (exceto quando queria exceder o tempo que tinha pago). Seu irmão maior logo começou a falar que tinha razão, que Janderson deveria ter escutado e não ter passado o deck para a menina desconhecida. O irmão, então, pegou o menor pelo braço e disse “vamos atrás dela”.

Assim que saíram da locadora puderam ver a suspeita cruzando a esquina. Nisso, o irmão puxa Janderson e eles começam a correr. Sim, uma perseguição foi iniciada. Janderson podia ser menor, mas era mais leve e ágil que seu irmão. Logo alcançou a esquina, mas a menina percebeu e virou em outra rua rapidamente. Passando por mercados, casas, atravessando ruas com grande movimento, o garoto pôs sua vida em risco para recuperar sua carta e até que se deu bem — no final das contas Pepsiman serviu para algo, pena que tantos obstáculos tiraram a atenção do verdadeiro alvo: a menina.

“Ela foi por ali”, avisou o irmão maior, “eu sei para onde está indo”. Depois de dois minutos, desta vez andando, não mais correndo, chegaram perto de outra locadora de videogame, essa maior, com um público mais velho e de pessoas também desconhecidas. A garota estava exatamente lá, mas parecia segura, não tentou fugir, ficou sentada em um banco, nos encarando. “Ela tá com o irmão, não podemos entrar”, disse o irmão maior que de

um momento para o outro passou de ser aquele que impulsionou a perseguição para o que acabaria com ela. Mas Janderson decidiu que não iria parar por aí.

A acusação

Janderson entrou na locadora, cheia de pessoas que ele não fazia a menor ideia de quem eram juntamente da desconhecida garota. Passo após passo, ele foi até a suspeita, ignorando o enorme irmão dela ou qualquer outra segurança que fosse acobertá-la por seu possível crime.

“Me dê a carta”, pediu Janderson. “Qual?”, a garota fingiu não saber. “Dragão Alado de Rá”. “Não sei”. “Aquele que você roubou de mim”, a frase saiu em um tom mais alto que o esperado e logo a locadora toda estava de olho naquelas duas crianças discutindo. “Você está dizendo que minha irmã te roubou?”, perguntou o irmão dela. “Não, não está dizendo isso”, disse o irmão de Janderson que já estava atrás dele tentando evitar o pior. “Sim, estou”, Janderson continuou firme. “Devolva”, o irmão da garota disse. “Não, é minha”, protestou a menina. O garoto vendo que não teria sua carta de volta tão cedo tomou uma ação precipitada, mas muito sensata para o verdadeiro Yugi: “Vamos duelar!”

Finalmente, levar o baralho sempre consigo serviu de algo, Janderson pegou o seu e analisou uma tática. Ele já não tinha sua carta mais poderosa, que agora estava com a garota. “Se minha irmã vai apostar uma carta de 10 estrelas, você deveria fazer o mesmo, é o preço”, o irmão da menina disse. Sem uma carta forte o bastante, o garoto percebeu que talvez não teria novamente sua carta, até que o seu irmão surgiu. “Ele vai apostar uma de

12". Era o Supremo Dragão Branco de Olhos Azuis, a fusão de três Dragões Branco de Olhos Azuis. Aquela era carta que seu irmão mais velho mais prezava e agora estava nas mãos do pequeno Janderson. "É hora do duelo", sussurrou.

O julgamento

Não, não estamos em Game of Thrones em que Tyrion sempre apela para o julgamento por combate. Aquilo era real, embora não valesse uma vida, mas valia uma carta incrível! Janderson suava, estava nervoso e bastante pressionado. Todos os controles foram largados, Resident Evil, Need for Speed, Final Fantasy, até o popular PES foi deixado de lado. Agora todos os jogadores estavam atentos aos dois — por um momento a locadora deixou de ser "de videogame".

Olhos nos olhos, cada um pegou suas sete cartas e a partida começou. Diante de tantas batalhas, fusões, ressurreições e surpresas, a partida foi se desenrolando de modo acirrado. Janderson sentia todos os olhares em si, parecia que todos os julgavam, esperavam dele o pior, parecia que vinham até do próprio irmão que emprestou sua carta predileta. A característica insegura do pequeno garoto se mostrou fortemente presente. "Você não vai conseguir, entrega logo o jogo", dizia uma voz interior, "falhou com seu irmão", continuava, "não merece nem essa atenção toda, perdedor". Dessa vez não teria play again, como nos jogos, era somente uma oportunidade, o que mais aterrorizava o menino. A garota parecia surpreendentemente confortável e confiante, o perfeito oposto de Janderson.

Aquela era a primeira menina que Janderson enfrentava, na

verdade era a primeira que ele conhecia que jogava Yu-Gi-Oh! e ela não era uma adversária fácil, muito pelo contrário, o garoto realmente sentiu-se desafiado a vencer. Porém ela era mais ágil, mais esperta, mais experiente, foi uma das primeiras vezes que Janderson percebeu como meninas não são tão diferentes de meninos, na verdade conseguem superá-los em muita coisa. O que aconteceu nessa ocasião, mesmo sem usar o Dragão Alado de Rá, a garota desconhecida ganhou.

A delação

Janderson olhou para seu irmão com uma mistura de arrependimento, desespero e desculpa. “Dê a carta”, o irmão simplesmente disse, “junte o baralho e vamos para a casa da vó”. Enquanto Janderson juntava as cartas e procurava o Supremo Dragão Branco de Olhos Azuis, a garota e o irmão dela conversavam a sós. Quando o menino achou o que procurava e foi entregar o preço de sua derrota, descobriu que aquele não era o fim.

“Conte para ele o que me disse”, o irmão ordenou, “vamos, ele precisa saber”. A menina continuava de cabeça erguida, como em toda a história, olhou para o menino e disse que ela não roubou por conta própria, foi mandada e pelo funcionário da locadora que Janderson frequentava. “Agora já sabe, não precisa mais vir atrás da minha irmã, com certeza ele vai procurar outro para ajudar nisso, porque essa mocinha já está fora dessa”.

O negócio passou a ser com o funcionário da locadora, era impossível imaginar que tinha sido justo ele, que atendeu bem aqueles dois irmãos por anos e anos, que estava por trás disso. Janderson, como uma típica criança birrenta, foi logo em seguida

à locadora falar sobre tudo. Tomb Raider I ainda estava na tela, dessa vez na tela de demonstração do game. O funcionário ouviu incrédulo toda a acusação e negou tudo. Até que o irmão maior de Janderson dissesse que não era certo acusar o outro de algo, o menino não queria saber, havia tido uma confissão e para ele isso já era o bastante. Para completar, a dona da locadora entrou no estabelecimento para conferir o que estava acontecendo e depois de ouvir toda a história deu seu veredicto.

A pena

No dia seguinte, quem abriu a porta da locadora foi a própria dona. Quando o irmão maior perguntou o que aconteceu com o conhecido funcionário, ela simplesmente disse que ele foi demitido depois de achar em sua bolsa cartas e mais cartas raras de Yu-Gi-Oh!. Sem ter como explicar a exagerada coleção, o achado deu certeza para ela que a acusação era real. Com a (falsa) condição de manter ele no emprego, a dona pediu uma confissão geral de como era esse esquema de roubo de cartas.

Quando o funcionário via que alguém conseguiu uma carta rara, dava um toque de celular para a menina que não precisava atender e já sabia que era serviço. Ela vinha e dava um jeito de ter acesso ao deck, a carta misteriosamente sumia, a vítima, então, poderia descobrir quando chegasse em casa ou mesmo na própria locadora, nesses casos o funcionário mandava a menina devolver a carta.

Quando conseguia roubar com sucesso, ganhava horas grátis nos aparelhos, algumas guloseimas por conta do funcionário e assim ia. O funcionário vendia as cartas com um preço quatro ve-

zes maior que o pacote com três cartas aleatórias. Como Janderson e seu irmão só iam na parte da manhã e não conheciam ninguém, porque o movimento era maior pela parte da tarde, jamais souberam desses casos de roubo, que de certa forma manchou a fama da pequena locadora a partir da conversa das vítimas e amigos delas.

O veredicto final

Janderson nunca teve a sorte de pegar novamente um Dragão Alado de Rá, seu irmão mostrou que não precisava do Supremo Dragão Branco de Olhos Azuis para vencer, mas o pequeno garoto foi evoluindo mais e mais. Depois da primeira sensação de uma grande partida com público, não quis perder a adrenalina daquele momento, logo estava participando até de pequenos campeonatos. Pena que meses depois a mãe desses dois declarou que as cartas eram demoníacas e decidiu jogá-las todas no lixo, centenas de cartas despejadas como um nada.

Vale destacar que Janderson só foi jogar Tomb Raider I anos depois, em 2015.

Tanta demora foi originada de um possível trauma do jogo? Talvez seja assunto para outra crônica.

Janderson Oliveira

PHILIPS ODYSSEY: COMO TUDO COMEÇOU

O ano era 1986, eu tinha entre seis a sete anos de idade. Foi quando meu pai chegou em casa com aquela caixa enorme e começou a montar, ligando o estranho aparelho na TV. Logo fiquei encantado, principalmente com a possibilidade de mexer algo num controle e vê-lo se movendo na televisão, aquilo para uma criança de seis anos era fantástico!

Foi desta forma que fui apresentado aos videogames, num Philips Odyssey. Nele, pude conhecer aquele bravo mundo novo, onde podíamos interagir com o mundo virtual, conseguíamos controlar naves, carros de corrida, e até escrever na televisão. Aquela tecnologia virou minha cabeça e eu entrei a fundo neste novo universo com muitas coisas a serem exploradas.

O destruidor de controles

Eu, quando criança, não era muito paciente, e a velha regra de “morreu passa o controle” já estava em vigor naquela época. Então, como dividia o Odyssey com meu irmão mais velho, o maior desafio para mim era manter-me vivo o maior tempo

possível para poder jogar mais. Porém esta era uma tarefa difícil, praticamente impossível para uma criança em tão terna idade, e ainda mais com o agravante de que os jogos do Odyssey — pelo menos 99% deles — só nos dava uma vida para gastar. Então, se você levasse um tiro de qualquer nave, já era, meu amigo, Faleceu!

Essa realidade não era diferente com o Senhor das Trevas, um dos melhores jogos do console. Ficávamos horas nele para ver quem fazia a maior pontuação, mas como eu era bem mais novo e menos ágil com o manete, sempre morria na 3ª ou 4ª fase, tendo que passar o controle para o meu irmão. Porém, de tanto morrer, comecei a culpar o pobre do controle e ele passou a ser o alvo principal de minha ira. Sempre quando era atingido por algum dos mísseis, bombas ou minas do terrível Senhor das Trevas, eu sentava a porrada no controle. Chegava a hora que o inocente objeto inanimado não resistia e acabava dando tilt. Graças a Deus, nós tínhamos Tio Alfredo, que sempre vinha lá para casa consertar os controles do videogame.

Duelos no Velho Oeste

Outro excelente game do console era o Duelo no Velho Oeste. A temática era simples: dois pistoleiros se encontravam e começavam a trocar tiros, aquele que morresse pela 10ª vez perdia o jogo. Era o jogo perfeito para unir a molecada da rua e da escola, pois ficávamos duelando para saber quem seria o rei do oeste. Eu até era bom nele, mas na maioria das vezes perdia para o meu irmão.

O jogo, aliás, também funcionava como uma ótima ferra-

menta de socialização, pois enquanto ficávamos trocando tiros na tela da TV, minha mãe sempre preparava um suco e alguma comida para os meninos. Contudo, creio que ela usava desse artifício por pura estratégia, pois costumava ser sempre perto da hora da novela. Quando ela nos chamava para comer, saíamos da TV, e assim era podia assistir os seus programas favoritos.

Naquela época, um aparelho de TV era item de luxo, e dificilmente encontrávamos mais de um nas casas natalenses. Além disso, era um objeto de ornamentação também, e sempre ficava na sala. Como só existia uma TV na minha casa, jogar videogame por horas era difícil, só se podia fazê-lo nos finais de semana, fora do horário do Cassino do Chacrinha (como odiava esse programa!) e das telenovelas globais, quando então éramos sumariamente expulsos da jogatina para que meus pais pudessem apreciar a programação da TV.

Então, se você acha que aquela conversa de que o “videogame danifica a televisão” era pra manter a integridade do aparelho, esqueçam! Aquilo tudo era para nos tirar da frente do videogame mesmo.

O tataravô dos Role Playing Games

Na época em que Os Trapalhões estavam lançando o filme “Os Trapalhões na Serra Pelada”, a Phillips teve a grande sacada — junto com a Renato Aragão Produções — de dar a cara do Didi Mocó a um de seus games já lançado no exterior. Então, quando o jogo “Pick Axe Pete!” veio ao Brasil, eles logo mudaram o personagem, colocando Didi na capa, e alterando o nome do jogo para “Didi na Mina Encantada”.

Os gráficos do Odyssey eram bastante rudimentares, mais até que os do seu concorrente, o Atari 2600, geralmente resumidos a grandes pixels juntos que ganhavam forma com muita imaginação dos jogadores. Uma bola em um game de futebol, por exemplo, era um enorme pixel, o que quer dizer que a bola era, na verdade, quadrada — acho que o Kiko iria adorar o Odyssey. Ou seja, no jogo em si era impossível dar forma a um personagem, e estes eram apenas formas genéricas de seres humanos.

Por isso, para transformar o jogo de um personagem originalmente gringo (o Pete) para um brasileiro, tudo que a Philips precisava fazer era mudar o desenho da capa e pronto, aquele amontoado de quadradinhos na tela de forma humana era agora o Didi. E eu acreditava piamente que jogava com o trapalhão, aliás, o jogo não era ruim não, muito pelo contrário, era excelente, de longe um dos meus jogos preferidos do console.

Nessa mesma época eu conheci o belíssimo “Em Busca dos Anéis Perdidos”. Era um jogo de luxo da série “Estratégia” do Odyssey. Ele vinha numa caixa enorme que, além do cartucho, continha também um tabuleiro grande em forma de mapa, um pequeno mapa para pôr no teclado do Odyssey, várias peças de plásticos e algumas moedas de metal. Além de que o cartucho em si já chamava a atenção com sua label dourada reluzente.

Mas o que era mais belo neste jogo era o seu manual de instruções, com a capa dourada igual à label do cartucho e um capricho enorme na arte gráfica, coisa que não se vê mais hoje em dia. O jogo em si era baseado na obra de J. R. R. Tolkien, no qual nós tínhamos o objetivo de reunir dez anéis mágicos perdidos

para podermos restabelecer a paz no mundo. Devíamos procurar por eles pelas diversas dungeons espalhadas no mapa, enfrentando vários monstros, dragões e almas penadas nos ambientes mais inóspitos da terra.

Isso lembra algo? Pois é, este jogo era uma espécie de RPG que unia a jogatina na tela com o tabuleiro que era o grande mapa da terra (poderia ser a Terra Média). Em cada Dungeon que entrávamos no tabuleiro, era determinado que tipo de aventura iríamos ter na tela: se iríamos descer aos vulcões ou ao mundo de cristal e suas paredes invisíveis; se iríamos enfrentar monstros ou os dragões; e até mesmo se naquela dungeon iria ter anel ou não. Era um game pra ser jogado por três pessoas, duas assumiam os controles e selecionavam seus personagens — podendo escolher entre o Guerreiro, o Mago, o Homem com o poder de ficar invisível (olha o Tolkien aí de novo!) e o Fantasma, capaz de atravessar as paredes. A terceira pessoa assumia o papel de Dungeon Master, organizando o mapa e as dungeons, e podendo, inclusive, “possuir” um dos jogadores para atrapalhar a sua busca pelos anéis.

Foi incrível o que eles conseguiram fazer com uma tecnologia tão rudimentar — me apaixonei por este jogo e até hoje o tenho guardado. São 30 anos que o mantenho em casa e até hoje me admiro com a beleza e o capricho que foram empregados nele.

A despedida de um velho amigo

No início dos anos 90 a tecnologia dos consoles já tinha avançado muito. Nessa época eu já jogava no meu Mega Drive e tinha acabado de ganhar o 3DO do meu irmão. Enquanto isso

o velho Odyssey permanecia encostado no meu armário e sem funcionar mais. Foi então que minha mãe pediu para doarmos o velho aparelho. Com muita dó eu concordei em fazê-lo, porém quis ficar com umas lembranças dele, e mantive comigo o “Em Busca dos Anéis Perdidos” e alguns encartes dos jogos que tinha.

Anos mais tarde, já na segunda metade do ano 2000, resolvi readquirir o console de minha infância. Encontrei um perfeito no bendito Mercado Livre e, assim que ele chegou, a primeira coisa que fiz foi testar meu cartucho da label dourada, e para minha alegria ele funcionou como outrora. Foram várias lembranças que vieram ao apertar aquele botão vermelho, ouvir aquele arpejo característico do console e ver as palavras “select game”. Foi a partir daí que resolvi virar colecionador, pois colecioná-los nos permite voltar ao tempo em que tudo era bom, onde juntava meus amigos para uma jogatina, o cheiro do lanche que minha mãe fazia, o bate papo e as brincadeiras infantis.

É um sentimento nostálgico bom que, graças a cada um destes consoles, traz de volta ao meu peito as mais tênues lembranças.

Lúcio Amaral

A ERA DOS 8-BITS: A GERAÇÃO MAIS IMPRESSIONANTE DOS CONSOLES

Nada me impressionou mais do que a mudança da segunda para a terceira geração de consoles. Devo confessar, desde logo, que o fato de eu contar, naquela época, com meus 11 anos de idade exerce forte influência nessa minha alegação e a nostalgia compromete bastante o meu julgamento. Mas é assim mesmo que prefiro dividir essa experiência, com a imparcialidade comprometida pelas ótimas lembranças. Então, mesmo tendo acompanhado a indústria de videogames se desenvolver a passos largos, com muitas tecnologias inovadoras, eu ainda me sinto confortável para defender meu nostálgico ponto de vista.

