

FASE

BONUS

O que aconteceu com a

GERAÇÃO VIDEOGAME?

Fizeram amigos? Se deram bem com os pais? Seguiram carreira ou mesmo jogam para ganhar dinheiro? Como os games influenciaram a vida das pessoas que os descobriram primeiro no Brasil?

What
once
was old is
new
again.



FINAL FANTASY IX

SQUARESOFT



Minha família levava o espírito do Natal a sério. Coisa do meu pai, tradicionalista em qualquer feriado. A um menino de cinco anos, como eu era em 1994, significava Papai Noel e presentes. Nunca cheguei a vê-lo, e nem precisava, pois só me importavam os brinquedos em cima da cama. Naquela véspera natalina, me deixou uma caixa preta escrita Super Nintendo Entertainment System em vermelho. Representou muito menos que a Maquininha de Escrever do ano anterior, totalmente o oposto à alegria do meu irmão, algo que eu só entenderia alguns meses depois.

Cheguei em casa com o uniforme molhado por brincar de bola na chuva. Saí do banho “para não pegar resfriado” e vi meu irmão jogando com categoria de dar inveja à Maradona pela “Selección” Argentina. Nem lembro o placar da partida, pois estava ocupado demais ao me maravilhar com cada lance, cada passe, drible e chute de um Brasil x Argentina bem diante de meus olhos, da forma mais similar possível ao real que a época podia nos proporcionar. Mais do que isso, contava os segundos para que, no próximo confronto, eu pudesse ser convocado pela esquadra Canarinho. Talvez pela minha exibição debaixo d’água na escola tenha os impressionado, pois naquele mesmo dia fui escalado como o camisa 10 e treinador do time.

Os passes saíam errados. Os jogadores andavam a passos curtos ao invés de correr. Perdia a bola para os italianos (jamais poderia enfrentar a Argentina) a todo momento e sofria para alcançar o ataque. Por sorte, meu irmão estava ao meu lado para me ensinar seus truques, inclusive como chutar de modo que o goleiro Pagani não pudesse defender. O gol que o Brasil não havia feito na final da Copa 94.

Já havia passado por outras aventuras antes dessa. Com um gorila de gravata e seu amigo mico de boné, colecionava bananas e vencia jacarés durante o expediente de outro dos meus irmãos, numa loja em Belo Horizonte. No meu próprio quarto, dirigi carros que atiravam mísseis ao som de uma música estranhamente prazerosa. No próprio campo dos esportes, descia montanhas esquiando, escorregava de trenó em grandes tobogãs e até patinava no gelo da Noruega, tudo graças ao conteúdo da caixa preta de Papai Noel.

Mas com a Seleção eu era o astro. No futebol da escola, tinha sorte se conseguisse chutar a bola duas vezes que fosse durante o recreio, pois num modesto colégio público, o campo era qualquer espaço aberto de barro, e a bola, qualquer garrafinha de refri.

Essa, meus amigos, se trata apenas da história do primeiro game. International Superstar Soccer, aos que ainda não o identificaram. Apenas um entre as centenas de jogos que encarei na vida. Mas é de histórias como essa que surgiu a motivação para a “Fase Bônus”. Sei que este game me serviu como refúgio em momentos tristes. Como trampolim para conhecer mais amigos. Como escape de minha habilidade duvidosa no futebol real. Para me dar bem melhor com meus irmãos (exceto nas derrotas). Talvez até como estímulo cognitivo e de criatividade na escola, onde sempre tive desempenho acima da média.

Entretanto, acima de tudo, me serviu como porta de entrada para vários mundos novos. Uma forma de entretenimento como a TV para minha mãe, ou os livros para meu pai, só que muito mais íntima em relação a mim. O controle estava, literalmente, em minhas mãos. Cheguei a várias possibilidades, felicidades e decepções, para não tornar deus a um pecador como qualquer outro.

Essas pessoas, assim como eu, fizeram parte de uma geração que via nos games uma novidade, e da mesma forma algo comum. Se você também cresceu assim, sugiro que leia as histórias da **Fase Bônus**, ao mesmo tempo em que se lembra das suas.

➔ NEW GAME
OPTIONS

MENU

O LEGADO DOS GAMES

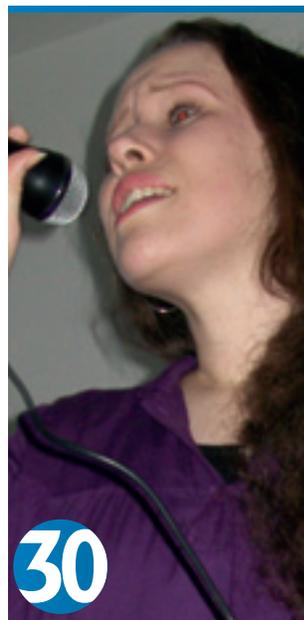
Como o governo federal, a medicina e a ciência enxergam os benefícios e efeitos colaterais dos videogames na vida dos jogadores?



32

TODOS UNIDOS PELOS GAMES

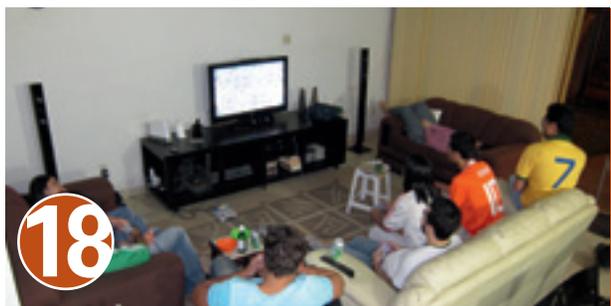
Tanto jogos de zerar sozinho quanto os multiplayers servindo como catalisador social, desde reuniões entre amigos à megaeventos



30

QUE VENÇAM OS MELHORES

Dos campeonatinhos de bairro até os maiores torneios mundiais transmitidos ao vivo, entenda como o esporte virtual virou coisa séria para muita gente



18



28

SHOW DE TRILHA SONORA

A música que toca ao fundo dos videogames vai além dos consoles. Está em iPods, shows e inspira músicos até a criar novas bandas

09

COMO FOI SUA PRIMEIRA VEZ?

Como, quando, onde, com quem, porque e o que sentiram as pessoas da Geração Videogame quando descobriram os jogos eletrônicos

CARREIRA GAMER

Pessoas que seguiram o sonho de trabalhar com a paixão pelos games, ou se influenciaram por eles para escolher outros rumos



FAMÍLIA QUE JOGA UNIDA...

Exemplos de pais que jogam com os filhos, irmãos com irmãs, primos com primas e fortalecem os laços familiares através dos games

14

0% DE PRECONCEITO

Achava que videogame era coisa de menino? A Fase Bonus mostra história de meninas que venceram esta barreira "Like bosses"

22

AVISO

Todas as imagens e ilustrações sem crédito são material de divulgação ou reprodução

FASE
BONUS Novembro/2011

6 GAMESMIX
(História dos videogames)

36 MEMORY CARD

38 CRÉDITOS

GAME MIX

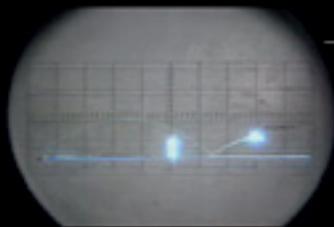
MISTURANDO VIDEOGAMES COM QUALQUER COISA, PARA VER NO QUE DÁ

TÚNEL DO TEMPO

Os frios laboratórios de Brookhaven National, em Nova Iorque, repletos de aparelhos científicos complexos, tinham um apelo baixo com o público. Em dias de visitas, poucos mostravam interesse genuíno nas pesquisas em física Nuclear e Neurobiologia. Era algo com que **Willy Kleinbotham**, integrante do temido Projeto Manhattan, se preocupava muito. Como atrair visitantes? Uma solução simples: entretenimento. Preferencialmente algo que combine com o avanço tecnológico das instalações do governo norte-americano. Nasceu ali, em 1958, de um modesto exercício criativo, o primeiro jogo eletrônico da história.



A indústria dos videogames, porém, só seria concebida no fim da década. Ralph Baer, engenheiro alemão que trabalhava nos EUA, já havia pensado em transformar a TV num brinquedo interativo desde 1949. Não deu certo, mas a ideia evoluiu. Que tal um aparelho conectável a televisão para rodar jogos eletrônicos interativos? A Sander Associates embarcou no projeto que a Magnavox comprou depois para criar o Odyssey 100, uma caixa branca cheia de cabos e botões. Nome apropriado para honrar a odisséia de fuga de Ralph contra o regime nazista de Adolf Hitler. Já nos protótipos do primeiro console, tais como o Brown Box, ensaios do game que exalta história: Pong.



Nada muito científico para o game. Apenas uma simples partidinha de tênis. Se chamaria mais tarde de **Tennis Programming**. Começou numa tela de osciloscópio, cheio de alavancas e botões misteriosos. Só depois que veio a adaptação para uma TV de 15 polegadas. O controle era esquisito, uma caixa cinza com algo que lembrava um aparelho de sintonia de rádio. Os jogadores viam apenas algumas linhas para ilustrar a quadra e a rede, e uma luzinha como bola. Ainda assim, sucesso de crítica e de aprovação do público. Infelizmente, para Willy, a inovação teve um efeito colateral: as atenções estavam todas voltadas para o joguinho, não para as atrações principais. Talvez por isso que o físico tenha cometido o erro de subestimar seu invento e patentear-lo.



No estado vizinho de Massachusetts, três anos depois, uma preocupação igual. Ao mesmo tempo, um passo a mais na "Comida Espacial". Stephen Russell, ao lado de Alan Kotok, Dan Edwards, Martin Graetz e Peter Sampson voaram ao espaço sideral dos livros de "Doc" Smith para criar as batalhas de **Spacewar!** Também queriam a atenção dos visitantes ao famoso Instituto de Tecnologia da cidade. Principalmente para aumentar a empatia com relação ao trambolho de computador chamado DEC PDP-1. Com algoritmos que simulavam a física real no game, as naves belicas faziam a alegria dos próprios pesquisadores do MIT, em 1962.

Combinação #1: GAMES + HISTÓRIA

Entenda como os videogames evoluíram nos últimos 50 anos, de meras linhas luminosas e alavancas aos gráficos realistas e controles por movimento da atualidade

Quase que simultaneamente, Nolan Bushnell redefine o sonho intergaláctico de Spacewar. Aliado ao amigo Ted Dabney, fundou a Atari (nome inspirado num jogo japonês), voltada principalmente para o desenvolvimento daquela nova arte. Por fim foi a primeira obra consolidou o 8bits de mesa pensado por Baer no Odyssey. Só que o grande barato dos consoles se manifestou no fim de 1977, com o lançamento do Atari 2600. Com o auxílio dos cartuchos variados, enfim os pioneiros digitais podiam escolher entre lutar contra aliens, ajudar um corcilo a encher o bucho amarelo fugindo dos fantasmas, encarar os obstáculos como encanador num mundo dentro dos canos, cruzar florestas, prender ladrões em shoppings. De modo geral, infinitos universos novos dentro da própria casa.



Mas nem tudo eram flores no mercado criador destas magias interativas. Brigas internas e crises econômicas quase destruíram a continuidade da indústria dos games. Eis que a missão de resgate mais importante se apresenta para aquele encanador italiano que só queria salvar sua princesa das garras de macacos e tartarugas monstruosas. Super Mario e seu irmão Luigi avançaram as vendas do novíssimo Family Computer, criado pela japonesa Nintendo em 1983. O quase colapso dos desenvolvedores foi evitado num ato heroico do mito de Mushroom Kingdom em 85, no Nintendo Entertainment System. Em vez de agradecimentos, porém, o gigante japonês ganhou um concorrente. A Sega decidiu ir além dos arcades e desenvolveu o próprio console Mark III (futuro Master System).



Mais tarde, na geração 16 bits, o que hoje se trata de uma parceria olímpica saudável entre o italiano e o veloz ouriço Sonic antes era a principal niche do mundo dos games. As crianças dividiam atenção e o foco entre o Super Nintendo e o Mega Drive (Genesis). Afinal, quem queria os duenos épicos entre robôs com Megaman ou as lutas medievais de Golden Axe teria de escolher entre um e outro.



Tal competitividade obrigava as empresas a pensar sempre a frente, numa ideia de gráficos e interatividade mais avançada. A japonesa Sony, antes aliada da Nintendo, decide tocar seu projeto sozinho, criando uma estação de divertimento: o Playstation. Como resposta, a empresa do Mario surge com o Nintendo 64, e a Sega com o Saturn. Melhor para o público, com jogos ainda mais elaborados, tais como os jogos quase reais de futebol da FIFA e no Winning Eleven, ou os RPG's místicos de Final Fantasy e Zelda.

Hoje, nos vemos maravilhados com experiências ainda mais imersivas e virtualmente reais. Lutamos contra deuses em God of War e gigantes no mundo de Shadow of the Colossus pela 6ª geração, tudo para ser surpreendidos com mais autenticidade na 7ª. Controles com movimento no Wii. Controle algum, apenas com o próprio corpo no Kinect do Xbox 360. Interface 3D, gráficos incríveis e desafios contra o planeta pela PSN do Playstation 3. Bilhões de dólares movimentados por uma indústria enorme. Um avanço absurdo sobre as linhas que sugeriam um jogo de tênis daquele laboratório em NY. E nem dá para dizer que alcançamos a plenitude ainda. Mas você consegue imaginar até onde os videogames vão nos levar daqui a 50 anos? Tente apenas imaginar.

PONG

2 Player

2 Fun

from ATARI CORPORATION

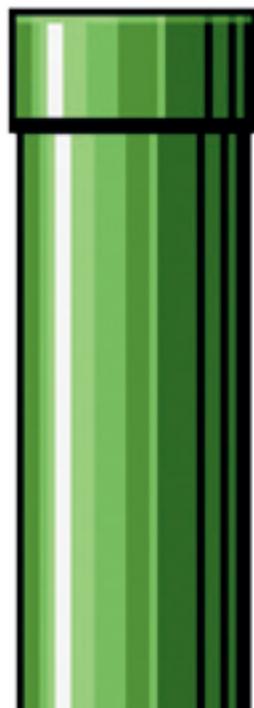


The background features a blue sky with a white rounded rectangle containing text. On the left side, there are pixelated elements from Super Mario Bros.: a Piranha Plant in a brick block, a question mark block, a brick block, a green hill, and a brick floor. A large green pipe is centered at the bottom.

O PRIMEIRO START A GENTE NÃO ESQUECE

DO **ODYSSEY** AO **PLAYSTATION 3**, COMO FORAM AS EXPERIÊNCIAS NO PRINCÍPIO E O **QUE SENTIRAM OS PRIMEIROS JOGADORES** DE VIDEOGAME NO BRASIL

TEXTO: RODRIGO VASCONCELOS



Rumores vindos das terras distantes de ianques e orientais falavam sobre uma máquina revolucionária. Um novo brinquedo que fazia objetos na televisão se mexer para as direções que a pessoa quisesse. No fim dos anos 70, coisa de cinema no imaginário dos brasileiros, Guerra nas Estrelas talvez. Estavam acostumados a apenas assistir TV, sem interferir naquilo que consumiam. Agora tinham o controle nas mãos, graças a tal tecnologia avançada. Uma experiência totalmente nova, principalmente aos bravos pioneiros da Geração Videogame, jovens prontos para aceitar qualquer aventura.

