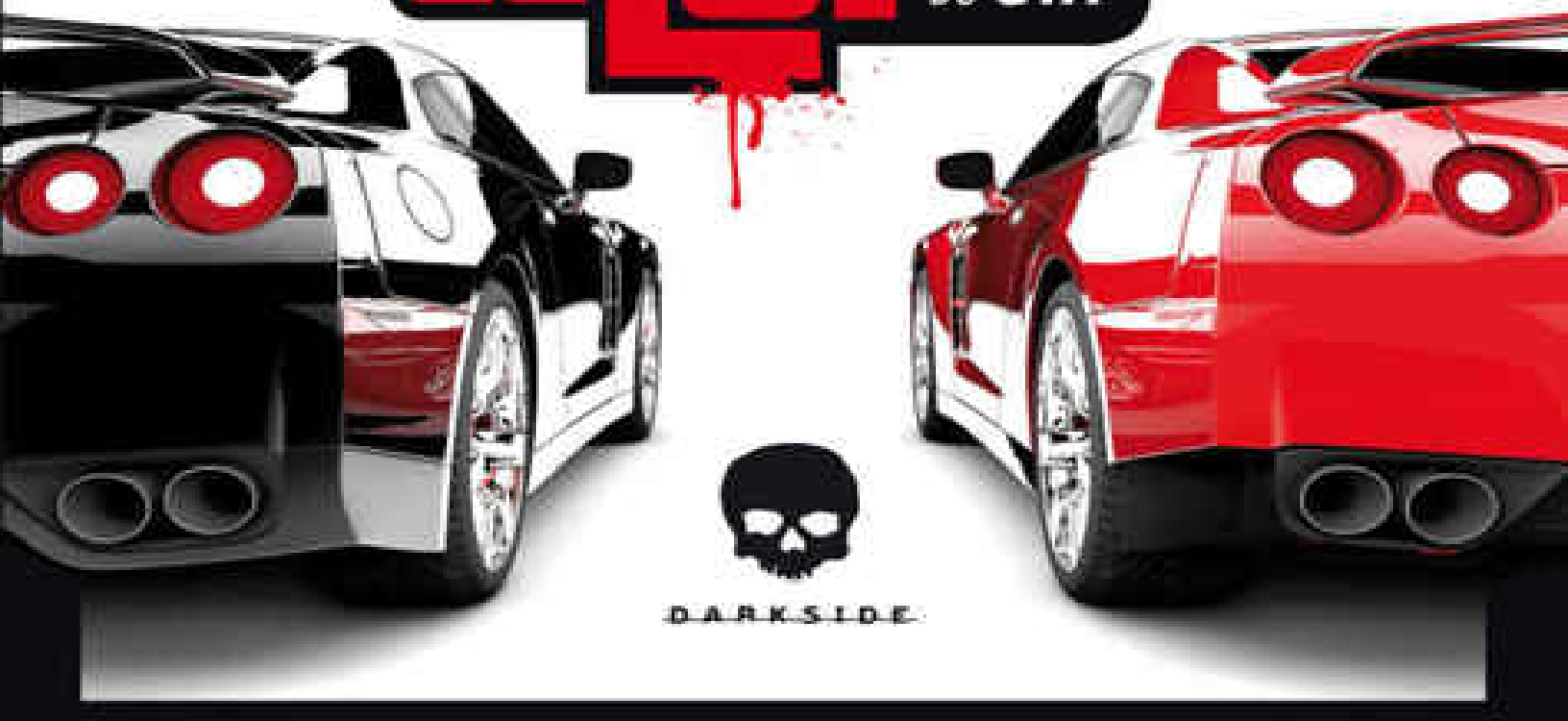
GRAND THEFT AUTO A HISTÓRIA DO JOGO QUE MUDOU O UNIVERSO DOS GAMES

GAME OVER

DAVID KUSHNER

O GRANDE FORA DA LEI

A ORIGEM DO GTA



DARKSIDE

DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

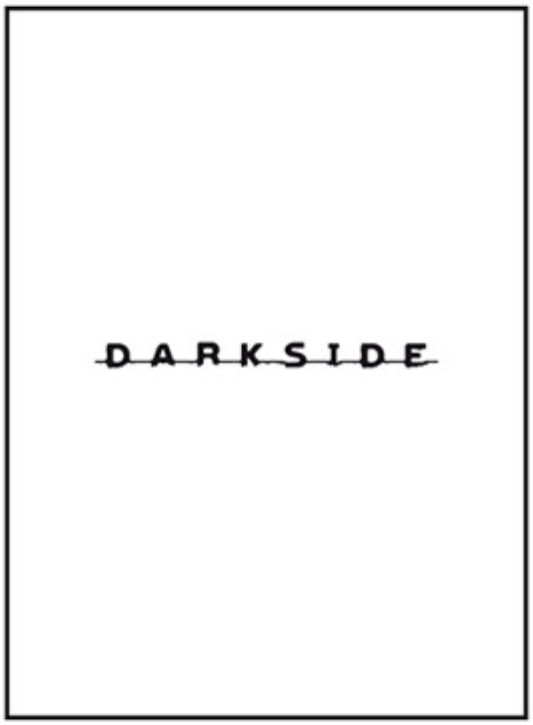
A presente obra é disponibilizada pela equipe ***X Livros*** e seus diversos parceiros, com o objetivo de disponibilizar conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudíavel a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O ***X Livros*** e seus parceiros disponibilizam conteúdo de dominio publico e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: ***xlivros.com*** ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento,e não lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade enfim evoluira a um novo nível.


DARKSIDE

#DARKSIDEBOOKS

David Kushner

Grand Theft Auto

A origem do GTA

GAME OVER
DARKSIDE

para Andy Kushner

TRADUZIDO POR
FÁBIO M. BARRETO

GAME OVER®
DARKSIDE

SUMÁRIO

Capa
Mídias sociais
Dedicatória
Folha de rosto
Nota do autor
Prólogo. Players x Haters
Capítulo 01. Os fora da lei
Capítulo 02. Os guerreiros
Capítulo 03. Race ‘n’ Chase
Capítulo 04. Gouranga!
Capítulo 05. Comendo o hamster
Capítulo 06. Liberty City
Capítulo 07. Guerra de guangues
Capítulo 08. Roube Este Jogo
Capítulo 09. Rockstar loft
Capítulo 10. O pior lugar na América
Capítulo 11. State of emergency
Capítulo 12. O crime compensa

Capítulo 13. Vice City
Capítulo 14. Chacinas
Capítulo 15. Cashmere games
Capítulo 16. Grand death auto
Capítulo 17. Boyz in the Hood
Capítulo 18. Sexo em San Andreas
Capítulo 19. Destravando a escuridão
Capítulo 20. Hot coffee
Capítulo 21. Proibido para menores
Capítulo 22. Busted!
Capítulo 23. Bullies
Capítulo 24. Flores para Jack
Capítulo 25. Nova York
Epílogo - Foras da lei até o fim
Posfácio - Los Santos [DLC] BR 2014
Notas
Agradecimentos
Game over
Créditos

NOTA DO AUTOR

Esse livro é baseado em mais de dez anos de pesquisa. Em 1997, joguei *Grand Theft Auto* pela primeira vez. Dois anos depois, comecei a escrever matérias sobre a criadora do jogo, a Rockstar Games. Conforme a franquia crescia, registrei tanto a cultura do jogo quanto sua respectiva indústria para veículos como a *Rolling Stone*, *Wired*, *New York Times*, *GamePro* e *Electronic Gaming Monthly*, assim como em meu primeiro livro, *Masters of Doom* (Random House, 2003).

As reportagens me levaram ao redor dos Estados Unidos e do mundo – dos escritórios da Rockstar em Nova York até as ruas de Dundee, na Escócia, onde *GTA* foi concebido. Também passei por dias muito longos e noites sem fim em convenções de jogos e *start-ups* do ramo. Gastei centenas (milhares?) de horas jogando videogame. Joguei *Paredão* (*Pong*) com Nolan Bushnell, o fundador da Atari, e rolei os dados com Gary Gygax, cocriador de *Dungeons & Dragons*, durante uma tarde particularmente fantástica em Lake Geneva, Wisconsin.

Conforme a indústria crescia, testemunhei o surgimento das controvérsias sobre a violência dos jogos – especialmente por causa de *GTA* – e cobri os dois lados do debate. Uma mãe debulhou-se em lágrimas na minha frente, numa pequena cidade do Tennessee. Os filhos dela haviam assassinado uma pessoa e ferido outra vítima, dando início a um processo de 259 milhões de dólares contra a Rockstar e outras empresas; *GTA* foi acusado de ter incitado o crime. Visitei Coral Gables, na Flórida, onde mora Jack Thompson, o principal opositor a *GTA*.

Falei com líderes da Associação do Software de Entretenimento [Entertainment Software Association] em Washington, D.C., e atravessei as fronteiras da clandestinidade ao participar de

encontros da Comissão de Classificação para Softwares de Entretenimento [Entertainment Software Ratings Board, esrb], em Nova York, para saber como a classificação indicativa dos jogos é feita. E, numa salinha abafada da universidade, em Iowa City, joguei *Grand Theft Auto* com uma porção de eletrodos na minha cabeça enquanto pesquisadores estudaram meu cérebro. Estranho pacas.

Embora todas essas aventuras não apareçam de forma explícita nesse livro, elas lhe garantem contexto e informação. Esse livro trata-se de uma narrativa não-ficcional, uma recriação da história de *GTA*. As cenas e diálogos foram retiradas de centenas de entrevistas e observações em primeira mão, assim como milhares de artigos, documentos jurídicos, além de matérias de tv e rádio. O repórter da *Rolling Stone* que aparece nesse livro sou eu.

Ao longo dos anos, desde que visitei a Rockstar Games pela primeira vez, entrevistei muitas pessoas da empresa, incluindo cada um dos fundadores. Embora a direção atual da companhia tenha se recusado a participar desse livro, foi possível utilizar as entrevistas anteriores com eles, além de falar de forma extensa com os diretores que já deixaram a casa. Algumas fontes não quiseram ser identificadas por conta de razões pessoais e profissionais. Outras relutaram, toparam, se empolgaram, e relutaram novamente. No final, a maioria falou. Acontece uma coisa engraçada quando se escreve um livro como esse. As pessoas começam a perceber, e curtir, o fato de que fazem parte de uma história muito maior que a delas mesma.

Algo que pertence a todos nós.

PLAYERS X HATERS

PRÓLOGO

Até onde você iria por algo em que acredita?

Num certo dia de inverno, Sam Hauser ultrapassou os limites de tudo que era capaz de imaginar e temer: foi até Washington para falar com investigadores federais. Esse sujeito de 34 anos de idade atingiu o sonho máximo – saiu do nada e transformou suas fantasias em realidade. Entretanto, agora a realidade ameaçava privá-lo de tudo isso.

Sam não passava de um inglês determinado que cultivou a imagem que sempre quis, ao assumir o comando de um império em Nova York. Cabelo bagunçado. Barba malfeita. Olhos atentos escondidos atrás dos óculos escuros de piloto de avião. Mãos firmes no volante do Porsche preto. Cercado por arranha-céus. Táxis buzinando. Procurando algo decente para ouvir no rádio. Acelerando ao máximo conforme o mundo virava um borrão como uma habilidade especial do videogame que o fez tão rico e desejado: *Grand Theft Auto*.

A franquia *GTA*, produzida pela Rockstar Games, a empresa de

Sam, estava entre os videogames mais bem-sucedidos e notórios de todos os tempos. *GTA IV*, sozinho, destruiu o recorde anterior ao assumir o topo do *Guinness Book* como o lançamento mais rentável da história – deixando as bilheterias dos *blockbusters* de super-heróis e até mesmo a adaptação do último filme de Harry Potter lá atrás, comendo poeira pixelada. Os jogadores compraram mais de 114 milhões de cópias e gastaram mais de 3 bilhões de dólares na franquia. Esse rolo compressor ajudou a transformar os videogames no segmento com crescimento mais rápido da indústria do entretenimento. Em 2011, a indústria de jogos, então avaliada em 60 bilhões de dólares, já era maior do que todas as vendas de música e bilheterias de cinema... juntas.

GTA revolucionou uma indústria, definiu uma geração e deixou outra enfurecida, ao transformar uma mídia considerada infantil por tanto tempo, em algo culturalmente relevante, divertido, provocativo e livre ao extremo. Ele coloca o jogador no "centro do universo criminoso de cada um", como Sam contou, certa vez. Éramos o vilão detonando geral em cidades fictícias meticulosamente baseadas no mundo real: Miami, Las Vegas, Nova York e Los Angeles.

Para o grupo de britânicos malucos que inventou o jogo, *GTA* era uma declaração de amor da Inglaterra para os Estados Unidos e seus maravilhosos excessos: sexo e violência, dinheiro e crime, moda e drogas. "Fazer o jogador acreditar ser o astro de sua própria versão alucinada de um desenho animado dirigido pelo Scorsese era o objetivo", contou-me Aaron Garbut, o extremamente talentoso diretor de arte do jogo.

GTA revolucionou uma indústria, definiu uma geração e deixou outra enfurecida, ao transformar uma mídia considerada infantil por tanto tempo,

em algo culturalmente relevante, divertido, provocativo e livre ao extremo.

Para tudo isso se tornar realidade, o jogador era bombardeado ostensivamente por missões para diversos mafiosos da cidade, entre elas: espancar inimigos, roubar carros, vender drogas. A melhor parte? Não era preciso seguir nenhuma das regras. *GTA* era brilhante por ser um universo amplo e aberto a ser explorado. Nada de placar a ser batido ou princesa a ser salva. O jogador podia simplesmente enfiar a espingarda na cara de um caminhoneiro, aumentar o volume do rádio ao máximo, socar o pé no acelerador, atropelar pedestres, postes e qualquer coisa imbecil o suficiente para ficar na frente e curtir o momento. Entretanto a possibilidade de contratar prostitutas e matar policiais fez do jogo algo controverso e provocativo.

Do mesmo modo, *GTA* fez de Sam Houser um rockstar da indústria. Sam era apaixonado, motivado e criativo. A revista *Time* o listou entre as pessoas mais influentes do mundo, ao lado do presidente Barack Obama, de Oprah Winfrey e do ex-primeiro-ministro britânico Gordon Brown, por "criar cenários modernos tão detalhados quanto aqueles de Balzac ou Dickens". A *Variety* avaliou GTA como "uma máquina de sucessos sem precedentes em qualquer parte da indústria". Enquanto isso, o *The Wall Street Journal* atribuiu a Sam o status de "uma das luzes mais brilhantes na era dos videogames. Um profissional compulsivo e temperamental, com a fortuna e os segredos de um magnata de Hollywood". Um analista comparou a companhia "aos moleques de *Lord of the Flies*."[1] Mas o trabalho duro e as altas horas sem dormir serviram para a maior de todas as missões: Sam transformou uma mídia maligna e incompreendida – o videogame – e a levou ao limite máximo. O que ninguém imaginaria era ver o ato de fazer um jogo sobre criminosos se transformar em algo criminoso na vida real. E, naquele dia frio, era isso que levava Sam

a Washington, D.C.

Depois de passar anos acusando *Grand Theft Auto* de inspirar assassinatos e destruição, os políticos finalmente tinham um trunfo na manga: um minigame sexual escondido no novo *GTA*. A descoberta da cena, batizada como Hot Coffee [Café Quente], explodiu sob a forma do maior escândalo da indústria, o Watergate dos videogames. A Rockstar culpou os hackers. Os hackers culparam a Rockstar. Políticos e pais queriam o banimento de *GTA*.

Por conta disso, todo o mundo queria a verdade – de consumidores que se envolveram em ações multimilionárias, até a Comissão Federal de Comércio [Federal Trade Commission, ftc], que investigou a Rockstar por fraude. Será que a Rockstar tinha escondido pornografia em *GTA* propositalmente só para aumentar o faturamento? Em caso afirmativo, seria o fim. O rival de Sam, Jack Thompson, um advogado defensor da moral e dos bons costumes, alertou: "Vamos destruir a Rockstar, pode apostar".

Como tudo isso aconteceu? A resposta está na história de uma nova geração e o jogo que a definiu. Certa vez, Marshall McLuhan, um teórico de mídia, disse que "os jogos de um povo revelam muito a respeito dele". É difícil compreender quem cresceu na virada do milênio sem entender *GTA*. *Grand Theft Auto* marcou a adolescência esquisita de uma mídia que lutou para crescer e encontrar sua voz; e foi um artefato da era George W. Bush e da luta pela liberdade civil.

O fato de tudo isso ter acontecido durante um dos momentos mais voláteis da história da mídia não foi acidente. Esse caso simbolizou tanto as liberdades quanto os medos desse novo e estranho universo que surgia do outro lado das telas. *GTA* parece ter dividido o mundo em jogadores e opositores. Ou você jogava, ou não. Para os jogadores, roubar um carro no jogo era o equivalente a dizer: "Estou no controle agora". Para os opositores, era um mal agouro.

Será que a Rockstar tinha escondido pornografia em GTA propositalmente só para aumentar o faturamento? Em caso afirmativo, seria o fim. O rival de Sam, Jack Thompson, alertou: "Vamos destruir a Rockstar, pode apostar".

Conforme Sam se sentava com os investigadores da ftc, pensei sobre um e-mail que ele enviou para uma colega de trabalho quando confrontado sobre fazer concessões em *GTA* por influências externas. "O conceito de uma loja metida (Wal-Mart) nos dizer o que podemos, ou não, colocar no nosso jogo é absolutamente inaceitável", ele escreveu, "todo esse material é perfeitamente adequado para um adulto (e claro que é!), então precisamos pressionar para que nossa mídia seja aceita e respeitada como uma das principais plataformas de entretenimento. Sempre forçamos os limites; não podemos parar agora..."

E
F

FRENTE
SETA PARA CIMA

TRÁS
SETA PARA BAIXO

ESQUERDA
SETA ESQUERDA

DIREITA
SETA DIREITA

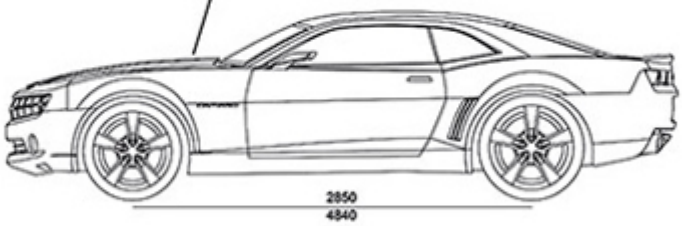
ENTER ENTRAR/SAIR
ENTER

CTRL ATAQUE
CTRL

01

OS FORA DA LEI

THE OUTLAWS



★ ★ ★ ★ ★ ★

Vista aérea de uma cidade soturna. Um homem de preto corre ao lado de um rio enquanto um carro esportivo vermelho o persegue. De repente, um conversível branco corta o caminho. "Entre aqui, Jack!", grita uma belíssima jovem inglesa ao volante. Jack pula para dentro do carro e ela pisa fundo. Ela tem cabelo marrom, quase ruivo, e usa um par de óculos escuros estilizado com aro prateado. "Você não sabia que tinha uma fada madrinha, sabia?", ela brinca, inocentemente.

"Então, para onde vamos, princesa?", Jack responde.

"Para o castelo do rei dos demônios, claro." Ela passa a última marcha e acelera para dentro da segurança de uma garagem subterrânea.

Em 1971, não havia nenhum piloto de fuga mais legal que Geraldine Moffat, a atriz nessa cena de *Carter – O Vingador* (*Get Carter*), um filme policial inglês lançado naquele ano. A crítica o ignorou, dizendo que "seria melhor lavar a boca com sabão do que recomendar algo assim". Entretanto, assim como de costume quando algo novo e controverso está envolvido, os fãs ganharam a guerra.

A cena na qual Geraldine está nua na cama com Michael Caine – com direito a uma capa dos Rolling Stones dando sopa no criado-mudo – mostrou como os filmes podiam ser bacanas. Enquanto *Carter – O Vingador* ganhou status de clássico cult, Geraldine Moffat passou a ser uma das estrelas mais requisitadas de Londres. Ela casou-se com Walter Houser, um músico que comandava o Ronnie Scott's, o mais badalado bar de jazz da Inglaterra.

Pouco depois da estreia de *Carter – O Vingador*, Houser e Geraldine tiveram o primeiro filho, Sam. O mundo era o limite para aquele garoto de olhos castanhos. Mas, embora todo moleque sonhe em ser mais bacana que seus pais, como superar uma mãe que estrela filmes de mafiosos e um pai que curte a balada com o jazzista Roy Ayers? Nada fácil. Inspirado pelos filmes da mãe, e outros do gênero, Sam ficou fascinado pelas gangues. Quanto mais realista, melhor. Ele acampou na biblioteca local à espera de novas fitas de vídeo dos filmes envolvendo crime, como *Os Implacáveis* (*The Getaway*, 1972), *Operação França* (*The French Connection*, 1971), *Meu Ódio Será Sua Herança* (*The Wild Bunch*, 1969) e *Os Selvagens da Noite* (*The Warriors*, 1979).

Em 1971, não havia nenhum piloto de fuga mais legal que Geraldine Moffat, a atriz nessa cena de Carter – O Vingador (Get Carter), um filme policial inglês lançado naquele ano.

Certo dia, durante um encontro no Ronnie Scott's, o grande trompetista de jazz Dizzy Gillespie perguntou ao jovem Sam o que ele queria ser quando crescer. O garoto parecia muito com a mãe; rosto grande, parecendo um coração, e sobrancelhas negras pesadas. Ele respondeu: "Ladrão de banco".

As ondas castigavam a área de Brighton, a cidade de veraneio ao sul de Londres, mas Sam não estava interessado na praia. A família

foi até lá para que ele e Dan, o irmão dois anos mais novo, pudessem brincar na rua, respirar ar puro e ouvir as gaivotas. Em vez de encontrar Sam fazendo isso, Geraldine pegou o filho se digladiando com um gabinete de madeira alto e pintado com temas psicodélicos. Sam descobriu o fliperama.

No começo dos anos 1980, os jogos estavam na era de ouro da aceitação familiar. Inovações na tecnologia e design permitiram a invasão de uma nova linhagem de máquinas em lojinhas e fliperamas, de *Invasores do Espaço* (*Space Invaders*) a *Asteroides* (*Asteroids*). Os gráficos eram simples e quadradões, os temas (mate os alienígenas, coma os pontinhos), bobinhos. Um dos favoritos de Sam era *Mr. Do!*, um jogo surreal no qual você ajudava um palhaço de circo, procurando por cerejas mágicas debaixo da terra enquanto era perseguido por monstros. A banca de revistas perto da casa de Sam tinha um *Mr. Do!* e ele não perdia uma chance de ir comprar cigarros para a mãe só para poder visitar a lojinha e jogar.

Os pais de Sam compravam todas as novidades para consoles caseiros. Atari, Omega e até o Spectrum zx, um computador popular feito em Dundee, na Escócia. Dan era mais interessado em livros e não entrou na onda dos jogos, mas Sam socava o controle na mão dele de qualquer maneira. "Não sei os botões!", Dan reclamava.

"Não importa! Você tem que jogar!", respondia Sam.

Quando Dan resistia, ele sofria com a ira do irmão. Sam mais tarde brincou, mas, certa vez, fez Dan comer frutinhas venenosas e ele foi parar no hospital. O reino do terror terminou quando Dan ficou maior que ele. Para dar um basta na situação, ele subiu na sacada da casa e pulou em cima de Sam, o que terminou em troca de socos e deixou Sam com a mão quebrada. Um dos jogos favoritos de Sam não precisava de oponente. Em *Elite*, o negócio era explorar um mundo novo, ao colocar o jogador como o comandante de uma espaçonave. O objetivo era aprimorar sua

nave de qualquer maneira – buscando minérios em asteroides ou saqueando inimigos. Sam se viu no paraíso nessa rebelião pixelada, chamando a si mesmo de "assaltante espacial". Talvez por serem tão novos, videogames eram considerados como entretenimento de segunda linha e os jogadores, por consequência, se sentiam um pouco marginalizados. *Elite* permitia que eles vivessem todos os sonhos distorcidos e mal-intencionados, pelo menos na tela.

O jogo não era tão bonito ou realista, mas oferecia algo irresistível: liberdade. Naquele tempo, a maioria dos jogos mantinha o jogador numa caixa – fazendo com que ele só pudesse se mover em um rumo predefinido numa galeria de tiro – mas *Elite* transmitia uma sensação absolutamente radical de liberdade. O jogador podia escolher uma entre diversas galáxias para explorar, cada uma com seus próprios planetas. O jogo se tornou um fenômeno na Inglaterra, vendendo centenas de milhares de cartuchos e criando um exército de seguidores para seus criadores. *Elite* era tão imersivo, tão envolvente, que continha a essência do que os jogos poderiam fazer na visão de Sam: transportar o jogador para outro mundo.

Um por um, os alunos seguiam a fila organizada para pegar um pedaço de torta de carne ou pão com geleia e pudim. Os garotos eram tão arrumadinhos quanto suas bandejas. Todo o mundo vestindo casaco preto com o brasão da escola bordado. Camisas brancas coladas e gravatas pretas. Calças grafite e meias escuras. Sapatos sociais de couro preto. Todos idênticos, ou quase. Todos exceto um que circulava pela escola vestindo calças largas e um coturno da Doc Martin: Sam.

Se Sam quisesse fugir do mundo real, ele teria que começar aqui, na escola preparatória St. Paul, ao lado do rio Tâmisa. Desde os anos 1500, a St. Paul cuidou de algumas das mentes mais brilhantes do país, de John Milton, autor de *Paraíso Perdido* (1667), a Samuel Johnson, autor do *Dicionário de Língua Inglesa* (1755).

Agora, Sam e Dan, assim como tantos outros garotos endinheirados de Londres, iriam ser educados da maneira mais refinada possível nessa propriedade de 18 hectares bem arborizados em Hammersmith. Parte do programa envolvia jogar críquete nos gramados, estudar a história russa e ouvir a orquestra tocar.

Mesmo assim, a escolha de calçado já dava uma dica: Sam não tinha nenhum interesse em seguir todas essas regras. Arrojado e iconoclasta, ele já adotava o estilo de vida de um rockstar. Ele tinha cabelo comprido, arrastava os pés enquanto andava e, vez ou outra, era visto saindo da escola num Rolls Royce. Quando chegaram à adolescência, ele e o irmão deixaram de lado a música do pai em prol de algo mais vital: hip-hop.

Para ser mais específico, eles piraram na Def Jam Recordings, um selo norte-americano já idolatrado entre a garotada entendida no assunto. Fundada por um *punk rocker* chamado Rick Rubin, com sede no quarto dele, dentro da New York University, ela se tornou a *start-up* mais popular e antenada da crescente cena rap da Costa Leste. Ao lado do parceiro, o promoter Russell Simmons, Rubin começou a lançar singles de novos artistas dos cinco distritos de Nova York. Entre um jovem judeu de Long Island ou um negro do Queens, todos criavam uma mescla musical única e poderosa. Eles misturavam o amor ao rap e ao rock em espetáculos com apelo popular, indo de um carinha metido chamado LL Cool J até um trio de rappers brancos malcriados, os Beastie Boys.

Entretanto, a empreitada ia além do bom gosto. A Def Jam foi pioneira da nova geração de marketing de guerrilha. Simmons e Rubin cresceram no submundo urbano das promoções de rua – "faça você mesmo" era a regra das campanhas utilizadas tanto no punk rock quanto no rap para criar a divulgação boca a boca. Simmons chamava isso de "girar a faixa", ou seja, promover cada artista em todas as formas possíveis. Eles colavam adesivos – com as letras D e J bem grandes, formando a logomarca icônica da Def Jam – em postes e prédios. Visitavam festas em todos os cantos de

Nova York, promoviam shows elaborados e cheios de elementos exagerados, como os gigantescos pênis infláveis no show dos Beastie Boys.

Sam não tinha nenhum interesse em seguir as regras. Arrojado e iconoclasta, ele já adotava o estilo de vida de um rockstar. Tinha cabelo comprido, arrastava os pés enquanto andava e era visto saindo da escola num Rolls Royce.

Como todo fã devoto da Def Jam, Sam não consumia apenas os discos, mas também o estilo de vida. Quando Rubin lançou o single *Reign of Blood*, da banda de heavy metal Slayer, Sam comprou imediatamente, pegou o bordado da Def Jam que vinha como brinde e usou como uma medalha de honra. Ele pegou a mania de falar sobre suas fixações em surtos verborrágicos. A boca se mexia com velocidade, as palavras disparavam como balas de *Míssil Comando*, as mãos não paravam de se mexer, a cabeça girava, como se ele fosse incapaz de conter o turbilhão de coisas maravilhosas que o amor pela cultura pop lhe proporcionava.

"Para mim, um cara como Rick Rubin é um puta dum herói", ele começou num dos surtos de tirar o fôlego. "Ele foi mais que um pioneiro naquele mundo para encarar o hip-hop e até mesmo o The Cult. Ele lançou o álbum *Electric!* Dá para ouvir claramente o estilo hip-hop das produções de rua de Rick Rubin sendo traduzido por aqueles roqueiros de Newcastle! Para mim, ver alguém como ele se aventurando no rock, e na forma mais pesada do rock – Slayer! – era como, putz, 'Não dá para ser melhor que isso, simplesmente não dá para ser mais foda!' E ele continuou mandando bem... Gente como ele me inspira absurdamente!"

Melhor ainda, a Def Jam estava em Nova York. Sam admirava demais a cidade, a moda, a cultura e a música. Durante o dia, ele

vestia o uniforme sufocante da St. Paul, de noite, ele desfilava o uniforme de Nova York. Ele ficava num quarto repleto de discos de vinil e fitas vhs e usava cadarços chamativos assim como os rappers de Nova York. Era algo além do amor superficial à moda, tinha mais a ver com os subestimados e marginalizados revolucionando a cultura.

No aniversário de 18 anos, o pai de Sam o levou a Nova York. Assim que chegou, ele comprou uma jaqueta de couro e um tênis Air Jordan Mach 4, igual ao que viu na mtv. Ele rodou por aquele mundo sem fim no centro da cidade, assimilando todos os sons e imagens. Os táxis amarelos. Os arranha-céus. Os pedestres irritadiços. As prostitutas em Times Square. "A partir daquele momento, estava irremediavelmente apaixonado por aquele lugar", ele recordou mais tarde.

Durante um dos almoços da viagem, o pai de Sam o levou para encontrar com um amigo: Heinz Henn, executivo de marketing da bmg, o selo musical da companhia alemã Bertelsmann. Henn explicou que a bmg estava sofrendo para conseguir lucrar em cima da cultura jovem. Sam ficou quieto, só escutando. Mas não por muito tempo. "Por que todo o mundo da indústria musical é tão velho?", ele perguntou. "Por que vocês não têm gente nova trabalhando nesse negócio?"

Henn encarou aquele riquinho vestido como os caras do Run dmc e, com uma expressão de "quem é esse moleque intrometido e convincente?", falou com o pai de Sam. "Seu filho é um maluco", Henn disse, "mas ele tem boas ideias."

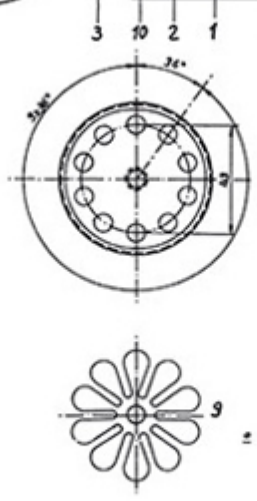
Sam tinha acabado de conseguir um emprego.

E
F

02

OS GUERREIROS

THE WARRIORS



PERSONAGEM ALEATÓRIO DESTRAVADO:
Jack Thompson.

Siga o ícone "J" até Beverly Hills. Encontre Jack Thompson. Quarenta e um anos de idade, nascido em Miami. Advogado. Golfista. Prestes a ser pai.

★ ★ ★ ★ ★ ★

"Serrei o cano do trabuco/ Apaguei os faróis do possante/ Tô pronto pra meter bala/ Tô pronto pra apagar uns pms." ["I got my twelve gauge sawed off/ I got my headlights turned off/ I'm 'bout to bust some shots off. I'm 'bout to dust some cops off."]

Era 16 de julho de 1992, o artista recitava o refrão no palco de Beverly Hills, mas não era Ice-T, que havia escrito essa música. Era o superastro e boa pinta Charlton Heston. Embora seja mais conhecido pelo papel principal em *Os Dez Mandamentos* (*The Ten Commandments*, 1956), Heston levou seu vozeirão até o Regent Beverly Wilshire Hotel para uma causa maior: banir a música "Cop Killer".

O evento marcava o encontro anual dos acionistas da Time Warner, a dona do selo que lançou o disco. Desde o lançamento, em março, "Cop Killer" gerou controvérsia nacional, sendo criticada por grupos ligados à polícia e pelo presidente Bush. Inspirado pelos conflitos recentes em Los Angeles, conhecidos como Rodney King Riots, Ice-T defendeu a música e a considerou um retrato honesto de um sujeito cansado da brutalidade policial.

Mesmo assim, os acionistas na plateia naquele dia pareciam estar

acreditando em tudo que Heston tinha a dizer. Conforme ele repetia o refrão – "Die die die pig die!" ["Morra morra morra porco morra!"] –, um homem via a apresentação, maravilhado: Jack Thompson. Protestante e republicano, Thompson parecia um aluno todo arrumadinho para tirar a foto da classe. O terno era impecável, o cabelo prematuramente acinzentado estava penteado para os lados e os olhos azuis brilhavam. Ele sentia a energia do momento. Heston tinha acabado de "acender o pavio da guerra cultural", como Thompson disse um pouco depois. E esse jovem guerreiro estava pronto para lutar.

Comparado ao defensor da Associação Nacional de Rifles da América [National Rifle Association, nra] que estava no palco, Thompson não parecia do tipo aguerrido. Cresceu como um aluno nota 10 em Cleveland, a despeito de uma gagueira prejudicial; além disso, ele era tão míope que corria pelo campo de beisebol perseguindo bolas que não existiam. Os outros jogadores o odiavam. "Foi bem traumático", contou Thompson. Um dia ele surtou. Foi até a garagem de casa, despejou gasolina no chão, jogou cartuchos de pólvora no chão e começou a bater neles com um martelo até que explodissem num inferno de chamas.

Thompson sobreviveu ao fogo, mas adorou o calor. Aos 18 anos, idolatrava Robert Kennedy, era coroinha e liberal. Teve os pneus do carro destruídos e sofreu ameaças de morte depois de liderar um protesto estudantil contra a segregação habitacional. Ouvia Crosby, Stills & Nash e apresentava um programa de rádio na Dennison University.

Mas um monstro crescia dentro de Jack. Quando um estudante membro dos Panteras Negras substituiu a bandeira americana da escola por uma do movimento Black Power, Thompson o confrontou. "O que você está fazendo?", ele perguntou. "A bandeira americana é de todos nós!" O cara puxou um facão imediatamente. Thompson recuou, literária e filosoficamente. "Era uma época radical e era preciso escolher lados", recordou mais tarde. "Tornei-

me um conservador perante as maluquices do politicamente correto."

Carregando um livro do conservador William Buckley debaixo do braço, Thompson entrou na escola de direito da Vanderbilt University, onde estudou com Al Gore. Ele preferia jogar golfe a participar das aulas. Mesmo tento se formado como membro da Phi Beta Kappa, não passou no exame da American Bar Association [similar à Ordem dos Advogados do Brasil]. Depois de mudar para Miami e começar a se sentir como um fracassado, ele acompanhou um amigo até a igreja, onde todo o mundo vestia shorts e camisetas. Thompson se sentiu em casa e redescobriu Jesus. Antes de fazer a prova da Bar novamente, ele rezou e, quando passou, entendeu o resultado como sinal de Deus para iniciar uma cruzada.