Até o final da década de 1980, quem mandava no mercado de videogames no Brasil era a Atari, ou ao menos os diversos consoles alternativos que rodavam os seus jogos, como CCE e Dynavision. Eu e minha irmã tínhamos uma dessas versões e nos divertíamos muito jogando, mesmo o console sendo tão limitado: o controle contava apenas com uma haste que servia como direcional e um único botão de ação; os jogos não tinham fi-

nal, apenas aumentavam a dificuldade conforme passávamos de fase; e os gráficos eram tão simples que precisávamos usar muita imaginação para identificar o cenário, um determinado objeto e mesmo o personagem — “sabe aquele quadrado com uma seta? é o herói e sua espada”. Não é demérito algum, era a tecnologia da época, e ainda hoje eu guardo na memória com muita nostalgia vários clássicos daquele tempo, a exemplo de Pitfall, Pac-Man, River Raid, Enduro e Frogger.

Contudo, 1989 foi o ano da grande mudança nos meus conceitos gamers — que ainda não eram muitos, é bem verdade. Acontece que, naquela década, o mercado brasileiro ainda era fechado e a Zona Franca de Manaus era um polo industrial e comercial no auge da sua ascensão, que comercializava boa parte dos novos aparelhos eletrônicos do país. Durante uma de suas viagens para lá, em outubro daquele ano, o pai de um amigo trouxe um videogame que acabara de ser lançado no Brasil, um tal de “Master System”. Eu e outros dois colegas fomos lá conferir a novidade, com certa expectativa, já que o dono do console parecia muito empolgado ao telefone — quando ainda usávamos esse esquecido aparelho discando, e não digitando — ao nos convidar e revelar que era “muito legal”, e não precisava mais do que isso para nos deixar empolgados.

Todos reunidos em sua sala, ele nos recebeu com o videogame ligado e com o jogo pronto para entrarmos em ação. “Perdeu, passa o controle”, foram as únicas instruções que recebemos. O dono foi primeiro — regras da casa — e ficamos todos paralisados, como cachorro em frente a uma churrascaria, vendo as

carnes rodarem no fogo. Estávamos com água na boca. Fomos apresentados ao Alex Kidd in Miracle World. Era simplesmente incrível e diferente de tudo que já tínhamos visto até então. A experiência foi como um verdadeiro choque, do tipo que deixa você pensando no que acontecera por dias. Quando chegou a minha vez, mais uma novidade, o controle era bem diferente do que eu estava acostumado, não tinha haste para segurar com a mão direita, e sim um direcional digital para ser usado com a outra mão. Como se isso já não fosse complicado o suficiente, havia o dobro de botões: um para saltar e outro para socar — às vezes quase ao mesmo tempo. Era muito para processar e, para a minha frustração, eu mal consegui passar alguns minutos sem morrer. A maior parte do tempo, então, eu passei observando e admirando: “como é colorido”, “essa musiquinha é ótima” e fiz algum elogio referente aos gráficos — não que eu entendesse bem o que eram gráficos naquele tempo, ninguém falava sobre esse tipo de coisa, mas sabia que estava vendo algo muito mais avançado do que eu conhecia até então.

Um mês depois era meu aniversário e meus pais não tinham a menor dúvida do que eu queria receber de presente, já que eu não conseguia falar em outra coisa. Tive a sorte de ganhar o meu Master System, primeiro e único videogame a ganhar dos meus pais, já que o “Atari” não era só meu. O console vinha com mais uma surpresa, a pistola Light Phaser, o que chamou a atenção até mesmo dos adultos, e, após devidamente montado, pela primeira vez na vida, eu vi o meu pai demonstrar interesse por jogos. Parecia até que eu estava de castigo, ele e meu tio tomaram conta do aparelho, até se cansarem de atirar nos animais que passa-

vam pela tela do Safari Hunt, jogo que vinha na memória e que prefiro acreditar que era descalibrado, já que eu só conseguia um tiro certo se estivesse grudado na TV, que aguentou muitas batidas da pistola — bons tempos em que as coisas eram feitas para durar. Algumas horas de torturante espera depois, o console era todo meu e, pelos próximos anos, não nos separamos, a não ser, claro, durante os castigos de verdade.

Logo o Master System se tornou muito popular, graças à sua distribuidora no Brasil, a Tec Toy (hoje Tectoy), que soube investir como ninguém no mercado de games. Assim, meus amigos mais chegados também contavam com o console e podíamos trocar fitas e nos revezar na casa de cada um para horas de jogatina, mesmo não havendo tantos jogos multiplayer. Os poucos que faziam parte da lista do console, entretanto, eram excelentes. Double Dragon, por exemplo, era um ótimo “jogo de pancadaria” (até porque demorou muito para o termo beat ‘em up fazer parte do meu vocabulário) que, por permitir “fogo amigo”, acabava gerando algumas briguinhas amistosas, quase um Street Fighter (que não existia na época). Além de luta, não poderia faltar um jogo de futebol, e World Cup Italia 90, game da Copa do Mundo da Itália, em que o Brasil foi desclassificado pela Argentina nas oitavas de final — maldito Caniggia — , supriu essa necessidade.

Hoje é engraçado lembrar como não tínhamos muitas informações fáceis e às vezes sofríamos por isso. Depois de ganhar o Master, o meu maior interesse era ter o Alex Kidd in Miracle World, mas não era a qualquer momento que eu receberia um jogo, então aguardei o Natal para fazer o seguinte desejo aos

meus pais: “quero o jogo do Alex Kidd”. O problema é que eu não sabia que havia mais de um título do mascote da Sega e acabei recebendo o Alex Kidd in the Lost Stars no lugar dele. Apesar de ser um jogo razoável, definitivamente estava bem abaixo “daquele” Alex que eu conhecia. Apenas muito tempo depois, eu ganhei o “Mundo dos Milagres” e finalmente eu e Alex consolidamos a nossa amizade.

O console da Sega também foi responsável pelo meu primeiro RPG: Phantasy Star. O próprio termo “role-playing game” era uma novidade. Era possível interagir, ainda que de forma tímida, com os personagens do jogo — que anos depois descobri serem chamados de NPCs (personagens não controláveis pelo jogador). Eu ainda devo muito à Tec Toy por trazer o game no nosso idioma, o que facilitou muito para eu gostar tanto do gênero até hoje. Conversar com cada morador das vilas para descobrir o que precisava fazer, negociar armas e itens para melhorar os atributos, além de ter a liberdade de procurar por onde desejasse era muito inovador para mim e eu passei semanas para chegar ao final pela primeira vez. Convenhamos, sem qualquer ajuda da internet e com poucas revistas com dicas importantes, passar pelas inúmeras cavernas e labirintos do jogo eram um verdadeiro exercício de memória e criatividade. Foi quando criei meus primeiros mapas, tendo que contar até passos para saber onde estavam as armadilhas, na base de muita tentativa e erro. Eram muitas dificuldades, mas a recompensa por vencê-las era ainda mais gratificante do que simplesmente passear pelo jogo sem problemas e com indicações fáceis do que fazer, como parece ser a regra para os jogos atuais.

Aos poucos, foram surgindo as revistas gamers, com dicas e novidades sobre os diversos jogos do momento. Uma das áreas que eu mais gostava de conferir era a da pontuação dos recordistas de cada título e poder comparar o meu desempenho com os demais jogadores do país. Sempre quis fazer parte daquela lista e finalmente consegui bater um dos records no jogo de corrida Out Run. Fiz uma pontuação invejável, na melhor partida da minha vida, a qual nunca mais consegui repetir. Corro à procura de uma câmera fotográfica e, para meu desalento, estava sem filme. A anos de a primeira câmera digital ser lançada e sem a tecnologia para poder tirar print da tela, meu tão sonhado recorde ficou assim, apenas para os meus olhos. Ao menos o prazer de ser o melhor não poderia ser tirado de mim e meus bons amigos acreditaram que não se tratava de uma “história de jogador”. Quer dizer, eu acredito que, por trás das brincadeiras pela minha falta de provas, eles sabiam que estavam falando com um gênio das corridas.

Com o tempo, descobri que a Sega tinha concorrência e que o Master System não estava sozinho na geração. O Nintendo Entertainment System (NES), ou Nintendinho, original era difícil de encontrar, mas os seus similares eram bem conhecidos por todos, como o Phantom System e o Dynavision II. Apenas anos depois descobri que a história era justamente ao contrário, era o NES que mandava no mercado global e o Master System fazia sucesso mesmo no Brasil e Europa, mas acabou perdendo para o console da gigante de Kyoto.

Como poucas pessoas contavam com o console da Big N e ter

dois videogames não era uma opção comum ou viável naquele tempo, eu não tive tantas oportunidades de apreciá-lo, até que as locadoras começaram a surgir em maior quantidade. Os jogos do Mario eram definitivamente os meus favoritos, com destaque para o terceiro jogo do encanador. Mas outras franquias também fizeram o meu gosto, como Castlevania, em que era preciso enfrentar os monstros clássicos que víamos na TV, como Frankenstein e o próprio Drácula; e Mega Man, que trazia um carismático robzinho azul como protagonista, com um canhão na mão e a missão de enfrentar diversos inimigos para salvar o dia, além de adquirir os poderes dos chefes de fase.

Depois veio a quarta geração de consoles, com Mega Drive e Super Nintendo disputando uma guerra incrível pelo reinado dos videogames. Foi o meu tempo de locadora, de controle embaixo da camisa para aplicar um golpe preciso, de contar os minutos enquanto jogava para aproveitar melhor o tempo, de chegar com o dinheiro contado e ainda comemorar quando ganhava alguns minutos extras para terminar a fase. Mas a diferença já não me parecia tão grande. Comparar o Master System e o Nintendinho com os seus sucessores não causava tanto impacto. Não havia o abismo entre o limitado Atari e os inovadores consoles 8-bits, que me transformaram de vez em um jogador de videogame.

Alberto Canen

DESBRAVANDO CARTUCHOS: A INCANSÁVEL BUSCA POR AQUELE JOGO

O que fazer para descobrir que jogo era aquele que você uma vez jogou na casa de um amigo, mas nem mesmo do nome lembra? Uma rápida procura no Google ou uma breve pergunta no Facebook podem solucionar o problema em alguns poucos segundos, é claro. Mas na época da internet discada (isso quando havia internet), não era tão fácil assim desvendar aquele game desconhecido. Era preciso reler todas as edições das revistas de videogame disponíveis, buscar em locadoras e pedir ajuda aos amigos da vizinhança. "Ah, mais um papo nostálgico de gente velha!". Nostálgico? Talvez. Mas, acima de tudo, uma época que vale a pena ser desbravada.

Acredito até que muita gente mais velha tenha sofrido mais do que eu na procura por seus games favoritos. Nascido em 1994, contei também com a ajuda de meu irmão mais velho nessa jornada. Mas nem por isso era fácil buscar por cartuchos e informações do universo gamer naquela época! Ainda criança, minha primeira expedição tinha como objetivo final alcançar o desejado cartucho de... bom, quem dera eu e meu irmão soubés-

semos qual era o título do jogo naquela época!

A primeira vez que jogamos o bendito game foi através de um cartucho alugado. Era um jogo difícil e misterioso, o que logo fez com que toda a vizinhança viesse ajudar a desvendar seus segredos. “Atira um míssil ali”, dizia um. “Vira bolinha naquela entrada à esquerda!”, sugeria outro. Era quase como uma partida de futebol comentada, uma sintonia perfeita entre um punhado de moleques atrás do próximo chefão. E eu, ainda bem novo, apenas assistia ao desbravar daqueles cenários cada vez mais obscuros. Apesar de não entender muita coisa do que se passava, lembro claramente daquela imponente estátua dourada dos quatro chefões do jogo. E só aquilo já me deixou curioso para saber o que mais aquele game escondia.

A questão era: o jogo não era nosso! E tampouco foi alugado pelo irmão, mas, sim, por um amigo de um colega dele. Resultado? Assim que entregamos o jogo para ser devolvido à locadora, não tínhamos mais nenhuma dica de como reencontrá-lo. O nome? Ninguém lembrava. Algum detalhe da história? Bom, acho que mal sabíamos ler naquela época, quanto mais em inglês! Aos poucos, as próprias memórias do jogo foram se perdendo. Cheguei a pensar, naquela época, que o game se passava em uma mansão mal-assombrada, quando, na verdade, era em um planeta alienígena! Mas uma lembrança permanecia firme: aquele tenebroso salão em que estava a estátua dos quatro chefões do jogo.

A partir daí, eu e meu irmão passamos a buscar incansavelmente pelo game. Em todas as locadoras, hotéis e casas dos pa-

rentes que visitávamos, tentávamos descobrir que jogo era aquele e, se possível, jogá-lo outra vez. Apesar de ser um clássico do Super Nintendo, encontrá-lo não foi uma tarefa tão fácil assim. E foi quase durante a passagem para a era do GameCube e PlayStation 2 que descobrimos que jogo misterioso era aquele: Super Metroid! Se não fosse por Super Smash Bros...

Porém, saber o nome do jogo era só metade do caminho. A partir daí, precisávamos encontrar o bendito cartucho (por sorte, ainda tínhamos um Super Nintendo)! E, estando na era 64-bits, encontrar jogos da época 16-bits era uma verdadeira escavação do passado. Mas garimpamos todo o tipo de loja e locadora, encontrando finalmente o cartucho de Super Metroid em uma das maiores feiras de bugigangas e eletrônicos chineses do país: Feiraguai. E não deu outra: nosso cartucho veio com um pequeeeeeeno defeito... o jogo não salvava! E não era apenas porque os savepoints não funcionavam, mas porque tentar salvar o jogo literalmente fazia a protagonista morrer! Um baita banho de água fria para uma dupla de irmãos faminta por zerar o game.

Para piorar a história, Super Metroid não é um jogo curto ou do tipo arcade, mas uma das mais longas aventuras do Super Nintendo. Naquele momento, o tamanho do game passou a ser um problema. Afinal, como poderíamos zerar o título sem salvar o progresso? Como eu descobriria o segredo por trás daquela estátua dourada se teria que voltar à estaca zero caso desse a hora de dormir? Bom, quem já passou por esse problema sabe o que precisa ser feito, não é? Basta enganar os pais na hora de ir pra cama, surrupiar uns pacotes de salgadinho e refrigerante

e manter-se acordado por uma longa jogatina rumo ao último chefe.

E foi mais ou menos o que fizemos. Mais uma vez, reunimos alguns bons amigos da vizinhança, desenterramos um detonado de Super Metroid de uma revista especializada e fomos nos revezando na jornada pelo planeta Zebes. Era um fim de semana chuvoso, desses que parecem implorar para você ficar em casa jogando um bom game. E, naqueles dois dias, fizemos de tudo para atender ao pedido do clima.

A verdade é que não conseguimos terminar o jogo por esse método. No meio do processo, ou alguém desavisado encontrava o console ligado e o desligava para economizar energia ou nós mesmos tínhamos que desligá-lo para evitar que ele derretesse de tão quente que ficava! Mas, anos depois, acabamos zerando Super Metroid, quando ele já era universalmente conhecido e podia ser facilmente encontrado. Não que a acessibilidade tenha piorado o jogo, mas, na época em que era escasso, buscá-lo acabava sendo parte da experiência.

Essa experiência terminou criando e fortalecendo dois grandes laços. O primeiro foi entre mim e meu irmão, e não ache que Super Metroid foi o único jogo que nos colocou lado a lado à frente de um videogame. O segundo, por sua vez, foi o laço de adoração pela franquia Metroid. Mesmo a busca pelo cartucho tendo trazido muita dor de cabeça, ter conhecido a série Metroid dessa forma foi, na prática, uma extensão do próprio jogo, afinal, o game também requer exploração e investigação minuciosas. Nenhum trailer ou anúncio da franquia teria sido capaz de firmar

um laço mais forte do que esse.

Para ter uma ideia da força desse laço, lembro que, anos depois, quando Metroid Fusion foi lançado, eu não tinha como comprar o jogo tão cedo. E o que fazer para esperar até meu aniversário ou o Natal para pedir o jogo de presente? Lembro que a solução que encontrei foi ler um detonado do game na Revista Nintendo World e me imaginar jogando... Não era, de longe, tão divertido quando foi quando finalmente pude jogá-lo, mas era o que tinha para aquele dia!

Jogos podem ser bem desafiadores. Há aqueles que requerem precisão extrema com o controle e outros que exigem bastante planejamento e estratégia. Houve uma época, porém, que os desafios de um jogo começavam antes mesmo de ligar o videogame. Nessa época, era preciso, antes de tudo, buscar pelo jogo. Desbravar cartuchos nem sempre era uma atividade divertida, tampouco era garantia de sucesso, mas rendeu grandes memórias e uma relação ímpar com certos jogos.

Rafael Neves

AQUELES DEZ SEGUNDOS

Minha avó, a quem todos no bairro se referiam como Dona Emília, sempre foi uma pessoa ativa. Lembro-me bem que, mesmo do alto de sua idade avançada, costumava andar de cima a baixo nas vizinhanças mais comerciais de Santo Amaro — constantemente conseguindo bons preços na feira livre ou no negociante de tecidos. No jardim de casa, assim como na cozinha, ninguém colocava o dedo. Dona Emília gostava das coisas como elas deviam ser, ou seja, à sua maneira.

Essa vivacidade de vovó sempre impressionou a todos que a conheciam e, pessoalmente, era-me um motivo de orgulho e admiração. Um exemplo concreto de sua força refere-se a um acidente que ela sofreu aos 78 anos, quando tropeçou e caiu sobre uma afiada estaca de roseira, trespassando-a. O bairro inteiro entrou em polvorosa. Todos queriam se aproximar do jardim de Dona Emília para ver seu infortúnio. Acionado, o resgate pousou em um descampado próximo à nossa casa. Quando os bombeiros chegaram para serrar a estaca fincada ao chão, vovó, com a maior calma do mundo, disse-lhes:

— Pode deixar que eu vou a pé até o helicóptero!

Como se isso não bastasse, ao chegar à aeronave (de maca, a contragosto), aquela pobre velhinha, desgraçada por um trágico acidente, vira-se para o piloto e diz-lhe que estaria em boas mãos se sua habilidade ao manche fosse proporcional a sua beleza. Uma galanteadora.

