

PAPPO DE LOCADORA



ITALO CHIANCEA

PAPO DE LOCADORA

Ítalo Ramon Chianca e Silva

ÍTALO RAMON CHIANCA E SILVA

Papo de Locadora

São José do Seridó/RN
Edição do Autor
2016

Catálogo da Publicação na fonte

Silva, Ítalo Ramon Chianca e.

Papo de Locadora / Ítalo Ramon Chianca e Silva. – São José do Seridó/RN : Edição do autor, 2016.

1. Locadora de Videogame. 2. Crônica. 3. São José do Seridó/RN. I. Título.

CDU : 316.4(813.2)

Capa e ilustrações: Rafael Neves

Orelhas: Claudio Balbino

Diagramação e texto: Ítalo Chianca

Revisão: Érika Mitie Honda e Jaime Ninice

Prefácio: Ivan Battesini

Introdução e design de capa: Eidy Tasaka

Posfácio: Sérgio Estrella

Contracapa: Jaime Ninice

SUMÁRIO

Prefácio	09
Introdução	15
Apresentação: o antigo templo da diversão gamer.....	21
A origem das locadoras de videogame.....	25
A Guerra Fria das locadoras de videogame.....	37
Desventuras nas locadoras de videogame.....	49
O vendedor de jogos e o meu primeiro trabalho na locadora.....	61
Ciclo viciante.....	77
O garoto GameShark.....	85
As inesquecíveis e duras regras das locadoras de videogame.....	95
Conflito de gerações: Nintendo x Sega na vida real.....	105
A febre dos jogos baseados em desenhos nas locadoras.....	117
Videogames e amizades: dividindo as fases da vida.....	129
A magia dos videogames: um mundo sem barreira.....	137
Rabiscando sonhos.....	147
Eterna saudade: o fim das locadoras de videogame.....	159
Ilustrando sonhos.....	173
Novas despedidas e velhos recomeços.....	177
A locadora dos sonhos: os encontros na Brasil Game Show.....	185
Posfácio.....	195

Para Janaine, minha esposa.

PREFÁCIO

Em plena era digital, poder participar de um livro impresso e ter a honra de prefaciar uma das pessoas que conheço que mais amam este tipo de trabalho é fascinante.

Nos anos 90, quando criei a rede de lojas Progames, mal poderia imaginar a minha parte na história do mercado brasileiro tantos anos depois. Foi com mais de uma centena de lojas espalhadas por grande parte do país que pudemos divulgar grandes jogos que hoje permeiam a memória daqueles que, na época, em sua grande maioria, eram crianças, além de também instigar as crianças de hoje que tentam imaginar como foi aquele tempo.

O tempo tudo transforma, e nesta frase também se incluem os games. Hoje, as locadoras não são mais uma realidade, com raríssimas exceções de pessoas que mantêm vivas algumas lojas no mesmo formato da época. Estes são verdadeiros heróis que, em sua grande maioria, fazem parte do grupo de amantes de games preservadores desta memória.

Todos os dias, ao abrir a loja onde eu trabalhava no bairro da Lapa em São Paulo, era como abrir a porta da minha casa aonde os amigos vinham jogar. Era lá que eu trabalhava fazendo o que amava: jogar, falar dos jogos e ver a felicidade nos rostos das pessoas que chegavam até o local para buscar uma forma de

entretenimento, um lazer para a família ou também para compartilhar aquelas preciosas horas de jogatinas com os amigos.

Ao contrário da grande oposição que “especialistas” tinham contra os videogames, alegando os mais diversos argumentos, os jogos começavam a ocupar o seu espaço na vida das pessoas, preparando toda uma geração para o futuro que viria, além de desenvolver a parte cognitiva e a familiaridade com o mundo digital tão presente hoje em nossas vidas. Os videogames incentivaram, de forma amigável, as crianças ao hábito da leitura.

Como existia uma grande dificuldade de acesso às informações do que vinha pela frente, principalmente sobre como desbravar os jogos e as dificuldades impostas pelos mesmos para que fosse possível finalizá-los, abriu-se uma nova categoria no mercado editorial e assim surgiram as revistas de videogames.

Neste momento, tive uma outra grande felicidade na vida ao ser chamado para criar uma dessas revistas, a Gamers, que se chamava, inicialmente, Progames.

Creio que a Progames deixou um legado para o mercado de videogames no Brasil e eu me sinto honrado por ter feito parte desta história e poder ter vivenciado tantas histórias atrás do balcão da minha locadora. Observava as crianças, que era o público dominante das nossas lojas, entrando com os olhos

brilhando e se depararem com centenas de jogos para os mais diversos tipos de consoles à sua disposição para locação.

Tantas das coisas que trouxemos em relação aos serviços para os nossos clientes foram eles mesmos que criaram, como, por exemplo, a locação dos consoles além dos cartuchos. Este serviço surgiu a partir da sede da garotada em poder experimentar os videogames que eles não possuíam em casa e que viam seus jogos disponíveis na locadora.

Foi daí também que surgiu a locação dos consoles por hora, onde as pessoas podiam locar um equipamento com a televisão e o jogo para se divertirem com os amigos na própria loja.

Assim, também surgiu uma grande parceria e uma grande amizade com o Fábio Santana, que era cliente da Progames Lapa e que frequentava a locadora. Como eu costumava conversar com os clientes para ir entendendo suas necessidades, tanto para a locadora quanto para a revista, e vendo que ele entendia profundamente dos jogos, rapidamente, convidei-o para fazer parte da equipe dos redatores. Posteriormente, outros redatores, diagramadores, entre outros membros, surgiram desta convivência dentro da loja.

Novamente, eu não tinha ideia do que o futuro me reservava. Depois de mais de 20 anos, olhando para trás, tenho a alegria de

poder vivenciar esses momentos através das pessoas que me encontram. Ao saberem do trabalho que participei na época, alguns já se sentem em casa, como amigos do dia-a-dia que têm em comum um tema que nos une.

A Gamers me trouxe hoje a possibilidade de estar novamente no mercado editorial de games editando a WarpZone, onde tive o prazer de encontrar uma equipe fantástica com pessoas muito bem preparadas e muito bem informadas, dentre elas, este amigo especial, Ítalo Chianca, que tem um texto empolgante, apaixonado e que, através da sua emoção, escreve mais com o coração do que com a mão.

Longe dos grandes centros urbanos, num país gigante como o nosso, ele nunca pôde estar, por exemplo, em uma das lojas Progames, mas pode sonhar, imaginar e divagar sobre como seria estar em uma das nossas lojas. Em um tempo em que a informação demorava a chegar às grandes capitais, o menino já havia encontrado o seu caminho em São José do Seridó/RN. Talvez, sem nem imaginar como seria o seu futuro (assim como eu não imaginava dentro de minhas lojas ou nas revistas que editava), ele já estava trilhando o caminho que hoje é a sua realidade. Isto se chama destino e o destino não acontece, nós o fazemos.

Mesmo em sua pequena cidade, longe dos locais onde os videogames estavam efervescendo, Ítalo conseguia captar com sua alma este mundo através do seu imaginário, e nas locadoras da sua cidade, praticava o que era praticado nos grandes centros. Aprendia a conviver com os amigos com o mesmo gosto pelo lazer e até a compartilhar um joystick e ajudar alguém em apuros a passar de fase ou enfrentar um chefe.

Lá, ele aprendeu o que os “especialistas” contrários a esta novidade chamada videogame nem imaginavam aprender: fatores como a convivência, a generosidade e a paixão por um hobby tão maravilhoso como é o videogame.

Ivan Battesini

Fanático pelo Palmeiras e por jogos de videogames desde os primeiros Apples PCs e Microdigital Telejogo. É editor da WarpZone, criador da rede de locadoras Progames e ex-editor da revista Gamers.

INTRODUÇÃO

Naquele tempo, pouco nos importava se a economia estava aquecida ou se estávamos no olho do furacão de uma crise sem precedentes. Verdade seja dita, se você também está na casa dos trinta como eu, certamente já vivenciou outros carnavais de grana mais curta e instabilidade política. Mas com a vantagem de que nós éramos crianças, então pouco nos importava saber da existência de monstros como a inflação, a alta do dólar e outros seres *lovecraftianos* que nos tiram os poucos cabelos restantes hoje em dia.

Lembro com precisão cirúrgica do dia em que pedi alguns trocados para o meu pai para poder fazer uma aplicação segura e sem riscos no estabelecimento da esquina: a locadora do Rubens. Dei bons argumentos, comentei da liquidez e dos resultados satisfatórios de Final Fantasy VII ante a crise, mas não teve jeito: o mercado estava fechado para balanço, e o bolso mais liso que um sabonete. Um tapinha na cabeça, um sorriso um pouco amarelado de quem gostaria de poder fazer mais, mas a situação não permitia. Na época, eu disse "tranquilo, pai" — mesmo sabendo que as coisas não estavam tranquilas.

Ter ou não ter dinheiro nunca foi um impeditivo para que eu fosse até a locadora. Talvez tivesse influência direta na minha impostação vocal do dia ou na autoconfiança, mas de qualquer

maneira, lá estava eu, apenas aguardando a minha vez de jogar, mesmo que por apenas alguns minutos. Só um round, pô!

Chega a ser impressionante pensar que passados vinte anos, aqui estou eu divagando sobre um momento para lá de mundano da minha infância. Naquele tempo, eu achava que só valia a pena falar de grandes obras e feitos da humanidade, ignorando que a vida é tudo aquilo que acontece enquanto estamos distraídos com outras coisas. Afinal, por que raios interessaria a outrem saber do dia em que minha mãe foi me buscar, debaixo de chuva, na porta da locadora? Ou que eu conseguia crédito infinito na *La Bodeguita*, jogando em máquinas de caça-níquel para multiplicar minhas escassas moedas de 25 centavos.

Muda o lugar e a ocasião, você aí na sua cidade ou em qualquer outra, enquanto eu estava lá, descalço e descabelado correndo solto pelo bairro do Santo Cristo, no Rio de Janeiro. Eu sequer o conheço, e você também não sabe quem eu sou. Mas é muito provável que nós tenhamos vivido experiências similares, dentro de um universo único e cheio de regras, também conhecido como "a vídeo-locadora". Esse pequeno fragmento da vida, uma lasca fina e transparente dos melhores momentos da nossa infância, é o que nos une por hora, enquanto você folheia este livro e se esbalda em suas próprias memórias de criança. Trocando

um personagem aqui e ali, a localidade e a cor da tinta descascada da parede, e talvez nós estivéssemos todos no mesmo lugar, vivendo a mesma experiência e criando os mesmos laços afetivos que hoje nos fazem ver os videogames com outros olhos.

Uma constatação triste que tenho hoje vem quando comparo o que é ser criança agora e naquele tempo. As ruas de paralelepípedo vazias e já asfaltadas, com carros e motos subindo e descendo alucinados, onde antes servia de ponto de encontro para a molecada bater bafo, jogar tazo e bolinhas de gude. Pique-pega? Só se for em um aplicativo para smartphones, detrás das grades do portão, no conforto da sala encarpetada.

Os campinhos de terra batida, as mangueiras e goiabeiras de toda a vizinhança, bem como a porta da Dona Jurema e do Seu Horacy. Por Deus, onde se escondem essas crianças que não sabem a dor de chutar o chão em uma partida de futebol de rua? E trocar garrafas vazias de cerveja e refrigerante por moedas, então? Muito menos!

Nesse sentido, ter esse livro em mãos transcende o simples gosto pela leitura e pelas memórias de um tempo em que todos nós vivíamos de maneira bastante similar, mesmo que separados por muros altos, quadras e quarteirões. Sem nenhuma pretensão a ser Messias, talvez nos caiba a missão de recordar crianças e ex-

crianças do quanto era bom o tempo em que nos encontrávamos fora do ambiente online e suas infinitas telinhas e telonas.

Das mãos de Ítalo Chianca, autor de *Videogame Locadora: Espaços de sociabilidade em São José do Seridó* (2014); e de *Os Videogames e eu: Crônicas de um jogador* (2015) — temos aqui uma nova compilação de experiências vividas no ambiente das vídeo-locadoras e seus ecos profundos em sua formação pessoal e profissional.

Professor e escritor, formado em História (bacharel e licenciado), com pós-graduação *latu sensu* em História do Brasil, Ítalo vem se especializando cada vez mais nesse resgate das memórias das locadoras de videogames, de norte a sul do país. Elas, que estavam esquecidas no fundo do baú da nossa infância, trocadas pelas lan-houses e jogatinas em ambiente online.

Reunidas em um conjunto de 15 crônicas, originalmente publicadas no site GameBlast, as histórias deste livro farão você viajar nas suas melhores lembranças através das memórias de Ítalo. Prepare-se para conhecer melhor a origem das locadoras, as duras regras que as mantinham em ordem, os momentos de tensão durante a Guerra de locadoras, o garoto que só jogava com truques, o dilema entre decidir a locadora certa para frequentar, ou até a difícil escolha que era preciso fazer entre comer e jogar. E

ainda: lembrar como era o trabalho na locadora, as batalhas épicas entre fãs da Nintendo e da Sega, a febre dos jogos inspirados nos nossos desenhos favoritos, a relação entre videogames e amizades, além de momentos emocionantes, nos quais o autor fala da revistinha que fazia a próprio punho para os irmãos, da magia dos videogames capaz de derrubar as barreiras do preconceito e o triste fim desses espaços que deixaram tantas histórias e, claro, infinitas saudades.

Todas essas histórias são mágicas justamente porque nós nos projetamos diretamente em cada uma delas. Deixando de lado as descrições físicas de cada personagem, é perfeitamente plausível imaginar que estamos diante de um espelho de papel, vendo reflexos distorcidos de nós mesmos e de um tempo gostoso que não volta mais.

Ao virar a página, espero que a viagem no tempo seja confortável e que traga as melhores lembranças possíveis. Já que as locadoras agora são apenas parte do nosso passado, resta-nos então repassar o legado para as gerações futuras e adiante. Só não vale palavrão e nem deixar o controle cair no chão!

Eidy Tasaka

É editor no site Jogo Véio e diagramador da revista WarpZone. Também colaborou nos sites GameBlast e PlayReplay. Bacharel em Publicidade, busca se aperfeiçoar na arte dos Jogos Antigos.

APRESENTAÇÃO

O ANTIGO TEMPLO DA DIVERSÃO GAMER

Vai jogar quanto tempo? Faltam cinco minutos, vai continuar? Espere aí, deixe só eu salvar aqui? Vamos jogar de dois? Alugue na sexta e entregue só na segunda. Quem derrubar o controle perde dez minutos. É proibido falar palavrão aqui, moleque. Zerei, zerei...

Bate uma saudade depois de ler as frases do parágrafo anterior, não é? Lembro de ouvi-las praticamente todos os dias durante a minha infância. E aposto que você também, pois se você chegou até aqui, as chances de ter crescido frequentando uma locadora de videogames são enormes.

Invadindo as ruas

Era quase inevitável encontrar uma locadora de videogame no Brasil durante as décadas de 1990 e 2000. O formato de negócio estabelecido pelas precursoras Dimensão Games e, principalmente, Progames, fizeram o modelo lucrativo de exploração comercial dos jogos eletrônicos se espalhar rapidamente por cada canto do país, dando origem a grandes

redes, pequenos negócios e, claro, uma geração de jovens apaixonados por videogames.

O sucesso comercial das locadoras fez com que elas se tornassem parte da paisagem das cidades brasileiras a partir década de 1990. Nos centros, nos bairros, improvisadas em garagens, elas embelezavam as ruas com as suas cores, sons e formatos diferentes, atraindo um público que ainda não tinha um espaço só seu na cidade.

Enquanto os pais podiam sair com os amigos para assistir ao futebol no bar e as mães costumavam encontrar as amigas no salão de beleza ou em lojas de roupas, as crianças e jovens não possuíam um lugar comum para frequentar. Até dava para aproveitar um pouco a escola, a igreja e principalmente a rua. Mas nada disso tinha a identidade que a garotada buscava.

Com televisores, videogames, guloseimas e revistas, a locadora se transformava em um segundo lar para os jovens da cidade, que não encontraram dificuldade para tomar o lugar como o principal espaço de encontro de uma nova geração que se iniciava ali. A geração dos *gamers*.

Nosso mundo

Tecnologia, informação, diversão, a locadora tinha tudo que precisávamos e queríamos. A identificação era quase instantânea.

Bastava entrar a primeira vez para se encantar com aquele mundo mágico dos jogos eletrônicos e com aquele espaço aconchegante e único. Um espaço para sermos crianças e jovens, do nosso jeito, com a nossa linguagem e com os nossos amigos.

Na locadora, podíamos conversar sobre as coisas que realmente nos interessavam, como os desenhos da TV Manchete, a rodada do Campeonato Brasileiro, os novos álbuns de figurinha, a linda colega da escola e os últimos lançamentos do Super Nintendo e do Mega Drive. Não existia um lugar melhor para se divertir. Era o nosso próprio mundo, sem as conversas chatas dos adultos, sem os puxões de orelha dos nossos pais e sem as obrigações da escola.

A vida pulsava entre TVs e consoles na locadora. Vimos gerações de videogames surgirem, presenciamos umas das melhores fases dos jogos eletrônicos, fizemos parte de uma verdadeira guerra de consoles, gastamos nossa mesada com picolés e pipocas, e vivenciamos as mais divertidas histórias com os nossos amigos.

Nas locadoras, fizemos parte de histórias inesquecíveis, tanto na vida real, quanto na virtual. Salvamos princesas, enfrentamos cientistas malucos, participamos de corridas alucinantes, trocamos tiros com bandidos de faroeste, derrotamos cavaleiros medievais,

viajamos no tempo, vencemos campeonatos de luta, ganhamos Copas do Mundo, fizemos jornadas épicas por mundos fantásticos. É justamente por tudo isso que podemos considerar as locadoras como um verdadeiro templo. Um templo da diversão que fez feliz uma sortuda geração de jogadores.

Nosso lar

As locadoras se foram, isso é verdade, por mais que algumas lutem com todas as forças para resistir aos problemas que as assolaram no começo dos anos 2000. Mas uma coisa é certa: elas formaram uma geração de gamers que soube aproveitar cada centavo usado para alugar um jogo, cada amizade, cada risada, cada revista, cada pixel e cada uma das centenas de histórias que esse fantástico mundo dos videogames clássicos foi capaz de proporcionar.

Sente saudade dessa época, desses jogos e dessas histórias? Ficou curioso para conhecer esse universo mágico? Então você está no lugar certo, pois é disso que o livro Papo de Locadora é feito e por isso que eu estou aqui. Assopre a fita, pegue o controle e embarque nessa jornada

A ORIGEM DAS LOCADORAS DE VIDEOGAME E OS DIFERENTES TIPOS POR ONDE JOGUEI



Refúgio de meninos e meninas de todas as idades, tribos e condições econômicas, as locadoras de videogame tinham suas particularidades, seja na estrutura física, no acervo de jogos ou no próprio público. Cada uma possuía a sua própria identidade. Pelo menos, era isso o que eu sentia quando jogava e encontrava com os amigos nesses templos da diversão na minha pequena cidade.

A origem

Os primeiros relatos de algo semelhante a locadoras de videogame remontam aos *arcades* (fliperamas no Brasil) dos Estados Unidos na década de 1970. Depois de servirem como uma forma alternativa de renda nos comércios, os arcades foram parar em improvisadas casas de jogos em porões americanos. Essa foi provavelmente a primeira formação de um comércio que explorava o aluguel por minuto dos jogos eletrônicos.

Com o sucesso desses espaços para jogatina nos Estados Unidos e até no Japão, os arcades se disseminaram por toda parte, indo parar até em bares e rodoviárias. Mas, foi com a chegada dos consoles domésticos e dos seus jogos em cartuchos que o conceito de locadora se definiu. Até onde a literatura nos permite ir, foi a rede de locadoras de filme Blockbuster a grande responsável por colocar os jogos em seu acervo de locação, junto de filmes em VHS.

Com a alta procura por jogos em meio aos filmes, foi apenas uma questão de tempo até as primeiras lojas especializadas em locação e venda exclusiva de games ganharem as ruas americanas. O modelo foi um sucesso, aproveitando-se da crescente popularidade do mercado de jogos eletrônicos que se tornava um dos mais rentáveis da década de 1980.

No Brasil, os primeiros consoles chegaram custando caro, como ainda acontece até os dias de hoje. Contudo, naquela época, o poder aquisitivo da maioria dos brasileiros não permitia aos videogames serem tão populares como eram nos EUA e no Japão. Poucos eram aqueles que podiam possuir o seu próprio console. Porém, colocando em prática o nosso famoso jeitinho brasileiro, alguns jogadores passaram a alugar o próprio videogame para que os amigos do bairro pudessem jogar. Eles cobravam uma pequena quantia em dinheiro em troca de alguns minutos com o seu novo brinquedo.

Essas primeiras locações por minuto aconteciam nas próprias residências desses sortudos donos de Ataris no final da década de 1970. A partir daí, foi uma questão de tempo até alguém abrir um comércio para explorar os próprios videogames e transformar os clones de NES (nosso famoso Nintendinho) na nova mania dos brasileiros durante a década de 1980.

Transitando entre o improvisado e o ilegal na década de 1980 nas grandes cidades brasileiras, foi com a chegada da década de 1990 que as locadoras finalmente se disseminaram por todo o território nacional. Isso foi graças, em grande parte, a locadoras como a Dimensão Games (uma das primeiras locadoras de grande porte do país) e a redes famosas como a Progames, fundada pelo empresário Ivan Battesini (autor do prefácio deste livro), responsável pela padronização do modelo de negócio, além de servir de inspiração para tantos outros apaixonados por games montarem o seu próprio negócio em cidades menores, como os donos das locadoras em que joguei na minha cidade.

No coração da cidade

Os primeiros anos da década de 1990 marcaram a explosão das locadoras de videogame. Novas locadoras surgiam por toda parte. Cidades grandes, por exemplo, possuíam uma ou mais locadoras em cada bairro. Mas, as cidades menores não ficavam para trás. A minha pequena São José do Seridó/RN chegou a manter até quatro locadoras funcionando ao mesmo tempo.

Assim como nas cidades maiores, os empresários buscavam o melhor local para abrir as suas locadoras. Por aqui, as duas maiores se encontravam no centro da cidade, na praça por onde todas as pessoas passavam. E quando eu digo todas é porque são todas

mesmo. A cidade tinha pouco mais de três mil habitantes e todas as lojas e supermercados ficavam localizadas nessa área central, próximas à Igreja.

Era impossível passar por lá e não avistar as locadoras. Elas faziam parte da vida social da comunidade, além de serem bonitas e imponentes. De longe, as várias TVs espalhadas por um grande salão faziam brilhar os olhos da garotada que passava pela praça. Ao se aproximar um pouco mais, o barulho ensurdecedor de mais de dez jogos sendo jogados ao mesmo tempo, misturado aos gritos de torcidas, carros acelerando, tiros sendo disparados e garotos conversando, chamavam a atenção até da polícia.

A estrutura externa dessas locadoras centrais seguia o padrão da maioria dos comércios da época, ou seja, uma pintura branca nas paredes, um portão de ferro, alguma placa indicando do que se tratava e muita simplicidade. O grande atrativo mesmo estava no interior do prédio. Ao entrar na locadora, o cliente se deparava com dezenas de caixas de jogos pregadas na parede, expositores de CD com centenas de discos, TVs, consoles, uma infinidade de doces e salgados e cadeiras de plástico brancas de frente para pequenos móveis que ficavam espalhados pela locadora, quase sempre com um balcão central onde ficava o dono.

Essa estrutura física era quase um padrão para as locadoras. Tanto é que quando a revista Progames chegou às bancas no começo dos anos de 1990, existia uma seção nela trazendo dicas de como montar a sua própria locadora. Ela exibia imagens da organização e do layout do espaço, a forma correta de exibir os jogos e até os tipos de games que você deveria ter na locadora.

Nas locadoras maiores, as regras eram extremamente rígidas. Não era permitido falar palavrão, derrubar o controle, entrar sem camisa, ou mesmo entrar com a farda da escola (possível sinal de quem estava matando aula para jogar). Aqui na minha cidade, essas locadoras centrais eram vistas como profissionais. Nem mesmo os jogos ficavam ao alcance dos clientes. Para escolher o que eu ia jogar, eu primeiro precisava ir até a parede com as caixas de Super Nintendo ou ao expositor com os discos do PlayStation, olhar as capas, e dizer ao dono da locadora o número indicado na caixa. Com isso, ele pegava o game em uma gaveta do balcão (no caso dos jogos de SNES) ou em pequena prateleira de CDs (onde estavam os jogos de PS1). O cuidado com o acervo era tão grande que os consoles eram protegidos com um pano para não pegar poeira.

Independentemente do tamanho, do profissionalismo, das exigências, e do preço da hora de jogo ou do aluguel dos games,

qualquer pessoa era muito bem-vinda nas locadoras centrais. Justamente por estarem no centro da cidade, elas formavam o principal local de encontro da garotada. Lembro que, quando algum visitante da capital ou das cidades vizinhas chegava a São José, o primeiro lugar que ele ia procurar era a locadora. Era um espaço comum nas cidades, onde qualquer um se sentia à vontade para frequentar e se enturmar.

Nem mesmo na escola eu ficava tão confortável quanto na locadora. Quando eu chegava lá, geralmente antes de abrir para ficar conversando com os amigos, era tratado sempre com muito carinho e atenção, tanto pelos outros jogadores quanto pelos donos. Eles cuidavam de mim e dos outros garotos como se fossemos filhos. Claro que existia a relação de cliente, mas a amizade era ainda maior. E era justamente isso o que me fazia ir todos os dias ao centro da cidade, jogar e conversar com os amigos na locadora.