Em 1987, depois de ouvir um locutor de rádio provocador, Thompson decidiu mergulhar nos livros de direito. Depois de muita pesquisa, ele descobriu algo pouco divulgado à época: a Comissão Federal de Comunicações [Federal Communications Commission, fcc] tinha o poder de policiar as ondas do rádio contra obscenidades e a estação em questão parecia ter ultrapassado todas as barreiras. Assim que Thompson decidiu registrar uma queixa com a fcc, o locutor, enraivecido, divulgou o nome e o endereço do advogado. Ameaças de morte, entregas indevidas de pizza e a imprensa local começaram a fazer parte do dia a dia, transformando Thompson no astro da direita de Miami, instantaneamente.

Confiante, irredutível e ágil com declarações sob medida para a imprensa, Thompson fez sua parte, enviando faxes para os patrocinadores corporativos até que os anúncios começaram a desaparecer. Mesmo com a ação da rádio contra ele, graças à proteção da Primeira Emenda, Thompson ganhou o direito de continuar a fazer lobby com anunciantes e a fcc. Todo o trabalho rendeu frutos de proporções históricas quanto a fcc multou o locutor por indecência – a primeira vez por alegações dessa natureza. Para Thompson, o sinal divino estava mais claro do que nunca. "O povo

de Deus seria o exército ao meu lado através da oração", escreveu em sua autobiografia.

Entretanto, havia outros guerreando contra ele. Partindo do pressuposto que Thompson estava obcecado com pornografia por conta da devoção no caso contra a rádio, o Bar da Flórida convenceu a Suprema Corte do estado a determinar se ele tinha problemas mentais. Sob risco de perder sua licença advocatícia, Thompson se submeteu a exames psiquiátricos. Os resultados concluíram que ele era apenas "um simples advogado e cidadão que é predisposto racionalmente a seu ativismo pela fé cristã". Thompson não perdeu a chance de brincar. "Oficialmente, sou o único advogado com a sanidade certificada em toda a Flórida."

Revigorado, Thompson encarou batalhas de mais relevância. Primeiro, pressionou Janet Reno, advogada e procuradora do condado de Dade, a declarar publicamente sua opção sexual. Em âmbito nacional, ele ficou conhecido por encabeçar a condenação do grupo de rap 2 Live Crew pelo álbum *As Nasty as They Wanna Be* (1989). Entretanto, com a controvérsia aumentando o interesse pelo disco e as vendas, o líder do grupo, Luther Campbell, pagou a multa com um grande sorriso no rosto.

Thompson estava no caminho certo e isso o levaria diretamente ao lado de Charlton Heston na reunião de acionistas sobre o destino de "Cop Killer". Com a impossível tarefa de superar Heston no palco, e em meio a vaias, Thompson alertou os presentes sobre o fato de "a Time Warner estar treinando pessoas, de forma declarada, especialmente jovens, a matar. Um dia a companhia vai pagar um preço alto demais por isso".

Ele retornou a Miami para o nascimento de seu primeiro filho, a quem ele e a esposa decidiram chamar de John Daniel Peace. Três semanas depois, em 24 de agosto de 1992, o furacão Andrew atingiu o estado. Enquanto as janelas balançavam e relâmpagos cortavam o céu, Thompson vestia uma máscara de mergulho e se apoiava contra a porta com toda a força possível para que o vidro

não quebrasse. Sua esposa estava atrás dele, segurando o pequeno Johnny enrolado num cobertor. Thompson se alimentou do cenário bíblico e traçou um paralelo à própria luta contra o que muitos chamavam de "furacão humano" de rappers, pornógrafos e locutores desbocados.

Thompson sobreviveu à tempestade – e ganhou a batalha contra Ice-T, que foi dispensado pela Time Warner pouco depois. A União Americana pelas Liberdades Civis [American Civil Liberties Union, aclu] elegeu Thompson como "Censor do Ano", em 1992, e o título o deixou muito orgulhoso. "Os tripulantes do navio do entretenimento estavam rindo das pessoas do outro barco", ele escreveu posteriormente. "Senti como se tivesse tomado o timão do navio da decência e abalroei a outra embarcação, convencido de que o tempo de falar sobre o quão ruim a cultura pop se tornou havia chegado. Era hora das consequências. [...] era hora de ganhar essa guerra cultural."

"Come on, come on, come on, come on, take that, and party!"

Sam Houser encarava os sorrisos nos rostos de cinco garotos engomadinhos que cantavam aquelas palavras no palco. O grupo era o Take That, uma *boy band* meteórica de Manchester, a resposta inglesa ao New Kids on the Block. Agora trabalhando como produtor de vídeo para a bmg Entertainment, Sam estava dirigindo o vídeo clipe principal, batizado com o mesmo nome do primeiro sucesso da banda, "Take That & Party". Para um garoto viciado em filmes policiais e hip-hop, essa cena não poderia estar mais distante de suas influências rebeldes. O vídeo mostrava a banda dançando break, celebrando e pulando em jacuzzis. Mas era um emprego – um trabalho criativo que satisfazia a ambição de infância de Sam: trabalhar na indústria musical.

Em meados de 1992, mesmo sem muita empolgação, Sam voltou a estudar, passou nas provas e se matriculou na University of London. Entre as aulas, ele fazia estágio de meio período no escritório da bmg, ao lado do Tâmisa, na Fulham High Street.

Depois daquele almoço transformador em Nova York, Sam foi contratado como estagiário no setor de correspondência da bmg – algo que não incomodou, especialmente por conta do modo como ele conseguiu a vaga. Mesmo assim, foi condizente com seu estilo: arrisque tudo, incluindo irritar as pessoas, contanto que seus objetivos sejam alcançados. "Consegui meu primeiro emprego por provocar um executivo sênior numa mesa de restaurante", lembrou numa ocasião futura.

Sam já estava de olho em outro lugar: a internet. Embora a World Wide Web ainda não fosse *mainstream*, Sam viu a chance de levar o marketing de guerrilha, no bom e velho estilo do "faça você mesmo" da Def Jam para a era digital. Ele convenceu os chefes na bmg que o melhor modo de promover o novo álbum de Annie Lenox era através de algo praticamente desconhecido naquele tempo: um website. Eles se deram por vencidos e Sam colocou as mãos na massa. Quando *Diva* (1992) chegou ao topo de vendas no Reino Unido, o argumento ganhou mais peso ainda.

Pouco depois, a bmg agitou a indústria ao formar uma parceria com uma pequena *start-up* de cd-roms em Los Angeles para criar o que o *Los Angeles Times* chamou de "o primeiro selo musical interativo da indústria". A recém-formada bmg Interactive vislumbrou um futuro não apenas na música em cd-roms, mas também em uma mídia querida por Sam: videogames.

Em 1994, a indústria dos jogos quebrou recordes ao faturar 7 bilhões de dólares – e criando a base para chegar a 9 bilhões em 1996. Entretanto, culturalmente, os jogos estavam numa sinuca de bico. Uma série de mudanças radicais estava afetando todo o mercado e incendiando um debate sobre o futuro da mídia e o efeito em seus jogadores. Tudo começou com o lançamento da versão doméstica de *Mortal Kombat*, famoso pelas lutas realísticas nos fliperamas. Com o sangue jorrando e espinhas dorsais sendo arrancadas, *Mortal Kombat* levou a violência interativa para as salas de estar pela primeira vez.

Comparado à inocência de sucessos que transformavam o jogador num projetista urbano em *SimCity* 2000, ou o encanador da Nintendo em *Super Mario Brothers All-Stars*, *Mortal Kombat* chocou os pais e políticos, para quem videogame era coisa de criança. O fato de que a versão do jogo sanguinolento para Sega Genesis estava vendendo três vezes mais que os títulos inócuos para o Nintendo Entertainment System os deixou ainda mais nervosos.

O pânico envolvendo *Mortal Kombat* chegou ao ápice em 9 de dezembro de 1993, quando o senador democrata Joseph Lieberman realizou a primeira audiência federal nos Estados Unidos sobre a ameaça dos videogames violentos às crianças. Enquanto os guerreiros culturais travaram batalhas semelhantes sobre os quadrinhos e o rock 'n' roll nos anos 1950 e contra *Dungeons & Dragons* e o heavy metal na década de 1980, a guerra sobre os jogos violentos seria disputada numa arena contemporânea e urgente. O problema não era apenas o conteúdo, mas também a tecnologia que permitia sua existência, algo cada vez mais imersivo.

"Por sua natureza ativa, e não passiva, [videogames] podem fazer mais do que reduzir a sensibilidade de crianças influenciáveis à violência", alertou o presidente da Associação Nacional de Educação [National Education Association]. Quando um porta-voz da Sega testemunhou dizendo que jogos violentos apenas refletiam o amadurecimento do público, Howard Lincoln – vice-presidente executivo da Nintendo of America – ficou revoltado. "Não posso permitir que você diga que, de alguma forma, a indústria dos videogames mudou o foco das crianças para os adultos", disse.

Entretanto, desde o princípio, videogames nunca foram feitos apenas para crianças. Eles ganharam relevância nos laboratórios das universidades de computação nos anos 1960 e 1970, onde geeks barbudos programavam os próprios jogos em computadores gigantescos. *Pac-Man* saiu desse meio e virou febre nos consoles domésticos e fliperamas, atraindo milhões de jogadores para o

universo dos jogos. No começo dos anos 1990, legiões de hackers já faziam o que bem entendiam com seus pcs em casa. Um movimento underground de jogos violentos e cheios de humor negro se transformou num fenômeno para a nova geração de universitários com jogos como *Wolfenstein* 3*D* e *Doom*.

Ao mesmo tempo, Sam e seus companheiros se alimentavam de uma nova onda artística. Filmes como *Cães de Aluguel* (*Reservoir Dogs*, 1992) e a música da Def Jam botaram a fantasia cafona para escanteio e abriram espaço para um realismo mais popular e arrojado. Esses produtos passaram a observar um mundo que nunca havia sido analisado. Quando Los Angeles explodiu em violência depois do espancamento de Rodney King, Sam observou – e ouviu –, maravilhado, a música que refletiu o momento de transição social. A decisão da Time Warner de dispensar "Cop Killer" apenas reforçava uma realidade: a geração anterior não tinha a menor ideia do que estava fazendo.

Agora, as mesmas fronteiras estavam sendo delimitadas no mundo dos jogos. Para se defender da ameaça da criação de leis adversas como resultado das investigações de Lieberman, a indústria norte-americana de videogame criou a Associação do Software Digital Interativo [Interactive Digital Software Association], um grupo de mercado para representar seus interesses. A indústria também lançou, por conta própria, a Comissão de Classificação para Softwares de Entretenimento [Entertainment Software Ratings Board] para definir a classificação indicativa dos jogos. A maioria deles foi classificada como E (Everyone/Livre), T (Teen/Adolescente) ou M (Mature/Adulto). Menos de 1% dos títulos recebeu a classificação de Proibido para Menores, ou Adults Only, representado pela letra X, que também significava o tiro de misericórdia para eles, pois a maioria das lojas se recusava a vender jogos desse tipo.

Mas com *Mortal Kombat* ainda vendendo feito água no deserto ao redor do mundo, a imprensa manteve a polêmica ativa. A Nintendo,

que dominava a indústria, vendeu uma imagem "Disneyficada" dos jogos para o público em geral, mas esse cenário estava em risco. Videogames agora eram "perigosos, violentos, traiçoeiros e podiam causar qualquer coisa, desde impedir o crescimento da criança até hemorroidas", de acordo com um dos repórteres do *Scotsman*, "...uma geringonça incompreensível criada para confundir e destruir as mentes dos jovens".

Enquanto a mídia estava sendo infantilizada por políticos e moralistas, uma das maiores corporações do entretenimento estava entrando na briga. Em 1994, a Sony trabalhava no Japão para lançar seu primeiro console de videogame, concebido com a mentalidade de que os jogadores estavam amadurecendo – o PlayStation. Phil Harrison era um jovem executivo da Sony com a missão de recrutar desenvolvedores de jogos na Europa. Ele discordava e achava injusto o conceito de que o mercado dos videogames era visto como "uma indústria de brinquedos personificada por um garotinho solitário de 12 anos jogando no porão de casa". A pesquisa da Sony mostrou outra realidade – jogadores eram mais velhos e tinham bastante dinheiro para gastar.

O maior problema para alcançar esse público começava na capacidade do equipamento. A Sony descobriu que, embora as crianças não tivessem nenhum problema em fazer de conta que bolhas ou quadradinhos marrons e beges poderiam ser Arnold Schwarzenegger, os adultos precisavam de gráficos mais realistas para acreditar e entrar no clima. A resposta era clara: cd-roms. Diferente dos cartuchos utilizados pela Nintendo, um cd-rom comportava mais conteúdo – incluindo vídeos prontos para rodar – e oferecer jogos mais alinhados com a descrição de Harrison para "sofisticados eventos multimídia". Combinar um console com gráficos top de linha com conteúdo igualmente inovador mandou uma mensagem direta para a indústria: era hora da mídia se tornar mais *mainstream* e crescer.

Sam concordava totalmente. Com a bmg Interactive focando na

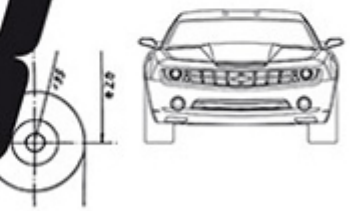
publicação de jogos, ele queria entrar na parada de qualquer jeito. Jogos eram o futuro, ele tinha certeza e sabia que era um setor do mercado no qual um cara como ele poderia, finalmente, fazer algo relevante. O desafio era o conceito dos jogos, de conduzir aquela experiência para uma nova era, assim como os filmes e a música que ele tanto amava redefiniram seus mercados.

Sam pressionou os executivos da bmg para entrar na jogada. "Quero fazer algo nessa área", ele disse. "Quero me envolver. Não estou envolvido, mas há muito que posso oferecer para esse mercado." Novamente, a cara de pau funcionou. Depois de se formar na faculdade, foi transferido para a divisão de publicações interativas. A indústria dos jogos funcionava de modo bem parecido com a fonográfica. Assim como selos lançavam cds criados por bandas, as empresas publicavam programas criados por desenvolvedores. Eles supervisionavam a produção do jogo, cuidando do direcionamento editorial enquanto gerenciavam o aspecto comercial, marketing e embalagens. Os desenvolvedores eram responsáveis pela criação dos jogos, desde a arte até a programação.

Sucessos cobriam o prejuízo dos fracassos. Se um em cada dez jogos desse resultado, era o suficiente. Entretanto, os primeiros jogos da bmg (um jogo de aventura e um simulador de golfe) deram prejuízo. Mas Sam nunca deixou de acreditar. Talvez ele fosse maluco. Ou, talvez, em algum lugar lá fora, houvesse alguém fazendo um jogo maluco o suficiente para ele.

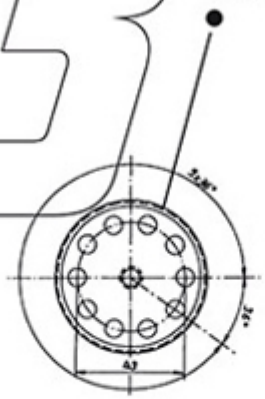
E
F

03



03 RACE 'N' CHASE

RACE 'N' CHASE



PERFIL DE AMIGO:
Dave "Cape Di Tutte Cappa" Jones.
Junte-se a Jones para as
atividades listadas para
fechar o jogo em 100%.

ATIVIDADES:
- Pescaria
- Programação
- Dirigir (rápido)

HABILIDADE ESPECIAL:
Design de Jogos.

Ligue para Jones e peça para ele
fazer um jogo de computador.
Você pode pegar o jogo,
vender e faturar uma grana.

★ ★ ★ ★ ★ ★

Era o plano perfeito. Tirar o *high score* no território da gangue inimiga. Dave Jones não resistiu. Ele viu o fliperama de *Galaga* piscando dentro de um pequeno restaurante de peixes e fritas. Parecia um farol o atraindo. O gabinete preto, a frente pintada com um olho vermelho em forma de inseto do líder dos alienígenas. A música tema eletrônica espiralava sem parar. Ele queria tocá-lo. Colocar uma moeda naquela vagina mecânica e apertar os botões. Matar os invasores, conseguir o *high score* e colocar suas iniciais lá no topo.

Porém, ele não estava no seu bairro em Dundee, a cidade industrial ao norte de Edimburgo, Escócia. Ele estava em Douglas, um dos bairros mais barra pesada de uma cidade já conhecida por ser violenta. Distante dos tempos de fama por conta da juta, da marmelada e a invenção de *Dennis, o Pimentinha*, a economia de Dundee havia degringolado no começo dos anos 1980, levando a vida dos trabalhadores locais para o ralo com ela. Gangues adolescentes com nomes como The Huns e The Shams povoavam as ruas, procurando briga como numa versão escocesa de *Os Selvagens da Noite*. Qualquer coisa era razão para encrenca. Um

olhar torto. A camisa de futebol de outro time. E, especialmente, um nerd de óculos com cara de bobo como Jones.

Ainda no ginásio, Jones morava do outro lado da cidade perto da banca de jornais do pai. Quando não estava pescando salmão no rio Tay, ele jogava *Invasores do Espaço* (*Space Invaders*) na papelaria perto do ponto de ônibus. Todo dia, antes e depois da escola, ele fazia questão de passar por lá e manter o *high score*.

Enquanto passava por Douglas no caminho para um compromisso, ele não resistiu à tentação de encarar aquela máquina de *Galaga*. A ficha deslizou e caiu com aquele som metálico inigualável. Jones posicionou o indicador direito sobre o botão vermelho de plástico convexo e liso. Segurou o controle direcional. Apertou o botão Start. O massacre de insetos alienígenas começou na tela. No meio de uma saraivada de botões e movimentos, Jones destruiu os invasores e bateu o recorde da máquina – inserindo suas iniciais no topo, para quem quisesse ver. Quem era o melhor agora?

Ele tinha a liderança, mas a molecada do bairro não gostou nada da brincadeira. Assim que Jones saiu, a gangue o cercou. "Quem é louco suficiente para vir aqui e roubar o *high score* no nosso flíper?" Jones correu pelas ruas de paralelepípedo cinza, ultrapassou velhinhas com sacolas de compras gigantes e homens que fumavam cigarros sem filtro naquele dia nublado. Por fim, os moleques o derrubaram. Conforme as porradas o atingiam, ele só podia esperar que a punição chegasse ao fim. Esperar e torcer para sair inteiro o suficiente para se arrastar até a segurança do seu bairro e de suas próprias máquinas.

Jones e sua gangue de geeks escoceses sabiam que havia algo elétrico acontecendo nas ruas de paralelepípedo de Dundee. Uma revolução computadorizada havia começado. Ela começou no prédio marrom da imensa fábrica da Timex da cidade, onde a primeira onda de computadores populares do Reino Unido estava para nascer: o Sinclair zx81 e o Sinclair zx Spectrum.

O Spectrum tinha um teclado negro e um arco-íris na lateral. Era um painel de controle para outro mundo. Você só precisava saber o código e pronto. Havia um boato de que unidades do Spectrum estavam caindo dos caminhões de entrega "acidentalmente" e indo parar nas mãos de aspirantes a hackers.

A escola de Jones foi a primeira a oferecer aulas de computação no Reino Unido. Ele se matriculou imediatamente. Talentoso com matemática, aprendeu a programar por conta própria e construiu seus próprios computadores rudimentares. Quando se formou, conseguiu um emprego na fábrica da Timex como aprendiz de engenheiro, mas ele sempre quis fazer videogames. Grupos locais de computação começaram a se formar de São Francisco até a Suécia. Jogadores faziam e distribuíam os próprios títulos para Apple II e Commodore 64. Jones foi recrutado para uma gangue de programadores chamada Kingsway Amateur Computer Club, que se reunia na escola técnica local.

Sofrendo uma crise financeira, a Timex ofereceu 3 mil libras esterlinas pelo plano de demissão voluntária. Ele aceitou e, com um sorriso no rosto, gastou boa parte do dinheiro num Amiga 1000 de última geração (deixando os amigos morrendo de inveja). Quando Jones começou a estudar engenharia de software na universidade local, os professores e a família pensaram que ele era maluco. "Isso nunca vai funcionar", disseram. "Você nunca vai conseguir vender jogos o suficiente para pagar as contas."

Jones acreditava nos seus sonhos. Ele virava as noites trabalhando no quarto, fazendo planos, enquanto as notas despencavam. A produção caseira de jogos era dominada por títulos de fantasia e ficção científica. Jones queria levar a ação rápida dos sucessos do fliperama, como *Galaga*, para os computadores domésticos. O primeiro título feito por Jones foi *Menace*, um jogo de tiro para matar demônios. Lançado em 1988, ele impressionou nas vendas com 15 mil cópias, foi reconhecido pela crítica e faturou 20 mil libras esterlinas. O suficiente para esse fanático por carros

comprar um Vauxhall Astra de 16 válvulas.

Para aproveitar o momento positivo, ele saiu da escola e abriu a própria empresa de jogos, a dma Design, em referencia ao termo de computação "Direct Memory Access". Jones contratou amigos do Kingsway Club e alugou um escritório com duas salas no segundo andar de um pequeno prédio vermelho e verde, em cima de uma loja de acessórios para bebês chamada Gooseberry Bush. Com cortes de cabelo poligonais e cheios de gel, eles pareciam extras de um videoclipe do Big Country. Durante o dia, eles programavam; de noite, relaxavam nos pubs locais ou faziam campeonatos de jogos no escritório. Era *O Clube dos Cafajestes* (*Animal House*, 1978) para nerds. Eles faziam tanta bagunça que a esposa de Jones insistia em fazer visitas constantes para limpar a privada.

Mas nem só de diversão vivia a dma. Imbuída pelo espírito do faça você mesmo daquele tempo, tudo que você precisava era de um computador e um sonho. Jones estava numa cruzada pessoal para criar jogos tão legais e rápidos quanto seus carros esportivos. "Temos uma janela de três a cinco minutos para convencer as pessoas", ele disse uma vez. "Não interessa o quão legal seja o jogo, você tem entre três a cinco minutos." O mantra funcionou de novo. *Blood Money*, chamado de "o maior de todos os jogos de fliperama", foi lançado em 1989 e vendeu mais de 30 mil cópias em dois meses. Jones estava nas nuvens. O sucesso era questão de tempo.

O mercado de jogos era muito competitivo e todos os desenvolvedores tentavam explorar ao máximo as inovações da programação. Certo dia, um programador da dma descobriu como animar até cem personagens de uma vez só e fez uma demonstração para a equipe. Jones assistiu maravilhado à fila de criaturinhas estúpidas marcharem para suas mortes – esmagadas por um peso de dez toneladas ou incineradas por uma arma. Era o tipo de humor escocês que fez todo o mundo gargalhar. "Vamos fazer um jogo com isso!"

Ele foi batizado de *Lemmings*. O objetivo era salvar as criaturas da morte certa. A equipe de Jones deixou a imaginação e a maldade fluírem para criar as tragédias mais absurdas para os bichinhos: cair em buracos, ser amassado por pedras, incineração em lagos de fogo ou ser destroçado por máquinas. Para sobreviver, o jogador precisava definir uma habilidade para cada criatura: escavar, escalar, construir ou destruir. Com mais de 120 cenários cheios de criaturas em zigue-zague, o jogo não apenas brincava com a vida... ele era cheio de vida.

Lemmings foi lançado no Valentine's Day de 1991 e levava um alerta na capa: "Não somos responsáveis por: Perda de sanidade. Perda de sono. Perda de cabelo". *Lemmings* foi um sucesso instantâneo, vendendo 50 mil cópias no primeiro dia. O jogo rendeu mais de 1,5 milhão de libras esterlinas, vendendo 2 milhões de cópias no mundo todo. "Dizer que *Lemmings* conquistou o mundo dos jogos de computador é o mesmo que dizer que Henry Ford teve uma modesta influência no mercado automobilístico", um repórter escreveu.

Com apenas 25 anos de idade, Jones era um dos game designers mais ricos – e famosos – do planeta. A jornada que começou com a desistência da faculdade e continuava com seus milhões transformou Jones na maior história de sucesso da indústria. Em êxtase, comprou o carro mais chamativo de todos: uma Ferrari. Jones pegou a estrada, acelerando sem parar pela cidade e deixando as gangues para trás. Pena que ninguém havia pensado num jogo envolvendo essas duas coisas.

"Merda! Merda! Merda!"

Era mais um dia corriqueiro na dma. Um dos programadores, o maior e mais efetivo deles, estava surtando novamente. Fazer jogos pode ser uma atividade bem chata – criar mundos realistas a partir de códigos abstratos – então é preciso extravasar. Mas enquanto ele gritava e batia a cabeça contra a parede, ele viu um

japonesinho do lado dele. "Ai, meu Deus", murmurou outro programador, "é o Miyamoto!"

Era ele mesmo. Shigeru Miyamoto, o gênio nanico da Nintendo. O inventor de *Mario*. Meses antes, seria impensável imaginar que o maior nome da indústria fosse dar o ar da graça numa *start-up* independente em Dundee. Além da fama, o sucesso extraordinário de *Lemmings* garantiu a Jones um contrato multimilionário para criar dois jogos para o Nintendo 64. "Consideramos David Jones como uma das poucas pessoas do mundo que está na mesma categoria de [Steven] Spielberg", disse à imprensa Howard Lincoln, agora presidente da Nintendo of America. Miyamoto, que deu de cara com o programador histérico, havia viajado para vivenciar a magia da dma pessoalmente.

Cheia da grana, a dma mudou-se para um escritório de 240 metros quadrados num prédio todo espelhado e com estilo militar dentro do Dundee Technology Park, no lado oeste da cidade. Jones investiu 250 mil libras esterlinas para projetar as salas com a melhor tecnologia que o dinheiro pudesse comprar. A dma ganhou fama de ter as maiores instalações de refrigeração para computadores da Silicon Graphics na Inglaterra – tão grande que o ministro da Defesa ficou preocupado. A dma precisava de poder de processamento para realizar o sonho mais geek de Jones: criar uma "cidade viva e realista".

Mundos virtuais eram comuns na ficção científica, mas ainda não existiam na realidade dos jogos. O apelo era óbvio. A vida real poderia ser imprevisível e frustrante, mas um mundo sintético poderia ser controlado. Jones tinha uma "fascinação com o quão viva e dinâmica uma cidade poderia ser usando o mínimo de memória e velocidade de processamento", como explicou.

Jones liberou a equipe para encontrar as respostas da maneira como quisessem. O programador Mike Dailly construiu uma cidade vista pelo alto. Outro funcionário programou dinossauros correndo pelas ruas. Um terceiro trocou os dinossauros por algo mais legal,

mais contemporâneo, e mais próximo da tara pessoal do chefe: carros. Enquanto Dailly via os carrinhos virtuais acelerarem pela cidade, ele pensou: "Temos algo em mãos".

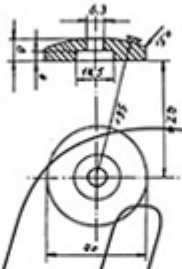
Jones gostou do conceito de *Cops and Robbers* – colocar o jogador no papel do policial que precisa prender os bandidos. "Polícia e ladrão tem uma estrutura natural que todo o mundo conhece", disse. "Todo o mundo sabe dirigir um carro e sabe o que as armas fazem." Mas o nome era muito genérico e o título escolhido foi *Race 'n' Chase*.

Andar pela dma era o mesmo que observar vários adultos brincando com carrinhos de Hot Wheels – mas nos computadores. A vista aérea na tela mostrava carrinhos insanos rodando pelas ruas, pontinhos eram pessoas entrando e saindo de ônibus e trens que paravam ao longo de suas rotas. Jones pressionou a equipe para uma simulação mais realista. Ele observava com um sorriso no rosto enquanto os carros aceleravam pelas ruas, depois começaram a parar nos faróis que piscavam entre vermelho e verde, e aquele pequeno mundo ganhava vida.

Quando a demo estava pronto, ele levou o jogo para um distribuidor em potencial em Londres, a bmg Interactive. A empresa havia bajulado Jones de todas as formas, decidida a fazer negócios com o menino-prodígio dos games do Reino Unido. Jones saiu de lá com um contrato que previa quatro jogos ao longo dos próximos 13 meses para Sony, Sega e Nintendo. Ele manteria a posse dos títulos e receberia um valor estimado de 3,4 milhões de libras esterlinas. "Eles vão tratar as empresas de computador do mesmo modo como tratam as gravadoras do grupo", Jones contou, empolgado, a um repórter.

No escritório da bmg, Sam e os outros ligaram *Race 'n' Chase*. Só havia um problema: o jogo era meio chato.

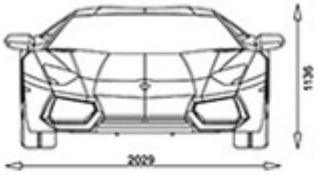
E
F



04

GOURANGA!

GOURANGA!



ARMAS:

BESTA NERF. A besta atira três Flechas Básicas ou cinco Mega Dardos, com distância máxima de 12,5 metros e efetua um disparo a cada 2,28 segundos. O alcance transforma essa peça numa arma letal e ideal para batalhas a longa distância.

BOLAZUKA NERF. Esse canhão impressiona ao atirar 15 bolas balísticas em apenas 6 segundos, com distância máxima de 10,3 metros. A cadência de tiro também é impressionante ao disparar 1 tiro a cada 0,37 segundos. Os inimigos vão gritar: "Tá chovendo tiro!"

★ ★ ★ ★ ★ ★

Trabalhar na bmg Interactive significava estar sempre armado e preparado. A qualquer momento, as arminhas Nerf poderiam ser sacadas e um inferno de dardos e bolas amarelas brilhantes tomava os ares. A atmosfera descontraída fazia parte do novo território de Sam. Ele só ganhava 120 libras esterlinas por semana, mas estava realizando um sonho. Os jogadores da equipe eram os esquisitões ingleses do conglomerado alemão e aceitaram o status de forasteiros, aproveitando para se apropriarem da sala nos fundos da filial de Londres.

Eles tinham razão para manter a pose. Em 1996, uma nova era dos videogames havia chegado, graças ao sucesso do PlayStation, da Sony. Depois de lançar o primeiro console no Japão, em dezembro de 1994, a companhia vendeu 500 mil unidades no primeiro trimestre. "É o nosso maior lançamento desde o Walkman", avaliou a Sony, perante a estreia que rendeu 300 milhões de libras esterlinas.

A Sony contratou a agência de publicidade Chiat\Day, conhecida por seu estilo, para cuidar do lançamento nos Estados Unidos. Na Inglaterra, eles venderam o console para um público bastante

arrojado e ligado às tendências – "o pessoal *cool* de Londres", como disse Phil Harrison, da Sony. A companhia criou uma área promocional na boate Ministry of Sound, cheia de PlayStations e telas planas. Eles distribuíram panfletos para os baladeiros com a seguinte mensagem: "Mais poderoso que Deus". A empresa estava no caminho certo para vender mais de 8 milhões de PlayStations no mundo inteiro até o final de 1996.

Era hora de deixar *Pac-Man* e *Donkey Kong* para trás. Os jogos estavam mais arrojados e Sam tinha um novo colega, meio hiperativo, que compartilhava essa paixão: Jamie King. Esse magrelo bonitão de 26 anos e cronicamente empolgado era um produtor de vídeo novato que foi apresentado a Sam por uma amigo em comum. King era capaz de acompanhar as referências apaixonadas da cultura pop do enciclopédico Sam. Ambos amavam coisas como John Cassavetes, o filme policial francês em preto e branco *O Ódio* (*La Haine*, 1995), moda, arte, Tribe Called Quest e jvc Force. Ele começou a trabalhar como estagiário, mas logo King provou ser seguidor da incansável ética e ritmo de trabalho de Sam.

Acima de qualquer coisa, eles precisavam trabalhar nesse novo jogo: *Race 'n' Chase*. Embora fosse tecnicamente legal, carecia de algo crucial: bolas, de preferência bolas tão grandes e amarelas quanto aquelas que voavam pela sala. Na tela, Sam observou aquela cidade virtual, os arranha-céus formados por blocos coloridos. Carrinhos percorriam as ruas cinzentas com pequenos pontos brancos separando as faixas. Semáforos piscavam do amarelo para o vermelho. Pessoas do tamanho de formigas andavam nas calçadas. Sam apertou um botão no teclado, a porta do carro abriu. Apertou outro, a porta fechou.

Gary Penn – produtor sênior, ex-jornalista com um quê de Jonny Rotten e paixão por meias verdes chamativas – ficou revoltado. "É uma porra de uma simulação", disse, reclamando dos "detalhes estúpidos" do jogo. Lá em Dundee, na dma, os desenvolvedores estavam começando a pensar a mesma coisa. Eles perceberam que,

ao colocar o jogador no papel do policial, a diversão ficava de fora. Alguém sacaneou chamando o jogo de *Sims Driving Instructor* [Simulador de Instrução de Motorista].

Quando um jogador meio revoltado tentou pegar seu carro de polícia e subir na calçada ou avançar os semáforos vermelhos, um programador caxias o lembrou que as regras precisavam ser obedecidas. Eles estavam construindo um jogo ou uma versão do Ferrorama? E havia algo pior: os pedestres que habitavam o jogo se transformavam em obstáculos irritantes. Era quase impossível dirigir em alta velocidade sem acertar as pessoas e, como o jogador era um policial, ele tinha que ser repreendido pelos atropelamentos.

Race 'n' Chase entrou num beco sem saída. Era impossível criar um jogo com estilo de fliperama e mentalidade de velozes e furiosos sem desrespeitar as regras. O pessoal da dma olhou para a tela, enquanto carros e pessoas seguiam suas vidas. Talvez houvesse uma solução alternativa, eles concluíram. Em vez de ter que evitar os pedestres, o que aconteceria se o jogador ganhasse pontos por atropelar as pessoas? E se você fosse o vilão?

Desenvolvimento de jogos é um processo altamente colaborativo, com muitas idas e vindas ao longo do caminho. Como distribuidores de *Race 'n' Chase*, Sam e os outros envolvidos da bmg recebiam atualizações frequentes – ou versões – do jogo, avaliavam e enviavam comentários. O desenvolvedor recebia essa opinião e se virava para implementar as mudanças necessárias.

Certo dia, uma nova versão de *Race 'n' Chase* chegou para o pessoal da bmg testar. A princípio, parecia o mesmo. A perspectiva de visão continuava pelo alto da cidade, como se o jogador estivesse flutuando sobre o lugar em um balão, vendo os tetos cinza e marrom do lugar. Árvores verdes e fofinhas brotavam dos parques. Buzinas para todos os lados. Motores roncavam. Quando você apertava a seta para cima, você via o personagem sem nome

– um carinha vestindo uma camiseta de manga comprida – andando pela rua.

Com mais alguns toques nas setas do teclado, você manobrava o personagem até um carro verde com um capô brilhante, então apertava a tecla Enter. Foi aí que tudo aconteceu. A porta abriu com tudo e o motorista – um carinha de calças azuis – saía voando pelo outro lado se esborrachando e se contorcendo no asfalto. Ele foi roubado. Conforme você segurava a seta para cima, o carro andava para a frente e se ajustava ao toque das setas laterais – direita e esquerda – com um gratificante *vroooom*. O carro seguia até o próximo semáforo. Por que parar? Era um jogo, certo? E um jogo não era a vida real. Um jogo toma controle sobre você, ou você assume o controle dele ao tomar decisões que nunca poderia pensar na realidade.