Apesar de todas as peripécias pouco usuais para sua faixa etária, a idade, certamente, haveria de bater-lhe à porta. Com o passar dos anos, minha avó, outrora ativa, perdera aos poucos o movimento de suas pernas, que deu lugar às dores nos joelhos. Suas perambulações ficaram limitadas aos cômodos da casa. Para completar, a artrose a acometia, tirando-lhe a coordenação motora fina, tão necessária aos trabalhos manuais.

Dona Emília esmoreceu, parte de sua alegria de viver residia na atividade. Ainda assim, vovó mantinha um certo brilho altivo. Dir-se-ia que tinha um quê de santificada quando abria seu sorriso de uma primavera distante. E o mais belo destes floresceu em um incidente que carregarei comigo até que meu ciclo por aqui se finde.

No fim de sua vida, eu e vovó dividíamos muito o espaço da sala: para ela, o contar das horas. Para mim, um ambiente de trabalho. Graças a isso, ela costumava assistir às minhas jogatinas.

Testava eu o Metal Gear Solid V: The Phantom Pain — cuja análise eu nunca consegui escrever, um motivo de chacota até hoje na equipe de redação do Pulo Duplo. Em partes, isso se

deve ao fato de vovó ter sido a pessoa que mais se animava com o game.

— Olha que bonitinho o cavalinho do moço! Elza! Venha ver que graça o Luiz Fernando andando a cavalo no joguinho. — Um maravilhamento típico de quem não apenas viveu, mas apreendeu o século XX e suas mudanças torrenciais.

Pouco se importava com as partes violentas da coisa, até achava graça. Afinal, das vantagens da idade que mais aprecio, encontram-se o despudor e o riso perante a tragédia.

Assim seguimos por um bom tempo. Eu, atento a robôs gigantes, contêineres amarrados a balões e um sem-fim de constantes inusitadas, pertinentes à mente de Hideo Kojima. Vovó assistia e gostava do cavalo. Gostava de como o moço se jogava no chão. Gostava do movimento.

Cinestesia. O sentido relacionado à sensação e percepção dos movimentos. Palavra que, volta e meia, uso em minhas críticas. Aprecio tanto o verbete, talvez, por sempre me lembrar de minha avó quando o leio.

De fato, essa conexão se solidifica quando, comovido pelo deleite de vovó, dei-lhe o controle do videogame nas mãos. “Coloca o dedão aqui e mexe, vó”. O estranhamento inicial se dissipa e, tal qual a marchinha de Chiquinha Gonzaga, o êxtase abre alas.

Dez segundos. Foi o tempo que aquele controle ficou em suas mãos. “Meus dedos não se mexem mais, Luiz Fernando. Não posso”. Um misto de impossibilidade física e visível embaraçamento. Contudo, nunca me esquecerei daqueles dez segundos

em que vovó recuperou suas pernas e trespassou a savana africana com uma velocidade sem igual. Não havia dor, tampouco cansaço.

Como qualquer profissão ligada intimamente à criatividade, costumo viver crises constantes com meu trabalho. Seja como redator, pesquisador, musicista ou desenvolvedor de jogos, a insegurança bate à porta, desestabiliza e desestimula. Os ombros fraquejam e a mente distingue os detalhes com uma vela bruxuleante em mãos. Se algo de bom retiro desses momentos, é que resta-me humanidade no peito.

Chego a pensar que o que faço não vale a pena, meu charme sempre foi autodepreciativo e pessimista. Todavia, no momento em que sinto o limo das pedras úmidas acomodar-se nas reentrâncias de minhas mãos, lembro-me da primavera de vovó e revivo aqueles dez segundos. E não há nada neste mundo, nada! que me convença de que não estou no caminho do meio. Assim, espero que meu legado aqui devolva o sorriso a tantas outras Emílias que, mesmo longe, habitam um lugar especial que guardo dentro de mim.

A Maria Emília Carvalho Valente (1922-2016), de “seu santo”.

Luiz Roveran

SEXTA-FEIRA NA LOCADORA DE VIDEOGAMES

Todo dia é dia de jogar videogame. Basta um tempinho livre depois do trabalho, seja lá que dia da semana for, para encontrarmos uma desculpa para uma jogatina. 30 minutos, uma hora, a noite toda. Também tanto faz. O que vale é jogar. Mas, no tempo das locadoras de videogame, um dia em específico era ainda mais especial.

Tempo de jogar

Não bastava jogar na locadora uma ou duas vezes por semana. Tinha que ir lá todos os dias. Não importava se não tínhamos dinheiro, sempre dávamos um jeito de jogar ou de apenas sentar para bater um papo. Era um ritual quase sagrado.

Depois da escola (ou durante, se você gostava de emoção), a noite, em feriados. A locadora era o espaço da cidade que a garotada se divertia e gostava de estar. Jogar lá era tão especial, que até mesmo quem tinha um console em casa costumava jogar na locadora, só para se divertir com os amigos, como eu sempre fazia, para o desespero da minha mãe — ela dizia, “meu filho,

você tá louco? Tem um videogame em casa! Eu já comprei para você não precisar mais ir em locadora nenhuma!”

Esses donos de consoles, aliás, eram fiéis clientes do espaço de jogatina. Além de pagarem por minuto, eram responsáveis por uma boa parte da renda extra da locadora, pois costumavam alugar os games para jogar em casa. — Outra vez, a minha mãe não se conformava por eu precisar jogar games diferentes o tempo todo. Será que ela queria que eu jogasse Super Mario World pelo resto da vida?

O tempo não para

Como costumavam fechar as portas no sábado, as locadoras precisavam arrumar alguma forma de continuar lucrando, mesmo sem estar funcionando. E uma das alternativas, para alegria geral de quem não queria parar de jogar nenhum dia, era incentivar o aluguel de jogos na sexta-feira. O grande atrativo encontrado, contudo, era estender o prazo de entrega. Ou seja: alugue na sexta e entregue só na segunda.

Ai já viu. Com uma baita promoção dessas, a garotada lotava as locadoras nas sextas em todos os cantos desse Brasil. Era quase uma Black Friday permanente, com gente brigando pelos lançamentos. Lembro do alvoroço que foi aqui na minha cidade quando Mortal Kombat 3 chegou, depois de muita espera. Era um cartucho para o pessoal jogar na própria locadora e outro para aluguel. Essa cópia do aluguel era responsável por filas intermináveis e listas de espera que demoravam semanas até alguém conseguir ser o locador da vez.

A sexta era mesmo um dia mágico. Depois de uma semana inteira de estudos enfadonhos na escola, o pessoal se reunia no fim da tarde para colocar as conversas em dia e jogar muito. A demanda era tão grande, que a maioria das locadoras costumava fechar as portas mais tarde. O final de semana só estava completo se começasse com uma ida à locadora na sexta.

Desequilíbrio

Com dezenas de garotos jogando, outros tantos conversando e um monte tentando alugar jogos com prazo estendido, a sexta-feira era uma loucura na locadora. Porém, tinha um problema nessa promoção no aluguel dos jogos: os games alugados desfalcavam a locadora para o pessoal que jogava no próprio espaço da empresa.

Ah, isso era terrível. A maioria dos principais títulos eram alugados na sexta-feira. Quando eu não tinha videogame em casa, já ficava imaginando qual seria o jogo alternativo que eu escolheria para jogar no final de semana na locadora, pois os melhores eram todos alugados. Quando tinham mais de uma cópia, tudo bem. Mas quando não, era um pesadelo — maldito Pink Panther in Pink Goes to Hollywood que me sobrou para jogar no sábado depois que a galera levou os melhores games.

Anos depois, quando comprei o meu primeiro Super Nintendo, é que consegui desfrutar desse “privilégio” do aluguel na sexta. Mesmo assim, ficava com uma dor no coração de tirar Super Mario World 2: Yoshi’s Island da locadora quando todos queriam ajudar o Baby Mario a voltar para casa.

Nunca se jogava tanto em casa quanto nesses três dias de alegria que eram o final de semana. Sem obrigação nenhuma, era o momento de descontar as poucas horas que nossas mães permitiam jogar depois da tarefa de casa durante a semana. Eu, por exemplo, chegava a guardar as horas da semana para jogar tudo de uma vez de sexta a domingo, pois a minha mãe só permitia jogar uma ou duas horas por dia, dependendo do humor dela.

Segue o jogo

Enquanto as sextas eram aguardadíssimas, as segundas-feiras eram um pesadelo para quem alugava jogo na locadora. Não tinha conversa com o dono: alugou na sexta entregava na segunda, sem choro. Às vezes faltávamos poucas fases para terminar o jogo, ou simplesmente não conseguíamos nos despedir daquela jornada, mas tínhamos que voltar para entregar o cartucho na locadora. O pior era que se atrasasse a entrega, a multa era altíssima. Isso quando não tinha uma suspensão para completar. Mas sabe o que era o pior? Na hora de alugar na outra sexta, alguém simplesmente tinha apagado a sua gravação na fita. Malditos!

Bons tempos, não eram? Uma pena que as locadoras de videogame não tenham resistido aos problemas que as assolaram. Porém, as histórias que vivenciamos nesses tempos da diversão permanecem vivas em nossas melhores lembranças. E isso, sim, nada é capaz de apagar.

Ítalo Chianca

NEED FOR SPEED HIGH STAKES E AS MEMÓRIAS DE UM FILHO COM SEU PAI

A infância é cheia de momentos especiais que ficam guardados na memória. Na vida de quem adorava videogames nos anos 1990, como eu, ir à casa do amiguinho que tinha Mega Drive era animal, assim como também era emocionante ir ao boteco da rua de baixo para se acabar no fliperama. Havia ainda aquele dia mágico de passar com a mãe na locadora e alugar o seu jogo favorito. Tudo isso era muito divertido.

Algo que ficou bem marcado em minha memória foi o momento em que ganhei meu segundo videogame, o bom e velho PlayStation. Quando meu pai e minha mãe chegaram com o console em casa, logo saímos para buscar alguns jogos para aproveitar o fim de semana. Como tudo relacionado a videogame na época era caro, tive que ser bem seletivo e pegar jogos que me entreteriam por bastante tempo, entre eles Need For Speed 4: High Stakes.

Sempre gostei de jogos de corrida, então a viagem para chegar até minha casa e finalmente poder jogar a novidade foi an-

gustiante. Veja bem, até aquele momento, o jogo de corrida mais moderno que eu havia posto minhas mãos foi Top Gear 3000, e sim, eu tinha completa consciência da existência de coisas mais elaboradas. Então, por favor, entendam a ansiedade de um garoto de nove anos de idade.

Quando chegamos em casa foi só alegria! Coloquei o disco naquele PSone novinho em folha e, junto com meu irmão, fiquei quase que aquele sábado inteiro em frente à TV pilotando carros. Houve algumas paradas para jogar Resident Evil 3 — que meu pai não queria comprar de jeito nenhum por causa da violência, diga-se de passagem —, mas acho que posso dizer que passamos a maior parte do tempo com as mãos no volante, ou melhor, no DualShock.

Lembro-me como se fosse hoje de me impressionar com o quão bonito o jogo era ao vivo. “Olha, é praticamente de verdade!” eu comentava com meu pai. E ele só observava impressionado. No domingo foi a mesma história. Acordamos e fomos direto para a sala. Mas, para minha surpresa, ao chegar lá vejo meu pai, que nunca foi muito fã de videogames — “Isso aí estraga a TV!” era uma de suas frases favoritas —, havia se rendido ao mundo das corridas virtuais.

Ele quase nunca se envolvia com as coisas que nós gostávamos, sempre foi aquele cara meio distante e fechado, que estava mais preocupado em colocar a comida em cima da mesa. Para mim, aquele foi um momento muito especial por poder ter meu pai ali, gente como a gente, divertindo-se com algo do qual eu entendia e gostava muito. Sabe o pai jogar bola com o filho? A

sensação foi algo próximo disso.

Foram muitas semanas de jogatina compartilhadas. Juntos, nós destravamos muitos carros e chegamos até a habilitar o helicóptero da polícia. Mas o mais engraçado é a quantidade de manias que um passou ao outro durante esse tempo. Jogar em pé ao lado da televisão, virar a mão como se estivesse em um volante, jogar controles na parede. Esse último poderia ter ficado de lado.

Desde então a série tem sido minha favorita do gênero, apesar de alguns (leia-se vários) escorregões nos últimos anos. Neste fim de semana pude reviver um pouquinho daqueles dias de felicidade: comprei em uma promoção muito bem-vinda via PSN o último Need For Speed, lançado em 2015. Mais legal que pagar R\$ 90 em um jogo tão novo foi que, depois de mais de 15 anos, tive exatamente a mesma conversa com meu pai. O tempo passa, mas as memórias ficam conosco para sempre.

Thiago Caires

CHRONO CROSS E MINHAS TARDES EM JAPONÊS

Desci do ônibus em um estado de euforia elevado, afinal, não era sempre que eu buscava algo que desejava tanto, mesmo indo a cada quinze dias, religiosamente, ver algum game novo. Eu era bem jovem, e essas idas até a loja de jogos coincidiam com as minhas primeiras saídas sozinho de casa para locais mais distantes □ fora o sacal e implacável caminho para a escola que, ceifado pelo cotidiano, ainda reservava a tristeza de ter que ficar preso numa sala de aula antes de voltar, pelo mesmo caminho, para casa. Aquele dia, entretanto, era de alegria. Eu estava indo buscar o meu Chrono Cross.

É engraçado como a infância é uma época na qual determinadas limitações de compreensão das coisas podem gerar pensamentos originais. Preencher lacunas de eventos que não entendemos é uma atividade doce e importante da juventude. É claro que, conforme vamos envelhecendo, esse preenchimento ganha novos contornos. Mas, projetar e significar processos e situações são tarefas que levam a vida inteira e, infelizmente, nem

sempre se mantêm saudáveis.

O fato é que as primeiras viagens sozinho eram recheadas de observação e imaginação. Eu criava narrativas sobre as ruas em que passava e que pouco conhecia ainda. Imaginava toda uma vida para um homem que esperava sempre no mesmo lugar, e outra para a moça que atendia na loja de artigos do time da cidade. Inventava formas de compreender conversas que pescava pelo caminho, e compreendia invenções que eram jogadas como um anzol por aí.

Toda essa imaginação seria absolutamente importante, dado que a versão de Chrono Cross em que eu acabava de colocar as mãos estava em japonês, uma língua que eu desconhecia completamente, sabendo apenas identificar o sim e o não.

Bom, lá estou eu subindo o elevador com um cozinheiro, uma moça de vermelho que eu reconhecia da contracapa e o personagem principal que eu vi nas imagens de divulgação do jogo. É possível entender um pouco sobre os comandos de batalha, e certamente essas cores mostram muito bem que esses golpes possuem um determinado tipo ou elemento.

Independentemente do idioma a tarefa principal é sempre ir tateando e procurando lugares para interagir e, em pouco tempo, consegui ligar as pilastras e subir no elevador. Um breve flash de intrigantes acontecimentos dá lugar a um começo familiar. Mamãe nos acorda abrindo a janela de casa.

Resolvo sair de casa para ver como é lá fora: “uau!”. A vila era um lugar muito bonito, com uma identidade visual bem legal.

Chrono Cross é muito bem elaborado em seus aspectos e dicas visuais, e jogar sem entender o idioma foi a prova disso. Os golpes possuem cores, os itens chave são acompanhados de uma grande imagem, os personagens importantes e/ou recrutáveis possuem fotinho, e, acima de tudo, os cenários e o mundo do jogo conseguem contar uma história por si.

Ora, eu imaginei aquele lugar como uma vila de pescadores e foi exatamente isso que aquilo era. Assim como Arni, muitos outros locais conseguem passar uma ideia do que são, acompanhada pela trilha sonora que também desenvolve muito bem a narrativa. Veja como a música de cada uma das Arni é diferente. A primeira, de Home World, te faz se sentir em casa e tranquilo. Já a segunda é mais contemplativa e dá a impressão de que existe algo faltando.

Testar os itens com todo mundo que tem uma fotinho também era uma atividade crucial, e foi assim que consegui assegurar aquele cachorro chato, porém forte, para o meu time. E com ele veio a garota de vermelho, que é apresentada por uma cena, e depois o homem de palha, e a partir daí um grupo gigante de personagens. Heróis cujas motivações e diálogos cabiam apenas à minha imaginação em constante observação aos outros estímulos.

Mas, como eu cheguei a conhecer a Kid? Certamente, eu não me dei conta de que aquele lugar era um túmulo, achei apenas que alguém havia me indicado até ali. Minha ideia era de que essa moça sabia algo sobre a passagem entre mundos, de um mar para outro.

Que os soldados que vinham nos importunar eram uns tontos, isso ficou muito claro. O que me impressionou foi a grande cidade depois do cânion, e, na entrada, logo imaginei o que aquele cavaleiro estaria conversando. Depois, acabei encontrando o que parecia ser um astro de rock que pintava as suas falas com as cores de alguém que flertava e fazia piadas o tempo todo.

O mais legal foi imaginar toda uma história por trás da Viper Manor, e o mais estranho é perceber que lembro bem pouco do que eu tinha inventado sobre aquele lugar. Só sei que eu acreditava que o Lynx havia sequestrado todas aquelas pessoas que, na verdade, formariam um exército "do bem".

Depois dos infortúnios daquela noite na mansão e sem saber direito o que responder, acabei recusando o convite de Korcha, o que fez com que Glenn se unisse à minha equipe. Nunca imaginei que o canoeiro estava insultando Serge por largar uma amiga importante, apenas acreditava que ele estava me dando direções de como salvá-la.

Eu lembro que acordar como Lynx em um quadro impressionista foi algo fora da curva, mas que também indicava muito bem o caminho das coisas. Aquilo era um momento de introspecção e de mudança. Tanto a cena anterior quanto a que se deu naquele quadro foram suficientes para eu entender que aquele era, sim, o Serge. O mais legal, quando joguei depois em inglês, foi pensar que ele era o Serge, mas também era o Lynx.

