

WARPZONE

CRÔNICAS

nº 4-E

Histórias de Dia das Mães

EDITORIAL

Falar sobre mãe é algo que aquece o coração. Lembrar dos presentes e bons momentos que tivemos juntos, lembrar também das broncas e lições que nos ajudaram a sermos o que somos hoje. É com esse clima de emoção e nostalgia que a galera aqui da redação traz para você a mais nova WarpZone Crônicas, repleta de histórias com a pessoa que nos criou tão bem, as nossas mães. Histórias cheias de mensagens, lembranças engraçadas e muito sentimentalismo. Em homenagem às nossas queridas guerreiras aqui fica o nosso: **EU TE AMO!**



Cleber Marques
Editor

ESCOLHA UMA CRÔNICA PARA COMEÇAR:

- Pág 03... Coleção Ação Games Completa No Dia Das Mães
- Pág 07... Minha Mãe e Meus Videogames: O Começo De Tudo
- Pág 09... Esse Lugar Tem Drogas!
- Pág 15... Bendito Troco Do Pão
- Pág 17... A Guardiã Dos Sonhos
- Pág 19... Mother'S Chronicles: The Short Stories
- Pág 23... Obrigado Por Tudo, Mãezinha
- Pág 27... Espada De São Jorge
- Pág 29... O Primeiro Jogo e Os Últimos Dias

Revista WarpZone Crônicas nº 4 - É uma publicação da WarpZone Editora

Editor-Chefe: Cleber Marques ▪ **Diretor de Arte:** Leandro Cruz ▪ **Diagramador:** Cleber Marques ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte ▪ **Redatores:** Alan Ricardo de Oliveira, Flávio Antônio De Assis Leite, Michel Borges, Tiozão da WarpZone, Pedro Fortunato, Johnny Vila, Denis Bortolaço, João Victor Teixeira, Arildo "Mestre Ryu" Ricardo ▪ **Agradecimento Especial:** Nossas mães!

COLEÇÃO AÇÃO GAMES COMPLETA NO DIA DAS MÃES

Alan Ricardo de Oliveira

Se tinha uma coisa ainda mais legal do que jogar videogame na década de 1990 era comprar e colecionar revistas, única fonte segura de informações que tínhamos e muito mais divertido do que ver vídeos ou textos enormes na internet. Uma revista, em particular, que me encantou desde a primeira vez em que a vi foi a Ação Games, uma das mais tradicionais revistas da época e que esteve nas bancas por 10 anos, durando 171 edições.

Em 1992, meu irmão trabalhava em um depósito de bebidas e lá ele conseguiu as 8 primeiras edições da revista. Nessa época, eu tinha um Master System e era muito gostoso ver as reportagens e os reviews, não apenas sobre ele, mas também de outros consoles. Eu tinha 14 anos e só estudava, o pouco dinheiro que conseguia juntar era para alugar cartuchos e comprar algumas revistas.

Em Limeira, cidade do interior de SP em que eu morava, tinha um sebo chamado Alfarrábio e lá eu fiz a festa comprando muitas revistas usadas, não só Ação Games, mas também as Videogame e Supergame. Vez ou outra eu comprava uma edição nova na banca, mas isso era bem raro.



Em 1993, comecei a estudar no SENAI e lá todo dia minha mãe me dava uns trocados para comprar alguma coisa para comer ou tomar refrigerante, mas, em vez disso, eu guardava e juntava para poder comprar as revistas de games para ficar sempre informado. Me lembro de um sábado à noite em que meu pai me deu um dinheirinho, era o valor exato da Ação Games na época, levantei no domingo bem cedo e fui buscar a revista. Era a edição 36 que tinha Strider 2 do Mega Drive na capa. A revista foi por quase 4 anos quinzenal, então era ainda mais difícil poder ter todas as edições, mas, a partir da edição 43, resolvi que iria colecionar ela de todo jeito sem perder nenhum número e ainda conseguir os que estavam faltando para completar.

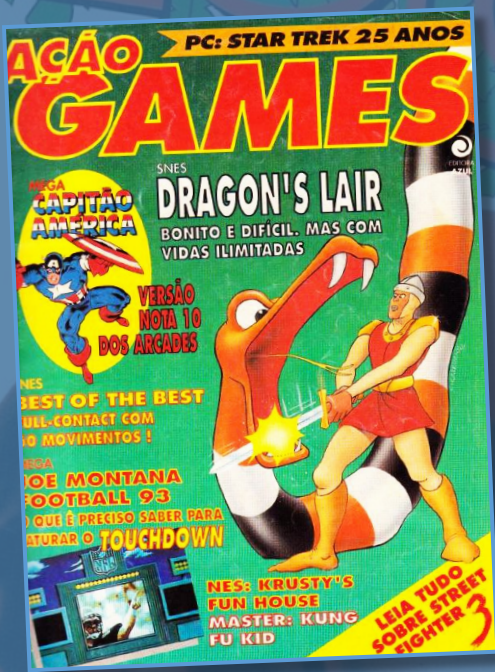
Para conseguir números anteriores, não existiam grupos de revista em redes sociais ou sites de venda estilo Mercado Livre. Tínhamos que rodar pelos sebos, bancas que às vezes tinham algum exemplar que não havia sido recolhido e no boca-a-boca com os amigos. Foi isso que fiz, em Limeira só havia o Sebo Alfarrábio em que era possível comprar revistas. Lembro que a edição 30 eu consegui de um amigo, mas ele me cobrou o preço de uma nova na banca felizmente estava muito bem conservada.

Conseguí também algumas com o filho do dono de uma locadora que eu tinha amizade, ele comprava a revista e nem lia, só anotava os jogos que achava interessante, fazia uma lista e pedia para o pai comprar para a locadora, depois ele me vendia pela metade do preço.

Teve um caso engraçado com a edição 15, em que um outro amigo nosso pegou emprestado dele e nunca devolveu. Fui até a casa dele e pedi emprestado e até hoje, 25 anos depois, não tive tempo para devolver! Eu tinha quase todas as edições, faltava apenas a 23, que me deu um trabalhão para conseguir. Isso aconteceu na véspera do Dia das Mães, em 1994, era um sábado e meu pai teve a ideia de ir cedinho para a cidade de Campinas para poder comprar algum presente para minha mãe e minhas duas avós. Fomos até lá com minha mãe e meu primo Renato. Ao chegarmos, por volta das 9:30, ficamos passeando pelo calçadão, local de tradição da cidade e com muitas lojas, depois fomos ao Mercadoão. Lembrei que por ali existia um sebo, pois eu havia morado em Campinas de 1985 a 1988 e lembro que comprei vários gibis do Cascão por lá.

Saímos do Mercadoão e paramos em uma lanchonete, comemos alguma coisa e depois minha mãe ficou em uma loja experimentando roupas e sapatos. Falei para o meu pai que iria na rua de cima, ao sebo, com o meu primo e ele disse que esperaria na loja com a minha mãe. Esse sebo ficava uma rua abaixo de um Mercado chamado Eldorado que, infelizmente, tinha sido todo destruído por causa de um incêndio em 1987 e o local ficou desocupado por alguns anos.