A locadora era um espaço tão importante para a garotada, que em plena festa do padroeiro da cidade meus amigos e eu saíamos com a família para as novenas à noite e, ao invés de brincar no parque ou dançar nas festas de forró, nós passávamos a noite inteira na locadora. Era muito engraçado ver a turma toda arrumada, com as melhores roupas que as mães compravam para a

festa, mas todos jogando na locadora de sempre. Até o dono deixava de lado a sua camisa regata e os chinelos havaianas e ia para a locadora de calça jeans e camisa social. A zoação não tinha hora para acabar.

O charme do improvisado

Assim como as bodegas conviviam com os supermercados, as casas das amigas de sua mãe viravam salões de beleza, e a garagem do seu vizinho se transformava no bar que o seu pai frequentava no final de semana, as locadoras de videogame também entraram nos bairros mais carentes e nas casas de pessoas que precisavam de uma renda extra para sobreviver.

Longe do centro — por mais que a cidade toda parecesse ser um único centro —, eu tive o prazer de jogar em duas dessas locadoras alternativas. A primeira, que em quase nada lembrava as modernas e bonitas locadoras do centro, ficava em uma rua bem estreita atrás da casa da minha mãe, dentro da casa de um amigo do meu tio, localizada bem ao lado de uma oficina de bicicletas e de um bar. Era tenso ir até lá, mas valia à pena.

A locadora — se é que ela podia ser chamada assim — ficava dentro da casa desse amigo do meu tio. Você chegava e gritava “VIM JOGAR!”, e torcia para que a mãe dele não estivesse em casa — ela não gostava nem um pouco da bagunça que faziam na

casa dela. Então, você entrava na casa, passava pela sala e pela cozinha, até chegar à garagem, nos fundos da casa. Lá estavam dois Super Nintendo, conectados a duas TVs. Os jogos ficavam guardados em caixas de sapatos e eu não lembro de ter visto nada original. Praticamente todos os games eram 8 jogos em 1 ou versões malucas de jogos famosos.

O fato de ser improvisada não tirava a magia dessa locadora de garagem. A simples satisfação de chegar até lá, enfrentando os medos de ser perseguido por algum bêbado ou ser xingado pela mãe do rapaz, faziam desse trajeto toda uma verdadeira jornada. Na locadora em si, a diversão era a mesma. Sentar e passar algumas horas curtindo Sonic 4 (jogo do Speedy Gonzales que colocaram o Sonic no lugar do Ligeirinho), Mega Man X e Super Mario All Star era tão divertido quanto em qualquer lugar, com a vantagem ainda de rolar uns lanches quando a mãe do dono dos videogames fazia um suco para ele e nós estávamos lá jogando — como comi bolacha assada com leite nas tardes de sábado em que passei por lá.

Para todos

Menos alternativa, para não dizer exótica, a outra locadora em que joguei longe do centro ficava em um dos bairros mais afastados da cidade. Lembro que, naquela época, muitos garotos

tinham certo preconceito com o lugar, pois ficava na zona mais carente da cidade. Eu, como tinha bons amigos e colegas de escola que moravam na região, não me importei com a localização, mesmo que o local fosse um pouco distante da minha casa.

A locadora ficava em um bairro muito humilde, de pessoas simples, mas extremamente carinhosas e receptivas. Ela era pequena e se situava dentro de um galpão. Lá podíamos ver uns quatro ou cinco PlayStations ligados a TVs que ficavam dispostas em mesas de plástico e com tamboretas para o pessoal sentar. O lugar também contava com doces, salgados, um ventilador (que precisava dar conta de todo mundo) e uma dezena de jogos. O dono, extremamente atencioso, conversava o tempo inteiro com os clientes, perguntando sobre as atividades da escola, sobre as peladas do final de semana e sobre coisas cotidianas.

Por ser frequentada por pessoas mais humildes, o dono não exigia que a garotada jogasse de camisa ou entrasse calçado. Até porque muitos nem tinham o que vestir. O que importava mesmo era ter educação e estar com as mãos minimamente limpas para não sujar os videogames e a locadora. A hora, aliás, era bem mais barata, até por conta da realidade do bairro. Se não fosse assim, seria improvável que as famílias tivessem condições de deixar os filhos jogarem por tanto tempo. Com todas essas dificuldades,

havia algo que realmente saltava aos nossos olhos: a paixão dos garotos em jogar.

Conseguir cinquenta centavos para jogar por uma hora não era uma tarefa fácil. Era preciso, geralmente, fazer algum bico ou abrir mão de um pão a mais no café da manhã. Justamente por isso a turma aproveitava intensamente cada minuto jogado. E isso era o que eu mais gostava daquele lugar. A paixão que os meus amigos de lá possuíam era tão contagiante que eu passei a gostar cada vez mais de jogar no período em que frequentei essa locadora. Sem falar que eu fazia novos amigos o tempo inteiro.

Conheci pessoas incríveis nessa locadora afastada, joguei jogos que eu sequer imaginava que existiam, disputei campeonatos inesquecíveis e ganhei várias medalhas. Sim, medalhas. Essa locadora premiava com medalhas qualquer um que terminasse algum game. Eu me sentia como um verdadeiro atleta olímpico quando recebia as medalhas por zerar um jogo. Chegava em casa todo orgulhoso, mostrando para a minha mãe mais uma conquista e pendurando o prêmio no guarda-roupa, junto das medalhas que ganhava jogando futebol. Até hoje eu as tenho.

Mesmo enfrentando todo tipo de preconceito por parte de alguns amigos, foi lá que eu aprendi sobre igualdade, respeito e humanidade. Deixar de lado as diferenças em prol de algo em

comum mudou a minha cabecinha de criança de uma forma intensa e verdadeira. Azar daqueles que se entregavam aos preconceitos. Pois estes perderam momentos e pessoas incríveis.

Templo da diversão

Independentemente da estrutura física, da organização do layout, dos clientes que as frequentavam, do acervo de jogos e da localização na cidade, as locadoras foram um lugar agradável, seguro e divertido para qualquer um nas décadas de 1980, 1990 e 2000. Cada uma possuía suas peculiaridades, claro, mas a essência permanecia inalterada em qualquer lugarzinho que alguém tenha colocado um videogame para jogar.

As diferenças desapareciam e a diversão em torno de uma paixão em comum unia toda uma geração apaixonada por videogames e por tudo o que rodeia esse mundo mágico. Prova disso são os momentos inesquecíveis, as amizades verdadeiras e o aprendizado que carregamos conosco por termos vivenciado intensamente a febre das locadoras de videogame em nossos centros, em bairros simples e nas garagens improvisadas.

A GUERRA FRIA DAS LOCADORAS DE VIDEOGAME



Imponentes nos grandes centros, escondidas em bairros carentes, filiadas a grandes redes, improvisadas em garagens, as locadoras de videogames foram hegemônicas durante as décadas de 1990 e 2000 como principal espaço da cidade destinado à diversão e ao encontro da juventude. Foram duas décadas de total domínio, retirando cada centavo de uma geração que não resistia a uma boa jogatina com os amigos. E para conseguirem se sobressair nesse concorrido mercado, os donos de locadora precisavam, assim como qualquer comércio, superar os concorrentes. Foi neste cenário de disputa por novos clientes que vivenciei uma das maiores rivalidades da história das locadoras da minha cidade.

Preparando o campo de batalha

Para uma cidade do interior com pouco mais de três mil habitantes, a minha pequena São José do Seridó, no interior do Estado do Rio Grande do Norte, contava com uma ótima variedade de locadoras. Tínhamos de quatro a cinco locadoras simultaneamente, cada uma com a sua especialidade, diversidade de consoles e jogos, variedade de guloseimas e ambiente. Cabia ao jogador escolher aquela com a qual ele mais se identificava. Contudo, foi durante o final da década de 1990 que a cidade viu uma verdadeira guerra pelo posto de locadora nº 1.

Naquela época, vivíamos a transição entre as gerações 16-bit e 32-bit. O Super Nintendo, principal responsável pelo sucesso das locadoras na cidade, ganhava a concorrência do PlayStation, aumentando bastante a variedade de jogos nas locadoras e diversificando os acervos de cada comércio. Digo isso, pois, no período em que o Super Nintendo reinou, os jogos eram praticamente os mesmos em todas as locadoras.

Com o PlayStation, a palavra da vez era modernidade. Os jogadores, que agora acompanhavam as novidades da indústria de perto através das revistas de videogame, exigiam os novos consoles e seus títulos anunciados nas páginas de publicações como a Super GamePower, Gamers, Ação Gamer e Nintendo World. Com isso, os donos do lugar se esforçavam para conseguir trazer as últimas novidades, provocando uma verdadeira corrida pelos melhores jogos. E nessa disputa, as duas maiores locadoras da minha cidade protagonizavam uma verdadeira guerra.

Que comecem os jogos

De um lado, tínhamos a “Videogame Locadora”, espaço aconchegante e bem acanhado, cheio de picolés, pipocas, paçoquinhas e doces, com dezenas de games de Super Nintendo e uma infinidade de jogos de PlayStation. Seu dono, um velho amigo, era como um pai para a garotada. Ensinava sobre a vida

contando piadas e histórias e se preocupava com o bem-estar de todos. Sempre atencioso, ele costumava conversar com os meninos e até recepcionava com muita festa aqueles que chegavam pela primeira vez na locadora. Era um ambiente bastante descontraído e carinhoso. Com isso, seu público era majoritariamente infantil, sendo crianças bem pequenas a sua grande clientela.

Do outro lado, estava a locadora “Point Game”, espaço mais sofisticado, moderno, com uma variedade impressionante de jogos de Super Nintendo e PlayStation, consoles novinhos, todo tipo de guloseima, controle rígido do tempo de entrada e saída dos jogadores e muito profissionalismo na relação entre cliente e proprietário. Dito isso, já dá para imaginar que a maior parte do público era formada por adolescentes e jovens um pouco mais velhos — que contavam, inclusive, com o direito de manterem contas mensais. Além, é claro, da garotada mais nova, que também gostava do ambiente e tentava se enturmar com esse público mais velho.

Se pararmos para refletir um pouco sobre as características das duas locadoras, podemos até encontrar certa semelhança entre as duas responsáveis pela famosa Guerra dos Consoles, protagonizada por Nintendo e Sega. De um lado, tínhamos a

Videogame Locadora, mais focada na diversão, com ênfase no público infantil, assim como a Nintendo. Do outro, a Point Games, mais moderna e que voltava as suas atenções para o jovem descolado, mais maduro, de forma parecida como fazia a Sega. E era com a mesma intensidade das gigantes dos videogames que as duas locadoras disputavam o mercado e o coração dos jogadores.

O inimigo está ao seu lado

Como falei antes, a cidade é pequena e era ainda menor nessa época. Mas, para complicar ainda mais, as duas locadoras dividiam o espaço central da cidade que, como você já deve ter imaginado, era minúsculo. A Point Games, por exemplo, ficava no centro da cidade, bem próxima da praça central, cercada de outros comércios e no exato lugar onde a vida social da cidade pulsava. E, bem do outro lado, em um pequeno espaço no Mercado Público — certa vez, em um prédio maior, mas praticamente no mesmo lugar — estava a Videogame Locadora, num prédio na esquina da mesma rua, virada de lado para sua rival, sendo possível chegar lá em apenas algumas passadas. A distância que as separava era de pouco mais de 15 metros.

Com toda essa aproximação física, era inevitável que os dois donos pudessem ver o movimento da locadora vizinha, ou melhor, de seu rival. Eles permaneciam atentos a quem frequentava qual

locadora, os horários de pico, os tipos de jogadores, o tempo que cada cliente permanecia no comércio do outro. Era realmente um clima bem tenso e competitivo. E esse espírito contagiava os seus clientes, que se mantinham fiéis à locadora que haviam escolhido para si.

Vestindo a camisa

Cada jogador tinha a locadora de coração. Era quase como um time de futebol. Vestíamos a camisa, defendíamos o dono, seus jogos e os videogames com extrema paixão. Era comum nos intervalos da Escola, por exemplo, encontrar garotos em debates fervorosos apenas para tentar provar que os controles do Super Nintendo da sua locadora eram melhores e a cadeira que ele usava para jogar era muito mais confortável do que a da outra locadora. Eu mesmo participei de diversas dessas discussões. Algumas, inclusive, só chegavam ao final depois de alguns empurrões e xingamentos, apartados apenas pelo toque final do recreio (por sorte, minha mãe não costuma ler as minhas crônicas).

Quem jogava na Point Games dificilmente entraria na Videogame Locadora, e vice-versa. E, assim, o mundo dos gamers da minha cidade permanecia dividido. Contudo, como comerciantes que eram, cada dono procurava crescer e lucrar sempre mais. E para continuar crescendo e lucrando mais é

preciso conquistar novos jogadores, ou seja, novos clientes. Em uma cidade pequena, isso significava trazer o cliente do concorrente para o seu lado, já que praticamente todo mundo já jogava. Para completar essa tarefa, diversas estratégias eram utilizadas.

A espionagem

Casados, os donos das locadoras reservavam um papel importante para as primeiras damas dos games (era assim como chamávamos as esposas dos donos das nossas locadoras). Não raramente, enquanto jogávamos, víamos as senhoras esposas rondando as proximidades das locadoras concorrentes. Segundo os boatos da época (as senhoras fofoqueiras sentadas em cadeiras de balanço na calçada estavam sempre de olho), elas passavam para ver se a locadora do outro estava cheia ou não e, assim, alertar o marido para que fizesse algo.

Outro motivo para essas rondas era procurar por possíveis “traidores”. Ou seja, clientes que por algum motivo estariam jogando na locadora adversária. Como você já deve imaginar, frequentar a locadora adversária era crime dentro das leis gamers da época, praticamente um pecado capital. Ou você costuma ir ao estádio do seu time adversário no futebol?

Esses momentos de ronda, aliás, eram muito esperados pelos garotos que costumavam ir à locadora apenas para conversar com os amigos e esperar por um convite para jogar. Isso porque quase sempre que se avistava a esposa-espiã, o dono do lugar mandava todos os meninos jogarem, de graça, para que a senhora espiã pensasse que a locadora estava lotada de clientes. Era uma agitação só. Todo mundo correndo, pegando jogos, fazendo barulho e esbanjando felicidade. Vendo a cena, as senhoras voltavam agitadas para contar o que viram. O difícil depois era tirar essa galera dos videogames quando o teatro todo já não era mais necessário para o dono do lugar.

As estratégias

Quando a situação começava a pesar para um dos lados (vendas fracas, poucos aluguéis, queda na procura por guloseimas), era preciso apelar para estratégias mais ousadas. Entre elas, estavam as promoções surpresas. Lembro de participar de várias promoções malucas, como por exemplo: “Jogue o dobro de minutos”; “Aniversariante não paga”; “Alugue na quinta e entregue na terça”; “Alugue três jogos e ganhe um”; “Vença o especialista e pague menos”. Mas, a melhor de todas para mim era: “Zere um jogo e ganhe uma hora.

Ah, que belas recordações eu tenho dessa promoção da Point Games — frequentei as duas locadoras em períodos diferentes, mas isso é assunto para outra história. No dia do anúncio dessa promoção, corri para a locadora, separei todos os jogos de luta de Super Nintendo e PlayStation, regulei as lutas para apenas um round, dificuldade no mais fácil, e sai jogando e zerando tudo em pouco mais de 10 minutos. A prova para ganhar o bônus era simplesmente mostrar a tela de créditos. Como vocês bem sabem, terminar um jogo de luta nessas condições era a tarefa mais fácil desse mundo. Fui acumulando dezenas e dezenas de horas extras até ter tempo suficiente para não precisar gastar minhas moedas por um longo período. Nunca joguei tanto em locadora na minha vida quanto nessa época — para o desespero do dono.

As mais conhecidas e famosas estratégias dos donos de locadoras para entender o que se passava no concorrente e tentar superá-lo era o uso dos espiões. Pois é. Enquanto as esposas passeavam pelos arredores, sem nunca romper a barreira de entrada, os espiões eram jogadores infiltrados no ambiente interno do comércio, prontos para observarem tudo e entregarem seus relatórios aos mandantes.

Não, não era nada tão complexo assim. Na verdade, era uma diversão só. Preocupados em saber o que acontecia do outro lado

da rua, cada comerciante selecionava jogadores de confiança para introduzi-los na “zona de guerra”. Os escolhidos eram, geralmente, ex-jogadores da concorrência, selecionados para provarem sua lealdade em solo inimigo. Eles precisavam entrar normalmente na locadora concorrente, observar a quantidade de jogadores, procurar por possíveis novidades, perguntar por promoções e, principalmente (essa era a principal tarefa), lembrar dos jogos que estavam sendo mais jogados. Caso o título não existisse na locadora de seu comandante, ele teria que lembrar o nome do game para que imediatamente fosse comprado.

Tudo isso devia ser uma operação bem tensa, pois a rivalidade entre as locadoras era imensa. Mas, na verdade, era uma diversão enorme para a criançada, que fazia com a maior inocência do mundo. E era justamente por causa dessa inocência — e da completa falta de domínio da língua inglesa — que essa tarefa de levar o nome dos jogos mais jogados era uma tremenda confusão. Imagine só pedir para uma criança decorar títulos como *Harvest Moon: Back To The Nature*, *Breath of Fire III*, *Tony Hawk's Pro Skater*, *Syphon Filter*, entre outros? Quase nunca era possível decifrar os nomes enigmáticos que resultavam dessa coleta de informações às pressas, fora toda a pressão em cima desses jovens espíões, que quase sempre eram descobertos e precisavam sair

correndo das vaias dos outros jogadores. Até hoje dou risada dos nomes que anotávamos quando os meninos chegavam com as novidades.

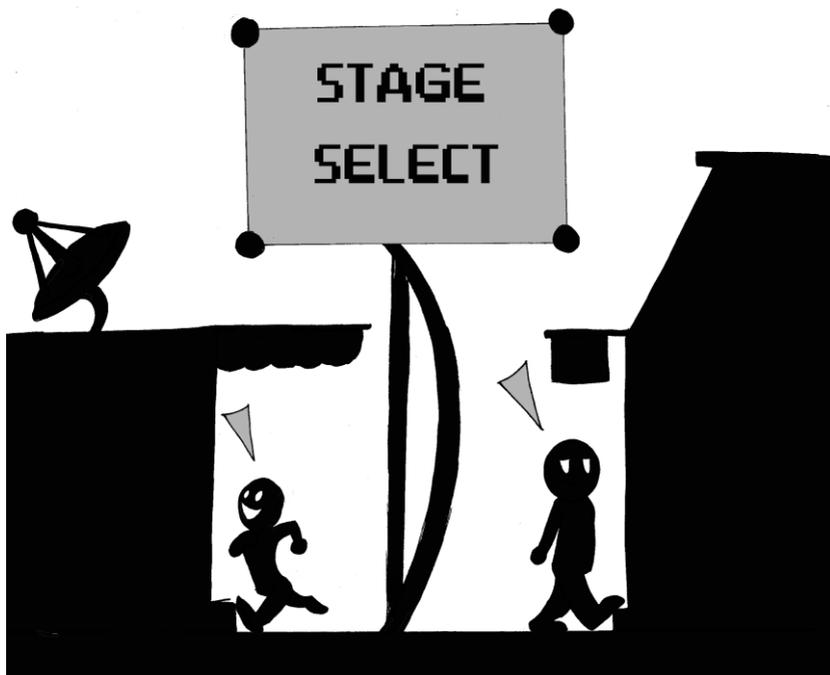
Guerra Fria

Foram praticamente vinte anos de disputa entre as duas grandes locadoras da cidade. A cada nova geração de videogames lançada, maior era a pressa para uma das locadoras trazer primeiro o novo console. Cada um buscava inovar, diversificar seu acervo de jogos, oferecer serviços, produtos, entre outros. Foram ótimos tempos para se viver, pois, nessa busca constante por agradar e conquistar clientes, as locadoras estavam sempre ativas e renovadas. Até os funcionários eram assediados com propostas tentadoras para trabalhar na rival (desculpe, ex-chefe, mas seu rival me pagou quase o dobro para trabalhar lá).

A batalha por novos jogadores era incansável, assim como a rivalidade entre donos, usuários e simpatizantes. Vieram os computadores, as sinucas, os DVDs, os sorvetes. E nada parecia ser o suficiente para os donos das locadoras. Era como se fosse a própria Guerra Fria, ali na minha cidade, com duas grandes potências tentando intimidar o adversário e conquistar o maior número de seguidores possíveis. Surgiram outros espaços de jogos, mas nenhum fazia frente aos dois gigantes. Infelizmente, assim

como em todos os cantos do país, esse tipo de comércio se tornava cada vez mais insustentável e cada um precisou seguir um novo caminho, deixando as antigas locadoras de videogame e a incrível batalha pela vitória nas melhores lembranças de quem teve a sorte de viver essa época tão cheia de boas histórias. Essas, sim, são eternas.

DESVENTURAS NAS LOCADORAS DE VIDEOGAME



Na Guerra de Locadoras travada na minha cidade na década de 1990, quando os jogadores se dividiram entre a Point Games e a Videogame Locadora, eu tive o privilégio de perambular entre os dois espaços e pude conhecer bem os dois principais times dessa acirrada disputa pelo sucesso comercial da cidade e pelo principal ponto de encontro da garotada. Mas, os motivos que me levaram a jogar em cada time foram bem diferentes.

Novos rumos

Depois de iniciar a minha vida gamer na improvisada locadora do senhor Jorge, lá por volta de 1994, precisei encontrar um novo lar, já que o meu velho cantinho de jogatinas estava fechando as portas. Na época, a Point Games e a Videogame Locadora dominavam a praça, ostentando seus aparelhos modernos de diversão para chamar a atenção dos jogadores. Eu, na busca por um novo lar para jogar, entrei logo na primeira que encontrei.

E essa primeira era justamente a Point Games: espaço bem bonito, limpo, moderno e lotado de jogos. Fui fisgado imediatamente por tanto capricho e beleza. Como estava acostumado a jogar em uma locadora improvisada na própria casa do dono, quando entrei em um espaço completamente destinado aos videogames fiquei paralisado e extasiado. Eram tantas TVs, jogos, caixas, acessórios e comidas. Era um sonho.

Popular e descolado

Já estava decidido: eu passaria o resto da vida ali. E, assim, comecei a jogar por lá. Eu ia praticamente todos os dias. Quando tinha umas moedas, jogava. Quando não tinha, apenas olhava e batia um papo com a galera de lá. Mas, era justamente esse bate papo que não me deixava muito satisfeito. Explico: O pessoal que frequentava a Point Games era bem mais velho do que eu. Normalmente era uma turma de garotos entre 15 e 17 anos. Eu devia ter apenas 10 anos na ocasião. Uma diferença gritante. Portanto, algumas conversas eram, digamos, constrangedoras para uma criança. E isso não me deixava muito confortável.

A galera gostava de repassar, em detalhes, o que haviam feito na noite anterior. E isso resultava de todo tipo de conversa fiada. Sem falar que era comum ter brincadeiras bem agressivas, como empurrões e puxões de cabelo. Eles se divertiam, era evidente. Mas que assustava a garotada, ah, isso assustava. Contudo, viver entre essas feras era um perigo necessário.

Andar com os mais velhos costumava representar certo status entre as turmas. Significa que você era descolado, maneiro e popular. Sim, andar com os valentões significava que você era um cara legal, pelo menos era isso que eu pensava. Mas, tudo bem. Por maior que tenha sido a ilusão, pelo menos eles me protegiam

durante as confusões na rua e na escola. Porém, aquele não era o meu lugar. Não naquele momento.

Tinha até algumas crianças que também frequentavam a locadora dos "valentões". Fiz grandes amizades por lá durante esse tempo. Todavia, geralmente me sentia meio fora de lugar quando a locadora estava tomada pela rapaziada mais velha com as suas “conversas de gente grande”. Nessa fase de insatisfação, conheci novos amigos que não paravam de falar de uma certa locadora em que todos pareciam ser irmãos e o dono os tratava como filhos. Bem, devo ter pensado: é lá que eu quero estar.

Novo time

Larguei meus jogos — mesmo me arrependendo de não ter voltado para terminar Super Mario RPG, que iniciei e não terminei na Point Games —, deixei de lado o orgulho de ser da turma dos mais descolados e fui ao encontro do carinhoso e promissor lugar. Ou seja, fui experimentar a tão comentada Videogame Locadora.

Meio sem jeito, muito receoso em adentrar o covil inimigo — tratávamos as duas grandes locadoras da cidade como grandes rivais —, fui caminhando pela frente do local, observando os jogadores, dando uma espiada nos jogos, analisando que tipo de comida era vendida por lá, e dando uns sorrisos para o dono, na esperança de ser retribuído com um aceno pelo menos.

Não deu outra. Depois de reparar na minha ronda, o dono da locadora me convidou para conhecer o lugar e todos os outros garotos que se divertiam aos montes em seu comércio. Lá, fui recebido como um antigo conhecido que, apesar de você não conhecer de fato, já é considerado da família. O dono, mesmo sem nunca ter me visto na vida, já foi perguntando quem eu era, se eu gostava de jogar, que tipo de game eu curti, etc. Até piadas ele fez para mim.

Eu já estava me sentindo de casa. Ele foi tão atencioso que disse que eu podia escolher um jogo e brincar um tempo de graça para ver se eu gostava mesmo de estar ali. Fiquei simplesmente maluco com tanto carinho. Nem parecia que eu estava em um comércio — claro que eu nem via a locadora como um comércio na época, estava ali para me divertir. Sentei, joguei, me diverti bastante e dei muitas risadas com os meus novos companheiros.