No começo, porém, nada muito assustador, ou mesmo complexo. Para alguns, por meio do Telejogo da Philco, só havia o Pong. O desafio? Rebater a “bola” de modo a marcar pontos no adversário e cuidar para que ela não voltasse ao próprio “gol”. Simples assim, o game arrebatou corações e mentes de várias crianças. Para a época, era o que bastava para tardes inteiras de diversão.

Roger Tavares sentiu tal emoção a partir do Natal de 1978. Tinha 11 anos quando se surpreendeu com o primeiro console ao lado do irmão, de 9 anos. Antes daquele dia, gostava de armas de brinquedo. Espadas, pistolas, rifles, metralhadoras, e coisas do gênero. Largou a “carreira policial” de lado no instante em que descobriu aquele Telejogo.

Desde aquele feriado, Roger (hoje psicólogo) e toda a família se tornaram mesa-tenistas profissionais de Pong, com torneios que iam até o amanhecer. O mesmo aconteceu com Felipe de França, nas férias de 1983, aos 13 anos. Antes de Hugo Hoyama no esporte olímpico, ele já

ganhava seus ouros na casa dos primos, numa emoção comparável ao do atleta no alto do pódio. Sem ir tão longe, fascínio igual aos dos meninos de hoje ao descobrir um console de última geração.

O engenheiro carioca Cid Nelaton sabe bem disso. Já na casa dos 46, enxerga o pequeno Cid Junior, de 8 anos, com a mesma empolgação que a dele nos anos 80. Na residência de colegas, numa TV de tubo com tela de 14 polegadas, pois por conta dos boatos da época, videogames estragariam os aparelhos mais modernos. Não tinham outro jogo além do Pong, mas sequer sentiam falta.

Já para outras crianças com acesso a recuros vindos de fora, as aventuras eram mais elaboradas, com mais fantasia. Aos

7 anos de idade, Ricardo Seiti descobriu o americano Odyssey, vanguardista da 1ª geração de consoles. Graças a ele, podia correr a toda velocidade nos carros de Fórmula 1, tal como Emerson Fittipaldi. Conhecia artimanhas dignas do bicampeão mundial, além de segredos como um bug em determinada parte de uma pista que fazia o game travar.

Numa busca mais arriscada, começou o jovem Fabrício di Paolo, no MSX da Microsoft. Tinha descoberto a árvore mágica na casa dos primos, mas preferiu desbravar pirâmides egípcias no game King's Valley. Ficou emocionado imediatamente na luta contra múmias raivosas, monstros ferozes e labirintos intermináveis para chegar à saída e aos tesouros do Egito.

A fama oldschool do Atari

Desafios como os destes pioneiros, mesmo os simples como no Pong, eram raridade. Poucos tiveram acesso aos consoles nos anos iniciais da chegada ao Brasil. Parte disso por se tratarem de “brinquedos de luxo”, parte pela desconfiança de alguns com a novidade. Portanto, o primeiro “start” de boa parte da Geração Videogame veio nos 4 bits do Atari 2600. Daí surgiu a expressão típica dos anos 90, que chamava games antigos ou com gráficos pouco elaborados de “coisa do Atari”.

Novamente, quem mantinha contato com o exterior experimentou dessa nova geração mais cedo. Mais fácil ainda para brasileiros que morassem fora, como no caso de Nicolas Cabral. O primeiro de seus 22 consoles na vida foi o Atari, ainda aos 2 anos de vida, quando estava nos Estados Unidos. Sorte semelhante teve a descendente de japoneses, Cassiana Umetsu. ►►

Da terra onde a tecnologia sempre esteve a frente, os tios trouxeram o 2600 e a licença para caçar patos selvagens em Duck Hunt. Atirar nos patinhos da tela com a pistola-controlada. Fazer a alegria do cachorro sorridente com as aves que caíam. Tudo muito natural na primeira experiência de Cassiana, pois a própria família encarava os games como um brinquedo normal.

Quanto ao jovem Jansen Vieira, ganhou o dele graças ao bom desempenho da prima na escola. Nathália cumpriu a parte dela no trato com a mãe em conseguir boas notas, logo recebeu de prêmio um videogame mais novo, deixando o velho Atari para o priminho de 11 anos do interior de Minas Gerais. Ele já tinha começado sua experiência num minigame portátil na casa de um amigo. Era bem básico, num carrinho que só trocava de pistas enquanto corria.

Disputa de verdade no volante, Jansen só foi ter no clássico Enduro. A diversão preferida dele ao lado do irmão. Achavam genial a corrida interminável dos carros de automobilismo em estradas cheias de adversidades. Corridas de dia, à noite, com neve e neblina, quando os adversários viravam meros faróis ambulantes a mais de 200 Km/h. Ultrapassagens eram difíceis, e batidas, constantes. Por isso, chegar na primeira colocação virou objetivo fixo na cabeça do pequeno piloto Jansen. Gostava de treinar até quando o irmão não estava em casa, e nada de desligar o console, ou todo o avanço se perderia em vão. Muitas horas e abastecimentos depois, enfim conseguiu ficar a frente de todos, coisa que muitos gamers por aí até hoje não conseguiram.

Em outra aventura, na densa e perigosa selva de Pitfall, começou

a experiência de Ronaldo Sampaio nos jogos eletrônicos. Os escorpiões, insetos, cobras, jacarés e vários outros obstáculos irritavam o menininho de 4 anos de idade. Na hora do aperto, eis que vinha sempre a mãe para tentar ajudá-lo, só que ela nem sempre conseguia avançar na floresta. Já o paulista Luis Gustavo Pelatieri não tinha esse problema ao encarnar Pitfall Harry, graças ao Atari antes esquecido no armário do pai. Só passou a achar tudo sem sentido quando se percebeu andando em círculos em cenários repetidos, uma limitação técnica do game na época.

Também aos 4 anos, o jovem Rafael Vilela conhecia o Atari, num jogo de nave ao estilo sidescrolling. O nome do game não lhe vem à memória, algo que ele lamenta por não poder reviver sua emoção em algum emulador. Mas da mente nunca sai a lembrança de voar pelo espaço e enfrentar inimigos invasores de outro planeta para manter a Terra em segurança. Outra coisa que Rafael (hoje funcionário do Ministério da Justiça, aos 23) tem em comum com Ronaldo (hoje estudante de Direito aos 21) é uma incredulidade incômoda por parte dos amigos. Pela idade, poucos aceitam que eles começaram no 2600. Ainda assim, o fato de viver as emoções do mais popular console entre os pioneiros ninguém lhes tira.

SONIC, 20 ANOS

Em algum lugar das ilhas do Sul, mais precisamente na Zona dos Morros Verdes (Green Hill Zone), nasceu e apareceu para o mundo o ouriço mais rápido da história, há exatos 20 anos. Sua missão? Impedir os planos malignos de um cientista do mal que transforma animais em robôs e quer usar as Esmeraldas do Caos (Chaos Emeralds) para dominar a Terra. E como conseguir isso? Correndo mais rápido que a velocidade do som. Quer faça sentido ou não, esta é a história e a lógica do sucesso de Sonic the Hedgehog. Não foi tão votado quanto o Mario no Top 5. Todavia, tem uma relação muito mais íntima com os entrevistados da Fase Bônus nestas duas décadas de vida.

Coincidentemente (ou não), nascia naquele mesmo ano o precoce desenvolvedor de games Roberto Guedes. Apenas alguns meses antes, e milhas de distância de Green Hill, aqui mesmo nos planaltos de Brasília. Ele e o ouriço só se conheceram seis anos depois, graças ao irmão, a mãe e ao Mega Drive do pequeno "Harry Potter". Amor a primeira vista entre os quatro. Até a música da primeira aventura é inesquecível para Roberto.

Ir atrás dos anéis do poder, das esmeraldas, vencer os robôs do mal, passar por cenários gregos, labirintos e estrelas até chegar na cidade tecnológica do Doutor Robotnik (hoje Dr. Eggman). Nenhum objetivo de jogo algum importou mais antes desse, e conseguir zerar ao lado da família rendeu uma felicidade inigualável, a primeira de uma vida inteira pela frente.

Depois veio Sonic 2, trazendo complicações novas para outros gamers. O universitário Guilherme Ottoni temia a usina química (Chemical Plant Zone), pois Sonic não sabia nadar. Só agüentava algum tempo embaixo d'água, e ao fim da música aterradora ao fundo, ele se afogava. Na última fase, no espaço, após vários robôs derrotados e uma viagem enorme ao redor do planeta, enfim se encontrou com Robotnik. Mas na luta final com sua máquina de guerra, um amigo pede para controlar o ouriço e acaba vencido sem sequer uma luta parelha. Só depois de muitos anos, pode voltar lá e zerar.

Ainda assim, um game que não sai do coração dele, por se tratar da primeira

experiência imersiva, do início do amor pelos jogos eletrônicos. Uma obra prima, na opinião do artista de personagens 3D Nicolas Cabral. Para Luis Gustavo Pelatieri, rendeu muito mais horas com o controle na mão do que somados todos os RPG's que jogou na vida. Até conseguiu ganhar uma cópia de presente da locadora em honra as dezenas de vezes que locou o cartucho de Mega Drive.

Por tudo isso e muito mais, desejamos feliz aniversário de 20 anos ao ouriço mais rápido da Terra. Parabéns, Sonic!



8 bits e seus clássicos eternos

O limite da primeira Geração Videogame se encontra na evolução aos consoles com processadores 8 bits. O Atari até teve no 7800 seu representante. Mas o clamor popular só aceitou *Nintendo Entertainment System* (NES, vulgo Nintendinho) e *Master System* como novas formas de entretenimento. Ainda que alguns tenham memórias mais próximas do *Super Nintendo* e do *Mega Drive*, os filhos dos anos 80 descobriram os jogos eletrônicos na 3ª geração. Nem que seja na tradicional brincadeira dos irmãos mais velhos em lhes entregar um controle desplugado para fingir que estavam brincando.

Esta brincadeira cruel até aconteceu com Roberta Rodrigues e o irmão mais novo, Arthur. Mas a partir da recomendação médica de um pediatra, tiveram de ligar o controle para valer. Jogar *Duck*

Hunt no Phantom System (clone brasileiro do Nintendinho) se tratava de uma forma de desenvolver a inteligência. Também se aventuravam no fliperama, seja em clássicos como *Pac-Man*, ou nas lutas intensas do *Street Fighter II*.

De forma semelhante começou a vida gamer para os ex-vizinhos Rafael Araújo, Clébio Júnior e Renato Carvalho. Até passaram pelo Atari, graças ao irmão de Rafael, mas têm melhores memórias a partir dos primeiros consoles que ganharam na vida, *Phantom System* e *Top Gear CCE* (outro clone nacional do NES). Os três meninos se revezavam entre Mario e Luigi no amplo mundo de *Super Mario Brothers 3*.

O lendário game dos famosos encanadores italianos marcou Nicolas Cabral desde a primeira música em *Mushroom Kingdom* (Reino dos Cogumelos). No *Super Mario Bros. 1* ele descobriu o conceito de “zerar” um jogo. Atirar bolas de fogo nos Goombas e Koopa Troopas. Enfrentar o escuro do mundo embaixo dos canos, apesar do medo. Escapar sem nenhuma queimadura dos castelos com lava borbulhante e da luta com o Rei Koopa (hoje chamado de Bowser). Ao fim disso tudo, a celebração de uma conquista que o motivou a buscar muitas outras ao longo da vida, e marcou mais que o próprio *Atari*.

E o que cada um sentiu neste primeiro contato? Pioneiros como Roger e Ricardo vivenciaram o fascínio natural para as pessoas da época com a novidade, além da satisfação com a mágica da interatividade. Outros como Felipe e Nicolas expulsavam o stress embora diante da chance de experimentar novas realidades. Quanto ao Jansen, ele via no videogame um amigo, talvez até melhor que os outros com quem não se enturmava tão bem na infância.

Existem também casos mais raros de pessoas que passaram por todas as 7 gerações dos consoles, mas só compraram o primeiro nos dias de hoje. Eduardo, funcionário público de 40 anos, se presenteou com um Playstation 3 em 2011. Esqueceu a “meia idade” e se emocionou como os garotinhos dos anos 80. Passou, então, a contar histórias aos amigos no trabalho sobre este admirável mundo novo que havia ignorado por tanto tempo. ■



Mito do Atari:
Jansen Vieira zerou Enduro depois de horas de treino

MUSEU DOS GAMES



Rio de Janeiro (RJ) - Marcelo Tavares também esteve entre os pioneiros da Geração Videogame. Descobriu as pistas de Enduro, a busca por comida do *Pac-Man* e voou pelos céus com *River Raid* aos 7 anos, com o primeiro Atari 2600. Ali começava mais que a história de um fanático por jogos. Se tratava também do que, mais tarde, seria a primeira peça da maior coleção de games no Brasil. Nada menos que 200 consoles e mais de três mil games num acervo paradisíaco para entusiastas.

Ao longo da vida, o empresário de 31 anos não se contentou só em jogar. Quis também juntar peças de gerações anteriores e posteriores, nas mais diferentes variações de conteúdo e forma. Parte desta coleção foi exposta numa espécie de museu montado na *Brasil Game Show*, maior feira do mercado na América Latina. De modo que Marcelo não era somente o organizador do evento, mas também o curador de uma mostra que atraiu pessoas de todas as idades e até famílias inteiras.

Vandré Graciliano, arquivista carioca de 40 anos, aproveitou para se orgulhar de seu passado ao filho Pedro Henrique, de apenas 10 de idade, ambos com camisas de “Player 2”, pois de “Player 1” havia acabado na lojinha. Lembrava emocionado da época em que ia para a casa do amigo brincar no Telejogo que era console e controle ao mesmo tempo. Apaixonou-se pela mágica na tela, apesar da simplicidade do *Pong*. Mas a empolgação o seguiu até os dias de hoje, quando já brinca com o filho na sofisticação do Nintendo Wii.

Com a mesma tática, Cid Nelaton tentou contar suas histórias ao pequeno Júnior, de 8 anos. Lembrou das dificuldades tecnológicas da época com saudosismo. Só que não conseguiu convencer o filho quando fez a pergunta: “Você trocaria seu Playstation 3 por esse Telejogo?”. O menininho quase chorou ao pensar na possibilidade de perder seu console avançado numa tela 3D, nem quis saber daquele rudimentar

tênis de mesa nas TVs de válvula dos anos 70. No entanto, só a idéia de mostrar este contraste aos jovens já cumpria o objetivo de Marcelo Tavares com o museu.

A bronca maior dos fãs esteve mais presente na interatividade. Pela lógica do grande volume de pessoas presentes à feira, impossível permitir que todos joguem as peças raras. Apenas o Atari 2600 estava disponível e, naturalmente, com uma boa fila de jogadores. Para preencher esta necessidade, lá estava o vendedor Vitor Freitas em seu estande no mesmo andar do museu. Há dois anos com uma loja virtual, a especialidade dele lembra a do organizador da BGS: juntar videogames e acessórios antigos. A diferença está no comércio, do qual ele tirou bom proveito nos três dias de evento. Vendeu games mesmo a pessoas que não tinham o console apropriado, pois o principal para quem visitava aquele 3º andar do Centro de Convenções era matar a saudade.