Chegando lá, fui direto perguntar para o atendente se tinham revistas de games, ele me mostrou onde ficava. Não haviam muitas e as que estavam lá eu já tinha, mas, de repente, vejo uma capa verde com o Capitão América! Sim, era a Ação Games 23, a última que faltava em minha coleção. Vi o preço, não era caro, mas estava sem nenhum centavo, assim como meu primo.

Peguei a revista, pedi para o atendente guardar para mim que eu ia ali na outra rua pedir dinheiro para os meus pais. Meu pai deu o dinheiro e mandou eu ir rápido para irmos embora. Voltei lá correndo com meu primo, pedi a revista para o atendente, paguei e voltamos. A felicidade estava à mil por tê-la conseguido, não via a hora de ir embora para me trancar no quarto e ler, mas as coisas não foram bem assim.

Meu pai, quando ia a Campinas, ficava o dia inteiro por lá. Dali fomos ao mercado que era bem longe do centro e lá ficamos até a tarde. Fomos embora por volta das 18h, chegamos em Limeira e aí fomos lanchar. Depois levamos meu primo embora e chegamos em casa quase 22h.

Como já era tarde, meus irmãos já estavam indo dormir e não dava para ler no quarto. Na sala também não dava porque meu pai estava assistindo televisão e, quando estou lendo, gosto de silêncio total. Só me restou ir dormir e esperar o dia seguinte para poder ler com calma.

Domingo de manhã minha mãe pediu para ir buscar pão. Depois de buscar e tomar café, pensei que iria poder ler com tranquilidade, mas ela pediu para que eu me trocasse para irmos almoçar na casa da minha avó (por causa do dia das mães).

Claro que eu adorava ir à casa da minha vó, mas a ansiedade para ler estava me consumindo. Levei a revista comigo, mas também não deu: música alta, conversa de família... não teve jeito. Fomos embora às 16h, cheguei em casa, tomei um banho e aí sim... pude me trancar no quarto e ler a tão sonhada edição que faltava na minha coleção. Foi realmente um dia das mães inesquecível!

A MELHOR LOJA
DE GAMES:
CONSOLES, JOGOS E
ACESSÓRIOS COM
PROCEDÊNCIA
E A MAIOR
GARANTIA
DO PAÍS

A MAIOR
E MAIS BEM
EQUIPADA
ASSISTÊNCIA
TÉCNICA
DE GAMES
DO BRASIL



CURSOS DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COM OS MELHORES TÉCNICOS DA ATUALIDADE,
COM ANOS DE EXPERIÊNCIA E METODOLOGIA
DE ENSINO EXCLUSIVA

Mais de 200 mil clientes satisfeitos, desde o ano 2004.

A vida é curta, jogue com a gente!

MINHA MÃE E MEUS VIDEOGAMES: O COMEÇO DE TUDO

Flávio Antônio De Assis Leite

Mãe, aquele ser especial que é mais que humano. Aquela que cuida de nós com todo o carinho e amor que possa dar. Todos os seus esforços são para cuidar da família e da casa, e muitas delas ainda encontram forças para trabalhar fora. Outras tantas, como a minha, foi mãe e pai. Sem dúvida alguma, é uma das pessoas mais especiais na vida de qualquer indivíduo.

Para nós, gamers, muitas delas também tiveram um papel fundamental, pois foi através delas que iniciamos nesse mundo fantástico que tanto adoramos. Lembro de um dia, lá atrás, meados da década de 80, muito se falava sobre um aparelho fantástico que estava divertindo famílias inteiras. Eu morava em Pirenópolis/GO nessa época. Uma pacata cidadezinha de pouco mais de alguns mil habitantes. A vida passava tranquilamente, tomando banho de rio, jogando bola ou aprontando alguma algazarra (como tocar campainha e sair correndo).

Tudo isso mudou quando fui apresentado ao Atari. Fiquei encantando, louco para ter um! Até que um

belo dia, minha mãe aparece com uma caixa de madeira. O que seria aquilo? Era um Atari e a caixa de madeira foi cuidadosamente feita sob medida para abrigá-lo. Foi comprado de segunda mão e com alguns cartuchos. Quem se importava? Era meu! Foram dias intensos de muita jogatina e felicidade. Os amigos vinham todos e passavam o dia jogando em casa. Foram dias inesquecíveis, inclusive da surra que levei quando ela me pegou jogando um famoso jogo chamado X-Man ("entendedores entenderão" o motivo que ela teve).

Logo, o Atari deixaria de ser novidade e as coisas começavam a voltar ao normal. Eu sempre jogava, mas a galera já não vinha em casa com tanta frequência. Acabei me mudando de cidade e já no início dos anos 90, um vizinho um dia me convidou para jogar videogame. Fui apresentado a um novo console. Eram infinitas horas em que jogávamos Jogos de Verão, Kenseiden, Alex Kidd in Miracle World, entre outros.



Mas alguma coisa estava incompleta. Eu precisava ter o meu. Certo dia, minha mãe fez uma viagem a Manaus. Foi uma semana ou mais de expectativas. Ela não havia prometido nada, mas dentro de mim alguma coisa dizia que teria uma bela surpresa. Já tinha ouvido falar da Zona Franca de Manaus.

Não entendia bem o que era, mas me diziam que por lá as coisas eram mais baratas. Finalmente, chegou o dia em que minha mãe retornou. Lembro como se fosse hoje. Ela entrou em casa com suas malas e nada de diferente. Abraçou a todos, conversou um pouco.

Eu já estava meio decepcionado, mas nem poderia demonstrar, ela acabara de chegar após vários dias sem nos ver. Foi quando ela voltou ao carro, lá no estacionamento do prédio, para buscar o restante das bagagens. Ao vê-la novamente, aquela imagem nunca mais sairia da minha cabeça. Vinha segurando um Master System, do primeiro modelo, pela alça e uma pistola Light Phaser embaixo dos braços. Foi um dos dias mais

felizes da minha vida. Acredito que só perde para o dia do meu casamento e o dia do nascimento dos meus filhos. Ali, eu encontraria minha maior paixão no mundo dos games. O Master System. Que dia feliz e inesquecível.

Obrigado mãe, por ter me dado a oportunidade de ter dois dos principais consoles de videogames da época, por ter a sensibilidade de ver que aquela novidade não era “coisa do diabo” e sim, uma nova forma de entretenimento que viria a se tornar uma das maiores indústrias do mundo e, por fim, obrigado por ser minha mãe.

Esta é uma singela homenagem à minha mãe, à minha esposa (que atura minha coleção de games), e todas aquelas que, por amor aos seus filhos, foram capazes de fazer algum sacrifício para lhes dar um videogame, mesmo sem ter condições. E, claro, por serem tão importantes, amorosas e pensarem em todos antes de delas mesmas.