Sim, novos companheiros e amigos. A galera de lá tinha praticamente a minha idade, alguns ainda menores, inclusive. Portanto, conversávamos sobre desenhos, futebol, brincadeiras de rua, aquela coleguinha mais bonita e as próximas peças que pregaríamos durante o intervalo da escola. Tudo fluiu muito bem naquele instante, e assim permaneceu durante muitos anos, tempo em que joguei quase que exclusivamente por lá.

Mudanças necessárias

Foi um tempo de muita diversão e aprendizado que passei frequentando assiduamente a Videogame Locadora. Nela, cresci com outros amigos da mesma idade e aprendemos sobre questões da vida — algumas delas com o próprio dono. Marcávamos as peladas do final de semana, ensinávamos outros jovens jogadores, líamos revistas e, claro, jogávamos o tempo todo. Aliás, eu podia jogar Mario sem ser zoadado pela turma do Sonic, finalmente. Mas, como é natural da vida, nós também crescemos, e com isso, passamos a procurar por novas experiências e outros amigos que compartilhem os mesmos interesses. Nesse aspecto, a Videogame Locadora já não parecia mais tão atraente como antes, com suas dezenas de crianças gritando sem parar enquanto jogavam, algumas até chorando.

Aos poucos, conforme fui crescendo, passei a frequentar outros espaços, como ginásios esportivos, festas e praças. Motivado pela vontade de fazer novas amizades, e também para fugir do ambiente excessivamente infantil da escola e da locadora. E, em uma cidade tão pequena como a que eu morava, algumas dessas novas amizades costumavam frequentar a Point Games. Sendo assim, foi inevitável ter que retornar para o meu antigo cantinho gamer.

Os caminhos me levavam até lá. Precisava encontrar um amigo, comprar um refrigerante ou convidar alguém para a pelada. Com isso, fui novamente atraído por aquele ambiente silencioso, moderno e descolado. Agora sim eu me identificava com aquela proposta mais séria e madura. Além disso, eu já não queria mais ter a minha imagem associada à turma dos garotinhos da locadora do outro lado. Eu queria era estar com a turma popular.

E assim foi. No fim, eu só queria saber de jogar na Point Games. Lá, como forma de agradecimento pelo meu retorno, ganhei o direito de ter um *Memory Card* próprio para armazenar os meus *saves* nos jogos de PlayStation, além de um desconto no aluguel de jogos de Super Nintendo e ainda podia jogar games mais violentos, como Mortal Kombat, não recomendados para crianças na locadora anterior.

Duro golpe

Eu estava numa felicidade só. Rapidamente me deixei levar pelo ambiente mais hostil e agressivo da juventude gamer que frequentava a Point Games. Já estava até gostando de chatear a turma adversária nos intervalos da Escola, só para provocar. Mas aí veio um fato que mudaria para sempre a minha relação com a locadora e, inclusive, mudaria o meu interesse pelos videogames.

Não, não foi uma linda garota que só jogava na outra locadora. Foi pior que isso.

Enquanto eu gastava toda a minha mesada, e mais tarde o meu “salário” que recebia por prestar serviços lá, alternando entre Final Fantasy VII, Chrono Cross, Xenogears, The Legend of Dragoon, Breath of Fire III e Digimon World 2, o dono da locadora resolveu dividir o meu Memory Card com um maluco — gostaria de colocar aqui todos os desaforos que conheço, mas temo que a minha mãe comece a ler as crônicas — completamente apaixonado por jogos de futebol. O que ele fez? Simplesmente apagou todas as minhas gravações que passavam de centenas de horas para salvar os gols que ele havia feito em Winning Eleven. Sim, é isso mesmo. Apagou tudo o que eu havia conseguido nesses maravilhosos RPGs em troca de malditos replays de gols sem a menor importância.

Até hoje consigo sentir o ódio que percorreu pelas minhas veias quando vi todo o meu esforço gamer jogado no lixo. Perdi tudo, sem ao menos ter conseguido terminar algum desses jogos. Foi um dos piores momentos que passei em uma locadora até hoje. Queria bater em todo mundo, gritar, chorar. Estava louco.

Para completar, aqueles que se diziam amigos riram descontroladamente de mim naquele momento. Era uma

gargalhada só. O pior foi descobrir que foram eles que armaram para mim, colocando o tal maluco para gravar os gols justamente em cima das minhas preciosas gravações, só para me verem pirar. E eu pirei mesmo.

Eu estava tão furioso que falei mal até do dono da locadora. Nem pensei direito. Juntei as minhas coisas e saí de lá direto para a outra locadora, sem ao menos olhar para trás. Nunca mais iniciei outra jornada por qualquer RPG que fosse em uma locadora. Só fui jogar um RPG outra vez no Nintendo Wii, mais de 10 anos depois desse episódio.

De volta para o aconchego

Então, lá estava eu de volta à velha locadora, que tão bem me acolheu e que tão mal eu a tratei na minha saída. E, do jeito que me receberam, parecia até que eu nunca havia saído de lá, pois fui tratado como um filho que deixa de lado a rebeldia da adolescência e volta a entender a posição dos pais. Voltei a sorrir, a me divertir e até esqueci a raiva que senti na outra locadora.

Voltava, e voltava feliz da vida. Eu estava jogando os meus Marios, Kirbys e Donkey Kongs sem ligar para a zoação dos garotos mais velhos. Estava nem aí que eu não podia mais encher a tela com sangue em Mortal Kombat. Nem liguei quando não tinha mais um Memory Card para chamar de meu. Só queria ser

tratado bem e brincar com aqueles que estavam lá pela pura diversão.

Mais uma vez, passei a rir descontroladamente das piadas do dono, conversar sobre desenhos, bater papo sobre games, ler as revistas da época e, por assim dizer, ser criança. Essa, aliás, foi a minha melhor época nas locadoras, pois foi aí que ganhei a confiança do proprietário e passei a trabalhar na locadora, onde vivi histórias absolutamente inacreditáveis.

Eram tempos de muita diversão. E como ninguém deve guardar mágoas, aproveitei a ocasião para visitar meus velhos amigos traíras, pelo menos para pedir desculpas pelo que falei no calor da raiva. Retornando à velha locadora, mesmo com muitas dúvidas, fui surpreendido pelos mesmos garotos do fatídico dia. Confesso que tive vontade de não entrar mais, mas eles foram mais rápidos e correram para me abraçar e se desculpar. Fiquei chocado. O dono, um velho amigo, ainda lembrava de tudo e pediu mais desculpas do que eu possa me recordar. Fiquei muito emocionado, principalmente quando todos disseram que sentiam a minha falta por lá.

Como um lar

As locadoras eram um reflexo da vida, de seus jogadores. Situações de brincadeiras, pequenas confusões e desentendimentos

eram comuns, como em qualquer outro lugar. Mas, nelas também crescíamos, tanto em tamanho, quanto em caráter. E receber esses pedidos sinceros de desculpas foi algo que marcou a minha passagem por esses templos da diversão. De bem com a vida novamente, e sem qualquer ressentimento dos acontecimentos, pude encerrar os anos dourados das locadoras com extrema intensidade, jogando em todas elas, sem distinção. Encontrando os amigos, batendo papo com os donos e sendo feliz.

Só não me lembre daqueles saves perdidos dos meus RPGs favoritos que tanto tempo e dinheiro eu gastei. Aí eu fico nervoso.

O VENDEDOR DE JOGOS E O MEU PRIMEIRO TRABALHO NA LOCADORA



Se até hoje a espera por um novo game daquela nossa franquia favorita é motivo de muita ansiedade e expectativa, mesmo com imagens e vídeos saindo o tempo todo, imagine só como era na época em que esperávamos meses por uma nova imagem em alguma revista que já chegava atrasada? Justamente por essa quase completa falta de informações, é que a garotada enlouquecia quando os saudosos vendedores ambulantes de jogos chegavam nas locadoras de videogame ao final de cada mês com sacolas e bolsas repletas de games, consoles, acessórios e revistas.

Mistérios de locadora

Eu sempre me perguntava, quando criança, como os jogos chegavam até a locadora, já que a maioria era produzido na China, nos Estados Unidos, e uns poucos no Brasil. Como é que esses jogos, vindo de tão longe, chegavam aqui no interior do Rio Grande do Norte? Era difícil compreender, principalmente se pensarmos que os donos de locadora nunca saiam do seu estabelecimento. Eles estavam lá todos os dias, abriam pela manhã logo cedo e fechavam bem tarde da noite.

Inquieto com essa dúvida, eu me perguntava sobre isso o tempo todo. Até que certa vez em uma das locadoras da cidade, a maior e com mais games disponíveis, o dono me confessou que ele conseguia boa parte dos jogos nas viagens que ele fazia ao

Paraguai por preços baixíssimos. Era tão barato, que ele trazia para revender aos donos das outras locadoras. Mas e os outros comerciantes? Como eles conseguiam?

Fui crescendo e, conseqüentemente, entendendo melhor o funcionamento daquele comércio de jogos — confesso que até hoje tenho dificuldades para associar as locadoras a um comércio. Então, eu observava as empresas de distribuição entregando os picolés em grandes caminhões, os vendedores chegando com lotes de pipoca e o dono do supermercado entregando os doces. Mas, e quanto aos jogos?

Mente fértil

O mistério, enfim, seria revelado em um domingo de manhã, logo após eu ajudar a minha mãe a fazer a feira de verduras, bem cedinho — no interior, antigamente costumava-se comprar verduras no final de semana, quando os produtores rurais vinham até a cidade para vender a sua produção. Era tão cedo, que a locadora ainda estava fechada. Mas, como faltavam pouco mais de 30 minutos para abrir, pedi à minha mãe para que eu ficasse na praça comendo pastel e tomando caldo de cana enquanto esperava o dono da locadora chegar.

Para a minha surpresa, um senhor bem magro, desajeitado e com roupas desgastadas aproximava-se da locadora. E ele não era

o dono, por mais que essa descrição também possa ser usada para descrevê-lo muito bem. Ele mais se parecia com o Seu Madruga em um episódio do Chaves onde ele aparece com uma sacola vendendo coisas usadas. Até me afastei com um pouco de medo, pensando se tratar de algum daqueles malucos das histórias que nossas mães nos contam quando aprontamos, como o velho do saco que rapta criancinhas.

Fiquei meio temeroso, principalmente quando passei a associar o sujeito às malditas histórias que minha mãe teimava em recontar após cada bagunça que eu fazia. Mas, para o meu espanto, o senhor bateu justamente no portão da locadora fechada. E, para completar o mistério, o malandro foi recepcionado pelo dono da locadora que, numa velocidade só, levantou o portão para que o sócia de Madruga entrasse.

Nesse meio tempo, esqueci meus medos, deixei de lado os preconceitos e me entreguei à curiosidade e à completa vontade de jogar antes de todos os outros garotos e fui correndo para junto dos dois na esperança de que a locadora já estivesse abrindo. Mal cruzei a rua com o meu pastel quente e o dono já foi avisando: “Não vou abrir ainda, Ítalo, mas espere aqui dentro para que ninguém saiba que eu já cheguei.” Fui tomado pelo entusiasmo. Eu estava entrando na locadora antes mesmo de ela abrir. Aquela

era uma oportunidade raríssima para qualquer jogador da época. Já estava até planejando o discurso para tirar onda com a galera depois.

O privilegiado

Eu estava tão eufórico que só fui me dar conta de que aquele senhor que eu nunca tinha visto poderia ser perigoso quando entrei. Aí o medo chegou. Mas, bastou o velho abrir as sacolas e bolsas que ele carregava para eu esquecer de todas as cenas que a minha mente criava involuntariamente, como o sujeito me levando dentro daquelas sacolas. Ali, bem na minha frente, estavam dezenas, talvez até centenas, de jogos dos mais variados tipos, gêneros e consoles. Era um sonho. Não conseguia acreditar que existia alguém assim, vendendo jogos de cidade em cidade.

Observando o meu nada discreto entusiasmo, o dono da locadora me convidou para ajudá-lo naquela difícil missão de selecionar os novos jogos da locadora — naquele momento, uma lágrima marota escorregou levemente pelo cantinho do olho. Era demais para um dia só. Fui todo feliz em direção àquela avalanche de jogos. Eu mais parecia o Tio Patinhas nadando em sua fortuna. Não sabia nem por onde começar.

Como eu costumava ler revistas de games e sempre aparecia na locadora depois da escola para conversar sobre jogos, o dono

da locadora resolveu testar os meus conhecimentos fazendo um desafio: “Quero ver se você entende mesmo de videogame, Ítalo. Escolha aí uns jogos de PS1 que você acha que a galera vai curtir. Se eles fizerem sucesso, você fica me ajudando sempre”, disse o dono da locadora.

Nossa, eu não conseguia conter toda a minha emoção. Imediatamente topei o desafio e já fui pegando as revistas que existiam na locadora, além das novas que o vendedor trazia (o cidadão possuía uma mochila cheia de exemplares da Gamers, Super GamePower, Nintendo World e Ação Games). Eu folheava atentamente a fim de encontrar referências de bons jogos. Passava o olho nas notas, observava as imagens, e me recordava de outros títulos que já havia jogado. Eu tinha que ser rápido e não teria muito tempo para testar os jogos, pois o vendedor precisava seguir o seu rumo em direção às outras locadoras. Eu tinha que ser eficiente e certo.

A missão

Em alguns minutos, eu tinha montado uma pequena lista de jogos. Separei Castlevania: Symphony of the Night, Mega Man X4, Vigilante 8, Tony Hawk's Pro Skater, Tekken 3 e Crash Bandicoot, todos para o PlayStation, e Bomber Man 4 para o Super Nintendo. Escolhi alguns títulos por já conhecer as séries e os demais por

receberem ótimos comentários nas revistas. Os jogos estavam escolhidos, só restava agora esperar ansioso para saber se a galera iria gostar. Mas, não antes de bater um último papo com aquele vendedor de sonhos, digo, jogos.

Educadamente — e sonhando com um brinde —, ajudei o vendedor a arrumar as coisas enquanto o dono da locadora chorava por uns descontos. Guardei cada jogo no seu devido lugar, empilhei as revistas por data de lançamento, e ainda dei uma limpada na caixa de sapatos que ele usava para guardar os cartuchos de Super Nintendo. Deixei tudo brilhando. E, como não poderia ser diferente, fiquei lá com aquela feição de menino ruim e pidão, quase implorando por algo. Sem resistir ao meu olhar, o vendedor, antes de sair, agradeceu pela ajuda e me presenteou com uma revista Gamers, a número 36, com o Link na capa. Guardo essa revista até hoje, quase como um troféu.

Feliz com uma revista nova, por ter conhecido um vendedor de jogos e ter entrado na locadora antes do tempo, além de ter ajudado na escolha de títulos novos para o lugar, eu estava tão empolgado que a última coisa que eu queria naquele instante era jogar. Eu só queria ficar ali, curtindo a emoção e contando para todo mundo o que tinha acabado de acontecer. Mas, foi então que o dono veio até mim e disse: “Pelo seu trabalho, você pode jogar

até chegar alguém para esse PlayStation”. Não conseguia acreditar. Eu jogaria de graça por ter ajudado alguém a escolher jogos. Me belisquei inteiro pensando estar sonhando. Para a minha sorte, eu não estava mesmo.

Vivendo um sonho

Joguei, li, dei risadas, pulei e talvez até tenha chorado. Foi uma experiência incrível. Mas, passada a euforia, eu comecei a ficar tenso pela expectativa da reação dos outros jogadores em relação aos jogos que escolhi.

Nem demorou tanto para o pessoal começar a testar. Os novos jogos sempre ficavam em cima do balcão central, à vista de todos. E logo os primeiros jogadores chegavam para testar as novidades. E, como vocês bem perceberam, eu tive a sorte de escolher grandes clássicos do PlayStation. Era quase impossível alguém não gostar deles. Todo mundo pirou com as destruições de Vigilante 8, com as manobras de Tony Hawk's Pro Skater, com as lutas de Tekken 3 e com as aventuras de Castlevania: Symphony of the Night, Mega Man X4 e Crash Bandicoot. Sem falar no Super Nintendo, que não parou mais desde que Bomber Man 4 chegara.

Um sucesso total das minhas escolhas. Com isso, o dono da locadora me convidou para ser o seu auxiliar de seleção de jogos (queria ter isso escrito na minha carteira de trabalho). Era a coisa

mais legal do mundo. A cada 15 dias, lá estava eu chegando mais cedo na locadora para escolher novos jogos para o pessoal, ler revistas, conversar sobre videogames e até ficar por dentro do que estava acontecendo no mercado de videogames em outros centros do país, já que o vendedor ia até São Paulo para buscar games e aproveitava para vender em outros Estados no caminho.

Eu passava horas ouvindo histórias de outras locadoras, de jogadores conhecidos por feitos irrepetíveis, de jogos obscuros, etc. Se pudesse, eu passaria o resto da minha vida viajando com aquele vendedor, só para conhecer novos jogadores e novas locadoras. E saber que ele ainda recebia dinheiro para fazer aquilo. Como eu sonhei em fazer o mesmo. Lembro até de pedir a minha mãe para me deixar viajar vendendo jogos. Já tinha até arrumado umas sacolas para vender os games da locadora em outras cidades. Infelizmente, o que ganhei foi uma baita bronca. Mas, eu encontraria outras maneiras de tornar o meu serviço de auxiliar em algo rentável.

O estrelismo

Com o tempo, fui ganhando uns trocados, horas extras e picolés. Quase sempre eu escolhia bons jogos para a galera. Eu levava tudo tão a sério, que tentava sempre convencer quem chegava a jogar o novo jogo. E quando alguém não sabia o que

fazer ou como jogar, lá estava eu, no meu tempinho livre, tentando ajudar, tirando dúvidas e até jogando junto.

Tudo seguia perfeitamente bem. Ganhava um dinheirinho — pouco, mas ganhava —, ajudava a locadora a crescer, levava, de certa forma, diversão para os meus amigos, conhecia gente nova. Eu realmente estava me sentindo importante. Mas, foi aí que a coisa começou a desandar.

No auge da minha glória *gamística*, passei a escolher para a locadora apenas os jogos que eu curtia, e não mais aqueles que os outros gostariam de jogar. Por exemplo: o público da locadora é formado por uma diversidade enorme de jogadores que gostam de jogos de esporte, corrida, minigames e musicais, enquanto eu só estava escolhendo RPGs, sequências das minhas séries favoritas, jogos obscuros e outros títulos que serviam apenas para meia dúzia de jogadores. Nesse meio tempo, a locadora concorrente, no fervor da Guerra de Locadoras, apostava justamente nos títulos que eu não queria jogar, pois “todo mundo jogava”. Eu queria ser o diferente, o único. E deixei o “sucesso” subir para a cabeça.

Com novos jogos pouco atraentes, a locadora passou a perder espaço na corrida por novos clientes. E era preciso fazer alguma coisa. Porém, não seria eu o responsável por essa mudança, já que os meus dias de glória chegariam ao fim em breve. Pois é, o fim

desse período de fartura se aproximou quando barrei aquele que seria um dos maiores sucessos das locadoras de videogame da cidade por anos.

Erro fatal

Aconteceu numa mesma manhã de domingo, quando o vendedor de jogos chegou com uma novidade. Segundo ele, era a nova febre das locadoras no Brasil. Garotos em todos os cantos do país estavam jogando. Não só jogando, mas se viciando como nenhum outro jogo foi capaz de fazer. Bom, era uma avalanche de elogios. O dono puxou a carteira na mesma hora. Queria comprar, independente do preço. Eu, pensando ser o dono do lugar, pedi, com aquele ar de superioridade recorrente de quem pensa saber das coisas, para testar o jogo e ver se ele era tudo isso mesmo.

Liguei o PlayStation e logo uma música tranquila ecoou, seguida de uma tela com um cachorro, um cavalo e um garoto, todos num lindo campo esverdeado. Nada daquilo me empolgou, mas eu precisava jogar. E joguei. E joguei muito. Porém, aquele jogo não fazia o menor sentido para mim. Durante todo o tempo, simplesmente repeti as mesmas ações, em um ciclo quase sem fim.

O jogo em questão era Harvest Moon: Back To Nature, um simulador de fazenda. Nada daquele jogo me agradou, pois repetir as obrigações de fazenda não era o tipo de atividade que eu queria

em um jogo. Na verdade, eu só queria saber de ação. Nem pensei em como toda aquela simulação poderia ser atraente para outros jogadores que precisariam de dezenas de horas de jogo para completarem suas missões. Não deu outra. Bati o pé contra o jogo. Como eu tinha um bom histórico de escolhas e costumava ser bom em convencer as pessoas sobre algo, desde que fosse sobre videogames, o dono não comprou. Mas me deixou o aviso: se esse jogo fizer sucesso no concorrente, você está perdido.

Nem me preocupei, pois tinha certeza que ninguém pagaria para simular atividades numa fazenda. Total engano meu. No dia seguinte, a locadora estava vazia. Todos os garotos estavam na locadora da frente, jogando e assistindo horas e mais horas de “Fazendinha” — era assim que chamávamos o jogo por aqui. Foi uma reação quase instantânea ao jogo. Em questão de dias, todos já jogavam o game. E, como demorava 15 dias para o vendedor de jogos voltar, a locadora perdia um cliente atrás do outro, todos querendo a maldita fazendinha. Nem preciso dizer que os meus serviços de consultoria foram dispensados imediatamente, não é?

Fim da linha?

Perdia o meu “emprego” dos sonhos, precisaria trocar de locadora, e eu não poderia mais me vangloriar por fazer o que todos os garotos mais queriam, que era estar dentro da locadora,

ganhando dinheiro e ajudando o dono. Eu havia deixado o status adquirido tomar conta de mim. Contudo, os efeitos disso tudo foram benéficos com o tempo.

Mesmo ficando muito triste e desapontado com a forma ruim que conduzi o meu trabalho, deixando a individualidade tomar as rédeas das minhas escolhas, aprendi a importante lição de sempre manter a humildade e respeitar o interesse dos outros. Pensei somente em mim mesmo quando deveria ter pensado em todos. Falhei, mas aprendi. Quando consegui entender, mesmo muito jovem, o que eu realmente havia feito, fui pedir desculpas para o dono da locadora.

Para minha surpresa, eu fui muito bem acolhido de volta, como era típico daquele ambiente familiar da locadora. Conversando com jeito, o dono me ensinou que nem sempre o que é bom para um pode ser bom para o outro, e que as pessoas pensam diferente e possuem gostos e vontades completamente distintas. Custei um pouco a entender, mas logo absorvi os ensinamentos daquela situação. A felicidade do garoto jogando Harvest Moon era igual à minha jogando Super Mario World. O importante era a diversão.

Difícil mesmo foi compreender que a minha opinião, que eu acreditava ser especializada, não poderia ser tida como cegamente

verdadeira. Eu lia as revistas todos os dias, estudava os jogos, comparava gráficos, trilha sonora e jogabilidade. A combinação de tudo isso tinha que ser o fator mais importante para a escolha dos jogos e para a definição do que era bom de verdade. Assim era como eu pensava. Mas, claro, eu estava completamente enganado.

Ensinamento de mestre

Tem um algo a mais nos jogos, e isso qualquer um que já tenha segurado um controle alguma vez na vida sabe, e também sabe que é algo inexplicável. Para um jogo ser bom ou divertido, ele só precisa tocar o jogador, seja quais forem as qualidades ou características. Seja uma música, um visual único, ou um personagem que esteja associado a alguma lembrança feliz. Esse algo a mais é a magia dos videogames, e isso não precisava ser justificado. Apenas sentido. E foi isso que aprendi depois de toda essa experiência.

Mais humilde, menos técnico e muito mais apaixonado por aquele universo fantástico, eu fui novamente convidado para trabalhar na locadora, dessa vez como ajudante das tarefas diárias, como cuidar da própria locadora, colocar os jogos, contabilizar os tempos de entrada e saída e ensinar aos novos jogadores, além, é claro, de auxiliar nas escolhas dos novos games. Tudo apenas com a condição de ser sempre honesto, respeitoso e humilde.

Com muita alegria, assumi de vez o meu primeiro trabalho, escolhendo jogos que divertiriam toda uma geração de jogadores/amigos. Foram anos de muita diversão, jogatinas, responsabilidades e aprendizado. Por mais que eu tenha deixado cada centavo ganho na própria locadora — gastava tudo com doces, salgados e horas de jogo —, foi uma época maravilhosa, que tanto contribuiu para a minha formação como jogador e principalmente como pessoa. Aprendi sobre trabalho, responsabilidade, respeito, humanidade e igualdade. Essa é a marca que as locadoras deixaram em mim.

CICLO VICIANTE: DIVIDINDO O DINHEIRO DA JOGATINA COM AS COMIDAS DA LOCADORA



Nem só de créditos para as horas de jogo e aluguéis de cartuchos servia a nossa mesada na locadora. Um dos maiores dilemas na hora de investir o dinheiro da semana era justamente saber equilibrar entre quanto gastar jogando e quanto gastar comendo. Pois, da mesma forma que era difícil resistir aos games novos que ficam expostos no balcão de atendimento ou nas prateleiras da loja, era igualmente complicado não desejar todos aqueles doces e salgados que enchiam de cores e cheiros a locadora.