Então o carro passou o farol vermelho cantando pneu na esquina. Mas a curva foi muito aberta e um pedestre diminuto vestindo uma camisa branca de manga longa e calças azuis estava no caminho. Era possível parar. Entretanto, ninguém precisaria parar, bastava continuar o trajeto e atropelar o pedestre. O *plaft* sonoro era muito satisfatório, como se você tivesse acabado de esbagaçar uma uva com cor de vinho na calçada. O número "100" subia a partir do corpo. Ponto! Esse não era mais o velho *Race 'n' Chase*.

No momento em que a dma permitiu ao jogador atropelar os pedestres – e ganhar pontos por isso – tudo mudou. Em vez de policiais e bandidos, o jogo virou bandidos e policiais. O objetivo era cumprir missões para os vilões, entre elas, roubar carros. Quanto mais, melhor. A mudança foi radical. Na curta história dos videogames, os jogadores sempre foram os heróis, não os anti-heróis. Era possível ser o encanador apaixonado de *Super Mario Bros.*, um piloto intergaláctico em *Defender* ou um explorador glacial em *Myst*. Um jogo de fliperama obscuro da década de 1970, *Death Race* 2000, deixava os jogadores atropelarem fantasmas virtuais e foi banido. Nada mais colocava a pessoa atrás do volante

com a missão de causar destruição como agora. Como Brian Baglow, um dos redatores da dma, disse: "Você é um criminoso, então, se fizer alguma coisa ruim, ganha uma recompensa!"

Sam adorou. Ele sempre gostou de ficar do lado dos rebeldes e, agora, ele estava fazendo os jogos serem mais rebeldes também. "A partir do ponto em que era possível matar policiais, sabíamos que tínhamos algo que atrairia a atenção", ele disse, tempos depois. Entretanto, o objetivo não era criar controvérsia. Aliás, isso nem passou pela cabeça da equipe. Com aquela perspectiva e a visão aérea, o jogo era claramente cartunesco e absurdo. Só um maluco acharia aquilo real. O foco dos envolvidos estava no aprimoramento da tecnologia para conseguir o resultado mais insano possível.

Curiosamente, criar jogos era um sistema mecânico executado por artistas, programadores e produtores. O designer criava a ideia geral, aí os produtores mandavam os programadores codificar o *engine* – o código principal que controlava os gráficos, sons, parâmetros físicos e a inteligência artificial de um jogo. Os artistas criavam modelos de objetos daquele mundo e preenchiam os detalhes de cada cena com itens e texturas.

Mas, na dma, o sistema havia se tornado algo selvagem. Os desenvolvedores se escondiam atrás das mesas na Escócia para inventar coisas completamente malucas. Nesse ponto, a dma já tinha quase cem funcionários e ocupava dois prédios vizinhos. Um deles tinha até um estúdio de captura de movimento que custara 500 mil libras esterlinas e ninguém tinha a menor ideia de como usar. Os envolvidos em *Race 'n' Chase* trabalhavam separadamente, na seção dos fundos de um dos prédios, e logo se transformaram nos rebeldes da empresa.

Na parte frontal do prédio, onde programadores trabalhavam nas continuações de *Lemmings* e outros títulos, geeks comportadinhos se escondiam atrás de livros em suas mesas. Mas podiam ouvir a batida do rock 'n' roll que atravessava as paredes vindo da área de

Race 'n' Chase. Lá atrás, os cerca de dez membros da equipe transformaram o lugar num reduto divertido e rebelde. Sete músicos instalaram instrumentos de verdade para gravar a trilha sonora para o jogo (algo bastante distante das trilhas eletrônicas que eram populares naquele tempo).

Aquele programador surtado, em particular, não era muito ligado em higiene pessoal. Certo dia, alguém colocou um purificador de ar embaixo da mesa dele. No dia seguinte, vários pinheirinhos cheirosos apareceram pendurados na luminária. Finalmente, ele chegou para trabalhar e encontrou toda a mesa coberta com purificadores de ar e outros apetrechos com a mesma função. Só para sacanear uns aos outros, eles escondiam comida podre nas mesas antes de ir embora, na sexta-feira.

Com toda essa liberdade para criar e programar, valia tudo em *Race 'n' Chase*. Os desenvolvedores incluíram referências a *Cães de Aluguel*, filmes de James Bond, *Os Implacáveis* e cenas de perseguição de *Operação França*. Uma semana depois, eles apareceram com o material numa reunião com Jones, onde ele redefiniria a visão global para levar o jogo até onde nenhum título jamais esteve. Se alguém mostrasse algum elemento que ele nunca tivesse visto, ele apoiaria até o fim.

Ele também tinha o apoio total de Sam e Penn. Sam havia deixado de ser um jovem iconoclasta para se tornar um empresário renegado. "Foda-se", dizia Sam. "Coloque no jogo, tô cagando para o que as pessoas pensam!" Ele queria levar os jogos para uma nova realidade e não deixaria obstáculos atrapalharem o processo. Sabia muito bem contra quem estava lutando: um mercado monolítico que havia crescido no conforto de joguinhos previsíveis que careciam absurdamente de originalidade.

Para produzir esse jogo, Sam redefiniu seu estilo de trabalho com a dma. "Se o jogo não estiver funcionando bem, vou intensificar o foco, testar à exaustão e forçar as melhorias", disse a Dan, uma vez. "Não delimito as regras, vou na base do entusiasmo e da

energia para fazer tudo de um jeito agradável, mas agressivo. Não aceito um não como resposta. Não consigo as coisas por ser uma pessoa difícil. Consigo por encontrar o nível correto de esforço."

Sam queria uma coisa bem simples e objetiva: liberdade. Como em *Elite* e outros jogos que ele adorava quando criança, o recém-criado *Race 'n' Chase* aparentava ser mais que um simples jogo. Acima de tudo, era um mundo. O jogo se passava em três cidades fictícias e cada uma era baseada numa cidade real. Como empreendedor inteligente, Jones escolheu cidades que causariam o maior impacto no mercado. E isso significava situar o jogo nos Estados Unidos.

Repleta de palmeiras, Vice City era inspirada em Miami; as ladeiras de San Andreas foram inspiradas em São Francisco; e a hostil Liberty City era Nova York. Para conseguir novas missões, os jogadores precisavam encontrar cabines telefônicas que tocavam ao redor da cidade. Um mafioso – Bubby, por exemplo – explicaria a missão, descrita numa legenda na parte inferior da tela. Entre outras coisas, você precisaria roubar táxis ou matar criminosos rivais. Uma das missões saiu diretamente do filme *Velocidade Máxima* (*Speed*, 1994) e forçava o jogador a dirigir um ônibus a mais de 80 km/h. Se falhasse, tudo iria pelos ares.

O curioso foi notar que alguns jogadores não tinham o menor interesse em fazer as missões. Por conta da natureza anti-heróica do jogo – roubar carros e atropelar pedestres –, era mais divertido dirigir sem destino pela cidade. Quando Baglow, um dos roteiristas, assessor de imprensa da dma e supervisor dos testes, dizia aos jogadores que era hora de parar de dirigir e atender ao telefone para pegar uma missão, ele podia ver a decepção nos olhos de cada um deles, por serem privados da habilidade de simplesmente dirigir.

Penn, um dos produtores da bmg, acreditava que o jogo deveria deixar os jogadores fazerem o que quisessem. "É um espaço virtual", ele vociferou. "O cara pode fazer o que bem entender!"

Uma das maravilhas de se criar um videogame é poder programar as próprias soluções a partir do nada. Um filme precisaria refilmar uma cena gigantesca, com milhares de extras caso não funcionasse; no jogo, bastava pensar e digitar. O criativo Gary Foreman, um jovem programador no comando da produção técnica na bmg, resolveu o problema da estrutura das missões por conta própria. "Não seria mais fácil poder atender *qualquer* telefone?", ele perguntou.

Em outras palavras, por que não deixar o jogador seguir seu próprio caminho, na velocidade que quiser – atendendo ao telefone onde quer que esteja ou simplesmente continuar correndo feito louco? Essa não seria a primeira vez em que um jogo deixaria o jogador em um mundo aberto ou em uma caixa de areia. Jogos como *The Legend of Zelda* ofereciam níveis de exploração independente. A equipe de *Race 'n' Chase* também sentia saudades de um jogo clássico do Spectrum: *Little Computer People*, que deixava os jogadores zanzando dentro de uma casa de dois andares e realizando tarefas aleatórias. Levar esse tipo de liberdade para um mundo criminoso derrubaria a quarta parede de uma forma irreversível.

Sam sabia que essa liberdade autodidata era revolucionária para o meio. "O problema com outros jogos surge quando se chega a uma fase frustrante e difícil de passar", ele disse, mas em *Race 'n' Chase* "quando isso acontecia, era só desencanar e ir fazer outra coisa. Isso é foda demais!" Até mesmo a música ganhou liberdade. Se era possível dirigir em qualquer canto da cidade, por que não ter estações de rádio diferentes para se ouvir nos carros? Alguém pode querer ouvir música country quando roubar um caminhão. As madrugadas na dma se tornaram agitadas com os músicos gravando diversas faixas para essas rádios.

Jones tinha suas próprias dúvidas sobre a criação de um mundo tão aberto. Jogadores sempre precisam de um objetivo, um

propósito, algo a fazer – atire nos alienígenas, consiga o maior número de pontos. Como responderiam a algo tão irrestrito como aquilo? Ele pensou em um modo de garantir algum foco: definir o objetivo de acumular 1 milhão de pontos. Quando ele olhou para *Race 'n' Chase* e viu os carros zanzando de um lado para o outro, ele pensou num modelo diferente: pinball. "Para mim, pinball é o maior de todos os jogos", disse. "Há dois botões e pronto. É um modo fantástico de ensinar jogadores a compreender suas reações e os prender por horas."

Race 'n' Chase poderia ser parecido, ao encorajar os jogadores a conseguir o maior número possível de pontos – mesmo que o caminho fosse atropelar pessoas. Entretanto, nem todo o mundo gostou da liberdade suprema que o jogo ganhava. Um programador cabeça-dura insistiu em continuar a jogar como uma simulação. Quem passava pela mesa dele, podia ver o sujeito parando em todos os semáforos. Jones percebeu a beleza do que haviam criado. O jogador era livre para fazer o que quisesse, para o bem ou para o mal.

A única limitação era o nível de "Procurado". Se você causasse destruição o suficiente, o rosto de um policial apareceria no topo da tela ao lado de um medidor. Carros de polícia perseguiriam o jogador se o avistassem. Cometer mais crimes hediondos aumentava o nível. Agora, um mandado de prisão era emitido contra você. No nível três, a polícia começaria a armar bloqueios para tentar te parar. Se fosse preso, você pararia na cadeia e todas as suas armas seriam confiscadas. Entretanto, para evitar que isso acontecesse ao longo de todo o jogo e o tornasse repetitivo nesse aspecto, Baglow sugeriu a criação de oficinas de funilaria, onde era possível parar e mudar a cor da caranga.

Aquele mundo repleto de vida existia e respirava. Os programadores da dma sentavam à frente dos computadores e olhavam para o jogo, movendo a câmera, apenas olhando os carros seguindo o percurso. "O barato [sobre o jogo] é ninguém precisar

seguir um caminho predeterminado. E não tem nada mais legal do que passar seis vezes com o carro por cima da cabeça de um amigo seu", disse um dos programadores da dma.

Mas essa não era a única coisa que estavam atropelando. Baglow resolveu pensar em quem mais eles poderiam destruir no jogo. A inspiração veio das viagens na vida real. Sempre que passava pelo aeroporto de Londres, ele era assediado pelos hare krishnas, que imploravam para o transformarem em alguém feliz. "Gouranga!", eles diziam, uma expressão em sânscrito que significa boa aventurança. Baglow odiava. Então a lâmpada piscou sobre a cabeça dele.

Uma nova versão do jogo chegou à bmg. King inseriu o disco no pc e começou a rodar. Conforme dirigia pela rua, ele viu uma fila de pequenos pedestres vestidos em roupões laranja andando por ali. Quanto mais perto chegava, mais alto ele ouvia os cânticos e os tambores. Segurou o botão para frente e foi para cima do grupo, derrubando cada um deles e vendo os pontos surgirem após cada atropelamento. Assim que esmagou o último deles, uma palavra bônus piscou na tela: "Gouranga!"

"Cara!", King disse a todos, "Estou atropelando hare krishnas!" A equipe da bmg ficou maravilhada com o mundo distorcido e maluco que o pessoal da Escócia havia criado. *Race 'n' Chase* havia percorrido um longo caminho desde a simulação sacal que a dma havia enviado um ano antes. Era hora de dar um novo nome, algo que capturasse o espírito marginal da obra: *Grand Theft Auto*.

E
F

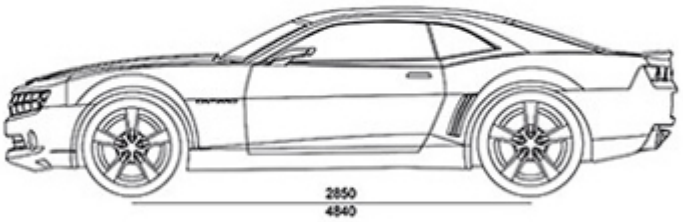
NÍVEL DE "PROCURADO"

★☆☆☆☆☆

05

COMENDO O HAMSTER

EATING THE HAMSTER



★ ★ ★ ★ ★ ★

Vista aérea. Cidade sombria. A viatura de polícia rasgava as ruas estreitas com a sirene ligada em perseguição a dois carros. Dentro dos veículos, um grupo de contraventores aparentemente jovens, vestido com ternos e gravatas pretos, camisas brancas e óculos escuros. Eles colocavam o corpo para fora das janelas, agitando as armas no ar. Os carros passavam por restaurantes, cabines telefônicas, ônibus e pedestres.

A cena parecia saída diretamente de um videogame, mas era bastante real. O policial parou os carros perto das docas, ao lado do rio em Dundee. Quando se aproximou, ele viu os caras segurando uma filmadora. "Estamos fazendo um vídeo promocional para um jogo de computador chamado *Grand Theft Auto*", disse Baglow, o baixinho de cabelos louros e óculos. O visual e as armas de brinquedo foram inspiradas por *Cães de Aluguel* e, como os outros passageiros geeks explicaram, só estavam fazendo o vídeo para se divertir. O policial franziu a testa. *Grand Theft Auto*? Que jogo maluco é esse?

Embora o oficial tenha liberado a turma, ele tinha toda a razão para ter suspeitas. Conforme *Grand Theft Auto* – ou *GTA*, como a

equipe passou a chamá-lo – crescia, a ação urbana e o humor provocativo eram completamente diferentes do maior jogo do mercado: *Tomb Raider*. Lançado no final de 1996, a aventura da destemida Indiana Jane, ou melhor, Lara Croft, havia se transformado no maior fenômeno dos jogos em anos. Ele usava o potencial do PlayStation de forma inovadora, com os jogadores pulando, nadando e atirando para todos os lados, tanto em montanhas quanto em tumbas ancestrais. Com aqueles peitões e olhos amendoados, Lara era a personificação de um sonho.

Este lançamento veio na pior hora possível para *GTA*. Jogos eram constantemente julgados pela aparência e, perto do deslumbrante *Tomb Raider*, chamar a vista aérea e os rachas em 2D de desatualizado era um elogio. A liderança da bmg queria desistir do jogo. Ou, como Penn definiu sem pudor, "eles queriam matar o jogo todo santo mês". Jones continuou irredutível. "Jogabilidade! Jogabilidade! Jogabilidade!", ele disse. "Pode não ser tudo isso graficamente, mas acredito que isso vai mudar o mundo."

Para sorte de Jones, o time de atiradores de Nerf da bmg estava a seu lado, assim como um novo membro da empresa, Dan, o irmão mais novo de Sam. Recém-saído da faculdade de literatura em Oxford, ele tinha começado a escrever as perguntas que se tornariam o bem-sucedido jogo de perguntas e respostas *You Don't Know Jack*. Dan compartilhava a paixão de Sam por *GTA* e como tudo isso desafiava a dinâmica da capa & espada normalmente associada ao mercado. "Eis um jogo que refletia o nosso mundo. Muito mais que um jogo, era o mais próximo de estar inserido num filme policial", Dan disse, mais tarde.

A decisão de priorizar a jogabilidade, em vez dos gráficos, foi bem pensada. Como qualquer empreendimento criativo, fazer um jogo envolvia alocação de recursos. O computador tinha capacidade de processamento limitada. Em vez de gastar esse item importante em visuais maravilhosos e custosos, a dma optou pelo caminho contraproducente: focou tudo na física, nas ações da cidade e na

inteligência artificial. A equipe compartilhava uma convicção inequívoca de que os jogadores concordariam com a opção. "O visual é o de menos. Se for uma experiência envolvente e divertida, as pessoas vão jogar", disse King.

O esquadrão Nerf conseguiu manter a bmg sob controle e permitiu que Jones continuasse no rumo certo. Entretanto, a portas fechadas, eles começavam a suar frio. Faltava alguma coisa em *GTA*. Os carros dirigiam automaticamente. A história parecia clichê e monótona. Pior ainda, o jogo continuava a travar – congelando no meio da partida. Penn definiu bem, "uma merda". Quando o pessoal da dma circulou uma pesquisa interna informal sobre qual jogo os funcionários achavam que falharia, *GTA* foi o primeiro da lista.

O telefone tocou com urgência, como sempre fazia no escritório da Max Clifford Associates. No mercado britânico de relações-públicas, Clifford era sinônimo de controvérsia e muito barulho. Ele construiu a carreira representando gente como Frank Sinatra e Muhammad Ali e, por trás dos cabelos prateados, havia um sujeito ágil e, como um jornalista disse, "um mestre da manipulação dos tabloides, o homem que muitos conservadores culpavam por desacreditar o governo com uma série de escândalos muito bem divulgados".

Um dos episódios mais notórios talvez seja Clifford ter ressuscitado a turnê do novato Freddie Starr, em 1986, ao plantar uma manchete sensacional no jornal *Sun*: "Freddie Starr comeu meu hamster". Assim como o rumor de Ozzy Osbourne mordendo a cabeça de um morcego, a matéria gerou tanta atenção que os ingressos da turnê se esgotaram. Clifford foi o pioneiro de um novo jogo no jornalismo, no qual os assessores de imprensa podiam divulgar as matérias mais estapafúrdias do mundo e a imprensa, sedenta por esse tipo de material, engoliria imediatamente.

Naquele dia de 1997, porém, na ligação vinda da bmg Interactive ninguém queria divulgar uma celebridade ou um político. O cliente precisava de ajuda para promover um novo jogo de computador,

Grand Theft Auto. Clifford seria capaz de empurrar esse hamster goela abaixo da imprensa? Ao decidir contratar um assessor tão poderoso – e especializado em escândalos –, o time de marketing da bmg Interactive fez algo inédito no mercado de jogos. Com as raízes na indústria fonográfica, a bmg imaginou que um pouco do apelo do rock 'n' roll combinaria com aquele joguinho rebelde.

Entretanto, Gary Dale, o chefe bonachão da bmg Interactive deixou claro: eles precisavam fazer tudo certinho. *GTA* estava, claramente, indo aonde nenhum jogo jamais esteve: mostrando uma versão exagerada de um submundo, no qual roubar carros, matar hare krishnas, traficar drogas e gerar caos eram a norma. Perto dele, Lara Croft parecia a beata da igreja e a companhia-mãe não queria ir para o inferno por causa dele. "A Bertelsmann é uma empresa particular muito grande", Dale disse a Clifford, "e queremos ter certeza de que podemos gerenciar esse tipo de conteúdo da maneira correta. É uma nova área. Precisamos de conselho pela ótica da responsabilidade corporativa, precisamos garantir o posicionamento correto tanto do jogo, quanto da mensagem contida nele."

Oportunista e certeiro, Clifford clamou à bmg que abandonasse o convencional e abraçasse a criminalidade de *GTA* em toda a sua glória. "Se é parte do jogo, é parte do jogo", ele disse. "Assim como no mercado fonográfico e cinematográfico, o sistema de classificação indicativa decide o que é legal e ilegal. Contanto que isso seja respeitado, aconselho a não se intimidar pela realidade. Vai desagradar a alguns, mas vai cair nas graças de outros."

Além de recomendar a aceitação da violência, Clifford sugeriu criar o maior hamster da história – e empurrá-lo garganta abaixo da imprensa. Havia uma maneira melhor de fazer as pessoas falarem a respeito? "Conheço alguns membros da elite governista que vão considerar algo assim absolutamente repulsivo", disse Clifford.

Dale relatou a conversa para a equipe. "Pelo lado das relações-públicas, contanto que seja legal, não se esconda", ele disse. Sam

adorou o plano. *GTA* precisava de um plano de marketing tão arrojado e corajoso quanto o jogo. Por outro lado, Jones tinha dúvidas. Ele não queria controvérsia apenas para polemizar. Sam e os outros na bmg pareciam mais dispostos a se tornarem celebridades, mas Sam se justificou ao dizer se tratar de ultrapassar fronteiras. "Veja só, estamos levando os jogos além dos limites", disse Sam.

"Certo", respondeu Jones.

"Tirando a gente, todo o mundo faz jogos para crianças. Temos um título que promete algo diferente, como os filmes. Podemos usar isso como uma estratégia de marketing", continuou Sam.

Jones continuava inseguro e outra coisa o preocupava. Com o objetivo de ampliar seus negócios, ele estava negociando a união da dma com uma distribuidora chamada Gremlin Interactive. Conforme o rumor sobre a entrada da empresa no mercado se espalhava, a imprensa aproveitou para avaliá-la em 55 milhões de libras esterlinas e dar a Jones o título de "próximo titã digital" do Reino Unido. Jones não queria colocar isso em risco. Outros integrantes da dma compartilhavam a dúvida sobre contratar Clifford para promover *GTA* baseado apenas na controvérsia.

Quando Jones encontrou-se com Clifford, ele ficou perplexo com o grau de certeza do plano. Clifford disse que espalharia a ideia entre os contatos políticos e eles, por sua vez, a plantariam nos ouvidos apropriados. "Vamos encorajar as pessoas certas a acreditar que seria bom para eles se posicionar contra esse jogo ultrajante e criticá-lo", explicou Clifford. E prometeu: "Isso vai gerar divulgação gratuita e, acima de tudo, encorajar os jovens a comprar".

Entretanto, quanto mais Clifford falava, mais cético Jones ficava. "Era algo meio que... Ofereço um plano de três meses e vou fazer o seguinte, vou contar essas histórias – Choque! Terror! Você precisa ver isso! – para alguma pessoa influente, sobre um jogo detestável sendo desenvolvido na Escócia e que encoraja as pessoas a atropelar pedestres e matá-los! Ele espalharia essa informação e,

no final dos três meses, 'você vai aparecer no horário nobre'. 'Sei, sei'", era minha atitude, lembrou Jones. O ceticismo sobre Clifford não durou muito. "Tudo que ele disse aconteceu", Jones disse, tempos depois.

Tudo começou enquanto o jogo ainda estava em desenvolvimento, seis meses antes do lançamento. Em 20 de maio de 1997, lorde Campbell de Croy, ex-secretário escocês e membro do Grupo de Direitos do Consumidor [Consumer Affair Group], falou à Câmara dos Lordes sobre esse novo e escandaloso jogo de computador chamado *Grand Theft Auto*. Ele explicou que o jogo tinha atropelamentos, rachas inconsequentes e perseguições policiais. "Não haveria nada para impedir as crianças de comprarem", alertou. "Usando a terminologia atual, isso não é 'fora de contexto' para os jovens?"

"Tanto o governo quanto o público estão muito preocupados com jogos de computador violentos", concordou lorde Williams de Mostyn, ministro júnior do Ministério do Interior [Home Office]. "Todos os jogos que encorajam ou auxiliam o crime, mostram atividade sexual ou atos de violência ofensiva, devem passar pelo Conselho Britânico de Classificação de Filmes [British Board of Film Classification, bbfc], que pode recusar emitir uma classificação indicativa. Se o jogo for recusado, isso torna sua venda automaticamente ilegal", ele informou.

"Acredito que a descrição geral anexada a *Grand Theft Auto* está correta", continuou lorde Williams. "Temos que levar em conta o vício gerado por esses jogos de computador. Ele não lida apenas com a atividade mencionada, mas também com atos de violência ofensiva."

"Simplesmente, não podemos permitir que crianças e jovens sejam expostos à ideia de que roubar um carro e andar por aí com ele é minimamente aceitável ou divertida", acrescentou lorde Campbell, que acionou o bbfc para examinar *GTA* e determinar se lançá-lo seria legal. Não era uma ameaça. Recentemente, o bbfc

havia recusado a classificação a *Carmageddon* – um título sarcástico de destruição automobilística vendido como "o jogo de corrida para pessoas desequilibradas" –, a não ser que a violência e a sanguinolência fossem reduzidas, praticamente garantindo que ele nunca fosse vendido nas principais lojas de varejo.

Com o debate político aparecendo nas manchetes, o roteiro cuidadoso de Clifford para *GTA* se desenrolou com perfeição. "Jogo criminoso que faz apologia a assaltantes", alardeou o *Daily Mail*. "Imagine-se sendo um ladrão de carros em início de carreira, roubando veículos exóticos e cometendo seu primeiro assassinato, matando policiais, vendendo drogas, roubando bancos e até exterminando imigrantes ilegais!"

Independente do amadurecimento dos consumidores e do mercado, a simples menção à palavra "jogos" despertava a ira de críticos amedrontados por *GTA* poder corromper as mentes impressionáveis das crianças. Um porta-voz da Scottish Motor Trade Association disse que "expor as mentes da juventude para o crime automobilístico dessa maneira é deplorável". "Esse jogo é doentio e os pais deveriam se recusar a comprá-lo para seus filhos", declarou um porta-voz do grupo Family and Youth Concern. "Mas essa não é a solução para o problema, pois as crianças vão dar um jeito de conseguir uma cópia. Esse tipo de material é perigoso e vai fazer os jovens pensarem que é certo roubar carros e matar."

Conforme a imprensa espalhava o assunto, a bmg e a dma pegavam a onda do hamster de Clifford. "Tão logo essas declarações foram citadas em outros lugares, ficamos muito felizes com o resultado, afinal de contas, isso gerou interesse pelo jogo", Dale analisou, mais tarde.

Para alimentar a controvérsia, eles lançaram uma campanha de rádio utilizando trechos do debate na Câmara dos Lordes. Durante uma convenção de jogos, eles emitiram multas falsas de estacionamento contra vários carros, onde o texto dizia: "Penalidade: Ter um carro legal implica no roubo e uso do mesmo

em perseguições em alta velocidade, envolvendo tiroteio com a polícia, até tudo ser destruído de forma espetacular. Considere-se avisado". A logomarca de *GTA* aparecia na parte de baixo, pintada em vermelho e laranja com um rastro de fogo, e a frase: "Não jogar é um crime". Um dos pôsteres promocionais de *GTA* mostrava um carro desgovernado na rua. Uma lista de crimes aparecia ao lado: "Assassinato, tráfico de drogas, sequestro, contrabando, roubo a banco, suborno policial, direção perigosa, suborno, extorsão, assalto a mão armada, atentado ao pudor, adultério, aliciamento, roubo e estacionamento em fila dupla!" O código penal para *Grand Theft Auto* aparecia na capa do jogo. "O bbfc não entendeu a piada", disse Baglow.

No entanto, ele seria o protagonista da próxima piada. Certa noite, enquanto dirigia para casa, Baglow ralou o carro numa árvore. Foi uma batida pequena e sem consequências para o carro velho. Quando Clifford ficou sabendo, ele pirou com as possibilidades. Pouco depois, Baglow abriu a edição do *News of the World* e viu uma matéria distorcidamente divertida.

"Chefe de jogo de carro doentio é banido das ruas", dizia a manchete. "O aficionado por computadores e responsável por *Grand Theft Auto*, o jogo doentio de massacres automobilísticos, perdeu a habilitação depois de dar perda total em um carro. O programador Brian Baglow estava ao volante de um potente Ford Fiesta xr2 quando perdeu o controle e chocou-se contra uma árvore. Baglow foi preso e julgado, perdendo a carteira de motorista por um ano por direção perigosa. 'Foi um infortúnio, mas a gente aprende', disse o empresário, que está prestes a ganhar uma fortuna com o jogo no Natal."

Enquanto Baglow levou a controvérsia na esportiva, Jones não estava muito feliz. Perguntaram a ele como se sentia em relação à cobertura jornalística. Ele respondeu: "Bem e mal". De certa forma, Clifford havia feito seu trabalho muito bem. Jones era incapaz de acreditar na quantidade de pessoas capazes de criticar um jogo

inacabado que sequer haviam visto. Ele deixou de ser o menino-prodígio de *Lemmings*.

A imprensa lamentou o fato de "o gênio da computação responsável pelo best-seller *Lemmings* estar no olho do furacão [...] por causa de um novo jogo que incentivava jogadores a roubar carros e espancar pedestres de forma inconsequente". Depois disso, o *Sunday Times* publicou: "É chocante descobrir que o charme inocente de *Lemmings* e o horror realista do sangrento *Grand Theft Auto* foram desenvolvidos pelo mesmo cidadão de Dundee, Dave Jones".

Com o bbfc ameaçando recusar a classificação, os desenvolvedores do jogo estavam com um problema sério nas mãos, que potencialmente poderia causar a perda das lucrativas vendas de Natal. A bmg contratou um psicólogo da Nottingham Trent University para estudar o jogo. Ele aprovou o conteúdo para adultos. Baglow defendeu o jogo do status de "Procurado" criado pela imprensa. "Estamos sendo morais. Toda vez que o jogador faz algo ilegal, isso aumenta a determinação da polícia em sua captura. E eles serão presos. Aliás, deixamos claro que o crime não compensa."

Finalmente, pouco antes do lançamento do jogo, o bbfc divulgou a decisão sobre *GTA*. "Estamos diante de novos problemas e formas de violência. Esse tipo de videogame já provocou preocupação no Parlamento e no governo. Ele envolve o jogador em atividades potenciais como crime e atos violentos contra inocentes. Tal assunto não tem precedentes", dizia o pronunciamento. Mas não algo passível de proibição. O jogo levaria a classificação indicativa para pessoas acima de 18 anos.

Max Clifford acertou em cheio e, em pouco tempo, colocou as cartas na mesa. "Atingimos cerca de 13 milhões de pessoas por causa da controvérsia", disse. "Vocês acham que o *News of the World* teria feito uma matéria como aquela se tivéssemos apenas um jogo muito legal? Eu não."

Jones tentou transformar o episódio num momento de aprendizado. O time passou as últimas semanas antes do lançamento programando sem parar para melhorar o manejo dos carros (agora, cada veículo manobrava de acordo com a física, por exemplo, carros grandes seriam mais lentos) e corrigindo defeitos. Ele não queria ver tudo isso se perder no meio do barulho de mídia. "As pessoas acreditam que jogos de computador são feitos para crianças e isso está muito errado", disse. "O problema acontece quando pessoas julgam os jogos só por ouvir falar ou fora de contexto. Dentro de sua proposta, *Grand Theft Auto* é o melhor possível."

Em 28 de novembro de 1997, os jogadores da Inglaterra tiveram o primeiro contato com *GTA*. O plano era iniciar o lançamento no Reino Unido e, depois de algum tempo, chegar aos Estados Unidos. Nesse ponto, porém, o lançamento de *GTA* parecia secundário perto do próprio hype, afinal, como declarou o *Guardian*, "era o jogo mais controverso da década". Isso deixou a dma e a bmg olhando para o subproduto de toda a campanha de mídia: fazer jus à fama. O slogan embaixo dos créditos da dma dizia: "Desagrada a governos, policiais e pais".

O veredicto chegou logo. Exatamente como os produtores de *GTA* temiam, alguns jogadores consideraram o jogo desinteressante quando comparado a títulos como *Tomb Raider*. Um jogador considerou "a jogabilidade horrenda por causa das porcarias de controles. Gráficos terríveis. Já vi sistemas de 8 bits melhores. Quando você atende ao telefone, parece que está falando com um esquilo".

O pessoal na bmg ficou enfurecido com as críticas desse tipo. "Que diabos isso significa?", disse Dan. "Se é legal de se jogar, o visual pouco importa!" Mesmo assim, as análises continuavam chegando e muitos jogadores ignoraram os gráficos. "Embora longe de exemplo de moral, *Grand Theft Auto* é bem divertido, de uma

maneira meio doentia", escreveu um dos jogadores. "*GTA* é bastante viciante e há muita liberdade no modo como se pode cumprir as missões." "*GTA* empolga", outro sujeito comentou, "[...] você fica imerso na missão de se tornar o melhor criminoso da cidade."

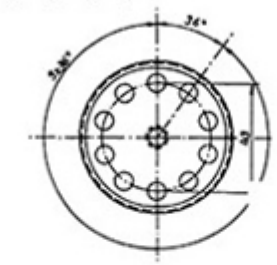
O Reino Unido viu um pequeno, mas apaixonado, culto se formando. Certo dia, o pessoal da dma descobriu um site onde jogadores publicaram o cronograma dos trens aleatórios que atravessavam as cidades de *GTA*. No mundo real, a história de um comerciante que encontrou a loja arrombada – e todas as cópias de *GTA* roubadas – começou a circular. Embora os números de venda fossem modestos, o jogo tinha desempenho estável e via mais e mais cópias sendo vendidas por conta do boca a boca, mantendo-o vivo enquanto outros jogos já teriam caído no esquecimento. *GTA* estava vendendo cerca de 10 mil cópias por semana. Em pouco tempo, o total de vendas aproximava a marca de 500 mil – ao custo aproximado de 50 libras esterlinas por cópia –, gerando uma receita de 25 milhões de libras. Considerando o custo de 1 milhão de libras (em boa parte, salários), o jogo fez por merecer o direito a uma continuação.

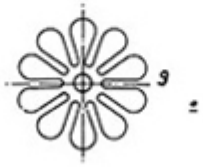
Embora Sam ainda não estivesse em condições de ficar rico por conta do jogo, ele se sentia vingado. Esse sujeito de 27 anos sempre admirou Rick Rubin – um iconoclasta que mudou a indústria fonográfica à sua maneira. Talvez Sam pudesse fazer o mesmo pelos videogames. Essa pequena fantasia criminosa escocesa havia o colocado no volante e ele sabia exatamente para onde queria ir: Liberty City.

06

LIBERTY CITY

LIBERTY CITY





MAPA 01:
Locais de Interesse

MARCOS RELEVANTES
Estátua da Liberdade..... D4
Def Jam Recordings..... C3

RESTAURANTES
Radio Mexico..... E1
Balthazar..... F4

ENTRETENIMENTO
Angelika Film Center..... D9
Body&Soul..... E2

★ ★ ★ ★ ★ ★

Bem quando Sam estava curtindo o sucesso de *GTA*, ele deu de cara com um novo obstáculo: a bmg Interactive estava sendo vendida. A divisão estava perdendo dinheiro. Embora fosse relativamente novo no negócio, Sam viu exemplos de má administração – por exemplo, abrir escritórios em 27 países ao redor do mundo. Os executivos do conglomerado alemão estavam desgostosos com videogames. Com a empolgação em torno da incipiente internet, a Bertelsmann mirou os esforços na televisão e na rede. Dale, chefe da bmg, tentou convencer a companhia a continuar no mercado de jogos, mas sem sucesso. "No fim das contas, a Bertelsmann decidiu que não queria estar no mercado de videogame", ele mencionou, tempos depois. "Jogos simplesmente estavam fora da estratégia."