Do arcade para a vida: Roberta, Maria do Carmo e Sebastião Rodrigues começaram a jogar nos fliperamas e se apaixonaram

FAMÍLIA LEVEL 100

Dos **pais receosos** até os que **jogam junto** dos filhos, passando por irmãos rivais, como os **parentes** se envolveram na vida gamer de cada pessoa

TEXTO:
Rodrigo
Vasconcelos

NA PACATA VILA DE NEW BARK, REFRESCADA PELOS VENTOS DO LESTE, UMA NOBRE SENHORA SE PREOCUPA COM A SEGURANÇA DE SEU REBENTO. Só deixa o filho Gold ter o próprio Pokémon após aprovação do vizinho e especialista, Professor Elm. Não muito longe dali, em Littleroot, o pai passa a paixão pelos pokémons ao herdeiro e o espera para uma batalha em seu ginásio. Estas breves anedotas, vindas dos próprios videogames, trazem comparações para refletir. Se em qualquer parte da vida, em brincadeiras ou com amizades, os pais zelam pela segurança e bem-estar das crianças, por que com os jogos eletrônicos seria diferente?

Só que com os games a preocupação tem outro nível. Trata-se de um brinquedo totalmente novo, distinto de qualquer coisa que os pais da Geração Videogame conheceram na infância. Aquela máquina esquisita contava histórias, passava mensagens que poderiam ser apropriadas ou não. O entusiasmo em excesso também trazia possíveis danos à visão dos meninos em crescimento, ou tirar atenção dos estudos escolares. Sem falar no gasto com energia elétrica e o mito de estragos aos aparelhos de TV. De forma e intensidade diferente, estes pensamentos permeavam a mente dos adultos, e cada um reagia ao seu jeito com as crianças.

Enquanto Rafaela Costa avançava com Mario pelas planícies verdes de Mushroom Kingdom, a mãe temia que a filhinha ficasse “vesga” por ficar tanto tempo em frente a TV. Quanto ao pai, este só precisava de uma única ordem: “Ta na hora de dormir, crianças”. Tal precaução também tinha Dona Martha e Seu Paulo para com o jovem Bruno Silva. Sabiam que, caso ele tivesse o próprio console em casa, tentaria reviver com excesso as aventuras na Ilha de Yoshi, cujas aventuras ao lado do dinossaurinho verde superavam até a bela vista litorânea de Porto Belo (SC) aos olhos dele.

Para Dona Lazara e Seu Nelson, os cuidados com Renato e Andréia Carvalho eram com a escola. Depois das batalhas épicas e explosivas de Bomberman, e após ajudar os aliens *Toejam* e *Earl* a escapar dos esquisitos terráqueos em 30 andares diferentes, precisavam de um tempo para cuidar das tarefas de casa. Para os pais de Nathália Vieira, aquele mundo novo funcionaria como um incentivo. O bom desempenho dela no colégio rendeu um *Nintendinho* novo, enquanto o *Atari* antigo viraria o primeiro console do primo Jansen.

Pais que enxergavam o lado positivo dessa nova mania, aliás, também tinham formas de misturar tal apoio com o zelo natural. Dona Ivone se sentia mais tranqüila ao ver o pequeno Rafael Araújo e o irmão Luciano em casa, encarando os perigos de Hyrule em *The Legend of Zelda* ao invés das ameaças reais nas ruas de Taguatinga (DF). Com relação aos jogos violentos, nada que incomodasse a mãe de Nicolas Cabral. Ela enfrentou o vendedor numa loja nos Estados Unidos e comprou *Mortal Kombat* na época do lançamento. Sabia que a criação dela teria mais efeito na formação do filho que as imagens violentas e sangrentas das lutas entre Sub-Zero e Scorpion, ou Liu Kang e Shang Tsung em *Outworld*.



Precaução:

Rafaela Costa teve os cuidados da mãe para uma relação saudável com os videogames

Paixão de pai para filho

Assim como na história de *Pokémon* citada antes, existem também os pais que encaram desafios em terras distantes ao lado da prole. Ou mesmo passaram a paixão de forma hereditária. O rótulo de “brinquedo para crianças” não os incomodava. Preferiram se arriscar nesta forma curiosa de entretenimento, tentar entender naquelas máquinas o que causava tanta alegria aos filhos.

Das tardes jogando com a mãe que surgiu a primeira paixão de Roberto Guedes pelos jogos eletrônicos. O fato dela e do irmão enfrentar junto dele no *Sonic* o exército de robôs do Dr. Robotnik cuidou para que aquele jogo fosse inesquecível. Não a toa, foi o primeiro que ele zerou na vida. Longe dali, os pais de Leonardo Prunk brilhavam e finalizavam games com categoria igual ao do filho de 22 anos. Seja contra o maligno Ganondorf para salvar a princesa Zelda, ou mesmo mantendo o domínio nos circuitos cheios de cascos de bananas e tartarugas em *Mario Kart*. Barrichello não dominava tão bem o volante quanto eles, nos olhos de Leo.

Pelo tempo de prática, difícil imaginar que um adulto supere o desempenho de uma criança em qualquer game. Pois Dona Ilvia e Seu Paulo Gracindo se orgulham da exceção. Ela conheceu o amplo mundo novo de *Super Mario World* graças a irmã. Resolveu praticar da Ilha de Yoshi até a Caverna de Baunilha e se apaixonou pelo encanador italiano. Ficou tão “viciada” no game, que enquanto o filho Luis Gustavo foi ao banheiro, encucado por não conseguir sair da Floresta das Ilusões, ela achou o caminho para a Ilha do Chocolate sem um pingão de suor no controle. Melhor ainda era o pai do pequeno “Mancha”, piloto profissional. Natural que se ensine um filho a dirigir, mas quando passa de fases por ele no *Gran Turismo 2*, é outra coisa. ►►



Pais e mestres:

Leonardo Prunk aprendeu a zerar *Zelda* e a vencer corridas no *Mario Kart* graças à própria mãe e ao pai





Pais modernos:
Dona Maria e seu
Tião sempre resevam
tempo para o PS3
e até convidam os
amigos para jogar

Integração familiar mais forte e unida pelos videogames, só mesmo a de Arthur e Roberta “Kaká” Rodrigues com os pais e mentores: Maria do Carmo e Sebastião. Começaram no mundo virtual pela vontade de não abandonar os filhos sem proteção nos fliperamas em Caldas Novas (GO). De tanto acompanharem, decidiram se inscrever no torneio de artes marciais de *Street Fighter II*, apesar da resistência inicial. Seu Tião, por segurança, esticava os braços para vencer com Dhalsim. Dona Maria apostava no sumô de peso com E-Honda. Kaká preferia a *Girl Power* de Chun-Li, enquanto o irmão lutava com os tradicionais Ryu e Ken.

Ali começava uma paixão familiar que contrastava com as brigas do game. Dos arcades, o entusiasmo seguiu no *Super Nintendo*, com o cartucho que os pais compraram de surpresa no Natal. Roberta e Arthur interagiam de forma tão profunda com os *Hadoukens* e *Shoryukens* que escreveram um livro de 200 páginas sobre suas aventuras num caderno que, infelizmente, se perdeu.

Mas Tião e Maria do Carmo não se bastavam apenas com SFII. O policial aposentado encontrava sua catarse na

pistola do *Duck Hunt* e nos golpes movidos à pizza das **Tartarugas Ninjas**. A professora e agora dona de casa encontra relaxamento nos games online do Facebook. Passa horas como prefeita da própria *Megacity* e até do Rio de Janeiro em “Cidade Maravilhosa”. Juntos, os dois protagonizam uma rivalidade acirrada no *Peggle* do PS3. Quando querem entreter os amigos, passam para as olimpíadas no *Sports Champions*. Graças ao *PS Move* no controle, se exercitam de maneira mais divertida que numa academia comum.

Por compartilhar uma experiência tão próxima aos filhos, não tinham dificuldades em orientá-los sobre jogar sem exageros. Raras as vezes em que levantavam a voz para Arthur e Kaká largarem o controle e ir dormir. Na verdade, depois que Tião entrou na faculdade de Direito, é a filha quem fica de coruja para que ele não jogue até tarde.

Tal situação curiosa reflete em parte a nova realidade da Geração Videogame. Muitos já estão comprometidos, como o caso do pioneiro Ricardo Seiti, analista de sistemas hoje aos 30 anos. Seu blog (www.casadoquejoga.com) conta as histórias de sua vida gamer apesar do casamento.

Alguns também já tem filhos, à exemplo dos rivais no futebol Charles Douglas (37) e Rodrigo Amaral (35). Durante o Campeonato Brasiliense de *Pro Evolution Soccer*, o gráfico Charles levou a família dele e a do amigo para torcer na arquibancada. Não conseguiu ir longe, caiu na fase de grupos, mas o evento serviu para introduzir os bebês Douglas e Luca ao mundo do esporte digital. Quanto à Felipe de França, já compartilha a paixão que começou no Telejogo com a filha Leticia, de 11 anos. Por sorte, gostam das mesmas aventuras, tanto nas guerras de *Battlefield* e *Call of Duty*, quanto nas batalhas mais tranquilas do *Mario Bros*.

Esta relação entre pai e filho que alguns pioneiros já tem é objeto de desejo dos mais novos no futuro. A designer Rebeca Gliosci, no entanto, faz questão de que a prole viva os simples desafios dos clássicos *Mario* e *Final Fantasy* antes de partir para as gerações mais avançadas. O próprio Ricardo Seiti já ensaia com o sobrinho de 5 anos a passagem de bastão hereditária no PS3. Afinal, família que joga unida, permanece unida. ■

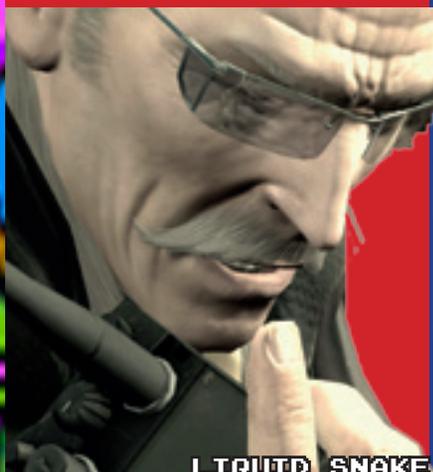


Filho satisfeito:
Arthur Rodrigues
exibe orgulhoso o
controle de arcade,
numa paixão herdada
graças aos pais

RICHA BOA SE COMEÇA EM CASA



Irmã x irmão nos games:
Desde pequenos, Andréia
(esq.) e Renato Carvalho (dir.)
já alimentam a rivalidade no
Bomberman (na tela)



LIQUID SNAKE. SOLID SNAKE



Novos coroas:
Rodrigo (esq.) e Charles
(dir.) já levam os filhos
recém-nascidos para os
ver jogar nos torneios de
Pro Evolution Soccer

Nem todos os irmãos compartilham parceria igual a de Mario e Luigi na luta contra o Bowser. Alguns criam duelos tão épicos quanto os dos gêmeos Solid e Liquid Snake no *Metal Gear*. Até jogam juntos em momentos fraternos, mas preferem uma disputa mais acalorada no título de “rei gamer” da casa.

Em dias de guerras literalmente bombásticas nas trincheiras dos Bombermans, a amizade entre Renato e Andreia Carvalho ficava no modo pause. Provocações, emboscadas, táticas elaboradas e até xingamentos ocasionais saíam entre os grandes rivais do antigo apartamento 516. Os amigos Rafael, Naiara e Clébio ficavam por vezes de figurantes diante de tamanha disputa.

Nos grandes estádios da Europa, o grande clássico entre os irmãos Araújo Santos. Desde a época dourada dos craques Beranco e Allejo no *Superstar Soccer* até os super derbys dos dias de hoje entre Barcelona (do Lázaro, 17 anos)

e Real Madrid (do Maicon, 22 anos). O motivo é nobre, pois o cadeirante Lázaro não pode atuar em campos de verdade. Mesmo assim, confrontos acirrados.

Eventualmente, a rivalidade atingia o ciúme extremo com os consoles. O irmão de Rafaela Costa impedia o acesso dela a magia do *Atari*. A pobre menininha teve de esperar até os 8 anos para estreitar no *Phantom System* novinho. Já a desculpa de Arthur contra a irmãzinha Roberta era mais criativa. Dizia que o videogame estava com “dor de cabeça” para ela não brincar. Ainda assim, a família Rodrigues tinha um carinho especial com a pequena Ana, portadora de Síndrome de Down. Os games a ajudavam, vieram por recomendação médica para melhorar a coordenação motora e a auto-estima. Só que logo após muita prática, ela ficou boa o bastante para vencer os Arthur e Kaká com os heróis de *Marvel vs. Capcom*. Seria ela uma “Gás Snake” nessa nova richa?

MULTIPLAYER ON...



TEXTO:
Rodrigo
Vasconcelos

OCASIONALMENTE, O LUGAR COMUM CITA O SEGUINTE CENÁRIO COMO GERAL AOS GAMERS:

um cara sozinho com o controle na mão sentado no sofá de casa por horas e horas. Quando vêem os blocos com ruas vazias, sem crianças, põem a culpa nos videogames. Só que desde os primeiros consoles nos anos 70 que eles insistem provar o contrário. As máquinas da interatividade já criavam amizades e criavam eventos sociais em torno delas mesmo antes do conceito de MMO na internet (traduzindo do inglês, jogos com vários participantes online).

Raridades como Odyssey e o Telejogo reuniam a criançada da vizinhança na casa do orgulhoso dono, como lembra o carioca Vandré Graciliano. Mesmo a combinação controle/console para jogar Pong não os desencorajava. A popularização maior começou no Atari. Mesmo no interior de Minas Gerais, Jansen Vieira lembra bem de trocar os carros de Enduro pelos aviões de

River Raid ou pelas comilanças de Pac-Man com os amigos.

Vieram as gerações mais avançadas, e com ela o conceito das locadoras. Além de alugar cartuchos, algumas permitiam que brincassem nos videogames com por hora. Sorte para Ronaldo Sampaio, que por 50 centavos conseguia voltar no tempo e lutar com a Turma da Mônica no Castelo do Dragão do Master System. Fliperamas também rendiam momentos parecidos. Mesmo longe de casa, o pequeno Guilherme Ottoni atraiu a atenção dos cearenses num shopping de Fortaleza. Afinal, pouco comum que um menino de 10 anos dirija tão bem pelas estradas norte-americanas. Tudo graças ao Cruisin' USA, mas valeu um dia de herói ao garoto.

Quem se destaca ganha admiração do público, ao mesmo tempo que revolta os adversários. Saulo Camarotti e seus parceiros de serviço secreto para a Rainha em Goldeneye 007 tentavam derro-

tar o James Bond da vizinhança com armas douradas de morte instantânea. Raras as vezes em que conseguiam, e por isso vibravam muito quando o venciam. Já nos embates entre figurões da Nintendo no Super Smash Bros, Saulo era o alvo de todos.

Algumas disputas caseiras tem organização de deixar torneios profissionais no chinelo, com direito até a ranking. Como os anfitriões eram os irmãos Arthur e Roberta Rodrigues, todos se inscreviam nos campeonatinhos de Street Fighter II. De forma democrática, até os engraxates e moradores de rua das redondezas tinham direito lutar ao lado de Ryu e Ken, desde que não quebrassem os controles.