Chrono Cross em japonês era um pouco como a vida: te dava muitos elementos que se definiam sozinhos sem você precisar agir, mas abria espaços para você pensar no que cada persona-

gem estava dizendo ou no que cada cena representava. Com um trabalho visual e sonoro primoroso, muito da essência da obra não se perdia na tradução.

Mas, aquelas tardes trouxeram uma experiência bacana ao jogo, uma que seria totalmente diferente com a compreensão do que de fato estava escrito, e que ainda traria tantas outras possibilidades de entendimento e imaginação. Uma coisa é certa: não precisava saber ler para perceber que aquele jogo não precisava ser um Chrono Trigger 2, que ele podia ser algo diferente, algo único e tão belo quanto nas suas particularidades.

Menos pela língua e mais pela idade, só foi possível entender e refletir sobre o que é fazer e não fazer parte de um lugar alguns anos depois. A jornada de Serge por um mundo em que ele não faz parte, assim como o jogador, ainda é um caminho interessante a ser percorrido. Assim como viver, assim como preencher lacunas e criar narrativas quando necessário □ e até quando não é. Há algo estranho em não entender alguma coisa, um lugar ou uma situação. Há algo estranho em conhecer e não conhecer. Há algo estranho em ser e não ser ao mesmo tempo.

Você iria para uma dimensão onde perdeu a sua vida e ninguém se importa com sua ausência? E, mesmo assim, tudo parece tão estranho, já que o que funda a sua percepção sobre o mundo e as pessoas não deveria existir ali.

Veja que hoje mesmo estou tentando me recordar de um tempo, e para isso eu preciso preencher lacunas para pensar no que esse tempo significava. O que era antes já se perdeu um pouco na tradução para o (que é) agora. Pode parecer estranho, mas

Chrono Cross, seja em japonês ou em qualquer outro idioma, é também sobre lacunas, estranhamento e compreensão. Pode parecer que estou preenchendo algo para criar uma narrativa, mas Chrono Cross é sobre a vida.

Pedro Vicente

QUEM PERDER, PAGA

Remanescente da época de ouro dos fliperamas, quando jogadores se desafiavam pela glória e o status de melhor gamer do bairro, as partidas valendo o pagamento do tempo gasto em jogo, ou o famoso quem perder, paga, foram uma das maiores febres das locadoras de videogame enquanto esses templos da diversão reinaram no Brasil.

Foram mais de duas décadas de desafios diários, rixas, rivalidades e muita emoção. A cada nova geração, um novo clássico surgia para acirrar os ânimos dos jogadores que não perdiam a chance de “provar o seu valor” e jogar umas horinhas à custa dos amigos.

Bate uma saudade dessa época, não é? Se você parar só um pouquinho para lembrar dá até para ouvir a galera gritando de emoção depois de uma jogada inacreditável. Ouviu?

Do tempo das fichas

Em uma época em que era preciso frequentar bares para jogar videogame (sim, você está velho de verdade), a garotada não perdia a chance de desafiar um amigo, um colega de escola ou até o valentão do bairro em uma partida de Street Fighter II.

Bastava colocar uma ficha na máquina que o seu amigo estava jogando para a tensão tomar conta do recinto.

Embora jogar sozinho fosse bastante divertido nos fliperamas, principalmente se você buscava eternizar as suas iniciais na máquina, uma disputa acirrada entre dois jogadores era o que fazia desses espaços um verdadeiro centro de diversão e encontros.

Nos fliperamas, a disputa por fichas ficava por conta, quase sempre, dos jogos de luta. Desde o já citado SFII, passando pelas séries The King of Fighters e Tekken, até o alucinante Marvel x Capcom, a galera fazia uma festa quando uma partida de dois iniciava, com direito a comentários, xingamentos, gritos, lágrimas e tudo mais.

Por morar longe dos grandes centros, a minha vivência nos fliperamas foi pouca. Mas, em certos momentos do ano, um sujeito trazia máquinas de arcade para a cidade, colocando-as na praça para a galera jogar, debaixo de uma tenda. Lá, pude disputar dezenas de partidas com os meus irmãos, sempre com aquela boa rivalidade de casa que quase sempre terminava com algumas leves tentativas de agressão interrompidas pela minha mãe.

Esses contras travados em bares e espaços suspeitos marcaram toda uma geração e seguiram firmes para as locadoras, onde adquiriram um fator extra: a aposta.

Emoção pra valer

Das disputas por fichas e glória nos fliperamas, os contras entre jogadores foram parar no conforto das locadoras de video-

game. Nelas, o prêmio em disputa era o pagamento do tempo gasto durante o duelo. Esse tempo podia variar de apenas uma partida, o tempo gasto em uma melhor de três, ou um tempo pré-estabelecido antes da disputa. O derrotado, claro, pagava a conta.

Essa prática clássica das locadoras era tão comum quanto ouvir o dono perguntar se você ia continuar quando o tempo acabava, ou o moleque perguntando se não podia esperar ele salvar antes de desligar o videogame. Ela estava lá, do começo ao fim do comércio de locação por minutos. Perdi as contas, por exemplo, de quantas vezes pedi para o dono da locadora esperar até que eu salvasse o meu progresso em Chrono Cross, quase 10 minutos depois que o tempo tinha acabado, para desespero geral de quem esperava para jogar.

No início, os jogos de luta, assim como nos arcades, dominavam os duelos, como Street Fighter II e seus sucessores, Mortal Kombat III, The Kings of Fighter '97 e tantos outros. Em seguida, vieram os jogos de esporte, como as corridas de Top Gear e as loucas partidas de NBA Jam – como perdi dinheiro para o meu irmão nesse basquete maluco.

Outros jogos, contudo, também se popularizaram como excelentes opções para uma partida apostando, como é o caso de Bomberman. O modo batalha do jogo foi o responsável por inúmeras partidas memoráveis nas locadoras, como o dia que a polícia veio fechar a locadora do Tadeu por causa da bagunça que estávamos fazendo durante o jogo.

A consagração

Foi durante a geração 32-bit/64-bit que o termo quem perder, paga se popularizou definitivamente em grande parte das locadoras de videogame do Brasil. Com a chegada do PlayStation e do Nintendo 64, muitos jogos passaram a explorar ainda mais os modos multiplayer, criando novas e instigantes possibilidades de disputas.

Entre os favoritos da galera do Nintendo 64, estava o clássico Mario Kart 64. Era uma loucura só. Quatro jogadores apostando o tempo de jogatina, em partidas que valiam de tudo, desde formar equipes para tentar vencer o melhor jogador, até andar na contra mão para atrapalhar o adversário. Ainda no N64, Super Smash Bros., Mario Party e 007 GoldenEye serviram como pretexto para um boa partida de quem perder, paga — meu amigo Joaílson que o diga, pois passávamos o final de semana inteiro jogando com (e contra) ele em jogatinas pesadas.

No PlayStation, um dos queridinhos das locadoras de videogame, as disputas pelo pagamento do tempo de jogo também ficaram a cargo de grandes jogos. Entre os sucesso da época, lembro de presenciar verdadeiras destruições de controles com Twisted Metal, Vigilante 8, Road Rash e Tony Hawk's Pro Skater. Eram partidas rápidas, emocionantes e cheias de disputas, do jeito que a turma da locadora gostava para gerar apostas.

Outro sucesso dessa época foi Crash Team Racing, jogo de kart com os personagens de Crash Bandicoot. Seja no modo batalha, ou nas corridas convencionais, o jogo era um baita atrativo para desafiar os amigos, com direito a campeonato e tudo. Perdi

até as contas de quantas brigas presenciei em campeonatos de C.T.R. Era tenso.

Essencial

É difícil enumerar todos os jogos que fizeram sucesso nas locadoras nessa modalidade de quem perder, paga. Cada espaço de jogatina tinha os jogos favoritos de seus frequentadores. Passaríamos dias relembrando cada um aqui. Contudo, um deles foi praticamente unanimidade, tornando-se quase sinônimo do termo. Falo de Winning Eleven.

Historicamente, o futebol sempre contribuiu para deixar amigos com os ânimos exaltados. E quando esse esporte apaixonante invadiu as locadoras, principalmente quando o PlayStation foi capaz de gerar partidas mais realistas e estratégicas, rapidamente ele se tornou a nova preferência gamer da época.

Disputar os torneios mais importantes do mundo, criar o time do bairro, atualizar as escalações com as contratações da temporada. Tudo isso fazia a alegria dos jogadores. Mas jogar contra um amigo, cada um usando o seu time de coração, ou mesmo os melhores times da Europa, tornou-se uma febre nas locadoras.

Até hoje, tenho salvo no meu velho memory card o Manixulas F.C., time que usava nas disputas da locadora, no comecinho dos anos 2000. O time era formado por: RoniShark, Érick Salsicha, Kiku, Alinho, Rau, Iago, Flávio da Gata, Maiku Jackson, Herolds Makoy Pitxitu, Xanilsu e Ítalo el matador. Só craque.

Meu time é melhor do que o seu! Eu jogo muito mais! Duvido que você faça mais que dois gols em mim! Ah, é? Então vamos

quem perder, paga? Bora!

Enquanto frequentei locadoras, principalmente no começo dos anos 2000, ouvi essas frases diariamente. Todos os dias, alguém era desafiado para uma partida de futebol valendo o tempo de jogo. Chegou um momento que era comum entrar na locadora e se deparar com todos os televisores com telas verdes. Era o fenômeno do futebol.

Nisso, praticamente metade das partidas envolviam algum tipo de aposta. Valia apostar de tudo: hora de jogo; R\$ 1,00 por partida; cinco picolés; um cascudo. Só não valia apelar, como dar carrinho sem parar, “chutão” toda hora, escalar jogador “dopado” e só fazer gol de tabela.

Emoção na medida certa

Foram anos de muitas partidas, disputas, apostas, e umas briguinhas de leve para animar a torcida. Tudo isso sempre com muito respeito e equilíbrio, pelo menos era isso que eu contava para a minha mãe. Se ela sonha que eu apostava na locadora...

Ítalo Chianca

UM GAME BOY, UM FUSQUINHA E OS TEMPOS DIFÍCEIS

Toda paixão tem um começo, uma pequena centelha que conduz à maior das chamas quando devidamente cultivada...

Lembro que tive meu primeiro contato com um videogame ainda na década de 1980, quando precisava seguir as instruções do meu pai para matar um goomba ou pular um buraco que fosse no Super Mario Bros.

Seu Roberto, o meu velho, sempre foi dos mais entusiasmados com tecnologia, do tipo que lê publicações do gênero e quer ser dos primeiros a experimentar novos gadgets (ainda hoje). Na época, ele vivia às voltas com um CP300 para depois arranhar um MSX. Ter um videogame em casa era obrigatório e eu o agradeço imensamente por isso, já que tive Nintendinho, Master System, Mega Drive, Snes e tantos outros, sempre acompanhados por muitos bons jogos e revistas da época. Mas em um dado momento, a situação apertou até um ponto preocupante (para ele, eu era criança). Mesmo assim, a paixão só fez crescer.

Vou culpar a Economia, porque do alto dos meus 10, 12 anos, não dava pra culpar outra coisa. PlayStation, bicicleta, Parque da

Mônica, viajar para a Disney; nada disso fez parte da minha infância.

Quem não tem cão...

Menino esperto, tinha ciência de que o período era de vacas magras, e mesmo assim aproveitei o máximo que pude. Na época, meu pai estava desempregado e as perspectivas não eram tão boas. Um novo videogame era um sonho distante, amenizado pelo escasso dinheiro do lanche muito bem empregado nas locadoras: “Tia, uma hora de PlayStation, por favor!”, tudo para morrer de amores por Mortal Kombat Trilogy ou qualquer outro jogo que fosse capa da Super GamePower. Naquela época, aliás, não sobrava dinheiro para as revistas. Restava o amor platônico nas passadas pelas bancas de jornal.

Nos bares de esquina, máquinas de caça-níquel por todos os lados. Era período de Copa, então as máquinas tinham bandeiras de países em cada um dos seus slots. E é divertido lembrar que, embora fosse ilegal, o dono do bar perto de casa nunca tenha manifestado nenhuma objeção ao moleque cheio de moedas para jogar: Croácia, uma figa, uma moedinha perdida. Argentina, acho que agora vai! BRASIL! E uma torrente de moedas de 25 centavos despencava no chão, muito mais do que minhas mãos espalmadas podiam segurar.

Passado o olhar de desaprovação dos mais velhos, pro diabo a vergonha: isso aqui deve render umas 10 horas de PlayStation, ou umas 20 fichas no fliperama do Seu Manoel! E lá ía eu, passar

a tarde inteira jogando, sem dizer uma palavra ou mover uma pálpebra sequer.

Plot-twist: Fusquinha era um menino

Durante a febre Pokémon, admito que foi um pouco mais complicado lidar com as dificuldades de casa. Estar exposto a todo momento a algo que você quer muito é extremamente complicado. Por todos os lados, Game Boys de todas as cores e modelos, com cartuchos vermelhos, azuis e amarelos. Via o desenho na TV, folheava a Pokémon Club nas bancas de jornal e ainda não tinha saciado a vontade de ser parte daquilo tudo. Mesmo assim, supor-tei calado para não dar mais preocupações em casa, ciente de que era só mais uma vontade infantil, algo supérfluo.

Certa vez, consegui juntar algumas moedas e fui até o 'Armarinho da Dona Rosalina', na rua de baixo, comprar um caderno meia-pauta que viria a servir como a minha PokéAgenda. Nomes, tipos, ataques, evoluções... Tudo era perfeitamente documentado, exatamente como fazia o Ash às 11 da manhã, durante o programa da Eliana. Meus pais viam tudo de perto, sabiam que a molecada toda fatalmente pediria um Game Boy de Natal, e eu não seria uma exceção. Consciente, sim, mas ainda assim criança, né?

Mas meu pai realmente sempre foi dos mais incentivadores. Uns bicos aqui e ali e eu tinha um Game Boy Pocket prateado com Pokémon Red. Usado, meio surrado, comprado por R\$30,00 de um conhecido da escola, o Fusquinha. O apelido deve ter uma história que eu gostaria muito de contar aqui, mas que eu desconheço. Andei com aquele Game Boy pra cima e pra baixo por

muito tempo, vivendo e revivendo as mesmas aventuras monocromáticas. Querem saber o meu time? Lá vai: Charizard, Golem, Raichu, Gyarados, Gengar e Alakazam!

Com o passar do tempo, consegui outros cartuchos, outras versões de Pokémon e, eventualmente, até mesmo um outro Game Boy (Color, que eu acabei vendendo e me arrependo até hoje). Mas o Pocket ainda está aqui comigo, guardadinho, com a tela escura e precisando de alguns reparos.

Tudo na vida tem um lado positivo, mesmo quando as coisas parecem piores do que você é capaz de suportar. Sem as dificuldades, talvez eu hoje não soubesse apreciar o esforço dos meus pais, as conquistas que obtive ou o suor empregado naquele Game Boy Pocket de trinta reais comprado do Fusquinha.

Amor pelos videogames eu sempre tive, desde bem pequeno. E tenho certeza de que herdei isso do meu pai. Dele também vieram outros valores como a coragem, a resiliência, a nobreza e a honestidade. E eu espero poder passar tudo isso para o meu filho um dia também.

Eidy Tasaka

MINHA PRIMEIRA E3

Nesta crônica que escrevo, partilho sobre a minha primeira viagem à E3, a principal feira mundial de exposição do mercado de games. Nas linhas seguintes, vocês irão conferir histórias e fatos que, vez ou outra, ainda me pego relembrando ou contando aos amigos, e que transcrevo aqui de uma maneira mais pessoal e nostálgica.

Do início gamer à participação na mídia

Assim como muitos garotos da minha idade que nasceram nos anos 1980/1990, tive uma infância marcada pela admiração por controlar pixels em combinações dos mais variados tipos de jogos em frente à TV. Essa admiração aumentou ainda mais com a aquisição do meu primeiro console da geração à época (um Game Boy Advance e um GameCube) e a frequente leitura das revistas de videogame mensais (tradição que mantenho até hoje).

Como muitos jogadores devem saber, um dos momentos mais importantes para o mercado dos jogos eletrônicos atende por três palavras: Electronic Entertainment Expo (ou, simplesmente E3, como ela é comercialmente veiculada). Os dias quando

ocorre este evento são marcados por muitos anúncios de novidades pelas empresas do setor e servem para apimentar o mercado sedento por informações com novidades e datas de lançamento. Sendo assim, sempre foi comum ver, em momentos pós-E3, capas de revistas recheadas com informações, anunciando matérias especiais, entrevistas, testes, além dos bastidores sobre o que os jornalistas puderam vivenciar nos dias mágicos de E3, com histórias que envolviam seus encontros e esbarrões com grandes desenvolvedores e relatos de toda a emoção pelos futuros lançamentos da indústria vistos em primeira mão.

A importância da E3 na indústria gamer é um dos conhecimentos mais importantes aprendidos por quem iniciasse a leitura dos periódicos de games, principalmente em épocas mais remotas, quando a internet não era tão popular. Isto fazia com que cada edição de revista lançada após a E3 fosse esperada com ainda mais ansiedade nas bancas de jornais. Para mim, antigamente, ir a um evento deste porte consignava-se como um sonho muito distante, algo semelhante a viver um conto de fadas, uma atividade que somente jornalistas seletos das maiores publicações de games poderiam ir. Outro sonho também distante era pertencer a este nicho, já que grande parte da mídia encontrava-se em outro estado e tinham seus próprios méritos e fãs.

Em setembro de 2010, acontecia algo mágico e que mudaria bastante a minha vida: havia sido selecionado para participar como revisor dos periódicos digitais publicados pelo site Nintendo Blast, ao passo que passei a me inteirar e a aprender muito com a equipe de redação, voltando-me também à escrita no site

e revista. Já acompanhava, antes, diversos sites de games, quando me deparei com um anúncio de vagas contendo testes de seleção para o qual me inscrevi. Foi uma alegria muito grande poder fazer parte da área, aprender ainda mais sobre o mercado editorial, cobrir eventos como imprensa, fazer amizades que perduram até hoje, escrever para revistas e livros impressos, entre tantos outros sonhos a que estava me integrando a cada passo. Um deles, talvez, jamais imaginara que pudesse realizar...