Com a divisão Interactive com os dias contados, Sam entrou em pânico. "Preciso colocar comida na mesa!", ele disse. O coração apertou enquanto ele procurava trabalho nas distribuidoras de perfil mais corporativo. Sam sentia que era iconoclasta demais para se encaixar. "Eles não queriam porras-loucas como a gente", disse, mais tarde.

Então, ele encontrou um maluco tão arrojado quanto ele: Ryan Brant, um jovem de Nova York que estava considerando comprar a bmg Interactive. Eles tinham muito em comum. Como Sam, Brant havia nascido numa família glamourosa mergulhada na cultura popular. O pai dele, Peter, era dono das revistas *Interview* e *Art in America*, além de ser um dos cofundadores do Greenwich Polo Club. Diferente da mãe de Sam, que era apenas uma atriz em filmes policiais, o pai de Brant foi preso de verdade por sonegação de impostos. A madrasta dele era a supermodelo Stephanie Seymour.

Com cabelo curtinho, magro e forte, depois de se formar pela prestigiosa Wharton School of Business, Brant queria se distanciar o máximo possível da velha mídia e do mundo do pai. As *start-ups* de internet lotavam uma área no centro de Nova York batizada como Silicon Alley. Brant sabia exatamente qual área da indústria da tecnologia ele queria entrar: videogames. Naquele tempo, o mercado era dominado pelas grandes distribuidoras como a Electronic Arts e a Activision, além de estar repleto de companhias menores. Mesmo assim, Brant só via oportunidades. Em 1993, aos 21 anos, ele conseguiu 1,5 milhão de dólares com o pai e outros investidores e fundou a Take-Two Interactive, sua própria empresa de jogos.

O coração apertou enquanto ele procurava trabalho nas distribuidoras de perfil mais corporativo. Sam sentia que era iconoclasta demais para se encaixar. "Eles não queriam porras-loucas como a gente", disse, mais tarde.

Brant cresceu convivendo com celebridades da cidade e decidiu se diferenciar ao publicar jogos em cd-rom que lembrassem os filmes B. Ele queria escalar astros de verdade – algo bastante incomum entre os principais jogos do mercado – e combinar suas vozes com

temas adultos, inspiração cinematográfica e um resultado, proposital e simultaneamente, tosco e ousado. *Hell: A Cyberpunk Thriller* foi estrelado pelo cultuado ator Dennis Hopper e vendeu 300 mil cópias em todo o mundo e rendeu à Take-Two 2,5 milhões de dólares. Para fazer o jogo *Ripper*, Brant gastou 625 mil dólares do orçamento de 2,5 milhões para contratar Christopher Walken e Karen Allen, a heroína de *Indiana Jones*. "Quero criar o melhor software e faturar o máximo possível", disse à revista *Forbes*.

Brant tinha uma habilidade nata para descobrir como fazer dinheiro e concluiu uma oferta pública que elevou o valor da companhia para 6,5 milhões de dólares. Entretanto, ele sabia que precisaria se mexer em pouco tempo. Numa manhã, ele acordou com um pensamento terrível: "Vamos morrer se não crescermos". Ele começou a assimilar distribuidores dos Estados Unidos, Reino Unido e Austrália para garantir a comercialização de seus jogos e outras formas de receita. Com um portfólio variado de jogos no mercado, em 1997, a empresa já girava cerca de 200 milhões de dólares e lucrava mais de 7 milhões.

Com acordos de licenciamento para Sony e Nintendo, Brant precisava reforçar a base de produção e foi isso que o levou à bmg Interactive. Jamie King, o produtor da bmg, considerou Brant "corajoso pra caralho", um novato disposto a peitar os cachorros grandes da Activision e da ea. Sam queria entrar na jogada desesperadamente e apresentou sua visão do futuro dos games para Brant. "Vendi meu peixe de modo bem energético e devo ter encharcado as três camadas de roupas de suor, do jeito maluco como eu suo", lembrou Sam. "Todo o mundo no escritório estava pensando: 'Quem caralhos era aquele cara?'"

O discurso funcionou. Em março de 1998, Brant pagou 14,2 milhões de dólares pelas ações da bmg Interactive. O acordo lhe rendeu o controle da equipe e os direitos sobre *GTA* e outros jogos. Promovido a vice-presidente mundial de desenvolvimento de produtos da Take-Two, Sam seria o responsável pelo

desenvolvimento nas subsidiárias e nas empresas terceirizadas, incluindo a dma Design e Jones, que continuariam trabalhando nos jogos de *GTA* na Escócia. Mas havia um porém: Sam teria que se mudar para Nova York.

Todo o mundo quer viver o sonho e trabalhar no emprego que é sua paixão, e não trabalho. Para Sam, fazer videogames em Nova York era a realização desse sonho. Doido para convencer os amigos a trabalhar com ele, Sam contou as boas novas dentro da bmg. "Preciso mudar para Nova York", ele disse a King. "Quer vir comigo?"

A mente de King começou a girar com imagens de uma viagem que fez a Nova York. Ele ficou no apartamento de uma modelo no Village e perambulou pela Quinta Avenida na neve enquanto ouvia Pharcyde no fone de ouvido. E estava determinado a, um dia, morar ali. Se ele queria se mudar para Nova York e supervisionar a produção de jogos? "Fechado!", respondeu King. "Estou dentro! Compre a porra da passagem!"

Depois, Sam ligou para o outro amigo estratégico: Terry Donovan. Amigo de infância, dos tempos da St. Paul, Donovan era um inglês alto que cresceu dentro de uma família influente na cultura pop assim como Sam e Dan. O pai de Terry dirigiu "Simply Irresistible", um videoclipe icônico de Robert Palmer. Donovan se orgulhava da linhagem célebre e botava banca sempre que possível. "Minha primeira experiência com drogas foi aos 7 anos, na minha sala de estar, fumando um baseado com Mick Jagger", ele disse.

Naquele tempo, Donovan comandava o departamento de relação com artistas da Arista, e lançava discos de dance, trance e drum & bass. Ele também trabalhava como dj, divulgando a si mesmo e as baladas. Embora a única finalidade dos computadores para ele durante a infância fosse escrever "terry é legal", Donovan escutou atentamente à proposta de Sam. "Você precisa vir, pois estamos iniciando um novo selo dentro da Take-Two", Sam disse. "É quase uma independente, vamos tentar fazer coisas próprias a partir da

bmg e tentar deixar os jogos mais modernos, mais acessíveis." Donovan aceitou ser o supervisor de marketing.

Gary Foreman, o gênio discreto de tecnologia da bmg, foi convidado para ser diretor técnico na Take-Two. Entretanto, quando contou aos amigos especialistas sobre a oportunidade na Take-Two, riram da cara dele. Comparado a *GTA*, os jogos da Take-Two eram cafonas e toscos. "Take-Two?", eles perguntaram a Foreman. "O que você fez para merecer isso? Tá zoando, né?" Não fez diferença, ele estava dentro, assim como os outros. Era hora de mudar de vez para Liberty City.

Além de Sam e os amigos, havia outra invasão britânica chegando aos Estados Unidos em 1998. *GTA* também desembarcava no país. Naquele ponto, graças à mídia inglesa, o hamster de Clifford já estava do tamanho do Godzilla. A piração sobre *GTA* se espalhou até o Brasil, onde o jogo foi banido imediatamente e todas as cópias foram retiradas das prateleiras sob pena de multas de até 8.580 dólares.

Depois de ouvir falar em *GTA* pela internet, jogadores nos Estados Unidos ficaram extremamente ansiosos pelo lançamento. Um dos primeiros sites de *GTA*, lançado por um fã na University of Missouri, virou fenômeno. Jogadores adicionavam notícias e dicas sobre o jogo, divulgando o título até que o site ultrapassou a marca de 100 mil visitantes. Sam e a equipe decidiram transformar o site na central oficial do jogo. Eles receberam informações sobre hackers copiando o jogo e o distribuindo on-line, uma prática que ainda estava restrita ao submundo indie. Quando a imprensa entrou na onda, ela enfatizou o realismo da criminalidade do jogo. "Há um jogo de computador escocês de sucesso sendo roubado [...] por nerds adolescentes na América", escreveu o *Sunday Mail*.

Embora a Take-Two tivesse comprado os direitos para lançar *GTA* para PlayStation no final do ano, o jogo chegou primeiro ao pc. Uma pequena *start-up* em Connecticut chamada asc Games, que havia

lançado um jogo de boliche e uma simulação de corrida com Jeff Gordon, conseguiu os direitos. A asc seguiu os passos da bmg ao incentivar a controvérsia para aumentar as vendas. O press-release oficial da companhia trazia o título "Em meio a uma tempestade de controvérsia" e prometia, de forma irreverente, "iniciar uma onda de crimes na América".

No lançamento norte-americano, a imprensa recebeu com entusiasmo a inventividade e o espírito rebelde de *GTA*. A revista oficial *PlayStation Magazine* o chamou de "um dos lançamentos mais originais, inovadores, tecnicamente impressionante e controversos da história do PlayStation". A *Computer Games Magazine* elogiou "o modo divertido e revigorante com o qual o jogo aceitou a anarquia, deixando de lado o ponto de vista bonzinho encontrado na maioria dos jogos. Cru e profano, esse joguinho brilhante permite que encontremos nosso lado Beavis". A *GameSpot* disse que "ele não vai ganhar nenhum prêmio. [Mas] Aspirantes a sociopatas capazes de lidar com alguns defeitos vão se divertir pra caramba".

Em pouco tempo, a asc descobriu as dificuldades na vida de quem lança *GTA*. O assessor de imprensa da asc aprendeu isso em primeira mão quando demonstrou o jogo para a *Entertainment Weekly*. Ao ver o repórter em uma espécie de transe enquanto ele jogava, o assessor já antecipava uma avaliação positiva. Estava errado. A resenha saiu com a pior nota possível, algo raro na revista, um F. *GTA* foi detonado como um "caça-níqueis ofensivo [...] tão monótono quanto desconfortável (você ganha pontos de bom comportamento com seu mafioso, porém), deixa o jogador à mercê de gráficos datados e um jogo que te enche de culpa, mas nenhum prazer".

O assessor de imprensa ligou, pedindo uma explicação. "Por que uma resenha tão ruim?", ele perguntou.

"Os editores", ouviu em resposta.

"Por quê?"

"Por causa do conteúdo. O conteúdo é muito ruim. Não pude dar nada mais alto que um F."

Entretanto, quando o jogo saiu para o *PlayStation*, no verão de 1998, nem mesmo a pior das resenhas seria capaz de pará-lo. *GTA* chegou aos Estados Unidos, assim como os astros rebeldes que o criaram.

Eles a chamaram de a Comuna. Era um apartamento térreo na Water Street, na área conhecida como South Street Seaport, em Manhattan. Praticamente sem janelas. Foi para esse lugar em Nova York que Sam, King, Foreman e Donovan se mudaram no verão de 1998. Os três gatos de Sam também foram.

O simples fato de estar em Manhattan era alucinante, especialmente depois de passar tantos anos idolatrando os Estados Unidos. As buzinas. Os sotaques de *Noo Yawk*. O cheiro salgado de cachorro-quente vindo diretamente das barraquinhas na rua. O Empire State Building e a Estátua da Liberdade. Todos os grandes restaurantes, desde o Radio Mexico perto do apartamento, até o badalado Balthazar, no SoHo. Os caras gastaram horas zapeando os canais na tv, só deixando todo aquele maravilhoso excesso americano invadir suas mentes: crimes sensacionais nos canais locais, as modelos dos game shows, Bill Clinton e Monica Lewinsky, e o pornógrafo Al Goldstein mandando os adversários "Tomarem no cu!" nos canais públicos.

"Não acredito no que está rolando na sala de estar", disse Donovan.

"Estamos aqui!", celebrou King. "Trabalhamos em jogos arriscados e ambiciosos, não sabemos o que estamos fazendo. É demais. É fantástico! Agora, quer gostemos ou não, estamos no topo da indústria de jogos."

Eles eram jovens, longe de casa e sem nenhuma ideia de como gerenciar uma empresa de videogame, mas tinha algo crucial: o sonho e a motivação. Dentro de um escritório apertado no SoHo,

eles começaram a mapear os planos para uma expansão de *GTA* passada em Londres, no ano de 1969, assim como uma continuação, *GTA*2. De noite, eles voltavam para a Comuna e jogavam videogame a noite toda, enquanto planejavam o futuro. O trabalho de Sam era supervisionar a criação e distribuição de jogos como *GTA,* e outros, nos Estados Unidos. Ele também tinha uma missão pessoal: "Incorporar nossa atitude e fazer jogos que soem mais relevantes para quem os joga".

Eles sabiam exatamente realizar a tarefa e isso envolvia a criação de um selo próprio, "um selo atual, moderno, mais relacionado ao estilo de vida, não a brinquedos ou tecnologia", descreveu Donovan.

"A Take-Two tem uma identidade, a ea tem outra", concordou King. "É importante ter a própria identidade e deixar o consumidor ciente do que representamos, um tipo de construção de marca." Baglow também deixou a dma e foi cuidar da assessoria de imprensa e relações-públicas na Take-Two. Ele disse que eles queriam criar "um selo fora da lei", algo que refletisse o espírito renegado de *GTA*.

Sam ligou para seu irmão, Dan, que ainda estava em Londres, mas tinha planos de se unir a eles nos Estados Unidos em breve para trabalhar na Take-Two e supervisionar os roteiros dos jogos. Assim como Sam, Dan estava de saco cheio da indústria continuar forçando adultos a jogar como elfos. Ele queria algo a mais e estava convicto: "Existe uma audiência enorme composta por gente que joga nos consoles e é tão preparada quanto interessada em cultura, mas que é sempre abastecida por jogos que eles consideram levemente desrespeitosos".

Eles eram jovens, longe de casa e sem nenhuma ideia de como gerenciar uma empresa de videogame, mas tinha algo crucial: o sonho e a motivação.

Eles queriam fazer jogos que gostariam de jogar. Para tal, não poderiam se inspirar no modelo das outras companhias, como a ea, que consideravam uma máquina crassa de fazer continuações. O objetivo, como King mencionou depois, era simples e arrojado: "Mudar tudo".

Um dia, Sam e os outros se amontoaram num carro para viajar até o Six Flags Great Adventure, um parque temático em Jackson, Nova Jersey. Eles adoravam montanhas-russas quase tanto quanto amavam hip-hop e queriam celebrar a nova etapa com um dia de adrenalina.

GTA estava perto de vender mais de 1 milhão de cópias no mundo todo. Eles ainda não estavam ricos, mas convicção não faltava. Eles queriam se definir enquanto estivessem no auge, assim os consumidores saberiam estar comprando mais que um jogo, pois seriam expostos a um estilo de vida. Eles só precisavam de um nome. O grupo ainda faria parte da Take-Two Interactive, mas sob um selo próprio. Grudge Games [Jogos Rancor, em tradução livre] era o favorito de Donovan, que sugeriu por conta de Sam ter chamado o bando de "os caras mais rancorosos do mundo".

"Minimum Ten Years [Pena Mínima de Dez Anos]", disse Dan.

Quando levaram a ideia a Brant, ele recuou. "Eu sei o que vocês estão querendo fazer, sabe. Mas é um pouco negativo, não?", respondeu. Durante uma visita recente a Londres, Sam soltou o nome Rockstar. "Gosto de tudo nele, pois evoca tanto Keith Richards quanto os exageros, e tudo mais que circula nesse mundo. [...] no fim das contas, ninguém pode peitar Keith Richards!"

"É, ao mesmo tempo, um reconhecimento e uma crítica ao passado", concordou Donovan. "De uma forma meio esquisita, também é uma crítica às coisas patéticas do presente. A era de ouro dos rockstars acabou, se pararmos para pensar. Não há muitos Keith Richards por aí. Agora eles tomam chá de ervas!"

Foreman tinha uma preocupação sobre o nome Rockstar: eles teriam que fazer jus. “As pessoas vão aloprar a gente”, disse. “Vamos ouvir um monte de bosta e aí a pressão começa. Vamos ter que bancar o nome e garantir que nossos jogos sejam muito, mas muito bons.” Entretanto, isso era o óbvio para eles. Agora, os cofundadores do selo só precisavam oficializar a escolha.

No caminho para o Six Flags, eles viram um artesão vendendo placas de madeira. Visitantes pagavam uma merreca para escrever mensagens pessoais na madeira, coisas toscas como “Bon Jovi Rulez!”. Conforme o cheiro da madeira queimada tomava o ar enfumaçado, eles testemunharam o artista rabiscar o novo nome na madeira: Rockstar Games.

Eles decidiram queimar mais uma placa, só para garantir. Algo que pudessem pendurar ao lado dessa na Comuna, lá em Nova York. Uma frase que os lembrasse para sempre do dia em que a missão começou. Algo cafona, talvez? Algo para qualquer um que tentasse impedi-los.

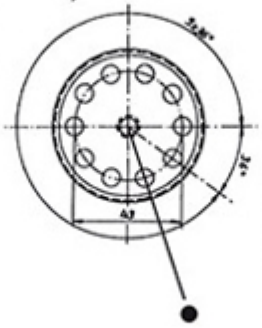
“Fodam-se!”, ela dizia.

E
F

07

07 GUERRA DE GUANGUES

GANG WARFARE



RESPECTÔMETRO:
Quem, atualmente, o tolera e quem quer te matar. Dependendo do seu chefe, você é respeitado pela gangue ou não. Se você curte uma gangue, então vá até a vizinhança dela e consiga um trampo. Se não, é melhor prestar atenção por onde anda. Mostre a cara no lugar errado sem respeito e o chumbo grosso é garantido.

★ ★ ★ ★ ★ ★

"Some daqui, porra! Vá embora! Volte para a Inglaterra!"

Não demorou muito para que Sam e seus amigos entendessem como os concorrentes se sentiam a respeito do nome Rockstar. As empresas de desenvolvimento de jogos são compostas, na maioria, por homens integrantes de uma raça bastante única – inteligentes, criativos e propositalmente furtivos, felizes e confortáveis em serem invisíveis. Eles preferiam se comparar a Napoleon Dynamite do que a Keith Richards.

Depois que Sam anunciou o nome do selo, com um press-release em dezembro de 1998, – "a marca Rockstar vai entregar uma marca de elite no qual as pessoas podem, finalmente, confiar", prometeu – os insultos pipocaram nos fóruns on-line de jogos. Desenvolvedores de jogos ficaram irados com a arrogância dos "*new kids on the block*". Estar em Nova York, bem longe do núcleo principal de desenvolvimento na Costa Oeste, só marginalizou ainda mais os britânicos.

Porém, como de costume, o antagonismo só aumentou ainda mais a convicção dos caras. Sempre pronto a explodir num surto de intelectual verborrágico assim como Sam, King ficou irado pelo fato

de ninguém entender o senso de ironia ou a missão. "A Rockstar surgiu do fato de termos crescido idolatrando astros e músicos do rock, dos caras do hip-hop passeando em limusines, detonando quartos de hotel e contando histórias como 'estava tão louco que cheirei uma carreira de formigas!'", ele dizia sem respirar. "O glamour! Os fotógrafos! Os bastidores! As fãs! As camisetas!"

Era como se os outros desenvolvedores gostassem, de fato, de serem tratados como nerds. "Todo o mundo diz que somos um bando de geeks que prefere se trancar numa garagem no sábado a noite em vez de namorar", continuou King. "Foda-se! *Grand Theft Auto* está saindo! É um alerta geral. Jogar vai ser sinônimo de coisa *cool*!"

O plano começou pelo escritório. A equipe mudou-se para o número 575 da Broadway, um prédio lindo de tijolos vermelhos no SoHo, acima do anexo do Museu Guggenheim. Eles chegavam para trabalhar saindo do metrô e passando por modelos, hipsters e artistas. No andar de cima, pegaram um loft detonado com escritórios de vidro no fundo.

Sam pendurou um pôster de seu ídolo, o falecido produtor de cinema Don Simpson, que fez *blockbusters* que ele idolatrava quando criança: *Top Gun: Ases Indomáveis* (*Top Gun*, 1986), *Um Tira da Pesada* (*Beverly Hills Cop*, 1984) e *Dias de Trovão* (*Days of Thunder*, 1990). Simpson personificou o entretenimento amplo e efetivo que eles queriam levar para os jogos. O fato dele ter morrido cedo por ser um drogado pervertido só o transformava mais ainda num anti-herói para o time. "Quando se tem uma visão e está criando algo novo, ninguém vai entender esse tipo de coisa", comentou King. "Todos vão jogar obstáculos na sua frente e você precisa vencê-los. Gente como Don Simpson é inspiradora por ter conseguido fazer algo assim. Eles foram pioneiros e cagaram para todo o resto." Esse é o tipo de jogo que os criadores queriam fazer.

Com o novo escritório pronto, eles precisavam de uma logomarca para o selo – algo tão icônico quanto o símbolo da Def Jam. Na

Take-Two, quando marcharam escritório adentro para revelar o plano, ninguém entendeu nada. "Queremos fazer adesivos e camisetas!", disse King.

Os caras de terno olharam com cara de interrogação. "Por quê?"

"Como assim?", respondeu King. "Porque é legal!"

Sam compartilhou a frustração de King em relação aos novos pais corporativos. "Que diabos estou fazendo aqui?", perguntou Dan. "A Take-Two não está nem entre as 25 maiores empresas de jogos. Eles são desconhecidos. Tudo que eles têm é um bando de engravatados e alguns contadores. É isso." Mesmo assim, o dono ambicioso, Ryan Brant, insistiu em garantir a liberdade aos garotos ingleses, independente de serem uma subsidiária da Take-Two. A Rockstar contratou um jovem artista talentoso chamado Jeremy Blake para desenvolver a logomarca. Depois de várias versões, eles optaram pela mais popular: a letra R com uma estrela, R★.

Conforme lutava para definir sua imagem abaixo do comando corporativo da Take-Two, a Rockstar começa a formar a equipe ideal. Como presidente da Rockstar Games, Sam supervisionaria a *vibe* e a visão dos produtos. Ele começou a contratar pessoas que compartilhavam a missão de mudar a cultura e o mercado dos jogos. Bastavam apenas alguns minutos de conversa para os entrevistados caírem nas graças de Sam. Quem era aquele inglês magrelo e barbudo, cuspindo e tagarelando sobre transformar os jogos em algo *cool*? Um desses sujeitos disse: "Topei por causa do carisma e da visão de Sam".

Entretanto, se você quisesse entrar para o time de elite da indústria dos jogos, era preciso seguir as regras. Ao chegar a Nova York para comandar a assessoria de imprensa e relações-públicas da Rockstar, Baglow – ex-roteirista e assessor da dma – aprendeu a lição, rapidinho. Acostumado à cultura mais geek do escritório de Dundee, Baglow comprou um monte de camisetas para vestir no trabalho. Uma cor diferente para cada dia. O gigantesco Donovan, com seu cabelos quase cromados, olhou para baixo na direção do

hobbitesco Baglow. "Que porra, cara? Está mudando seu mapa de textura todo dia?", brincou, referindo-se ao esquema gráfico utilizado para colorir objetos nos videogames.

No dia seguinte, Sam e Dan levaram Baglow para fazer compras em lojas estilosas na Broadway, escolhendo um guarda-roupa mais adequado para o novo gerente internacional de imprensa da Rockstar: Dockers, moletons com capuz e uma camiseta cinza com a logo da empresa e as palavras "Je suis un Rockstar" ["Sou um Rockstar", em francês] nas costas. "Eu parecia mais um boyzinho de Long Island do que um cara de Dundee", brincou Baglow, depois de vestir todas as peças novas. Disseram a Baglow que ele precisava "aprender o estilo Rockstar".

O estilo Rockstar ia muito além das roupas. Era baseado na atitude e Baglow aprendeu essa lição em um almoço. Ele voltou ao escritório com uma sacola de um restaurante chinês ali perto. Sam rosnou ao ver o nome do restaurante na sacola. "Ah, não!", ele surtou. "Você não vai comer isso!" Baglow descobriu que o restaurante havia feito algo inexplicável para irritar Sam e ele foi parar na lista negra do manda-chuva em ascensão. "Há lugares que não podemos ir porque Sam teve problemas", outro rockstar explicou a Baglow.

Embora a empresa só tivesse uma dúzia de empregados, o sentimento de lealdade era gigante. King começou a se referir aos membros da equipe como "os 575", por causa do endereço na Broadway. Com Sam dando o exemplo com sua ética de trabalho apaixonada, eles viravam a noite trabalhando, mergulhados no brilho azulado das telas. Depois, a turma seguia para o bar predileto, o Radio Mexico, sempre tão vivo e elétrico quanto a cidade lá fora, para virar *cervezas* e se empanturrar de bolinhos de queijo.

Com a marca Rockstar e a equipe definidas, eles iniciaram a tarefa mais importante de todas: criar os jogos que gostariam de jogar,

não importa o quão estranho eles parecessem para o restante da indústria. A relativa inexperiência, se comparada aos gigantes corporativos que regiam o mercado, servia apenas para alimentar a motivação. Entretanto, eles notaram que a aposta era alta demais e a única coisa que perderiam seriam os próprios sonhos.

A Rockstar não queria ficar limitada apenas a *GTA*. A companhia estava fazendo *Monster Truck Madness* 64 para o Nintendo 64, assim como *Thrasher! Skate and Destroy*, inspirado na revista de skate de mesmo nome. *Thrasher!* já dava as primeiras dicas da mistura cultural que a Rockstar pretendia para seus jogos. Em vez da habitual trilha sonora de rock, a Rockstar licenciou músicas clássicas do hip-hop como "White Lines", do Grandmaster Flash e, mais inusitado ainda, lançou a faixa promocional em vinil com uma logomarca em japonês.

Em 1999, *GTA* havia vendido mais de 1 milhão de cópias mundialmente, mas era apenas uma anomalia marginal e cult. Os jogos para pc ainda eram dominados pelo reino fantástico das imitações de *Dungeons & Dragons* (como *Asheron's Call* e *EverQuest*) e jogos de tiro em primeira pessoa (*Quake*, *Unreal Tournament*). Os títulos de console, mais populares ainda, limitavam-se a mundos previsíveis cheios de matadores de zumbis (*Resident Evil*), gorilas bonitinhos (*Donkey Kong* 64) e adaptações de filmes (*Star Wars: Episódio* 1 *– A Ameaça Fantasma*).

A Rockstar se recusou a desistir da sátira urbana que tanto amava. O próximo passo seria lançar *Grand Theft Auto: London* 1969, um pacote de expansão com novos níveis para *GTA*. Sam adorou a oportunidade de fazer polícia e ladrão em sua cidade natal, algo como uma versão virtual de *Carter – O Vingador*. "Nos anos 1960, Londres era glamourosa, enganadora e popular, mas como uma constante tendência ultraviolenta", disse, quando anunciou o jogo.

Claro, ele poderia provocar mais gente na terra natal. Quando Matt Diehl, um repórter da revista *Spin*, entrevistou Sam sobre o

jogo, ele encontrou um sujeito agitado, cabeludo e com uma barba digna dos Beatles na época do *White Album* (1968). "Você está levando pacotes de *speed* para a puta de um membro do Parlamento, e há prostituição masculina e feminina!", festejou Sam. Tudo isso era parte do grande plano. "Nosso negócio é fazer jogos relevantes", continuou. "A maioria dos jogos permite que você seja Tommy, o leprechaun dançarino, que mata o dragão. Não rola entrar num bar e dizer 'Uau! Acabei de matar um dragão, cara!' Mas se você disser 'Acabei de roubar 55 carros e ganhei vários rachas', *isso* é relevante."

Em 1999*, GTA havia vendido mais de* 1 *milhão de cópias mundialmente, mas era apenas uma anomalia marginal e cult. Os games para PC ainda eram dominados pelas imitações de Dungeons & Dragons e jogos de tiro em primeira pessoa.*

Ao mesmo tempo, a Rockstar começou a trabalhar pesado na continuação, *GTA*2. Buscando inspiração em *Blade Runner, o Caçador de Androides* (*Blade Runner*, 1982), eles definiram que a ação se passaria no futuro próximo, em uma cidade sem nome nos Estados Unidos. Haveria uma boteco temático e sujo, dedicado a Elvis Presley, chamado Disgracelands e um manicômio fora de controle. Em vez de usar apenas a polícia, conforme o nível de "Procurado" subisse, o jogador teria que fugir do fbi e da Guarda Nacional também.

Mas o que realmente empolgava Sam e os outros eram as gangues. Nada mais de pessoas aleatórias andando pelas ruas. Sete grupos criminosos distintos dominavam os três distritos de *GTA*2. Conforme o jogador atendesse o telefone em áreas diferentes, as gangues locais passariam as missões a serem completadas. Cada gangue tinha seu próprio emblema e estilo,

assim como em *Os Selvagens da Noite*: os Loonies, simbolizados por uma *happy face* dando uma piscada, cujos membros violentamente felizes distribuíam trabalhos que envolviam assassinatos e explosivos; os Rednecks eram representados pela bandeira confederada e caminhonetes; e os krishnas estavam de volta, cantando na frente do templo.

Dependendo de como os jogadores impressionassem, ou irritassem, as gangues, eles colheriam as recompensas ou a punição. A Rockstar roubou o slogan dos filmes de gângsteres: "Respeito é tudo". Para os 575, o jogo era vividamente autobiográfico. "Crescer numa cultura de gangues e sobreviver à tudo aquilo durante a adolescência, nos tornarmos uma gangue na Rockstar, assim como as gangues nos jogos", disse King.

Com a Rockstar agora no comando do futuro de *GTA*, a pressão em Jones e o pessoal em Dundee aumentava. Os dias de anarquismo criativo e os quatro longos anos gastos para fazer o primeiro *GTA* já eram. Mesmo com todos os funcionários jovens, felizes e empolgados, a Rockstar ainda tinha um pai chato e brutal nos bastidores: a Take-Two. A necessidade de rebeldia criou muita tensão.

Como uma companhia pública, com metas a serem cumpridas, a Take-Two exigiu uma data específica para o lançamento de *GTA*2: 28 de outubro de 1999. Isso deu à dma pouco mais de 12 meses para fazer o jogo, com um orçamento de aproximadamente 1 milhão de dólares. Fazer um jogo de sucesso demandava uma quantidade enorme de tempo e esforço, afinal os desenvolvedores tinham que, literalmente, programar – e testar – um mundo crível a partir do nada. Trabalhar seis dias por semana (também conhecido na indústria como "*crunch time*") se transformou na norma. Jones não fazia mais jogos por conta própria; a equipe de desenvolvimento agora tinha 35 pessoas.

Mesmo com seu espírito rebelde, Sam trabalhava tanto – ou até mais – que qualquer engravatado na Take-Two. Isso lhe deu a

vantagem. Ter a visão de um fora da lei e a ética de trabalho de um puritano. Em solidariedade ao *crunch* na Escócia, Sam e sua equipe rasparam a cabeça (e só deixaram o cabelo crescer novamente depois do lançamento do jogo).

A equipe sentava em frente aos computadores às 8h e ia embora às 22h. Sam sempre foi o primeiro a chegar e o último a sair. Um dos produtores da Rockstar, Marc Fernandez, mais tarde comparou Sam a um *quarterback* da nfl que lidera o time pelo exemplo. "Sam queria que todos soubessem que ninguém trabalhava mais que ele", disse Fernandez. "Era impossível questionar as críticas que ele fazia, pois ele mostrava que estava certo todos os dias."

Quão mais unidos eles ficavam em Nova York, mais o sentimento de guerra de gangues emergia entre a Rockstar e a dma. "Eles achavam que Dundee era um fim de mundo", disse o produtor da dma, Paul Farley. "Atritos foram inevitáveis."

Jones tinha outras razões para se sentir desrespeitado. A dma estava sendo vendida novamente. A empresa francesa Infogrames estava comprando a Gremlin Interactive, a empresa com a qual Jones havia se unido em 1997, pela bagatela de 24 milhões de libras esterlinas. A Infogrames queria se tornar a "Disney dos videogames", de acordo com Jones. E como diabos a Disney dos jogos faria para explicar a ligação com *GTA*?

"Ah, não!", disse Jack Thompson, quando trocou de canal para a cnn. Era pouco antes do meio-dia em 20 de abril de 1999. O guerreiro cultural em ascensão estava dentro de casa – construída no estilo espanhol –, numa rua suburbana de Coral Gables, na Flórida. O filho mais novo, Johnny, brincava ao fundo. Por conta do desempenho profissional da esposa, uma advogada de sucesso que pagava as contas, Thompson se tornou um pai doméstico, cuidando de Johnny – enquanto mantinha os olhos na decadência moral dos Estados Unidos e procurava uma nova missão.

Não demorou muito para encontrá-la. Thompson assistia

horrorizado conforme adolescentes desesperados saíam da Columbine High School. Conforme o tiroteio se desdobrava nas tvs ao redor do mundo, milhões de pais preocupados tentavam, de qualquer forma, encontrar alguma razão para esse crime incrivelmente sem sentido. Eles precisavam de algo para culpar, algo controlável, algo para garantir que isso nunca aconteceria com suas famílias. Thompson tinha a resposta na ponta da língua: videogames.

Desde as vitórias relevantes sobre os rappers 2 Live Crew e Ice-T, Thompson se tornou um cruzado inusitadamente potente que se apoiava em três características poderosas: habilidade certeira para gerar declarações perfeitas para a tv, a compreensão aprofundada das leis e, talvez o mais importante, a habilidade de lutar sem parar. O melhor amigo de Thompson era seu fax, que ele usava para inundar a imprensa com press-releases sobre sua causa mais recente.

E agora ele estava com a mira apontada para a indústria dos jogos. Tudo começou em março de 1998, quando Michael Carneal, um garoto de 14 anos, abriu fogo contra seus colegas de classe no grupo de orações da escola, em Paducah, Kentucky. Quando Thompson descobriu a paixão de Carneal por jogos violentos como *Mortal Kombat* e *Doom*, ele trabalhou com o advogado de três das vítimas para processar as empresas por trás dos jogos numa ação de 130 milhões de dólares.

"Nossa intenção é atingir Hollywood", Thompson anunciou numa coletiva de imprensa. "Nossa intenção é ferir a indústria dos videogames." A imprensa comeu o hamster dele imediatamente. Thompson foi parar na cobertura nacional chegando a aparecer no programa de tv *Today Show* para alertar o apresentador Matt Lauer de que o tiroteio de Paducah não seria o último desse tipo. Sete dias depois, aconteceu em Columbine – fazendo de Thompson uma fonte mais confiável, e disputada, do que nunca.

Momentos depois do tiroteio, ele estava ao telefone com o

Departamento de Polícia de Columbine. "Por causa da minha pesquisa no caso de Paducah", ele disse, "tenho razões para acreditar de que aquele incidente – e agora esse – foram resultados de um adolescente influenciado e treinado para matar por entretenimento violento, videogames." No dia seguinte, a imprensa explodiu com a notícia de que Eric Harris e Dylan Klebold foram inspirados pelo jogo *Doom*, pois cópias foram encontrados em suas casas.

E agora Thompson estava com a mira apontada para a indústria dos jogos. Tudo começou em 1998*, quando Michael Carneal,* 14 *anos, abriu fogo contra seus colegas de classe no grupo de orações da escola.*

Para Doug Lowenstein, o devotado chefe da Interactive Digital Software Association, que representava a indústria dos jogos em Washington, D.C., Thompson tinha dado um golpe devastador. Desde as audiências sobre *Mortal Kombat*, em 1993, ele vinha sendo efetivo no lobby aos políticos para impedir a legislação negativa sobre o tema. Ex-jornalista em Nova York, Lowenstein tinha a Primeira Emenda (que garante, o direito de livre expressão, religião e imprensa, entre outros), como ele mesmo disse, "implantada no dna" desde o tempo em que trabalhava para o jornal da escola. Ele acreditava que esse princípio protegia tanto os nazistas de marchar em Skokie quanto os desenvolvedores dedicados a jogos violentos. "Essa é a essência da liberdade de expressão. Fazer concessões está fora de cogitação", disse.