Com o auxílio da internet, os games viraram também mero pano de fundo para conhecer pessoas de várias partes do mundo. Os Rodrigues nunca se orgulharam muito dos desafios do Tibia. Era difícil, estressante, e chegaram até a chorar depois de uma

...E OFFLINE



vez que morreram numa partida. Contudo, graças àquele RPG “ingrato”, conheceram mexicanos, suecos, alemães e até cingapurianos. Não só pela internet, mas também marcavam de encontrá-los fora do Brasil, ou recebê-los no Guará.

Amizade unida pelo Bomberman

Contatos com gamers ao redor do globo acontecem com naturalidade graças à PSN, Xbox Live, Nintendo WFC e afins. Mas se tratam de encontros digitais e casuais. Poucos evoluem a ponto de virar amizades mais sérias. Mais raros ainda são os que atingiram tamanha profundidade como o de uma turma que morava em Taguatinga, os fundadores da Bombernight.

Uma história misturada com os videogames a ponto de ter início simultâneo a descoberta do primeiro cartucho. Unidos pelas batalhas aéreas de River Raid, os vizinhos Renato Carvalho e Rafael Araujo se conheceram. Mais tarde, após o Phantom System de pre-

sente no Natal de 91, Clébio Júnior se uniu ao grupo. De modo mais distante, as meninas Naiara dos Santos e Andréia Carvalho também faziam parte das brincadeiras, principalmente a partir do Super Nintendo.

Em época sem Memory Cards, saves ou mesmo passwords, os três meninos encararam o desafio dos oito mundos de Super Mario Bros. 3. Chegavam cedo da Escola Normal da cidade, almoçavam rápido para se juntar na casa de Rafael e assumir o controle de Mario e Luigi. Cruzar as florestas, o deserto egípcio, nadar contra peixes enormes, triunfar na terra dos Goombas e Koopas gigantes, ir até o topo do céu e ao fundo dos canos. Os meninos superaram tudo isso sem suar. Só o mundo final rendeu um desafio, cheio de lava e máquinas de guerra. Foram dias de reuniões, lutas e consultas a revistas até vencerem o Rei Koopa. Depois disso, a vontade era de gravar a tela dos créditos após 15 minutos de ce-

lebração entusiasmada.

Desafio inesquecível, porém, foi encarar um cartucho que a prima de Rafael ofereceu como nova meta na “carreira gamer deles”. Deveriam zerar *Zelda: A Link to The Past*. Mesmo com a força da espada e escudo de Link, não bastava mais só derrotar inimigos. Rafael, Renato e Clébio tinham de decifrar quebra-cabeças, fugir de labirintos, e entender aquela língua estranha na qual os habitantes de Hyrule se comunicavam: o inglês. Lá se foram quatro meses de buscas por aquela terra mística juntando rupees, viajando por dimensões da luz e das sombras, matando ogros e monstros horrendos com a Master Sword, a mesma espada que pôs fim ao reino nefasto de terror do déspota Ganondorf. Um trabalho de equipe que salvou o mundo.

Mas salvar a princesa Zelda trouxe um efeito colateral inesperado. O game que os unia para falar de futebol, escola, garotas e coisas que preocupam uma ►►

Bombernigh:

Renato, Andréia, Clébio e Rafael usam o Bomberman como "desculpa" para se reencontrar



GAMES X NAMORO

É o amor?

Enquanto a esposa assiste novela, Jansen Vieira aproveita para jogar Fifa

É justo que se mostre o outro lado da relação entre os jogos e as interações sociais. Afinal, antes dos games se tornarem mais difundidos, poucas pessoas entendiam bem a imersão de alguns jogadores, principalmente parceiras como namoradas ou esposas.

Jansen Vieira já tentou "recrutar" a esposa Mayara para se distrair com o Xbox 360 da casa. Não teve, porém, o mesmo sucesso de quando conseguiu convencê-la a torcer pelo São Paulo, inclusive ao vivo no próprio Morumbi. Como o lado gamer é forte, a solução é simples e democrática. Enquanto a mulher assiste as novelas na TV do quarto, o marido se esbalta com as emoções da Fórmula 1 e com a versão digital dele como jogador do Tricolor Paulista no Fifa 2011.

Ricardo Seiti tentou fazer o mesmo que Jansen, mas infelizmente para ele, o resultado também se igualou ao do contador mineiro. Como os games ajudaram o analista de sistemas vindo de São Paulo a se adaptar a dura realidade solitária de Brasília, sua saída criativa foi criar o blog Casado que Joga. Ao lado de outros maridos gamers abandonados por suas esposas, ele conta as

histórias e até se arrisca como jornalista ao apresentar as novidades do mercado.

No intuito de sequer ter de passar por casos como este, o músico Fabrício di Paolo adotou uma saída complicada, mas efetiva para ele. Por várias vezes, preferiu o conforto de casa para jogar videogames em vez de se arriscar na balada. Nas festas noturnas, teria de xavecar e arriscar levar tocos. Caso levasse a melhor na paquera, precisaria lidar com discussão de relacionamentos. Com os duelos medievais de Age of Empires, nada disso era um problema.

Em outros casos, acontece justamente o contrário, quando os games ajudam a criar novos namoros. Luis Gustavo Pelatieri foi desafiado por uma jovem enquanto jogava King of Fighters na casa de um amigo. No primeiro momento, não achou sequer que a estranha menininha daria algum trabalho na luta. Pois foi exatamente a impressão final que ela teve, pois venceu a equipe de marmajos fortões com apenas uma personagem: Athena. Resultado inusitado: Luis se apaixonou por ela, e passou a jogar mais com Athena. O relacionamento não durou mais que alguns meses, mas a história fica para sempre.

criança. Ficou o vazio do evento das semanas em Hyrule. Ainda, nada que outro jogo não pudesse resolver. Nos campos do Superstar Soccer. Nas pistas de Top Gear e Rock & Roll Racing. Nas selvas de Donkey Kong. Na velocidade de Sonic. No humor alienígena de Toejam & Earl. Mas, principalmente, na batalha interminável de Bomberman.

Muito antes das Lan Houses, ou mesmo das redes gamers da internet, Rafael, Renato, Clebio, Andréia e Naiara davam jeito de batalhar um contra o outro, todos ao mesmo tempo. Um adaptador cuidava para que o Super Nintendo encaixasse cinco controles ao invés de dois. Por vezes ele não funcionava, mas existia um procedimento de segu-rança. Pausavam a partida imediatamente, colavam a entrada do acessório com fita adesiva e seguiam o bombardeio.

Ficava nisso o "Fair Play" entre os integrantes da noite do Bomberman (Bombernigh). Tudo o que hoje se chama de Bullying era aplicado pelos jovens meninos na sede pela vitória. Provocações constantes, ainda mais entre os irmãos, Renato e Andreia. Armadilhas e complôs para cercar um rival mais forte, ou alguém que esteja mais próximo da vitória geral (o sobrevivente no fim marcava um ponto, quem chegasse a três pontos primeiro vencia o round).

Xingamentos surgiam de forma natural, apesar da idade dos jogadores. O riso imperava em meio a chuva de bombas e paredes destroçadas, só que alguns não suportavam as zoações constantes e saíam da casa dos amigos aos prantos.

Nada disso, porém, diminuiu os laços amistosos entre os adversários. Nem o próprio tempo e a maturidade os distanciou um do outro, e o Super Nintendo ainda funciona como catalisador social entre eles. Naturalmente, como eles já não são mais vizinhos, e por terem preocupações com seus empregos, os eventos são mais raros. Ainda assim, sempre que a vontade surge de colocar o papo em dia e relembrar os bons tempos, a Bombernigh reaparece.

Antes da reunião acompanhada pela Fase Bonus, o encontro passado teve ainda mais simbolismo. Renato e Andreia tinham se mudado para Melbourne, na Austrália. Foi a única oportunidade em anos que eles tiveram de rever os amigos que ficaram no Brasil. Podiam ter organizado um churrasco, ou mesmo uma festa noturna. Só que a nostalgia os motivou a pegar o velho Super Nintendo de Rafael e jogar, com direito a inclusão de outros amigos contemporâneos. Os vencedores, no entanto, saíam apenas dos experientes soldados originais da Bombernigh. ■

O paraíso brasileiro dos GAMERS



Brasil Game Show:

Fãs de todo o país puderam experimentar a sensação virtual dos gráficos 3D

Rio de Janeiro (RJ) - No Brasil, e até mesmo na América Latina, o exemplo máximo de evento social que reúne várias pessoas em torno dos videogames aconteceu em outubro deste ano, no centro do Rio de Janeiro. Mais de 60 mil pessoas compareceram à Brasil Game Show numa interação social sem precedentes na história nacional da área.

Pessoas de todas as partes do Brasil e do mundo faziam fila em frente aos estandes dos expositores. A Fase Bonus encontrou acreanos, amazonenses, gaúchos, candangos, pernambucanos, um chinês e, naturalmente, a esmagadora maioria carioca. Sem falar nos palestrantes, alguns vindos do Japão, da Finlândia e dos Estados Unidos, para contar histórias de games famosos como Street Fighter, Angry Birds e Batman, além de apresentar novidades como o PS Vita.

O público em geral, porém, estava mais preocupado em exercer livremente sua cultura gamer no imenso Centro de Convenções repleto de atrações diferentes. Logo na entrada, a banquinha de vendas oficial do evento, lugar para comprar camisetas que ilustrem a felicidade de ir na BGS.

Pouco mais adiante, o salão principal. À esquerda, o orgulho local explodia no game "Cidade Maravilhosa", uma adaptação do Megacity sobre o Rio no Facebook. Do lado direito, o maior estande da feira que pertencia a escola de computação Seven. Uma congruência de várias atrações diferentes, todas relacionadas aos games. Começava com o artista plástico de cabelo rastafari Rodrigo Mota, de 27 anos. Da criatividade dele surgiu um Sagat gigante, feito de cera. Outra expressão cultural veio do piano de Martin Leung. Mesmo vendendo, ele tocava o tema principal do Super

Mario Brothers para delírio dos fãs. Não importava a falta de letra, pois eles cantarolavam junto cada música. Como não tinham de se preocupar com concorrência, disponibilizaram todos os consoles de última geração com diversos jogos.

Seguindo pelo corredor aos esbarrões com o imenso número de presentes, as novidades aguardadas por muito tempo pelos jogadores dos nichos específicos. Batman: Arkham City sequer havia saído no mercado, o que fez a fila de degustação aumentar bastante com pessoas ansiosas pelo primeiro contato. Na banca da distribuidora nacional NC Games, a velha rivalidade entre Fifa e Pro Evolution Soccer na versão atual (2012). Clássicos épicos entre times europeus e até brasileiros foram travados entre pessoas orgulhosas a ponto de vestir camisetas com os dizeres "Sou Fifeiro". Não muito longe dali, a maior aglomeração ritmada de pessoas acompanhava os games de dança. De algum modo, todos viravam dançarinos profissionais com sincronia admirável.

As concorrentes mais fortes do mercado, Microsoft e Sony, cativavam pela inovação tecnológica. O Kinect, onde o jogador é também o controle, tinha várias opções diferentes de games para remexer o público. Como o PS Move tinha a desvantagem do controle remoto físico, a compensação vinha por parte de acessórios como rifles, espadas e até óculos 3D. Sem falar nos poucos sortudos que jogaram o novo Vita antes do lançamento oficial.

Show a parte também por parte dos próprios visitantes graças aos tradicionais Cosplays. Um dos mais parados para tirar fotos foi o grupo de físicos paulistas que personificaram Cyrax, Reptile, Sub-

Zero e Jax do Mortal Kombat. Outros personagens também ganharam vida, como Chun-Li, Naruto, Link, Johnny Cage, Ash Ketchum e, claro, Mario e Luigi. Destaque performático para um grupo de atores que representou cenas de Resident Evil, com direito a zumbis de verdade.

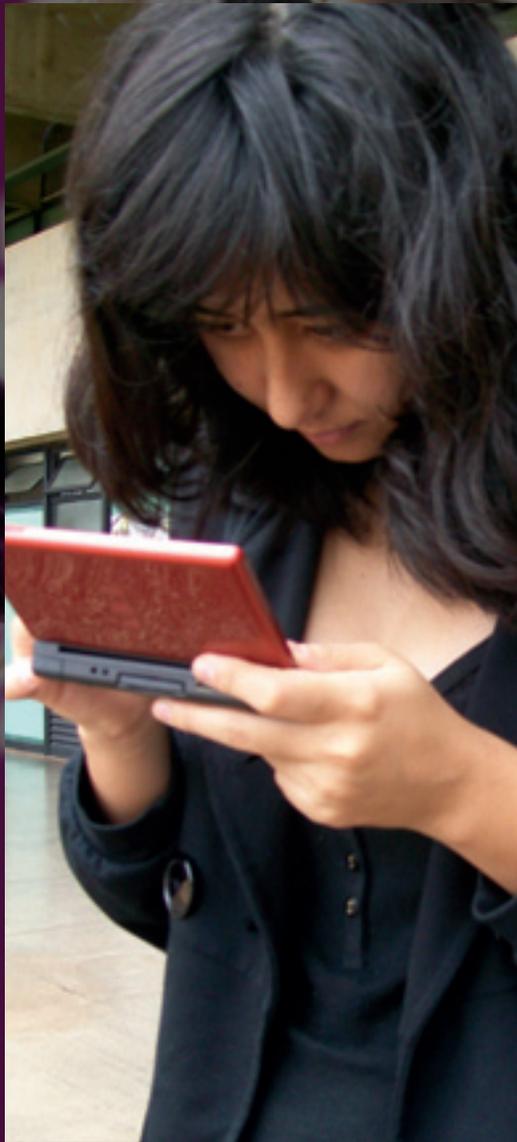
Um andar mais acima, o campeonato Game Jam, que envolvia desenvolvedores de várias universidades no desafio de criar um jogo novo a partir de um tema pré-definido em apenas 40 horas. Tiveram de unir as expressões "bacon", "prioridades" e "explosão" e sair com o melhor game na busca pelo prêmio de um Xbox com Kinect para cada integrante da equipe. Vitória candanga nas mãos do trio Anderson Campos, Diego Bichara e Ronaldo Ribeiro, estudantes de Ciência da Computação e Artes Plásticas da Universidade de Brasília (UnB), onde tocam na incubadora do Centro Tecnológico a empresa Tiú Game Studio.

No último piso, a nostalgia em ápice. Além do museu dos videogames, com boa parte da coleção de Marcelo Tavares, várias lojinhas com referências a jogos e até mesmo exemplares à venda, tanto atuais como do passado. Lá também se viu uma fila imensa para a última atração da noite, a tão esperada Video Games Live (VGL), com músicas orquestradas de trilhas sonoras famosas, como do Mario e Metal Gear Solid.

Ao fim de tudo, uma certeza de sucesso para o organizador Marcelo Tavares. Ficou a frustração por não poder se divertir como os outros, mas a satisfação por unir os desenvolvedores do país, além de difundir a alegria dos games para os fãs. Ano que vem tem mais, desta vez em São Paulo, com a ambição de receber 80 mil pessoas e novas histórias.