What's Next Now!

Após um bom tempo escrevendo, revisando e até dirigindo novos membros, eis que, em meados de 2011, com o crescimento do site, parcerias e equipe, surgiu a ideia de ir à E3. A proposta me parecia ousada demais, visto que, naquela época, ainda somente grandes portais e revistas impressas iam para lá cobrir o evento. Lembro-me de quão ousada me soou a afirmativa de que no ano seguinte “nós tínhamos que ir na E3”, proferida pelo caro amigo e redator Rodrigo Estevam durante um encontro de fãs no Zelda Day RJ 2011. Mas, tão logo, a equipe Nintendo Blast também estaria pondo os pés, pela primeira vez, nos pavilhões do Los Angeles Convention Center durante a E3 2012.

Esta foi uma grande conquista para o site e também para aqueles que foram na E3. Poder estar em um evento internacional deste porte trazia, ao mesmo tempo, fatores como o maior contato com o idioma estrangeiro aos membros, convites para reuniões com desenvolvedores e pessoas ligadas à área, entrosamento com colegas da mídia especializada, entre tantos outros méritos. Isto não só garantia uma maior experiência àqueles que

punderam conferir a exposição de perto, bem como uma grande importância no currículo dos membros e do site. A partir daí, não paramos mais.

Para quem estava deste lado do globo, presenciar os planejamentos para esta viagem foi um grande estímulo (e tortura) para aumentar a vontade de ir no ano seguinte. Disse a mim mesmo que, na próxima vez, seria a minha vez de ir. A situação repentina, aliada com a recente incursão no mercado de trabalho e a falta de uma reserva acumulada para aproveitar esta aventura me impediram de viajar. Mas, para 2013, eu não poderia perder essa oportunidade.

Uma viagem dos sonhos

Em um dia qualquer, quando logo resolvi agilizar alguns procedimentos para realizar a tão desejada viagem à cidade de Los Angeles (jamais tinha viajado de avião e tampouco retirado um Passaporte ou Visto), eis que recebo um e-mail da equipe se preparando para o evento do próximo ano, a E3 2013. Diante de tantos papéis e incertezas quanto à viagem, a ansiedade tomava conta cada vez mais. Todavia, nada que não se resolvesse, principalmente com a ajuda de amigos já experientes nessa brincadeira, como Pablo Montenegro, a quem devo muito (jamais vou me esquecer das informações sobre existir uma probabilidade muito maior de mortes ocorridas em atos alimentares do que por viagens de avião).

Desde a seleção da equipe até o credenciamento no site da E3, era como estar torcendo em uma final de campeonato, rumo à viagem dos sonhos de qualquer jogador. E o dia estava cada

vez mais próximo, ao passo que fazíamos compras para a cobertura, planejamento das booths e também dos passeios — afinal, aproveitaríamos uma semana após a E3 para “cobrir LA” —, com muitas pesquisas envolvendo o local e suas áreas nerdsinteressantes. De malas prontas, numa noite de sexta-feira, e após me despedir de pessoas muito queridas da minha convivência, saí de casa rumo ao aeroporto para me encontrar com alguns amigos que dividiriam esta viagem comigo.

Chegamos na Califórnia e partimos direto para o hotel que havíamos reservado em Hollywood, o estiloso com jeitão americano The Dixie Hollywood. Após uma longa viagem, estávamos lá reunidos, a umas 14:00 horas da tarde (no Pacific Time, ou PT) de sábado, num local totalmente diferente do nosso costume, em frente à porta do hotel para fazermos o nosso check-in. Juntos, éramos oito os aventureiros desta jornada Blaster pela E3 2013, que incluíam, além de mim, Danilo Passos, Ítalo Lourenço, Jean Duarte, José Carlos Alves, Leticia Bacoccoli, Pablo Montenegro e Rafael Neves.

De cara, tínhamos que sair para comer e esquecer as 14 horas de voo realizadas, com uma breve conexão no Panamá — onde, por uma sorte do destino, encontraríamos a revista oficial Club Nintendo, companheira de voo — para, enfim, vivermos merecidamente dias de turistas angelinos. Posso dizer que pôr os pés em Los Angeles pela primeira vez, fazer uma parada na América Central e andar ao lado de pessoas de variadas culturas e idiomas, além de se inteirar das leis do país, foi muito inovador, mas também nada fácil.

Não foram poucas as vezes com que nos deparávamos com situações completamente diferentes ou emocionantes, como assistir um cara levando bronca no metrô por transportar um pássaro em seu ombro; ao perceber que a cidade também abrigava lugares perigosos e isolados em que passamos poucas e boas; quando descobrimos que devíamos pedir “without salt” para quase todo prato para que ele não acompanhasse bacon ou molhos gordurosos; percebendo as regras restritas de conduta no trânsito e caminhões de bombeiro passando quase a cada minuto; ou simplesmente quando lembrávamos que a água da torneira era “potável”; além de muitas outras coisas que provavelmente se perderam com a empolgação da viagem.

Mas, acredite, todos os fatores negativos eram mínimos e a cidade nos proporcionaria, tão breve — seja pelo tratamento dos americanos ou pelos preços acessíveis das lojas e serviços da cidade — momentos mágicos e muito generosos, principalmente aqueles vividos dentro do Los Angeles Convention Center. Sim, vamos falar de E3 de verdade agora!

Conhecendo a E3 e desbravando os seus mistérios e peculiaridades

Confesso que foi uma emoção muito grande entrar e caminhar pelos corredores do LA Convention Center. Era um domingo de manhã quando fomos buscar nossas credenciais e, por conseguinte, conhecer todo aquele universo gigante (visível apenas na parte externa por enquanto) cheio de decorações que, logo mais, receberia um grande movimento de jornalistas internacionais e pessoas da indústria, fazendo-nos sentir, de fato, na E3. Mas isto

era tarefa para terça-feira, pois, no dia seguinte, passaríamos pelo longo e turbulento dia das Conferências, em que gastaríamos nossas solas dos tênis atrás dos lugares onde as empresas realizariam as suas apresentações ao público.

Abrindo um adendo, o dia anterior à E3 é certamente o mais emocionante de todos. Assistir ao vivo as apresentações da indústria, realmente, não tem preço. A única ressalva é que elas bem que poderiam acontecer em um mesmo lugar — a brisa da cidade e o sol local serviriam para empolgar nossas caminhadas e esquentar as emoções (e cucas, afinal, a cidade pode ser dos anjos, mas, com certeza, o sol não é). Entretanto, a grandiosidade de assistir as coletivas de imprensa bem na nossa frente, com telões capazes de fazer qualquer um transbordar sentimentos (principalmente quando anunciam um Kingdom Hearts 3, alfine-tam determinada empresa, ou terminam uma apresentação com uma chuva de dinheiro contendo a marca de um jogo) era emocionante. Muitos brindes, serviço de ônibus gratuitos e algumas cortesias na alimentação (obrigado, Sony) faziam o dia valer à pena, mesmo com o trabalho de cobertura para publicar após voltar para o hotel.

No dia seguinte, iríamos, finalmente, entrar na área interna da E3, onde as empresas possuem as suas estandes, também chamadas booths, contendo muitas estações de jogos, mascotes em tamanho “real”, cosplayers de fazer babar, atendentes prestativas e uma decoração caprichada. Mas, antes de abrirem os portões, na manhã de terça-feira, após apresentar o seu Nintendo Direct (que fez com que acordássemos super cedo para tentar

assisti-la através da nossa rede de internet particular), a Nintendo preparava um apresentação a portas fechadas para convidados. Naquele ano, a empresa, pela primeira vez, optara por realizar um evento bem restrito aos jornalistas presentes dentro de sua estande, com um número limitado de vagas, e que seria realizado minutos antes das portas da E3 se abrirem.

Dentro da área na E3 reservada à Nintendo, que a empresa sempre organiza de forma temática com base nos seus mais recentes lançamentos, acontecia o Wii U Software Showcase, uma apresentação em formato reduzido, mas bem interessante, onde desenvolvedores transitavam livremente e postos de jogos eram oferecidos aos gamers mais sedentos pelas novidades após uma apresentação que incluía palestras e exposições em vídeo com produtores, desenvolvedores e artistas bem próximos da plateia.

Dentro de sua estande, fechada a quatro paredes para evitar o acesso prévio à feira e aberto logo depois (pensando hoje em como ela fez essa mágica, fica complicado de imaginar...), era difícil conter a emoção ao assistir o evento ao lado de Takashi Tezuka, enquanto tirávamos fotos em grupo junto a, por exemplo, Eiji Aonuma, ou mesmo participando da seção de perguntas e respostas com Shigeru Miyamoto bem de pertinho. E isso logo após conhecer e bater um bom papo com diversos ídolos e colegas do jornalismo gamer, tanto do Brasil — os mesmos que também escreviam para as revistas que lia e programas de TV que assistia —, quanto do exterior, como com os integrantes da revista Pure Nintendo, que tive o privilégio de conhecer na fila de entrada, logo após realizarmos um Street Pass e eu ouvir um

deles dizendo algo como “A Mii from new country... wow, Brazil!” ao ver o meu Mii em suas telas do 3DS.

Nem é preciso dizer que a E3 já tinha valido à pena até aí. Mas algo mágico ainda se revelaria após as cortinas (ou paredes, já não lembro) do estande da Big N se abrirem como mágica e revelarem toda a grandiosidade do interior do gigantesco Centro de Convenções de Los Angeles, com diversas empresas como Sony, Microsoft, Atlus, Tecmo, Dreamworks e tantas outras aparecendo bem na nossa frente. E isto porque ainda só estávamos no West Hall...

Go, Go, Go! E3 is happening! Time is running...

Após tudo isso ocorrer, tínhamos que recuperar a nossa sanidade, afinal, eram apenas três dias para cobrir toda a feira, jogar, gravar, entrevistar, fotografar e escrever sobre tudo o que conseguíssemos ver. A realização do sonho de cobrir uma E3 estava ali na nossa frente, mas nem de perto isso seria fácil. Por sorte, a companhia de bons e experientes amigos e o fator “surpresa emocionante” sempre presente alimentava as nossas energias a cada passo dentro daquele mundo de novidades a conferir.

Foram muitas horas corridas testando e gravando, em que nos dividimos em pequenas equipes para tentar dar conta do máximo que pudéssemos. Os horários marcados com as Booths e seus representantes também nos concederiam entradas “VIP” em diversos setores para evitar filas e conferir atrações exclusivas, entrevistar pessoas importantes, assistir a apresentações fechadas e ainda levar muitos presentes. Fora o trabalho (de verdade) que “ganhávamos” ao final do dia, também pudemos assistir,

após o segundo dia de E3, o The Legend of Zelda “Symphony of the Goddesses”, um lindo concerto sinfônico embalado pelas músicas de nossa série predileta, realizado a céu aberto no imponente teatro Greek Theatre, localizado na grande área verde e montanhosa de Los Angeles.

Nem dava para acreditar que, de repente, tudo aquilo estava chegando ao seu último dia, quando corremos para testar o máximo do que ainda queríamos e que se tinha de mais interessante na feira para cobrir. Lá fora, ao final da E3, realizava-se um Street Pass local para fechar o dia (ensolarado até às 8 pm em horário de verão), com muitos itens da feira sendo sorteados, trocas, conversas entre amigos e relatos de experiências. Realmente um encontro para fechar o dia com chave de ouro e para sentir que o trabalho cansativo e gratificante de cobrir uma verdadeira E3 havia valido a viagem.

Restava agora, nos dias seguintes, fazermos as nossas últimas matérias para o site e revista, edições de vídeo, incluindo trabalhos em equipe, e, é claro, passearmos, merecidamente, um pouco pela cidade para conhecer as suas maravilhas. Para muitos, esta foi a melhor viagem já feita, ainda que seja difícil de classificar, mas muito fácil de se emocionar ao relembrar de tantos momentos mágicos vividos.

Inesquecível foi passear pela Universal Studios com a equipe toda reunida e, literalmente, tomar um banho e sentir calafrios em muitos brinquedos de emoção; ou também sentir arrepio, e até tremer, ao pôr os pés na Game Dude, uma loja especialmente focada em games antigos a preços bem baixos. Lembramos tam-

bém de outros momentos, como ao conhecer famosas lojas de roupas temáticas, grandes mercados de varejo eletrônico, estilosos cinemas locais, importantes museus de arte contemporânea, de cera, o observatório da cidade, as praias de Santa Monica e Venice, e ainda registrar momentos, aquisições de fazer inveja e jogar um bom multiplayer de Donkey Konga entre as paradas no hotel. Enfim, tanta coisa que permitiria até mesmo uma outra conversa, mas que a deixo para uma boa e vindoura resenha entre amigos numa locadora mais próxima.

Jaime Ninice

VAMOS JOGAR DE DOIS?

Quando a mesada estava curta para jogar na locadora todos os dias, o jeito era apelar para os amigos. Com jeitinho, tranquilidade e uma boa conversa, era só chegar do lado e dizer: vamos jogar de dois?

Sem gentilezas

Segundos os contos gamers, os primeiros relatos de jogadores tentando “descolar” uma partida multiplayer grátis remontam à época dos fliperamas, principalmente aqueles presentes em mercadinhos, bares e rodoviárias.

Sem dinheiro para comprar novas fichas, alguns jogadores costumavam ficar no fliperama apenas observando a movimentação até que alguém resolvesse colocar algumas fichas a mais na máquina. Quando isso acontecia, o sujeito corria para o segundo controle, apertava start e entrava no jogo, assim, sem qualquer aviso.

Geralmente, a intromissão acontecia sem que ao menos os jogadores se conhecessem antes. Isso acabava gerando duas situações bem distintas. Primeiro: quando o jogo em questão era

um Metal Slug, por exemplo, às vezes a intromissão vinha bem a calhar, com os dois jogadores seguindo a jornada juntos

A segunda situação, contudo, poderia ser um pouco mais tensa, principalmente se a jogatina fosse com algum game de luta, como Street Fighter II. Nesse caso, o segundo jogador entrava no game para tirar o dono das fichas da máquina. Aí já viu, dava até briga.

Nos dois casos – mesmo com algumas desavenças –, a entrada repentina de um segundo player também poderia significar o início de uma grande amizade. Durante o jogo, ou mesmo após o duelo, os garotos podiam conversar sobre seus títulos favoritos e sobre a experiência que acabaram de vivenciar, criando um laço de amizade fortalecido pela paixão pelos videogames que até o tempo não costuma romper.

Dividindo aventuras

Da imprevisibilidade dos fliperamas, o pedido para jogar de dois foi parar no conforto da locadora de videogame, onde se tornou um dos maiores responsáveis por unir pessoas através dos jogos eletrônicos.

Assim como nos fliperamas, a garotada também gostava de passar horas na locadora, mesmo que não tivesse nenhum centavo para gastar. Conversar com os amigos, assistir o pessoal jogando ou simplesmente passar para ver os novos jogos, já valia a visita. Porém, quando a oportunidade de jogar de graça aparecia...

Quando algum garoto – normalmente crianças que ainda lutavam para segurar o controle com destreza – entrava na locadora com o bolso cheio de moedas para jogar, um espertinho logo surgia se oferecendo como ajudante.

“Olha, tem um jogo do Mario bem maneiro. Dá pra jogar de dois. Cada um vai em uma fase. Se você jogar comigo, a gente zera”. Era quase sempre assim que os garotos tentavam ganhar alguns minutos de jogatina grátis.

Em alguns casos, o moleque resistia a essa primeira investida. Porém, quando ele começava a perder muitas vidas, o outro jogador já encostava, trazendo algumas dicas: “segurando esse casco e jogando nessa fileira de tartarugas, você ganha uma vida extra. Mas, se você quiser, podemos passar da fase juntos, é só colocar de dois”.

Querendo avançar no jogo, a criança aceitava o pedido e os dois passavam horas se divertindo juntos. Essa experiência, aliás, servia como aprendizado. Era uma espécie de ritual, onde os mais velhos iniciavam os novos jogadores na arte dos games.

Pela união dos controles

Além de uma forma eficiente de ensinamento para novos gamers, o pedido para jogar de dois também era feito entre jogadores experientes. Nesse caso, o pedido para jogar de dois podia vir até do jogador que já estava jogando.

Isso acontecia quando alguém estava com muita dificuldade para passar de determinada fase e o game permitia um segundo jogador. Ai o jeito era convocar o amigo que estava só de passa-

gem pela locadora para se juntar ao time. Um das minhas melhores lembranças desse caso é de quando ajudei um amigo a superar um trecho de Herc's Adventures. Depois disso, ele passou a me chamar para jogar todos os dias, até terminarmos o jogo.

O pedido para jogar de dois também era uma das melhores formas de se enturmar quando o jogador estava em outro bairro ou cidade. Bastava chegar em um lugar novo, para logo sair perguntando onde ficava a locadora mais próxima.

Depois de encontrar, era só convidar um dos garotos para uma partida de dois e rapidamente fazer parte da turma local, com direito a convite para a pelada depois da jogatina e tudo mais. Em pouco tempo, o visitante já era de casa.

O chato da locadora

Como tudo na vida, o pedido para jogar de dois também tinha o seu lado ruim. Alguns garotos passavam o dia inteiro na locadora, sem comprar nada. Mas, quando alguém chegava para jogar, o cidadão sentava do lado e passava o tempo inteiro insistindo: "vamos jogar de dois? Bora, só um pouco? De dois é muito melhor? Eu jogo muito, você vai ver. Bota de dois, vai..."

Nas locadoras que frequentei, esse tipo de jogador era chamado de "godera". Fosse o jogo de dois ou não, ele estava lá, insistente, tentando conseguir jogar alguns minutos de graça com alguém.

Às vezes o godera insistia tanto, que o único jeito de tirá-lo de perto era chamando o dono da locadora: "Seu Tadeu, tira esse godera daqui. Não tô conseguindo jogar com ele "atazanando".