Articulado, inteligente, vestindo um terno executivo e ficando careca antes da hora, Lowenstein era um rosto maduro frente à indústria ainda considerada coisa de criança. Entretanto, recentemente, seu sucesso em Washington estava em risco. A

indústria estava indo no automático desde o caso Lieberman, regulando a si mesma com o sistema de classificação voluntária, a esrb, e se mantendo distante do debate cultural. Isso chegou ao fim.

"Columbine transformou tudo de forma fundamental", ele disse, mais tarde. "De repente, tudo voltou à estaca zero e estereótipos mais negativos e ruins sobre a indústria não foram apenas revisitados, mas reafirmados. Você pode nunca ter travado uma batalha, mas agora estava lutando numa guerra."

Lowenstein sabia exatamente o que estava em jogo: pressão para a criação de regulamentação federal e estadual. Evidentemente, o caso Lieberman provocou uma investigação na indústria dos jogos pouco depois de Columbine. O presidente Bill Clinton logo se envolveu, ordenando uma investigação federal na classificação e marketing dos jogos. Para Lowenstein, o que estava em discussão ia muito além dos jogos. "Uma vez que se aceita o princípio de que representações de violência podem ser tão regulamentadas quanto obscenidades, você abre a porta para a censura governamental mais ampla e extensiva já vista nesse país."

Entretanto, conforme Thompson rodava pelos programas de tv, Lowenstein começou a sentir que estava perdendo a batalha na arena mais influente: a imprensa. Uma semana depois de Columbine, Lowenstein ficou na defensiva quando o programa 60 *Minutes* assou a batata dele no segmento principal sobre jogos violentos. Quando o massacre terminou, lá estava a matéria sobre Paducah e o novo nêmesis de Lowenstein: Jack Thompson, sentado ao lado de Mike Breen, o advogado das vítimas de Paducah.

Bem ali, no noticiário mais popular dos Estados Unidos, Thompson e seu cabelo grisalho bem penteado encontraram a maior plataforma de todas. Foi o momento em que ele levou a guerra cultural para a maior de todas as audiências e mandou uma mensagem para os integrantes da indústria dos jogos: eles estavam na sua mira. "O que você diria aos críticos que encaram essa ação

judicial como algo frívolo contra réus que tem muito dinheiro no bolso?", perguntou Ed Bradley.

"Preparem-se para a tempestade", respondeu Breen.

"E escondam as carteiras", disse Thompson.

TRÊS SEMANAS NO FUTURO:
A cidade está à beira do colapso, com a lei e ordem começando a desmoronar completamente. Pessoas estão piradas, ligadonas pela overdose de aditivos corriqueiros e comprimidos semilegais. Uma corporação gigante controla todos os aspectos da sociedade, desde o entretenimento até transplante de órgãos. [...] A casa vai cair.

★ ★ ★ ★ ★ ★

"Fique longe de mim!", berrou um sujeito seminu dentro de uma jaula, conforme lutava para remover uma coleira do pescoço.

"Cale a boca, aberração!", gritou o mestre – um símio com um charuto na boca –, puxando ainda mais a coleira.

A cena saiu diretamente de *O Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*), mas não estava acontecendo no filme. Ela se repetia ao vivo dentro do Los Angeles Convention Center. Um bando de moleques sem noção se acotovelavam para fotogravar as mulheres com biquínis de couro dentro das jaulas. Uma apresentadora loura com cabelos espetados entrevistava um dos atores vestido como gorila. "Caçar humanos sempre foi meu passatempo predileto", explicou o gorila, enquanto um escravo acariciava-lhe os pelos. "Adoro persegui-los pelo milharal, com certeza!"

A promoção para o novo jogo de *Planet of the Apes* estava entre as principais atrações da Electronic Entertainment Expo, ou E3, a feira carnavalesca anual da indústria dos jogos. Ao longo de três dias em maio de 1999, mais de 70 mil jogadores deslumbrados e, provavelmente, com tendinite, se aventuravam no mundo real para ir descobrir as novidades e os maiores jogos do ano. Mais de 1.900

títulos de quatrocentas empresas compunham a miríade visual nos painéis gigantes em estandes feitos para emular cenários de Hollywood.

As empresas gastavam o que podiam para maravilhar jogadores e superar os adversários. Os jogadores se espremeram no estande gigante da Electronic Arts para assistir os machões Diamond Dallas Page e Sting jogarem um ao outro pelo ringue como parte da divulgação do novo jogo da World Championship Wrestling. O astro-mirim do novo *Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, 1999), Jake Lloyd, atraía atenção para um dos jogos inspirados pelo filme. Aparentemente, todas as strippers de Los Angeles foram contratadas como modelos dos estandes espalhados pelos dois andares da convenção; uma delas, inclusive, se vestia como uma Lara Croft armada até os dentes. Até mesmo David Bowie, uma das muitas estrelas promovendo jogos na E3, se declarou fã da aventureira: "Claro que jogo *Tomb Raider*. Como qualquer outro macho de sangue quente, me apaixonei por Lara".

Videogames eram sexy, logo, celebridades e distribuidoras queriam faturar em cima disso. O charme das novas tecnologias eletrificava o ar. Com a internet bombando e Wall Street em alta, a bolha das empresas ponto com criava legiões de jovens milionários. Sozinho, Bill Gates valia mais de 100 bilhões de dólares. Videogames eram a forma de entretenimento com crescimento mais rápido no mundo. Nos três anos anteriores, a indústria cresceu em surpreendentes 64% – no caminho certo para faturar mais de 7 bilhões de dólares apenas nos Estados Unidos e superar a renda total das bilheterias de cinema no período.

Mesmo com o boom, porém, todos eles sabiam que os jogos passavam pela fase mais incompreendida de sua história. Menos de um mês depois da tragédia de Columbine, os jogos estavam na mira da guerra cultural. A cruzada de Thompson havia chegado ao Capitólio, onde o senador Sam Brownback colocou o mercado no

banco dos réus numa audiência do Comitê de Comércio do Senado. "Um jogador não é apenas uma testemunha da violência, ele faz parte dela. Quanto maior o número de mortes, maior o placar", alertou. Isso resultou na introdução de uma emenda ao estatuto da criminalidade juvenil no Senado, que abordava o marketing de jogos violentos para crianças e adolescentes.

Lowenstein foi metódico ao contrapor as acusações, chamando atenção para o grande número de adultos (e mães) que compravam os jogos. "Videogames não ensinam as pessoas a odiar", ele disse à revista *Time*. "A indústria de software de entretenimento não tem razão para se esconder." Entretanto, os jornalistas que apareceram na E3 para o painel chamado "Ética no entretenimento: Algum dia atingiremos a maturidade?" encontraram uma sala vazia, assim como os corredores da feira, desprovidos de porta-vozes da indústria.

Entre os furões, estavam os caras da Rockstar Games, que estavam mais preocupados em fazer seu próprio barulho. Para marcar a estreia do selo na E3 – a feira que simbolizava toda a indústria corporativa que eles opunham – Sam e os cofundadores ignoravam os Pokémons ou macacos peludos vestindo macacões da Hanes e apostavam no grafiteiro responsável pela logo original do selo Tommy Boy, que pintou o R★. Pouco importava se só algumas pessoas, ou mesmo ninguém, apreciasse a opção artística. "Não importava para a E3, mas era importante para nós", lembrou King. "Somos uma empresa de arte! Somos um coletivo artístico! Éramos obcecados."

Eles fizeram por merecer. *GTA: London* 1969 estreou em primeiro lugar nas vendas do Reino Unido, seguido pelo *GTA* original em segundo lugar. Além de tudo, *GTA* estava entre os vinte jogos mais vendidos durante todas as 26 semanas desde seu lançamento, algo extraordinário em uma indústria acostumada a ver os jogos desaparecerem rapidamente das listas de mais vendidos por conta do alto volume de novidades. "A franquia *Grand Theft Auto* provou

ser capaz de manter uma longevidade inusitada para uma série de jogos", valorizou Sam, em um press-release. Eles tinham, inclusive, fechado um acordo para levar *GTA* para as plataformas "família" do Nintendo 64 e Game Boy.

Com o lançamento de *GTA*2 previsto para outubro, a invasão britânica da Rockstar estava apenas começando, mas a estratégia ia muito além de promover jogos na E3. Eles queriam vender a Rockstar como uma marca. Para Sam, era um modo de invocar a obsessão pela música que ele sentia na juventude. "Algumas pessoas são apaixonadas por um jogo, assim como fui apaixonado por Adam Ant, David Bowie ou pelo Abba", ele disse. "As pessoas são frenéticas a esse respeito e querem sentir a mesma paixão ao ver os bastidores da coisa toda."

Em vez de se render e entrar no circo no palco principal, os caras da Rockstar plantaram a ideia de *GTA*2 do mesmo jeito que a Def Jam fazia. Nas ruas. Adesivos de *GTA*2 foram colados em qualquer coisa que ficasse de pé. Sam decretou que ninguém mais se referiria ao jogo pelo nome completo e que todos deveriam adotar a abreviação. Eles fizeram camisetas apenas com a logo de *GTA*2 na frente. *GTA*2 também tirou sarro de outros jogos – por exemplo, quando os jogadores recebiam uma mensagem de Lara, agradecendo pela excitante noite passada. Muita gente disse ter encontrado comprimidos falsos com a logo de *GTA* em sacos plásticos em diversos locais, mas o mistério nunca foi esclarecido, pois não havia evidência de que a Rockstar estivesse por trás dessa ação.

A convenção corria solta, mas, do outro lado da rua, Sam e os cofundadores curtiam com outro grupo de desenvolvedores rebeldes da Take-Two Interactive chamado Desenvolvedores Unidos – ou deus [Gathering of Developers, god], para facilitar. deus havia transformado o estacionamento num evento de rock 'n' roll chamado "O Estacionamento Prometido". Cerveja a rodo. Bandas tocavam sem parar. Strippers vestiam-se como alunas de uma

escola católica e faziam seu trabalho. King aloprou ao máximo ao fazer um pôster com a foto de um cara com peitos falsos, vestido como as strippers, fazendo de conta que cheirava uma fileira de cocaína com um cartão dourado da American Express.

Com o lançamento de GTA2 previsto para outubro, a invasão britânica da Rockstar estava apenas começando, mas a estratégia ia muito além de promover jogos na E3. Eles queriam vender a Rockstar como uma marca.

Para conseguir jogar a demo de *GTA*2, os críticos precisavam marcar hora para se encontrar com a Rockstar a portas fechadas. A prévia era completamente oposta do que a equipe do rpg mmo de *Dungeons & Dragons* fazia na convenção. Jogadores rasgavam as ruas cyberpunk de *GTA*2, realizando missões e atropelando pedestres.

O assessor de imprensa Brian Baglow, agora renomeado como "gerente de estilo de vida" da Rockstar, circulava pela área, destacando as novas características – Gangues! Missões melhores! Gráficos melhorados! Com a ambição de Sam aumentando, Baglow precisava, desesperadamente, satisfazer o apetite do chefe por resenhas contundentes. Sam não queria ficar na lenga-lenga da imprensa habitual; ele insistiu para que o foco fossem as revistas hipsters e influentes como *Face* e *Daze and Confused*.

Os jornalistas interessados seriam conduzidos às entrevistas como se fossem entrevistar o Oasis. Então, Sam e Donovan tomariam o controle, celebrando as gangues e a coragem de *GTA*2. "Você pode assistir enquanto uma guerra de gangues rola na sua frente, enquanto você fica na esquina, fumando um cigarro", diria Sam. "E ele fuma de verdade no jogo." Enquanto outras distribuidoras se esconderam do furor pós-Columbine, a Rockstar resolveu peitar o

tema. “Temos uma responsabilidade para com o 99,9% da população que não está planejando matar alguém nas próximas duas semanas”, disse Donovan.

Mais inusitado ainda para o mercado, a Rockstar se exibiu com um curta-metragem *live action* filmado para promover *GTA*2. Sem orçamento e com King na produção, eles encararam o desafio como se estivessem fazendo uma versão independente de *Os Bons Companheiros* (*Goodfellas*, 1990). Foreman e King encontraram uma loja de armas ilegal em Nova York que forneceu os objetos de cena. Quando o vendedor acendeu a luz, Foreman e King se viram cercados por prateleiras cheias de MP5s, M16s e M60s. “A maioria das pessoas que fazia jogos nunca passavam por esse tipo de situação”, Foreman disse mais tarde, como se fosse a coisa mais normal do mundo.

Eles filmaram no Brooklyn com elenco e equipe reduzidos; mas uma tempestade desabou sobre suas cabeças. Sem saber o que estavam fazendo e sem as autorizações adequadas para filmagem, os moradores surtaram e expulsaram o grupo das locações. Quando Sam e Donovan finalmente deram as caras, ficaram furiosos ao descobrir que King havia gasto, no mínimo, 150 mil dólares. Donovan entrou no espírito e até deixou que o amarrassem numa cadeira, vestido de hare krishna, enquanto os malacos faziam de conta que o espancavam sem dó. Dan mandou a foto por e-mail para o Gouranga!, o site de fãs de *GTA*, e eles a publicaram on-line imediatamente.

Entretanto, os jogadores presentes na E3 ficaram com um pé atrás em relação ao filme. Quem esses autodeclarados rockstars pensavam que eram? Mesmo com o sucesso e o culto, *GTA* estava longe de ser um fenômeno *mainstream*. Comparado aos outros jogos na convenção – como, por exemplo, o irreal *Gran Turismo*, da Sony, anunciado para o próximo sistema de 128 bits, o PlayStation 2 – *GTA*2 parecia datado. Um redator classificou o visual como “gráficos 2D parecidos com um tabuleiro de xadrez”.

Inabalada, a Rockstar continuou a campanha renegada para *GTA*2 longe da E3. Cada vez mais confiantes, Sam e os cofundadores insistiram em fazer o trabalho braçal por conta própria, em vez de terceirizar a responsabilidade. "Esse é um produto cultural e entendemos como apresentá-lo melhor do que qualquer agência por aí", disse Dan. Afinal de contas, a Sony já chutava o pau da barraca com as campanhas exageradas – que incluíam anúncios mostrando um jovem casal com botões do controle do PlayStation no lugar dos mamilos.

Mas a confiança exagerada da Rockstar puxou o tapete de Sam e dos cofundadores quando eles exageraram na controvérsia. A capa do jogo mostrava um carro contra um fundo preto e o slogan "Steal this Game" ["Roube esse Jogo"], logo abaixo. Eles prepararam anúncios para outdoors, pontos de ônibus e tv com o slogan e planejaram lançar a campanha num jogo de futebol na Inglaterra. *GTA*2 até patrocinou uma etapa do circuito de Monster Truck. Os lojistas não entenderam a piada, questionando se o objetivo era incentivar o furto nas lojas. "Se vocês veicularem esse anúncio, não vou comprar nenhum jogo", disse um deles.

Liderado por Donovan, o time de marketing tentou contornar a situação da melhor maneira possível, gastando uma fortuna em adesivos que foram colados sobre os cartazes de "Steal this Game" com a palavra "Censurado". Quando Baglow indagou sobre o plano, disseram a ele que era marketing de guerrilha em ação. "Não é marketing de guerrilha", ele respondeu. "É uma cagada."

Os problemas estavam longe de acabar. De acordo com Baglow, numa ocasião futura, rumores começaram a circular na Rockstar sobre a existência de um site chamado "Fuckstar", criado por um ex-funcionário irritado. Quando eles entraram na página, encontraram uma versão vandalizada da logo da Rockstar e o som da descarga do banheiro. Sam e Dan subiram pelas paredes.

Depois de contratar um investigador particular para descobrir a fonte, eles perceberam o tamanho da presepada. Sem que

soubessem, um executivo de marketing de *GTA*2 plantou o site falso como parte de um plano para atrair mais atenção para o jogo. O plano envolvia o seguinte: vazar a informação de que um funcionário da Rockstar quase foi morto por gangues durante a pesquisa para *GTA*2, mas a empresa encobriu o caso; em retaliação, o empregado injustiçado resolveu fazer justiça com as próprias mãos e criou o site vingativo, Fuckstar. A armação foi mantida em sigilo dos irmãos Houser para garantir a autenticidade, mas acabou sendo mais um tiro no pé.

Para Baglow, esses problemas deixaram claro como era fácil desestabilizar a Rockstar. "Durante o lançamento de *GTA*2, colocamos o produto em evidência e brincamos de ser controversos, mas não foi a campanha perfeita que todo o mundo imaginava", lembrou. "Não fomos os mestres supremos das evasivas comandando a controvérsia nos bastidores do jeito que desejávamos. Foi o contrário, as coisas aconteciam e eram divulgadas. A única reação possível era: 'Fodeu!'"

Dave Jones foi chamado por muitos nomes desde que começou a fazer jogos. Gênio. Menino-prodígio. Spielberg. Entretanto, enquanto a Rockstar estava ocupada brincando com fogo com *GTA*2 nos Estados Unidos, ele ganhou uma nova alcunha: abusador de ovelhas. Tudo aconteceu no lançamento de um joguinho maluco da dma, *Tanktics*. O jogador era desafiado a criar tanques de guerra a partir das peças mais bizarras que encontrasse pelo cenário – entre elas, ovelhas, que serviam como combustível.

Quando os grupos de proteção animal ficaram sabendo de *Tanktics*, eles protestaram. "Tenho certeza de que poderiam ter pensado em algo melhor para deixar o jogo empolgante", disse um porta-voz de um deles. "Ainda não há provas de que um assassino em série tenha começado a matar ao abusar de animais campestres num jogo de computador", respondeu um produtor da dma.

Chegamos mesmo a esse ponto? Sim, Jones era rico. Ele tinha uma Ferrari com uma placa personalizada. Ele viu *GTA* dominando as vendas e os geeks estavam vestindo os moletons da Rockstar em todos os cantos de Dundee (um cara deu uma blusa para a mãe, que foi vista passeando com o cachorro, enquanto vestia a malha de veludo azul). Mas Jones não queria ser uma celebridade. Ele odiava a imprensa e a atenção. Ele só queria fazer o próximo grande jogo.

Um dia, ele telefonou para um repórter e queria mostrar o novo projeto dos sonhos: uma cidade virtual. Era algo que ele queria ter feito com a versão inicial de *GTA*, antes do jogo mergulhar de vez no mundo do crime. Agora era hora de trazer o conceito de volta. Diferente de *GTA*, esse mundo deixaria o jogador escolher ser quem ele quisesse, fosse um policial ou um empresário. Ele comparou a "uma versão computadorizada do filme *O Show de Truman: O Show da Vida* (*Truman Show*, 1998)".

Embora fosse apenas um jogo sem nome, ele representava a tensão subliminar entre Jones e Sam. Pessoalmente, Jones sentia que por trás da postura da Rockstar, na verdade, eles estavam cada vez mais se transformando em executivos corporativos exigentes. Se a Rockstar era, teoricamente, o filho rebelde da Take-Two, os caras pareciam cada vez mais com seus pais. "Havia tensão lá, com certeza. Devemos fazer um jogo limitado pelo prazo ou devemos manter a qualidade acima de tudo?", questionou Jones. *GTA*2 era prova disso: na opinião de Jones, era uma continuação sem sal, feita às pressas para faturar o máximo possível.

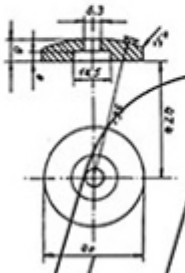
Pelo lado da Rockstar, eles não eram nem um pouco exigentes. Eles só queriam fazer os melhores jogos possíveis. Desde que Jones vendeu a dma, os caras em Nova York estavam perdendo a paciência e queriam levar *GTA* para um novo rumo: o 3D. Durante uma vista à dma, Sam ficou empolgado quando viu um programador brincando com o que chamaram de versão 2,5D do jogo. Os olhos de Sam se esbugalharam conforme a vista aérea de

GTA foi alterada de forma isométrica, prédios ficaram mais altos, as ruas mudaram de ângulo e ele se viu inserido naquele mundo. "Ah, cara, se fizermos isso em 3D, vai ser alucinante!", disse.

Ele teve a chance antes do que imaginava. Em setembro de 1999, a Take-Two comprou a dma da Infogrames por 11 milhões de dólares. À vista. Em vez de encarar outro chefe corporativo, Jones pegou o dinheiro e partiu para fundar sua própria companhia independente com o objetivo de criar uma nova franquia de sucesso – seja lá o que fosse. Depois do racha, Jones e Sam lutaram para ver quem contratava os desenvolvedores da dma. Sam ganhou a briga e ficou com o principal núcleo de desenvolvedores, que aproveitou para mudar de Dundee para um local badalado em Edimburgo. O jogo era da Rockstar agora.

E
F

MENSAGENS:
Alguns dos seus contatos não gostam de interagir pessoalmente e vão deixar instruções em certos orelhões ao redor da cidade. Esses telefones vão aparecer no seu radar quando precisarem dos seus serviços especializados.



09

ROCKSTAR LOFT

ROCKSTAR LOFT

★ ★ ★ ★ ★ ★

"Como você ficou sabendo da Rockstar Loft? Por você quer ir? Se pudesse levar alguém, quem levaria? Do que você não gosta na atual vida noturna de Nova York? Qual o melhor filme que viu nos últimos dois anos? Quem é seu dj predileto? Qual foi o melhor momento da sua vida até agora?"

Jovens baladeiros de Nova York estavam caçando orelhões ao redor da cidade, no outono de 1999. Eles precisavam responder a essas sete perguntas da melhor forma possível. Haviam sido atraídos por um telefone divulgado em folhetos que promoviam uma misteriosa e nova festa mensal chamada Rockstar Loft. Eles achavam que ligariam para descobrir o endereço secreto da balada, mas, conforme ouviam a voz jovem do outro lado da linha disparando as perguntas da entrevista, perceberam que, seja lá quem estivesse por trás dessa festa, tinha algo diferente em mente.

A missão era clara para a Rockstar Games desde o momento em que os caras decidiram lançar o evento. A ideia surgiu depois que mudaram para Nova York e se frustraram com a cena noturna. "Percebi que não havia tanta coisa assim para se fazer de noite", reclamou Sam. Assim como a indústria dos jogos, as baladas não

eram *cool* o suficiente para seus gostos. Então, eles decidiram criar uma festa própria com ajuda de um promotor famoso.

Embora parecesse esquisito ver uma empresa de jogos se metendo na promoção de festas, a estratégia casava perfeitamente com as ambições dos caras. Eles queriam construir a Rockstar como uma marca de estilo de vida, incluindo linhas de vestuário da marca badalada Haze (camisetas baby look para garotas e anéis para o mindinho para os homens, disponíveis na rede de lojas Urban Outfitters em diversos lugares no Reino Unido) e fazer uma turnê com o filme de *GTA*2 nos festivais de cinema.

O processo de entrevistas da Rockstar Loft serviria para separar os jogadores dos vacilões. "Fatboy Slim seria a resposta errada" para a pergunta do dj favorito, Donovan contou a Zev Borow, da revista *New Yorker*. "Poderia pintar alguém respondendo *Rebeldia Indomável* (*Cool Hand Luke*, 1967) e outra pessoa dizendo *Um Lugar Chamado Notting Hill* (*Notting Hill*, 1999)", ele disse. "Mas, na real, a pessoa que respondeu *Um Lugar Chamado Notting Hill* poderia ser digna da festa." Sam completou: "A pior coisa que o cara podia dizer era 'sou fulano de tal, sou dono dessa companha ou tenho um selo musical, então mereço ser convidado'. Deixamos muita gente desse tipo bastante brava."

Definitivamente, Sam – desengonçado e barbudo – e Donovan – alto e careca – estavam cultivando a imagem pública que personificava seus jogos. Quando a revista hipster *Ray Gun* visitou a empresa, reforçaram o conceito com o fotógrafo ao posar no topo do prédio. Eles vestiam camisetas azuis que combinavam e óculos escuros. Sam estava prestes a uivar. Ele segurava uma cópia de uma revista do mercado de jogos com dois engravatados sem atitude na capa. "*Esse* é o mercado dos jogos", disse, então apontou para si e Donovan. "Esse não é o mercado de jogos". Donovan complementou: "Estamos querendo nos afastar daquele conceito do gordão solitário, sem namoradas e que só sabe pedir pizza e comer tudo no porão. Estamos elevando o tom do

entretenimento até um ponto em que seja confortável para a gente".

Durante o lançamento de *GTA*2, em 25 de outubro de 1999, Sam botou o pé na estrada e voltou a Londres. Durante uma entrevista com Steve Poole, do *Guardian*, ele estava empolgado por estar de volta à origem de tudo – a infância, St. Paul e a bmg. Conforme se empanturrava com um prato de batata frita com ketchup num restaurante, Sam fez as vezes de celebridade em toda a sua glória. Ele contou a Poole sobre uma vez em que saiu de um bar em Nova York e foi falar com uma gata. "Meus amigos não param de falar desse jogo que estão jogando. Será que você pode me ajudar?", ela disse a ele.

"Qual o nome desse jogo?", ele perguntou.

"*Grand Theft Auto*", ela disse.

Sam arrumou uma namorada. Ele insistiu que mesmo os policiais eram fãs. "Conheci vários caras do Departamento de Polícia da Cidade de Nova York [New York City Police Department, nypd] e eles disseram 'Achamos que o seu jogo é legal'", contou. "Aí perguntei: 'E o lance de matar policiais?' E eles responderam: 'Olha, quer saber? Tem um monte de gente querendo matar policiais por aí e seria melhor que eles fizessem isso no seu jogo, e não nas ruas'."

Tudo indicava que eles estavam vivendo o primeiro momento de glória e estavam aproveitando ao máximo. Para celebrar *GTA*2, a Rockstar fez uma festa gigantesca no East End, em Londres. Um boato começou a circular dizendo que a Rockstar havia convidado o criminoso condenado Freddie "Brown Bread Fred" Foreman para a festa – e ele recusou. Aparentemente, o jogo era muito controverso para o cara. "Até onde eu sei, o jogo encoraja jovens a roubar, furtar e assassinar indiscriminadamente e isso é algo ao qual me oponho totalmente."

"Estamos querendo nos afastar daquele conceito do gordão solitário, sem namoradas e que só sabe pedir pizza e comer tudo no porão. Estamos elevando o tom do entretenimento até um ponto em que seja confortável para a gente."

O hype funcionou. A demo de *GTA*2 foi baixada mais de 1 milhão de vezes nas três primeiras semanas. A Take-Two anunciou que distribuiria 1,2 milhão de cópias do jogo e a expectativa era de 33 milhões de dólares em receita quando a companhia encerrasse o ano fiscal no Dia das Bruxas.

Sam voou para Nova York a tempo de participar da primeira Rockstar Loft, no sábado, 30 de outubro de 1999. Apenas quinhentas pessoas foram selecionadas entre as milhares de ligações. Os escolhidos foram para um endereço secreto em Chelsea, munidos de seus ingressos cor-de-rosa. Lá dentro, ouviram um dj parisiense escolhido a dedo por Donovan. Sam e os outros festejaram noite adentro.

Mas a ressaca da festa durou mais que o esperado. Quando o *New York Times* chamou a Loft de "Festa anti-elitista para a elite", reclamando do leão de chácara mal-educado na porta e dos pratos de frutas sendo servidos aos convidados, Sam bufou. "Só bastou um artigo para mim – bastou um jornalista fazer o comentário mais irrelevante e fresco ao dizer que um bando de yuppies das empresas ponto com vestindo camisetas Ralph Lauren estavam na festa", disse Sam. Mas isso lhe deu foco. Afinal, eles eram a Rockstar *Games*, não a Rockstar Festas. E eles tinham que criar jogos. "As outras coisas eram importantes para o grupo até que percebemos o quão difícil é ser um criador de jogos e quanto tempo isso toma", Sam disse, depois. "Então percebemos que tínhamos um trabalho sério e de verdade nas mãos."

A demo de GTA2 foi baixada mais de 1 milhão de vezes nas três primeiras semanas. A Take-Two anunciou que distribuiria 1,2 milhão de cópias do jogo e a expectativa era de 33 milhões de dólares em receita até o fim do ano fiscal.

Depois que a correria inicial de *GTA*2 terminou, a realidade bateu à porta. Sam recebeu uma visita inesperada e desesperadora de dois executivos da Take-Two e eles não estavam felizes com *GTA*2. Aparentemente, os rockstars cometeram erros infantis nas previsões de sucesso garantido. Os números contavam uma história mais pé no chão. As avaliações eram medianas; as vendas desapontavam. Sam ficou desesperado por ver outro jogo, *Driver*, ser melhor avaliado simplesmente por conta de gráficos mais avançados.

A Rockstar errou como só ela fazia – celebrou antes da hora e perdeu o foco no meio do caminho. Mas os caras tiveram a confiança de assumir a escorregada e tentar transformar o episódio em aprendizado. "Foi um momento de humildade", Sam disse a Dan. "Não conte com o ovo no cu da galinha. Nada é garantido. Foi isso que aprendemos disso tudo." Se *GTA*2 ficou abaixo das expectativas altíssimas, então era hora de levar os jogos a um patamar de qualidade mais alto do que nunca.

Descansar estava fora de cogitação. Depois de construir a Take-Two do zero e colocá-la entre as vinte principais empresas do ramo, o fundador Ryan Brant queria entrar no Top 10. Ele tinha o cara certo para gerenciar as finanças, enquanto Sam supervisionava os jogos: Paul Eibeler, o novo presidente e diretor da Take-Two. Antes de trabalhar com software, Eibeler começou a carreira no marketing de ferramentas da Black & Decker. Ele levava o jogo de cintura das ruas de Long Island, um sotaque pesado de Nova York e o pragmatismo para tudo que fazia, ao encarar furadeiras elétricas e

videogames do mesmo modo: como produtos de consumo.

A Take-Two continuou a inovar. Eibeler fechou um contrato bem criativo para divulgar os jogos nos cinemas em todo o país. Brant foi bem-sucedido ao transformar a Take-Two numa companhia pública (tendo ações vendidas na bolsa de valores), usando o dinheiro para comprar empresas menores – de distribuidores de dvd a pequenas distribuidoras de jogos. Eles investiram numa distribuidora chamada Bungie, ao comprar cerca de 19% da empresa, que estava trabalhando em dois títulos: um jogo de tiro chamado *Oni* e um pequeno jogo de ficção científica chamado *Halo* (cuja demo já estava deixando os caras pirados).

Com a companhia-mãe fazendo sucesso, a arrogância de Sam disparou. Um dia, ele apareceu no escritório da Rockstar vestindo uma camiseta da ea Sports – o selo da Electronic Arts que fazia uma continuação de *Madden* atrás da outra e representava a máquina corporativa no qual a indústria havia se tornado. "Vou trabalhar para a ea!", ele brincou.

Com essa paixão contagiante, Sam atraiu o time dos sonhos para trabalhar com ele. Uma vez ele disse que "tinha a filosofia de contratar sem pressa, escolher gente extremamente talentosa, de acordo com nossa cultura e comprometida para trabalhar duro e viver na insanidade". Poucos eram tão comprometidos quanto os grandes prodígios de Sam: Jeremy Pope e Marc Fernandez.

Pope era um jovem e simpático *game tester*, que aceitou ganhar menos só para entrar no bando renegado da Rockstar. "Vamos dominar tudo; vamos ser a Def Jam do videogame e ninguém vai nos impedir!", Sam disse a ele. Tarde da noite, eles rodavam o lançamento mais recente do PlayStation e o esmiuçavam. "Dá para acreditar?", dizia Sam. "Ainda estão fazendo jogos para crianças. Queremos fazer jogos para adultos, jogos que queremos jogar."

Fernandez era um aspirante a cineasta na New York University e compartilhava o amor por filmes tão fundamental para Sam. A única diferença era que Sam gostava dos filmes mais populares, enquanto

Fernandez tinha um gosto mais artístico. "Os filmes mais foda são *Top Gun*! *Um Tira da Pesada*!", Sam disse a ele.

"Por quê?", perguntou Fernandez.

"Porque atingem a todos", respondeu Sam. "E se você pode criar arte que se comunica com todo o mundo, é muito melhor do que criar algo que só vai afetar cinco pessoas." Sam idolatrava os detalhes das sequências de ação de Michael Mann em *Fogo Contra Fogo* (*Heat*, 1995), como a cena de abertura com o carro blindado rasgando as ruas. "Quero traduzir aquele tipo de maestria para os videogames", ele disse.

Sam colocou Fernandez e Pope para trabalhar na franquia mais querida: *GTA*. Fernandez se tornou o autodeclarado "cara dos detalhes", responsável pela pesquisa cultural. Isso significava garantir que tudo acontecesse de maneira correta, de portas de carros abrindo de acordo com o modelo, a passear por Chinatown para tirar fotos das lojas e detalhes para inspirar o jogo. Pope supervisionaria incontáveis horas de testes, jogando sem parar.

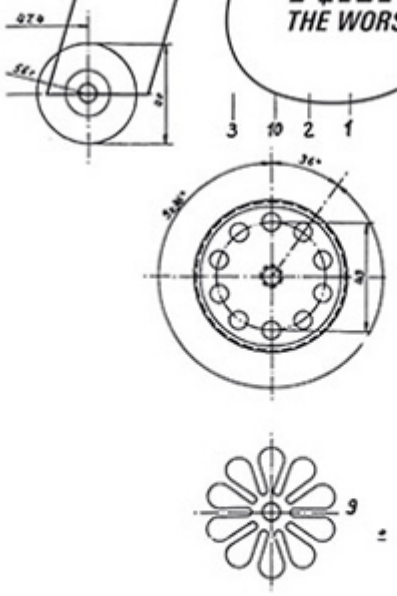
Novamente, a Rockstar distribuiria o novo *GTA* como subsidiária da Take-Two, que supervisionaria a produção e o marketing do jogo, enquanto o desenvolvimento diário seria coordenado pelos 23 programadores e artistas da dma, em Edimburgo. Sam sabia como engarrafar a magia que abastecia *GTA* desde o princípio: deveria criar um ambiente de trabalho altamente colaborativo. Tempos depois, ele explicou: "Todo o mundo trabalhava no projeto, desde o mais jovem até o mais experiente, a opinião de todo o mundo tinha o mesmo valor". Eles eram todos rockstars.

E
F

10

O PIOR LUGAR NA AMÉRICA

THE WORST PLACE IN AMERICA



RESUMO:
Liberty City é um universo físico completo com leis, regras, padrões, éticas e código de moral. É sua responsabilidade subvertê-los.

★ ★ ★ ★ ★ ★

Quando elas chegaram no número 575 da Broadway, os rockstars rasgaram as caixas feito doidos até conseguirem pegar as pequenas torres negras camufladas com uma coluna listrada bem ao centro. Cada unidade lembrava o monólito de 2001 – *Uma Odisseia no Espaço* (2001*: A Space Odissey*, 1968) e eles eram os neandertais gritando, pulando e batendo com os ossos no chão. Enquanto ligavam os estranhos objetos e escutavam os discos rígidos ganharem vida, eles respiravam fundo. "Ah, meu Deus, como vamos fazer isso?"