Girl POWER

Meninas da primeira Geração Videogame superaram o preconceito ajudaram a abrir as portas do mundo virtual para as mulheres de hoje **TEXTO: Rodrigo Vasconcelos**



De família oriental, Cassiana Umetsu tinha mais facilidade contra o preconceito masculino. No MK III, só joga com a Sindel (figura ao fundo da página)

PARA CONQUISTAR O DIREITO AO VOTO. PARA GANHAR ESPAÇO NA DISPUTA DE ESPORTES OLÍMPICOS. PARA PODER SE VESTIR DA FORMA COMO QUISEREM. OU MESMO ATÉ SERVIR NAS FORÇAS ARMADAS. Em geral, a luta pelos direitos iguais entre mulheres e homens passou por várias áreas e momentos na história. Tudo que não tinha embasamento lógico para segregá-las perdeu força para a igualdade. Com os videogames não poderia ser diferente. Difícil entender eles por que começaram como algo mais dirigido ao público masculino, mas algumas vanguardistas trataram de superar os obstáculos desta regra social.

Por fazer parte de uma família cuja cultura abraça os jogos eletrônicos sem estranhezas, Cassiana Umetsu teve mais facilidades com relação ao assunto. Verdade que os parceiros de games favoritos eram os parentes, mas muito por causa da baixa difusão dos consoles entre os brasileiros nos anos 80. Até por isso, Cassiana assegura que o *Super Nintendo* dela foi o primeiro no Distrito Federal, pois foi trago pela tia logo na época de seu lançamento no Japão.

De modo que a pequena descendente de orientais se encantava com as aventuras do cowboy de brinquedo Woody em *Toy Story* sem aborrecimentos. Na verdade, hoje Cassiana pretende defender os games de outra forma de preconceito. Quer que sejam aceitos como forma de arte, e ela trabalhará no campo teórico para que deixem de ser vistos apenas como mero entretenimento.

Já as brasileiras sem contato com o Japão não tiveram a mesma sorte. Roberta Lima por vezes sofria devido ao fato de que nem sempre conseguia brincar com o irmão Arthur. Quando criança, ele fazia parte de uma “Liga dos Machos” na vizinhança de Brazlândia, com atividades permitidas apenas para garotos, como o nome sugere. Os dois só jogavam juntos quando estavam longe dos amigos, para manter a imagem dele de durão e macho.

Talvez esse fato tenha influenciado na escolha do personagem preferido de Roberta no *Street Fighter II*. Nunca lutava com ninguém além da Chun-Li (ao fundo da página 25). A bela chinesa de habilidade inigualável com as pernas representava a força feminina de se defender sozinha. A mulher não era mais só um objetivo de resgate, como a princesa Peach em *Mushroom Kingdom* para os *Mario Bros.*, ou a nobre Prin-Prin em *Ghouls & Ghosts*.

Para ajudar Roberta, a mãe Maria Lima também se aventurava nas lutas de rua, embora preferisse o lutador de sumô japonês E-Honda. Também gostava de acompanhar os filhos e o marido na busca das *Tartarugas Ninjas* para salvar Nova York e derrotar o Destruído. As duas conseguiram convencer Seu Sebastião, marido de Maria, que também chegou a pensar nos games como “coisa de menino”, mas mudou de idéia com os exemplos da família. Hoje, a preocupação de Roberta está em passar o bastão para a priminha Ana, de 2 aninhos, que já topou a meta de capturar todos as espécies de *Pokémon*.

Adaptação ao meio:

Rebeca Gliosci era paparicada na locadora por ser a única menina a jogar e alugar fitas



Garotas de guerra

Sem dúvida a iniciativa mais famosa e bem organizada de dar voz ao lado feminino dos videogames está no badalado blog *Girls of War*. O espaço criado pelas jornalistas Carla Rodrigues e Bruna Torres em 2008 tem o mero objetivo de só transmitir opiniões de mulheres acerca de novidades, paixões e memórias sobre a história dos jogos. Começaram enfrentando alguns trolls de intolerância masculina, mas também homens positivamente surpresos por ver jovens tão bem informadas e dedicadas. Hoje, com mais três meninas, conseguiram uma posição de respeito no cenário da crítica nacional, participando até com destaque em feiras como a BGS e a Campus Party, “Meca” de todo fã de tecnologia.

Uma das colaboradoras agregadas pelo *Girls of War* é a designer candanga Rebeca Gliosci. Assim como as quatro companheiras, passou por vantagens e desvantagens de ser menina num mundo de homens gamers. Desde que ficou maravilhada com o *Atari* do irmão aos 4 anos, sempre foi a única menininha que gostava de verdade dos jogos na vizinhança da 408 norte, por isso vivia rodeada de meninos. Algumas amiguinhas até tinham console em casa, mas se limitavam a cartuchos mais simples como *Mario*. Não tinham a mesma cultura que a pequena “Bebs”, cujo recorde de tempo seguido jogando supera 11 horas. A parte boa disso é que era tratada com carinho especial pelo dono da locadora que sempre visitava, com regalias até de jogar sem pagar algumas vezes.

Jogos do encanador também a encantavam, ainda mais clássicos como *Super Mario Bros. 3*. Tinha dificuldades ao vencer filhos do Rei Koopa

como o irritante Iggy, precursor do cabelo moicano de Neymar, mas no final sempre triunfava. Mas Rebeca preferia de longe a luta contra monstros e vampiros no *Super Castlevania IV*. Tinha uma queda por jogos envolvendo temáticas assombrosas, e até por isso sugere aos leitores da **Fase Bônus** que se arrisquem com *Silent Hill II*.

Outro grupo com uma história de sucesso nem é composto só por garotas, mas as duas mulheres presentes fizeram história na Equipe Signum Games, da Universidade Positivo, de Curitiba. Fernanda da Costa e Rafaela Costa, ao lado dos companheiros Thiago Ribeiro, Rafael Kaminenko e Rafael Sales, derrotaram jovens de 183 países na etapa mundial da Imagine Cup, organizada pela *Microsoft*. Com o game “UCan”, levaram o prêmio máximo na categoria de jogos para Computador/Xbox.

E pensar que tudo começou numa mera brincadeira de criança com a também menina e melhor amiga, Marcela, na casa onde os pais delas ainda moram na capital paranaense. Um Phantom System fazia a festa das vizinhas ao levá-las a Mushroom Kingdom nas aventuras do Mario, nas batalhas explosivas de Bomberman, e até mesmo em lutas sangrentas como as de *Mortal Kombat*. O gélido Sub-Zero encantava a pequena Rafaela.

Quanto à Fernanda, começou mais tarde no mundo virtual, com jogos de PC como *World of Warcraft* aos 21 anos. Ainda assim, a paixão se comparava a da companheira de equipe, de modo que levou as duas para não só conseguirem honras pessoais e admiráveis ao próprio cenário brasileiro, mas também para garantir aos que ainda duvidam do fato de videogame também é coisa de menina. ■



Saulo Camarotti, Rafaela Costa, Fernanda da Costa e Roberto Guedes seguiram o sonho de trabalhar no desenvolvimento de videogames

TEXTO:

Rodrigo Vasconcelos

A APARÊNCIA ENTREGA O LADO GAMER DE ROBERTO GUEDES. BIOTIPO MAGRO, ÓCULOS “FUNDO DE GARRAFA”, CABELO TÃO COGUMELO QUANTO OS DO SUPER MARIO. Não à toa, seu apelido mais marcante é *Harry Potter*. Só a pouca idade engana sobre a profissão. Aos 20 anos, não só trabalha como desenvolvedor de jogos, como já ocupa o cargo de diretor da própria empresa (*Give me Five*). A paixão que começou nos campos verdejantes da zona Green Hill cortada pela velocidade do som de *Sonic* o levou a ir além, criar as próprias histórias. Motivados pelo mesmo sentimento, muitos outros filhos dos anos 70 e 80 também decidiram seguir carreira nessa área, para satisfazer a vontade de trabalhar com aquilo que gostam.

Para o jovem Harry Potter, um momento de sua vida foi decisivo sobre tal decisão profissional. Quando criança, ele realizou seu sonho de consumo ao comprar um *Dreamcast* sozinho, depois de muita economia e espera. Em 1999, nenhum console era tão avançado, e a vontade de comandar o herói Sonic em 3D o empolgava. Só que dois anos depois, por problemas econômicos, a *Sega* deixa de fabricar o videogame, ao passo que a *Sony* lança o *Playstation 2*.

Duro golpe em Roberto, que decidiu esperar até a geração seguinte, do *Xbox 360*, e nunca mais adquirir nada sem pesquisar as tendências

da indústria antes. Daquele “erro” surgiu um novo desenvolvedor de jogos de talento. Os números provam isso, pois uma de suas obras, *Dilma Adventure* numa paródia a ainda candidata à presidência do Brasil, foi jogado mais de 1,5 milhão de vezes.

Outra empresa de Brasília com expressão no mercado de desenvolvedores se encontra na própria UnB. Na *Behold*, Saulo Camarotti realiza o sonho fixado desde os 12 anos, quando se matriculou no primeiro curso. Inventar novos mundos como Hyrule, que o encantava em *Legend of Zelda*, já se tornava possível. Principalmente depois que se uniram a ele neste projeto concebido em 2009 o artista 3D João Diel e o programador Leonardo Prunk, criadores desde os tempos de RPG Maker e campanhas no *Age of Empires*. Desde então, graças ao trabalho, foram para Tokyo e São Francisco nos dois anos de existência da empresa. Tem jogos do *iPhone* vendidos para 70 países.

Na mesma área, e com sucesso ainda mais expressivo, seguiram as amigas Fernanda da Costa e Rafaela Costa. Junto de Thiago Ribeiro, Rafael Kaminenko e Rafael Sales, elas formam a equipe *Signum Games*, da Universidade Positivo, em Curitiba. Diariamente, pensam em idéias para novos jogos, elaboram a história do jogo, enredo, regras, estilo, tudo nos mínimos detalhes. Em geral, produzem “Advergams” que visam

colocar uma marca ou empresa em evidência, jogos educacionais para pós-graduação e jogos de entretenimento para mobile, tablet, etc.

O perfeccionismo com um deles, em particular, rendeu uma grande honra. Graças ao “*UCan*”, game de administração de cidades, faturaram o troféu máximo da Imagine Cup, contra 358 mil jovens de 183 países. Com isso, vieram homenagens, visitas até do Ministro de Ciência e Tecnologia, Aloizio Mercadante, e a certeza de sucesso no mercado que já os atraía pela paixão.

Mas no início, a relação com os games era bem mais modesta e inocente. Fernanda os descobriu só depois de virar adulta, aos 21 anos. Mesmo em pouco tempo, as fantasias medievais e estratégias de *Warcraft*, aliadas ao ímpeto criativo da aluna de Moda, a impulsionaram para a nova carreira. Quanto à Rafa, brincava em *Mushroom Kingdom* desde os 7 aninhos. Pós-graduada em Cinema, com ênfase em roteiros, sempre teve amor pela animação em geral. Quando surgiu a chance de um curso sobre games, o marido a apoiou, e enfim conseguiu se realizar profissionalmente.

Justamente para unir toda essa turma criativa, Marcelo Tavares criou a *Rio Game Show*, feira que evoluiu para a *Brasil Game Show*. 60 mil pessoas compartilhando com a paixão de games famosos como *Batman*, *Fifa*



Papel e caneta:
Bruno Silva encontrou força no PS2 para entrar na UnB e por isso quis seguir carreira no jornalismo de games

e PES, ao lado de outros criados no país. O empresário também se motivou na história como jogador, desde o primeiro Atari e passando pela vontade de ter uma E3 (Eletronic Entertainment Expo) nacional.

Meio de comunicação

O perigo que a mercenária Samus Aran encara contra parasitas espaciais mortíferos chamados Metroid tem um alto nível de complexidade em mundos vastos. Do mesmo modo, alguns dos quebra-cabeças propostos por Hyrule na jornada de Link através do tempo pela honra da princesa Zelda. Diante de tais desafios, inevitável que algumas crianças recorram aos detonados, que costumavam vir em revistas. Não seria legal, quando crescer, trabalhar com essas matérias sobre videogames?

Muitos pensaram nessa frase, Claudio Prandoni foi um dos que a levou adiante.

Alex Kidd e seu mundo maravilhoso deram a ele a primeira experiência no *Master System*, aos 6 anos. Poder viver as fantasias do planeta Áries depois de ler as revistas que o avô lhe dava de presente faziam sua alegria, mesmo que só nos fins de semana, quando os pais davam permissão. Mais tarde, as tramas políticas na guerra de *Metal Gear Solid* e o contraste com a felicidade no castelo da Princesa Peach em *Mario 64* o ajudaram na decisão: seguir carreira como jornalista de games. Trabalhou na conceituada EGM Brasil e está hoje no UOL. A rotina consiste em analisar e jogar, mas só quando tem um tempinho extra, escolhe os jogos com os quais se diverte mais.

Num momento metalinguístico, a ideia que criou esta própria revista surgiu da vontade de unir a empolgação com o jornalismo. Antes do primeiro dia num cursinho particular, Bruno Silva definiu os games como forma de relaxamento em meio a rotina tensa de estudos. Da aula inicial até o dia da prova, as missões de Cloud Strife para salvar a terra em *Final Fantasy* o ajudaram a se preparar melhor e, conseqüentemente, chegar à aprovação na UnB. Como retribuição, seguiu a carreira como repórter especializado. Graças a isso, conseguiu empregos e arquitetou a primeira Fase.

Fora das redações, mas ainda no campo da Comunicação Social, a preocupação de Cassiana Umetsu. Um professor da faculdade onde ela estuda, Luciano Mendes, defende os videogames como manifestação cultural em sua tese de mestrado. A descendente de japoneses, que sempre encaram esta mídia com naturalidade, quer ir além. Pela convergência de plataformas que os envolvem, ela vê os jogos eletrônicos como arte. Até por isso, pretender elaborar uma base teórica para que o mesmo preconceito relacionado

aos quadrinhos não atinja aventuras da infância como as de Link contra Majora e a queda da lua na Terra.

Motivação paralela

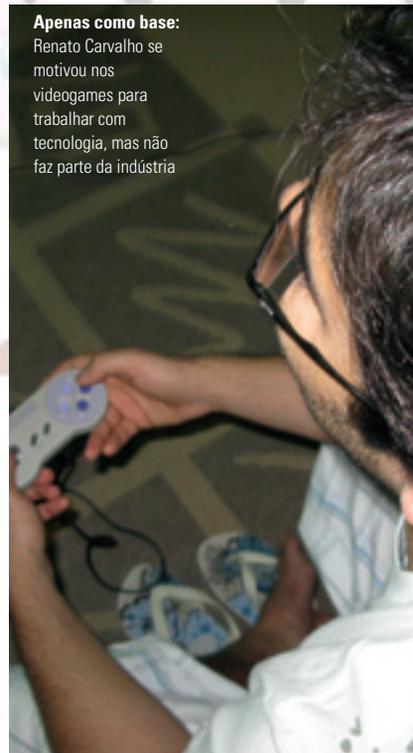
Nem sempre a felicidade ao jogar videogames leva a uma carreira específica no mercado especializado. As aventuras da vida real desviam a atenção do entretenimento virtual. Novos interesses se apresentam, e os games passam para um plano periférico. Mesmo assim, como qualquer paixão, as viagens para estes mundos do entretenimento interativo ainda têm sua parcela de influência nas escolhas de cada um.