Uma tentação de sabores

Bastava entrar na locadora para logo sermos dominados por toda aquela variedade tentadora de coisas para jogar e comer. Várias foram as vezes em que perdi dezenas de minutos percorrendo as capas dos jogos enquanto pensava nos sabores de todas aquelas guloseimas. Não conseguia me decidir. Apenas desejava tudo. Pois é, mãe. Bem que a senhora dizia que a locadora era um lugar do vício. Mas, também, se já não fosse o suficiente criar um comércio para vender diversão, o sujeito ainda me entope de todo tipo de doces e salgados irresistíveis.

Aquilo era um delírio para qualquer criança. Um espaço repleto de aparelhos eletrônicos, rodas de amigos, longe das obrigações escolares, sem a chatice dos adultos e, ainda por cima,

com estantes cheias de pipocas, balas, salgadinhos, picolés, sorvetes, refrigerantes, biscoitos recheados e quase tudo que nossas mães evitavam comprar para nós nas feiras de domingo.

Essa oferta do que comer não era uma realidade apenas das locadoras das grandes cidades. Qualquer garagem com um ou dois consoles da geração passada, ou o quintal da casa do moleque que servia de espaço para o aluguel do seu próprio videogame traziam consigo sempre uns confeitos “Sete Belo”, chicletes “Big Big”, pipocas “bockus”, “zorros”, e até uns salgados feitos pela própria mãe. Era uma espécie de regra de criação de locadoras. O sujeito oferecia o jogo e, por tabela, algo para comer entre uma partida e outra.

Difícil dilema

Às vezes, eu tinha a impressão de que aquelas ofertas faziam parte de alguma estratégia do dono da locadora para continuar sugando o nosso dinheiro mesmo quando todos os videogames estavam ocupados. Pelo menos eu, quando precisava esperar muito tempo até algum console ficar vago, ficava olhando para aquelas prateleiras cheias de coisas deliciosas para comer, calculando mentalmente o tempo que eu precisaria para concluir a fase que eu queria jogar e se daria para sacrificar alguns minutos em prol de uma paçoquinha.

Perdi as contas de quantas vezes cheguei para jogar, todos os videogames estavam ocupados, precisei esperar, e acabei não jogando porque gastei tudo comprando enroladinhos, Guaranás Caçulinhas e aqueles horríveis chocolates do Fofão. Juro que eu tentava resistir. Porém, quando um carinha do lado comprava, parecia que alguma substância era liberada e me induzia a fazer o mesmo — algo parecido com o que acontece quando alguém boceja perto de você e você faz o mesmo.

Além da própria tentação em si, que já era suficientemente complicada de resistir, o dono da locadora dava sempre aquele empurrãozinho extra para experimentarmos algo novo ou para que trocássemos os minutos finais de nossa jogatina por uma bala. Por exemplo: estava eu lá jogando Donkey Kong Country 2 no Super Nintendo, quando consigo passar, enfim, daquelas malditas fases cheias de espinhos. Resolvo parar o meu tempo de jogo, já satisfeito com a série de manobras que fiz na sorte pura, e pergunto para o dono: “Quanto tempo falta, meu amigo?”. E o cara responde: “Faltam 10 minutos, Ítalo. Dá para pegar duas paçoquinhas”. Adeus, resto de mesada.

Diversão deliciosa

Não satisfeito em levar os meus 90 centavos, o cidadão ainda me induz a deixar o troco com ele, investindo em paçoquinha. E

era assim sempre. E com todo mundo. “Meu amigo, se eu parar agora, dá pra tirar alguma coisa para comer?”. Quase todo jogador já deve ter perguntado isso ao dono de sua locadora favorita. E aí, valia todo tipo de negociação. Completar com mais dinheiro para tirar um sorvete. Trazer o resto da grana em um outro dia. Tirar um “Embaré” e deixar uns minutos guardados para outro dia. O que valia mesmo era jogar, comer e se divertir muito.

Infelizmente, quase nunca dava para fazer tudo ao mesmo tempo. Por mais que eu quisesse — e quisesse muito mesmo — passar horas jogando e comendo de tudo, a situação nunca era fácil para se chegar ao ponto de viver tamanha ostentação. Comigo, as moedinhas eram contadas. Toda semana, os meus pais me davam uma mesada (pequena, mas sei que era de coração) para gastar na escola e na locadora. Embora eu nunca gastasse nada no intervalo da escola, a quantia não me permitia jogar e comer ao mesmo tempo. Eu tinha que escolher. Ou jogava um tempinho todos os dias, ou passava o final de semana jogando, ou comprava algo para comer com os amigos.

Como a situação não era das mais fáceis, eu tentava fazer com que aquelas poucas moedas durassem bastante. Por isso, eu equilibrava entre uma partida aqui, outra acolá, um salgadinho nessa semana, um doce na outra. Eram pequenas conquistas que

eu fazia questão de aproveitar. Todavia, claro, a vontade de jogar, comer, comer e jogar o dia inteiro existia, principalmente quando eu via aqueles caras mais velhos, que geralmente já trabalhavam, carregando sacos de salgados, com os bolsos cheios de balas e pacotes de biscoitos recheados, enquanto zeravam RPGs todas as semanas.

Felizmente, por um curto período de tempo, eu até consegui aproveitar um pouco mais das guloseimas da locadora. Esse tempo de “fartura” foi na época em que eu fui funcionário da locadora em que eu costuma jogar. Lá, eu podia escolher entre algumas horas extras ou comer algo todos os dias, que podia ser uma pipoca, um salgado ou um sorvete. Além, é claro, do “salário”. Mas, ainda era preciso escolher. Não dava para ter os dois. Mesmo assim, foi uma época bastante proveitosa.

A eterna saudade

O dilema entre jogar ou comer seguiu até o fim da vida das locadoras. Infelizmente, quando comecei a trabalhar e passei a ter o meu próprio dinheiro, os meus templos da diversão já não faziam mais parte da paisagem urbana da minha cidade. Foi uma pena, pois esperei muitos anos para conseguir jogar e comer ao mesmo tempo em uma locadora. Mas, tudo bem. Foram anos incríveis de indecisão e economia. Aposto que se tudo tivesse sido

tão fácil como eu gostaria, dificilmente eu teria dado o devido valor a cada salgadinho conseguido depois de tanto trabalho dos meus pais. Ou mesmo a cada doce que consegui com as minhas horas de serviço na locadora.

Agora, vou ali fazer a feira para a minha esposa e colocar algumas pipocas, vários doces, salgadinhos e refrigerantes no meu cantinho para comer e beber enquanto jogo uns games clássicos quando eu voltar. Fazer o que eu nunca fiz na época das antigas locadoras de videogame: jogar comendo e comer jogando.

O GAROTO GAMESHARK: OS SEGREDOS DE UM JOGADOR APARENTEMENTE GENIAL



Todo mundo tem um amigo, ou conhece alguém, que é excepcional nos videogames, conseguindo feitos que poucos jogadores são capazes de repetir. Seja por conseguir zerar Battletoads, terminar Ninja Gaiden sem problemas, ou completar Ghosts'n Goblins e Contra III sem morrer, sempre existia alguém que detonava nos videogames e, para completar, fazia questão de se exibir na locadora. Eu tive um desses amigos, e o cara era fenomenal.

O mito

Aqui na minha cidade, nós tínhamos vários grandes jogadores, excelentes em diferentes tipos de jogos. Normalmente, cada um era fora de série em um determinado gênero. Por exemplo: tinha um amigo praticamente invencível em Street Fighter; outro que era difícil de vencer em International Super Star Soccer; um irmão duro de matar em 007 GoldenEye; e outros que detonavam um RPG atrás do outro. Mas dentre todos esses, um garoto se destacava por conseguir coisas extraordinárias em qualquer gênero.

O sujeito fazia o típico estilo de um aficionado por videogames da época. Ele era baixinho, loiro, magro, vestia shorts escuros, usava camisetas claras e óculos de grau (muitos graus, aliás) e não largava a mochila. Era daqueles que chegava quando a locadora abria e só saía quando o dono expulsava a garotada à

noite, doido para ir para casa depois de uma jornada absurda de trabalho. Até aí, ele era como qualquer outro jovem apaixonado por games que gostava de passar o seu tempo livre (que costumava ser bastante) em frente a um videogame desbravando novos mundos. Mas, bastava ele segurar um controle nas mãos que a magia começava.

O que ele fazia não era desse mundo. O garoto detonava um jogo atrás do outro com habilidades sobre-humanas. Dominava o personagem, manjava de estratégia, tinha uma coordenação perfeita e parecia sempre prever os acontecimentos do jogo. Não existia game que ele não fosse bom. Ele encontrava todos os segredos de Mega Man, tinha armas e munição de sobra em Resident Evil, ostentava praticamente todas as cartas de Yu-Gi-Oh, tinha os melhores monstrinhos em Digimon World e não falhava uma nota em Dance Dance Revolution.

Quando ele chegava na locadora, logo nos primeiros anos em que o PlayStation deslanchou como o principal console da geração, a galera parava de jogar só para acompanhar o feito dele do dia. Era um frisson só. “O maior jogador do pedaço está chegando para humilhar o videogame”, já gritava alguém de dentro da locadora. E não dava outra. Normalmente, ele pegava o jogo

mais complicado e detonava, sem dificuldades. E mais ainda: fazia coisas que nenhum outro jogador conseguia.

Os rumores, na época, diziam que ele era primo de um cara que tinha um amigo que trabalhava na Sony, e por isso ele teria acesso a informações únicas. Diziam isso porque essas coisas que só ele fazia simplesmente não estavam no jogo quando outra pessoa ia jogar o mesmo título depois. Por exemplo: quando ele iniciava um novo RPG, ele tinha acesso a armas, itens e armaduras que nenhum outro jogador possuía. E eram sempre os melhores itens. Em jogos de luta, o personagem dele parecia não tomar dano. Em Digimon, para o delírio da galera, o personagem dele só *digievoluía* para as melhores opções, e nunca para Nunemon, como o meu teimava em fazer. As notas em Dance Dance Revolution que ele tirava eram só perfect, nem um único great. Se alguém me contasse, eu não acreditaria. O problema é que ele fazia questão de sempre jogar com uma grande platéia na locadora.

A lenda

O danado era um verdadeiro *showman*. Lembro de tê-lo visto fazendo manobras em Tony Hawk's Pro Skater que geravam tantos pontos que mesmo quando ele acabava de rodopiar os pontos continuavam sendo somados por mais alguns segundos. Isso sem falar das incríveis sequências que ele fazia sem errar na

música Paranoia, em Dance Dance Revolution, na dificuldade mais alta de todas. Todo mundo gritava de emoção.

Até então, tudo parecia representar pura habilidade e sorte de ter acesso a informações privilegiadas — que nos primeiros anos da década de 1990 eram bem escassas. A enorme maioria dos jogadores nesse período, pelo menos aqui na minha cidade, não tinha tanto acesso a informações e muito menos se preocupava em pensar além do simples ato de jogar. Mas, esse sujeito não. Ele sempre andava com a mochila cheia de revistas de games, além de diversos acessórios e CDs. Ele tinha até o seu próprio controle e um Memory Card pessoal. Porém, o destaque mesmo no meio de seus “brinquedos” era um disco misterioso que ele sempre costumava colocar antes de jogar.

O segredo

Você, que joga videogames desde muito cedo em grandes centros, deve estar pensando: “Essa turma era muito inocente, o segredo do cara tá na cara deles.” Sim, éramos realmente muito inocentes. E isso se deve ao fato de que praticamente nenhum tipo de informação extra chegava por aqui — só lembrando: moro no interior do Estado que é o interior de um país que é interior do mundo. Por isso, nunca se tinha ouvido falar sobre aquele disco

preto com um tubarão na capa que o jogador extraordinário usava sempre antes de jogar.

Era sempre o mesmo ritual. Ligava o console, colocava o disco do tubarão, acessava uns menus, digitava alguns números, abria a tampa do videogame sem desligá-lo e trocava o disco pelo CD do game. Segundo ele, na época, aquilo tudo era só para acessar o Memory Card especial que ele carregava, que, na loucura dele, tinha sido enviado pelo dito funcionário da Sony que o primo dele conhecia e, para que funcionasse nos PlayStations da locadora, era necessária toda essa mão de obra.

Era uma história bem cabulosa realmente, mas o maldito conseguiu fazer com que acreditássemos. Contudo, os dias de glória desse “incrível” jogador estavam contados. Tudo por causa de uma linda garota que mexia com o coração de todos na locadora. Não vou entrar em detalhes sobre a nossa musa — isso é papo para outra história —, mas em um sábado à noite, a belíssima morena entrou deslumbrante na locadora, fazendo todos os garotos paralisarem em suas cadeiras. Foi um momento mágico.

O descuido

Foi quase como uma cena de filme. A menina entrando, com seus cabelos esvoaçantes, e todos os meninos babando. Bom, era sempre assim quando ela entrava para jogar. Mas, dessa vez, pela

primeira vez, o dito jogador maravilhoso também estava no local. Assim como nós, ele se esqueceu completamente que estava no meio de uma complicadíssima canção de Dance Dance Revolution no nível Hard e que estava se exibindo para a galera. Ele ficou tão hipnotizado que simplesmente largou o controle e se juntou aos bobões que pareciam nunca terem visto uma linda garota na locadora (confesso que era coisa rara de acontecer mesmo). O problema é que, quando recuperamos a consciência e olhamos para a TV, o jogo continuava marcando como corretas todas as notas da música, mesmo sem ninguém segurar o controle. Aí, já viu. Foi uma loucura na locadora.

O pessoal gritava, vaiava, xingava. Foi tanta agitação, tanto barulho, que a coitada da menina saiu correndo pensando que tudo aquilo era para ela, quando na verdade o pessoal estava revoltado com o dito jogador. Como podia ele largar o controle e o jogo continuar apresentando tudo *perfect*? Era inaceitável. Ladrão, mentiroso, traíra e outros adjetivos impronunciáveis eram ditos aos berros pela galera. Alguns riam, outros só gritavam para agitar. A raiva de alguns era tamanha que eles já estavam ameaçando o cara até de bofetadas, por mais que tudo não passasse de uma brincadeira.

A descoberta

Quando a situação começou a se complicar, o dono da locadora precisou intervir. Ele protegeu o garoto do outro lado do balcão, evitando que os jogadores raivosos partissem para cima dele. Seria uma tragédia, mas era a vontade de todos, inclusive a minha — desculpe, mãe. A situação se tornou quase incontrolável. Vendo que todos estavam tomados pela ira, querendo fazer justiça com as próprias mãos, o dono da locadora fez ele confessar tudo.

Não deu outra. O sabichão, tremendo, confessou o seu “crime” na frente de todos. Ele disse que usava um tal de GameShark, um disco que permitia códigos, truques e todo o tipo de macete para alterar o jogo, adicionando trapaças que facilitavam, e muito, a vida dele quando ia jogar.

Ninguém ali tinha sequer ouvido falar da existência de algo assim até aquele momento. Era até difícil de entender do que se tratava. O que todos sabiam é que era tudo fraude. Em todos aqueles anos nós fomos enganados por truques. E para explicar melhor, o dono da locadora obrigou o rapaz a mostrar a sua técnica para nós. E, como vocês bem sabem, o famoso GameShark fazia de tudo: vidas infinitas, barra de life intocável, todos os itens em determinado jogo, pular fases, etc. Tudo para

deixar a vida do jogador mais fácil na hora de terminar um game. Uma verdadeira fraude.

A queda

Todos aqueles anos de glória foram jogados para debaixo de vaías intermináveis. Durante muito tempo, ninguém mais avistou o jogador trapaceiro na locadora. Foram longos dias sem a presença dele, antes carregada de admiração e agora manchada por suas trapaças. Mas, acima de tudo e dos seus truques, ele era um grande amigo para todos nós. Por estar sempre presente na locadora, querendo ou não, a maioria já havia se apegado bastante a ele. E por isso, todos estavam sentindo falta do malandro na roda de amigos. Como a raiva pelas falhas que ele cometeu já havia passado, fomos todos até à casa dele para convidá-lo a retornar ao nosso lar.

Sáímos quase em caravana da locadora até a casa dos pais dele. Todos estavam animados em tê-lo de volta ao grupo. Chegando lá, chamamos pelo “garoto GameShark” — o apelido já havia pegado. Ele atendeu ao nosso chamado bastante preocupado, talvez temendo por mais uma onda de xingamentos. Mas, para a surpresa dele, estávamos lá em missão de paz, apenas para convidá-lo para uma jogatina por nossa conta para que ele

voltasse a se divertir conosco e, assim, esquecer juntos toda aquela cena.

A redenção

O sorriso no rosto foi instantâneo, seguido rapidamente de um pedido verdadeiro e simpático de desculpas. Era assim na locadora, todos se respeitavam e prezavam pela harmonia e pela amizade, mesmo quando as coisas saíam um pouco do controle. O importante era entender que por trás dos erros — neste caso, usar de mentiras para tentar ludibriar os amigos — existia um amigo. Ele pode ter falhado aquela vez, mas ainda era amado por todos, pois possuía muitas outras qualidades, como o companheirismo, a fidelidade e o carinho por todos.

Éramos uma família na locadora, cada um com suas diferenças, claro, mas sempre se adorando depois de tudo. Quando esquecemos os erros do garoto e passamos a olhar apenas para o lado da amizade, não deu mais para ter raiva dele. E, assim, fomos todos jogar, felizes e sem trapaças — assim esperávamos.

AS INESQUECÍVEIS E DURAS REGRAS DAS LOCADORAS DE VIDEOGAME



Templo sagrado da diversão e ponto de encontro de uma geração, as locadoras de videogame marcaram época como o espaço da cidade mais frequentado pela garotada durante as décadas de 1990 e 2000. Mas, engana-se quem pensa que o lugar era uma verdadeira zona pelo fato de ser frequentado por crianças. Muito pelo contrário. Justamente para evitar o caos, os donos de locadoras criavam regras duras para nos colocar na linha e evitar que o pior acontecesse em seus comércios.

Na mira da mãe

A minha história com os videogames começou bem cedo, aos quatro anos de idade, na locadora do Jorge. Meu pai me deixava lá quase todos os dias para que eu pudesse brincar um pouco nos modernos jogos eletrônicos, uma novidade da época. Como o meu pai era amigo de longa data do dono, ele nem se preocupava em me deixar lá. Porém, a conversa mudava quando o assunto era a minha mãe.

Como boa mãe que se preze, a minha suspeitava e temia tudo. E com a locadora não era diferente. Ela perguntava se era seguro me deixar lá com os outros garotos. Se existia algum adulto responsável pelo lugar. Se eu não ficaria cego de tanto jogar. Ela imaginava todas as piores situações possíveis e se perguntava se a locadora tinha um plano para contorná-las. Coisa de mãe.

Para ficar menos apreensiva, a minha mãe foi até a locadora em que eu jogava para interrogar o dono a respeito do funcionamento do lugar que, segundo ela, era bem mal falado na cidade. Segundo os boatos que só ela ouvia, lá era uma tremenda zona, sem regras e cheio de bagunça. Para a minha sorte e a surpresa de dona Ana Lúcia, a locadora era, na verdade, cheia de regras. Muitas delas, aliás, eram bastante rígidas. Só assim para um ambiente como aquele funcionar em harmonia.

Cuidado com a língua

Ao entrar na locadora do Jorge — ou em qualquer outra da cidade —, a primeira coisa que víamos, depois dos jogos no mural e dos doces e salgados na prateleira, era um cartaz, escrito com lápis hidrocor, com os dizeres: “PROIBIDO FALAR PALAVRÃO”. Eu me lembro bem como isso acalmou a minha mãe na primeira vez em que ela entrou em uma locadora. Aquelas letras soaram como música para ela.

Não falar palavrão era a regra básica das locadoras em que joguei. Por ser um ambiente majoritariamente infantil, os comerciantes proibiam completamente o uso dessas palavras de baixo calão. A regra era tão respeitada que, quando alguém levantava o tom de voz depois de um momento de fúria no jogo, a

galera toda já olhava torto para o cidadão, como se todos estivessem bloqueando a sua voz com o pensamento.

Claro que manter essa regra era inevitável em algumas situações. Aqueles jogadores mais entusiasmados não seguravam os gritos quando conseguiam um feito épico, como passar da fase da moto em Battletoads, ou depois de sofrer o gol da virada aos 45 minutos do segundo tempo em International Super Star Soccer Deluxe. Aí já viu, era palavrão para todo lodo, seguido de risadas descontroladas de outros jogadores e gritos enfurecidos do dono da locadora.

Jogatina interrompida, suspensão de alguns dias e raiva dobrada, os jogadores que praticavam o delito do palavrão passavam um bom tempo sem repetir o ato. Pelo menos, até uma próxima ocasião que o merecesse, como os ataques que nunca acertavam o Pokémon inimigo quando mais precisávamos em Pokémon Stadium. Essa regra foi tão forte que até hoje eu não consigo falar palavrões, de tanto que eu me controlei para não ser punido na locadora.

Segura firme

As moedas para jogar sempre foram contadas. Quando eu recebia a mesada dos meus pais, já fazia os cálculos para que ela rendesse o mês inteiro. E, para que rendesse por tanto tempo, eu

não podia ser punido na locadora. Seria um pesadelo. Se eu soubesse me controlar bem para não falar palavrões, o meu maior terror de perder valiosos minutos passava a ser o de acabar derrubando um controle.

Derrubar o controle do videogame da locadora era quase um crime. Estava no mural escrito em letras garrafais: “DESCONTO DE 10 MINUTOS PARA QUEM DERRUBAR O CONTROLE”. Como eu temia isso. Segurar um palavrão era moleza. Mas o controle era bem mais tenso, pois tudo podia acontecer, principalmente nos jogos de luta.

Como eu costumava jogar muitos jogos de luta, eu possuía o velho costume de colocar o controle dentro da camisa para suavizar o deslize dos dedos pelos botões, e de quebra isso também acabava tirando as minhas mãos da vista dos donos, pois eles fiscalizavam quem estava com as mãos sujas para não desgraçar os controles. Era bem mais fácil aplicar aquela meia lua mais soco e ainda evitava um monte de bolhas nos dedos. Porém, a prática também trazia o grande perigo de deixar o controle escorregar e ir direto para chão.

Os donos de locadora pareciam ter o ouvido treinado. Às vezes, o controle escorregava e caía em cima da chinela havaiana, mas o danado ouvia de longe e já gritava: “VOCÊ SABE

QUANTO CUSTA UM CONTROLE DESSE, MOLEQUE? SE QUEBRAR VAI PAGAR! MENOS 10 MINUTOS DO SEU TEMPO!”. Era como levar um soco no estômago. O pior era quando você fazia de tudo para manter o controle seguro nas mãos e o seu parceiro, o player 2, fazia o favor de derrubar o dele duas vezes na mesma partida. Aí a luta se transportava para a vida real. E não adiantava querer trocar de jogo.

Sábias escolhas

Para manter o bom funcionamento da locadora, diversas outras regras básicas eram criadas conforme o comércio de jogos se desenrolava com o tempo. Uma das mais rígidas nas locadoras em que joguei em São José do Seridó, interior do Rio Grande do Norte, era em relação à frequência com que trocávamos de games durante a jogatina.

Dessas locadoras que frequentei, a mais rígida em relação à troca de jogos era a Point Games. Lá, se eu fosse jogar por 30 minutos, eu só poderia trocar de jogo uma única vez. Caso a jogatina durasse uma hora, era permitido trocar até três jogos. Isso foi criado para evitar que os malucos que não sabiam o que jogar ficassem testando todos os jogos da locadora até encontrar um que agradasse, fazendo com que o dono do lugar ficasse indo e

voltando sem parar da prateleira de jogos até o console, impedindo-o de cuidar das outras obrigações da locadora.

Com esse limite estabelecido, a garotada passou a gastar um bom tempo até escolher o jogo. Caso contrário, seria necessário aturar Super Man 64 por uma infinita meia hora, ou acabar trocando Mega Man X5 por um daqueles jogos de nave que terminamos em 10 minutos, tendo que jogá-lo repetidamente até acabar o tempo.

Além de não poder trocar de jogo quantas vezes quisesse, outra regra da locadora cuidava em manter a ordem nos aluguéis. Se você alugava um jogo na sexta-feira, você tinha até a segunda-feira para devolver. Mas, era proibido trocar o jogo alugado nesse meio tempo. Nem consigo contar quantas vezes eu me arrependi das escolhas que fiz e fiquei louco para trocar de jogo, principalmente quando levava um game curto e zerava no mesmo dia, ou tinha a sorte de pegar um RPG todo em japonês.

Quando isso acontecia, o jeito era apelar para a esperteza (duvido que a minha mãe leia essa crônica mesmo) e voltar à locadora dizendo que o cartucho não funcionava no meu console ou que o disco estava arranhado. Com sorte, dava para conseguir uma troca e curtir o final de semana com os irmãos com um jogo realmente interessante — foi assim que consegui trocar Street

Fighter: The Movie e Mortal Kombat Special Forces pelos infinitamente melhores Street Fighter Alpha 3 e Mortal Kombat Trilogy, todos do primeiro PlayStation.

Para o bem de todos

Além de todas as regras mais rígidas, a locadora também exigia educação no seu recinto. Saber se comportar em grupo, respeitar os semelhantes e saber conviver com quem era diferente de você eram características tão fortes nas locadoras que esses conceitos se desenvolveram naturalmente na minha geração. Pelo fato de pessoas de todas as idades, etnias e classes sociais frequentarem o mesmo espaço na busca por diversão, não fazia o menor sentido destratar o companheiro. E tudo isso fazia com que a locadora se tornasse o melhor lugar para estar e para fazer amigos.