Eles haviam acabado de receber o kit de desenvolvimento do PlayStation 2, o hardware com o qual eles criariam jogos para a próxima geração de consoles da Sony. No mercado de jogos, os três principais fabricantes de consoles – Sony, Microsoft e Nintendo – mantinham a indústria em constante evolução ao lançar novas plataformas a cada três ou cinco anos. Jogadores e desenvolvedores esperavam com ansiedade pelas demonstrações deslumbrantes das novas tecnologias.

Lançado no ano 2000 (primeiro no Japão, depois nos outros países), o ps2 prometia os mundos mais vívidos e realistas já

vistos. Uma nova unidade central de processamento poderosa, apelidada de "*emotion engine*", era sinônimo de inteligência artificial absurda, além de personagens e criaturas que se moveriam de modo muito mais próximo à realidade. Um chip gráfico inovador geraria imagens mais dinâmicas em tempo real, garantindo maior realismo e fluidez às cenas.

Como o ps2 rodaria dvd-roms, em vez de cd-roms, os jogos poderiam comportar e reproduzir uma quantidade gigantesca de dados – animações, músicas e ambientes. "Imagine um caminhão entrando numa fase e aí a porta traseira se abre e, do nada, cinquenta pessoas saltam da caçamba e vão atrás de você!', disse, entusiasmado, Phil Harrison, da Sony, num encontro com Sam.

Com o ps2 em seu barraco de ferramentas, Sam sabia exatamente que tipo de mundo queria para o próximo *Grand Theft Auto*: 3D. Nos videogames, o termo 3D tem significado diferente que nos cinemas – que apela para melancias voadoras para fora da tela enquanto o espectador usa os óculos estereoscópicos. Nos jogos, ele é um termo inapropriado, uma abreviação para os ambientes mais vívidos, profundos, envolventes e imersivos popularizados por jogos como *EverQuest* e *Tomb Raider*. Como Jones sempre lutava para que a jogabilidade de *GTA* fosse mais importante que os gráficos, agora não havia ninguém no caminho de Sam. A coisa ficava ainda melhor, pois eles não precisavam mais gastar um tempão desenvolvendo um novo *engine* para o jogo. Eles podiam simplesmente licenciar um perfeito para *GTA*: o Renderware.

Sam começou a desenvolver uma habilidade vital para o sucesso: saber intuitivamente como explorar o futuro sem perder a perspectiva do passado. Mais importante ainda, ele confiava em si mesmo para tomar as decisões corretas sem ninguém questionando suas escolhas. Para o próximo *GTA*, ele queria ser fiel àquilo que fez a franquia algo tão especial desde o princípio: a liberdade, as escolhas, a ideia central de colocar o jogador como o marginal e

dando a ele opções de como se comportar. O casamento de *GTA* com o ps2 deu a Sam uma nova missão dentro o objetivo de evoluir os jogos: "Fazer o primeiro filme interativo de gângsteres!", ele disse.

GTA III seria o primeiro de uma trilogia baseada em cada uma das três cidades estabelecidas no primeiro jogo: Liberty City, Vice City e San Andreas. Eles começariam com Liberty City, pois ela era perfeita, afinal de contas, era baseada em Nova York, o novo lar da equipe. Sam circulava o escritório vociferando sobre os filmes e seriados de tv que queria imitar: *Os Implacáveis*. *Fogo Contra Fogo*. E o novo sucesso mafioso da hbo, *Família Soprano* (*The Sopranos*, 1999-2007).

Mesmo assim, Sam estava se esforçando para ultrapassar os limites do cinema. Ele desencanou dos experimentos com sequências em *live-action*, como tentou em *GTA*2. "Não vou me meter com vídeo, não vou me meter com filme", Sam disse a Fernandez. "Vou fazer tudo dentro das possibilidades do *engine* do jogo."

Para dar vida a esse mundo 3D, eles alugaram um estúdio de captura de movimento no antigo estaleiro da Marinha, no Brooklyn. Atores seriam filmados agindo como os personagens e as cenas seriam transferidas para as animações dentro do jogo. A Rockstar contratou um jovem e destemido diretor iraniano chamado Navid Khonsari para comandar as cenas. Antes de Khonsari começar a trabalhar, Sam e Dan ficavam repetindo o mantra de *GTA III*: "Real, real, real".

Khonsari era um cara estiloso, com cabelo curtinho e óculos retangulares. Ele sabia que precisaria acertar em cheio na composição do momento mais icônico do jogo: o roubo do carro. Ele construiu um carro modelado com sacos de areia e barras de ginástica e os organizou como se fossem Legos. Colocou pesos nas barras, para que as portas se movessem com realismo ao se abrir. Quando os atores chegaram ao estúdio, calmamente, ele pediu ao

motorista que segurasse no volante como se a vida dele dependesse daquilo. Então, em segredo, pediu ao outro ator para gritar o mais alto possível quando corresse até o carro. Khonsari assistiu feliz à cena se desdobrar, com o motorista surtando – como antecipado – ao ouvir o grito inesperado.

Pouco depois, Sam, Dan, King, Donovan e o resto do pessoal se reuniram para ver um protótipo da cena do roubo do carro. O nervosismo estava no ar. Eles continuavam botando banca, mas não haviam se esquecido dos insultos recebidos por conta dos primeiros gráficos de *GTA* e esperavam, finalmente, poder deixar Lara Croft comendo poeira. Na tela, uma cena silenciosa era exibida com os esqueletos de pontos e linhas do *wireframe*, pois o resto da arte ainda não estava pronto. Um carro laranja apareceu. Dois homens dentro dele. De repente, o esqueleto azul encostou na lateral, abriu a porta com tudo e arrancou o passageiro do banco e o jogou no chão. O motorista fugiu, em pânico, conforme o ladrão tomava a direção. "Puta que pariu!", gritou King.

Funcionou. Eles não estavam mais vendo Liberty City do alto, haviam sido teletransportados para dentro dela. Todos assistiram à cena sem parar, enquanto o ladrão tomava a direção, do mesmo jeito que a Rockstar estava determinada a fazer com a indústria dos jogos.

A única coisa mais empolgante e poderosa do que jogar um videogame era criar um. A realidade era imperfeita, mas a simulação poderia ser controlada. Você poderia inserir o que quisesse e deixar todo o resto de fora. No início, havia apenas uma cidade à escolha, aí apareciam as pessoas que você mesmo criava. Os carros que queria dirigir. As lojas que gostaria de frequentar. A música que queria ouvir. E, se o clima não estivesse lá essas coisas, era só mudar para algo mais agradável. Não importa quanta liberdade os jogadores tivessem no jogo, eles estavam vivendo no seu mundo.

Eles não estavam mais vendo Liberty City do alto, haviam sido teletransportados para dentro dela. O ladrão tomava a direção, do mesmo jeito que a Rockstar estava determinada a fazer com a indústria dos jogos.

GTA III começou com Liberty City, que seria "o pior lugar na América", como os rockstars a nomearam, da melhor maneira possível. Eles simulariam Nova York – não a cidade de verdade, onde estavam, mas uma versão fantástica e extrapolada que, de certo modo, era mais real. Eles dividiram Liberty City em três áreas: o setor industrial, parecido com Brooklyn e Queens; o centro comercial que parecia Manhattan; e os subúrbios que pareciam Nova Jersey. Conforme os jogadores dirigissem pelo lugar, eles passariam por lugares fantásticos e questionáveis: uma peixaria e a lavanderia, as lojas de munição e lugares para pintar o carro, restaurantes italianos e ruas agitadas.

Com tantos lugares para visitar, eles programaram um sistema de tráfego que os ajudaria a navegar pela cidade: túneis, trens, pontes e barcos. Usando o *engine* Renderware, o ps2 criava belíssimas ondas azuis que se moviam e se quebravam de acordo com a física da realidade. A água também reagia aos estímulos, criando sistemas meteorológicos que poderiam se transformar em tempestades ou enxurradas. Uma densa névoa bergmanesca invadiu um quarteirão de mentirinha da cidade, que rodava numa tela de pc. Com o controle climático, eles podiam gerenciar o momento no qual cada missão aconteceria – durante algum ponto do dia ou na calada da noite. Quando o sol se punha sobre Liberty City, os malacos tomavam as ruas.

A força bruta do ps2 transformou a experiência de explorar o jogo. A física dos carros mudou, baseada no tamanho dos veículos,

garantindo enorme precisão em comparação às versões anteriores do jogo: as minivans lerdas, os esportivos ágeis, os táxis, ambulâncias e os carrinhos de pipoca. Com 18 pontos de choque em cada carro, os veículos também se amassavam e encolhiam com muito mais realismo. No passado, era mais prático ter apenas alguns personagens com falas nos jogos, mas dessa vez haveriam mais de sessenta tagarelas. Isso significava aumentar a quantidade de diálogos de 10 mil para mais de 100 mil, desde o pedestre velhinho gritando "Você não respeita os mais velhos, não" enquanto levava um tranco, até o motorista envolvido num acidente berrando "Cuidado com as rodas, mané!"

Tanto a cidade quanto o roteiro ganhavam mais vida. Dan usou os estudos de literatura em Oxford como fonte direta para moldar a narrativa do jogo meticulosamente. A ação começava com o jogador incorporando um criminoso sem nome, que fugiu da viatura policial no caminho para a prisão. A partir desse ponto, ele teria que ralar através do submundo criminoso, realizar mais de oitenta missões para reconstruir sua carreira e ganhar o respeito de chefes e gangues poderosas.

A Rockstar deixou para trás a limitação de transmitir novas missões apenas pelos telefones fixos. Dessa vez, os jogadores descobririam os próximos trabalhos ao encontrar os grupos de gângsteres em pessoa. Para garantir a continuidade, a Rockstar roteirizou cenas de transição – curtas cinematográficos exibidos entre uma missão e outra – para, por exemplo, incendiar a casa do inimigo ou matar um rival.

Comparadas a *GTA* e *GTA*2, as transições adicionavam uma camada de drama e intriga. Uma coisa era atender ao telefone. Ter que se esgueirar pela porta dos fundos de um puteiro para conseguir um trabalho era outra completamente diferente.

Para conseguir as vozes certas para os papéis, eles continuaram a ser pioneiros no uso das celebridades ao contratar alguns dos atores favoritos da equipe: Michael Madsen, Kyle MacLachlan e Debi

Mazar. Enquanto trabalhavam no set, certo dia, eles ficaram boquiabertos conforme um dos maiores heróis entrou pela porta: Frank Vincent. Conhecido por seus personagens barra-pesada, o homem de cabelos grisalhos esteve em três dos filmes favoritos da obra de Scorsese: *Touro Indomável* (*Raging Bull*, 1980), *Os Bons Companheiros* e *Cassino* (*Casino*, 1995), assim como em *Família Soprano*. Naquele momento, ele estava na frente deles para gravar os diálogos de um mafioso chamado Salvatore Leone. No jogo deles. Ele olhou para aqueles britânicos desajeitados e falou, com o forte sotaque nova-iorquino: "Não sei merda nenhuma sobre videogames. Não sei que porra é isso". Khonsari acalmou os ânimos. "É a mesma coisa que um filme."

Balancear as quase oitenta missões com a liberdade do final aberto não era questão de escolha. "Pensei que as pessoas gostariam de fazer as duas coisas", disse Dan, "[passar] um tempo curtindo [...] às vezes seguindo o roteiro do jogo." Sempre houve uma espécie de moralidade embutida em *GTA*, com o nível de "Procurado" do jogador subindo de acordo com seus crimes. Em *GTA III*, o jogador nem precisaria ser o vilão. Ele poderia simplesmente dirigir uma ambulância ou um táxi pela cidade, completando pequenas minitarefas para aumentar o nível. A escolha para ser bom ou mau estava nas mãos do jogador.

Para King, o mundo aberto de *GTA III* era tão libertador quanto autobiográfico. "Ele meio que simula a vida enquanto amadurecemos. Você corre para caramba e, goste ou não, vai viver num dos lados dessa briga. Então, em vez de resgatar a princesa no fundo do calabouço, você opta por dirigir carros e ouvir música. Isso é envolvente."

Confiante pelo aumento da fidelidade naquele mundinho criminoso, a Rockstar também aumentou a quantidade de violência e sexo. Os programadores escreveram uma rotina que permitia aos jogadores arrancar membros dos pedestres e deixá-los em uma poça de sangue. Um dia, Pope rodou o jogo e percebeu um novo

pedestre andando na calçada – uma prostituta com meia-calça arrastão até a coxa e um sutiã por baixo da camisa aberta. Nunca houve nada como isso em um jogo antes. Quando ele encostou o carro, ela foi até a janela. Ele deixou que ela entrasse no carro, então dirigiu até uma viela e esperou. Ele viu seu dinheiro diminuindo, a representação do pagamento. Aos poucos, o carro começou a balançar e a barrinha de saúde foi até as alturas.

Em pouco tempo, o próximo passo foi dado dentro dessa lógica. No jogo, jogadores poderiam espancar pedestres e roubar o dinheiro. Então, por que não esperar o sexo terminar e roubar de volta o dinheiro que a prostituta tinha acabado de levar? Logo, eles deram um jeito de puxar a prostituta para fora do carro e enchê-la de porrada até a poça de sangue aparecer – e ver o dinheiro retornar à conta. "Uau. O pessoal vai adorar isso!", pensou Pope.

Não importa o quão provocador *GTA* se tornasse, Sam o defendia. "É fácil achar que está fazendo coisas que ninguém vai notar, afinal, o jogo é cheio de milhares de detalhes imperceptíveis", ele confessou a um repórter da área. "Se você começa a pensar 'Será que esse aqui é importante?', é por que precisa se livrar dele'."

Era um dia nublado dentro de Liberty City. A chuva lavava a ponte Callahan, transformando os prédios em borrões enevoados. Carros, ônibus e viaturas de polícia – os sentinelas e patriotas – corriam pela via expressa. Sam sabia exatamente qual queria: o Pontiac Banshee azul repartido ao meio por faixas brancas. Ele correu até ele, apertou o botão triângulo no controle para escancarar a porta e jogar o motorista no chão. "Ele está levando meu carro!", gritou o motorista, enquanto Sam segurava o botão x e acelerava ao máximo.

Ao apertar o botão retangular com o indicador esquerdo, ele trocava as estações de rádio. Havia nove delas agora, uma para cara clima pessoal. O nome "Double Clef fm" apareceu no topo da tela. A ópera tomou o ambiente. Clique. Flashback 95,6 com Debbie

Harry cantando "Rush, Rush". Clique. Game Radio fm, hip-hop underground. Royce cantando "I'm the King". Sam apertou o x e acelerou.

Ele não estava apenas jogando, estava observando. Esse mundo era dele e tinha que ser perfeito. Os olhos e ouvidos esmiuçavam todos os detalhes apresentados a ele no jogo. O zunido do acelerador. Os pneus cantando e as pequenas marcas pretas que as rodas deixavam após uma curva fechada. Os pedestres sendo esmagados pelos pneus. O modo como o capô saía voando depois de uma batida e revelava as entranhas mecânicas do motor, seguido por uma horrível nuvem de fumaça.

Os caras da dma levaram a física a sério na programação para permitir que o jogador passe por cima de postes de iluminação e os derrubassem, sem parar o jogo. Sam quebrou os postes como se fossem gravetos e as rodas pularam depois de acertar a sarjeta e mandar o carro para um parque cheio de árvores e um gramado lindo. "Ai Jesus! Sou uma senhora de idade!", gritou uma pedestre quando ele tirou uma fina.

A mágica aconteceu quando ele entrou na estrada. Ele apertou o botão Select para mudar o ângulo de câmera, que os caras da dma programaram pela primeira vez em *GTA*. Clique. Ponto de vista em primeira pessoa, como se estivesse preso ao capô do carro. Clique. Terceira pessoa, visão aérea olhando para o carro. Clique. A favorita de Sam: modo cinematográfico. Era como se a câmera estivesse presa na parte inferior do lado esquerdo do carro, como uma cena de perseguição em um filme. Conforme Sam costurava pela cidade, a câmera mudava automaticamente para outros ângulos cinematográficos, como se uma versão invisível e brilhante de William Friedkin estivesse dirigindo a ação.

"Esse é o futuro do cinema", acreditava Sam. "Pois aqui está o meu set, posso ir aonde quiser e colocar a câmera onde bem entender. Posso fazer qualquer coisa quantas vezes quiser, no ângulo que quiser." Porém, quanto mais jogava *GTA III*, mais ele

sentia que algo dentro dele havia mudado. Naquele momento, Sam estava com 28 anos. Um homem vivendo a fantasia da infância. Desde ter visto Michael Caine e a mãe dele dirigindo à toda pela primeira vez em *Carter – O Vingador*, ele foi fascinado por filmes de ação. Agora, conforme um pedestre voava por cima do capô de seu carro, e o sol emitia seus raios numa simulação brilhante, ele era o astro de seu próprio e revolucionário jogo cinematográfico.

Ele não estava mais assistindo a um filme, ele estava dentro dele – essa revelação mostrou a ele que nunca mais seria capaz de assistir a um filme da mesma maneira. Jogos iam além da visão autoral de uma pessoa. Eles eram histórias contadas por uma nova geração de criadores e jogadores numa linguagem própria. "Como cinéfilo, havia algo em torno de *GTA III* que riscava uma linha na areia, separando filmes e jogos", comentou Sam. "E senti que essa linha significava uma coisa: estávamos assumindo o controle."

E
F

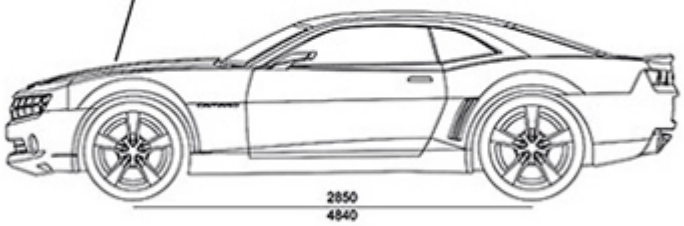
11

STATE OF EMERGENCY

STATE OF EMERGENCY

CONHECENDO A ÁREA:
Liberty City está cheia de tipos diferentes de carros e veículos e todos estão à sua disposição para serem roubados... aproxime-se do carro e aperte o botão de triângulo.

UM AVISO:
Muitos motoristas vão ficar assustados e entregar o carro de mão beijada, outros não vão ficar muito felizes com a sua ideia e vão lutar.



★ ★ ★ ★ ★ ★

Um carro avançava pelas ruas e palmeiras de Miami, na Flórida. Cidade do vício. Traficantes nas vielas de art déco. Playboys nos carrões. Modelos em patins, mulheres vestindo sungas masculinas. A depravação pulsava como um painel de néon fora da janela do carro de Jack Thompson enquanto ele voltava para casa, mas a proximidade com essa realidade apenas serviu para lembrá-lo de sua luta.

Ele havia percorrido um longo caminho desde o início de sua cruzada, quando superou os rappers 2 Live Crew e Ice-T e levou a batalha contra os videogames violentos à corte e ao 60 *Minutes*. Cada vez que entrava em casa, sabia a razão de fazer tudo isso: o filho Johnny. Por se dedicar exclusivamente à criação do filho, ele teve o privilégio de ver toda a infância de Johnny. Quando olhou nos olhos do garoto, viu o futuro que queria proteger tão desesperadamente. Embora muitos pais tivessem o mesmo desejo, Thompson dedicou a vida àquela luta.

Embora tenham vindo de mundos completamente diferentes, Thompson tinha algo fundamental em comum com Sam Houser. Algo pelo qual ambos eram obcecados. Thompson era tão

comprometido à destruição da nova geração de videogames violentos quanto Sam à sua criação. Nenhum dos dois deixaria nada, e nem ninguém, atrapalhar esse objetivo.

Enquanto a Rockstar dava vida a *GTA III*, a controvérsia sobre jogos violentos alcançou um novo pico. Vídeos e diários dos assassinos de Columbine foram a público, incluindo um que mostrava Eric Harris comparando seu rompante mortal ao jogo *Doom*. Thompson circulou pela mídia, alertando os espectadores da nbc News sobre a ligação casual entre jogos violentos e os tiroteios em escolas. Ele estava mirando numa audiência poderosa e vulnerável – outros pais e mães. Independente do lado político, muitos deles compartilhavam das mesmas preocupações em relação a esse estranho mundo novo on-line, que crescia sem controle. A internet e videogames tornaram-se, respectivamente, sinônimos de sexo e violência.

Mais assustador ainda era o fato de que muitos pais desconheciam os meios para acessar esses mundos com efetividade. Se é que tinham alguma ideia do que se tratavam. A ideia de que os filhos aparentemente estavam no comando e fazendo o que bem entendiam amplificava ainda mais a sensação de falta de controle. Nada de estereótipos de pais desligados. Era gente decente e com um desejo compreensível: proteger os filhos, assim como Jack queria proteger o dele. Baseado no crescente número de pedidos de entrevista, Thompson sabia que havia tocado no nervo certo.

A ficha caiu quando Tom Brokaw perguntou ao candidato à presidência sobre os vídeos de Columbine durante as eleições primárias republicanas do ano 2000. "Você acha que a indústria armamentista, a indústria dos jogos e Hollywood têm alguma influência no que aconteceu?", disse Brokaw.

"Há um problema com o coração da América", respondeu o governador do Texas, George W. Bush. "Uma das maiores frustrações que senti como governador foi desconhecer a lei que

faria as pessoas amarem umas às outras, pois a assinaria." Embora também fosse republicano, Thompson sentiu o estômago embrulhar. "Se um candidato à presidência não se incomoda o suficiente sobre o papel da indústria do entretenimento em Columbine a ponto de querer fazer algo a respeito, ele também não se importaria com os rumos gerais da cultura atual", escreveu posteriormente.

Ironicamente, ele pensou, os democratas estavam lutando com mais afinco contra os jogos. O presidente Clinton solicitou uma investigação da ftc sobre o marketing de entretenimento violento para crianças. O comitê do judiciário para o Senado norte-americano publicou as conclusões que acusaram a indústria do entretenimento de promover produtos nocivos a crianças – 85% dos jovens com idade entre 13 e 16 anos podiam comprar jogos classificados como M (Mature/Adulto), determinou o estudo.

O sangue de Thompson ferveu. O que poderia fazer? Processos ainda eram pouco efetivos. Um juiz federal julgou improcedente uma ação em nome das famílias de três garotas mortas em Paducah contra um grupo de empresas do entretenimento e dos jogos de computador – independente dos esforços de Thompson para ligar a mídia violenta com o rompante de Carneal. "Simplesmente, considero uma conexão muito distante ligar alguém atirando em personagens numa tela de vídeo (uma atividade realizada por milhões) a alguém atirando em pessoas numa sala de aula (uma atividade realizada por um punhado de gente, no máximo)", escreveu o juiz. Uma ação no valor de 5 bilhões de dólares em prol das famílias das vítimas de Columbine contra companhias que incluíam Nintendo of America, Sega of America, Sony Computer Entertainment, aol Time Warner e os criadores de *Doom*, iD Software, ainda estava pendente.

Thompson procurou outro democrata, o candidato a vice-presidente Joe Lieberman, chamado de "Mr. Clean" pela revista *Entertainment Weekly*, para estimular uma resposta política. O

Twenty-First Century Media Accountability Act, criado por Lieberman, padronizaria a classificação indicativa nas indústrias do cinema e do software para que pais pudessem proteger melhor seus filhos do que o ex-militar tenente coronel Dave Grossman, um aliado de Thompson, chamou de "simuladores de assassinato". Lojas que vendessem jogos violentos para crianças poderiam receber multas de 10 mil dólares.

Embora a Interactive Digital Software Association tenha informado que a maioria dos compradores de jogos eram maiores de 17 anos de idade, os políticos ameaçaram criar leis. "Estamos fazendo tudo que podemos para manter jogos não adequados a crianças longe das mãos delas", disse o senador Herbert Kohl, coautor do Media Accountability Act. Numa matéria de primeira página no *New York Times*, o candidato presidencial Al Gore deu à indústria do entretenimento "seis meses para organizar as coisas" ou haveriam consequências. "Se me confiarem a presidência, vou fazer algo a respeito disso", disse Gore.

Doug Lowenstein, líder da associação de jogos, argumentou que a indústria estava lidando com esse problema há muito tempo por meio da Entertainment Software Ratings Board (esrb), que avaliava e classificava o conteúdo dos jogos. "Os próprios dados da ftc mostram que em mais de 80% dos casos, pais estão envolvidos na compra ou aluguel dos jogos", disse. "Os pais estão no processo e é onde a responsabilidade deve ser depositada."

Thompson ouviu o argumento e o sangue esquentou. Aos poucos, ele estava montando um arquivo baseado na pesquisa médica sobre jogos violentos: um cientista da Kansas State University que usava ressonância magnética para escanear os cérebros de jovens descobriu que jogos violentos desencadeavam memórias traumáticas. Ele também tinha uma matéria de capa da *Contemporary Pediatrics* sobre "Como jogos violentos podem violar a saúde da criança", e muito mais. Esperar pela aprovação da legislação adequada para proteger Johnny ou torcer por uma lei que

fizesse as pessoas amarem umas às outras era a última coisa que faria. Ele jogaria esse jogo da única maneira que sabia: lutando até o fim. "Algumas pessoas envolvidas na guerra pela decência estão girando os moinhos de vento", ele disse. "Minha missão é destruí-los."

Os jipes cortavam o deserto e a poeira subia. Dentro dos carros, jovens vestindo roupas camufladas seguravam pistolas Glock 9mm com força enquanto miravam para fora das janelas. *Bang! Bang! Bang!* Eles atiraram contra os alvos no calor infernal. Entretanto, eles não eram soldados numa missão. Eram jornalistas de jogos envolvidos em uma *junket*.[2] Com a competição aumentando, as empresas de games travavam uma guerra secreta para conquistar a imprensa. Viagens com tudo pago como essa eram comuns e exageradas. Repórteres foram levados à Disney World e Alcatraz. Alguns até puderam pilotar um F-14.

Naquele dia, a Rockstar Games havia levado os jornalistas para o deserto do Arizona para promover o novo jogo de corrida, *Smuggler's Run*. O jogo desafiava jogadores a contrabandear carga em jipes e carros de rali e seria lançado para ps2 em outubro daquele ano. Para empolgar os repórteres, a Rockstar criou essa viagem aventureira, incluindo o treino de tiro ao alvo em alta velocidade.

Enquanto o trabalho continuava em *GTA III*, os caras da Rockstar estavam ocupados aperfeiçoando a posição de marqueteiros *bad boy*. Não era apenas por diversão; para a Rockstar, vender jogos tinha tudo a ver com estilo. Eles conseguiram uma boa parcela de divulgação na mídia, mas não do jeito que queriam. Rumores começaram a surgir sobre o desenvolvimento de outro título da Rockstar chamado *State of Emergency*. Sam assinou o contrato na E3 de 1999, quando um escocês chamado Kirk Ewing entregou a ele uma folha com o conceito e vendeu uma ideia porra-louca. "O nome é *State of Emergency* e os cidadãos estão em revolta", disse Ewing.

Ewing sacou que isso já seria o suficiente para Sam. Por ter crescido na indústria de jogos da Escócia, que emergiu por conta da dma, Ewing era um dos desenvolvedores integrantes da geração empolgada pela atitude e sucesso "quebra tudo" de *GTA*.

Inspirado, ele e os amigos sonharam em criar um jogo livre baseado num dos passatempos favoritos do grupo: uma briga de bar. O jogo começou como um exercício de reações físicas. Ewing focou a simulação dinâmica de fluidos para imaginar multidões se movendo e na empolgação visceral de objetos autônomos indo de um lado para o outro.

Enquanto o trabalho continuava em GTA III, os caras da Rockstar estavam ocupados aperfeiçoando a posição de marqueteiros bad boy. Não era apenas diversão; para a Rockstar, vender jogos tinha tudo a ver com estilo.

Entretanto, os longos meses de desenvolvimento sob a tutela de Sam transformaram o jogo em algo mais primitivo. De acordo com Ewing, era uma "pancadaria generalizada". Jogadores controlavam um personagem urbano que era jogado no meio de uma multidão de onde a única saída era na porrada. Sam adorou. "É isso!", ele disse a Ewing. "Essa é a evolução natural do que estamos vivendo. [O jogo] Vai ser gigante!"

Para garantir o sucesso, o pessoal da Rockstar começou a vender *State of Emergency* para a imprensa como um "simulador de distúrbios sociais", mas, então, um problema social real entrou na dança. Um dia, em maio de 2001, depois de receber a demo do jogo, um repórter do *Tacoma News Tribune*, em Washington, ligou para o assessor de imprensa da Rockstar e disse: "Ei, comecei a jogar *State of Emergency* e parece muito com os confrontos de Seattle". Ele estava se referindo ao levante popular que aconteceu

durante a convenção da Organização Mundial do Comércio (omc), em novembro de 1999, um confronto violento do qual a cidade ainda se recuperava. O assessor, sem pensar muito sobre o assunto, respondeu: "É, provavelmente parece mesmo".

No dia seguinte, Sam e o resto do pessoal viu a manchete de capa no *Tribune:* "Jogadores de videogame podem reviver omc no PlayStation 2". A matéria dizia: "O jogo é fortemente inspirado – e aumenta a relevância – dos confrontos da Organização Mundial do Comércio no centro de Seattle no outono de 1999". Ela trazia citações de políticos indignados. "Se você quer ver seu filho se tornar um anarquista violento, esse jogo é um ótimo treinamento", disse a representante Mary Lou Dickerson, sarcasticamente. O repórter adicionou que "um porta-voz da Rockstar, que pediu para se manter anônimo, admitiu que o jogo tem fortes vínculos com os confrontos da omc".

Quando Max Clifford serviu o hamster de *GTA* do jeito que a imprensa gostava, a cobertura gerada foi um sonho – propositalmente plantada para alimentar a controvérsia e criar atenção. Entretanto, os tempos eram outros, especialmente nos Estados Unidos. Conteúdo radical num videogame poderia diminuir as vendas dramaticamente, pois lojas de grande porte, como o Wal-Mart ou a Best Buy, se recusavam a vender alguns títulos, especialmente os que fossem classificados como Proibido para Menores.

Entretanto, mesmo com os esforços da Rockstar para reduzir os rumores da omc, a matéria girou o mundo com velocidade, sendo repercutida até pela agência Reuters, entre outros meios jornalísticos, e dizia: "Graças à Rockstar Games [...] aspirantes a hooligan podem colocar todo o veneno anticorporativo para fora ao bater na Tropa de Choque e saquear lojas sem abandonar o conforto do sofá de casa". Com a próxima E3 acontecendo dali a três dias, em Los Angeles, os caras da Rockstar tinham preocupações maiores: revelar a fantasia criminosa, *GTA III*, para o

mundo.

A festa rolava solta bem acima da Sunset Strip, em Los Angeles. Ela acontecia na suíte presidencial do Château Marmont, o hotel ultrabadalado da Sunset Boulevard onde John Belushi morreu de overdose. Porém, nenhuma das celebridades habituais estavam lá dentro. Quem mandava na festa agora era a Rockstar, em apenas uma das várias suítes que os caras ocuparam durante a E3 em maio de 2001, quando *GTA III* seria revelado.

Durante o dia, eles jogavam pingue-pongue perto da piscina, enquanto modelos nadavam na água azul-turquesa. Durante a noite, eles arrasavam na cobertura. Eles eram os rockstars, com uma frota de Mercedes com insulfilm preto esperando por eles na porta e pronta a levá-los a qualquer boate. Mais tarde, Ewing descreveu a situação como "sair de uma festa e entrar num tour por L.A. a 200 km/h. Me senti como o presidente".

A pressão para se destacar era enorme. Embora tivessem vendido mais de 4,5 milhões de cópias da franquia *GTA*, a Rockstar tinha que provar ter fôlego e catálogo. *GTA* ainda era considerada como uma franquia de nicho e os caras queriam atingir a massa. Além disso, eles precisavam lidar com imitadores, pois outros jogos de crime e velocidade como *Driver* e *Crazy Táxi* haviam diluído o mercado. A caminho da convenção, eles descobriam que dois jogos japoneses aclamados estavam destinados a acabar com eles, independente do que fizessem: *Devil May Cry*, um jogo de luta contra demônios, e o clássico furtivo *Metal Gear Solid* 2.

Dessa vez, em vez de vestir ternos combinando, eles chegaram à feira vestindo camisetas com padrões pantone que combinavam e levavam a imagem de Don Simpson usando jeans na frente, com uma pequena logo da Rockstar e a receita médica de Simpson nas costas. Eles passaram por telas gigantes cheias de magos e guerreiros, skatistas profissionais em rampas de tamanho real promovendo o novo jogo de Tony Hawk, sabres de luz, Pokémons e

exércitos de caras com câmeras digitais fotografando compulsivamente todas as "gostosas dos estandes", como os jogadores as chamavam, vestindo roupas de *dominatrix*.

O estande da Rockstar optou por uma abordagem mais tranquila e subliminar. Parecia um *lounge* em Miami, com cortinas brancas, sofás e um estagiário do departamento de imprensa mantendo a bagunça lá fora. Eles montaram estações com PlayStation 2 em toda a área, demonstrando *State of Emergency*, *GTA III* e outros jogos da Take-Two. Donovan estava preocupado em como vender *GTA* com efetividade em apenas trinta segundos. "É preciso vivenciar a coisa toda, pois é muito pessoal", ele disse.

Donovan patrulhava o estande como um meia marcador, convencendo pessoas de que *GTA III* era uma alternativa necessária aos jogos de rpg, como *EverQuest*, que dominavam a feira. "Acho que, na verdade, a indústria dos jogos estava desesperada pela nossa chegada", ele disse a um repórter da *Wired*. "Não fazemos jogos sobre dragõezinhos mágicos e encantados." Ele insistiu que *GTA III* era destinado à nova geração.

Mesmo assim, independente de toda a pretensão da Rockstar, os jogadores não ouviam. Sam e os caras observavam enquanto alguns deles testavam *GTA III* com interesse por alguns instantes – e iam embora. Algumas pessoas recuavam ao ver o protagonista atirando nas cabeças dos pedestres do alto de um prédio. Jogadores havia visto sangue e tripas antes, mas não de forma tão realista – e não sabiam como se comportar perante isso. "Tão de sacanagem?", um disse, enojado, para Pope. Até mesmo Phil Harrison, da Sony, saiu perplexo. "Era uma bagunça", disse mais tarde.

Embora tivessem vendido mais de 4,5 milhões de cópias da franquia GTA, a Rockstar tinha que provar ter fôlego e catálogo. GTA ainda era

considerada como uma franquia de nicho e os caras queriam atingir a massa.

Entretanto, havia um jogo da Rockstar conseguindo muita atenção: *State of Emergency*. Multidões circundavam a demo, enquanto alguém manobrava o pequeno sujeito gordo vestindo uma camiseta regata e bermuda larga. Os jogadores celebravam e torciam conforme o carinha jogava cadeiras em pedestres, enquanto prédios irrompiam em chamas causadas pelos tumultos. Talvez, a divulgação por conta da conexão com a omc tenha funcionado, afinal. Pope escutou um dos desenvolvedores de *State of Emergency* provocar. "Ninguém liga para o seu jogo. Todo o mundo só fala do nosso jogo."

Pope notou a cara de poucos amigos de Sam. O chefe estava furioso. *State of Emergency* era um jogo dele, claro, mas não era seu filhote. A resposta de público apenas o convenceu de que precisava garantir o sucesso de *GTA III*. Ele trabalharia mais do que nunca e esperava que o time fizesse o mesmo. Ultrapassar barreiras seria resultado de toda a energia deles combinada. A luta tinha uma razão inerentemente benéfica, pois era o futuro de cada jogador na balança. Pelo menos era o que eles pensavam. "Bem, está na hora de mergulhar de cabeça sem poupar esforços."