**PARABÉNS A TODAS AS MAMÃES
PELO SEU DIA.**



ESSE LUGAR TEM DROGAS!

Michel Borges

O título dessa história foi a frase que mais ouvi durante minha infância e adolescência. A preocupação da minha mãe era tanta que eu nunca esqueci, mas devo admitir: ela estava certa em alguns casos.

Convivo com videogames desde sempre, comecei com o grande Master System (tive várias versões da Tectoy), daí veio o Mega Drive, Super Nintendo. N64 e Saturn foram os consoles que conheci nas locadoras e casas dos amigos mais "abastados". Nessas "idas e vindas" de consoles, sempre queria jogar naqueles videogames grandes de 1 único jogo, que geralmente eram jogados por pessoas mais velhas: os Fliperamas!

É sempre bom situar os que estão lendo. Imagine entrar em uma máquina do tempo (um DeLorean, de preferência), ir para as décadas de 80 e 90 e ver que os Fliperamas possuíam características que os consoles ainda não tinham. Os grandes títulos dos arcades eram sempre disputados nas casas do ramo e nem sempre tínhamos a versão para consoles destes jogos.

Final Fight, por exemplo, no arcade os sprites eram grandes e com movimentação fluída e bonita.



A conversão para o Super Nintendo, por sua vez, possuía sprites menores, resolução inferior, fase e personagem a menos e algumas censuras. Sim, crianças, naquela época não eram todos os jogos de consoles que ficavam idênticos aos originais. Se estivesse em uma casa privilegiada do ramo, olharia para o lado e veria o arcade do X-MEN com 6 controles, os Simpsons, Sunset Riders, Teenage Mutant Ninja Turtles e Captian Commando com 4 controles e Cadillac & dinosaurs com 3 controles.



Todos esses jogos eram desejados pelos pequenos nerds. Como Street Fighter 2 era ótimo no Super Nintendo e no Mega drive, sempre ficava a expectativa de jogar os outros grandes nomes dos fliperamas. Dos jogos que acabo de citar, Sunset Riders, Teenage Mutant Ninja Turtles e Captain Commando tiveram versões para o Super Nintendo para 2 jogadores, perdeu-se um pouco no visual, mas a diversão estava lá. Já Cadillac & dinosaurs, X-MEN e Simpsons nunca foram portados, o que nos fazia desejar muito encontrar esses arcades e gastar o troco do pão.

Eu tive o privilégio de morar em um bairro de Diadema que era bem localizado e tinha bastante jogos. Ao final da minha rua, por exemplo, tinha um bar com 3 máquinas, descendo a viela de frente para minha casa, tinha a Progames (locadora de jogos do nosso querido e ilustríssimo Ivan Battesini), uma locadora de filmes e games chamada de Kina's Vídeo e outro boteco com 2 arcades.

Tinha lá meus 13 anos, não era um cara envolvido com bebidas, drogas ou quaisquer outros psicotrópicos, mas convencer minha mãe que eu só ia nesses lugares para jogar era difícil. Meu contato com os fliperamas teve 3 fases:

1. Quando meu Pai me levava para jogar no centro de São Paulo;
2. Quando estava morando com minha mãe, meus tios me levavam;
3. Quando comecei a ir sozinho.

Na fase 1, minha mãe não sabia. Meu pai dizia que eu levava jeito para videogames (e ele estava certo). Na fase 2, eu ficava jogando grandes clássicos enquanto meus tios estavam com os amigos, mas minha mãe sempre falava das suas preocupações com bebidas vai que esse lugar tem "Drogas" e o filho dela pode ter contato com isso.

Esclarecendo os leitores mais novos, os fliperamas ficavam, em sua maioria, em bares e botecos, onde bebidas eram o

carro chefe do lugar. Casas exclusivas de arcade eram poucas e nelas não haviam drogas... tirando Coca cola.

Eu dizia: Mãe, eu só vou jogar.

E ela respondia: Não, esse lugar não é para criança!

Eu replicava: Mas mãe, você não confia em mim?

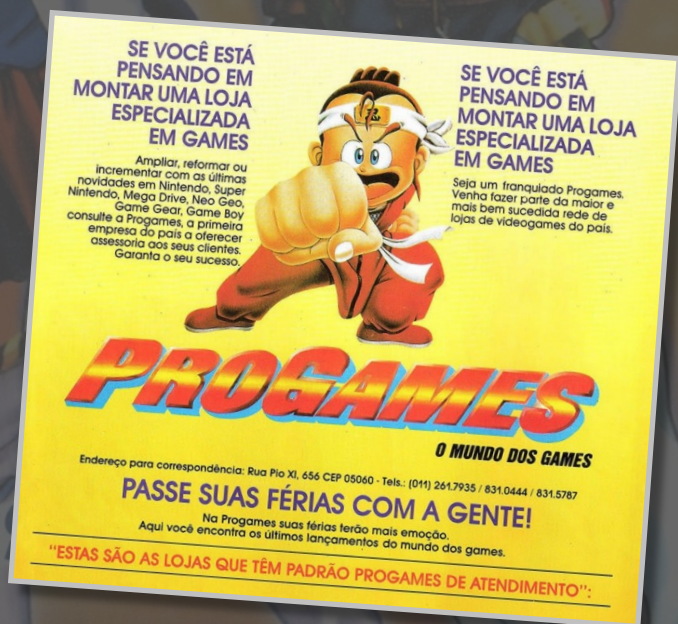
Ela respondia: Sim, mas lá tem bebidas e drogas!

Não era sempre que meus tios me levavam, então, depois de um tempo, iniciou a fase 3: vou sozinho e escondido, claro! Minha querida mãe trabalhava muito, criou eu e minha irmã sozinha, o que fazia a preocupação dela triplicar. Por já ter tido terríveis experiências com familiares "alcoholizados", o terror era um dia ver os filhos dela naquele estado... mas eu só queria jogar.

Ela comprava os videogames para mim quando era possível, meu tio, o caçula da família, ajudava a escolher (foi aí que me deram um PlayStation). Joguei grandes clássicos nesta maravilha, afinal, Brasil é a terra dos meios "alternativos" quando os convencionais são muito caros. Foi nessa época que me interessei por jogos de luta. Joguei com meu tio Marvel Super Heroes e Street Fighter Alpha nos fliperamas, animações da melhor qualidade e combates frenéticos.

Até que um dia ouvi dos amigos que no bar do final da rua tinha um jogo no qual o Wolverine lutava contra o Ryu. Não acreditando na história, fui conferir.

Cheguei ao bar e lá estava ela, aglomerada de caras de 18 anos e eu tentando ver tudo por cima dos ombros deles. Combate frenético, fiquei espantado com a troca de personagens durante a luta (Sistema Tag team), de repente, o Ryu lança um Hadouken do tamanho de um Kamehameha e acerta o Gambit na cara. A tela explodiu em um Flash com Gambit sendo lançado para fora; depois entra Logan cortando tudo com o especial Weapon X, terminando com o Ryu com o "X" nas costas e na frente do boneco. Em seguida, entra minha querida Cammy com seus chutes Cannon Spike, não sendo suficientes para o Berserker Barrage X de Logan... meu cérebro foi para o teto com X-MEN VS STREET FIGHTER.



SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM MONTAR UMA LOJA ESPECIALIZADA EM GAMES

Ampliar, reformar ou incrementar com as últimas novidades em Nintendo, Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy consulte a Progames, a primeira empresa do país a oferecer assessoria aos seus clientes. Garanta o seu sucesso.

SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM MONTAR UMA LOJA ESPECIALIZADA EM GAMES

Seja um tranquilizado Progames. Venha fazer parte da melhor e mais bem sucedida rede de lojas de videogames do país.

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 CEP 05060 - Tels.: (011) 264.7935 / 831.0444 / 831.5787

PASSE SUAS FÉRIAS COM A GENTE!

Na Progames suas férias terão mais emoção. Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games.

"ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":



Demorei para conseguir jogar nessa máquina, tinha que ir com meus amigos para disfarçar e ainda em um horário que não fosse visto pela minha mãe — que me daria uma grande bronca e eu ficaria com uma vergonha do tamanho do Hadouken (do Ryu). A Progames era o único lugar em que eu ia sem que minha mãe ficasse falando “esse lugar tem drogas”; claro, era totalmente diferente de um boteco. Nas palavras de Ítalo Chianca: “um templo da diversão”.

Meus amigos me falaram que tinha X-Men vs Street Fighter na Progames, eu imaginando que era um Arcade, quando na verdade era a versão de Saturn. Meu primeiro contato com este console da Sega foi logo com o jogo que explodiu minha cabeça, então aproveite os 4 reais que tinha e joguei 2 horas com os amigos e, para minha alegria, o console estava ligado com controles arcade. Um dia pensei: “Quero o Saturn!”

Falei para a minha mãe que queria outro videogame, mas sempre ouvia que no momento não dava. Então veio o Marvel

vs Street Fighter, novo time de lutadores e lá fui eu jogar no boteco perto de casa. Quando resolvi ir à Progames ver as novidades, vi o jogo que tinha acabado de conhecer no boteco rodando no Saturn. Se você não é da época pode

pensar: não tinha esses jogos para o PlayStation? Sim, mas o console da Sony tinha uma versão adaptada. Devido as limitações técnicas, esses jogos tinham as animações reduzidas e não tinha como trocar o personagem durante a luta. Para muitos, era considerada uma versão capada. Continuei tentando: “Mãe, quero um Saturn”. Ela dizia: “Não posso no momento”.

O salário mínimo na época chegou a ser reajustado para 151 reais, e o Saturn custava 650, mas só tive consciência disso quando estava mais velho e pesquisando sobre os valores desse período. Acho que ela estava tentando me poupar do susto. Criança é um ser inocente! Sempre procurei pelos arcades da Capcom, ela acabou se tornando minha empresa favorita. Um dia, um senhor abriu sua garagem e transformou-a em um fliperama. Cabiam 3 máquinas e vários moleques aglomerados. Garagem essa que ficava no caminho da escola, poucas casas depois da Progames de Diadema.

Passei um dia lá quando a escola dispensou minha sala mais cedo e, na última máquina, estava Marvel vs Capcom. Fiquei hipnotizado por este Crossover, logo de cara vejo o Venom, que tinha o tamanho do Zangief, só que rápido como o Homem aranha. Não deu outra, esse fliperama improvisado acabou entrando para a lista de locais de jogatina. Marvel vs Capcom só sairia para o Dreamcast tempos depois, eu me contentaria com o Saturn para poder jogar os outros títulos em casa. Demorou para aparecer outra máquina nos demais botecos, quando sobrava o troco do pão e uma janela de tempo, lá estava eu jogando com minha dupla Venom e Homem Aranha.

Tanta confiança teve um preço a pagar, mais uma vez minha sala foi dispensada mais cedo (escola pública tem muito disso!), algumas moedas sobrando, Venom e Homem aranha lutando. Lá pela quinta batalha sinto alguém tocando no meu ombro, viro para o lado e vejo a pessoa que me deu a vida estava agora querendo tirá-la!

Minha mãe já estava levando minha irmã para a escola, joguei tanto que nem vi o tempo passar. Dentro do fliperama ela disse: "Eu te falei para não vir a esses lugares, vamos embora!". Ouvi várias broncas no caminho até deixar minha irmã na escola e na volta para casa, e eu só pensava no moleque que pegou minha ficha assim que fui convidado a me retirar pela minha progenitora. De todos os lugares que eu frequentava (sem ela saber, claro) esse era o mais tranquilo. Não tinha bebidas, apenas as máquinas e os doces no balcão. Mas não adiantou nada, ouvi muito nesse dia... na verdade, adiantou sim.

Tudo isso me fez entender todo o amor que minha mãe sentia por mim, que vivia tempos difíceis cuidando de 2 filhos sozinha e o medo de perdê-los para o que quer que fosse era muito grande. Mas eu já tinha aprendido muito rápido o que não deveria fazer. Nunca bebi, fumei e nem usei drogas porque fui bem ensinado a não me meter com isso. Não tive um Saturn porque minha mãe tinha que pagar as contas. Isso não era falta de amor, mas a melhor demonstração dele! Espero que essa história possa agregar algo na vida dos mais novos e trazer à memória lembranças do passado para os mais velhos, afinal, quem tem 30 anos deve se identificar.

Depois desse dia, minha mãe nunca mais me viu em um fliperama. Eu, muito sabiamente, aprendi a lição e fiz o que qualquer filho obediente faria nessa situação: fui jogar em outros bairros! Feliz dia das mães, dona Rebeca!



CLUBE WARPZONE

CLUBINHO NO MELHOR ESTILO ANOS 90 COM CARTEIRINHA E TUDO

A VOLTA DA REVISTA PROGAMES IMPRESSA COMO BRINDE DO CLUBE



Pôster, cartão postal, marca-páginas e mais!

VIRE SÓCIO AGORA MESMO:
www.warpzone.me/clube

BENDITO TROCO DO PÃO

Tiozão da WarpZone

Nos anos 90, eu nem lembrava qual era a moeda corrente da época, cruzeiro, cruzado, seja lá o que for, o importante era ficar com troco e “cair” no fliper.

Dona Maria (minha mãe) sempre colocava as moedas soltas num bolso externo de sua bolsa e sempre que eu pedia grana para um sorvete ou algo do tipo, era lá que ela mandava eu pegar. Quando comecei a ficar “Febrão” em fliperama, não sobrava mais nenhuma moeda de valor em casa, eu “rapelava” geral e sem dó. Minha mãe dava a grana para o pão/leite era tipo, 5 “conto” e eu gastava de 3,50 a 4,00 para o troco ficar para o fliperrr.