Quando você frequenta um lugar divertido, com regras e onde as pessoas prezam pela educação, é comum as amizades se desenvolverem com certa facilidade. E lugar nenhum, pelo menos durante o meu tempo de criança, foi tão marcante e proveitoso para se fazer amizades quanto as locadoras. Quase todos que estavam lá tinham muito em comum, a começar pelos jogos. Isso era só a porta de entrada para as primeiras conversas, que logo se multiplicariam, dando origem às novas amizades. E, em quase 20

anos de jogatina, posso afirmar: aqueles amigos do tempo das locadoras são os que permanecem presentes comigo até hoje.

Cheias de regras e lotadas de diversão, as locadoras foram ganhando espaço na cidade. E, em tempos de tanta violência urbana com todos os seus problemas complementares, a locadora era o melhor lugar para escapar de possíveis distrações. Minha mãe, por exemplo, não curtia muito a ideia de me deixar sair de casa à noite, nem mesmo para encontrar com a turma no meu bairro. Mas, logo ela viu que podia deixar eu ir à locadora, principalmente por eu estar sob os cuidados de um adulto (e todas as suas regras) e por entender que os videogames poderiam ser uma opção interessante de diversão.

Lições para a vida toda

As regras pareciam chatas e exageradamente rígidas, mas serviam para o nosso bem. Ter um ambiente harmonioso e respeitoso fazia com que cada vez mais novos jogadores aparecessem e um número ainda maior de mães perdessem o preconceito com a locadora. Assim, os filhos se divertiam com os videogames, fazendo novas amizades que durariam mais do que as gerações de consoles, além de tirá-los das ruas, evitando outras escolhas menos saudáveis.

Levando em consideração os amigos/conhecidos que eu tinha há 15 ou 20 anos, muitos se perderam nas escolhas da vida por conta de suas “diversões” juvenis. Enquanto isso, os videogames têm trazido a mim e a muitos outros ao redor do planeta muitas felicidades e risadas. Amigos, colegas de trabalho e muitas oportunidades surgiram dessa minha paixão pelos jogos, que começou lá na locadora do Jorge, na sua própria sala de estar. Depois de ensinar aos irmãos, primos e amigos, hoje é a vez da minha esposa curtir um game comigo no fim de noite. Mas, para isso, ela vai ter que ter o cuidado de não falar palavrões e muito menos derrubar o controle. Aí é suspensão na certa.

CONFLITO DE GERAÇÕES: NINTENDO X SEGA NA VIDA REAL



Em uma época de animosidade entre as duas maiores empresas especializadas em jogos eletrônicos no mundo, era comum escolher um lado dessa briga para chamar de seu. E comigo não foi diferente. Do lado dos defensores do Super Nintendo, enfrentei os moderninhos fãs do Mega Drive em discussões acaloradas — algumas um pouco mais violentas, aliás — na locadora e, principalmente, na escola. Foram tempos de tensão, mas que marcaram momentos bem divertidos e inesquecíveis.

Rivalidade de peso

Já estávamos na segunda metade da década de 1990 e o PlayStation da Sony marcava presença nas locadoras. Porém, como qualquer coisa em uma cidade de interior, tudo demorava muito para chegar por aqui. Sendo assim, o mesmo aconteceu com a famosa Guerra dos Consoles, disputa protagonizada pela Nintendo e pela Sega em busca da hegemonia do mercado de games no início da década de 1990.

Enquanto a Sega ganhava espaço no coração dos jogadores com o excelente Mega Drive, a Nintendo apressava-se para lançar o Super Nintendo e recuperar o espaço perdido desde que o 16-bit da Sega trouxe novas experiências de jogo. Aquela foi uma época bastante produtiva para o mercado de games, com títulos de

extrema qualidade sendo lançados numa velocidade absurda e tirando o máximo proveito das características de cada console. Mario e Sonic, por exemplo, estrejavam um clássico atrás do outro.

Essa guerra dos 16-bit foi uma verdadeira corrida rumo ao sucesso. Cada empresa investia em propagandas desdenhando a sua rival. Elas exploravam novas tecnologias, acessórios e tudo o que pudesse fazer o seu console parecer melhor do que o do outro. E essa rivalidade refletia nos jogadores, seja qual for o lugar do mundo em que eles estivessem.

Escolhendo um lado

No Brasil, essa divisão entre Nintendo e Sega já começava nas próprias publicações especializadas em videogames. No início da década de 1990, duas das principais revistas da época eram focadas em apenas uma das empresas. De um lado, a SuperGame falava exclusivamente da Sega, enquanto que do outro, a GamePower era Nintendo ou nada. Com isso, os leitores dessas revistas acabavam se identificando com aquela única marca e, por conseguinte, defendiam-na como as cores de seu time. Foi assim comigo.

Quando comecei a jogar videogames, com meus quatro anos de idade, tive o privilégio de começar justamente pelo maior clássico do Super Nintendo: o atemporal Super Mario World. Foi

amor à primeira jogada. Logo, Mario já se tornava um dos meus maiores companheiros de jogatina. Para completar, como o jogo era repleto de segredos, alguns deles eu só consegui encontrar, anos depois, com a ajuda das revistas. E uma delas era justamente a GamePower.

Comecei lendo sobre os segredos de Super Mario World e logo passei a me interessar por lançamentos, prévias e detonados. Quando reparei, eu já sabia de tudo — pelo menos era o que eu achava na época — sobre Super Nintendo e tudo que envolvesse o universo da Nintendo. E como a publicação falava bastante dessa rivalidade com a Sega, eu acabei absorvendo o discurso e me tornei um verdadeiro defensor da empresa, principalmente na locadora.

Medindo as diferenças

Nessa locadora que eu costumava jogar Super Mario World também tinha Mega Drive. Com os dois consoles ocupando o mesmo espaço, era inevitável que surgissem conversas entre os jogadores querendo explicar as diferenças técnicas — sim, pensávamos que éramos especialistas — entre os dois videogames, seus jogos e o desempenho de cada um. Incontáveis foram as vezes em que colocamos lado a lado um mesmo jogo disponível para os dois consoles, apenas para tentar encontrar um pixel a

mais, um efeito de som diferente, uma quebra de quadros ou um *slowdown*. E com tudo isso rolando, o clima esquentava.

A galera ia fundo nas discussões. Mesmo sendo crianças, comentavam sobre quantidade de cores, camadas de sprites, rotação de tela, efeitos sonoros, gráficos, etc. E, como nas rodas de conversa de futebol, todo mundo queria estar com a razão. Os nintendistas diziam: “Temos mais cores e um som quase igual a de um CD”. Os seguitas rebatiam: “Temos muito mais velocidade e desempenho”. “Mario tem dezenas de fases e os nossos RPGs são colossais”, gritavam os donos de Super Nintendo. “Nosso Sonic fritaria o seu console com tanta velocidade e ainda temos sangue em Mortal Kombat e Michael Jackson só dança para a gente”. Era um vai e vem de argumentos sem fim.

Como um bom bate boca que se preze, as discussões na locadora aos poucos se tornavam mais intensas, terminando, acreditem, em gritarias, xingamentos, ameaças, intrigas e, depois de tudo isso, muita risada e jogatina. Era como na famosa Guerra Fria, quando Estados Unidos e URSS viviam de ameaças e conflitos no campo das ideias. Mas, nem sempre as nossas “batalhas” eram tão tranquilas assim, principalmente quando existia tanta paixão envolvida.

Resolvendo como cavalheiros

Como na locadora sempre tínhamos o dono para evitar que encarnássemos Mario e Sonic e saíssemos na porrada, nunca tivemos a sorte de colocar as nossas diferenças à prova em um Super Smash Bros. da vida real. Não na locadora. Mas, na escola a situação era bem diferente. Quando o sinal tocava para o recreio, a turma da locadora era a primeira a correr para pegar a merenda e sentar na pracinha a fim de discutir os últimos lançamentos, os jogos do momento, os rumores e, é claro, as divergências entre Nintendo e Sega.

“O meu Aladdin carrega uma espada enquanto o seu atira maçãs”, dizia o meu colega que tinha acabado de ganhar um Mega Drive do pai. Eu ficava furioso, pois os fãs da Sega faziam questão de atenuar o lado infantil da Nintendo. Ficava realmente incomodado, pois, quando você está crescendo, a última coisa que você quer é ser chamado de criança. Eu sempre rebatia essas alegações de infantilidade dos jogos da Nintendo com argumentos sobre os aspectos técnicos dos jogos e do console, como os poligonais gráficos de Star Fox e os efeitos visuais de Yoshi’s Island. Mas a onda de ataques nunca parava.

A rivalidade era tanta, que eu me recusava a entrar na locadora que tivesse Mega Drive. Chegou a um ponto em que eu me

recusava até a me vestir de preto, pois quando usava roupas dessa cor, os meninos gritavam: “Tá vestido de Mega. Esse é nosso”. Jogar no Mega Drive, então, nem pensar. Só jogava no Super Nintendo. Até para ler algo sobre a Sega eu demonstrava dificuldades — pulava as páginas com análises de jogos de Mega Drive —, tanto é que eu sofri um baita golpe quando a SuperGame se fundiu com a GamePower, dando origem à revista Super GamePower.

Desavenças escolares

Voltando à escola, teve um dia que foi realmente marcante. Eu e os meus amigos, fãs da Nintendo e da Sega, já tínhamos passado a noite anterior inteira em calorosas discussões sobre a qualidade de Street Fighter II nos dois consoles 16-bit. Tinha acabado de chegar a versão de Mega na locadora e não se falava em outra coisa: todos diziam que era melhor que a do Super Nintendo. Com isso, os ânimos de todos estavam à flor da pele. Era o ápice da batalha, pois Street Fighter II era um dos maiores e mais conceituados lançamentos da geração.

Gráficos melhores, maior resolução, mais velocidade. Os seguistas não paravam de repetir as qualidades do cartuchinho preto de um dos maiores jogos de luta da época. Foi uma noite inteira de provações, estendendo-se com ainda mais voracidade

para a escola no dia seguinte. Nesse dia, nem fomos atrás da merenda. Mal o som do toque ecoou pelos corredores e já estávamos discutindo bem alto. “Seu som é horrível”, eu já gritava de dentro da minha sala. “Não escuto nenhuma palavra que sai da boca do seu personagem”, eu comentava com outro seguidista da sala ao lado. E, assim, foi se formando uma rodinha de jogadores que comentavam sobre cada detalhe de Street Fighter II.

Um dizia que o vermelho da roupa do Ken era mais vivo no Super Nintendo. Enquanto outro dizia que a tromba do elefante na fase do Dhalsim travava de tão lento. Outro dizia ver um brilho mais bonito dos especiais do SNES, enquanto outro retrucava que as cores eram muito mais suaves no Mega. E a coisa toda foi tomando proporções gigantescas, saindo do controle. Quando nos demos conta do resultado, já estava feito um círculo de curiosos em volta da nossa turma.

Aí, já viu. Alguém de fora dizia: “Ah, tá tirando onda com a sua cara”; “Não, eu não aceitava esse desaforo”; “Nossa, tão chateando a sua mãe”. E em seguida, timidamente, começaram os primeiros gritinhos: “Briga, briga, briga”. Os gritos foram crescendo, crescendo. Até que o meu último argumento foi: “O olho do Ryu pisca quando ele tá parado no Super Nintendo”. E

um garoto bem maior já foi dizendo: “E o seu não vai piscar nunca mais”.

Nisso, levei um baita soco no olho. Quase indo a nocaute. Aí, foi aquele empurra pra lá, empurra cá e a quadra da escola virou uma verdadeira briga de rua.

Empurrão para todo lado, puxão de cabelo, dedo no olho, mordida, tapa. Até quem não tinha nada a ver com a briga toda entrou na confusão só para participar da bagunça. Foi uma loucura só. O nível de intensidade era tão grande, que alguns socos que levei foram acompanhados de gritos furiosos de *hadouken* e *shoryuken*. Sentia-me quase dentro do próprio jogo — com a péssima diferença de sentir a dor dos golpes sofridos.

A briga só aumentava. Cada vez mais meninos entravam na confusão. Não havia sinais de que aquilo acabaria tão cedo — nessa hora, bem que eu queria ter uma barra de life. Foi necessário o diretor e o vigia da escola chegarem para acabar com a batalha. Quando a poeira baixou, tinha gente rindo, chorando, se abraçando, perguntando por que tinha começado a confusão e até outros doidos ainda gritando “Mega, Mega, Mega”.

Ensinamentos do combate

Foi uma tremenda confusão. Todos foram parar na secretaria para conversar com o diretor. A parte difícil foi explicar a ele os

motivos da briga, já que, ainda exaltados, alguns diziam: “Eu tentei explicar para ele que no Mega o game roda mais suave”. Ou: “Ele não quis entender que o hardware do SNES é muito mais robusto para executar um cartucho com tanta memória”.

Contudo, no auge de sua sabedoria, aquele senhor, que não devia ter ideia do que era um videogame, conseguiu tocar o coração de todos com uma mensagem simples, mas tão verdadeira que mudou a forma como muitos ali passaram a enxergar os videogames dali em diante.

Ele disse: “Meninos, saibam respeitar a opinião do outro. Diferenças existem, sim. Mas, são elas que fazem a vida ser tão bela. São elas que tornam cada um de vocês únicos. Fazem de vocês quem vocês são. Portanto, deixem as diferenças de lado. Cada um tem algo a oferecer, e esse algo pode ser especial para o outro. Até para você. Então, saibam lidar com as diferenças, esqueçam os preconceitos e abram a mente para o novo. Juguem os jogos dos seus amigos, experimentem outros videogames. Aposto que existem ótimos jogos em cada videogame. Se você se fechar em apenas uma empresa, não poderá experimentar o que a outra tem de melhor. Mas, se jogar nos dois videogames, você irá se divertir muito mais. Agora, vocês estão suspensos por três dias e suas mães serão notificadas.”

Bom, essa última parte eu praticamente não ouvi depois de todo o ensinamento que ele nos passou. Mas, levei suas palavras comigo e mudei a forma como eu encarava os jogos eletrônicos. A partir daí, deixei de lado a minha obsessão pela Nintendo e dei uma chance ao Mega Drive. E, como não podia ser diferente, fiquei maravilhado com todos os excelentes jogos que por puro preconceito eu não havia experimentado.

A redenção

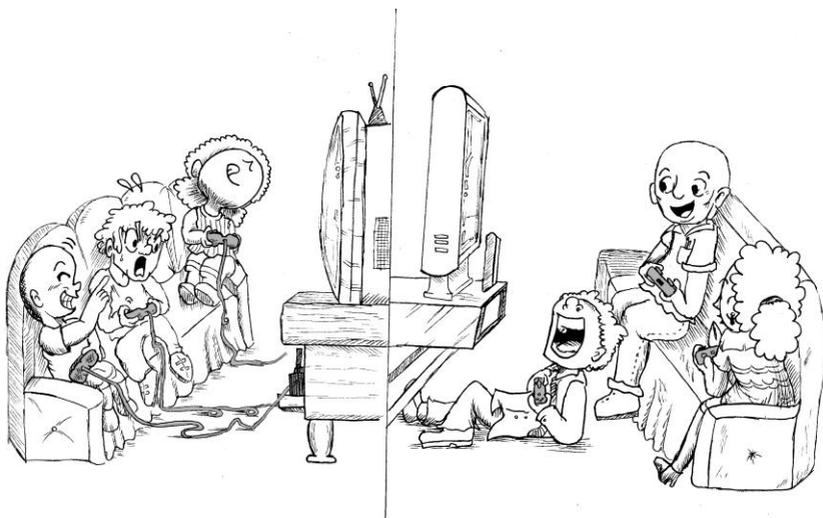
Passei meses colocando em dia toda a vasta biblioteca de grandes jogos. Corri feito louco com Sonic, dei muita porrada em Streets of Rage, fiz longas jornadas em Phantasy Star e dancei muito com Michael Jackson em Moonwalker. Mais do que tudo, me diverti como nunca com um excelente console. Daquele dia em diante, nunca mais deixei de jogar algo por preconceito, nem mesmo escolhi um lado nas gerações seguintes. Sempre joguei de tudo — mesmo a Nintendo permanecendo como a mais frequente até hoje. Essa lição que aprendi nos videogames também me serviu para a vida toda.

Confesso que não me orgulho muito de ter participado de toda essa confusão, principalmente caso um futuro filho meu resolva ler essas minhas histórias, Porém, devo confessar que foi muito divertido. Tudo isso fazia parte de um ambiente que

envolvia muita paixão, fidelidade e inocência. Os jogadores vestiam as camisas de suas empresas favoritas, liam a respeito com todo o entusiasmo e estavam sempre prontos, com bons argumentos, para jogar conversa fora com os amigos, seja na escola ou na locadora. Bom, você já parou para pensar como seria o futebol sem a paixão das torcidas por seus times? Então. Não dava para viver essa época sem o mesmo amor e intensidade.

Ps.: Meu futuro filho, caso esteja lendo essa crônica, não importa qual for a sua idade, não repita isso na escola. A menos que exista outra grande e linda rivalidade nos videogames como foi a Guerra dos Consoles entre Nintendo e Sega.

EM DUAS TELAS: A FEBRE DOS JOGOS BASEADOS EM DESENHOS NAS LOCADORAS



A locadora era um lugar mágico. Era lá onde nos encontrávamos com os amigos, aprendíamos sobre a vida com os donos, fazíamos novas amizades, lanchávamos e, como não poderia deixar de ser, jogávamos videogame o tempo todo. Nesse lugar, encontrávamos a maior concentração de interesse da juventude por metro quadrado dentro de uma cidade. E para completar esse leque de maravilhas, as locadoras conseguiam trazer as nossas paixões da televisão para os seus domínios com extrema felicidade.

A segunda paixão

Sou gamer desde os quatro anos de idade e, quando ainda era um garotinho, já tentava ajudar o Mario a salvar a princesa. São poucas as lembranças que ainda guardo que não consta um videogame entre elas. Ele foi e é uma das minhas maiores paixões. Um hobby saudável e que muito me orgulha. Mas, nem só de videogames pode viver uma criança (e um adulto também).

Ainda quando garotinho, logo cedo me encantei pelo futebol. Não era para menos, pois o meu pai sempre foi um apaixonado pelo esporte, tendo sido um goleiro dos bons e um excelente treinador. E foi frequentando os jogos do meu pai e assistindo, juntos, às partidas do nosso Corinthians nas quartas e domingos, que logo me tornei mais um no bando de loucos futebolísticos.

Dividindo o coração entre os games e o futebol, logo eu ganharia uma nova e intensa paixão para gastar o meu tempo. Foi em um fim de tarde, enquanto passava pelos canais da TV, que me deparei com algo que se tornaria um dos meus passatempos favoritos até hoje. Lá, na extinta TV Manchete, eu vi pela primeira vez o desenho dos Cavaleiros do Zodíaco.

Ver Seiya, Shiryu, Shun, Ikki e Hyoga (o meu favorito) enfrentarem os desafios das doze casas do zodíaco, provando um lindo laço de amizade, me deixou fascinado. Sim, eu assistia outros desenhos na época, mas sem muito interesse. Depois dos Cavaleiros do Zodíaco, eu me tornei um verdadeiro fã de desenhos e animes. Quando me dei conta, estava assistindo desenhos com a mesma frequência que jogava videogames. “E se eu pudesse unir essas duas paixões?” Era o que eu perguntava a mim mesmo.

Percepção apurada

Assistindo TV em casa e jogando videogame na rua. Essas eram diversões que permaneciam separadas para mim, pelo menos nos primeiros anos de minha vida gamer na locadora. Como elas eram bastante improvisadas aqui na minha cidade, algumas dessas locadoras eram, inclusive, montadas em espaços da própria casa do dono. Com isso, a diversidade de jogos era pequena.

Grandes clássicos como Super Mario World, Sonic The Hedgehog, Mega Man, Kirby, Street Fighter e Mortal Kombat marcaram presença desde a formação das primeiras locadoras. Contudo, outros títulos tão incríveis quanto esses clássicos, mas menos conhecidos, passaram longe da minha cidade nesses anos iniciais, como Super Metroid, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Streets of Rage e Final Fantasy. Imagine só jogos sem o mesmo prestígio desses clássicos.

Por sorte, esse cenário mudaria. Com o sucesso comercial das locadoras, os donos passaram a investir mais em seus comércios, trazendo novos games e criando uma mentalidade empreendedora. Com mais dinheiro entrando, foi possível estruturar melhor as locadoras. Com isso, os lançamentos eram trazidos com mais velocidade, foi possível um acesso maior à informação nas revistas especializadas e também eles podiam investir mais em outras formas de lucro, como doces, salgados e figurinhas colecionáveis.

Com essas novas informações e investimentos, cada vez mais jogadores frequentavam as locadoras. E quanto maior o número de pessoas, maior era a procura pelos games. Com mais procura, as filas de espera se tornavam cada vez maiores. E nessas filas de espera, surgiam as rodinhas de conversas animadas.

Rolava de tudo nessas conversas. E, como não podia ser diferente, os comentários entusiasmados sobre o último episódio de Shurato, as discussões acaloradas sobre quem era melhor: Cavaleiros do Zodíaco ou Yu Yu Hakusho, e as tentativas de repetir as jogadas alucinantes de Super Campeões na vida real tomavam conta do lugar. Era impossível o dono da locadora deixar essas conversas passarem despercebidas.

Atentos a tudo isso, os donos de locadora da minha cidade (e da sua também, tenho certeza) passaram a procurar por jogos desses tais desenhos animados tão falados pela turma da locadora. O resultado disso: uma febre atrás da outra.

Controlando nossos heróis

Jogos com personagens de desenhos animados já marcavam presença nas locadoras de videogame Brasil afora. Muita gente se divertiu com Tom and Jerry para Super Nintendo, os jogos do Bart Simpson para o Nintendinho e as mais diversas adaptações de Batman para os consoles. Contudo, como os jogos demoravam para chegar no Brasil, dificilmente era possível curtir o game ao mesmo tempo em que o desenho fazia sucesso na TV. Mas, com a modernização das locadoras aqui na minha cidade, o tempo perfeito foi encontrado.

Era final da década de 1990 e a TV Manchete lançava um desenho clássico atrás do outro. No momento, a febre era Yu Yu Hakusho. Não se falava em outra coisa na escola, na rua, nas filas de espera da locadora. Foi durante esse período que a febre dos jogos baseados em desenhos dominaria a locadora até o fim de seus dias aqui na minha cidade.

Era um sábado de manhã e a garotada começava a chegar cedo para jogar e conversar sobre os assuntos da semana. Foi então que eu entro na minha locadora favorita e dou de cara com uma tremenda surpresa. Lá, no centro do salão, estava um fliperama, feito pelo próprio dono da locadora. A máquina exibia um título colorido, cheio de caracteres ilegíveis num fundo preto. Mas, das poucas letras conhecidas, o título era conhecido por todos. Estava escrito: Yu Yu Hakusho: Final.

Não podia ser, os nossos sonhos se realizavam. No meio da enorme febre do desenho que consagrou Yusuke, Hiei, Kurama e Kuwabara, nós tínhamos o privilégio de jogar um game inspirado nos acontecimentos do jogo. Era um sonho. Um sonho ainda maior, pois, ele estava no arcade da locadora, que contava com um Super Nintendo dentro dele, conectado a uma TV, emoldurado por uma estrutura de madeira e um controle de fliperama. Foi sucesso absoluto.

A locadora nunca esteve tão cheia. Garotos duelavam dia e noite com seus personagens favoritos, imitando o som dos golpes, gritando jargões do desenho, reconstruindo lutas do episódio anterior. Não precisávamos de outro jogo, como também não precisávamos de outro desenho. Mas, como fomos crianças sortudas nas décadas de 1990 e 2000, a febre dos desenhos e dos jogos inspirados neles estava só começando.

Esferas, peões, monstros...

Percebendo o sucesso que foi encontrar o tempo perfeito entre as manias da TV e o seu público, os donos de locadora embalaram um hit atrás do outro. Depois de Yu Yu Hakusho, o grande sucesso do momento foi Dragon Ball Z. As aventuras de Goku e seus amigos se tornavam a maior febre da televisão, dando origem a uma série de produtos que sugavam cada centavo da garotada, como bonecos, balas, revistas e, claro, games.

Na locadora, antes mesmo de Goku se tornar um Super Saiyajin contra Freeza na TV, Dragon Ball Z Legends já era o jogo mais locado. O game trazia uma aventura que colocava o jogador para reviver as maiores lutas do desenho. Sucesso maior foi, porém, quando Dragon Ball GT - Final Bout apareceu na locadora, também para PlayStation. O título trazia personagens

que nem conhecíamos ainda. O jogo não parava fora do console até a série GT parar de ser reprisada na TV Globo.

Viver durante essa época era como estar em um sonho real. Em casa, vibrávamos com as emoções de desenhos incríveis que marcaram uma geração. Na locadora, éramos aqueles heróis em mundos virtuais. Aquilo não parecia ter fim. Foram tantos jogos que aproveitaram o sucesso da TV, que eu passaria um dia inteiro relembando. Como os 101 Dálmatas do Playstation, que pegava carona no desenho que embalava as noites do SBT na TV Cruj, e o Monster Ranger, aventura animal do PlayStation baseado no sucesso da TV Globinho de mesmo nome. Também contamos com Earthworm Jim, clássico de plataforma resgatado pelas locadoras depois que a série Jim Minhoca estreou na Globo, e Bike Mice From Mars, jogo de corrida com os personagens do desenho Esquadrão Marte, entre tantos outros.