GTA III conseguiu atrair o interesse de um jogador muito importante durante a E3, Doug Lowenstein, que apareceu para ver do que se tratava. Ainda se recuperando da repercussão de Columbine, o presidente da associação de jogos estava preocupado com qualquer produto que pudesse alimentar a controvérsia. No instante em que viu carros sendo roubados em *GTA III*, sabia que teria uma luta pela frente. "Isso vai ser problemático, controverso e vai provocar ataques negativos contra a indústria", pensou. "Puta merda."

"Ok", disse 8-Ball. "Vamos nessa!"

Era mais um dia nublado em Liberty City e Sam estava jogando *GTA III*. Ele moveu o personagem para ver 8-Ball, um especialista em explosivos afro-americano, e um amigo dentro de *GTA III*. Mesmo com a cabeça bem raspada e a jaqueta azul e branca arrumadinha, ele não parecia nada bem. Suas mãos estavam envolvidas em curativos, resultado de uma emboscada incandescente feita pelo cartel colombiano, mas agora ele estava pronto para ajudar Sam.

Sam realizava a missão chamada Bomb Da Base. O objetivo foi apresentado em vídeo cinematográfico por Salvatore Leone e envolvia destruir o centro de operações do cartel: um barco nas docas era utilizado para produzir uma droga chamada spank. "Peço que destrua a fábrica de spank como um favor pessoal para mim, Salvatore Leone", o mafioso explicou sentado na poltrona de couro da mansão.

Sam tinha acabado de cruzar as ruas, derrubando alguns pedestres no caminho, passando por prostitutas e lojas de munição, só para chegar ao cúmplice que tinha o poder de fogo necessário. "Posso armar essa belezinha pra detonar", disse 8-Ball, "mas ainda não consigo atirar com as mãos assim." 8-Ball balançou uma arma desajeitadamente pelo ar. "Aqui, esse rifle vai te ajudar a estourar alguns miolos!"

Desde que jogou *Star Fox* 64, no Nintendo 64 – um jogo espacial, no qual era preciso lutar para proteger a nave de apoio –, Sam sonhou em criar títulos com personagens com aquele tipo de simpatia, como existem em filmes e romances literários. Emoções desse tipo sempre foram distantes da indústria.

Entretanto, lá estava ele, em cima de um telhado, vendo 8-Ball detonando as bombas na fábrica de spank depois de ele ter chacinado o cartel. Sam estava em êxtase. O barco explodiu em meio às chamas e 8-Ball fugiu em segurança. Uma onda de alívio percorreu o corpo de Sam, pois ele sabia que seu o amigo estava bem. A emoção era real. *GTA III* recriou esse sentimento com

sucesso.

Mas a realidade estava prestes a levar tudo isso embora. Às 2h, em 11 de setembro, o site Gouranga.com, publicou uma transcrição de chat entre fãs e Dan Houser. "Vai ser possível roubar outras coisas além de carros?", um jogador perguntou. "Barcos... tanques... ambulâncias, táxis, ônibus e até o caminhão de sorvete", respondeu Dan. "Menos as coisas realmente grandes – helicópteros... aviões ou petroleiros, afinal, você é um criminoso, não um piloto comercial."

Sete horas mais tarde, Sam estava em pé em frente à janela do apartamento e observava uma terrível nuvem de fumaça sufocar o centro de Manhattan, onde dois aviões haviam acabado de se chocar contra o World Trade Center. Entre o medo e o nojo, foi difícil não se imaginar dentro de um filme. "Foi o filme de ação mais real que já havia visto, afinal, era a porra da realidade", ele disse, depois.

Os escritórios da Rockstar ficavam muito pertos do local – menos de um quilômetro de distância. A empresa sentiu o choque. Muito depois, Eibeler disse que "todo o mundo conhecia alguém que tinha um tio ou irmão" que foi afetado pelo ataque "e, para uma empresa jovem, aquilo foi devastador". Quando Pope entrou no escritório pela primeira vez depois da tragédia, ele teve que mostrar a identidade – o acesso de estranhos à Rockstar seria restrito dali para a frente. Enquanto caminhava até o loft dos fundos, se perguntava quem seria aquele careca sentado à mesa de Sam – até perceber que era Sam. Ele disse a Pope que raspou o cabelo comprido para evitar que as pessoas tivessem a impressão errada. "Aqueles malditos terroristas. Não quero parecer nem um pouco com aqueles terroristas!", resmungou Sam.

Consequentemente, nem os jogos poderiam correr esse risco. Conforme a cidade se erguia depois dos ataques, Sam e Dan questionaram se deveriam sequer lançar *GTA III*. Talvez fosse cedo demais. "Essa cidade linda foi atacada", pensou Sam. "E agora

estamos fazendo um drama violento e criminoso passado numa cidade bem similar a Nova York. Meu Deus, sinto-me aterrorizado onde moro e, além de tudo, temos esse jogo maluco que não está exatamente no foco das pessoas, no momento."

Em vez de engavetar o jogo, a decisão – deles e da Sony – foi por mudanças. Nada mais de franco-atiradores fazendo partes do corpo voarem para todos os lados – muito traumático. Esqueça os prédios que pareciam com o World Trade Center. Sam enviou um e-mail ao Gouranga.com pedindo desculpas pelos crescentes atrasos. "Tenham a certeza de que o jogo vai ser fenomenal", ele disse. "Como sempre, apreciamos o apoio constante de vocês."

Para tentar se recuperar do 11 de Setembro, pessoas ao redor do país ligavam a tv para fugir da realidade. Alguns viram uma propaganda inusitada. Ao fundo, um soprano cantava a ária italiana "O Mio Babbino Caro", da ópera *Gianni Schicchi*, de 1918. As imagens mostravam cenas de transição, como uma versão animada do trailer de um novo filme de máfia. Um carro esportivo azul e branco fazia uma curva. Um cara armado com uma espingarda perseguia uma mulher à pé – até que ela se virava e o derrubava com um tiro certeiro. Então o título aparecia lentamente em letras vermelhas e minúsculas: "*grand theft auto III*".

O comercial prometia algo entranho e novo: um filme que pudesse ser controlado, não apenas um jogo. Espectadores viam o anti-herói estoico vestindo jaqueta de couro preta, andando pela mansão enquanto dom Salvatore Leone colocava o braço em volta do ombro do protagonista e fazia um pacto. Essa era a cena de transição da missão Bomb Da Base, a mesma que havia emocionado Sam há pouco tempo. A oferta de Leone era, na verdade, a mesma que a Rockstar fazia à nova era dos jogos que tanto alardeava.

"Se você fizer isso por mim, vou fazer de você um homem", dizia Leone. "[E terá] Tudo que quiser."

Nas salas de estar ao redor do país, em sofás e cadeiras, em quartos e dormitórios, uma geração de jogadores amassavam as

latinhas de refrigerante Mountain Dew e diziam: “Pode apostar”. Manda ver.

NÍVEL DE "PROCURADO"
★★☆☆☆

★★★★★★

"Por favor, deem as boas-vindas a Colin Hanks!"

Era 16 de janeiro de 2002 e Jon Stewart, âncora do *Daily Show*, chamou o próximo convidado com entusiasmo. Hanks, com 24 anos de idade e aquela cara de garotão, estava na cidade para promover o filme mais recente, *Correndo Atrás do Diploma* (*Orange County*, 2002). Entretanto, o que o filho de Tom Hanks queria mesmo falar era sobre um novo jogo, *Grand Theft Auto III*, cuja menção provocou as palmas empolgadas de um jogador na plateia. "Ele manja!", satirizou Hanks.

Stewart escondia o rosto com as mãos, gargalhando, enquanto Hanks contava as aventuras com mafiosos e prostitutas. "Se você quiser o dinheiro de volta quando ela sair do carro, é só atropelar e a grana volta", continuou Hanks. "Problema resolvido!"

Stewart respondeu: "Agora sei o que quero de Natal!"

Ele não era o único. *GTA III* foi sucesso imediato. Analistas de jogos o elogiaram. O site *GameSpy* chamou-o de "um jogo insanamente bem feito e divertido. [...] prova do poder de fogo do hardware do ps2". A revista *GamePro* disse que ele "faz uma oferta irrecusável: Viva como um criminoso e colha as recompensas que

vem com o pacote". Outra publicação, a *Game Informer*, disse que ele "destrói os parâmetros estabelecidos por seus predecessores". A *Entertainment Weekly* o considerou como "o sonho de todo *bad boy* (e o pesadelo de todo pai)".

Jogadores comentavam as estripulias do jogo como se elas tivessem acontecido na vida real. "Nos primeiros dias", um deles escreveu na internet, "só fiquei rodando pela cidade, roubando carros e atropelando prostitutas." Embora mulheres jogassem, *GTA III* era, inegavelmente, coisa de homem – barulhento, raivoso e frenético. O jogo deu até mesmo à pessoa mais submissa um meio de dar vazão às suas fantasias mais violentas, claro, dentro de um mundo feito de pixels onde ninguém se machucaria. A reação mais comum dos jogadores ao esbagaçar um pedestre não era de espanto. Todos gargalhavam. Sugerir que isso poderia incitá-los a atropelar gente na vida real só os fazia rir ainda mais.

Um comentarista da National Public Radio (npr) ficou empolgadaço por poder dirigir sem destino, com o rádio no máximo, enquanto o sol se punha no horizonte. "Você se transforma no olho transparente de Emerson", falou com entusiasmo, "vendo tudo, sem existir." Para o dr. Henry Jenkins, diretor de Estudos de Mídia Comparada no Massachusetts Institute of Technology (mit), *GTA III* marcou uma nova fronteira. "Agora que colonizamos o espaço físico, a necessidade de novas fronteiras está enraizada nos jogos. *Grand Theft Auto* expande o universo", disse.

Alimentado por resenhas e boca a boca positivos, *GTA III* tornou-se o título com vendas mais rápidas e maior arrecadação no portfólio do PlayStation 2, com mais de 6 milhões de cópias vendidas no mundo todo. As ações da Take-Two dispararam de 7 dólares por cota em outubro de 2001, três semanas antes do lançamento de *GTA III*, para quase 20 dólares em janeiro de 2002. Em dado momento, a Rockstar era dona do topo dos rankings de venda, com *GTA III* em primeiro, seguindo pelo thriller sombrio, *Max Payne*. Logo depois, vinha *State of Emergency*. A Rockstar tinha três

títulos no Top 10.

GTA III permeava a cultura de massa, assim como Sam sempre havia sonhado. Os elogios no *Daily Show*. Mixtapes em Nova York com trechos sonoros de *GTA*. Até mesmo boatos de pílulas de ecstasy circulando pelas baladas com a logomarca da Rockstar, que não fazia parte da campanha de marketing e, aparentemente, era apenas um ato de amor dos fãs. A Rockstar conseguiu até o respeito do mercado, que os ridicularizou por terem a audácia de se autoproclamar rockstars. Quando o produtor Jeromino Barrera, vestindo um terno extravagante de mafioso, aceitou o Game Developer's Award, ele disse: "Isso é para mostrar que os videogames não precisam ser sobre goblins e anões!"

O sucesso de *GTA III* ajudou a indústria norte-americana de jogos a atingir uma venda recorde de 9,4 bilhões de dólares em 2001, um aumento de 40% em relação ao ano anterior – e o suficiente para deixar os 8,38 bilhões de dólares das bilheterias de cinema para trás. Com o contrato de exclusividade da franquia *GTA* para seus consoles, a Sony marchou para o topo da indústria, superando os rivais Microsoft e Nintendo, que haviam lançado seus próprios consoles de nova geração – Xbox e GameCube, respectivamente, em novembro (ironicamente, o Xbox estava fazendo muito sucesso com *Halo*, o jogo de tiro de ficção científica do qual a Take-Two abriu mão e que foi para a Microsoft quando a empresa comprou a Bungie, criadora do jogo). Em pouco tempo, a Sony havia vendido quase 30 milhões de consoles do ps2.

Phil Harrison, da Sony, ficou maravilhado pelos recordes gigantescos de *GTA III* e o sucesso generalizado. Como Sam, ele sempre quis expandir a base de jogadores e a Rockstar havia tocado em algo amplo. "Isso demonstrou que a Rockstar estava pensando com bastante profundidade sobre a cultura e como as pessoas jogariam um jogo", ele disse. "*GTA* provavelmente definiu o espírito de seu tempo melhor que qualquer outra coisa."

No Japão, sede da Sony, *GTA III* representou uma mudança

sísmica dentro da indústria no país, conhecido por uma cultura forte de jogos temáticos. As duas décadas de domínio dos jogos familiares da Nintendo pareciam história antiga perto da nova era do arredio *GTA III*. Entretanto, as mudanças deixaram gente surpresa dentro da própria Sony. Gente de peso começou a questionar as razões dos executivos da Sony. Durante um jantar, a esposa de um dos fundadores da Sony, parece ter criticado o grupo PlayStation por conta de *GTA III*. "Ah, ouvi dizer que os jogos deles são muitos violentos", ela disse.

Harrison e outros no Ocidente faziam o possível para acalmar os colegas japoneses. "Olha só, se vamos ser uma plataforma ampla de entretenimento, devemos ter de tudo; de Mickey Mouse a Mickey Rourke. Devemos ter um acervo completo amplo na plataforma se nosso objetivo é vender para a massa", disse Harrison. O Japão formou a Computer Entertainment Ratings Organization, a versão local da esrb nos Estados Unidos, para monitorar a nova geração de jogos.

O ultraje sobre *GTA III* se espalhou e o jogo virou um para-raios ao redor do mundo – especialmente por causa da trapaça com a prostituta. Ele expôs a confusão e o partidarismo reservados a essa jovem mídia. Embora batalhas similares tenham sido travadas antes – contra os fliperamas, os quadrinhos, o rock 'n' roll e *Dungeons & Dragons* – isso pouco importava para o grande público. Ainda visto como brinquedo de criança, inserir conteúdo adulto nos videogames era inaceitável. As pessoas entendiam a distinção entre filmes e programas de tv destinados para crianças ou adultos, mas videogames não recebiam o mesmo tratamento. O fato de que *GTA III* era classificado de forma explícita – e voluntária – apenas para adultos (com a etiqueta M obrigatória em todos os comerciais e capas) não fazia a menor diferença.

Na Austrália, o Departamento de Classificação de Cinema e Literatura [Office of Film and Literature Classification Board], a organização federal responsável pela classificação indicativa de

produtos midiáticos, recusou classificar o jogo por considerar seu conteúdo como "atos de violência sexual". Não apenas a venda de *GTA III* era ilegal, mas também o simples ato de observá-lo. Lojistas corriam o risco de condenação a dois anos de prisão e dezenas de milhares de dólares em multas se ousassem colocar o jogo nas prateleiras. Eles pediram aos jogadores para devolver as cópias às lojas, ou sofrer acusações criminais se mostrassem o jogo para outras pessoas.

Na Inglaterra, o diretor de um grupo de direitos infantis chamado Children Now alertou que jogos ameaçavam reduzir a sensibilidade de crianças à violência. Um psicólogo da University of Northumbria disse que "novos tipos de jogos cada vez mais sofisticados incentivam o comportamento solitário e tendências rebeldes". Quando o Instituto Nacional sobre Mídia e a Família [National Institute of Media and the Family, nimf] outro grupo de defesa dos direitos das crianças, nos Estados Unidos, divulgou seu relatório anual, *Video and Computer Game Report*, em dezembro de 2001, *GTA III* foi eleito em primeiro lugar como jogo a ser evitado pelos pais. "Há violência demais no mundo real", disse o senador Kohl. "Não precisamos embrulhá-la para presente e entregar de mão beijada para nossos filhos."

Joe Baca, deputado democrata da Califórnia, apresentou o Protect Children from Video Game Sex and Violence Act, em 2002, que tornaria ilegal a venda de jogos para adultos para qualquer um com menos de 17 anos sem autorização dos pais. "Vimos o que aconteceu em Columbine", Baca alertou na cnn. "Essa garotada está sendo programada. Eles jogam videogames, controlam a ação e o personagem; eles começam a interpretar o personagem e, então, começam a cometer aqueles crimes. É uma vergonha termos algo como *Grand Theft Auto III*. E tem mais um – existe *State of Emergency*. Vemos muito dos tiroteios que acontecem entre gangues e os confrontos sociais que começam nas áreas próximas a eles. Temos que parar com isso."

Enquanto isso, na idsa, Doug Lowenstein tentou, em vão, conter aquilo que chamou de "acusações exageradas de políticos ideologicamente orientados e críticos de mídia que favorecem o controle governamental, e não dos pais, sobre o entretenimento dos nossos filhos". Entretanto, ele se recusou a defender a distribuidora mais controversa do mercado. "Não devemos ser porta-vozes dos [irmãos] Houser. O jogo é deles", disse Lowenstein.

Bolinho de queijo! Bolinho de queijo! Bolinho de queijo!

Era tarde da noite no frio de novembro no Radio Mexico, um bar e restaurante informal no centro de Nova York. Bexigas coloridas tomavam as paredes e o teto baixo. Luzes de Natal envolviam as janelas. Um bando de gente com 20 e poucos anos festejava lá dentro vestindo agasalhos com capuz e bonés de caminhoneiro, mas a porta estava fechada para o mundo exterior.

Para honrar o aniversário de 29 anos de Sam, a Rockstar celebrava com sua tradição mais fantástica: o concurso anual de comilança de bolinhos de queijo. O objetivo era devorar o maior número possível de globos de gordura melequentos, fritos, com molho de chili e do tamanho de bolas de beisebol. Não era fácil. Além de botar as bombas de gordura para dentro, os competidores precisavam aturar o caos ao redor.

Enquanto comiam na mesa central, os rockstars erguiam os punhos cheios de dinheiro, como se apostassem na corrida de cavalos. Apostas eram encorajadas; gritar, era o básico. Dan fazia as vezes de narrador e gritava com um megafone, para que todos pudessem ouvir mesmo com a algazarra e as sirenes. O comilão vencedor recebia 2 mil dólares, duas passagens de avião para qualquer lugar do mundo – e o direito de tirar sarro da cara de quem quisesse, afinal, o recorde em vigor eram 24 bolinhos de queijo. Alguns competidores vestiam faixas amarelas na cabeça com as palavras "Comer pra valer". Entre rodadas de bolinhos, eles tinham que comer *jalapeños* empanados. Baldes estavam

espalhados ao redor da sala em caso de vômito. E eles foram usados. Baixas eram curadas com tequila e limão.

No final da competição, prêmios eram distribuídos – em categorias como "Pessoa com mais chance de transar com alguém do escritório" e "Mais provável de ser encontrado no escritório às 4 da manhã". Eram medalhões feitos com a logomarca da Rockstar. "Ao contrário da reputação de sermos uma indústria dominada por homens, a Rockstar tinha um bom equilíbrio entre homens e mulheres, todos jovens, e mais do que dispostos a se foderem e ter que encarar plantão noturno em qualquer dia da semana", disse o produtor Jeff Williams.

Por conta do sucesso de *GTA III*, era um ótimo momento para ser um rockstar. Dinheiro e bebidas fluíam. Era a panelinha mais exclusiva do mundo, na qual membros se chamavam pelo sobrenome de forma bem militar. Como um sinal de fé, cada funcionário recebia um anel de peltre (liga formada de estanho, com antimônio, cobre e chumbo) com a logomarca da Rockstar. Eles também ganhavam jaquetas do Exército norte-americano, personalizadas com a logo da Rockstar e o número do endereço, 575, nas costas. Eles as vestiam com orgulho, desfilando nas convenções de jogos enquanto os fãs abriam passagem.

Poucos se sentiam tão poderosos quanto Fernandez e Pope. "Imagine uma companhia na qual cem pessoas acham que são os Beatles", lembrou Fernandez. Pope deu crédito a Sam. "É fácil ver a genialidade dele em tudo isso. Ele realmente entende que é preciso ter todo o estilo do mundo, mas combinar isso com trabalho duro e tecnologia de ponta. Ele entende que é preciso ter o pacote completo", analisou Pope.

Atravessar a controvérsia causada por *Grand Theft Auto*, porém, estava sendo mais difícil do que o antecipado. Embora divulgassem declarações obrigatórias garantindo ao público que a companhia "fazia todo o possível para vender os jogos com responsabilidade, focando as campanhas apenas nos adultos", eles tentaram ficar de

fora do debate sociopolítico. "Achei que não poderíamos ganhar", lembrou Eibeler. Khonsari, diretor de *GTA*, recebeu um e-mail dizendo que deveria ficar na moita por um tempo, enquanto a imprensa caísse matando na história da prostituta. "Esse negócio vai explodir. Mantenha a cabeça baixa e não fale com a imprensa", foi a orientação.

As nuances das prostitutas no jogo se perderam quando a mensagem chegou ao público em geral. *GTA* não obrigava ninguém a matar a prostituta para aumentar o placar ou algo assim. Jogadores que roubavam e assassinavam as mulheres faziam isso por conta própria. King classificou o ato como "uma consequência impensada possível por conta do nível de liberdade do jogo. Era a decisão do jogador, da sua mente. O que isso diz a respeito dele?" Ao mesmo tempo, King sabia que a Rockstar estava provocando. "Fomos transformados nos novos garotos-propaganda dessa mídia", disse.

Independente do quão inteligentes os fundadores da Rockstar eram em relação à cultura pop norte-americana, eles falharam ao levar em conta algo essencial: o ponto de vista puritano com o qual os jogos seriam vistos. E isso acontecia até mesmo entre os colegas da indústria. Eles viram, em descrença, Jason Rubin, cofundador da Naughty Dog – criadores do best-seller infantil *Crash Bandicoot* – dizendo ao *Los Angeles Times* que vender *GTA III* era como "vender cigarros para crianças".

Para quem estava fora, isso já era difícil de acreditar, mas o ataque machucou o alto-comando da Rockstar. Eles sabiam que estavam entretendo milhões de pessoas, mas era impossível não parar para pensar se, de fato, estavam cruzando alguma barreira perigosa. "Estamos fazendo algo moralmente errado?", ponderou King. "Sempre questionávamos e criticávamos nós mesmos", disse.

Quando um repórter da *Rolling Stone* foi até o escritório para uma matéria de destaque sobre a Rockstar, porém, os cofundadores negaram qualquer noção de responsabilidade. Com as barbas por

fazer e malvestidos, eles sentaram numa sala dos fundos para Donovan e os irmãos Houser peitarem os críticos. "Se levarmos em conta que nem todos os donos de PlayStation têm 10 anos, não existe algum tipo de responsabilidade social que nos obrigue a defender uma noção social mais nobre", disse Donovan.

"Por que estamos falando sobre isso?", perguntou Dan, retoricamente. "É maluco! Somos arrastados para conversas estúpidas sobre 'Vocês estão fazendo lavagem cerebral nas crianças?' ou seja lá qual for a bobagem daquele mês. É mais ou menos assim, 'Como podemos ter uma conversa adulta sobre o assunto se ambos sabemos que é tudo bobagem?' Não chega nem a ser complicado."

Ele continuou: "Se esse fosse um filme ou um seriado de tv, feito com a melhor qualidade do mercado, ganharíamos um bocado de prêmios e seríamos celebrados por todos os lados. Sinceramente, não tenho esse tipo de pretensão, mas quero deixar de ser chamado de babaca por fazer exatamente isso num videogame. Logo, o que realmente importa é 'Não é o conteúdo, é o meio'. Então, qual característica do meio que o desagrada? Talvez devêssemos questionar essas ideias. Muita gente nem pensa desse jeito. Para a gente, é um modo de experimentar com narrativas interativas não-lineares".

Quando perguntado sobre a violência, Sam se apoiou no Entertainment Software Rating Board. "Seguimos o sistema de classificação de forma muito estrita e levamos as normas de marketing de produtos adultos, definidas pela esrb, com bastante seriedade", disse. "Quais as alternativas? Censura? Sinceramente, espero que não."

Pedir que jogos transmitissem valores sociais aceitáveis mudava o foco da conversa. "Qual o valor social de um mundo fantástico no qual alguém lhe dá um tapinha nas costas depois de fazer algo bom?", perguntou Dan. "Isso é só puxar o saco." Sam ajeitou-se na cadeira, incomodado e tentando conter o ultraje. Eles não eram

locutores polêmicos e vazios, eles eram artistas e produtores e trabalhavam muito, o que havia de errado nisso?

"Tento falar pouco sobre a violência, pois é só isso que atrai a atenção no final das contas", disse Sam. "Mas, quando você fazer algo errado no jogo, a polícia vai atrás do jogador. [...] O cara não pode fazer o que quer e ficar na boa, sem se preocupar. Você comete crimes e a polícia vai pra cima. Você comete mais e a perseguição aumenta. Fez de novo? O fbi vai aparecer, a swat vai aparecer e até o Exército vai atrás de você. Se isso não reforça o código moral do jogo, não sei o que faria."

"Você viu o *New York Times*?"

Certo dia, na Rockstar, Jamie King recebeu essa mensagem do pai. King tinha uma boa relação com o pai e ele se orgulhava das realizações do filho na indústria dos jogos. A ligação era um alerta para a possibilidade de que algo criminoso de verdade acontecia nos bastidores.

A manchete de capa do caderno de economia dizia: "Videogames de sucesso escondem problemas na companhia". King continuou a ler. "Saques, tiroteios, espancamentos aleatórios, prostituição e venda de drogas podem compensar irregularidades fiscais? Talvez – se a destruição tiver gráficos muito bons. [...] A Take-Two, que se elevou até a liderança do mercado de software, admitiu nesse ano [...] ter cometido erros no imposto de renda de sete trimestres fiscais. A Comissão de Valores Mobiliários [Securites and Exchange Commission, sec], que fiscaliza a bolsa de valores, forçou a suspensão da venda de ações da companhia por três semanas e continua a investigar. E, pelo menos, cinco acionistas estão processando a Take-Two."

Relatórios indicavam que a Take-Two havia exagerado a renda em 23 milhões de dólares em 2000. De acordo com um analista, isso resultou num aumento significativo nos lucros daquele ano – inicialmente informados como 24,6 milhões de dólares, em vez do,

agora revisado, valor de 6,4 milhões de dólares. Outro analista disse que as ações constituíam fraude. Dado o sucesso extraordinário da Take-Two depois que Brant entrou na indústria dos jogos, a comunidade financeira encarou a investigação da sec como um grande mau agouro.

"Com todas essas coisas rolando com a Enron e responsabilidade corporativa, há uma mensagem errada sendo transmitida aqui", disse um dos gerentes de fundos que perdeu dinheiro com as ações da Take-Two. "Ela diz: 'Quem liga para o passado, agora que temos um jogo de sucesso'. Ela diz: 'O crime compensa'."

Eibeler e os outros executivos tentaram distanciar a Rockstar o máximo possível dos problemas, mas não foi fácil. "Não chame atenção", Eibeler disse a eles. "Os negócios estão bem, foquem no sucesso." Entretanto, nos bastidores, ele sentia a ruptura. "Enquanto a empresa estava indo extremamente bem, financeiramente, estávamos sob uma nuvem", disse, depois.

Embora Sam tenha mantido o time isolado da Take-Two, eles não se surpreenderam pelas investigações. A porta do escritório não parava de girar com executivos da Take-Two entrando e saindo. Os problemas causaram mais efeito nos dois cofundadores menos exibidos da Rockstar, King e Foreman. Desde o lançamento da companhia com Donovan, os irmãos Houser, King e Foreman sentiram uma separação se formando entre os fundadores. Tudo começou com a imprensa e o posicionamento de Donovan e Sam como os rostos da Rockstar. Foreman, tímido por natureza, ficou feliz em se manter longe dos holofotes, mas as diferenças começavam a aparecer e ele não conseguia mais ignorar.

Tempos depois, Foreman mencionou o dia em que Sam foi falar com ele, entusiasmado: "Daqui alguns anos, podemos ser milionários! Vai ser fantástico!" E continuou: "Sabe, não vou parar até conseguir 1 bilhão".

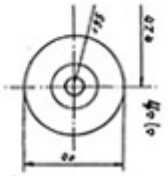
Conforme Foreman o observava indo embora, ele pensou sobre a incessante paixão de Sam pela inovação, pela definição de novas

fronteiras, por tirar o maior proveito de tudo que tocava. "Conhecendo o cara, 1 bilhão não será o suficiente", pensou.

13

VICE CITY

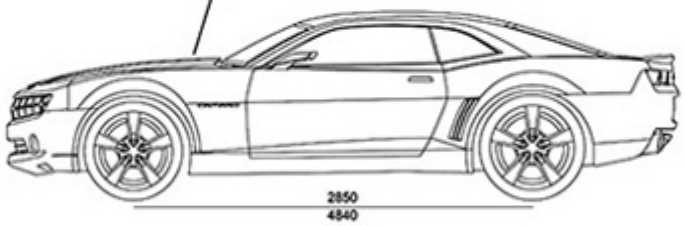
VICE CITY



TONY: Seja feliz. Quero curtir as coisas que estão a caminho enquanto estou vivo, não depois de morto.

MANNY: É, e o que está a caminho, Tony?

TONY: O mundo, cara. E com tudo que tenho direito.



★★☆☆☆☆

Conforme Sam assistia a Tony Montana dirigindo pelas ruas cheias de néon de Miami, ele nunca enjoava de ver *Scarface* (1983). O filme ainda o impressionava – a incrível atuação de Al Pacino e a ascensão e queda desse refugiado cubano, que se tornou o rei do tráfico de cocaína. As drogas. A violência. Os *cojones*. O jeito como Montana não levava desaforo para casa e sempre lutava pelo que achava certo. Do mesmo jeito que Sam precisava ficar quieto e trabalhar nos seus jogos enquanto a pressão crescia à sua volta. "*Scarface* é o maior de todos, certo?", Sam disse uma vez. "Montana é o máximo."

Ele pensava o mesmo da Miami nos anos 1980. Sam considerava o período como "a era do crime incontestavelmente mais estilosa porque as contravenções nem pareciam criminosas. Os assassinos cubanos circulavam pelas ruas metralhando gente, mas tudo era celebrado numa espécie de transe abastecido por cocaína, excessos e Ferraris Testarossa. Foi um período em que tudo estava confuso e de pernas para o ar. Ele concentrou toda a loucura dos anos 1980 e, por ser nos Estados Unidos, foi mais maluco ainda". Alguma dúvida de que esse período seria perfeito para inspirar um jogo?

Com *GTA III* ganhando prêmios, vendendo bem e gerando controvérsia, Sam podia sentir a antecipação crescente em relação ao novo jogo. Ele sabia de uma coisa: não faria uma continuação para cumprir tabela, como as outras distribuidoras faziam. Ao mesmo tempo, porém, a Rockstar era uma subsidiária de uma companhia pública e Sam sentia a pressão – e a tensão – envolvida em cumprir as demandas corporativas da Take-Two. Mas, seria possível superar o próprio sucesso? "É preciso repetir o impacto de *GTA III*. E isso é assustador", disse Sam.

Embora a ideia de ambientar o próximo jogo em Vice City – a área baseada em Miami, no primeiro jogo – já tivesse sido mapeada, eles ainda precisavam descobrir o período histórico ideal. Naquele momento, Nova York passava por um *revival* dos anos 1980. inxs e New Order dominavam as caixas de som nas boates. A cocaína também voltou. Para Dan, aquele período "glorificava valores que o jogo poderia satirizar muito bem – ganância, paixão pelo dinheiro, roupas feias [...] e a música eram coisas pelas quais todos estávamos interessados, pois foi uma época em que estávamos crescendo e descobrindo essas coisas pela primeira vez". Reafirmado pelo sucesso de *GTA III*, ele estava encontrando sua voz como escritor – sem escrever romances ou roteiros, mas como um escritor de jogos. Alguém que podia conduzir a narrativa por meio de cenas de transição, escolhendo os momentos certos para inserir o jogador no mundo ficcional.

Entretanto, quando Sam percorreu os corredores da Rockstar falando com empolgação sobre ambientar *GTA: Vice City* nos anos 1980, algumas pessoas não entenderam. "Tá doido?", ele lembra ter ouvido um funcionário perguntando.

"Não, não, não", Sam insistiu. "É muito sagaz!"

"Os anos 1980, cara?" outro disse. "Esse é difícil, não?"

"É, claro que é!", Sam respondeu. "Mais razão ainda para fazermos!"

Sam tinha um fiel-chave a seu lado: Jamie King, um dos

cofundadores. Com entusiasmo instantâneo e charme, King assumiu a função fundamental dentro da companhia ao servir como intermediário entre a paixão alucinada de Sam e a equipe sob pressão por conta do resultado. Quando ouvia funcionários questionando o direcionamento de *Vice City*, ele dizia: "É, deveríamos fazer uma porra dum jogo sobre o Flock of Seagulls!"[3] e dizia que precisavam confiar em Sam. Então eles iniciaram uma cruzada para convencer os céticos. Sam alugou um cinema ali perto e levou a equipe para uma exibição particular de *Scarface*. Eles assistiram a *Apocalypse Now Redux* (2001). Os episódios de *Miami Vice* (1984-1990) ainda não estavam disponíveis em dvd, então Sam vasculhou o eBay até achar cópias em vhs das temporadas entre 1984 e 1989.

Na hora do almoço, ele corria para casa, colocava outra fita e assistia a um ou dois episódios. Ele pirava pelo programa ser perfeito para virar um jogo – das cenas de ação até a estrutura baseada em missões. *Vice City* não era apenas um jogo sobre os 1980, Sam insistia. Era, especificamente, 1986 – o auge da década, até que lhe provassem o contrário. Sam e Dan fizeram Fernandez construir uma rede lotada de pesquisa cultural: fotos das calças paraquedas, DeLoreans, óculos de sol com lentes cor-de-rosa. Sam foi específico nos detalhes. Ele não queria qualquer Ferrari, ele queria a Ferrari Spider gtb de 1986, com um espelho retrovisor, e não dois.

Ewing, o produtor de *State of Emergency*, entrou no loft da Rockstar um dia e viu Sam rabiscando numa lousa branca como um cientista maluco e inspirado. Ewing viu um bocado de nomes aparentemente aleatórios, mas engraçadíssimos, escritos no painel: Flock of Seagulls, *Miami Vice*, cocaína. Linhas e flechas saíam dessas palavras e se encontravam no centro, onde Sam havia escrito a palavra Arnold, referindo-se ao personagem de Gary Coleman no sitcom de sucesso *Arnold/Minha Famíla É uma Bagunça* (*Diff'rent Strokes*, 1978-1986). "É como se Arnold houvesse se

tornado o repositório da sabedoria", lembrou Ewing. "Tudo aquilo era uma pequena janela para a mente de Sam e para o modo como ele trazia tendências culturais para dentro de um produto."

O evangelho de Sam foi ouvido. Empregados começaram a andar pela empresa com jaquetas de Exclusivo para Funcionários [Member's Only]. A Rockstar convocou os desenvolvedores da dma – agora renomeada Rockstar North, que voaram de Edimburgo para Miami – e colocou todo o mundo num hotel badalado na Ocean Drive. Todo o mundo se encontrou na porta. Trinta escoceses branquelos com câmeras penduradas no pescoço. "Respirem e experimentem esse lugar", Sam disse a eles. "Aprendam tudo sobre ele, pois é isso que vamos colocar na tela!" E fez mais um pedido: "Pensem em néon! Precisamos de néon!"