Se ele não sair, eu paro o tempo”.

Bastava ameaçar parar de jogar para o dono da locadora tirar o garoto de perto. Mas, de lá, o maldito já saía para outra locadora, querendo “goderar” o tempo de alguém que caía na insistência dele. Mas uma coisa é certa, até eles eram grandes apaixonados por videogames e figuras que adorávamos nas locadoras – pelo menos até começar a goderar o meu tempo.

O valor da amizade

Tanto nos fliperamas quanto nas locadoras, o pedido para jogar de dois gerou, mais do que divertidas partidas, grandes amizades. Foi assim comigo, com os meus amigos, e, provavelmente, com você também.

Bastava um simples pedido de “vamos jogar de dois?” para que um mundo de possibilidades se abrisse em nossas vidas.

Ítalo Chianca

SHADOW OF THE COLOSSUS: A VASTIDÃO E O QUE VEM DE DENTRO

Fiquei bastante surpreso no dia que descobri que Shadow of the Colossus estava completando 10 anos de seu lançamento americano. A surpresa não veio de uma percepção tardia de que o tempo passou, o que seria um pouco desesperador. Vejam bem, momentos em que nos damos conta de que o tempo passou em nossa vida, e este ou aquele sonho ficou para trás, costumam nos colocar em uma situação complicada. É você olhar para aquele amontoado de expectativas que morreram, mudaram ou se mutilaram com os anos, e se sentir pequeno. E aí restam poucas coisas a se fazer: a) dançar um tango argentino, b) chorar em posição fetal e lembrar que um dia tínhamos o mundo a frente, ou c) subir num cavalo, refletir o sol com nossa espada e ir lá, sei lá onde, resolver o problema.

Mas essa surpresa não veio, já que eu tenho o péssimo costume de me lembrar todo dia que o tempo passou e os sonhos ficaram para trás. Talvez não seja um péssimo costume, é o que eu penso quando ouço a canção "O Velho", do Chico Buarque.

Mas independente de qualquer coisa, aquele amontoado está sempre lá. O bom do tempo é que, com ele, esse amontoado vai mudando de forma. Como se a cada período ele fosse um chefe diferente, um novo colosso.

Na época que eu joguei *Shadow of the Colossus* pela primeira vez (em outubro de 2005), meu inimigo era a solidão e um pouco de tristeza. Essas coisas de relacionamento são complicadas, porque o coração de um adolescente costuma ser parceiro de um cara ainda mais tonto: o cérebro de um adolescente. Você pode até se achar esperto quando jovem, mas pode ter certeza que quando for adulto você vai ter muita raiva de ter sido estúpido quando seu corpo ainda era uma máquina, e se isso não acontecer, meus sinceros pêsames. De qualquer forma, que falta me faz aquele fígado!

É aquela coisa, na época eu tinha uma paixão por uma moça e não era correspondido. E naquela época não era bacana ser “geek”, “nerd”, “gamer” ou qualquer adjetivo besta desses. Enfim, eu era apaixonada por uma moça durante todo o ensino médio e esse era o resumo da ópera. Pena que meu cérebro adolescente não tinha capacidade para lidar com isso de maneira decente. Aí sobrava aquela sensação de que o mundo inteiro vai te esmagar, que não importa quem estiver em volta teremos sempre um “andar solitário entre a gente”.

Além disso, meus pais ficavam fora de casa o dia inteiro, assim como meu irmão mais velho (um quadro comum, acredito). Indo todo dia da escola — onde eu não conseguia ter uma relação efetiva com ninguém — para a casa — local em que passava

a maior parte do tempo sozinho —, tinha algumas opções para ocupar o meu tempo: a) ver Debate Bola e depois o programa da Sonia Abrão até mofar em frente à TV, b) ir para o shopping paquerar, e c) jogar videogame.

Eu até escolhia a A de vez em quando. Entretanto, a opção B era impraticável, mas não por falta de vontade, como vocês devem imaginar. A opção C, no entanto, era a mais acessível e mais querida ao meu coração. Assim, ligar o PlayStation 2 acabava se tornando o principal meio de comunicação que eu tinha com o mundo e com outras pessoas, mesmo que somente através de personagens e localidades imaginárias.

Shadow of the Colossus foi o jogo no qual eu mais confrontei minha solidão e as coisas que passavam pela minha cabeça. Alguma coisa naquela tarefa “mínima” de andar por entre lugares desertos e tombar gigantes fazia com que eu encarasse a mim mesmo. Um silêncio contemplativo de todo aquele vasto e belo ambiente que, no fim das contas, ecoava algo de mim.

Shadow of the Colossus é um jogo que vai dialogar com qualquer momento da vida de qualquer um, basta você iniciar o game e ver que questões sua vida vai te trazer. Uma vez uma professora de literatura me disse que isso é arte: algo que tem a capacidade de mudar e trazer novas questões toda vez que um novo interlocutor aparece, seja ele uma outra pessoa ou o você do futuro (não menos uma outra pessoa). Hoje eu acho que arte pode ser isso e outras coisas, mas até que não é uma definição ruim, não.

O processo era sempre o mesmo. Saia do templo, levante

sua espada, descubra para onde tem que ir. Chegue nesse lugar, pense em como você vai conseguir acessar os locais vulneráveis do colosso. Acesse os locais vulneráveis do colosso, se mantenha agarrado, lute até o fim das forças para tombar o gigante. Tombe o gigante, veja os restos dele entrarem no seu corpo e te deixar cada vez mais cansado. Acorde no templo, cheque se a moça está bem, veja a estátua que foi destruída. Faça tudo de novo, mais quinze vezes.

Não sei como o jogo iria ser recebido se tivessem mais dezesesseis colossos lá. Eu sei que eu não me importaria de repetir o processo mais quantas vezes fossem preciso. Existia algo que me prendia àquele jogo, e imagino que prendia muitas outras pessoas também. A simplicidade de uma tarefa épica, ou quem sabe o aspecto épico de uma tarefa simples. Vai saber.

O que é certo é que *Shadow of the Colossus* traz uma nova realização do “design por subtração” do Fumito Ueda. A ideia de que é melhor trabalhar com menos mecânicas e sistemas para poder se focar naquilo que compreende a experiência central do jogo. Também é certo que muita gente adorou o jogo sem ao menos saber o que era design ou subtração (o eu do passado, aquela outra pessoa).

Só sei que consegui lidar tão bem comigo mesmo durante aquelas horas com *Shadow of the Colossus*, que quando o Agro “morreu” eu nem liguei. Aprendi a lidar melhor com a perda e a solidão. Imagino que essa não era a sensação que os desenvolvedores queriam causar com aquela cena, mas acho que eles iam ficar felizes de saber o porquê da minha sensação.

Cavalar pelos vazios campos de Shadow of the Colossus era um eterno diálogo dentro da minha cabeça. Um momento muito íntimo compartilhado apenas por um jogador, duas pessoas, um cavalo e 16 gigantes. A cada colosso que tombava ao som e trilha sonora do game, alguma coisa mudava não só no Wander, como também em mim. Aquilo era quase uma sessão de terapia. E, aos pouquinhos, fui entendendo algumas coisas, aceitando outras, vencendo a solidão e me preparando para a vida. Esses problemas foram, para mim, o lendário 17º colosso.

Pedro Vicente

POKÉMON GO E A TARDE QUE PASSEI COM MEUS AMIGOS

Dia 3 de Agosto de 2016 talvez fique marcado no coração de muitos brasileiros como o dia em que oficialmente Pokémon GO foi disponibilizado em nossas terras para download. Lembro que eu, juntamente com vários amigos, acompanhamos as notícias do novo e criativo jogo dos monstros de bolso desde o seu primeiro anúncio oficial, mais de um ano antes. Para a minha tristeza, meu celular não conseguiu rodar o jogo por causa de uma versão incompatível do sistema Android. Mas isso nunca me desanimou de fato, pois desde pequeno acompanho e curto bastante a onda de Pokémon, seja pelos games, animes, mangás, jogo de cartas e outros derivados.

Desse modo, apenas curtir o clima do jogo com meu grupo de amigos já foi incrível, mesmo que sem a minha conta própria. Assim, quando o tão esperado jogo mobile finalmente foi lançado por aqui, acompanhei de perto a alegria e união dos meus amigos em volta do jogo, ajudei minha namorada a capturar alguns bons monstros enquanto ela dirigia e até acompanhei todos eles em uma aventura em uma das praças de minha cidade.

de, durante uma boa tarde de sábado. Tudo que eu vi naquele primeiro final de semana de Pokémon GO no Brasil vale a pena ser lembrado e é por isso que este texto existe agora. Então antes de dar mais spoilers, vamos começar na ordem certa. Essa história se passa na cidade de Juiz de Fora/MG.

Esse meu jeito de viver...

Desde o primeiro anúncio oficial de Pokémon GO, eu e alguns amigos ficamos eufóricos com as possibilidades que o aplicativo poderia trazer. A ideia do conceito de “explorar tudo e pegar todos” para o mundo real animou até os mais céticos do grupo. Mas o tempo foi passando e esse sentimento foi ficando guardadinho em uma gaveta. Entretanto, com o lançamento oficial do jogo na Austrália em julho de 2016, tudo começou a pipocar de novo.

Vale lembrar que eu e meus amigos crescemos jogando e assistindo Pokémon, colecionando miniaturas e jogando cartas. Claro que temos alguns também no grupo que não prestaram muita atenção na franquia depois de Johto e não fazem ideia de quem é Infernape, Serperior ou até o Greninja. Mas Pokémon é Pokémon. Então, com o lançamento iminente do jogo, o assunto virou tema principal no nosso grupo de amigos no WhatsApp.

Passamos o mês de julho inteiro na expectativa. Finalmente, na primeira semana de agosto, vi um print em outro grupo de WhatsApp de um sujeito baixando o jogo na Play Store. Corri para lá no meu celular para ver se era verdade, e de fato era, mesmo que no meu celular estivesse os pesarosos dizeres “este dispositivo é incompatível com esse aplicativo”. Mandeí um print

para o grupo dos amigos e, então, tudo começou a ferver. Todos que podiam começaram a baixar o jogo e a dedicar suas primeiras horas capturando alguns Zubat, Rattata e Clefairy. Daí, veio a ideia de nos encontrarmos em uma praça no centro da nossa cidade para caçar no sábado e ver tudo o que o aplicativo poderia fazer. E assim fomos...

É um novo mundo de aventuras!

Como eu não tinha o aplicativo compatível no meu celular, mesmo que tenha tentado atualizar o meu Android, fazer mandinga, cobrar favores e até testar o aplicativo no celular da minha mãe, não deu certo. Então, para não ficar simplesmente sentado olhando todos, resolvi imprimir um modelo de papercraft de um Pokémon que eu adoro e levar para a praça, armado de tesoura, cola e pinça. Sim, enquanto todos capturavam monstrinhos virtuais (que não eram Digimons), eu fazia o meu próprio de papel e cola.

Quando desci do ônibus no centro da cidade, já me surpreendi com a diferença de público em uma praça próxima a qual íamos nos encontrar. O lugar que antes só tinha alguns moradores de rua conversando, agora exibia várias pessoas paradas em pontos diferentes, a maioria em grupos, mexendo em seus celulares e conversando umas com as outras. Enquanto andava para o ponto de encontro na outra praça, fiquei observando quatro garotos conversando e vi que realmente falavam de Pokémon. Achei aquilo sensacional, mas ainda mais sensacional foi perceber que a minha visão periférica estava vendo algo conhecido por trás daquele grupo, um pouco mais afastado: um dos amigos que eu

ia encontrar na outra praça.

Para variar, é claro que ele também estava jogando. Quando pulei nele para cumprimentá-lo ele se assustou perguntando de onde eu tinha visto ele. Conteí todo meu choque ao descer do ônibus e ele me explicou que ali tinha uma PokéStop em um monumento da cidade em homenagem aos soldados juizforanos que lutaram na Segunda Guerra Mundial. Achei interessante aproveitar um monumento que os moradores daqui mal se lembravam e já comecei a curtir o clima do jogo. Depois de meu amigo reabastecer suas Poké Balls e capturar alguns Zubat, fomos ao encontro do resto do grupo.

Um mundo diferente, uma nova emoção

Chegando finalmente no ponto de encontro, minha namorada já estava sentada nos esperando enquanto capturava um Nidoran macho. Alguns minutos depois, outros dois amigos nossos chegaram e uma terceira amiga logo após. Nunca vi meu grupo de amigos ser tão pontual em um encontro antes. A praça, a mais central da cidade, era lar de velhinhos que jogavam dama e purrinha o dia todo, alguns moradores de rua e, além disso, era ponto de encontro de praticamente a cidade inteira. Então, se alguém estava parado na praça, a chance de estar esperando alguém para ir a outro lugar era muito grande. Entretanto, com Pokémon GO, não foi isso que eu vi naquela tarde de sábado.

A praça estava abarrotada de gente. Chutando por baixo tinha cerca de 150 a 200 pessoas paradas por todo o lugar. Absolutamente nenhuma estava sozinha, todas em duplas ou em grupos de até dez, caminhavam, conversavam, riam e usavam os

seus smartphones. Quando me deparei com aquela cena, juro que subiu um arrepio na espinha e o garoto de 12 anos dentro de mim sorriu para aquilo. O mundo realmente estava jogando Pokémon e gostando daquilo!

Não pensem que eram só jovens, não! Mais de três vezes encontrei famílias inteiras que foram passear na praça enquanto capturavam os monstros. Em outro momento, minha namorada me apontou uma família onde os pais não jogavam, mas torciam para o filho pequeno conseguir capturar os Pokémon que encontrava. Uma amiga minha, mãe de dois meninos e com mais de 30, também foi para a praça com os pequenos, passando uma tarde toda se divertindo com os filhos. E, além disso, não foram poucos os casais que eu vi fazendo sua jornada Pokémon em dupla. Enfim, foram cenas para se guardar na memória, com certeza!

Isso tudo eu observei enquanto estava sentado em uma escada no centro da praça, fazendo meu papercraft no mesmo momento em que minha namorada e meus amigos rodavam a praça capturando uma boa quantidade de criaturas. Além, também, do fato da praça possuir três PokéStops, e mais dois nas redondezas, o que ajudava na permanência de muitos treinadores por ali. Outra coisa que vale ser lembrada aqui é o fato de não ter acontecido um "evento" de encontro na praça, simplesmente vários pequenos grupos de pessoas resolveram ir pra lá naquele dia, o que foi sensacional.

DRAGONIIIIIIITE!

Parece piada, mas não é! Em um determinado momento da

tarde, enquanto já passava da metade da minha obra de arte pokemaniaca, meus amigos estavam ao redor conversando comigo, dois deles, assim como eu, não tinham o jogo no celular e me faziam companhia enquanto os demais corriam pela praça. Naquele momento, uma amiga da roda disse estar usando um aplicativo que mostrava onde tinha Pokémon no mapa. Desconfiei um pouco no início, mas ela disse que há duas quadras dali tinha aparecido um Blastoise. Cara, era um Blastoise.

Eu olhei pra minha namorada, ela entendendo na hora apenas falou: "Se quiser ir lá pode, eu não vou correr". Peguei o celular dela e pedi para que tomasse conta das minhas coisas, o papercraft iria esperar. Comecei a correr na direção indicada no mapa da minha amiga, quando olhei para trás, um de meus amigos estava correndo junto comigo. Aquela sensação foi muito boa! Me senti uma criança de novo. Infelizmente, quando chegamos no local, não havia Blastoise algum.

Nunca soube se o app que era furada ou se o Blastoise simplesmente foi embora antes de chegarmos. Mas no caminho, segurando o celular da minha namorada e sua bateria portátil, tive a chance de chocar um Psyduck graças a minha corrida, capturar um Zubat (que surpresa) e encontrar um Pinsir no meio de uma obra, antes de voltar até o grupo. Todos acharam graça da nossa corrida e voltamos à reunião normal. Passado algum tempo, outro fervor surgiu... Mas dessa vez não eram apenas boatos. Um grupo de jovens passou por nós e a palavra "Dragonite" foi proferida.

Todos armados com um smarthphone com Pokémon GO fo-

ram na direção da multidão que começou a se formar. Eu e meus dois amigos ficamos sentados tomando conta das mochilas e eu terminando meu papercraft. Cerca de meia hora depois, nosso grupo retorna aos risos e zoações. Minha namorada e dois amigos pegaram o tão esperado Dragonite. Outro chegou a encará-lo, mas o perdeu, enquanto um terceiro nem chegou a vê-lo. Ali eu vi que a sensação que eu passei correndo atrás do inexistente Blastoise, todos eles também tiveram correndo atrás daquele Dragonite. Finalmente consegui ver pessoalmente algo parecido com o famoso “Vaporeon do Central Park” que correu a internet semanas antes.

É mais um novo dia e a jornada continua!

Enfim o dia acabou, vários níveis foram alcançados, itens pegos e Pokémon capturados. O dia foi prazeroso para todos e durante toda a tarde encontramos, coincidentemente, vários outros colegas e conhecidos que não haviam marcado conosco, mas que também foram para a praça assim como nós. Foi um dia muito bom, cheio de risadas e situações engraçadas. Acreditem, até um policial militar parou por um momento a sua ronda para tentar capturar um Pokémon no meio da praça, se era um Growlithe ou um Arcanine, nunca saberei.

Minha criança interior adorou presenciar um mundo onde gostar de Pokémon era normal e não motivo para bullying. Uma realidade onde famílias saem juntas para caçar monstros virtuais e amigos preguiçosos animam a sair de casa e passar um dia inteiro em uma praça, apenas para encontrar com os companheiros e compartilhar experiências de jogo. Querendo ou não, a

Nintendo e a Niantic conseguiram o que queriam: cada qual ao seu nível, as pessoas realmente saíram de casa e foram conhecer o mundo, mesmo que fosse um mundo pelo qual passavam todos os dias sem prestar muita atenção.