Roger Tavares está entre os pioneiros donos de um *Telejogo*. Começou no *Pong* a vida gamer que o acompanhou durante os anos 80. Mas quando a vontade de namorar e tocar guitarra surgiu, os consoles foram para o armário. Só os conectou de volta na TV quando descobriu a geração atual, do *Wii* e *PS3*. Com a mesma empolgação daquele Natal de 1978, quis unir os games à formação como psicólogo. Hoje tem uma das pesquisas mais respeitadas pelas duas áreas no Brasil

Rafael Villela também não tinha intenção de priorizar os jogos eletrônicos na carreira profissional. Pelo Ministério da Justiça, tinha uma preocupação muito maior com relação as políticas públicas de comunicação. Só que a área de Classificação Indicativa, reforçada neste ano para avaliar videogames, precisava de um chefe com experiência e sabedoria do assunto. Eis que ele aparece, com bagagem cultural construída desde os tempos de batalhas espaciais no *Atari*.

Outros casos não envolvem os games sequer como plano de fundo em uma ocupação tangencialmente relacionada. Simplesmente despertaram interesse em conhecimentos alternativos. As *Bombernights* e tardes de luta contra Ganon em Hyrule trouxeram a fixação de Renato Carvalho por tecnologia. Hoje em dia desenvolve e faz design para sites e aplicativos "mobile".

Caminho parecido trilhou Ricardo Seiti, pois do entusiasmo por informática, surgiu a carreira como analista de sistemas. Já Guilherme Ottoni, o desafio de entender os diálogos em inglês de RPG's como *Final Fantasy VIII* ou *Legend of Legaia* o levaram a especialização na tradução pela UnB. ►►



Apenas como base:
Renato Carvalho se motivou nos videogames para trabalhar com tecnologia, mas não faz parte da indústria

ASSIM COMO OS PROFISSIONAIS, O MARIO TAMBÉM EVOLUI



CONTINUE - DAS VIAGENS NO CONSOLE À AVENTURA REAL

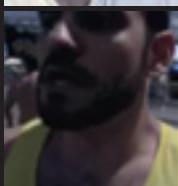
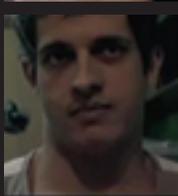


Los Angeles: Octávio e Eduardo foram até os Estados Unidos para fazer o documentário Continue

Tudo começou com a paixão pelos games na grande jornada de Eduardo Gomes e Octávio Mendes. Sempre jogaram muito na vida e até por isso viraram amigos. Jogaram bastante no PC, principalmente enquanto fizeram trabalhos da UnB juntos. Jogavam até o sol raiar enquanto estudaram na Faculdade de Comunicação (FAC), curso de publicidade na FAC desde 2002. Chegou 2006, o ano da conclusão de curso. Queriam uma ideia de projeto que fosse do interesse geral. No começo pensaram numa monografia, mas nela não poderiam filmar. Edu fazia várias produções e matérias de cinema na FAC desde o 2º semestre. Foi só juntar esse interesse com a paixão pelos games para criar um documentário: o *Continue*.

Eles sempre sentiam que o videogame é visto como meio de comunicação inferior a outros como livros e filmes. Além disso, notaram que as matérias de jornais falavam sempre sobre tecnologia e do mercado e não pela experiência pessoal. Decidiram, então, mudar o ponto de vista, tirando dos especialistas. O objetivo era descobrir o que representavam os games, mas nem mesmo sabiam até onde iriam chegar.

No início estávamos relutantes a fazer o filme pelo medo de procrastinar. Eis que decidiram ir para a E3, em Los Angeles, maior feira de tecnologia do mundo. O esquema da viagem era falar com a galera que realmente faz os games. Depois de pronto, o Continue



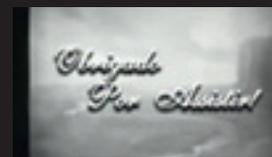
tinha cara de TCC, um filme rápido. Dois anos depois, receberam proposta do canal a cabo Multishow. Tinham de expandir a duração para até 40 minutos, e para isso caíram novamente na estrada.

No começo, tinham recursos escassos. Poucas câmeras e material de filmagem. Na ida para Los Angeles, só puderam gastar 300 dólares, e compraram as passagens com programa de milhagens. Com o apoio do Multishow, puderam fazer o projeto com qualidade de TV profissional que sempre quiseram. Voltaram na E3, cruzaram os EUA. Infelizmente, na volta ao Brasil, uma quadrilha de peruanos furtou o equipamento no aeroporto de Guarulhos (SP), avaliado em R\$ 15 mil, além das gravações.

Duro baque no início para Edu e Octávio. Se desesperaram pela perda e a possível reação dos executivos do canal. Mas o ímpeto criativo os empurrou adiante. Fizeram o novo Continue com o que tinham, e filmaram até as horas de angústia no aeroporto. Também falaram com os mesmos personagens de 2006. Resultado? Suspiros de elogio por parte do Multishow. Um produto com a cara do canal, segundo eles, que foi ao ar em 2009.

Para aumentar a satisfação, o documentário alavancou a criação da produtora B de Vaca. Edu e Octávio, agora codiretores, obtiveram sucesso por seguir a própria paixão. A reação ao Continue foi justamente a que eles queriam, não só pela empresa própria, mas para mostrar o videogame como algo maior do que só um entretenimento. ■

Maurício e Diogo, nas “versões” 2006 e 2009. O Continue mostrou a influência dos games para eles durante o tempo entre o 1º e o 2º filme



Toe Jam & Earl

two hip aliens in a serious jam



YO, WHAS'UP! TJ AND HIS HOMEBOY BIG RAPPIN' EARL ARE A COUPLE OF COLD BUSSIN ALIENS FROM THE PLANET FUNKOTRON.

WHOA! EARL'S CRASHED THE CRUISER ON THE MOST FUNKED OUT PLANET IN THE UNI' - EARTH! THE DUFUS DUO ARE GONNA' HAVE TO HIP-HOP AROUND

THE SCENE TO SCORE RIGHTEOUS RAPMASTER ROCKETSHIP PIECES AND ALL THE MUNCHIES NEEDED FOR THE RIDE HOME.

BUT YO, CLOCK THE TIME! TOE JAM AND EARL MUST GET TO SUPREME FUNK LORD STATUS BEFORE MAKIN' TRACKS. SAY WHAT, OH YEAH - AND ON THE WAY DIS THE FREAKY LOCALS LIKE THE MAD DENTIST, THE CRAZED SHOPPER AND WORST OF ALL THE NERD HERD. TJ AND EARL WILL BE LIVIN' LARGE IF THEY CAN FIND AND PICK UP PRESENTS LIKE ROCKET SKATES AND SLINGSHOTS ON ROUTE.

SO CHILL OUT LAZY EARTH DUDES 'CAUSE TOE JAM AND EARL ARE JAMMIN'!



CHECK OUT THE SOUNDTRACK

CHOOSE FROM SIX FINGER LICKIN' FUNKY GROOVES PLUS THE MIND WARPING 'CRAZY SOUNDS' - YOU CAN EVEN ADD YOUR OWN BEAT BOX EFFECTS BUT ABOVE ALL -

CRANK IT UP!



1 OR 2
PARTY TOGETHER!

THIS GAME IS OODLES MORE FUN WHEN PLAYED WITH TWO PLAYERS, SO WHY NOT PARTY WITH THE POSSE AND MAKE THE MOVES WITH TOE JAM AND BIG RAPPIN' EARL.

"Oi mental! You've got to be seriously barking to play this"

Mean Machines

Coming soon on the

SEGA

SEGA DRIVE

TO BE THIS GOOD TAKES AGES TO BE THIS GOOD TAKES SEGA TO BE THIS GOOD TAKES AGES

Esporte de Botão

Jogadores levam as disputas dos games a nível profissional, com campeonatos de níveis regionais, nacionais e até mundiais **TEXTO: Rodrigo Vasconcelos**

DESDE TEMPOS “PRÉ-HISTÓRICOS”, OS GAMES TINHAM A ESSENCIA DA COMPETIÇÃO COMO PARTE DA DIRETRIZ PRINCIPAL. Apesar da simplicidade, “Pong” era como um tênis de mesa digital. Seu encanto com as crianças se dividia entre a mágica da interatividade e a vontade de vencer na pontuação, seja contra um amigo ou diante do paredão num momento introspectivo. De modo que não espanta a evolução dos jogos eletrônicos a ponto de motivarem a criação de grandes torneios, mas surpreende a importância que atingiram em alguns casos.

Tudo começou de forma casual, como mera forma de juntar os amigos entre os pioneiros da Geração Videogame. Jansen Vieira (29 anos) nunca se esquece do primeiro campeonatinho de *Superstar Soccer*. O mais novo treinador da Seleção Brasileira sofria pela incômoda rivalidade com o irmão, técnico da Itália. Mesmo comandando craques como Beranco, Gomez e Allejo, jamais venciam a Azzurra de Galfano (nomes fictícios do *Superstar Soccer*).

Eis que veio aquele torneio com os amigos na *Arena Super Nintendo*, no interior de Minas, sempre lotada de torcedores virtuais. O Brasil de Jansen caiu num grupo da morte, com alguns dos favoritos ao título logo de cara. Precisou ir contra a tradição de “futebol bonito” da Canarinho, mas a tática de privilegiar a defesa o ajudava a sobreviver contra os cachorros grandes. Sem sofrer gol, o modesto mineirinho chegou num ponto que ninguém acreditava. Nem ele próprio. Mesmo que tenha perdido na semifinal, ficou a lembrança daquele torneio em que se sentiu um astro da bola.

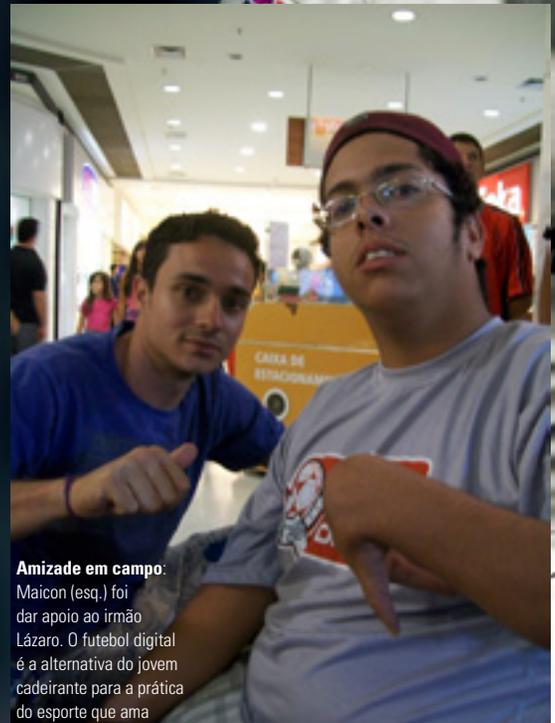
Também de maneira despreziosa e modesta começou a história

do principal torneio de futebol digital do país. Na Kid Games, na 214 sul, Eivaldo Júnior exercia nos consoles do lugar a paixão pelo *Winning Eleven*, cultivada desde os primeiros chutes nos jogos rudimentares do Atari. Comandava a França com orgulho, e tinha no “maestro” Zinedine Zidane a referência de classe em campo. Nos *Playstations 1 e 2*, demonstrava qualidade bem maior que nos campos reais. Motivação de sobra, portanto, para organizar o primeiro torneio oficial da Federação Brasileira, em 2001.

O investimento dele encontrou dificuldades de início. Um jogo que ele não esquece foi contra um bicampeão da cidade. Zizou, Henry, Trezeguet e companhia fizeram um baile de 4 x 0 no jogo de ida sobre o grande favorito. No entanto, ele se vingou na volta por 5 x 0 e eliminou Júnior. Mas com perseverança e apoio ao vivo dos pais, conseguiu dois troféus candangos antes de pendurar o controle e apostar na vida de dirigente.

Simultaneamente, outros estados tomaram a mesma iniciativa do Distrito Federal. De modo que, cinco anos depois, após várias negociações, os órgãos se uniram para erguer a Confederação Brasileira de Futebol Digital, com Júnior de presidente. Começava ali a peregrinação pelos shoppings da cidade, pois a loja já não suportava mais tantos treinadores juntos. Do Pier 21, passaram pelo Patio Brasil, Águas Claras Shopping e até uma edição em São Paulo, depois que receberam apoio da Konami (desenvolvedora do *Pro Evolution Soccer*, nome novo do WE). Em 2011, Taguatinga sediou o ápice do Brasileirão, com 128 representantes que superaram 8 mil candidatos em seletivas em 22 estados.

Para se situar no cenário dos tor-



Amizade em campo: Maicon (esq.) foi dar apoio ao irmão Lázaro. O futebol digital é a alternativa do jovem cadeirante para a prática do esporte que ama



Manda-chuva: Eivaldo Júnior idealizou o Brasileirão Virtual desde a época dos torneios menores nos shoppings de Brasília



Com direito a torcida:
Público assiste atento aos jogos dos boleiros virtuais. Nos jogos decisivos, difícil conter o barulho e a euforia geral

neios, a **Fase Bônus** escolheu acompanhar o alvo dos boleiros digitais neste ano: Alonso Farias. Todos queriam ganhar do goiano de 24 anos criado em Anápolis, pois ele já chegava com moral na própria seletiva brasileira, uma semana antes do Brasileiro. Já como técnico do Real Madrid, venceu a Copa do Brasil em São Paulo. Mereceu o direito de viajar para Colônia, na Alemanha, e representar o Brasil no Mundial de *Pro Evolution Soccer*. Assim como a Seleção na Copa 2006, ele caiu nas quartas-de-final, e o título foi da Itália. A diferença é que, para ele, este resultado significa bem mais.

Na seletiva brasileira, os adversários não o incomodaram tanto. Em parte pelo fato de ser uma fase mais democrática. Charles Douglas, gráfico de 37 anos, sequer teve tempo para treinar. Tinha um motivo justo, que torcia por ele lá na arquibancada: o filho recém-nascido Rodrigo. Também estava na disputa o jovem Lázaro Santos, de 17 anos. Graças ao esporte virtual, o cadeirante acha uma alternativa para poder jogar bola, mas quer ir mais longe. Quer representar o Brasil no Mundial, da mesma forma que Alonso. Lembrando o campeão, encontrou o amigo Alexandre "Pato", parceiro na *Equipe Kong* na final. Alonso não gosta de enfrentar companheiros de treino, mas num show de Higuain e

Cristiano Ronaldo, goleou por 4 x 0 e levou a moto do prêmio para casa.

Veio então a etapa derradeira do Brasileiro de *PES*. Alonso chegou à final sem grandes sustos, nem mesmo na semifinal. Encontrou, novamente, Alysson Black, que avançou depois de uma virada mítica contra o representante do Ceará (perdeu a ida por 5 x 3, venceu na volta por 2 x 0 com gol no fim).

Alonso saiu na frente logo de cara com Higuain. Seguiu com o estilo de ataques bem arquitetados, que ele gosta de comparar com o de Luis Felipe Scolari, pois mantinha a posse de bola longe do Black. Mas após boa conversa dele com o próprio Real Madrid (os quatro semifinalistas usavam o mesmo time), e um incentivo extra da galera pernambucana, Allyson chegou a virada com um futebol bonito, de toques rápidos, e levou a vantagem de 3 x 2 ao jogo de volta.