Alguns desses games acompanhavam o sucesso meteórico de suas séries. Chegavam, bombavam e depois sumiam, dando espaço para novas experiências. Mas, algumas conseguiam deixar marcas profundas, como foi o caso de Beyblade, sucesso que trouxe a moda dos peões modernos para uma nova geração no início da década de 2000. Assistir ao desenho na Globo, brincar com uma Beyblade de plástico (ou de metal se você fosse descolado) e

depois correr para a locadora para jogar a versão de PlayStation foi um ritual que dominou a vida de quase todos os garotos e garotas da minha cidade por muito tempo.

Outro desenho que conseguiu esse feito, e talvez de forma ainda mais intensa, foi Digimon. O desenho, exibido pela TV Globo no programa TV Globinho, rivalizou com Pokémon pela preferência da garotada na década de 2000. Mas aqui, a febre Digimon parece ter sido completa, pois quase ninguém possuía um GameBoy para jogar Pokémon nas versões Red e Blue, mas em toda locadora tinha um PlayStation para o pessoal curtir Digimon Rumble Arena e, principalmente, Digimon World.

Ser um treinador Digimon no PlayStation era o sonho de todos aqueles que assistiam ao desenho. Nele, era possível criar o seu monstinho digital como se fosse um verdadeiro *tamagotchi*, além de explorar o vasto mundo inspirado na série animada com todos os outros personagens que marcaram as manhãs em casa depois da escola durante praticamente toda a década de 2000. Isso até as locadoras começarem a perder espaço para as Lan Houses. Antes disso, porém, ainda daria tempo de viver uma última e intensa paixão envolvendo a combinação desenho+videogame: chegava o momento de colocar as cartas na mesa e decidir na estratégia.

A hora do duelo

Tudo começou quando um tal de Yu-Gi-Oh! começou a ser exibido pela TV Globinho nas manhãs da semana. Diferente de praticamente tudo que passava na época, o desenho focava no duelo de monstros através de um jogo de cartas repleto de estratégia e ação. Em pouco tempo, já virou uma febre.

A garotada vibrava com as jogadas de Yugi Muto e seus amigos em partidas alucinantes. Em pouco tempo, todos queriam ter o seu próprio baralho com as cartas mais legais, como o Dragão Branco de Olhos Azuis e o famoso Mago Negro. A mania, claro, invadiu o mundo real. Réplicas das cartas dos jogos em tamanho real e em tamanho miniatura logo surgiram, vendidas em pequenos envelopes de figurinhas colecionáveis. Evidentemente, as locadoras também entraram na onda e trouxeram um dos jogos mais marcantes da geração 32-bit.

Lançado para o PlayStation, Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories trouxe para as locadoras toda a estratégia e ação dos combates do desenho. Com direito a combinações, animações durante o combate e todos os personagens e cartas que faziam sucesso na TV, o jogo foi uma febre sem precedentes aqui na minha cidade. Foram inúmeras as vezes em que cheguei para jogar e vi que todos os consoles da locadora estavam rodando este game. Não se falava

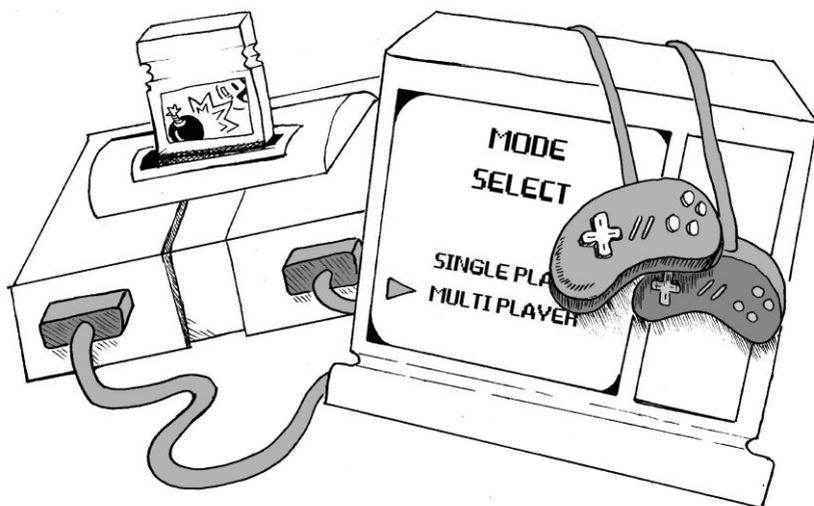
em outra coisa. A galera lutava para conseguir suas cartas favoritas, trocava as partes repetidas de Exódia, usava todo tipo de código no GameShark para conseguir novos baralhos. Foi uma loucura, como todas as outras febres de jogos baseados em desenhos na época das antigas locadoras.

Fim de uma era

Com a chegada das Lan-Houses e os seus jogos online e redes sociais, as locadoras perderam certo espaço na preferência dos jogadores da minha querida São José do Seridó, no interior do Rio Grande do Norte. As partidas de Yu-Gi-Oh! deram lugar às conversas no MSN, as jornadas em Digimon World eram trocadas pelos depoimentos no Orkut. Em pouco tempo, as formas de interação mudavam e as locadoras já não eram mais o principal ponto de encontro da galera.

Outra mudança importante desse período estava em nós, jogadores. Já não éramos mais crianças, nossas vidas não giravam mais apenas em torno de desenhos e jogos, e as obrigações começavam a dar as caras. Assim, não vivíamos mais essas febres tão intensamente como antes. Mas, de todas essas experiências, o que fica são as boas lembranças de uma época formidável para qualquer um ser feliz. Nunca foi tão bom viver uma febre.

VIDEOGAMES E AMIZADES: DIVIDINDO AS FASES DA VIDA



Jogar videogame vai muito além do simples ato de jogar. Existem diversas variantes, rituais e significados que fazem dessa aparente brincadeira de criança algo mágico, indescritível e especial. Mas dentre todos os aspectos que cercam esse fantástico universo, são as amizades que tornam tudo ainda mais belo, prazeroso e verdadeiro.

O poder da brincadeira

A história nos revela que o homem sempre jogou. Em diferentes épocas, crianças e adultos se divertiam brincando com pedras, construindo brinquedos de madeira, criando joguinhos de raciocínio na areia, usando objetos de trabalho para desafiar o colega. Até os animais possuem seus próprios jogos e brincadeiras.

Jogar faz parte da vida. É durante essa atividade que nos desprendemos dos problemas, descansamos depois do trabalho, aprendemos coisas novas, interagimos com o outro e, envolto a tudo isso, fazemos amizades. Em cada época, independente do instrumento e da brincadeira, o jogo foi responsável por unir pessoas. Por gerar vínculos.

Nossos pais, por exemplo, fizeram grandes amigos jogando futebol na rua, empinando pipa no campo, desafiando o colega no xadrez e entrando numa roda de amarelinha ou corda com as meninas do bairro. Tais eram os instrumentos de uma época. No

nosso caso, de uns quarenta anos para cá, uma nova forma de jogar surgiu, com a mesma essência e poder de unir as pessoas: o videogame.

O primeiro encontro

Na época em que os fliperamas eram sucesso nos bares Brasil afora, a molecada gastava o dinheiro do lanche ou a mesada do mês para tentar alcançar a maior pontuação do jogo, desafiar aquele valentão na luta virtual, observar o tiozão bêbado tentando uma manobra mais arriscada ou simplesmente parando para tomar um sorvete.

Infelizmente, não alcancei a febre dos fliperamas na minha cidade. Por aqui, no interior do RN, as máquinas de jogos praticamente não fizeram parte do cenário gamer. Contudo, em viagens durante as férias, joguei bastante no PlayCenter, em Natal. Lá, ainda garoto, observava os feras em Street Fighter destruírem um adversário atrás do outro. Vez ou outra, quando batia a coragem, tentava desafiar a galera. Mas sem treino, só perdia minhas fichas. Depois de tanto perder, ficou o aprendizado e as boas lembranças das viagens e amigos que fiz tentando não perder de perfect na cidade grande. Um desses amigos, aliás, é o meu padrinho de casamento.

Inesperadamente, os fliperamas se tornavam o centro da vida jovem. As conversas giravam em torno dos jogos. Todos queriam descobrir aquele golpe especial, aquele segredo maroto no “briga de rua” do momento, a forma pela qual vencer determinado chefão. Era comum sair da escola — ou durante, caso você gostasse de apanhar quando chegasse em casa — e parar antes no fliperama, só para ver o que a galera estava jogando. Desses encontros, combates e conversas, com certeza surgiram boas histórias e grandes amizades.

O segundo lar

Longe dos bares, aos poucos a diversão se mudava para as locadoras de videogame. Nelas, crianças e jovens descobriam o fantástico universo dos jogos eletrônicos, seja alugando o título para jogar em casa, ou pagando para fazê-lo lá mesmo, em um dos vários consoles disponíveis.

Muito mais do que uma casa de jogos, a locadora se tornou um lar para a juventude. Como praticamente não existiam espaços físicos para que jovens e crianças se reunissem enquanto não estivessem em casa ou na escola, era na locadora que vizinhos, colegas, amigos e visitantes se encontravam.

A locadora também era o espaço de união. Comigo, por exemplo, que cresci numa casa com mais dois irmãos, onde cada

um possuía a própria personalidade, gostos e vontades, era no momento de ir até a locadora que colocávamos as nossas diferenças de lado em prol do bem maior: a diversão. Na hora das brincadeiras, cada um preferia algo. A confusão era grande. Mas na hora que nossa mãe entregava a mesada, as diferenças acabavam. Era o momento de unir as finanças para dividir o aluguel daquele título massa de Super Nintendo na sexta-feira ou de experimentar os jogos poligonais no PlayStation da locadora.

Em casa

A locadora era o melhor lugar para estar quando um jovem chegava numa cidade nova nas férias. Lá, geralmente a turma chamava o carinha para jogar e logo trocavam ideias sobre os jogos favoritos, últimos lançamentos. Foi numa dessas ocasiões que conheci um dos meus melhores amigos. O desconfiado visitante vindo da capital, ainda sem amigos, ficava me observando jogar Mega Man. Encantado com o jogo, ele me perguntava tudo sobre o Blue Bomber. Até que um dia resolvi convidá-lo para jogar. De lá para cá, já são quase vinte anos dividindo jogos e conquistas.

Até quando a grana era curta — quase sempre, no meu caso —, eu não deixava de frequentar a locadora. Nesses momentos de crise, só restava esperar até alguém convidar para uma partida.

Quase sempre um amigo, ou até mesmo um desconhecido, me convidava para zerar algum jogo juntos ou disputar um “quem perder paga”. Num desses convites, aceitei o desafio de um garoto mais velho para tentar vencê-lo em Street Fighter Ex Plus. Bom, perdi quase todas as partidas. Porém, ganhei um amigo para vida toda. Hoje, dividimos grandes momentos.

A garotada trocava dicas, emprestava revistas, ensinava macetes, rachava o tempo e até torcia quando alguém estava prestes a conseguir vencer um jogo mais difícil. Essas atitudes, quando somadas, resultavam em momentos de aproximação e união difíceis de serem explicadas com palavras. Era pura amizade.

Íntimos e inseparáveis

A minha relação com os jogos, por exemplo, extrapolava a tela da TV na época das locadoras. Além de ter conhecido meus melhores amigos lá, aprendi muito sobre trabalho e responsabilidade. Embora aquele prédio com TVs e consoles fosse um comércio, ele funcionava quase como uma escola. O dono, muito atencioso, ensinava bons modos para a galera que esperava a vez de jogar, contava histórias com lindas lições de moral implícitas e dava oportunidades para o pessoal trabalhar na própria locadora. Eu inclusive trabalhei várias vezes cuidando do lugar. Hoje, aquele senhorzinho contador de histórias é um dos meus

amigos confidentes que acompanha todos os meus textos e vibra com cada nova conquista.

Nem mesmo com as novas e impactantes mudanças na forma de jogar, essa relação entre games e amizades se perde. Com o advento dos jogos online, as fronteiras da amizade foram expandidas. Nunca foi tão fácil conhecer novas pessoas com valores em comum, histórias semelhantes e paixões iguais. A tecnologia, nesse sentido, tem utilizado os videogames como ferramenta de união.

Gastei centenas de horas da minha adolescência jogando videogame na casa de amigos. Mas os momentos na casa de um deles eram especiais. Praticamente todos os dias nos reuníamos para jogar com esse amigo — na verdade, eram todos juntos contra ele. Crescemos juntos. Aprendendo um com o outro. Só que as obrigações da vida adulta colocaram uma boa distância física entre nós. Com os jogos online, porém, essa distância não existe mais. Podemos jogar sempre que a saudade bater. Inclusive, as velhas rivalidades só aumentam. Talvez não substitua o encontro cara a cara, isso é fato. Mas ajuda muito quando sentimos aquele aperto no coração.

Elos inquebráveis

Sei que é difícil convencer alguém que nunca segurou um joystick antes que é possível se divertir com alguém do outro lado do mundo. Ou de que aquele joguinho que você gasta várias horas do dia é muito mais do que se pode ver pela TV. Isso talvez seja impossível, mas nós sabemos o que torna os jogos algo tão especial.

Casais já se formaram após partidas de MOBAs, amigos se reencontraram depois de separados pela distância, filhos se aproximaram mais dos pais ao desbravarem mundos virtuais juntos, irmãos cresceram unidos frequentando a mesma locadora. Tudo isso faz parte da arte de jogar. Está escondido entre os pixels. Não é visível, mas nós sentimos. Não é?

A MAGIA DOS VIDEOGAMES: UM MUNDO SEM BARREIRAS



A magia dos videogames é realmente surpreendente. Para um observador externo, esse fantástico universo, que está entrelaçado na vida de tantos jogadores, parece não passar de um eterno vício ou de uma modinha passageira que insiste em não desaparecer. É fácil atirar preconceitos em algo que esteja além do nosso próprio conhecimento limitado. Cansei de ouvir, por exemplo, frases associando os games à violência, à reclusão, à depressão e até à frustração. Mas, basta dar o primeiro passo para logo se encantar.

Pulsção

Jogar videogame vai muito além do simples ato de sentar-se em frente a uma TV, apertar uns botões e encarar uma aventura virtual. Jogar videogame envolve rituais, sociabilidade, aprendizado, interação, conhecimento, profissionalismo, diversão, paixão, entre tantas outras coisas que, juntas, dão forma a um universo complexo e cheio de vida. Neste contexto, eu já vivenciei e ouvi muita coisa nesses pouco mais de 20 anos de vida gamer. Inclusive, contar essas histórias é uma das minhas maiores paixões.

Como eu disse antes, os videogames são surpreendentes. São tantas histórias de superação, amizades, conquistas, que uma vida inteira não seria suficiente para provar aos céticos que existe amor onde eles enxergam pavor, e que os games, independentemente de qualquer diferença — seja ela de orientação sexual, ideológica,

religiosa, de cor de pele ou física —, unem as pessoas e levam a alegria para todos. E digo isso com inteira convicção, pois já senti na pele diversas dessas situações: seja comigo jogando nas antigas locadoras de videogame; com amigos encontrando nos games uma forma de superar os problemas pessoais; ou com outros jogadores, como um garotinho que conheci na Paraíba, em um evento de games — e que me deixou bastante emocionado.

Paixão

Enquanto eu esperava para conduzir uma palestra sobre as antigas locadoras de videogame e a sua importância na formação pessoal de toda uma geração de gamers na Mostra de Videogames de Mamanguape, Paraíba, aproveitei para acompanhar os meus amigos que administram o Museu do Videogame Potiguar de Natal. O museu exibia uma bela exposição de consoles clássicos, mostrando para o público um pouco sobre a história dos jogos eletrônicos, além da importância das gerações passadas para o atual momento da indústria de games.

Ali mesmo, no meio de tantos videogames que marcaram tantas gerações, formava-se um ponto de encontro no qual todos pareciam se conhecer há anos, mas que na verdade apenas tinham vivenciado as mesmas aventuras em lugares diferentes. Cada um tinha uma história para contar envolvendo algum dos consoles,

desde o gamer mais velho com saudades do Atari, a galera que cresceu jogando Super Nintendo e PlayStation, e até a garotada que nasceu na era HD. Mesmo com tudo isso, há algo que foi ainda mais tocante.

Enquanto parte do pessoal do Museu saía para almoçar, eu resolvi ficar com a outra equipe que cuidaria da exposição. Era um momento de pouca movimentação, as pessoas ainda estavam chegando. Porém, no meio das andanças desenfreadas da multidão, avistei um garotinho, andando bem devagar, parecendo um pouco assustado, ao mesmo tempo que observava atentamente todo aquele vai e vem de pessoas. Os passos vagarosos logo se revelaram cautelosos, e a observação, na verdade, era precaução, pois o menino estava sendo conduzido por sua mãe, já que, por limitações, ele não conseguia enxergar.

Quando ele chegou bem perto de onde estávamos no Museu, pude perceber que aquele garotinho era especial. Mas não digo especial pela sua deficiência visual. Digo especial porque ele simplesmente não se importava muito com aquilo. Não naquele momento, pois ele estampava um sorriso enorme e contagiante, parecendo se divertir muito com todo aquele barulho de videogames, pessoas e música. E, pelo visto, ele era conhecido

entre a galera. Pude ver diversas crianças e adultos o cumprimentando.

Compaixão

Ele parecia estar bem à vontade. Ali era como estar em sua casa, no seu mundo. Andando entre as mesas dos campeonatos, esbarrando nos garotos e girando a cabeça para escutar cada som, ele ouvia de sua mãe a descrição dos estandes, das mesas com consoles clássicos, da garotada maluca em rachas de Mario Kart 8, do pessoal curtindo Just Dance e até da gritaria dos jogadores de Counter-Strike. Até que ele chegou no estande do Museu do Videogame Potiguar.

Quando ele parou, logo percebi a sua expressão de espanto. Ele não ouvia o som de nada, pois os consoles que estavam em exposição estavam desligados. Mas, logo em seguida, sua mãe esclareceu as coisas. Ela lhe disse que se tratava de uma mesa com muitos videogames antigos, e que ali estava a história daquilo que ele tanto amava. O garoto rapidamente dobrou o tamanho daquele sorriso e fez com que todos aqueles que estavam por perto parassem para vê-lo.

Foi mágico. Rompendo a barreira de segurança entre os consoles e o público, o garoto foi conduzido pelo responsável pelo Museu naquele momento até o outro lado da mesa, onde ele estava

explicando sobre a história dos videogames para tantos outros meninos que podiam ver décadas de diversão com os seus próprios olhos. Mas e o garotinho? Como ele enxergaria o cinza amarelado do Super Nintendo, que me encantou aos quatro anos de idade na locadora do Jorge? Como ele veria a beleza daquela caixa de madeira do Atari 2600, que tanto me chamou a atenção na casa de um velho amigo? E todo o poder dentro daqueles minúsculos portáteis que tanto joguei com meus irmãos? A resposta até que era bem simples: ele sentiria.

Sentido

Não existe limitação, dificuldade ou deficiência que supere a boa vontade, a compaixão e o amor. E foi o amor pelos games que fez com que o jovem garoto conseguisse, mesmo com tantas adversidades, conhecer melhor a história daquilo que ele tanto gostava. E como coisas do destino, forças fizeram com que, justamente naquele instante, Alexandre estivesse à frente do Museu. Como numa daquelas coincidências inexplicáveis, Alexandre possui formação em teatro, sendo um exímio intérprete. E, justamente quando mais precisávamos de alguém capaz de transmitir todo aquele sentimento que emanava daqueles consoles clássicos, a veia artística de Alexandre tomou conta de todo o lugar.

Do lado de dentro do estande, o garoto parou, como se esperasse a tela de título aparecer para dar o start. Do lado dele, Alexandre se aproximou trazendo um console por vez e entregando-o para que ele sentisse a superfície do aparelho enquanto ouvia, detalhadamente e com muito entusiasmo, as descrições históricas daquele videogame em suas mãos. Alexandre falava de como o console surgiu, dos jogos mais famosos, dos gêneros que fizeram sucesso, e até do contexto histórico dos anos em que o videogame era objeto de desejo de toda uma geração. Ele relatava tudo isso como se estivesse declamando uma peça para um grande público.

A atuação e o cuidado com a descrição milimétrica do assunto faziam o garoto viajar no pensamento, sentindo com as mãos o objeto que tanto empunhamos em anos de jogatina. O garoto sorria e ouvia atentamente cada informação, cada detalhe descritivo do videogame que ele cuidadosamente segurava. Foram décadas de evolução tecnológica, centenas de clássicos que marcaram época e infinitas horas de diversão com aqueles videogames em tantos e tantos lugares do mundo. E parte dessa história estava ali, conservada através de uma iniciativa tão bela quanto a de um Museu, sendo transmitida sem barreiras para

qualquer um que nutrisse um mínimo de admiração, paixão ou simples curiosidade.

Esperança

É impossível descrever o que aquele garoto sentiu quando foi tão maravilhosamente acolhido ali, naquela tarde de sábado. Tarefa igualmente complicada é imaginar o que todas as pessoas que estavam ali observando a cena sentiram ou pensaram depois que o garoto saiu, sorrindo aos ventos e repassando tudo o que ouviu e sentiu com a mãe. Isso eu não sou capaz de descrever, mesmo depois de conversar com boa parte dos que estiveram lá comigo. Mas, uma coisa eu posso descrever com convicção: eu senti orgulho.

Senti orgulho de fazer parte de uma comunidade que, em sua maioria, respeita as diferenças. Senti orgulho de saber que barreira nenhuma é capaz de impedir a bondade das pessoas. Senti orgulho, principalmente, de saber que os videogames são capazes de unir pessoas, sem preconceitos, sem máscaras.

Há tantas pessoas que reclamam de pequenos problemas. Outros que julgam seus semelhantes por pensarem ou parecerem diferentes. Tanto ódio. E, em meio a tudo isso, numa cidadezinha da Paraíba durante um evento de games, há um garoto, sem enxergar desde que nasceu, sorrindo, feliz, por simplesmente ter a

oportunidade de estar com outros que amam games como ele. E, o melhor de tudo, sendo respeitado por todos, como deveria ser sempre, em qualquer situação.

Com certeza, diversas situações negativas cercam o mundo dos games. É inevitável, pois os problemas do ser humano e da sociedade refletem nos jogos. Porém, saber que existe uma força tão grande nos jogos que é capaz de, pelo menos por alguns instantes, passar por cima de todos esses problemas, de todas as dificuldades e contornar tudo isso com tanto amor, me faz amar ainda mais tudo isso

Amor

Não sou mais a mesma pessoa depois que voltei da Paraíba. Nem mais o mesmo jogador. Hoje, eu sou uma pessoa que defenderá ainda mais os jogos, que prezará ainda mais pela importância da preservação da história dos videogames e, como não poderia ser diferente, uma pessoa que valorizará ainda mais a minha própria condição de jogador capaz de usufruir de um jogo em todas os seus aspectos, sem limitações físicas ou intelectuais. Sou sim uma pessoa melhor depois de presenciar uma cena tão tocante. E é com as mesmas lágrimas de felicidade que deixei escapar durante o evento que eu gostaria que você, seus amigos, seus pais e até aqueles que julgam o nosso mundo dos jogos

eletrônicos sem ao menos buscar compreender os motivos que fazem dele tão especial para nós, refletissem sobre como os videogames podem trazer um significado positivo para a vida das pessoas.

Viva os videogames e viva o amor que nos une nesse fantástico mundo de amizades, diversão e carinho.

RABISCANDO SONHOS: A MINHA PRIMEIRA REVISTA SOBRE VIDEOGAMES



Década de 1990. Na rádio, ouvíamos Skank, Gabriel, o Pensador, Charlie Brown Jr, Mamonas Assassinas. Na TV, assistíamos Cavaleiros do Zodíaco e Yu Yu Hakusho. Na rua, batíamos bola nas peladas. Nas garagens improvisadas e em prédios adaptados, frequentávamos as recém-criadas locadoras de videogame. E nas bancas de jornal e durante os intervalos da escola, líamos e debatíamos as novidades das desejadas revistas sobre videogames.

Sonho de criança

É difícil não parar depois de ler esse parágrafo e gastar alguns minutos relembando das boas histórias de cada uma dessas etapas, desses rituais que se misturavam para dar forma a uma juventude repleta de momentos inesquecíveis. Foi justamente nesse período que conheci os meus melhores amigos, senti as minhas primeiras paixões, descobri os meus hobbies favoritos e transformei, mesmo que de forma inconsciente, os meus sonhos nos primeiros rabiscos de uma futura realidade.

Foi durante a década de 1990, quando comecei a frequentar assiduamente as locadoras de videogame da minha cidade, que passei a me interessar cada vez mais pelos jogos eletrônicos. Pedia para ir ao supermercado ou à padaria para ficar com o troco das compras e até ajudava o meu pai no trabalho para ganhar uma

mesada extra. Tudo isso para conseguir algumas moedas e gastar em horas jogando na locadora com os meus amigos e, principalmente, com os meus irmãos.

Com o passar dos anos, os videogames já faziam parte da minha vida e da dos meus irmãos. Ficávamos ansiosos pelo próximo jogo de Mega Man, imaginávamos como seria a próxima geração de consoles e sofriamos para tentar descobrir o caminho correto naquele Final Fantasy japonês. Além de jogar muito, é claro. E, para suprir toda essa necessidade por informação dos novos gamers, as revistas especializadas em videogames ganhavam força e traziam, com esforço e carinho evidentes, o universo dos videogames para crianças e jovens de todo o país.