Gilson Peres

O PESO DE UMA CANÇÃO

Jogos são constantemente lembrados por suas jogabilidade, visuais, enredo e desafios, mas há um ingrediente a mais na receita dos games. Um item adicional que muitas vezes passa despercebido quando falamos deliberadamente sobre videogames, mas que nem por isso deixa de ser crucial para toda a experiência gamística: a trilha sonora. Inicialmente “programada” pelos próprios designers e desenvolvedores dos jogos, a música dos games foi ganhando importância com o passar dos anos. Hoje, até mesmo orquestras sinfônicas e músicas licenciadas figuram no rol de recursos para criação das trilhas.

A música da qual venho falar aqui não foi um improviso de um programador qualquer, tampouco fruto de uma banda completa. Seu criador foi o compositor David Wise. Estou falando da canção Stickerbrush Symphony, de Donkey Kong Country 2. E por que falar de músicas em um livro, objeto incapaz de reproduzir som? Bom, a razão vem da maneira como essa música exerceu um papel muito interessante na minha vida como gamer.

A primeira vez que ouvi a Stickerbrush Symphony foi ainda

criança, quando jogava avidamente a série Donkey Kong Country no Super Nintendo. Toda a trilogia de jogos do gorilão da Nintendo traz belíssimas canções, mas Stickerbrush Symphony teve um efeito particular em mim. E não apenas em mim, afinal trata-se de uma das faixas mais ovacionadas da história dos games! Mas, no meu caso, demorou um pouco para eu reconhecer o quão famosa Stickerbrush era porque, na época, não era tão fácil ter acesso à trilha sonora dos jogos.

Muitos anos depois, acabei voltando à nostalgia de Donkey Kong Country. Dessa vez, revisei a trilogia justamente atrás de uma apreciação mais madura de suas canções. E, mais uma vez, Stickerbrush cativou meus ouvidos. Assim que encontrei a bendita música, lembrei-me do quão incrível tinha sido ouvi-la durante as primeiras jogatinas de minha vida. Na mesma hora, mostrei a canção ao meu pai e meu irmão, que dividiam comigo o espírito gamer, e ambos reconheceram-na de imediato.

Stickerbrush logo se tornou não apenas um ícone mundial de trilhas sonoras de videogames, mas também um ícone pessoal. Um símbolo da gênese da minha vida como jogador. A partir de então, ouvia à música incansavelmente! E isso não é algo estranho para mim, sou uma dessas pessoas que ouve mais trilha sonora do que música convencional.

Quem conhece um pouco da Nintendo sabe o quanto ela aposta na nostalgia para cativar seus fãs a cada novo jogo. E, muitas vezes, o saudosimo é despertado a partir da trilha sonora. Afinal, quem nunca ouviu a canção tema de Super Mario Bros. remixada a cada novo jogo do encanador? Com Donkey Kong

Country, no entanto, foi um pouco diferente. Como a desenvolvedora da trilogia Country, a Rareware, havia sido comprada pela Microsoft, a Nintendo ficou, por muitos anos, sem explorar o verdadeiro potencial da franquia Donkey Kong. E isso incluiu, infelizmente, um descaso com remixes e atualizações das trilhas sonoras dos games do gorilão.

A partir dos anos 2000, os remixes que a Nintendo produzia das músicas de seus jogos começavam a ganhar ainda mais destaque, uma vez que a própria ideia de apreciar a trilha sonora de videogames ficou mais popular. Super Smash Bros. Brawl, por exemplo, contou com um extenso trabalho de recriação de inúmeras músicas do acervo da Nintendo. E, dentre elas, estava Stickerbrush Symphony!

Depois de anos, finalmente chegou a hora de apreciar o primeiro remix oficial dessa memorável canção. Não esperei nem mesmo comprar um Wii, coloquei meus fones de ouvido e dei play na aguardada música... só para descobrir que ela não era tão legal quanto a original. Provavelmente muitas pessoas gostaram do remix de Stickerbrush Symphony presente em Super Smash Bros. Brawl, mas não foi o caso comigo. A essência da canção de David Wise parecia ter se perdido no processo de atualização da faixa.

Embora tenha sido ótimo ver a Nintendo atentando-se para minha música preferida, não foi exatamente a atenção que eu gostaria. Mas dividimos esse planeta com bilhões de seres humanos, não posso querer sempre ser contemplado pelas escolhas alheias, certo?

Apesar de não poder aproveitar a alegria que muitos tinham tido com esse remix de Stickerbrush Symphony, ao menos tinha a versão original para ser ouvida a qualquer hora. Além do mais, existem vários outros remixes dessa música feitos de maneira independente por fãs de todas as partes do mundo. Com certeza, não havia motivos para ficar triste — só não havia também para ficar especialmente feliz.

Felizmente, porém, outro fato surpreendente virou o jogo para fãs da trilogia Donkey Kong Country: o anúncio de um reboot da franquia com Donkey Kong Country Returns. Obviamente, o jogo estaria em minhas mãos no instante em que fosse lançado, mesmo que viesse a ser um jogo terrível. Bom, Returns acabou sendo um grande game, um retorno digno da série Country e, para fãs de trilhas sonoras, uma oportunidade de ouvir remixes de renomadas músicas da trilogia original. Embora os remixes tenham sido muito bem trabalhados, eles cobriram apenas as músicas do primeiro Donkey Kong Country, deixando de lado, assim, minha querida Stickerbrush Symphony.

Mais uma vez, respirei fundo, lembrei que divido a terra com bilhões de outras pessoas (e alguns bilhões a mais do que da última vez) e segui em frente. Pulando alguns anos de apreciação incansável da versão original de Stickerbrush Symphony, chegamos a mais uma anúncio que trouxe mais uma chama de esperança para amantes da trilha sonora do segundo Donkey Kong Country: a revelação de Donkey Kong Country: Tropical Freeze. O quinto jogo da franquia deu continuidade ao sucesso de Returns. Não foram os visuais incríveis ou a ambientação gé-

lida do jogo que capturaram minha atenção durante o anúncio do game, e, sim, a informação de que David Wise, compositor original da franquia, estaria de volta para criar a trilha sonora do novo jogo.

Quase vinte anos depois, David Wise estava de volta ao comando musical de Donkey Kong Country. Apesar de não ser a informação mais publicizável do mundo, foi mais do que o bastante para me fazer ir atrás de uma cópia do jogo o quanto antes. Infelizmente, não pude comprar o jogo no dia de lançamento, mas não demorei para mergulhar na internet atrás das primeiras impressões da trilha sonora de Tropical Freeze. Como havia imaginado, dessa vez foram as canções do segundo Country que haviam sido remixadas. Assim, não havia desculpa para não ter um remix de Stickerbrush Symphony. E, como o próprio David Wise estaria retrabalhando sua própria música, dessa vez tinha tudo para ser o remix definitivo que eu tanto aguardara...

... mas não foi bem assim. De fato, Stickerbrush Symphony foi retrabalhada em Tropical Freeze. A nova versão é interessante de se ouvir, mas está longe de ser tão cativante quanto a versão original. E não digo isso apenas pela nostalgia da edição original, mas, sim, porque, diferentemente da primeira, essa nova Stickerbrush Symphony não está associada a nenhuma fase de Tropical Freeze, mas a apenas um trecho de uma fase. Ou seja, é uma música ouvida muitas poucas vezes durante a aventura. Na verdade, muita gente deve ter ouvido ao remix apenas uma vez durante a jogatina. Mesmo podendo ouvi-la a qualquer hora pelo tocador de músicas do próprio jogo, era triste saber que essa nova Stic-

kerbrush Symphony não cativaria nem metade do número jogadores que a primeira edição conquistara.

Apesar do descontentamento, Tropical Freeze, assim como Returns, provou ser um excelente jogo da franquia Donkey Kong Country. E não me leve a mal, há muitos outros aspectos desses jogos que me cativam e impressionam. Assim, não deixei de curtir todo o conteúdo de Tropical Freeze, terminando o jogo, como de costume, com 100% dos itens colecionáveis.

E foi ao fim dessa divertida jornada por Tropical Freeze que o jogo me proporcionou um dos momentos mais ímpares da vida. Lembra quando disse que havia procurado pela trilha sonora de Tropical Freeze antes mesmo de comprar o jogo? Pois bem, nessa ocasião, ouvi a cada música com um sorriso de orelha a orelha, afinal, apesar do pequeno deslize em Stickerbrush Symphony, a trilha de Tropical Freeze é soberba. Mas a uma música em especial preferi não ouvir antes de jogar o game: a música dos créditos. E foi exatamente essa a última canção da trilha sonora de Tropical Freeze que escutei, quando finalmente concluí o jogo e assisti à lista de desenvolvedores que trabalharam no título.

Nesse momento, a ideia de ser apenas um entre bilhões de seres humanos assumiu outra conotação. Eu não era “mais um”, e sim “aquele um”. Leitores e leitoras, a canção dos créditos de Tropical Freeze é concluída com nada mais nada menos do que um novo remix de Stickerbrush Symphony! BAM! Quem imaginaria que um mesmo jogo traria não apenas um, mas duas recriações dessa faixa? E, para coroar, era o melhor remix que

havia sido feito até então!

Lá estava eu, de frente para uma lista de nomes desconhecidos que desciam pela tela, com lágrimas nos olhos. Lágrimas produzidas não pelo o que eu via, mas pelo que eu escutava, pelo que eu sentia... Como se aquela última tentativa de retrabalhar Stickerbrush Symphony tivesse sido feita para mim, que preferiu, por nenhum motivo especial, não ouvir previamente à canção final do jogo.

Naquele momento, percebi que a melhor maneira de apreciar a trilha sonora de um jogo é exatamente jogando-o. Ok, podemos escutar milhares de vezes no YouTube à canção de nossa fase preferida, mas não foi para aquele formato que ela foi criada. As canções dos games têm uma relação intrínseca com a própria jogatina, e aquele momento especial ao fim de Tropical Freeze deixou isso mais do que claro.

O remix definitivo de Stickerbrush Symphony estava escondido no instante final do jogo... Como é bom ser um dos sete bilhões de seres humanos do planeta!

Rafael Neves

QUANDO OS JOGOS VENCEM A DISTÂNCIA

Esta história começa na década de 90, em São Paulo. Eu tinha 13 anos e entre os intervalos das aulas eu ficava desenhando personagens de videogame e animes no meu caderno. Um dia desses, eu vi que um carinha fazia exatamente a mesma coisa, sempre desenhando, até no meio da aula. Esse cara era o Kleber! O gosto por desenhos e games nos aproximou, passávamos longas horas conversando sobre esses temas. Porém, eu estava muito desatualizado e até afastado dos jogos, meu primeiro e único console foi um Master System, e naquela época a febre era o Super Nintendo. Pra minha sorte, o Kleber tinha o aclamado SNES e me convidou pra jogar na casa dele. A partir deste momento, eu retornava ao maravilhoso mundo dos videogames!

Nos finais de semana eu ia pra casa dele e jogávamos horas a fio. Mario Kart foi sem dúvida o mais jogado nas ferozes competições que travávamos. Aliás, a briga começava na escolha do personagem, porque sempre queríamos o Yoshi. Outro game em que competimos muito foi o Super Bomberman, mesmo quando

eu era eliminado, aproveitava pra ficar do lado de fora da arena jogando bombas no Klebão, afinal se eu não ganhasse, não deixava ele ganhar!

Algumas vezes, durante a jogatina, brigávamos feio, na vida real mesmo. Mas durava pouco, porque a vontade de competir e conhecer novos jogos era bem maior! Lembro que eu chamava ele pra passar o final de semana em casa, mas como eu tinha poucos jogos para o Master, o Kleber sempre trazia o SNES dele. Na verdade, eu ia até a casa dele, colocávamos o console e os jogos dentro de sacolas, e íamos a pé para a minha casa, cerca de uns 5 km, de caminhada e bate-papo.

Tudo ia muito bem até que um dia o Kleber me contou que mudaria de escola. Foi ruim saber que não conviveríamos mais como antes, mas seguimos nossos caminhos. Até que num domingo qualquer, estava eu jogando Doom 2 (ou Age of Empires não me lembro bem) no meu computador quando recebi uma ligação. Era o Kleber! Colocamos o papo em dia, e marcamos uma jogatina na casa dele. Qual não foi minha surpresa ao ver que ele tinha agora um incrível Playstation! Fiquei encantado com os polígonos revolucionários da época, com o dualshock cheio de botões e com as centenas de CDs de jogos.

O game que mais marcou foi sem dúvida Legacy of Kain: Soul Reaver, com sua trama adulta, personagem carismático e gameplay muito difícil! Até para o Klebão que sempre era melhor do que eu nos games. A ideia de transitar entre o mundo dos vivos e dos mortos era sensacional e nos rendeu horas e mais horas de diversão. Lembro do saudoso Tony "Hanks" Pro Skater, que nos

inspirou a andar de skate de verdade — mas como nunca tive habilidade resolvi voltar para o videogame!

Nessa época, assistíamos animes na TV e qual não foi a surpresa ao encontrarmos um jogo do Samurai X! Era um jogo de luta poligonal, bem quadrado, mas só pelo fato de recriar as batalhas do desenho, já nos divertia muito! Fora as cutscenes em japonês que nós decorávamos, palavra por palavra, e as vezes resolvíamos traduzir o significado, mesmo que nós nunca tivéssemos passado perto de uma escola de japonês. O jogo DragonBall GT: Final Bout também foi marcante, mas esse tivemos o prazer de jogar bem antes da série passar no Brasil. Lembro claramente como foi incrível a sensação de virar “macaco gigante dourado” e depois Super Saiyajin 4, com o Goku! O Klebão também gostava de Resident Evil e RPGs, mas como na época eu era um tanto medroso para terror e achava muito complicado aquele monte de side quests e combates aleatórios, só acompanhava à distância.

Certa vez fui convidado pelos pais do Kleber a viajar com eles para Vitória, no Espírito Santo. Passamos alguns dias na praia, mas para nosso azar (ou sorte) choveu torrencialmente. O Klebão felizmente levou para a viagem o inseparável Play 1, que foi nosso companheiro de tardes chuvosas. Jogamos Spider-Man, e me lembro como se fosse hoje, como era incrível balançar teia sobre New York com o amigão da vizinhança. O Homem-Aranha sempre foi nosso super-herói preferido, e poder ser ele no Playstation nos rendeu muitas horas de diversão. Finalizamos o jogo rapidamente (mentira, o Kleber que finalizou, como sempre), e partimos à caça das HQs espalhadas pela cidade, para

assim, desbloquear as outras roupas do Aranha. Vale mencionar também o Metal Slug — Quantas horas gastamos dando tiro pra tudo quanto é lado! Lembro que só me importava em sobreviver e pegar a heavy machine gun, enquanto o Kleber procurava sempre o rocket launcher e salvava todos os “mendigos” educados, que agradeciam com um “thank you”.

Mas o tempo passou, crescemos e nossos caminhos se separaram novamente. Iniciei a faculdade em São Paulo e o Kleber foi estudar no Rio de Janeiro. Com o aumento das responsabilidades e afazeres, restou pouco tempo para os games. Meu contato com o Kleber também ficou escasso. Até que um dia recebi uma mensagem do meu amigo, ele estava de casamento marcado e me convidou para ser padrinho! Fiquei muito feliz pelo convite e oportunidade de nos reencontrarmos para relembrar as inúmeras aventuras que tivemos. Mas a felicidade durou pouco, pois o Klebão, agora militar (e carinhosamente apelidado por mim de Solid Snake brasileiro), estava de malas prontas para mudar de estado com sua futura esposa. Fiquei feliz pela carreira e evolução que meu grande amigo estava passando, mas com um pouco de tristeza, pois nosso contato seria muito menor. Não sei se foi notória minha tristeza, mas fato é que ele me deixou um presente de despedida. Disse que havia uma caixa na casa dos pais dele para eu buscar quando tivesse tempo.

Alguns dias depois fui até sua antiga casa, cheia de recordações da nossa infância e adolescência de jogatinas e desenhos. Ele me deixou de presente um Playstation 2 com dezenas de jogos e sua coleção de mangás de Samurai X, Yu Yu Hakusho, Ra-

yearth e Tsubasa Chronicles! Mal sabia ele que estes presentes fariam a minha essência voltar à tona. Retomei a rotina de jogar e desenhar, o que influenciou diretamente o meu futuro profissional.

Faz mais ou menos uns oito anos que não nos vemos. O Klebão segue sua carreira militar, hoje no Acre, junto com sua esposa e filha. Ele ainda joga no tempo livre, agora no seu Play 3. Eu sigo minha carreira como designer, continuo em São Paulo, morando com minha esposa e enteado. Jogo sempre que possível, seja no smartphone, 3DS, Play 2 ou no Play 4. Para não perder o costume, desafiei o Klebão a comprar um Playstation 4 e assim, retomar as competições ferozes da nossa infância, só que agora via multiplayer online. Afinal de contas, essa é apenas mais uma das idas e vindas de dois amigos gamers.

Ricardo Ronda

POSFÁCIO

A paisagem vai se transformando com o passar do tempo e da velocidade com que enfrentamos a rotina. As semanas vão se acumulando em meses, e a correria nos faz esquecer que um dia o mundo já esteve congelado por inteiro. Sem vento, sem folhas no chão, sem buzinas; só o som abafado da minha TV de 14 polegadas, enquanto eu salvava o universo pela enésima vez. Aperto o 'B' mais uma vez, e... Ufa! Bem a tempo de assistir ao episódio de Cavaleiros do Zodíaco. E o mundo pode voltar a fluir normalmente, pelo menos até a próxima sessão de videogame e achocolatado.

Quem joga desde a infância sabe muito bem que em certos momentos é como se o mundo deixasse de existir. Todos os problemas — que nós não temos, já que somos crianças — desaparecem como num passe de mágica, para dar lugar às missões e objetivos, aos chefões e princesas indefesas que povoam nossa imaginação.

Geograficamente nós não estamos em lugar nenhum, e ao mesmo tempo nos vemos em qualquer lugar. Cada um viven-

ciando seu universo particular, feito de pixels e sons sintetizados. Já fui robô, encanador, carateca, ninja e até monstro espacial. Já fui, inclusive, mais de uma coisa ao mesmo tempo, mesmo que sem saber. E você aí, que leu todas as crônicas desse livro, vibrou junto e botou a mão no peito, sabe bem do que estou falando.