Um belo dia, recebi 10 conto na mão para comprar pão, o sorriso foi de orelha a orelha. Gastei 3,50 e pensei, hoje me acabo, as fichas eram 4 por 1 real. Tinha ganhado na mega sena (risos). Lembro de ter ido ao fliperama, comprado um refri e passado o dia jogando, foi realmente um dia muito louco. Eu simplesmente desapareci depois de levar o pão para casa. Quando voltei, quase na hora de ir para a escola, a Dona Maria estava me esperando com uma cara nada feliz. Ela disse só uma coisa: “Me dê o troco do pão” (risos).





nunca precisei
 pegar, bastava
 apenas pedir.
 Nunca apanhei da
 Dona Maria por
 frequentar
 fliperamas, mas
 ela sempre dizia:
 "você planta hoje o
 que vai colher
 amanhã".

Pensa no sufoco, suor frio, olhos
 cabisbaixos, com uma certa agonia e voz
 tremula de medo,.

Eu disse: Ah, gastei no fliperama!

E ela perguntou: TUDO?

Respondi: Não, comi um dog e tomei refri
 também" já pensando na lapada que eu ia
 levar.

Obviamente ela ficou muito P da vida,
 entrei quieto e fui para escola. No dia
 seguinte, ela ainda estava brava e me
 mandou comprar pão novamente. Quando
 voltei, ela já mandou deixar o troco na
 mesa. Foi um mês inteiro sem troco do
 pão, sem moeda perdida pela casa, sem
 jogar (só compartilhei as
 fichas dos amigos).

Passado 1 mês, fui comprar
 pão e deixei o troco na mesa.
 Ela tirou "10 conto" do bolso,
 me deu e disse: "Vai lá!". Eu
 nem disse obrigado, apenas
 peguei o dinheiro e sumi.
 Aquele mês de poucas fichas
 foi uma lição aprendida,

Como todo adolescente, fiz minhas
 cagadas, mas, graças aos conselhos da
 minha mãe, não precisei roubar, matar,
 usar drogas ou qualquer coisa do tipo.
 Devo isso a ela, sem dúvida nenhuma.
 Se não fosse a preocupação dela em me
 orientar, eu estaria perdido como
 muitos dos amigos da época que
 caíram no mundo das drogas
 e da criminalidade.

Portanto, para todas as "Marias" que
 existem por aí, um FELIZ DIA DAS MÃES.
 Obrigado, Mãe, por toda orientação,
 educação e por sempre me incentivar a
 agir da forma correta.



A GUARDIÃ DOS SONHOS

Pedro Fortunato

Ser um gamer na infância e adolescência hoje em dia não é muito diferente do que foi nos anos 80 e 90. O tempo reservado para as obrigações relacionadas ao estudo, afazeres domésticos e dormir no horário era extremamente disputado com aquele que realmente nos interessava: brincar com os amigos e jogar videogame. Este duelo era quase sempre intermediado por nossas mães. Eu disse “quase”? Bom, no meu caso, quando meu pai intervinha era para avisar: “É bom obedecer sua mãe, hein!”.

Que mãe nunca ameaçou devolver o jogo que você acabara de ganhar se não se comportasse direito? Que mãe nunca gritou da cozinha: “a comida tá pronta, desliga esse videogame e vem comer, AGORA!”. Que mãe, cuja paciência passou do limite, nunca arrancou o fio do Master da tomada? Que mães! Maravilhosas mães! Maravilhosa mãe que tenho. Mãe que, em vez de me mandar desligar o Atari 2600 plugado em uma TV National prateada, avisava: “Já é hora de

you dormir, agora sou eu quem vai jogar!”, e mandava brasa no Enduro durante a madrugada. Tenho flashes dela repetidamente disputar as telas da neve, da noite e da neblina enquanto virava de lado na cama e enxergava a cena com os olhos entreabertos. Lembro-me, com muito carinho e ternura, destes momentos em que minha mãe guardava o sono do filhote e pilotando mais de 1.000 quilômetros em busca de um novo recorde.

Dedico esta crônica à minha mãe, Maria de Fátima, e a todas as mães que entenderam e investiram seu tempo, dinheiro e paciência em nosso mundo de sonhos e aventuras. E por que não dedicar também às leitoras, que são ou que um dia serão mães-gamers.



INSCREVA-SE

**GAMEPLAY, VLOGS e
OPINIÃO em UM CANAL
QUE TRANSCENDE AS
GERAÇÕES DE
VIDEOGAMES**



WWW.YOUTUBE.COM/HIGHTOWERBRANCO



**HIGHTOWER
BRANCO**

MOTHER'S CHRONICLES: THE SHORT STORIES

Johnny Vila

Já dizia o Quico: "Mamãe querida, meu coração por ti bate... como os sinos do segundo Aero The Acro-bat".

Eita! Trocadilhos sem noção (e sem graça) à parte, vamos dar início às "Mother's Chronicles", uma singela e humilde homenagem à minha e a todas as mães que tanto batalharam para que saíssemos da frente da TV para fazer o dever de casa durante os inesquecíveis momentos de jogatina desenfreada nos anos 90.

Dando continuidade às transações comerciais (com "quase" 100% de satisfação) que realizei no mercado negro de games durante minha infância, vamos ao dia em que quase comprei um jogo novo.

Certo dia fui à casa de um amigo que havia ganhado um SNES há pouco tempo. Dentre os jogos que acompanharam o console, havia o Pit-Fighter. Depois de mostrá-lo, ele perguntou se eu não teria interesse em trocar por algum outro, pois ele não havia gostado muito do game. Imediatamente, respondi que também não havia gostado daquela tranqueira... digo, daquele game, mas se ele quisesse vender por um preço acessível, eu até compraria (afinal, um novo game para a coleção nunca é demais). O garoto pensou, pensou e então disse que

venderia por R\$ 5,00! Considerando que estávamos no início dos anos 90, e éramos crianças com menos de 10 anos de idade, esse valor nos parecia uma fortuna. Tentei pechinchar, mas acabei fechando pelos cinco mangos e fui para casa com mais um cartucho.

O dia passou, joguei um pouco do novo game e, após tomar meu Nescau e colocar minhas pantufas (certos hábitos a gente cultiva por toda uma vida... digo, vale lembrar que eu tinha menos de dez anos) para me preparar para uma boa noite de sono, alguém chama lá na frente de casa: era o pai do meu amigo, furioso e com o garotinho devidamente "pendurado" por uma das orelhas na ponta dos dedos de seu querido progenitor.



O cidadão havia ficado muito bravo, pois seu filho aparentemente havia vendido o jogo sem autorização e por uma bagatela, por isso, foi pessoalmente cancelar a negociação. Minha querida e sábia mãe obviamente entendeu a situação toda e procedeu à devolução do cartucho em troca dos cinco reais.



Porém, para minha surpresa, em vez de me dar uma tremenda bronca na frente do pai do garoto, ela disse para o senhor orientar melhor o filho dele para não fazer este tipo de patetice novamente. Uouuuuu! Dessa vez tudo terminou bem... só que não. Após eles irem embora, tomei a maior bronca pelo transtorno e por tirar proveito de alguém... aff, como eu iria saber que meus cinco reais não valiam tanto assim — e o jogo era bem fraco, poxa!