Páginas mágicas

Provavelmente você, que cresceu nas grandes metrópoles brasileiras, deve ter visto — e ainda vê — diversas publicações nas bancas de jornal e livrarias. Naquela época, periódicos como Videogame, Super GamePower, Ação Games, Gamers e Nintendo World eram vistas aos montes e faziam a alegria dos jogadores, trazendo notícias, análises, detonados, dicas e tudo mais. Mas, se você, assim como eu, cresceu numa cidadezinha do interior, deve ter encontrado muitas dificuldades para achar uma dessas revistas por aí nas décadas de 1990 e 2000.

No meu caso, as raras revistas de videogames que apareciam por aqui ficavam nas locadoras, já que a cidade não possuía bancas e nem livrarias. O dono do lugar costumava trazer as publicações quando viajava para comprar jogos. Quando as revistas chegavam, a disputa era tanta, que era preciso encarar uma tremenda fila para conseguir ter acesso.

Infelizmente, a frequência com que essas revistas chegavam até aqui era baixíssima. Por sorte, alguns vendedores ambulantes de jogos passavam nas lojas aos finais de semana e, além de cartuchos e CDs, eles sempre andavam com uma nova revista para utilizarem como base na hora das compras. Eu, como frequentador assíduo das locadoras na época, cuidei logo de fazer amizade com esses mercadores de sonhos que, ao chegarem para oferecerem novos games ao dono do lugar, me deixavam ler as revistas que eles carregavam. Eu tentava ler tudo bem rápido, pois eles ficavam pouco tempo na mesma locadora. Sem muita prática na leitura, eu sofria um bocado, mas conseguia absorver as informações mais importantes.

Precisando ler rápido e muitas vezes até escondido para que outros garotos não vissem que eu estava com as revistas, tive que encontrar uma forma de transmitir o que eu lia para os meus irmãos, pois eles adoravam saber mais sobre os próximos jogos e

consoles. Portanto, a maneira que eu encontrei para manter os meus irmãos atualizados foi fazer a minha própria publicação. Não, eu não criei uma dessas revistas conceituadas que fizeram história no mercado editorial brasileiro. Longe disso. A minha “revista” era feita com as folhas do caderno da escola, lápis grafite, desenhos improvisados, dicas dos amigos e muito carinho.

O coração na ponta do lápis

Tudo começou como uma forma de ajudar os meus irmãos a entenderem melhor as histórias dos jogos, completarem os games que jogavam e se manterem informados sobre as novidades devido à falta de acesso às revistas. Na primeira edição, usei todas as folhas antes dedicadas às atividades de Educação Física para escrever o que eu pensava ser o enredo de Super Mario World. Escrevi praticamente um conto de fadas, onde eu falava de um herói humilde que trabalhava como encanador e havia se apaixonado por uma linda princesa, mas que precisaria provar que é digno de seu amor através de uma jornada por reinos fantásticos contra um monstro que sequestrou a donzela. Pode não ser exatamente a trama que a Nintendo criou, mas era assim que eu passava a história para os meninos.

Outra “coluna” da minha revista era a de dicas. Sempre que eu descobria uma nova passagem secreta, ou uma forma mais fácil

de passar de uma fase, eu anotava na locadora mesmo para passar para os meus irmãos na revista. Ah, existia até uma folha para as cartas dos leitores. Para escrevê-la, eu conversava com os colegas no intervalo da escola para tirar as dúvidas dos meus dois leitores. Algumas questões eram prontamente respondidas de forma concreta, como a dúvida do mais novo que queria saber se ele poderia jogar Sonic no Super Nintendo. Outras eram respondidas com muitos rumores passados por tios de amigos de amigos que trabalhavam na Nintendo, como as chances de sair um Super Mario World 3 para o Super Nintendo.

Todos os textos eram feitos à mão nos intervalos entre os desenhos na TV Manchete. Eu passava horas pensando em pautas, criando conteúdo e pesquisando em revistas antigas os macetes que ainda não conhecíamos. Escrevia sobre a história dos personagens, analisava os últimos jogos que haviam chegado à locadora, entrevistava os melhores jogadores. A cada nova edição, eu tentava me superar para divertir os garotos que, aliás, ficavam ansiosíssimos pela nova edição ao mesmo tempo que cobravam bastante quando eu não trazia coisas interessante. Lembro de uma certa vez em que eles pediram por uma correção na edição seguinte porque eu havia dito que teríamos um Donkey Kong Country 4 para SNES, quando, na verdade, tratava-se de Donkey

Kong 64 para o Nintendo 64. Tive que colocar retratação na edição seguinte. Demais, não é?

Uma revista para chamar de minha

Eu lidava com a produção da revista com muita seriedade. Depois de chamá-la de “UltraGamer” (inspirada da UltraJovem, revista de sucesso na época), eu usava o caderno de desenho, que tinha folhas melhores e sem as linhas da minha caderneta, para fazer ilustrações para as matérias. Desenhava os personagens e cenários enquanto lia novas revistas para encontrar assunto para o meu público exigente. Lendo assim, pode até parecer que eu produzia uma revista impecável. Bom, para mim era. Contudo, vale lembrar que tudo era feito com a simplicidade de uma criança que ainda lutava para compreender a própria língua e montar frases com algum sentido. O que valia mesmo era a diversão que eu proporcionava aos meus dois irmãos enquanto brincava de ser editor/redator.

Até hoje, quando jogo alguns clássicos do passado, lembro-me das críticas que fiz na minha revista. Em Harvest Moon, por exemplo, lembro de ter criticado bastante o jogo, perguntando a mim mesmo como as locadoras estavam cheias de fazendeiros virtuais que faziam sempre a mesma coisa, dia após dia. Final Fantasy VII? Foi um dos poucos que dei nota máxima, pois o jogo

parecia ser “de outro planeta”. Ah, e Super Mario 64 recebeu um detonado que gastei quase um ano para escrever.

Foram cerca de três anos escrevendo para os meus irmãos, dando risadas, discutindo sobre videogames, sonhando com o futuro do mercado e, de forma despretensiosa, alimentando uma enorme paixão pelas publicações especializadas em jogos eletrônicos. Aos poucos, aqueles rabiscos pararam de ser interessantes para os meus irmãos, que cresciam e já podiam ler as revistas da locadora. As revistas, aliás, passaram a aparecer com mais frequência do que antes e estavam repletas de imagens e análises dos jogos do momento. Minhas outras tarefas também contribuíram para me fazer largar aquela brincadeira, que já havia cumprido o seu objetivo de levar informação e diversão para a galera lá de casa.

A reconquista

Com o Ensino Médio, surgiram novas prioridades, novas paixões e a UltraGamer foi ficando adormecida. A rebeldia da adolescência sequer me fez querer guardá-las quando nos mudamos. Com a faculdade, a imensidão de trabalhos nem me fez lembrar de que um dia eu fiz, com tanto carinho, uma revistinha. Porém, com a vida adulta, uma hora chega o momento de refletir sobre a vida e experimentar coisas novas. E, assim, deparei-me

com oportunidades surpreendentes, seguindo por um caminho que, embora eu não soubesse, estava sendo trilhado desde quando rabisquei o enredo fantasioso de Super Mario World lá no início da década de 1990.

Quis o destino, ou melhor, os deuses dos videogames, que, saindo da minha terceira graduação em História, eu encontrasse na academia a escrita sobre os videogames novamente. Para o meu trabalho de conclusão de curso, pesquisei sobre as antigas locadoras, que na época já desapareciam da cidade. Com aquela pequena experiência adquirida em pesquisa e redação, revivi os tempos em que escrevia, a próprio punho, a minha saudosa UltraGamer. Não deu outra: o sentimento voltou mais intenso do que nunca.

Pesquisando, escrevendo e querendo produzir coisas novas, fui selecionado para o portal GameBlast, onde atuo como redator desde 2014, escrevendo no site e, principalmente, nas revistas digitais GameBlast e Nintendo Blast.

Essa experiência no GameBlast despertou em mim aquele velho sentimento de criança, quando eu produzia a minha própria revista. Escrever sobre games para pessoas que se importam tanto, assim como eu, era uma das coisas que eu mais gostava quando garoto. E agora eu poderia fazer o mesmo para tantos outros

gamers que eu sequer conhecia, mas que já me consideravam de casa.

Era isso o que eu gostaria de fazer pelo resto da minha vida, dizia um Ítalo recém-casado, quando começou a receber os primeiros elogios dos leitores do GameBlast. Eu estava muito feliz com o trabalho que, para quem não sabe, é voluntário no Blast. Não era dinheiro o que eu buscava. Eu estava atrás de alegria e diversão, algo para fazer com amor.

O despertar do sonho

Praticamente todas as semanas, desde o dia 29 de maio de 2014 — quando publiquei a minha primeira matéria (um especial lembrando o jogo Earthworm Jim 3D) —, escrevo algo sobre videogames. Já perdi as contas de quantas prévias, análises, retroreviews, perfis e crônicas eu escrevi. Só sei que me diverti muito com cada uma dessas matérias e espero ter informado e divertido muita gente, assim como fiz com meus primeiros dois leitores, anos antes de ser um redator de verdade.

Se escrever no site para milhares de pessoas já me enchia de orgulho e satisfação, foi com a publicação do meu primeiro texto na revista digital Nintendo Blast que decidi que definitivamente não pararia mais de escrever. Lembro, com muito carinho, quando fui selecionado para escrever o Top 10 de melhores jogos do Sonic

em plataformas da Nintendo, na edição nº 57, de junho de 2014. Foi mágico.

No Blast, também consegui colaborar com a revista Nintendo World, uma das mais antigas publicações dedicadas aos videogames no Brasil. Foi a realização de um sonho escrever nas páginas de uma das revistas que mais li na vida. Eu não podia acreditar. Nesse meio tempo, já um completo amante da redação gamer, publiquei dois livros: Videogame Locadora e Os videogames e eu. Com esses trabalhos, eu consegui imortalizar boa parte das minhas histórias como jogador e tantas outras resenhas que vivi com meus amigos e, claro, meus queridos irmãos.

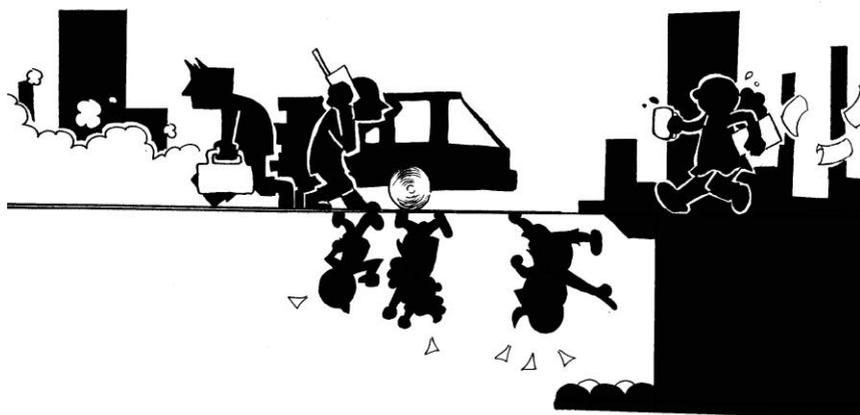
Com todas essas experiências, fui agraciado com um novo e maravilhoso convite: fui convidado pela WarpZone para contribuir com os livros e revistas distribuídos para todo o Brasil, que começaram a ser publicados pela empresa em 2016 em parceria com a Editora Sampa. Logo em seguida, veio o Jogo Véio, site no qual tenho colaborado com textos sobre os jogos clássicos que marcaram a história dos videogames. Uma diversão só.

Seja nos caracteres da internet ou na folha de papel, espero continuar escrevendo com o mesmo carinho de anos atrás com o próprio punho, ou melhor, com o próprio teclado, sobre games para leitores apaixonados que, assim como eu, enxergam os

videogames por um ângulo que vai além do simples ato de sentar em frente à TV e jogar. Aqueles apaixonados que veem nos jogos uma experiência que envolve diversão, lembranças, amizades e, principalmente, sonhos.

E saber que tudo começou com uma brincadeira...

ETERNA SAUDADE: O FIM DAS LOCADORAS DE VIDEOGAME



Presentes em quase todos os cantos do Brasil, as locadoras de videogame foram um fenômeno nas nossas cidades durante as décadas de 1990 e 2000. Foi na locadora que passei boa parte da minha infância e juventude, jogando videogame e encontrando com os amigos. Porém, nem tudo dura para sempre. Ao passo que eu crescia e levava os videogames mais a sério, vi o meu espaço favorito da cidade se transformar, perdendo a identidade até deixar de existir, pelo menos fisicamente.

Como um meteoro

Jogo videogame desde quando as minhas memórias me permitem retornar. São poucas as lembranças da minha infância que não remetem a uma época em que os jogos eletrônicos já faziam parte da minha vida, ao lado das risadas com os meus irmãos em casa, dos desenhos da TV, do futebol e das brincadeiras na rua com os amigos.

Lembrar da infância com os videogames também significa lembrar da minha cidade. Sempre que penso nas horas de diversão com os amigos em volta de um console, a imagem da antiga São José do Seridó, com as suas poucas ruas pavimentadas, casas simples, uma praça cercada de plantas e os pequenos bancos de cimento, logo me vem na memória. Afinal, os jogos eram parte da

cidade, faziam parte da rua, pois era lá onde encontrávamos as locadoras de videogame.

Em uma velocidade surpreendente, as locadoras de videogame dominaram as ruas brasileiras no início da década de 1990. Aquele era o negócio do momento. Dimensão Games, Progames, Blockbuster. As grandes redes faturavam alto com o aluguel e a venda de games, além de inspirarem outros comerciantes a abrirem o seu próprio negócio. Logo, o Brasil se tornava um país de jogadores.

As locadoras já faziam parte do cenário urbano do país. E, mesmo ouvindo dos amigos das cidades vizinhas que nem a Coca-Cola havia chegado em São José do Seridó de tão atrasada que a cidade era, as locadoras marcaram presença por aqui desde os primeiros anos da década de 1990, assim como no resto do país. A presença delas foi tão marcante, que não dava mais para imaginar a praça sem o barulho dos televisores e a aglomeração de garotos em volta do que para muitos era apenas um brinquedo.

No cotidiano

Passar na locadora depois da aula para saber se havia chegado novos jogos, encontrar com os amigos à noite na locadora para conversar, juntar a mesada para passar a manhã de domingo inteira jogando, ou simplesmente comprar um sorvete na locadora depois

de uma pelada com os amigos eram hábitos corriqueiros do meu cotidiano. Eu fazia isso desde 1994. Parecia algo imutável. Mas, infelizmente, não seria.

No começo, as locadoras da minha cidade eram dominadas pelo Super Nintendo. O console era hegemônico, dividindo um pouco da atenção com alguns raros Mega Drive da Sega. Na época, praticamente ninguém tinha um videogame em casa. Para jogar, era necessário pagar uma certa quantia em dinheiro para poder usar os videogames e jogos da locadora. E, como todos queriam jogar, as locadoras faturavam alto.

Mudança de rota

Possuir um videogame só seu era praticamente inviável. Além do próprio aparelho custar caro, os jogos custavam pequenas fortunas. Sendo assim, era bem mais fácil juntar algumas moedas e pagar para jogar por minuto na locadora do que comprometer a renda inteira para comprar um console e, com sorte, pelo menos um jogo. E era justamente por isso que as locadoras estavam sempre lotadas. Foram anos inabaláveis de sucesso financeiro.

A situação, infelizmente, não se estenderia por tanto tempo assim. De modo geral, até onde consegui verificar na nossa literatura, as grandes redes de locadora começaram a decair com a chegada da geração 32-bit, quando a pirataria de CDs e o

desbloqueio dos consoles, principalmente o PlayStation, tornaram os videogames mais acessíveis para o público brasileiro. Comprar o seu próprio console passou a ser um grande investimento, principalmente se levarmos em consideração o fato de que os jogos piratas custavam poucos reais.

Na minha cidade, a situação foi a mesma, mas um pouco mais custosa. Quando o PlayStation chegou por aqui, ele foi uma verdadeira febre nas locadoras. Com os jogos em CD custando muito menos do que os cartuchos, os donos de locadora conseguiram aumentar a margem de lucro nesse período, comprando mais de 50 CDs pelo preço de um único cartucho. Além disso, por ser de uma nova geração, o preço da hora no PlayStation ainda custava mais caro do que no Super Nintendo. Aquele foi um período de muito lucro para as locadoras.

Esse período de sucesso, que teve início na segunda metade da década de 1990 e se estendeu até os primeiros anos da década de 2000, não durou muito. Da mesma forma que a pirataria facilitou o acesso aos consoles e jogos para os donos de locadora, ela também tornava real o sonho de se ter o console próprio para os jogadores mais assíduos, como eu, que gastavam uma boa grana para jogar por minuto nas locadoras.

Levando para casa

Foi justamente na transição entre as gerações 16-bit e 32-bit que eu consegui o meu primeiro videogame. Era um Super Nintendo comprado de um amigo que tinha acabado de ganhar um PlayStation dos pais. Paguei R\$ 100,00 no console com dez jogos. Foi uma alegria. Alguns anos mais tarde, porém, eu já comprava o meu PlayStation, pelos mesmos R\$ 100,00 e com mais de 30 jogos.

Naquela época, eu já tinha o costume de gastar mais de R\$ 30,00 por mês na locadora, jogando os RPGs intermináveis do PlayStation e tantos outros jogos que marcaram a geração poligonal. Mas, quando vi que com esse mesmo valor eu poderia ter o meu próprio videogame, nem pensei muito. O mesmo aconteceu com muitos outros amigos que gastavam muito dinheiro na locadora durante o auge do PlayStation e resolveram comprar o próprio console. Aos poucos, a locadora ia se tornando um espaço para jogadores casuais, que passavam apenas alguns minutos jogando durante a semana, enquanto que os jogadores que costumavam passar horas e horas no videogame estavam com seus consoles na sala de suas casas.

Durante os primeiros anos da década de 2000, as locadoras perdiam um jogador atrás do outro. Cada vez mais pessoas

compravam consoles e copiavam jogos a preço de pão. Eu, por exemplo, comprava jogos todo final de semana, pois eles custavam cerca de R\$ 1,00. Sem muitos atrativos, a locadora precisava de algo novo. Ela precisava de algo que não fosse acessível para qualquer um e que pudesse render um lucro complementar aos jogos.

Conectadas

Perdendo clientes a cada dia, as locadoras da minha querida São José do Seridó se movimentaram para trazer algo novo, moderno e capaz de atrair o seu antigo público de volta. E elas conseguiram. Primeiro foi com o PlayStation 2. A chegada do novo console da Sony nas locadoras fez a cidade parar para conferir o futuro dos videogames. Lembro de ter chegado várias horas antes da locadora abrir só para conferir de perto a nova geração de videogames, ali na minha frente.

Os jogos eram maravilhosos e a experiência de controlar um game cujos gráficos em tempo real eram ainda mais bonitos do que as CGs do console anterior era indescritível. Pena que teve gente que dormiu na frente da casa do dono da locadora para jogar primeiro e passou simplesmente todo o expediente jogando. Foram vários meses de agitação, com filas e mais filas de jogadores querendo experimentar a novidade. A procura era tão grande que

era preciso fazer uma reserva para o dia seguinte, isso se tivesse vaga.

O PlayStation 2 renovou o interesse dos jogadores pelas locadoras por um bom tempo. Mas, como era de se esperar, a pirataria também fez com que os mais aficionados (leia-se: os que mais gastavam dinheiro na locadora) comprassem o seu próprio console mais uma vez e saíssem gradativamente das locadoras. Mais uma vez, era preciso fazer algo novo e urgente.

Foi com a urgente necessidade de novos jogadores que as locadoras abriram espaço para os computadores. Por volta da segunda metade da década de 2000, os computadores ainda eram coisa rara na minha cidade. O único contato que eu tinha com eles era na escola, durante as aulas de Informática. E o mesmo se aplicava a mais de 90% dos meus amigos que jogavam em locadoras. Pensando nisso, os donos de locadora resolveram investir nessa que já se tornava a nova mania nacional.

Retirando parte do acervo mais antigo, como Super Nintendo e PlayStation, a locadora cedeu espaço para os PCs, ou computadores pessoais, como queira chamar. Era uma época em que os jogos em rede, como Counter-Strike, movimentavam jogadores por horas a fio. Aquilo foi uma verdadeira mania, com corujões que rolavam durante as madrugadas. Como eu era

péssimo em jogos de tiro em primeira pessoa, e possuía pouca habilidade com teclado e mouse, pouco me arrisquei nessa nova onda. Por outro lado, quase todos os meus amigos passaram a gastar muito dinheiro nas Lan-Houses, como ficaram conhecidas as locadoras a partir daquele momento.

Sociabilidade virtual

Com o sucesso dos jogos em rede, os videogames perderam o protagonismo nas locadoras. Raramente se via pessoas jogando. Mas, a situação ficou ainda mais feia para os gamers quando as pessoas descobriram o Orkut e o MSN. A rede social era a nova paixão da cidade. Praticamente todos os poucos mais de 3 mil habitantes da cidade tinham contas no Orkut e passavam horas entrando em comunidades, enviando scraps e depoimentos para outras pessoas. E isso sem falar das dezenas de horas de conversa virtual com pessoas em tempo real. Era a nova febre do momento.

Pessoas de todas as idades iam até a locadora para experimentar os jogos em rede, as redes sociais e os bate-papos em tempo real. Nunca antes a locadora foi um espaço tão democrático, com pessoas de todas as idades se divertindo. Porém, foi nesse período também que a locadora nunca foi tão menos locadora, como poucos interessados em jogar. Jogar? Apenas alguns poucos ainda preferiam gastar as moedinhas com um jogo

do que com a internet. Mais uma vez, as locadoras encontraram uma forma de superar as adversidades, contudo, a descaracterização causada por essa mudança não teria mais volta.

Era perceptível a falta de interesse do pessoal pelos videogames. A cada dia, um antigo videogame tinha que ser retirado para abrir espaço para um novo computador. Foi nesse período, inclusive, que eu trabalhava na locadora e eu perdi as contas de quantos videogames substituímos por novos PCs, tamanha era a procura por grande parte da comunidade. E era com uma grande dor no coração que eu fazia isso. Infelizmente, era algo necessário para a sobrevivência do lugar.

Os últimos suspiros

Com a mesma intensidade e velocidade com que as Lan-Houses invadiram as locadoras e se disseminaram por toda a parte, elas perderam relevância. E a causa, mais uma vez, foi a facilidade de acesso do grande público à tecnologia, nesse caso, os computadores. Tornava-se cada vez mais barato, fácil e necessário comprar um PC, fosse para jogar, acessar as redes sociais ou fazer os trabalhos da faculdade. Todos queriam ter o seu próprio computador

Comigo não foi diferente. Pensando no uso do PC como ferramenta de aprendizado, a minha mãe, assim que teve a

oportunidade, comprou um computador para a casa. Embora o tenhamos usado sem o acesso à internet por muitos anos, foi nele em que me diverti fazendo montagens, gravando CDs, baixando jogos, brincando com os programas que baixava na escola e digitando os trabalhos da faculdade quando sobrava tempo. Foi uma época de novos interesses e prioridades.

No meu caso, eu já estava na faculdade, conhecia pessoas novas, estava envolvido com projetos e passava o dia inteiro fazendo fichamentos e resumos. O pouco tempo que sobrava durante a semana eu gastava para jogar futebol com os amigos e conversar por MSN com uma linda mulher que conheci online na época de Lan-House, e que hoje é a minha esposa. Eu ainda jogava, é claro. Eu tinha um Dreamcast, um PlayStation 2 e um lindo Nintendo 64. Mas eles já não eram as prioridades da minha vida. E isso se estendia a grande parte dos meus amigos.

Nesse meio tempo, vi as locadoras tentarem fazer quase de tudo para sobreviver: Venda e aluguel de filmes em DVDs; criação de salas de vídeo para o pessoal assistir filmes na própria locadora; manutenção de computadores; xerox e impressão; venda externa de picolés; recarga de cartuchos de tinta; e até a venda de cópias dos próprios jogos da locadora. Valia qualquer coisa que desse um retorno financeiro suficiente para manter o espaço funcionando.

Mas, como bem sabemos, aos poucos as locadoras foram fechando as suas portas, uma a uma.

Tempo de Saudade

Jogando Nintendo Wii em casa, envolvido com a faculdade e curtindo intensamente o início de um relacionamento que resultaria em um casamento maravilhoso, eu me mantive afastado das locadoras durante a segunda metade da década de 2000. Pouco aproveitei o período mais moderno do meu espaço favorito da cidade, quando a Videogame Locadora climatizou o seu ambiente e disponibilizou PlayStation 3 e Xbox 360 com TVs de LED em Full HD.

Jogando em casa, não vivenciei de perto os vários dias em que a locadora passava sem receber um único cliente. Passando as manhãs na faculdade, não pude levar os amigos para conversar e comprar uns doces na locadora depois da escola. Tentando ser um bom namorado, não tive tempo para voltar a trabalhar na locadora e tentar salvar as contas do mês, como fiz tantas vezes durante os vários anos em que passei entre consoles, games e amigos. Quando menos esperava, as locadoras já não estavam mais onde sempre estiveram.

As ruas de São José do Seridó ficaram mais silenciosas. O centro não atraía mais a garotada que, por sua vez, não brincava

mais na rua. A cidade estava mais séria, mais triste. As locadoras não existiam mais. Quando percebi que não poderia mais contar com aquele espaço, sofri bastante. Era um sentimento parecido com o de perder um amigo de infância que, mesmo sem o ver há anos, ainda significava muito para mim. Doeu. E doeu muito.