Tal ânimo o ajudou a começar os 90 minutos finais do campeonato com dois gols logo de cara, ambos de Kaká. Eis que a calma com a posse de bola fugiu das mãos de Alonso. No gol de falta "à la Petkovic" de Cristiano Ronaldo, a certeza da glória: 3 x 2 novamente, e o título brasileiro esperado há cinco anos.

Afirmção não é problema para

outro game. As batalhas de estratégia no espaço entre Terrans, Zerg e Protoss comovem multidões. Dão inveja a vários jogos de campeonatos com renome no futebol. Aliás, afirmar que *Starcraft* se transformou no esporte nacional da Coreia do Sul não seria exagero algum. Arenas lotadas, centenas de milhares de telespectadores acompanhando cada passo dos duelos galácticos. Os comandantes de sucesso nestas guerras aproveitam da fama e da admiração de fãs-clubes imensos na Terra. Um dos mais famosos, Lee Yunyeol, vulgo [RED]NaDa Terran, já chegou a ganhos de 200 mil dólares por ano. ■

JORNADA POKÉMON



Fenômeno mundial do fim dos anos 90, cuja história e descobrimento de novas espécies perdura até hoje, Pokémon é outro game cuja fórmula de competição já estava escrita no roteiro do game. Um menino, de no mínimo 10 anos, sai de uma cidade pacata no interior com o primeiro bichinho sabendo das regras logo de cara: precisa pegar oito insígnias dos líderes de ginásio para receber o direito de ingressar na Liga Pokémon. Os poucos que sobrevivem a este desafio após um duro treinamento encaram a "Elite dos 4", composta pelos melhores no mundo todo. Este é o roteiro para o surgimento de um mestre. No intuito de vivenciar emoção igual ao dos treinadores do videogame, fãs por todo o país adaptaram o mesmo modelo

de disputa para as Ligas Pokémon de verdade, desde 2002. Os melhores jogadores conseguem a honra de liderar o próprio ginásio, como é o caso de Juligleis Rocha, orgulhoso especialista do DF e agente de bagagens no Aeroporto JK. Ele guarda uma das oito chaves que qualquer gamer candango precisa conseguir para enfrentar a Elite nacional. Trata-se da união entre os mais habilidosos no Brasil, que ainda deve aceitar desafios até o fim de 2011. Em comum com os outros esportes digitais, os fãs de Pokémon tem muito a oferecer na própria Liga. Também contam com preocupações "anti-doping", além de representantes em torneios fora do país, embora não tenham conseguido tirar da Nova Zelândia o cobiçado título mundial.

JOGANDO DE OUVIDO

COM MÚSICAS E SONS CADA DIA MAIS ELABORADOS, TRILHAS SONORAS DE GAMES EMOCIONAM FÃS TANTO QUANTO OS PRÓPRIOS JOGOS

TEXTO:
Rodrigo
Vasconcelos

INSIRA O CARTUCHO SUPER MARIO BROTHERS NO NINTENDO E LIGUE (OU SELECIONE NO EMULADOR). Aperte start na tela de entrada. Tanto faz para um ou dois “players”. Antes do primeiro Goomba, do primeiro Koopa. Antes mesmo que você consiga mexer o encanador italiano. Lá está uma das marcas registradas que o fazem reconhecer o game. Esta, em particular, do compositor japonês Koji Kondo, a mais famosa trilha sonora do planeta. Músicas como essa de Mushroom Kingdom foram além nos corações e mentes da Geração Videogame. Estão presentes em CDs, iPods e trazem consigo a emoção de estar com o controle na mão.

O ritmo alegre e infantil de Green Hill Zone lembra a quem escuta do som mais lento que o próprio Sonic, mas inconfundível. Nos campos de

futebol pelo mundo, ninguém escuta Song 2, do Blur, sem lembrar do Fifa 98, primeiro game esportivo com um rock inalterado por limitações técnicas. Isso sem mencionar os próprios jogos musicais como Guitar Hero e Rock Band. Democráticos, ajudaram pessoas no mundo todo a se sentir como artistas num show ao vivo. No caso do jornalista e músico Bruno Silva, motivação a mais para a criação da banda Catorze.

Também dos games saiu a inspiração para a banda Debuggers. Saulo Camarotti, João Diel e Leonardo Prunk trabalham juntos como desenvolvedores da Behold. Entre uma idéia de jogo e outra, perceberam o quanto gostavam do som enquanto corriam acima de 300 km/h em Top Gear e F-Zero. Ambas serviram de base ao primei-

ro clipe, da música Mute City. Uma música totalmente nova, com visual pixelizado ao estilo digital oldschool (disponível no Youtube).

Outros já preferem as soundtracks da maneira que foram concebidas pelas produtoras, de modo a reviver totalmente a magia de quando jogaram. Nicolas Cabral pertence ao grupo de fãs de Koji Kondo pela obra Mushroom Kingdom. Dona Maria do Carmo, do alto de seus 56 anos, tem na mente cravada a música amistosa de Mario Paint, ao passo que o marido, Seu Sebastião Rodrigues, recorda com carinho do som das Tartarugas Ninjas, por conta dos bons tempos de brincadeiras com os filhos Arthur e Roberta. Para transmitir emoções como essa aos ouvintes, Luis Gustavo Pelatieri foi DJ gamer numa rádio web. Ele próprio se lembra de jogos com mais fa-



Martin Leung (centro):
O pianista
chino-americano
cumprimenta Mario, sua
principal inspiração para
se tornar um músico

cilidade graças a audição apurada.

Ele não é o único. Os próprios amigos de Luiz, de carona no carro dele, dançaram ao som da setlist de Top Gear no rádio. Numa história mais curiosa, a designer Rebeca Gliosci deixou o celular tocar perto do professor de ensino médio. Esperando uma bronca, ela recebeu elogios pelo ringtone: uma música do Castlevania que os dois gostavam. Leonardo Mendes, fiscal de transporte público, reconheceu as músicas do Mario Kart, Megaman X, X2 e X3 com menos de 30 segundos de música no teste da Fase Bonus.

Mas se as soundtracks comovem tantos fãs, por que não apresentações artísticas e até shows ao vivo com uma playlist totalmente gamer? Vários músicos profissionais não conseguiram pensar num impedimento e foram com tudo nessa área diferente. Fabrício di Paolo

deu os primeiros passos como pianista aos 8 anos. Já era fã de games desde o MSX. Bastou juntar as duas paixões, tocar o clássico tema de Mushroom Kingdom, e fazer sucesso na internet como Vinheteiro dos jogos. E foi além do mundo do Youtube, pois hoje também se notabiliza por tocar num quadro do programa *Pânico, da RedeTV*.

Fama muito maior, porém, alcançou o chinês radicado nos Estados Unidos, Martin Leung. Já sabia encantar no teclado do órgão musical aos 3 aninhos, graças a irmã. Quanto aos videogames, os descobriu dois anos depois, no Nintendinho. Toca as músicas de games desde os 13 para lembrar-se da emoção que sentiu ao jogar, e até de outros que nunca experimentou, mas achou agradável a progressão sonora das trilhas. Assim como o Vinheteiro, arriscou primeiro a obra-prima de

Koji Kondo para Super Mario Bros. Só que com um detalhe decisivo: ele tocou no piano com venda nos olhos.

A performance assombrou pessoas por todo mundo, e até hoje seus vídeos (antes e depois do Youtube) superaram 18 milhões de acessos. Graças a tal fama, tocou nos cinco continentes pelo show Video Games Live e até na E3. Aumentou o repertório com trilhas de Sonic, Halo, Zelda e Final Fantasy. Teve a honra de tocar para o próprio Koji ao lado de Shigeru Miyamoto, criador do Mario. Nos seus shows, um comportamento curioso por parte do público: como as trilhas não têm letras cantadas, a galera cantarola junto para aumentar a vibração, como em qualquer concerto ao vivo musical. Assim foi no show diante de 26 mil pessoas na feira Brasil Game Show, no Rio de Janeiro. ■





Pelo bem da população

Seja na ciência, na medicina ou pelo governo, estudiosos dos videogames trabalham por experiências mais saudáveis e democráticas no futuro

TEXTO: Rodrigo Vasconcelos

VIAJAR PARA NOVAS GALÁXIAS.

Disputar esportes profissionais contra os amigos. Imergir em buscas fantásticas por terras medievais ou futuristas. Matar adversários, por vezes com demonstrações gráficas de violência bem detalhista. Tudo isso em horas sentado na própria casa em frente a uma tela luminosa. A mistura disso tudo atraiu atenção não só de gamers, mas de estudiosos interessados nos efeitos causados. Muito mais do que um brinquedo, o videogame é um agente de interferência na vida de milhões, algo de grande interesse para a ciência e a medicina.

Logo de cara, uma das primeiras preocupações dos pais é com a visão dos filhos, expostos a luz dos monitores por longos períodos de tempo. Um zelo justificado, de acordo com a presidente da Sociedade Brasileira de Oftalmologia Pediátrica, Célia Nakanami. O excesso de uso do console aumenta as chances do uso de óculos antes mesmo da adolescência, e, com isso interferir na autoestima do indivíduo e no convívio com os colegas.

Roberto Guedes, diretor da empresa de jogos *Give me Five*, desenvolveu o problema de miopia.

Embora o problema na visão não tenha sido causado somente pelos games, teve que suspender as aventuras de *Sonic* ao lado da mãe para não piorar, por recomendação do oftalmologista. Sofria com óculos de lentes coloridas (vermelhas e verdes) específicos por conta da doença, mas, sobretudo pela ausência de um dos melhores amigos da infância. Por obediência e pela melhora definitiva, nem sequer tentou revê-lo “na encolha”. Só que quando a proibição terminou, o jovem *Harry Potter* correu ao *Mega Drive* para a partida de *Fifa* mais longa que já disputou na vida. Só não agüentou até o fim, pois com o controle na mão, os 45 minutos de cada tempo pareciam ainda mais longos.

Outra preocupação natural surge no campo do aprendizado de várias formas diferentes. Como fica o processo cognitivo das crianças “viciadas” em games? Novamente o exagero surge como vilão, na visão da baronesa da neurociência, Susan Greenfield. A excitação das telas ao máximo cria “dependência”, prejudicial ao cérebro.

Moderação no tempo de brincar com o console sempre foi o lema da Dona Maria do Carmo e Seu

Sebastião Rodrigues para com os filhos, Arthur, Roberta e Ana. Sempre deram liberdade para que jogassem, até mesmo ao lado dos pais, mas com prudência. Como professora, a mãe sabia que tal medida traria até benefícios aos filhos. Eis que os games os incentivaram a aprender novas línguas, como inglês e até japonês, para entender os discursos do povo em Johto (*Pokémon Gold & Silver*). Também descobriram o valor da pesquisa pelo conhecimento, de modo a vencerem obstáculos como os zumbis de *Resident Evil*. Até mesmo desenvolveram curiosidade tangencial em entender a história real envolvida em games como *Age of Empires* e *Assassin's Creed*. De quebra, liberavam a violência da puberdade na catarse de *Street Fighter II*.

Um dos mais conceituados estudiosos sobre videogame no Brasil, o psicólogo Roger Tavares também defende os jogos como agentes de ajuda ao aprendizado. Auxiliam na concentração, memória, visão, reconhecimento de padrões morais, previsão e solução de problemas. Para ele, acadêmicos de visão mais livre de preconceitos (como os sobre a violência explícita) conseguem enxergar tais benefícios nos games. Até por isso, desenvolve um projeto social de levar consoles a pessoas em regiões de baixa renda ou da terceira idade.

Receitamos mais consoles

O início da família Rodrigues no mundo dos games veio por recomendação médica profissional. Quando os filhos tinham 4 anos, a pediatra que os atendia sugeriu os jogos eletrônicos auxiliar no processo cognitivo deles. Tal pedido tinha um direcionamento ainda maior para Ana, portadora de síndrome de Down. Para ela, um avanço na coordenação motora e na felicidade ao interagir com as cores vivas de *Mario Paint*. Ela começou como “noob” na hora de enfrentar os irmãos nas lutas de *Marvel VS. Capcom*. Só que não levou muito tempo até que Ana se tornasse a expert da casa, com Arthur e Roberta virando fregueses.

Não foi Susana Graciela a pediatra responsável pela dica de ouro à Ana Rodrigues. Entretanto, no livro *Geração Digital*, ela compartilha da mesma visão sobre os games. Jogar aumenta a coordenação motora e o raciocínio rápido e é uma forma de lazer, um divertimento espetacular. Mas muitas horas de exposição à tela do videogame ou muitas horas privado de atividades ao ar livre trazem riscos. Dores de cabeça, agressividade, distúrbios do sono, obesidade, e dores no pescoço ou nos ombros surgem como efeito colateral.

Porém, se usados da maneira saudável, os games podem até servir de tratamento médico alternativo. Principalmente novas tecnologias que favorecem os movimentos, muito bem vistos pelos olhos da fisioterapia. No Instituto de Reabilitação Lucy Montoro, em São Paulo, uma webcam, acoplada ao *PlayStation 2* e a uma TV de LCD de 32 polegadas captam a imagem e movimentos para atender crianças, adolescentes e adultos após traumatismos cranianos, AVC e acidentes automobilísticos, com paralisia cerebral ou limitações cognitivas e motoras.

Na capital federal, a clínica de fisioterapia da UniEuro prefere usar as brincadeiras lúdicas do *Wii Fit* para tratar idosos. Os médicos Ênio Decatini e Felipe Amatuzzi se inspiraram em tratamentos que viram pela internet com o console da *Nintendo*. Estudaram a respeito e implantaram a idéia na faculdade desde julho de 2010. Em resumo, consiste em levar os pacientes para a “*Balance Board*”, que identifica os movimentos e os transmite para o avatar na tela. Mais fácil de monitorar as ações e deixar os jogadores à vontade.

Inicialmente encontraram resistência natural dos idosos. No entanto, num estudo para avaliar os resultados do novo método, perceberam uma melhora quase 50% mais rápida em comparação com tratamentos convencionais. Além disso, a diversão os prendeu a atenção daqueles que se arriscaram, de modo que a dificuldade depois era fazer os pacientes pararem de jogar. Já trataram cerca de 50 pessoas até hoje com o *Wii*. Entre eles, Dona Catarina Cury, de 71 anos. Desde setembro, graças às cabeçadas nas bolas de futebol e nos deslizos dos pingüins no gelo para comer peixinhos, ela ganhou equilíbrio e alegria no dia-a-dia.

O sucesso com o *Wii* motivou os estagiários de Ênio e Felipe a iniciar estudos complementares. Renata Azevedo descobriu o método graças a uma palestra dos dois professores na UniEuro. Decidiu que seu projeto final seria testar os benefícios da *Balance Board* em pacientes com Mal de Parkinson. Alguns não se qualificam para usar o videogame, mas outros tiveram melhoras nas atividades diárias com relação ao equilíbrio físico. Satisfação pessoal para Renata e aos idosos, pois percebem uma melhora rápida e completa.