Avançando na “WarpZone” do tempo, e deixando de lado meu “feeling negocial”, lembro rapidamente de um dia, logo depois da aula, em que acompanhei minha mãe até uma loja para pagar mais uma prestação de um crediário. Chegando lá, enquanto ela dirigia-se ao caixa, fui rapidamente olhar a seção de games e vejo na vitrine um chamativo e imponente Mega Drive! Sem nenhuma segunda intenção, fiz aquele famoso olhar do gato de botas e manifestei o quanto eu gostaria de ganhar um. Minha mãe disse que naquele momento não teria condições de comprar, e além do mais, eu já tinha outro videogame (o SNES era meu console atual na época). Conformei-me de boa, pois sabia que os consoles eram caros — no fundo, fiquei com aquele pensamento sobre como seria legal poder jogar os jogos do console da SEGA que eu via nas revistas de games da época.





No dia do meu aniversário, assim que cheguei em nossa casa depois da escola, vejo um grande pacote em cima da minha cama: era o tão desejado Mega Drive. Minha mãe não esqueceu e fez um esforço danado nas contas da família para conseguir comprá-lo! Foi uma surpresa sem igual, pois eu sempre ganhava apenas um console a cada geração (normalmente tinha que vender o anterior, com os cartuchos e tudo, para viabilizar isso). Nunca imaginei que ganharia o MD naquele dia, foi um momento único e o presente mais legal que ganhei diretamente da minha mãe em termos de games.

Com essas duas "short stories", deixo minha homenagem à minha querida mãe, que tanto batalhou para que eu me tornasse alguém de bem e tivesse relativo êxito na vida. Dona Rosana, muito obrigado! Te amo mãe!



FÃ DE ARCADE

**SEJA UM REI DOS
LUTADORES**



São 240 páginas homenageando KOF!

COMPRE AGORA EM:
www.warpzone.me

OBRIGADO POR TUDO, MÃEZINHA

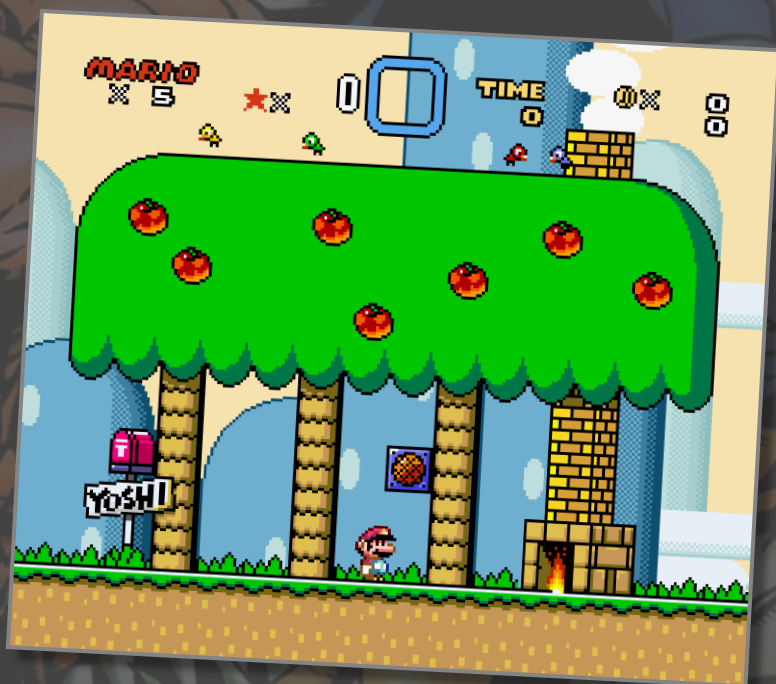
Denis Bortolaço

Entre todas as fases da vida, a infância é a que mais deixa marcas em nossa personalidade e memória. Cores, aromas, texturas, sabores e sons experimentados durante esse período definem, decisivamente, o modo como iremos nos desenvolver como adultos.

Minhas lembranças remetem aos pirocópteros perdidos sobre os telhados, os salgadinhos das bombonieres envolvidos pelo saudoso plástico transparente, os tanques e a tropa de soldados do Comandos em Ação, os brinquedos paraguaios que povoavam a feira próxima de casa, além dos ambientes que abrigavam os imponentes arcades. Em geral, a visitação a todos os lugares que foram importantes para mim, tiveram a mediação da minha mãe. Como sou filho único, a superproteção por parte dela

era constante. Naquela época, eu não entendia exatamente por quais motivos ela dispendia um cuidado tão excessivo. Algo que eu achava sufocante, hoje me faz falta todos dias já que, há quase cinco anos, ela se foi.

Várias histórias envolvendo os games tiveram o toque dela. Indo desde cartuchos comprados às escondidas do meu pai, ameaças por eu não querer desligar o console em horários determinados, além dos constantes pedidos pelos tão sonhados videogames vistos nas revistas que sempre eram dirigidos à figura materna, que achávamos que cederia mais facilmente aos nossos anseios. Afinal, um olhar pedinte tinha grandes chances de amolecer o coração daquela que havia nos gerado.





Porém, houveram também episódios não tão agradáveis. Que atualmente são divertidos de serem contados, mas que me encheram de medo e culpa quando aconteceram. Seja por algo que eu realmente tenha errado ou situações em que fui traído pela minha própria ingenuidade.

Em certos momentos, ela me proporcionava surpresas e alegrias extremas, como no dia de um de meus aniversários em que ganhei um Super Nintendo. Aquele parecia mais um fim de tarde rotineiro como qualquer outro. A ideia era chegar rapidamente e assistir a mais um episódio dos Cavaleiros do Zodíaco, mas a ordem foi subvertida com a chegada do 16 bit da Nintendo com o Super Mario World e aquela noite a TV era só minha. Os heróis de Athena podiam esperar, mas o Mario e o Yoshi precisavam urgentemente da minha atenção no resgate à princesa Peach. Tal sentimento se repetiu quando ganhei uma cópia do Mortal Kombat 3, e novamente lá estava ela com o jogo em mãos. Nunca esperei tanto por algo quanto isso, minha vida orbitava ao redor desse item tão desejado e eu quase fiquei doente, tamanha era a vontade de possuí-lo.

Como todos sabem, na década de 90 o ambiente dos fliperamas era marginalizado pelos nossos pais. O temor era que nós, crianças inocentes, fôssemos corrompidas por vícios como o álcool e o cigarro, além da suposta violência e hostilidade que permeavam esses locais.

Em 1995, eu tinha entre 11 e 12 anos, e diferente do que acontece atualmente, tínhamos tempo para viver plenamente cada fase, o mundo dos adultos era completamente dissociado ao dos jovens. Não havia essa urgência de pular etapas e avançar cronológica — e biologicamente — nosso desenvolvimento. Sendo assim, minha preocupação condizia única e exclusivamente com minha faixa etária.