Eu me lembro de ter mandado mensagens para os meus amigos falando que as locadoras tinham acabado e todos demonstrarem tristeza. Quando eu encontrava algum dos ex-companheiros de jogatina, o assunto era um só: as resenhas de locadora. Praticamente, nenhum desses amigos jogava mais videogame, mas, mesmo assim, lembravam com muito carinho dos tempos de diversão. Foi um período triste, um período de aceitação. Contudo, também foi uma época em que resgatamos as memórias do que nos fizeram ser quem somos hoje. Perder as locadoras despertou o meu lado gamer que estava adormecido.

Eternamente em nossos corações

Na época em que as locadoras deixaram de existir na minha cidade, eu estava concluindo o curso de História. Eu havia passado anos estudando o passado e as ações do homem nos períodos definidos pelos historiadores para contar quem somos. E foi devido à obrigatoriedade de escrever um trabalho de conclusão de

curso que resolvi aproveitar para resgatar a história daqueles espaços que tanto têm para nos contar.

Conversei com amigos, ex-donos de locadora e todos os parceiros de jogatina que consegui encontrar, até escrever uma monografia que encerrou o meu ciclo universitário. O resultado foi um trabalho feito com muito amor e que logo em seguida virou um livro. Esse livro (Videogame Locadora: espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN), que conta um pouco da minha própria história, foi o primeiro passo para o despertar de uma nova paixão: a redação sobre games, que hoje me faz tão feliz.

Posso não ter mais o espaço físico da locadora para frequentar, mas possuo um espaço gigantesco nas páginas da internet e nas folhas dos livros para contar as histórias que vivi nas saudosas locadoras de videogame. Assim, posso compartilhar um pouco dessa minha paixão pelo principal espaço da cidade que frequentei com meus amigos e com tantos outros apaixonados por games que, assim como eu, passaram por momentos inesquecíveis nesses templos da diversão. As locadoras podem até nunca mais existir, mas elas estarão para sempre na minha memória, no meu coração e nos meus escritos.

ILUSTRANDO SONHOS



Foi de fato uma surpresa ter sido convidado pelo Ítalo para ilustrar seu terceiro livro. Isso porque, há alguns anos, eu mesmo não me considerava um desenhista bom o bastante! Na verdade, acho que todo artista nunca se sente bom o bastante, por mais doloroso que seja. Mas, embora nós nunca sintamos que estamos no ápice de nossas habilidades artísticas, a gente também sabe quando consegue se superar. O que estão vendo nesse livro foi fruto de todo o esforço (e mais um pouco) que pude extrair de mim.

Não foi tão difícil, no entanto, entrar em sintonia com os sentimentos e memórias que os textos desse livro expressam. Isso porque me identifiquei bastante com as experiências do Ítalo. Embora vivesse na capital, procurar por jogos em locadoras, firmar relações de amizade e aprender lições de vida em meio a videogames também fez parte de minha vida. Afinal, por mais que nem todos tenhamos crescido em pequenas cidades com poucas locadoras, enfrentamos semelhanças na realidade dos videogames no Brasil. No fundo, senti um pouco de mim no livro, e por isso foi prazeroso deixar minha marca nele de fato.

Li e reli cada um dos textos procurando pelo que havia de mais fundamental neles. Algumas vezes, era um valor aprendido; em outras, uma memória engraçada. Daí então sentava frente a

uma folha de papel e começava a pensar no que desenhar para ilustrar aquilo que o Ítalo pretendia transmitir. Deveria ser objetivo e representar exatamente o que estava escrito? Ou quem sabe fosse melhor fazer algo mais simbólico para instigar a imaginação? Procurei variar o tipo de ilustração para manter uma expectativa interessante pelo estilo e características de cada uma quando se estivesse lendo o livro. E sempre batia aquele receio de não estar em pé de igualdade com a qualidade dos textos do Ítalo ou com o trabalho que outros artistas fizeram para os livros anteriores dele... “Será que eu consigo?”

Ainda bem que pude ilustrar no estilo que mais gosto: tons de cinza sob imagens em preto em branco. É assim, afinal, que ilustro minha própria história em quadrinho! Fico enormemente feliz de ter participado desse livro e espero que apreciem as ilustrações que preparei para ele! Não é sempre que podemos fazer parte de um projeto tão especial, ainda mais quando seu projetista é um escritor tão talentoso e um amigo tão querido!

Rafael Neves

Redator do site GameBlast e roteirista e desenhista da história em quadrinho virtual The Legend of Link

BÔNUS

NOVAS DESPEDIDAS E VELHOS RECOMEÇOS



Diferentemente do que aconteceu com o Game Cube e o Wii, que não tiveram jogos do Mario em seu lançamento, a Nintendo resolveu retomar a velha tradição no lançamento do Wii U. Além de testar as capacidades do novo console nos minigames de Nintendo Land, os eufóricos que compraram o console no dia do lançamento tiveram a oportunidade de levar para casa a mais nova aventura do Mario e a turma do Reino dos Cogumelos em alta definição. Além de ser um dos mais divertidos jogos da série “New”, este é um título cheio de significados para mim, representando um marco na minha vida. E é com carinho e boas lembranças que relembro com vocês New Super Mario Bros. U.

Hora da mudança

Era janeiro de 2013, estava começando os preparativos para o meu casamento. Se você já passou por isso, deve saber que é uma loucura tremenda: roupas, convidados, detalhes da cerimônia, papelada. Caso contrário, prepare-se, pois não faltará o que resolver durante meses. Mas voltando, estava na fase de escolha de local, lista de convidados e compra do restante das coisas para a nova casa. Foi justamente neste momento, em que precisei começar a imaginar a minha nova moradia, que a ficha caiu. Embora já planejasse desde de 2011, só agora começava a entender que logo eu sairia daquela casa que morei com meus pais

e irmãos por anos. Era difícil não se emocionar com o tamanho dessa reviravolta.

Após o choque, resolvi que deveria aproveitar intensamente os momentos finais na casa dos meus pais. Para isso, nada melhor do que reunir os irmãos e fazer o que mais gostamos quando estamos juntos: jogar videogames.

Na época, eu tinha um Nintendo Wii, que pelos vários anos de companhia, poucos jogos tinham ficado sem zerar. Precisava de algo novo. Mas o quê? Então num momento de troca de olhares entre irmãos, resolvi que deveria me despedir das jogatinas em casa em alto estilo. Portanto, chegava o momento de comprar um novo videogame, tanto para marcar o fim de uma fase, como para celebrar o início de uma vida nova. E sem titubear, usando alguns fundos do casamento, comprei o Nintendo Wii U.

Na companhia de um velho amigo

Depois de enxugar um pouco o orçamento do casamento, inclusive retirando alguns amigos meio traíras da lista de convidados — sinto muito pessoal, mas o Wii U foi a prioridade —, consegui o dinheiro suficiente para comprar o novo console. Contudo, a grana era curta e só dava para comprar um jogo. E entre as opções, lá estavam eles, meus velhos companheiros de aventura, Mario e Luigi.

Foi uma emoção só. O título que jogaríamos juntos, em casa, seria uma aventura do Mario e seus amigos, então inédita para nós. Foram longos 15 dias de espera até o Nintendo Wii U chegar com um único jogo, ou melhor, o último jogo de três irmãos naquele lugar que por tanto tempo foi o espaço da jogatina familiar. E foi com New Super Mario Bros. U a grande despedida.

Não poderia ser mais adequado. Mario, Luigi e Toad, aqueles mesmos que foram nossos companheiros por todos esses anos, em várias jornadas diferentes, voltavam para a festa de despedida, prontos para criar uma aventura memorável e eternizar aquele momento único em nossas vidas.

Nos deixamos levar pela fantasia e entramos de corpo e alma naquele reino fantástico, colorido e demasiadamente divertido, na pele daqueles três seres carismáticos e, porque não dizer, mágicos.

De volta ao Reino dos Cogumelos

Era mais um dia comum no reino, ou seja, o céu resplandecia no horizonte, a vida local ecoava suas melodias matinais e os velhos amigos de outrora estavam reunidos, felizes, no familiar castelo de sempre. Mas, como de costume em dias normais do Reino dos Cogumelos, nosso amigo — depois de correr de kart, jogar tênis e participar de festas, ele já pode ser chamado assim — Bowser aparece para acabar com a paz.

Cortando os céus com sua airship, o vilão bombardeia o castelo, joga para longe a turma do Mario e sequestra a princesa Peach utilizando uma gigantesca mão mecânica. É a velha trama de sempre, vocês notaram. Mas quem se importa. Tudo que eu queria mesmo era uma desculpa para sair com meus irmãos em mais uma incrível missão. E boas missões é o que não faltavam em New Super Mario Bros. U.

Passamos por uma esverdeada e musical planície repleta de nozes que nos fazia voar. Percorremos um árduo caminho entre dunas de um deserto escaldante, para logo em seguida deslizarmos por entre frias montanhas, mas lindamente iluminados por estrelas coloridas. Antes de seguir, voltamos pelo calor já superado para descobrir um paraíso tropical cercado de belos litorais, mas assombrado por um navio fantasma. Ótimas aventuras, não é? Melhor ainda foi descobrir que tudo isso era apenas a metade.

Aos poucos os desafios aumentavam. Tivemos que desvendar os mistérios de uma floresta perigosa, cercada por venenosos inimigos. Depois, escapar de desfiladeiros numa região rochosa cheia de armadilhas para depois alcançar os céus, numa magnífica visão por entre as nuvens até alcançar o castelo do Bowser, cercado por lava, e enfrentá-lo numa batalha épica por a guarda da princesa.

Foi uma aventura maravilhosa. Em vários momentos me peguei lembrando de outras grandes e memoráveis jornadas. Tudo era muito familiar, quase uma homenagem àqueles outros jogos que marcaram minha infância. Que deixaram marcas profundas na vida desses três irmãos.

Tínhamos a impressão de já ter passado por ali muitas outras vezes. Teria sido nas tardes de sábado em Super Mario World no videogame que meu pai ganhou em uma aposta? Teria sido em Yoshi's Island quando comprei o cartucho após meses de mesadas poupadas? Ou teria sido quando caíamos no chão de tanto rir com as divertidas e alucinantes jogadas em New Super Mario Bros. Wii quando compramos juntos um Wii? O que sei é que foram vários momentos inesquecíveis, misturando velhas e novas lembranças.

Nunca me diverti tanto com meus irmãos. Horas de gargalhadas, reclamações por pegar as vidas e itens do outro, delírios por o jogador restante morrer bem antes de saltar sob o lastro final, vários e vários momentos parando durante as fases apenas para admirar aquele detalhe familiar agora em alta definição ou reclamando sem parar do espertinho que se protegia na bolha nos momentos mais difíceis. Bom, foram dias para nunca esquecer. Uma ótima despedida.

Uma nova fase

Foi como imaginei. Durante todo aquele último mês na casa dos meus pais, vivi intensamente cada dia. Abracei bastante meus velhos, visitei cada vizinho diariamente e, como nos velhos tempos, joguei videogame com meus irmãos todos os dias depois das obrigações da vida. E não poderia ter sido melhor. Foi em New Super Mario Bros. U que encaramos nossa última grande incursão pelo Reino dos Cogumelos em casa, na companhia dos nossos grandes amigos de sempre.

De lá para cá, a vida mudou, moro em outra cidade e pouco vejo meus queridos parceiros de jogatina, mas, sempre que senti saudade dos meus irmãos, visitei Mario e Luigi no Reino dos Cogumelos para relembrar aquelas últimas grandes aventuras que vivi com meus melhores companheiros. Pode até ser apenas um jogo. Mas para mim ele é parte de uma linda amizade.

BÔNUS

A LOCADORA DOS SONHOS: OS ENCONTROS NA BRASIL GAME SHOW



Não existem mais locadoras de videogame na minha cidade. O espaço que frequentei durante toda a minha infância hoje está vivo apenas nas minhas memórias. As conversas que antes começavam nos bancos em frente aos videogames, hoje se resumem a mensagens pelo celular. Contudo, em uma ocasião em especial, eu consegui vivenciar um pouco da antiga magia das locadoras. E ela foi mais intensa do que eu imaginava.

Sonho adormecido

Quando eu era garoto, costumava sonhar com aqueles eventos grandiosos que via nas revistas de videogame da época, principalmente a E3, a maior feira de jogos do mundo. Via as fotos, mesmo com a péssima resolução das publicações, e sonhava em fazer parte de um evento no qual todos estavam lá pelos jogos. Era um sonho.

O tempo passava, a paixão pelos videogames só aumentava e a vontade de participar de um evento como a E3 permanecia. Infelizmente, por morar muito longe dos grandes centros, nem mesmo de encontros menores eu participei. Tinha que me contentar com as reuniões nas casas dos amigos. Essas, aliás, foram as situações mais próximas de um evento que reúne jogadores que participei por aqui.

Por sorte, eu tinha as locadoras de videogame. Nelas, participava de campeonatos, conversava sobre os lançamentos e passava o dia inteiro sorrindo com as situações mais inusitadas possíveis. Era uma diversão só. Mas quando elas acabaram, fiquei sem eventos e sem locadoras. Para piorar, os encontros com os amigos se tornaram raros. Tinha que me contentar com as mensagens pelo celular.

Com a inesperada mudança de rumo na minha vida gamer, quando passei de jogador para jogador/redator, as coisas mudariam um pouco. Escrevendo para o GameBlast, tive a oportunidade de conhecer e cobrir eventos da minha região, como o SAGA Entretenimento e o Yujô Gamer Level Up, em Natal, capital do Rio Grande do Norte. Eventos que reúnem milhares de fãs de cultura pop em geral. Até já estava satisfeito, mas aí surgiu a Brasil Game Show 2016, justamente no meu melhor momento como redator. Com muita vontade, coragem de gastar as economias e credencial na mão, chegava o momento de começar uma das maiores jornadas da minha vida.

A epopéia

A ideia de participar da Brasil Game Show, o maior evento de games da América Latina, não veio assim do acaso. Desde o começo de 2016, tenho colaborado com a equipe da WarpZone na

produção de livros e revistas sobre os jogos clássicos. Foram mais de 20 livros publicados durante o ano. E a BGS seria a primeira grande exposição da marca para o público gamer brasileiro. A equipe praticamente toda é de São Paulo, com alguns poucos do Rio de Janeiro. Por isso, todos combinaram de se encontrar na BGS. Só que eu sou do Rio Grande do Norte.

A participação da WarpZone na BGS já estava definida desde o começo do ano. A equipe toda confirmando presença. Seria o primeiro encontro do time. Completamente enlouquecido com a possibilidade de participar do evento, principalmente pelo fato de ser uma das atrações, concentrei coragem e decidi. Teria a chance de expor o meu trabalho em um dos maiores eventos de games do mundo, conheceria os meus colegas de WarpZone e, claro, finalmente poderia abraçar os parceiros de GameBlast.

Decidido, juntei as finanças, pedi uns dias de folga no trabalho, peguei a autorização com a esposa e imprimi a credencial. O dia chegava. E seria uma longa, longa jornada, começando pela ansiedade de voar pela primeira vez, passando pela lenta velocidade com que os dias passavam até finalmente passar horas de viagem até chegar ao grande destino.

Como moro no interior do Rio Grande do Norte, chegar até a BGS em São Paulo não foi uma tarefa muito simples. Tive que

pegar um ônibus de casa até Natal, um avião de Natal até Brasília e outro de Brasília até São Paulo. Sai de casa na quarta-feira, dia 31, às 7 horas da manhã, e só cheguei em São Paulo ao meio dia, da quinta-feira, dia 1, justamente no primeiro dia de evento, dedicado à imprensa. Demorou, mas cheguei.

Passando pelo hotel apenas para tomar um banho, fui de Uber até o São Paulo Expo, local onde acontecia o evento. Era pertinho. Apenas 15 minutos de onde eu fiquei com o Nando Bastos (WarpZone) e o Jaime Ninice (um dos maiores parceiros que esse mundo louco da redação gamer me trouxe). Chegando lá, já tive o primeiro espanto: o lugar era monumental. Um Centro de Convenções com uma estrutura incrível.

Lá dentro, outro choque: estava tudo lindo. Stands enormes, cheios de luzes e sons, telões gigantescos exibindo diversos trailers, gente para todo lado, grandes empresas marcando presença, diversas lojas repletas de produtos que todo fã de games curte e muito, muito videogame.

Na BGS 2016, os visitantes podiam testar os próximos lançamentos de grandes produtoras de games do mundo, como Microsoft, Sony, Ubisoft, EA e WB Games. Além disso, em outros stands, demonstrações de títulos também estavam disponíveis para teste e uma variedade de arcades alegrava os

corações mais saudosistas. Só não jogava quem não queria. E para um apaixonado pelos antigos templos da diversão como eu, tudo aquilo mais parecia uma locadora gigante. Uma locadora dos sonhos.

Um mundo de videogames

Stands gigantescos com dezenas de centrais de jogo faziam a BGS brilhar. Microsoft, Sony e todas as empresas que levaram as suas novidades para o público capricharam no acervo, deixando a locadora, quer dizer, o evento repleto de opções para se divertir, sozinho ou com os amigos. Tinha de tudo: jogos de tiro, dança, luta, ação, aventura. Bastava esperar a vez na fila e ser feliz.

Filhos jogavam com os pais; pais mostravam os consoles que jogavam aos filhos no pequeno Museu dos Videogames; amigos jogavam contras acirrados; casais se presenteavam com lembrancinhas de seus jogos favoritos e amigos virtuais aproveitavam para dar o primeiro abraço. Era um ambiente bastante aconchegante, como costumava ser as antigas locadoras de videogame. Era a magia dos videogames unindo as pessoas, independente das diferenças.

Não foram raros os momentos que esqueci que estava lá para ajudar o pessoal a vender os livros da WarpZone e simplesmente me deixava levar pelo som nostálgico de dezenas de games sendo

jogados ao mesmo tempo misturado ainda à muitas risadas. Sendo assim, saía pelo evento encontrando amigos e jogando sem parar. Sem dúvidas, a BGS foi um excelente espaço para encontrar amigos, conhecer gente nova, bater um papo com os ídolos e celebrar os jogos de maneira inclusiva e saudável.

Logo de cara, éramos recepcionados pelo time de staffs cadeirantes, todos com sorriso no rosto e prontos para ajudar no que fosse preciso, provando que nos videogames não ligamos para as diferenças e que os jogos podem unir de verdade. Já no evento, foi possível abraçar um monte de amigos que conhecia apenas pelas redes sociais. E disso, falo de uma boa parte do time que faz os sites do GameBlast. Redatores, revisores, diagramadores, e até o Sérgio Estrella, o próprio criador disso tudo. Conhecer pessoalmente a galera que dá vida a esse sonho e que me abriu as primeiras portas foi de longe uma das melhores coisas de estar na Brasil Game Show. E isso não tem preço.

No stand da WarpZone, finalmente conheci o meu time de trabalho: Cleber Marques, Rafael Marques, Denis Bortolaço, Nilton Sabat, Jaime Ninice, David Vieira, Gabriel Leles, Ricardo Ronda, Eidy Tasaka, Nando Bastos, Ricardo Babachinas e o Eduardo Suhanko. Estávamos reunidos pela primeira vez depois de quase um ano produzindo livros. Foi incrível. Parecíamos

amigos de muito tempo. Os dias foram poucos para colocar as conversas em dia. Mas foram suficientes para serem inesquecíveis.

Outra parte gratificante de estar na BGS foi o carinho dos leitores. Além do reconhecimento pela WarpZone, muitos leitores reconheceram a minha foto e o nome no crachá e vieram dizer que acompanham o site e as revistas digitais do Blast. Alguns até pediram para tirar foto. Mas, assim como os leitores do GameBlast, eu também cresci lendo outros redatores, principalmente das antigas revistas de videogame. E se a turminha mais jovem fazia fila para tirar foto com os Youtubers famosos que marcaram presença, eu aproveite para conhecer os grandes nomes do jornalismo de games no Brasil.

Entre as minhas conquistas, estão as fotos que consegui com o Gustavo Petró do IGN Brasil; Théo Azevedo do Uol Jogos; Fábio Santana, ex-editor da revista Gamers e representante da Capcom no Brasil; Pablo Miyazawa, ex-editor das revistas Nintendo World, Rolling Stone Brasil, EGM Brasil, Herói e hoje editor do IGN Brasil; Claudio Balbino editor das revistas UltraJovem e GameOver; a lenda Ivan Battesini, criador da rede de locadoras ProGames e hoje sócio da WarpZone; e com o Matthew Shirts, mais conhecido como O Chefe das revistas Super Game, Game Power e Super GamePower.

Foram dias intensos, nos quais a paixão pelos videogames foi capaz de unir pessoas de todos os lugares do Brasil. Parecia que tínhamos vivido as mesmas histórias. Que cada um fez parte da vida do outro de alguma forma. E que de algum jeito estávamos juntos o tempo inteiro, ligados, talvez, por pixels, bits ou seja lá o que dá vida a essa magia dos videogames que nos cerca desde o tempo das saudosas locadoras de videogame.

POSFÁCIO

Muitos dos que trabalham com games hoje no Brasil o fazem por amor ao tema, pelas memórias incríveis que eles nos proporcionaram na infância e no decorrer da vida. E isso, aliás, com certeza se aplica à minha história que levou a criação do GameBlast e à eventual adição do Ítalo à equipe. Em 2008, eu era apenas um estudante de Design Gráfico aprendendo a usar HTML e CSS, e querendo aplicar tudo o que eu estava aprendendo em algum projeto que refletisse algo que eu amasse. Sendo assim, não precisei pensar muito para saber que eram os games, mais especificamente, os games, consoles e portáteis da Nintendo. Assim nasceu o blog Nintendo Blast.

Como qualquer blog do final dos anos 2000, levaria tempo para ele começar a emplacar, e isso só aconteceu quando comecei a encontrar pessoas que partilhavam do mesmo amor que o meu, e que estavam dispostas a fazer o projeto dar certo. Não era um projeto jornalístico, eram apenas jogadores que queriam compartilhar suas histórias, suas expectativas e as informações que pipocavam a todo o momento na internet — tornando as revistas impressas cada dia menos competitivas. Com o tempo, o Blast foi ganhando corpo, os textos foram ganhando mais qualidade, veio o PlayStation Blast, o GameBlast, o Xbox Blast, vieram as revistas

digitais, e o projeto que começou com apenas duas mãos se tornou um grande coletivo com mais de duzentas delas.

Foi em maio de 2014 que o Ítalo se tornou parte disso, no mesmo ano que ele publicou o seu livro sobre o uso das locadoras de videogame como espaços de sociabilidade, inspirado por um trabalho acadêmico que fez com que ele decidisse ir mais fundo no mundo dos games. Na sua inscrição, ele destacava seu ponto mais forte: a paixão e a habilidade de pesquisa — em outras palavras, estávamos ganhando um “historiador dos games” no Blast, e foi isso que mais marcou a sua participação. Daí vinha todo o seu fascínio pelo passado dos games e da maneira com que a gente se relacionava com eles, através das antigas e memoráveis revistas como a Super GamePower, das locadoras, das tardes passadas na casa dos amigos. O entusiasmo que encontramos em seus artigos é aquele da criança que acabou de ganhar seu primeiro videogame no Natal em família.

Foi através dessa paixão que suas crônicas ganharam vida, dando origem a novos livros — como este, que tenho o prazer de posfacionar e que certamente não será o último. E é sobre essa paixão que gostaria de falar aqui; quando ela existe, você não precisa ter a técnica de um jornalista ou de um escritor experiente para conseguir atingir o coração das pessoas. Elas simplesmente

conseguem se enxergar em você, resgatar em suas memórias a mesma sensação, as mesmas alegrias, e a mesma rivalidade que sentiram um dia. E é essa paixão que fez com que projetos como o Blast fossem para a frente apenas como produto de um hobby de dezenas de pessoas que se orgulham de tê-lo em sua história.

História essa que me orgulha pelo fato de ter recebido participações de pessoas assim como o Ítalo Chianca, que amam os games e que seguem tocando outras pessoas com as suas histórias.

Sérgio Estrella
Criador do Nintendo Blast

SOBRE O AUTOR



ÍTALO RAMON CHIANCA E SILVA é historiador com as habilitações de licenciado (2010), bacharel (2013) e especialista em História do Brasil (2012) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. No mundo dos games, escreve semanalmente nos sites GameBlast e Jogo Véio, e mensalmente nas revistas GameBlast, Nintendo Blast e WarpZone. Quando não está contando as suas histórias, costuma discutir sobre futebol com pai, ouvir as resenhas escolares da mãe, jogar videogame com os irmãos, tocar um bom rock com os amigos e assistir séries com a esposa. Também pode ser encontrado no facebook ([facebook.com/italochianca](https://www.facebook.com/italochianca)) ou no email: itallo.chianca@gmail.com.

Obrigado pelo carinho!

PAPPO DE LOCADORA

Um mundo de aventuras e histórias das mais divertidas relacionadas às famosas Locadoras de Videogame que tanto adorávamos. Neste livro, você se surpreenderá com contos inéditos e muito peculiares, em um mergulho nostálgico que encontra grande eco na infância. Quem aqui nunca se divertiu numa locadora? Nas páginas deste livro, você encontra de tudo: descobertas secretas, criação de tendências, espionagens rivais, guloseimas, rivalidades e muitos outros temas afins contados com todo aquele teor empolgante e criativo característico do autor. Cada capítulo ainda traz uma bela ilustração que fará os mais observadores e também os feras do joystick pirar! Pronto para embarcar nesta jornada e ainda dar boas risadas? Então, chegue mais, que a locadora acabou de abrir!

**NINTENDO
BLAST**

HARPZONE