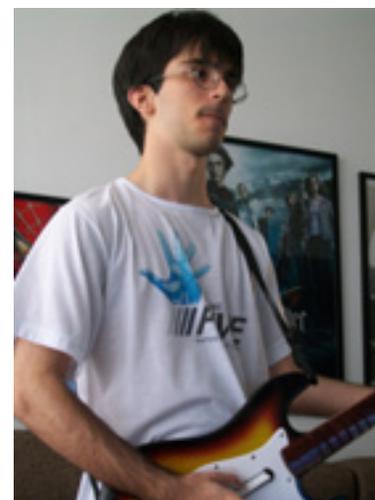


Gamecultura:
Roger Tavares (camisa preta) leva os videogames até as zonas de periferia na cidade de São Paulo capital

Já no campo da psiquiatria, um estudo de Cristiano Abreu e Rafael Gomes, Dora Sampaio e Daniel Spritzer refutam a idéia do vício, mas associam problemas como transtornos do humor, ansiedade social, déficit de atenção (TDAH) e transtornos da personalidade ao jogo desordenado. Se usado com inteligência, porém, o videogame pode auxiliar no tratamento do TDAH, pois estimula funções psicológicas e neurobiológicas, como demonstrou uma análise premiada desenvolvida pelo jovem Matheus Manupella, paulista de apenas 17 anos, mas com bolsa de estudos na Illinois University, nos EUA.

De fato o excesso se configura como vilão unânime na visão de especialistas. A vida gamer de Fabrício di Paolo serve como exemplo. Quando pequeno, exagerava em seu *MSX* a ponto de ter os disquetes de jogos escondidos pela mãe. Também guardou o teclado do computador pelo mesmo motivo. Como saída, pegava um emprestado com um amigo de modo engenhoso: usava uma vara de pesca para “fisgar” o teclado e o recolhia com o molinete até o décimo andar do apartamento onde morava, tudo para não ser apanhado. Mesmo depois de velho, chegou a sonhar acordado com as guerras de *Stronghold* na rua. Hoje, quer distância dos games, pois se considera um viciado, comparando-os com drogas ilícitas. ►►

Roger Tavares leva os games para a periferia de São Paulo. A ideia é a de popularizar a cultura dos jogos eletrônicos



Para Roberto Guedes, precaução para a luz da tela não agravar o problema com a miopia

O GOVERNO E OS GAMES

De olho no conteúdo:
Rafael Villela é o chefe do departamento que analisa a Classificação Indicativa dos games no Ministério da Justiça



Os aficionados que repararam bem sempre notaram na caixa de cada game um Box preto e branco, com uma letra grande, numeração e dizeres em inglês. Até o início deste ano, isso só representava alguma coisa fora do país. Quando morava nos EUA, por exemplo, Nicolas Cabral não pode comprar *Mortal Kombat* sozinho por conta daquele detalhe na capa. Trata-se da Classificação Indicativa, uma orientação aos pais sobre o conteúdo dos jogos. Uma forma de avaliação que chegou ao Brasil, e “traduziu” aquelas palavrinhas ao português.

Rafael Villela (chefe encarregado) e Ronaldo Sampaio (estagiário) são alguns dos responsáveis pela análise no Ministério da Justiça. Periodicamente, recebem material das empresas de games. Para avaliar cada um, jogam pelo tempo que for necessário para aplicar os mesmos conceitos usados em conteúdos de TV e cinema: drogas, violência e sexo. A única diferença está na interatividade, pois o personagem pode apenas assistir ou cometer atos violentos ou sexuais. Esta variação influi na “nota”, que vai de Livre até 18 anos.

Parece simples, mas o assunto envolve certa polêmica. A maioria das desenvolvedoras exige o processo, de modo que informe e delimite o público consumidor. Alguns são indiferentes, como a *Signum Games* de Rafaela Costa, que acredita que, no fim das contas, qualquer criança joga qualquer jogo ao qual tenha acesso. Outras são radicalmente contra, caso da finlandesa Rovio. Em visita ao Rio, o vice-presidente Jere Erkkö reclama da postura do Ministério pois estaria inviabilizando a venda de jogos “mobile” no país, embora o Brasil seja o 3º no mundo que mais baixa o game *Angry Birds* pelo

Google Chrome.

A bronca envolvendo o governo, no entanto, é muito maior na questão da carga tributária. Um levantamento da BDO RCS mostrou que o *Playstation 3* chega a ficar 72% mais caro após o peso dos impostos. Tal fato causou revolta no contador Moacyr Alves Junior. Na vontade dele, o alcance da alegria que ele tem desde o *Atari* aos 10 anos deveria ser maior e mais democrático. Motivação suficiente para a criação de uma campanha contra taxas altas, chamada “Jogo Justo”.

Em teoria, a ideia era mostrar por meio de um relatório baseado em informações comerciais de desenvolvedores e lojistas que o mercado de games nacional tem um enorme potencial de crescimento. Na prática, conseguiram o apoio de gigantes vendedoras como a *Saraiva* e distribuidoras como a *NC Games* para os “Dias dos Jogos Justos”. Uma vez em janeiro, a outra em julho, para vender games apenas pelo custo dos impostos em várias cidades do país (de R\$ 250 a R\$ 99). Na loja online da *Wal-Mart*, um exemplo da procura em massa: 800 mil acessos nos primeiros três minutos.

Resultados assim fizeram Moacyr criar a Associação Comercial, Industrial e Cultural dos Games e enviar ao Congresso Nacional um projeto de diminuição da carga tributária. Com ajuda de um advogado especialista no assunto, propuseram que os jogos tenham o mesmo tratamento dirigido hoje aos tablets. Pela repercussão positiva do “*Jogo Justo*” e depois da vinda de gigantes desenvolvedoras ao Brasil como a *Microsoft* e a *Sony*, a expectativa é grande de um novo cenário que ajude o mercado, combata a pirataria e popularize as histórias com games à população tupiniquim. ■



THE
MUSHROOM
KINGDOM
NEEDS YOU!



FIND YOUR LOCAL RECRUITING OFFICE TODAY!

memory CARRO



TEXTO:
Rodrigo
Vasconcelos

ESTE ESPAÇO PERTENCE AO LUIS GUSTAVO MANCHA. Esta é uma história do Luis Gustavo Mancha. Só o texto que leva a assinatura de Rodrigo Vasconcelos, mas com a devida “licença poética.”

Muito antes do cara que ouvia as (sensacionais) midis de Top Gear no carro. Antes mesmo do menino que se identificou com o robzinho desde que chegou a fase do Doutor Wily no Megaman 2. No início de tudo, apenas um guri, de visita no trabalho do pai, e tinha entre cinco ou seis anos de idade. Lá, ele descobriu o computador 286 num monitor monocromático, artigo de última geração aos padrões da época. De igual inovação tecnológica, o disquete de 3/4 onde jogava um game de Fórmula 1, o primeiro de todos.

Pouco tempo depois, o primeiro console, e veio totalmente por acaso. Estava fuçando as coisas antigas

do pai, num velho armário empoeirado. Encontrou uma máquina estranha, e Seu Paulo Gracindo explicou que se tratava do Atari, videogame que eles tinham da época em que moravam na cidade de Pindamonhangaba (SP). Ele e o pequeno e curioso Mancha ligaram aquele troço cinza e preto na TV e se sentaram para jogar.

A sensação fenomenal de descobrir River Raid e Enduro só não superou a das disputas entre pai e filho. Rivalidade forte para ver quem se saia melhor. Nenhum dos dois conseguia chegar até o final daquele joguinho de rali. Pouco importava na época, pois naquele torneio interno, ganhava quem chegasse mais vezes à famigerada e traiçoeira fase da neve, onde os carros se reduzem às luzes dos faróis traseiros.

Para o menino que sempre se amarrou em coisas tecnológicas, como as de Star Wars e Transformers, nada podia ser melhor. Principalmente no PC, aparente ferramenta de trabalho aos adultos. E daí se não conseguiam superar Enduro? No Nintendinho, venceu um desafio muito maior ao lado do irmão Pedro Ernesto. Um que muito gamer por aí desistiu e saiu correndo depois pras saias das novas gerações: Battletoads. Verdade que nem da para tirar onda e dizer que foi fácil. Levaram três meses só para decorar a fase das navinhas, onde tinha um Warp Point maldito depois de passar 80% do cenário. Isso tudo para descobrir que tinha uma parte ainda pior com as cobras! Entretanto, superaram tudo isso “like bosses”, e o próprio último chefe nem rendeu uma luta tão longa.

Zerar Battletoads rende somente um exemplo dos vários momentos fraternos de Mancha com a família. Alguns ruins, como as brigas de verdade entre primos que saíam dos combates de rua entre Ryu e Ken no Street Fighter II. Outros mais alegres, como os eventos da galerinha da escola, onde sempre chamava todo mundo para jogar, algo que a mãe do jovem Luis Gustavo adorava.

A própria Dona Ilvia Teixeira protagonizou histórias inacreditáveis, como naquela tarde de Super



NESTA EDIÇÃO APRESENTAMOS:

DO 286 AO 360

Mario World. Um jogo que não foi mistério para ela desde que a irmã havia lhes apresentado um ao outro. Eis que durante a travessia na misteriosa Forest of Illusion, nosso herói encanador não achava a saída enquanto estava sob controle do Mancha. A natureza, então, o chamou ao banheiro e, em seguida, à cozinha para um lanche rápido, enquanto a mãe assumia o barco. Quando voltou, ela levou Mario à tão desejada Chocolate Island de uma maneira absurdamente natural. Muitas crianças tiveram de pedir ajuda à Nintendo para sair da floresta, mas dona Ilvia passou em questão de minutos!

Ser superado pela própria mãe soa bastante incomum. Ainda assim, nem chega aos pés de uma outra tarde qualquer jogando The King of Fighters no Playstation na casa de um amigo. Com o Team Heroes (Terry Bogard, Ryo Sakazaki e Kyo Kusanagi), jogava bem o bastante para se garantir. Mas não o suficiente para encarar aquela garota. Uma bela jovem que, usando somente a Athena, surrou os três marmanjos com pose de superfortes num piscar de olhos. Muitos teriam reagido com esperneios, gritos de raiva, pu-nhos contra os botões ou até mesmo fugiriam de vergonha. Já o Mancha ouviu o coração e se apaixonou pela menina lutadora. Chegaram até a namorar por um tempo, mas não durou tanto.

De qualquer forma, ficou a história de um amor pouco convencional, e uma lição de que ele precisava treinar mais no KOF '98.

Durante a vasta experiência de vida do dono desta coluna como gamer, ainda tem texto para muitos outros jogos, e até justo que se cite os favoritos. Relembrando o Megaman do início, zerar o 2 e o 3 foram conquistas dignas de voltas olímpicas. O troféu talvez tenha sido a oportunidade de usar o Rush como armadura, mas melhor ainda foi manipular o indomável Zero no X3 e até o Forte no Rockman & Forte que encerrou a vida útil de mercado do Super Nintendo. Já no rival Mega Drive, o ouriço azul era o preferido. Sonic 2, inclusive, rendeu mais horas de diversão que todos os RPG's da vida dele juntos! Mesmo incluindo aí o clássico Final Fantasy VII.

Todavia, para entender a essência dos games que ele gosta mais,

vamos recorrer ao favorito supremo. Super Mario 3 tinha o barato de seguir por vários caminhos diferentes, criar novas aventuras em diversas fases, uma mais desafiadora que a outra. Tanto que o jovem Mancha dispensou uma festa de Natal com a família, pois vencer o Mundo 8 do Bowser não era fácil.

Só que, acima de tudo, tinha o elemento do humor sem sentido que sempre lhe foi fundamental. Um encanador que cresce com cogumelos, voa com roupa de guaxinim extraída de uma folha vermelha de outono. Cujo inimigo maior é uma tartaruga mutante que cospe fogo. Ao som de um quase reggae no início. Tudo se encaixava perfeitamente ainda assim. Com diversão garantida até hoje, se for aceitar a aventura de novo.

Hoje ele vai a busca de criar as próprias histórias em games com a marca dele como designer gráfico. Uma bela caminhada do menino viciado em tecnologia que jogava no trabalho do pai, aprendeu Mario com a mãe, apanhou no KOF de uma namorada e encarava maratonas inteiras com amigos até o player de Xbox 360 de hoje, não acham? ■



TOP FIVE

Pedimos aos nossos entrevistados que dissessem seus cinco jogos favoritos. Veja o resultado:



3
VOTOS

4
VOTOS

5
VOTOS

7
VOTOS

14
VOTOS

StarCraft
3 votos
Street Fighter II e Age of Empires II
2 votos
Age of Empires
1 voto

Mega Man, Metal Gear Solid, Diablo e Diablo II
2 votos
Mega Man II, Mega Man III, Metal Gear Solid 2, MGS3, Resident Evil, RE2, RE4 e RE5
1 voto

Sonic the Hedgehog e The Legend of Zelda: Ocarina of Time
4 votos
Sonic the Hedgehog II e The Legend of Zelda
1 voto

Final Fantasy VII
3 votos
Final Fantasy VI
2 votos
Final Fantasy VIII e Final Fantasy X
1 voto

Super Mario World
4 votos
Super Mario Bros. 3
3 votos
Mario Kart 64
2 votos
Super Mario Bros., Mario Paint e Mario Kart
1 voto

OBRIGADO PELA LEITURA!

Se você leu ou folheou todas as páginas até chegar aqui, parabéns. Você é o nosso herói (ou heroína)!

Este trabalho é um projeto experimental de conclusão do curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade de Brasília, feito no 2º semestre letivo de 2011.

Agradeço ao mentor desta revista, Bruno Silva, e uma homenagem póstuma ao criador do grupo JogaDF, André "Ryunoken" Santos.

RODRIGO VASCONCELOS

FASE

EDIÇÃO BÔNUS – NOVEMBRO DE 2011

EDITOR: Rodrigo Vasconcelos
DIRETOR DE ARTE: Bruno Silva
REDATOR: Rodrigo Vasconcelos
DIAGRAMADORES: Bruno Silva e Rodrigo Vasconcelos
PROJETO GRÁFICO/EDITORIAL: Bruno Silva
ORIENTADORA: Márcia Marques
IMPRESSÃO: Gráfica Athalaia

PUBLICIDADE: Anúncios feitos por fãs e publicados originalmente no fórum NeoGAF (<http://bit.ly/VjN5>), com exceção da p. 28: Segs/Divulgação

AGRADECIMENTOS: André Luis Santos, Bruno Silva, Luiz Gustavo "Mancha", Cláudio Prandoni, Roger Tavares, Roberta Rodrigues, Roberto Wagner Araújo, Luciana Zambuzi, Allan Amarelo, Clébio Júnior, Rafael Araújo, Renato Carvalho, Marcelo Tavares, Rose Angélica

do Nascimento, Rebeca Gliosci, Nathália Vieira, Felipe Matheus Pineda, Braitner Moreira, Klaus Barbosa, Flávio Botelho, Thalita Carrico, Marcela Mattos, Enedina Correia, Felipe França, Jansen Vieira, Nicolas Cabral, Roberto Guedes. Rafael Villela, Mateus Rodrigues, Célia Matsunaga, Luciano Mendes, Solano Nascimento, Luiza Machado, Naiara Lemos, Clara Araújo, Bruna Torres, Saulo Camarotti, André Oliveira, e SBT.

.09 .22 .08



Evolution is what you make of it.

MEGAMAN.9

WiiWare

XBOX LIVE
arcade



CAPCOM