E isso significa apenas uma palavra: videogames.

Na época, eu frequentava um curso de computação na Saliens Informática (instituição que ainda existe), os programas ministrados eram os, atualmente descontinuados, MS-DOS, Wordstar, Lotus 1-2-3 e Dbase. Minha mãe bradava que a

computação era a profissão do futuro, mas eu só aceitei isso porque vi ali a possibilidade de encontrar algum jogo perdido em um dos PCs.

Esporadicamente, conseguia testar um ou outro, mas nunca cheguei a ver rodando ali clássicos como Price of Persia, Doom ou Out of this World. No fim, a esperança era uma casa de arcade que ficava nas proximidades. Na maioria das vezes, eu só observava, com imensa fascinação, os mais velhos jogarem.

Me achava incapaz de igualar às habilidades deles, além do irracional receio de passar vergonha. Porém, certo dia, tomei coragem e me arrisquei em uma máquina que quase sempre se mantinha ocupada. Um tal de Cadillacs and Dinosaurs! Ironicamente, quando cheguei ela se encontrava vazia, toda a dúvida se dissipou e lá fui eu comprar uma dezena de fichas.



Ainda que eu não tenha ido muito longe, o tempo se esvaiu rapidamente. Quando cheguei em casa, minha mãe estava em prantos, desesperada e teorizando o pior.

Resultado: tomei uma surra de cinta que jamais esquecerei.

Minha querida mãezinha, onde você estiver receba todo meu amor e minha gratidão. Espero reencontrá-la e contar todos os feitos que consegui realizar durante minha passagem pela Terra. Que você me dê forças e me guie para que eu possa ser uma pessoa capaz de praticar sempre o bem e fazer a diferença (positivamente) no mundo.

Você está lá, na maior nostalgia, jogando aquele game que te faz lembrar tanto da infância. De repente o game - ou os continues - acabam, você para de jogar e começa a pensar o seguinte: *Poxa... esse jogo bem que podia ter tido uma continuação*. Bom, já que não há uma sequência oficial, que tal uma continuação feita por fãs? Também não tem?! Bom, aí, o jeito é apelar para o "faça você mesmo".



GAMESCOLA

DESIGN DE JOGOS E APLICATIVOS

A GAMEscola abre turmas para seu curso online esporadicamente. Por isso, é muito importante que você aproveite as vagas que a GAMEscola abriu exclusivamente para os leitores da WarpZone. Acesse já:

www.gamescola.com.br/warpzone e matricule-se o mais rápido possível porque as vagas são limitadas! No link tem um vídeo que explica todos os detalhes do curso, então, corre lá e garanta a sua porque o valor está imperdível!!!

ESPADA DE SÃO JORGE

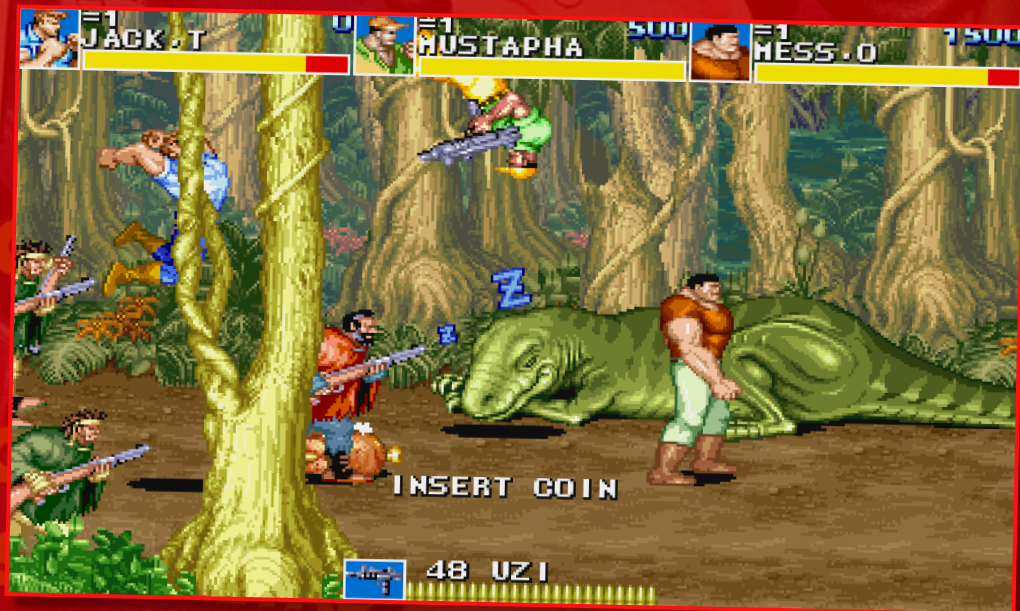
João Victor Teixeira

Não sou muito velho, mas quando criança consegui viver um pouco da época áurea dos fliperamas. Sua popularidade já estava decaindo porque os consoles de mesa já tinham ganhado as casas da maioria das pessoas daquela época.

Lembro-me que, por volta de 2003, eu tinha lá meus 8 anos de idade e na rua onde morava havia um bar de um senhor chamado Osvaldo. Lá ficava o pessoal da rua jogando as máquinas que tinham no bar e também um monte de caras bebendo.

Sempre que ia para a escola passava em frente desse bar, mas minha mãe nunca me deixava entrar lá para jogar, ela achava que só tinha marginal ali e também aquele não era um bom lugar para uma criança de 8 anos de idade ficar, convenhamos.

Certo dia, pedi para minha mãe deixar eu jogar Fliperama e logo falei que era no bar do Osvaldo, meus coleguinhas que moravam na minha rua estavam indo jogar lá e, como éramos crianças da mesma idade praticamente, minha mãe deixou eu ir também. Quando entrei no bar, comprei uma ficha, mas fiquei em dúvida de qual jogo escolher, lá tinham umas cinco máquinas sendo que quatro delas estavam lotadas de gente jogando. Não me recordo quais eram os jogos, me sobrou apenas uma chamada "Cadillacs and Dinosaurs".



Cadillacs AND DINOSAURS

Cadillacs & Dinosaurs; Cadillac, Cadillac script, Cadillac crest design, "V" design, various automobile body style designs, are trademarks of General Motors Corporation used under license.

© 1992, Mark Schultz
© 1992, CAPCOM Co., Ltd

Eu lembro como se fosse hoje, você "sentava" a porrada em dinossauros. Fiquei fascinado com aquilo, tão diferente para mim, só que eu era tão ruim que não passei nem da primeira fase e os meus colegas que foram comigo também não tiveram um desempenho muito bom. Jogamos até acabar as fichas (e o dinheiro), mas, mesmo assim, ficamos até mais tarde no bar, por volta das 21h - isso porque minha mãe havia me dito para voltar para casa assim que eu terminasse de jogar. Me lembro de ter ficado tanto tempo no bar vendo a galera jogar que minha mãe veio muito brava atrás de mim, preocupada, mas acabou não acontecendo nada, só conheci nesse dia a famosa "Espada de São Jorge", um

graveto cheio de espinhos que minha mãe tinha arrumado para me bater quando eu a desnobrescesse.