Para um leigo, o videogame é apenas um mero brinquedo que pode ser esquecido no tempo, sem deixar marcas. Nós sabemos, entretanto, que essas marcas existem e que nos ajudaram a construir parte do nosso caráter. Cada fase vencida, cada inimigo derrotado, tudo fruto da nossa persistência e criatividade, como se a vida quisesse nos treinar para o futuro. E treinou bem.

Todos os desafios superados nos tornam mais fortes, e disso eu nunca duvidei. Aprendi tanto com os videogames quanto aprendi nas salas de aula, sozinho ou com os amigos. Aprendi o suficiente para compartilhar essas experiências com pessoas que nunca vi, sem saber de sua índole ou de sua vida presente. Seu passado, entretanto, é velho conhecido. É um enigma fácil de se desvendar, bastando apenas dizer as palavras certas, como "locadora", "fliperama" e "videogame". Viu um sorriso? Lá está a identificação que nos torna amigos de maneira instantânea, praticamente vizinhos de porta e tubaína gelada em fim de tarde no bar da esquina.

Sempre que se sentir perdido, ou simplesmente vier aquele aperto no peito sem explicação, releia uma crônica desse livro. Qualquer uma delas, pode abrir de maneira aleatória. Você deve, aliás, deixar esse livro na sua mesa de cabeceira, junto do celular, do copo d'água e do remédio que você esqueceu de tomar.

Voltar no tempo e congelar o mundo são os seus super poderes, lembra? Cabe a você a missão de salvar o mundo outra vez...

Eidy Tasaka

OS REDATORES

Alberto Canen

Apesar de ter nascido em Macapá/AP, já moro em Natal/RN desde a quarta geração de videogames. Eu sou formado em Direito pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte e sou advogado. A minha relação com os videogames começou na época do Atari, mas só se intensificou mesmo quando ganhei o meu primeiro console, um Master System. Desde então, sempre frequentei as locadoras e me mantive atualizado com a indústria dos jogos eletrônicos — graças às ótimas revistas da época —, até virar redator do Nintendo Blast, onde estou até hoje, com algumas participações na revista Nintendo World. Atualmente, sou Diretor da Revista GameBlast.

Claudio Balbino

Eu um entusiasta por tecnologia, games e animação. Formado em tecnologia e designer gráfico, moro em SP, onde fico ligado em todo mundo acompanhando as novas tendências do mercado. Atualmente, continuo meus trabalhos editoriais produzindo conteúdos para gamers e fãs de animação. Produzo um site que me ajuda a manter contato com todos os amigos e fãs. Passado e presente são pontos marcantes em meu trabalho, que pode ficar numa bela diagramação que precisa impressionar, ou numa história que precise emocionar. Minha relação com os games vem antes de me tornar o editor da UltraJovem (sucesso editorial sobre animes). Desde o primeiro console Atari, até hoje com o Nintendo Switch, a paixão por jogos esta no sangue. Seja jogando ou escrevendo, de dono de uma locadora a editor de revistas gamer, videogames fazem parte de toda minha vida e tenho muito orgulho de repetir o grande Satoru Iwata, que dizia: "Em meu coração eu sou gamer."

Eidy Tasaka

Como é gostoso mergulhar nas nossas lembranças mais tenras, não é verdade? Espero muito que curtam essas nossas memórias, e que elas conversem vivamente com a sua própria infância! Pra quem não me conhece, eu sou Eidy Tasaka, carioca abduzido pela loucura de São Paulo e pelo frenesi dos videogames antigos. Redator, diagramador, designer e apaixonado por retrogames. Minha história com os videogames começou ainda na década de 1980, com meu pai tentando me ensinar a jogar Super Mario. Depois vieram outros videogames, as revistas, os momentos, as emoções e o tempo. Hoje, tento transmitir tudo isso através do site Jogo Véio.

Fabio Zonatto

Sou natural de São Paulo, Capital. Sou redator/criador de conteúdo para a internet, já tendo trabalhado em diversos sites e blogs. Também escrevi revistas diversas sobre games e cultura pop com tiragem de alcance nacional. Atualmente trabalho para os sites Trocajogo (notícias e games atuais) e Jogo Véio (reviews sobre retrogaming e nostalgia). Jogador inveterado desde 1992 graças ao Master System presenteado por meu pai, desde cedo fui um "seguista" apaixonado. Com a força da TecToy, passei nos anos 90 a melhor época gamer de minha vida, e mesmo após os tempos de infância, sempre me obriguei a encontrar tempo em meio a rotina para continuar jogando. Hoje, vivo o desafio de tentar viver de minha paixão ao confeccionar textos e artigos sobre videogames - atuais e retrô - profissionalmente para diversas mídias.

Gilson Peres

Sou natural de Vassouras/RJ. Muito novo me mudei da pequena cidade com a minha família e, desde então, moro em Juiz de Fora/MG. Aqui foi o lugar no qual eu cresci, conheci meus amigos, encontrei aquela que espero ser a mulher da minha vida, me formei e, claro, conheci o mundo dos videogames. No momento que escrevo isso tenho 25 anos, sou bacharel em Psicologia e faço mestrado em Comunicação Social. Mesmo que pareça estranho, a Psicologia e a Comunicação são minhas paixões e muitas são as pontes possíveis entre elas. Foi justamente essa interseção que me motivou a estudar em minhas pesquisas temas relacionados às redes sociais na internet, ao uso de memes como interação social e, como não poderia faltar, aos videogames enquanto cultura e prática social. Os videogames estão na minha vida desde que eu tinha cinco anos de idade, quando comecei a ver meu irmão jogar (na época, um NES que esquentava mais que uma torradeira). Dali em diante só fui entrando mais e mais nessa cultura, numa época em que jogar era motivo de preconceito. Tibia, Age of Empires, Star Fox, Pokémon, GuitarHero, The Legend of Zelda, Warcraft, DotA, Perfect World, Tales of Pirates, StarCraft, League of Legends, Donkey Kong, Assassin's Creed, Xenoblade e Monster Hunter são só alguns dos nomes que podem ser listados como grandes figuras que permearam a minha vida de amizades, aventuras e momentos memoráveis. Atualmente, além dos meus compromissos acadêmicos, sou também crítico de games, redator e diretor no site GameBlast, no qual conheci grandes pessoas e pude expandir mais ainda meus horizontes da cultura gamer.

Ítalo Chianca

São-josé-seridoense com muito orgulho; gamer formado nas locadoras de videogame desde os quatro anos de idade; jogador de pelada apaixonado por futebol; irmão mais velho de uma dupla que amo; filho dos melhores pais do mundo; morador de Cruzeta/RN desde que encontrei a mulher da minha vida; amigo chato e divertido de uma galera sensacional; professor e historiador por formação; e, depois de muito sonhar e lutar, escritor completamente dedicado aos videogames.

Ivan Battesini

Nascido em São Paulo, tive formação técnica em eletrônica, mas foi na área de humanas, quando frequentei a faculdade de engenharia elétrica, que me descobri de verdade — nesse período, lancei o meu segundo livro de poesias. Logo em seguida, nos anos 90, criei a rede de lojas Progames e retornei a área editorial com a revista Gamerss. Nessas voltas que a vida dá, apesar de continuar na área editorial desde 1998 produzindo outras revistas e até mesmo tendo tido uma editora, em 2016 voltei a atuar editorialmente na área dos videogames, como um dos editores da WarpZone, um editora voltada exclusivamente aos videogames clássicos.

Jaime Ninice

Nasci no Rio de Janeiro, cidade em que vivo até hoje. Minha formação educacional teve início na informática, mas logo passou para a música, onde obtive o diploma de graduação em cravo e também o mestrado concentrado na área musicológica, com foco em história da música no Brasil. Atualmente, trabalho na prefeitura da minha cidade na área administrativa. A relação que tenho com os videogames vem desde muito cedo, aos sete anos, quando ganhei o meu primeiro console, um Master System III: Compact. Sempre joguei em locadoras e me animava com os encontros entre amigos em torno dos games. Como fã das revistas de videogame, também tentei me ingressar ao máximo nessa área jornalística e hoje não consigo me ver fora da escrita e cobertura de eventos desta indústria tão crescente e enriquecedora. Hoje, escrevo para a WarpZone.

Janderson Oliveira

Sou de Arapiraca, a Terra do Fumo, mas nunca fumei. Tenho 1,82m, mas fui péssimo na minha primeira e única aula de vôlei (sim, desisti). Com 18 anos, meu único show da vida foi de Rebeldes, como babá. Também não tenho boas habilidades em FPS, RTS e MOBA, mas nada me impediu de ter 1.531 horas em Dota 2. Um menino cheio de controvérsias. Por enquanto, espero o início do meu curso de Jornalismo na Ufal. A escolha não foi difícil. Sempre fui fascinado pela arte da escrita, adorava produzir meus contos quando menor. Assim eu me tornei membro do GameBlast, onde conheci pessoas maravilhosas, como o Ítalo Chianca, idealizador desse livro que tive o prazer de conhecer em Maragogi, quando estávamos lá de férias. Jogo desde quando meu irmão ganhou um SNES. Eu adorava ser o Luigi em tudo. O carisma da Nintendo foi quem me introduziu nesse mundo dos jogos. Hoje estou distante da Nintendo, mas meu amor por games continua crescente. Afinal, como deixar um mundo tão rico e marcante? Se não fosse, não existiria até um livro sobre crônicas gamers.

Lucas Rodrigues

Nasci em Ribeirão Preto, no interior de São Paulo, mas passei a maior parte da vida em Batatais, uma pequena cidade que possui cerca de 60 mil habitantes. A habilidade com idiomas estrangeiros me levou às escolas de inglês, onde dou aula há cerca de cinco anos. Contudo, minha real formação acadêmica está na área de Desenvolvimento de Sistemas (sempre mantendo aquele desejo de trabalhar com Design de Jogos futuramente). Também sonhava em ser escritor quando pequeno, mas a vida acabou me levando lentamente para diferentes caminhos. Acredito que já nasci com uma incondicional paixão pelos games, pois todas as minhas lembranças do início da infância remetem ao antigo Mega Drive que ficava na estante da sala. Conforme fui crescendo, essa relação intensificava-se cada vez mais. Cheguei a acreditar que estava desperdiçando minha vida com os videogames e fiquei anos sem conferir qualquer tipo de material relacionado a jogos eletrônicos durante o início da vida adulta. Hoje, com meu vício em retrogames assumido novamente, posso dizer que os jogos fazem parte de mim.

Lúcio Amaral

Sou advogado e jornalista. Nasci na cidade de Natal, no Rio Grande do Norte, numa sexta-feira 13, do mês de julho, no ano de 1979. Isso mesmo: fui nascer no dia mundial do Rock and Roll, numa sexta-feira 13! Talvez isso tenha servido de influência para ter outra grande paixão em minha vida, a música. Pois é, eu também sou músico. Comecei a estudar violão com 12 anos e hoje sou também guitarrista e compositor. No meio de tudo isso, o videogame surgiu como a minha primeira paixão. Quando fui mordido pelo bichinho do videogame eu tinha entre seis e sete anos, e foi algo instantâneo. Lembro que meu pai chegou em casa com uma caixa enorme, e quando abrimos vi o que se tratava do Philips Odyssey! Foi a primeira vez que tive contato com esse mundo. Eu ficava maravilhado com a possibilidade de interagir com a TV, de mexer algo num controle e essa coisa se movimentar na televisão. Aquilo foi realmente marcante para mim, sendo uma paixão que cultivo até hoje. Atualmente coleciono videogames e faço parte do museu do Videogame Potiguar. Graças a isso eu posso reviver todas aquelas boas lembranças da minha infância, quando juntava com meus amigos, meu irmão, minha família, em frente à TV para horas de disputa, acompanhando toda essa evolução tecnológica no mundo dos Games.

Luiz Roveran

Nasci e moro em São Paulo. Sou músico, jornalista e professor universitário. Comecei a jogar videogames no 486 de meu pai, rodando disquetes da Brasoft. Embora tenha crescido junto deles, nunca imaginei que faria dos jogos digitais minha profissão, mas cá estou. Feliz!

Marcus Garrett

Meu nome é Marcus Vinicius Garrett Chiado, mas sou conhecido como Marcus Garrett, ou apenas Garrett. Tenho 44 anos, sou bacharel em Comunicação Social – com habilitação em Rádio e TV – pela UMESP (Metodista) de São Bernardo do Campo, em São Paulo, e especialista em Biblioteconomia pela FJ do Rio de Janeiro. Co-edito, com o auxílio de amigos, a revista eletrônica “Jogos 80” desde 2004 e sou autor dos livros “1983: O Ano dos Videogames no Brasil” (2011) e “1984: A Febre dos Videogames Continua” (2012), bem como da segunda edição de ambos, o volume “1983+1984: Quando os Videogames Chegaram” (2017), além do novíssimo “Jogos Eletrônicos & Eu: Crônicas de um Passado Presente” (2017), obra inspirada pelo trabalho do amigo Ítalo Chianca. Escrevi, produzi e dirigi, em parceria com a produtora ZeroQuatroMídia, o documentário “1983: O Ano dos Videogames no Brasil”, um longa-metragem – financiado via crowdfunding – inspirado pela pesquisa que gerou meus livros. Sou também colaborador frequente de revistas, sites e jornais, tais como a OLD!Gamer, o Kapoow!, a WarpZone, A Arca e a Tribuna de Santos, veículos para os quais escrevi ou ainda escrevo artigos, ensaios e reviews.

Pedro Vicente

Me chamo Pedro, moro em Campinas, no estado de São Paulo, e já fui de tudo um pouco do ponto de vista profissional: professor de história, de inglês, tradutor, segurança e assistente em um laboratório de análises clínicas. Tenho fortes e tenras memórias dos videogames desde meus sete anos de idade. Inicialmente um jogador ávido de JRPGs e Adventures, hoje em dia jogo bastante coisa diferente, e tento acompanhar tanto o mercado AAA quanto o independente. Me aventuro, há alguns anos, em falar sobre videogames, e dessa empreitada quixotesca surgiram algumas poucas crônicas.

Rafael Neves

Nascido e criado em Salvador, escrever sobre jogos foi uma paixão desde a infância. Os muitos anos que passei (e ainda passo) escrevendo para o GameBlast e especialmente o trabalho nas revistas do portal me ensinaram muita coisa. Além desse aprendizado, estudo medicina na Universidade Federal da Bahia, enquanto exploro o universo dos quadrinhos com The Legend of Link e um projeto novo que em breve ganhará vida! E assim seguimos, uma fase de cada vez! E por falar em fase, inúmeras foram as que superei, em diversos jogos e videogames, ao lado de irmãos e amigos. Presenteado muito cedo com um SNES com Kirby Super Star, fui aquele moleque que ia na porta do vizinho pedir por Ocarina of Time emprestado até virar o primo barbudo e cabeludo que fazia a família toda brincar com Wii Sports. Jogos sempre estiveram enraizados em minha vida, portanto participar desse livro é uma grande celebração do que une todos os que o escreveram!

Ricardo Ronda

Sou designer gráfico paulista. Iniciei minha carreira nas publicações de videogames como diagramador e posteriormente diretor editorial nas revistas digitais GameBlast e Nintendo Blast. Atualmente trabalho como designer de embalagem na Tok&Stok e designer editorial da WarpZone nos livros 101 Games. Apaixonado por games, tive o prazer de começar minha jornada em um Atari, me aventurei no Master System, curti muito o Super Nintendo e o Game Boy Advance, descobri o PC, me viciiei nos Playstation 1 e 2, até me encontrar no Nintendo 3DS e no Playstation 4!

Sabat Santos

Videogames são, para este paulistano que vos escreve, a mais antiga das paixões, daquelas que aparecem antes mesmo da primeira namorada, do primeiro carrinho de rolimã, e do primeiro tombo de bicicleta. Sou um veterano dos terrenos virtuais. Vi os consoles de mesa se tornarem uma realidade mundial anos 80, sobrevivi à guerra ferrenha entre Sega e Nintendo nos anos 90, acompanhei o amadurecimento e o crescimento dessa maravilhosa indústria nos anos seguintes, e hoje, casado, pai, e com tantas histórias para contar, não consigo viver sem estar sempre ligado a ela, seja escrevendo para o meu site (Retroplayers), para a WarpZone, ou para outras publicações de amigos, seja jogando, falando, ou mostrando minha cara feia pela internet.

Thiago Caires

Sou um ser humano nascido na cidade de São Paulo e que divide o seu tempo entre o seu trabalho como jornalista e redator em um site de games com outros afazeres importantes do mundo real (comer, dormir, escovar os dentes, se exercitar, interagir com seres humanos interessantes, gastar três horas vendo vídeos do YouTube ou ainda vendo fotos de cachorros, gatos e outros animais fofos em redes sociais). Assim como boa parte dos jovens que assim como eu também nasceram nos anos 90, minha relação com os games começou muito cedo quando meu irmão ganhou seu Super Nintendo em 1996, onde joguei grandes clássicos que criaram as bases para o meu amor por esta arte interativa e suas narrativas encantadoras. De lá para cá, muitos consoles passaram por minha coleção, muitas memórias foram feitas com familiares e amigos, ainda hoje faz parte de diversas reuniões e dias especiais e certamente continuará sendo muito importante de uma forma ou de outra em minha vida.

Vitor Tibério

Nasci e até hoje vivo em João Pessoa, capital da Paraíba, onde me formei em Direito e atualmente estudo Ciência da Computação. Minha relação com os videogames começou logo cedo, quando ganhei um Top System de uma tia. Desde lá, passei por algumas plataformas e hoje nutro grande paixão pelos jogos eletrônicos, ao ponto de não só tentar sempre estar antenado com as novidades como escrever e contribuir com a produção de textos relacionados à área. Quem sabe um dia não faço meu próprio jogo?

Obrigado pela leitura!



JOGO VÉIO