Enfim, esse dia foi muito legal para mim e para os meus colegas, mas acabei me dando mal por não ter voltado para casa logo como minha mãe pediu. Gostaria de dizer que a amo e agradecer por tudo o que ela já fez por mim. Também fico grato de poder compartilhar essa história com os leitores da WarpZone.



O PRIMEIRO JOGO E OS ÚLTIMOS DIAS

Arildo "Mestre Ryu" Ricardo

Em uma discussão rotineira, minha mãe disse: Eu é que te dou brinquedos, revistas e jogos!

Respondi: Jogos, não!

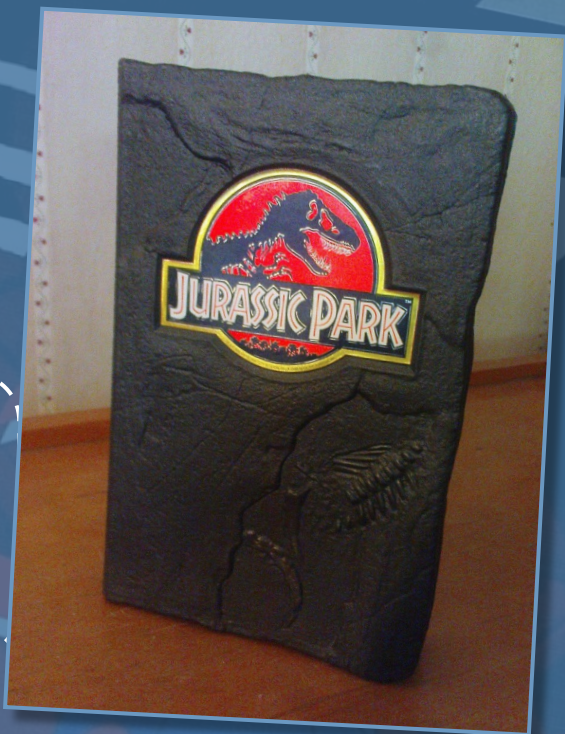
Daí, escorreram algumas lágrimas da minha mãe: Dou sim!

E eu, insistindo: Dá não! Você nunca me deu jogos!

Vendo minha mãe daquele jeito, despertou um sentimento dentro de mim, preferi não continuar discutindo, tipo: Quem dá jogos é o meu pai!

Claro que não. Sempre agradei por tudo o que os meus pais me deram de presente. Sem estes presentes eu não estaria aqui, dividindo todas essas paixões do meio da cultura pop, geek, nerd ou o que for.

Num belo dia, chegou o jogo Jurassic Park: Rampage Edition. Meu pai estava em boas condições financeiras e não brigou por eu ter pedido o jogo. Ele e minha mãe fizeram as contas e o jogo custava R\$ 74,00 na época, meados de junho de 1994, época em que as lojas e locadoras receberam o VHS do Parque dos Dinossauros, ganhei a versão dublada do filme, com aquela embalagem com ossada de dinossauro e a fita verde.



Um tempo depois, meu pai gravou a versão legendada por cima, num período em que a preferência por filmes com o áudio original era maior.

Chegava o ano de 1995 e eu estava fascinado pelo cartucho The Lion King, de Mega Drive. Após de uma sessão de cinema com a turma da escola em uma sala que, posteriormente, virou parte da diretoria. Dias depois do filme chegar às lojas em VHS (e eu ter adquirido), assisti a milhares de vezes desde a exibição no cinema. Eu era tão fanático pelo filme que cheguei a colocar uma estrela a mais na minha série de livros favoritos e inspiradores, Guia do Vídeo, que posteriormente veio a se chamar Guia do Vídeo & DVD – para que ficasse com a cotação máxima.

Não me conformava com aquele "Muito Bom" em vez de "Excelente".

Depois da sessão, um amigo me convidou para jogar o jogo do filme, que eu estava louco para conhecer. Seu Mega Drive era o SEGA Genesis, o marido da sua mãe havia trazido para ele dos EUA e com o

console veio o cartucho The Lion King. Fiquei impressionado com o jogo por trazer tudo o que a animação continha. Fiquei horas e horas jogando e sempre que ia lá, pedia para jogar.

Saí procurando esse cartucho por todo e qualquer lugar. E em meados de 1996, um ano depois de conhecer aquela maravilha, cheguei a pedir ajuda para uma amiga da minha irmã, que iria viajar aos EUA, para trazer o cartucho, ela havia se oferecido



para trazer presentes para a minha irmã e pedi para fazer uma lista do que eu queria também. Em 1997, caminhando por aquelas feiras matinais, eis que encontro um camelô vendendo vários cartuchos na rua e, entre todos, eu só tinha olhos para um: The Lion King. MEU DEUS! EU VI AQUELE JOGO! Quase surtei, sério! Fui correndo para casa.

Vi minha mãe na cozinha fazendo comida com todo aquele amor e eu fiquei receoso em pedir.

Relutei um pouco, respirei fundo, tomei coragem, e então disse: "Mãe, tem um cartucho de Mega Drive que estava procurando por muito tempo e só encontrei num camelô do outro lado da estação". Minha mãe, gentilmente, viu o que podia fazer. Contou o dinheiro, viu o que poderia não fazer falta e separou R\$ 15,00 – valor do cartucho.





Sempre fui muito controlado com dinheiro. Odiava perder ou ser roubado, pois sentia realmente a dor do desperdício daquele dinheirinho suado dos meus pais.

O interessante é que era a mesma versão americana que eu havia jogado na casa do meu amigo The Lion King, Genesis no Label. O jogo, infelizmente, não foi lançado aqui pela Tec Toy, e olha que fiquei aguardando.

Era a primeira vez que eu havia ganhado um jogo da minha mãe, o jogo que tanto esperei, e o primeiro passo para ter aquilo que muitas crianças tinham de seus pais: mesada. A primeira vez também que mexi com dinheiro e procurei administrá-lo com base no que a minha mãe sempre me ensinou: sempre procurar pelo mais barato, ainda que eu também ficasse atento quanto à qualidade das coisas.

Em nossos últimos dias juntos, com minha mãe no hospital, ela pediu para que eu recitasse versos de seu livro bíblico Kardecista, mas acabou que fiquei recitando as experiências da SEGA e da Nintendo relatadas no livro A Guerra dos Consoles, que estava lendo no momento. Ela disse uma vez: " De tanto ouvir, acabei sonhando com o Sonic e o Mario!"



**LOJA ESPECIALIZADA
em RETROGAMES,
JOGOS e ACESSÓRIOS**



/flashpointstore



/flashpointstore



11-974402821

**FLASH
POINT**



Reviva a era de ouro dos jogos

www.flashpointstore.com.br