Nuvens cinzas e tempestuosas tomavam os céus, o clima perfeito para enfurnar os escoceses num bar. Quando as nuvens se abriram, eles foram para as ruas, tirando fotos de prédios, palmeiras e de todas as variações do pôr do sol. No final da semana, eles tinham centenas de fotos – e trinta queimaduras bem feias por causa do sol. Desde o salto para o 3D em *GTA III*, eles poderiam simplesmente concentrar esforços no refinamento da tecnologia – em vez de reinventá-la – em *Vice City*. O objetivo era usar a ferramenta para criar um mundo muito mais vivo e ativo. Eles poderiam transmitir as cenas mais rapidamente, envolvendo os jogadores num piscar de olhos. Eles mudariam o código para que pedestres andassem com mais naturalidade. As leis da física do *engine* foram refinadas e seria possível expandir a oferta de veículos, como lambretas, que rodavam com a agilidade e realismo ideais.

Talvez o mais importante fosse o novo sistema de iluminação do jogo, que lhes ofereceu uma paleta de cores mais ampla e expressiva para a renderização de *Vice City* em toda sua glória ensolarada e cheia de néon. A maioria dos jogos de ação usavam variações deprimentes de cinza e marrom, mas *Vice City* explodiria

com cores. Eles povoaram as ruas cheias de palmeiras com personagens exagerados, como se saídos das páginas de Robert Crumb ou das histórias do Gato Félix. Gostosas de biquíni andando de skate. Caras marombados com shorts apertadinhos. Picaretas com ternos azuis-claros inspirados no guarda-roupa de Don Johnson. "Nossa cidade era uma versão da Disneylândia caso Walt Disney fosse um drogado psicótico e incapaz de reconhecer autoridade", disse Aaron Garbut, diretor de arte na Rockstar North.

"Respirem e experimente esse lugar", Sam disse a eles. "Aprendam tudo sobre ele, pois é isso que vamos colocar na tela!" E fez mais um pedido: "Pensem em néon! Precisamos de néon!"

Para renderizar todos esses detalhes, eles perderam a conta de quantas noites viraram trabalhando. A introdução de aviões e helicópteros significava que as cenas deveriam ser visíveis tanto das ruas quanto do céu. Eles não estavam apenas dando um mundo mais vibrante e rico ao jogador de *GTA III*, estavam criando um sentimento de lugar, de presença. Em *Vice City*, o jogador incorporava Tommy Vercetti, um ladrãozinho que precisava completar missões para traficantes e criminosos na cidade. Dessa vez, o jogador teria o próprio apartamento na versão virtual da Ocean Drive. Ele entraria pelo lobby iluminado e seguiria até o quarto. Esse tipo de recurso era normalmente utilizado pelos rpgs – a ideia de possuir uma casa fictícia –, mas se encaixou perfeitamente com a missão de Sam: dar vida aos jogos. "Demos às pessoas o senso de posse [...] está lá e é real", disse Sam.

Nada seria mais real que as rádios de *Vice City*. Dessa vez, haviam nove delas, desde a V-Rock (que tocava heavy metal) até a música latina da Espantoso. Dan também escreveu os comerciais

satíricos das rádios, depois de conseguir materiais com agências de propaganda, e sentou-se por horas escutando os anúncios das fms dos anos 1980 – as locuções cafonas, os jingles. Eles sacanearam com filmes de terror, vendedores de rosquinhas, gurus de autoajuda e produtos para cabelos ("Efeitos colaterais podem incluir boca seca, pupilas dilatadas, paranoia, arritmia cardíaca e sangramento nasal, mas seu cabelo vai ficar fantástico!"). Também brincaram com os jogos de baixa-resolução da época, que cresceram jogando ("*Defensores da Fé*... salve os pontinhos verdes com seu fantástico quadradinho vermelho!").

Certa manhã, o telefone de Fernandez tocou em casa, na esquina da Spring com Elizabeth, apenas alguns quarteirões da sede da Rockstar. "Alô?", ele disse.

"Fernandez!" Era Sam. "Desce aí!"

Fernandez era feliz por estar sempre à disposição do chefe. Ele considerava Sam um gênio, um produtor no mesmo patamar de [Jerry] Bruckheimer ou [David] Geffen. Amou quando ouviu Sam prometer à Take-Two que venderia 10 milhões de cópias do jogo. Sam tinha a coragem para peitar a empresa e manter a força perante os pais corporativos.

Fernandez também apreciava o quanto Sam valorizava ele e Pope. Pouco antes disso, Sam foi até o apartamento de Pope, no East Village, para ver o novo sistema de som surround. Eles beberam e assistiram a *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*, 2001), enquanto Sam alardeava: "Você vive melhor do que eu!" Na verdade, Sam havia acabado de comprar um Porsche novo e deu um Rolex para Dan. E estava comprando uma casa em West Village. Ele queria que Pope o ajudasse a instalar o home theater. Eles eram amigos.

Quando Sam ligou naquele dia, Fernandez penteou o cabelo rapidamente. Sem tempo nem para um café. Lá fora, encontrou Sam de prontidão. Ele segurava um dispositivo branco e espesso com uma tela e um disco seletor fininho. "O que é isso?", perguntou

Fernandez.

"Um iPod!", disse Sam, referindo-se ao novo dispositivo da Apple. Sam começou a andar rapidamente pela West Fourth Street e Fernandez o seguiu. "Fernandez!", disse Sam. "Vamos dirigir pela cidade e escutar músicas que estou pensando para *Vice City*."

O manobrista tirou o Porsche de Sam do estacionamento. Ele esticou diretamente até a fdr Drive, um retão na estrada ao leste de Manhattan. Pegou o iPod, que estava ligado no som do carro. "Vamos ver qual dessas músicas é a melhor para dirigir rápido", disse Sam, pisando fundo. Ele apertou um botão e começou "Crockett's Theme", a música tema de *Miami Vice*. O sintetizador pulsante. A bateria começando. Então, entra aquela mistura esquisita de acordes dignos de uma ressaca de cocaína e a arpa estranha, e quase japonesa, tocando. "Essa é a *vibe* do jogo", disse Sam.

Fernandez encostou-se no banco conforme a cidade dourada e as músicas se misturavam num borrão surreal. Teena Marie. Slayer. Phil Collins. Conforme cada uma tocava, ele escrevia o nome e eles definiam uma classificação de acordo com o que achavam que se encaixaria. Quando uma música em particular começou a tocar, Sam aumentou o volume e algo aconteceu com seu rosto. Era um som da infância, que ele e Dan ouviam quando pequenos. "*More than this*", Brian Ferry cantava, "*You know there's nothing more than this*" ["Mais que isso/ Você sabe que não existe nada além disso"], da música "More Than This", do Roxy Music.

Era manhã de domingo quando o telefone de Fernandez tocou novamente. Ele rolou na cama e colocou o fone no ouvido como pode. "Alô?"

"O jogo chegou!", disse Sam. "Vem ver."

Fernandez e Pope seguiram Sam pelo escritório e inicializaram a primeira versão do jogo. Com a data de lançamento marcada para outubro de 2002, eles tinham apenas dez meses para fazer *Vice*

City – e faltavam só sete. Conforme a simulação baseada na Ocean Drive se espalhou pela tela, Fernandez entrou na Ferrari gtb e caiu na estrada, olhando a praia passando a seu lado. "Uau! É isso!", ele disse.

Pope escolheu subir num telhado e só ficar sentado lá; olhando o sol escarlate e laranja se esconder atrás das ondas azuis e bronzeadas do mar. As palmeiras balançavam e as gaivotas voavam pelo lugar. Meu Deus, ele pensara. É tão bonito.

Sam gostava de dirigir. Pura e simplesmente. Rodar pelos mapas e sentir a *vibe* do jogo, o mundo perfeito que o time criou dentro de uma caixa. Ele roubou uma moto e caiu na estrada empinando a roda dianteira conforme passava em frente às lojas cheias de néon. Ouvia "99 Luftballoons" misturado ao ronco do motor quando sentiu algo começar a mudar. A tela do computador foi deformada por ondas, como vidro se transformando em geleia até não ser mais vidro. Havia apenas ele, dentro de um jogo, vivendo algo real, não maluco. Pensou ter sentido "como se cruzasse uma linha entre a realidade e a ficção".

Ele também se sentiu cheio de ansiedade. E se não vender? Com orçamento de 5 milhões de dólares, *Vice City* era o maior título da empresa. O roteiro em si era maior que muitos filmes e jogos: 82 cenas de transição, duzentas páginas, outras seiscentas páginas de diálogos de pedestres e trezentas páginas de roteiros para rádio. Eles estavam colocando a maior quantidade de conteúdo possível dentro do dvd. Sam e Dan queriam apostar nas dublagens de celebridades como nenhum jogo havia feito antes. "O mais legal das séries de tv eram os convidados especiais aparecendo", disse Dan. "Como astros do esporte dando as caras em *Magnum* (*Magnum, P.I.*, 1980-1988)."

"Como astros esportivos que fazem outra coisa da vida hoje, como rolava em *Miami Vice*, que sempre convidava Phil Collins e Frank Zappa", concordou Sam. Como disse King, eles só queriam uma desculpa para conhecer essas celebridades. Começaram com

Vercetti, que, diferente do protagonista de *GTA III*, teria uma voz. Para injetar personalidade num mundo tão grande, precisavam do ator certo: Ray Liotta, por quem eram obcecados desde *Os Bons Companheiros*.

King foi para os telefones, com a mesma determinação e estilo de sempre. Não foi fácil. Ele ouviu várias vezes que Liotta queria mudar sua imagem e fazer um filme familiar. Finalmente, ele encontrou um jovem e simpático agente de Hollywood. Antes do que imaginava, estavam sentados no restaurante Peter Luger's Steakhouse, no Brooklyn, com Liotta em pessoa. Eles beberam, riram e babaram ovo sobre o quanto adoravam os filmes dele. Então, subitamente, Liotta quebrou o clima e ficou sério, encarando o grupo. "Por que caralhos vocês estão rindo?"

Os caras entraram em pânico. Liotta rachou o bico. "Estou sacaneando vocês!", ele disse.

"Ele 'bom-companheirizou' a gente!", disse King.

Liotta assinou contrato, mas a reencenação do final de *Os Bons Companheiros* não foi inteiramente piada, como Khonsari disse depois da sessão de gravação com ele. Liotta entrou mancando depois de se machucar jogando basquete. "O último videogame que joguei foi *Paredão*", ele disse sem energia alguma.

"Que diabos?" pensou Khonsari. O pai dele era um médico e lá estava aquele machão de Hollywood – que receberia metade do salário do pai num ano inteiro, e ele estava com frescura? "Veja só, não dou a mínima para o que você faz fora daqui. Quero dizer, adorei seu trabalho em *Os Bons Companheiros*, mas temos um trabalho a fazer." Khonsari lhe deu um copão de café do Starbucks, ele se acalmou e entrou no clima.

Em pouco tempo, uma procissão de astros favoritos dos caras começou a aparecer para gravar diálogos para o jogo: Peter Fonda, Dennis Hopper. Estrelar em *GTA* representava uma medalha de honra para atores, era um sinal de relevância moderna. Os rockstars não conseguiam conter a empolgação. "Estou sentado ao

lado do *Homem de Seis Milhões de Dólares* (*The Six Million Dollar Man*, 1974–1978)!", disse King quando Lee Majors chegou para trabalhar.

Para viver a estrela pornô Candy Suxxx em *Vice City*, Khonsari sugeriu a idolatrada atriz pornô Jenna Jameson e ofereceu 5 mil dólares pelo papel. Seria um trabalho fácil e ela poderia gravar enquanto estivesse na cidade para participar do programa de rádio de Howard Stern. Para sorte deles, o namorado de Jenna era fanático por *GTA III*. Negócio fechado. Khonsari acabou filmando uma cena em captura de movimento com Candy deitada de quatro, fazendo sexo implícito com um pescador que brincou ter um *peixe* de 30 centímetros. "É, são as regras, baby!", ele disse.

Mesmo assim, os caras tremeram nas bases como moleques de ginásio quando Jameson foi ao estúdio gravar os diálogos. Dan precisou de uma simples olhada nela, vestindo jeans azul apertado e uma camisa preta, para começar a "se sentir muito inglês", como ele disse, e envergonhado. Não ajudou muito ela ter aparecido acompanhada pelo pai. "Olhe, não tenho nenhum problema com o pai dela", Khonsari sussurrou para Dan. "Mas não me sinto muito confortável ao fazê-la gemer e gritar como se estivesse transando com ele olhando."

Com o pai de Jenna olhando com reprovação, a hora do orgasmo chegou de várias maneiras. "Ah, oi Jenna, então", disse Dan, sem jeito. "Você poderia atuar como se estivesse excitada?"

Ela o encarou dubiamente. "Como assim?"

"Faça de conta que está feliz! Como se estivesse adorando tudo isso!" Ele estalou os dedos, "faça de conta que está comendo uma barra de chocolate!"

"Então é para parecer com sexo?", ela disse, séria. "Ou que estou comendo chocolate?"

"Sim, sexo", disse Dan. "Sexo seria perfeito!"

Ela acatou.

Nada os preparou para a visita de Burt Reynolds, que interpretou

Avery Carrington, um magnata imobiliário no jogo. Como os caras cresceram à sombra dos machões clássicos que ele criou – *Agarra-me se Puderes* (*Smokey and the Bandit*, 1977) e *Amargo Pesadelo* (*Deliverance*, 1972) – eles estavam alucinados para trabalhar com ele. Reynolds apareceu pronto para trabalhar e ser tratado como um astro. Khonsari pôde ver o desdém em seus olhos, a atitude que tantos outros atores tinham em relação à mídia. "Eles olham para a gente meio que 'Quem você pensa que é?'", lembrou. ""Vocês fazem jogos.'" Khonsari nunca teve problemas para colocar atores na linha. "Se precisa de uma explicação, aí vai. Esses jogos faturam mais de meio bilhão de dólares, mais que todos os seus filmes juntos!", ele dizia.

Em pouco tempo, uma procissão de astros começou a aparecer para gravar diálogos para o jogo: Peter Fonda, Dennis Hopper. Estrelar em GTA era um sinal de relevância moderna.

Entretanto, ele perdeu o controle com Reynolds. Khonsari lembrou como, depois de Reynolds terminar uma cena, Dan pediu educadamente que ele fizesse outra tomada. "Ei", disse Dan. "Você poderia regravar esse diálogo?"

Reynolds o encarou de cima a baixo e resmungou. "Regravar o diálogo?"

"Você poderia regravar esse diálogo?", repetiu Dan.

"Sabe, você precisa elogiar as pessoas, dar um 'Boa, bicho'."

"Um 'Boa, bicho'?"

"É, quando alguém faz algo bom, você tem que dar um 'Boa, bicho'."

Khonsari e Dan ficaram sem entender nada em suas cadeiras, sem pistas do que Reynolds queria dizer – e aí perceberam que ele queria um pouco de confete antes de fazer algo novamente. Ele

queria um "Boa, bicho!", um incentivo. Eles regravaram o diálogo, mas Khonsari pensou que a atitude de Reynolds só piorou dali para a frente. O estúdio ficou quente, tão quente que era possível ver seu suor através das roupas do ator. Sem que Reynolds soubesse, o agente dele tinha saído para comprar uma camisa nova. Quando a camisa chegou, Dan, inocentemente, foi até Reynolds e disse "Ah, sua camisa chegou".

Reynolds não sabia da camisa e deve ter achado que era um insulto por parte de Dan, por estar ensopado. "Vão haver dois acertos aqui", Reynolds disse a ele. "Eu acertando a sua cara e a sua cara acertando o chão!"

Dan pirou, disposto a cortar Reynolds do jogo sem pensar duas vezes. Khonsari interveio. "Temos a performance", ele disse a Dan. "Ele é um cuzão, vamos deixar isso para trás."

"Consigam as capas!", Sam gritou. "Quero matérias de capa!"

A data de lançamento de *Vice City* se aproximava e Sam queria que a equipe de imprensa conseguisse não apenas boas resenhas, mas matérias de capa nas revistas. Era uma dança que começou meses antes do lançamento, pois as revistas são impressas com antecedência para sair no mês do início das vendas. "Havia muita pressão sobre a assessoria para conseguir boas resenhas", lembrou o gerente de marketing de produto sênior da Rockstar, Corey Wade. A pressão consistia em, de acordo com ele, "trabalhar o relacionamento com a imprensa e fazer de tudo para ampliar uma resenha".

Dan "Shoe" Hsu, editor da *Electronic Gaming Monthly*, uma das principais revistas de jogos, descreveu o relacionamento com a Rockstar como uma "briga constante", pois a empresa fazia pressão por resenhas positivas. Ele ainda estava sentindo os efeitos do conflito com a Rockstar por conta da resenha de *GTA III*, que, embora fosse benéfica, sugeriu que o jogo seria altamente controverso. Então ele recebeu uma ligação furiosa da Rockstar.

“Eles ficaram muito irritados”, lembrou Hsu. “Queriam controlar a mensagem e o resultado.”

A imprensa foi levada até Miami para conhecer *Vice City* no Delano Hotel. A Rockstar alugou uma mansão na praia e exibiu o que os caras chamaram de “vídeo temático” sobre os programas de tv e filmes dos anos 1980. Além do plano básico de anúncios e trailers, a Rockstar criou uma série de sites falsos com o estilo do período. Dinheiro não era problema. Pouco tempo antes, a campanha de promoção da Rockstar para *Midnight Club* 2 levou jornalistas para disputar corridas de arrancada em San Diego.

Conforme as novidades se espalhavam entre os jogadores, a demanda pelo título disparou. Na Multimedia 1.0, uma loja de videogames na St. Mark’s Place, no East Village, em Nova York, jogadores ligavam sem parar pedindo *Vice City*. Clientes compravam qualquer coisa com a logomarca da Rockstar – jogos, camisetas e adesivos. Havia uma delegacia perto da loja e os oficiais não paravam de perguntar sobre o jogo. Eles disseram ao proprietário que adoravam atirar nos policiais. Quando ele viu um furgão da polícia com a logomarca da Rockstar estacionado lá fora, não fazia ideia se um policial ou a própria Rockstar havia colado o decalque.

Mesmo assim, o hype e o marketing também aumentaram a pressão no escritório. Surtos aleatórios se tornaram a norma. Certo dia, Foreman visitou um fórum de discussão e viu as pessoas dizendo que as árvores de *GTA III* eram horríveis. Ele viu o rosto de Sam ficar vermelho de raiva e foi consolá-lo. “Saca só esses caras, se eles têm tempo de parar e prestar atenção nas árvores, pense no quanto eles estão, de fato, perdendo. É irrelevante. É fácil isolar algum elemento e o detonar. Mas a realidade é que *GTA* não é um simulador de árvores. Tudo está lá dentro. Não existe uma coisa específica que seja fantástica. É preciso analisar o todo.”

Nada atraía mais atenção que as capturas de tela. Diferente dos filmes e séries de tv, que apostam pesado nos trailers para criar

interesse, jogos dependiam absurdamente de imagens estáticas divulgadas antes do lançamento. Revistas lutariam para ser as primeiras a mostrarem imagens de um jogo. Uma imagem poderia se tornar a base da campanha de marketing. Eles exportariam cerca de quinhentas imagens para escolher apenas uma e enviá-la à imprensa. "Precisamos fazer o melhor ou precisamos ser diferentes", insistiu Donovan.

Quanto mais próximo o lançamento de *Vice City* se aproximava, mais obcecado o time de Nova York ficava. Os turnos de trabalho mudaram de 9h às 17h, para 11h às 3h. Os desenvolvedores em Edimburgo compartilhavam a intensidade e o estresse. "Felizmente, temos um suprimento volumoso de bastões de beisebol promocionais de *Grand Theft Auto III* e podemos usá-los para quebrar coisas quando o bicho pega", brincou Aaron Garbut, diretor de arte da Rockstar North. Pope lembrou de quando um executivo deu uma cacetada na mesa de outro funcionário. "Isso gerou alguns momentos embaraçosos e, possivelmente, preocupantes para o pessoal da limpeza", disse Garbut. Empregados disseram ter visto outros funcionários andando pelo loft com rifles e espingardas (descarregados), aproveitando as armas usadas como referência no jogo – mas eram de grande ajuda na hora de invadir o escritório de alguém e reafirmar alguma mensagem. "Era uma comédia", lembrou Foreman. "E também era rock 'n' roll."

Talvez ninguém da Rockstar tenha surtado tanto quanto os *game testers*. Os cerca de dez jogadores ocupavam a frente do loft. Uma mesa de pebolim e uma máquina de *Asteroids Deluxe* esperavam por jogadores. Embalagens de remédios para resfriado e gripe ocupavam as prateleiras. Modelos de biquíni sorriam sensualmente das paredes. Os *testers* precisavam de todo encorajamento do mundo.

Um jogo normal os faria gastar aproximadamente 30 mil horas acumuladas de jogo para realizar todas as ações e procurar por falhas. O processo começava meses antes do lançamento do título.

Os *game testers* davam um jeito no estresse ao inventar meios demoníacos de testar o hardware do ps2. Uma vez, eles tacaram o console pela janela do terceiro andar. Noutra, eles ligaram um secador de cabelos contra o console e deixaram lá por horas. Então, eles colocaram a peça no freezer, onde ele ficou congelando durante o fim de semana. Tais maluquices eram necessárias, especialmente pelo constante aumento tanto da demanda, quanto da criatividade dos jogadores. "Os jogadores atuais são altamente inteligentes e, com certeza, vão esmiuçar seu jogo", King disse a um repórter. "Eles vão te destruir. Isso deixa nosso trabalho mais difícil."

A violência, ou ameaças de violência, se transformaram em piadas no escritório. Quando pediram a Sam para descrever o melhor videogame de todos, ele respondeu: "Seria um mundo on-line completamente conectado, para que eu pudesse dirigir até a casa do Terry, detonar tudo e dar no pé!"

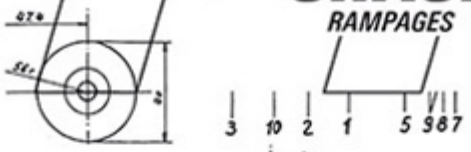
Nem mesmo as celebridades escapavam da fúria da Rockstar. Depois que notícias de Liotta ter reclamado sobre ser mal pago para o jogo começarem a circular, Sam ficou irado. "É meio que, fica de boa, sabe?", ele disse ao repórter da revista *Edge*. "Odeio isso – é tão tosco. Ele meio que está dizendo: 'Da próxima vez vou enfiar a faca nesses caras'. Que tal se eu simplesmente matar o personagem dele? Então, ele não existe – não vai rolar uma próxima vez. É assim que lido com isso."

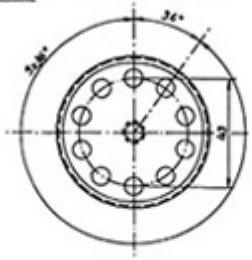
E
F

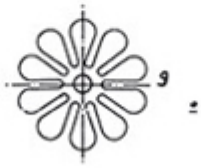
14

CHACINAS

RAMPAGES







CHACINA #28

DISTRITO:
Little Havana

LOCAL:
No topo do telhado inferior do West Haven Community Healthcare Center

OBJETIVO:
Matar vinte membros da gangue em dois minutos

ARMA:
Rifle de Precisão

★★☆☆☆☆

Palmeiras, céu azul e campos de golfe. Jack Thompson tinha todas as razões para se sentir bem enquanto levava o filho para a escola numa manhã de outubro, em 2002. Entretanto, enquanto estacionava e via o garoto correndo para dentro da escola, ele sentiu o estômago embrulhar. Imagens piscaram em sua mente. Crianças com armas. Sangue. Pequenos corpos no chão. Paducah. Columbine. E, agora, o franco-atirador de Beltway.

Durante as últimas semanas, um atirador desconhecido matou, aleatoriamente, dez pessoas nos subúrbios de Washington, D.C. O país sentiu o medo e o terror ao ver as reportagens exibidas em rede nacional e na internet. Todo o mundo procurava por uma razão por trás desse ato de violência tão incompreensível. Novamente, Thompson tinha o motivo na ponta da língua: videogames.

Carrancudo e irredutível, tornou-se grande adepto da pregação do evangelho contra os jogos violentos. Enquanto os atiradores aterrorizavam, Thompson participou dos principais programas da tv. Em 11 de outubro, ele retornou ao *Today Show* com Matt Lauer, sugerindo a teoria de que o assassino tinha sido treinado pelos videogames. "A metodologia do 'um tiro' é indício da mentalidade

do videogame", ele disse. Três dias depois, estava na cnn, argumentando que, em vez de buscar pistas entre os militares, os investigadores deveriam focar nos jogadores. "O palheiro onde essa agulha deve estar, provavelmente, fica na comunidade de jogadores", ele alertou.

Em 22 de outubro, ele encontrou um ouvinte cativado quando se encontrou com Phil Donahue. "Então você realmente se tornou um especialista em videogames, não é?", perguntou Donahue.

"Bem, acredito que sim", Thompson respondeu, estoico. "E sou pai de um garoto de 10 anos. Todos os dias que o deixo na escola, sei que um desses sociopatas treinados por esses jogos pode estar lá."

Depois da prisão dos atiradores, foi relatado que Lee Boyd Malvo, o atirador de 15 anos de idade, de acordo com uma testemunha, realmente treinou em videogames como *Halo*. "Malvo gostava de jogar no modo atirador de elite, e John Muhammad servia como treinador de Malvo nessa especialidade", a testemunha disse. E foi além: "Malvo gostava muito de jogar e, normalmente, ficaria nervoso enquanto jogava".

Quando voltou para casa, Thompson divulgou rapidamente um press-release. "É hora dessa indústria gananciosa pagar pelos estragos que causou", ele escreveu. A luta de Thompson era muito fácil, pois ele não enfrentava oposição aberta das empresas de jogos. Em Washington, Doug Lowenstein, da Interactive Digital Software Association, acompanhava, assustado, a campanha de Thompson, mas raramente respondia publicamente. "Fui criticado por não ter ido a cada programa que Jack Thompson visitou", Lowenstein mencionou depois. Entretanto, ele travava sua própria guerra contra Thompson em segredo. "Sempre foi uma ação calculada", disse.

A guerra cultural estava colocando mais coisa em risco e ele sabia disso, mesmo com o arquivamento da ação de Thompson em Paducah e a morte do Protect Children From Video Game Sex and Violence Act, do senador Baca. Em St. Louis, uma lei banindo a

venda de jogos violentos para menores de 18 anos foi mantida a despeito do argumento da indústria e a invocação da Primeira Emenda. O juiz distrital sênior Stephen Limbaugh julgou que jogos não são formas de discurso, logo, não merecem tal proteção.

Lowenstein temia que enfrentar Thompson apenas pioraria o cenário e daria ao opositor a munição que ele precisava para processos futuros. "Eu sabia que ele queria me ver num debate onde me fizesse dizer alguma coisa e tirar um processo da cartola", Lowenstein disse. Logo, preferiu manter a distância e observar. Ele não foi o único executivo de jogos que manteve o silêncio. "Ninguém na indústria queria assumir a liderança ou se tornar um alvo", disse Lowenstein.

Por conta disso, Thompson ficou sozinho para falar o que bem entendesse, sem oposição, e influenciar a opinião pública de forma profunda sobre a realidade dos videogames. Valorizado pela imprensa e apoiado por suas previsões, Thompson rapidamente encontrou um novo alvo: *Grand Theft Auto*. Tudo aconteceu durante uma coletiva de imprensa lotada em Washington. David Walsh, chefe do Instituto Nacional da Mídia e da Família National [Institute of Media and the Family], estava ao lado dos senadores Lieberman e Kohl para apresentar o Relatório Anual de Videogames. Aquele não havia sido um bom ano para a indústria, eles disseram – e mostraram um vídeo. Na tela, imagens de um jogo apareceram: um carro tunado. Uma prostituta andando na direção do veículo, sendo espancada até a morte com um bastão de beisebol e sendo deixada numa poça de sangue. *Vice City*.

"Mulheres são o novo alvo dos videogames mais violentos", disse Lieberman. "Essa minoria relativamente pequena, mas altamente popular [de jogos] não está aprimorando a indústria; eles estão atirando, torturando e incendiando com napalm além do aceitável e além da decência."

"Esses jogos são um fenômeno entre as crianças", incluiu Walsh. "Qualquer um que diga que apenas adultos jogam esse tipo de jogo

não tem falado com a garotada. Na maioria dos casos, pais são muito mal informados. [...] O que será que *Grand Theft Auto: Vice City* ensina às crianças de 14 anos?"

GTA enraiveceu Thompson. O sexo. A violência. E, acima de tudo, ser baseado numa Miami fictícia. O lugar onde morava. Como ousam vender essa baixaria para crianças? Ele sabia como contra-atacar com ajuda do próprio filho. Certo dia, ele chamou Johnny e lhe pediu um favor. Ele suspeitava que a rede Best Buy, entre outras, estava vendendo o jogo para crianças independente da classificação indicativa só para adultos e queria provar a teoria. "Seria bem útil, Johnny, poder dizer se a Best Buy, que diz ser a loja mais preocupada com esse assunto, vende o jogo ou não."

Thompson dirigiu até o estacionamento da Best Buy e deu 60 dólares para Johnny comprar o jogo. Ele segurou a câmera e disse ao filho que estaria esperando do lado de fora. Thompson viu Johnny entrar na loja, enquanto se posicionava do outro lado da porta de vidro. Ele segurou a câmera com a mão e observava pelo visor digital, com o dedão pairando sobre o botão de gravar. Ele esperou, vendo clientes passando pelos caixas, saindo em fila para retornar ao calor de Miami. Esperou até ver o filho andar até o operador do caixa com uma caixa preta na mão.

Thompson começou a gravar, acionou o zoom, e pôde ver: a logo escrito em letras minúsculas de *Grand Theft Auto* e o subtítulo em néon rosa, *Vice City*. Ele se agachou para escolher o melhor ângulo da gravação. Ele sentiu a garganta seca e o coração palpitando enquanto o filho entregava o jogo. O caixa olhou para o garoto. Então, pegou o dinheiro e vendeu o jogo. Pego em flagrante! "Todo o mundo sabe o que existe nesse jogo e é o conteúdo sexual que causa o problema", Thompson disse a Johnny.

Usando esta evidência, ele poderia atacar os lojistas por venda ilegal de conteúdo sexual para menores. Ele poderia usar a fita para provar a negligência. Thompson examinou a caixa do jogo em suas mãos. A capa era separada em quadros como uma história em

quadrinhos – carros em chamas, uma garota num biquíni rosa, um negro com uma vistosa corrente de ouro e uma arma. Ele viu a pequena logo no canto direito inferior, um quadrado amarelo com a letra R e uma estrela. Rockstar Games? Prepare-se para levar chumbo!

Bolinho de queijo! Bolinho de queijo! Bolinho de queijo!

Outro ano, outro concurso de comilança de bolinhos de queijo no Radio Mexico para o pessoal da Rockstar Games. Tequila por todos os lados. Apostas rolando soltas. Baldes de vômito transbordavam. Outra coisa que havia se tornado tradição anual era ver novos empregados recebendo a jaqueta da empresa. Dessa vez era uma jaqueta de bombardeiro verde, com a palavra Rockstar bordada na frente e o emblema da companhia (incluindo a logomarca e um par de socos ingleses) nas costas. Uma frase cercava o emblema: "Para pulverizar nossos inimigos", em latim.

Os fiéis da empresa tinham mais razões do que nunca para celebrar. *Vice City* estava se tornando o videogame mais vendido de todos os tempos. O sucesso aconteceu de imediato, quando a marca astronômica de 1,4 milhão de cópias foram vendidas nos primeiros dois dias (mais do que muitos desenvolvedores venderam na vida toda), e transformou-se no jogo de venda mais rápida da história.

Ao mesmo tempo, *GTA III* continuava batendo recordes. Ele custou menos do que um filme independente e vendeu mais de 8 milhões de cópias, gerando aproximadamente 400 milhões de dólares no primeiro ano, e deixou para trás *Matrix* (*The Matrix*, 1999), o maior *blockbuster* do ano. O rolo compressor de *GTA* elevou o valor da Take-Two, que ainda estava sob investigação da sec, e da indústria dos jogos, que arrecadou 10,1 bilhões de dólares em receita no ano de 2002, mais de 10% do período anterior.

Vice City foi sucesso tanto comercial quanto fenômeno de crítica. O jogo recebeu elogios das revistas e sites mais influentes. "A

variação entre profundidade e jogabilidade passam dos limites", alardeou a *PlayStation Magazine*. A *Entertainment Weekly* o elegeu como jogo do ano, dizendo que "a razão pela qual *Vice City* detona qualquer outro jogo não é velocidade, os tiros, a ação ou a simulação, mas a combinação de tudo isso num pacote criminalmente cheio de estilo". *Vice City* ganhou os principais prêmios da indústria. "Espero muito, que dessa vez, ambos os lados comecem a ignorar a controvérsia e reconheçam *Grand Theft Auto: Vice City* pelo que ele realmente é", escreveu a *Game Informer*. "Um videogame brilhante."

Por conta disso, a indústria uma vez dominada por Mario e *Tomb Raider*, partiu desesperadamente para simular o estilo dos novos mestres: a Rockstar. Como um analista de jogos disse, "eles não têm medo de lançar títulos como *Grand Theft Auto*, que quase ninguém teria feito no passado. Agora todo o mundo está copiando". Encanadores e Indiana Janes estavam fora. Sexo e violência eram a bola da vez. Um novo jogo chamado *The Getaway* atraiu a atenção da imprensa por conta da violência atrás do volante. Outro, *bmx xxx*, trazia danças sensuais – que a empresa declarou ter filmado com captura de movimento e strippers de verdade.

"Você não esperaria ver uma dançarina seminua, uma série de assassinatos selvagens e assaltos à mão armada na lista de presentes de Natal de uma criança comum", alertou o *Daily Record*, em Glasgow. "Mas é isso que a maioria dos adolescentes quer ganhar nesse ano – na forma do jogo de computador mais vendido de todos os tempos."

Com o sucesso crescendo, a marca Rockstar era mais badalada do que nunca. Simulando o espírito "faça você mesmo" dos artistas da indústria fonográfica que sempre idolatraram, os caras da Rockstar promoviam seus jogos colando adesivos pela cidade inteira. Vestir uma camiseta com a logomarca da empresa virou sinônimo de status, assim como ouvir a caixa com nove cds da trilha sonora

completa de *Vice City* (uma iniciativa pioneira no mercado de jogos) no carro. *GTA* foi parodiado no *Chappelle's Show* e mencionado numa das músicas de hip-hop do rapper Cam'ron. Os locutores nova-iorquinos Opie e Anthony começaram a elogiar o jogo diariamente na rádio.

Quando perguntado pela *Rolling Stone* se planejava se aprofundar ainda mais no conteúdo dos jogos, Sam disse: "A resposta para isso é sim. No fim das contas, há muita gente nesse país que adoraria ver a gente fora do mercado ou na cadeia por fazer o que fazemos, mas minha resposta é sim, estamos dentro; sempre pensando em dar um passo por vez. Veja só quanto problema o lance com a prostituta causou. É surpreendente o quão conservadoras as pessoas são".

A Rockstar não havia apenas atingido a mesma relevância cultural que a Def Jam teve nos anos 1980, como a superou numa mídia nova feita para uma geração que desabrochava. Na verdade, até a Def Jam foi atrás deles. Depois de ler o perfil da Rockstar na *Rolling Stone*, no qual a admiração pelo selo foi debatida, Kevin Liles, presidente da Def Jam, ligou para Donovan. "Querem ser como a gente?", ele perguntou, dubiamente. "Preciso saber quem caralhos são vocês!" Eles se encontraram e Liles disse: "Vamos entender essa porra juntos".

Para os ingleses que sonharam com Nova York nos quartos de Londres, a fama foi avassaladora. Jogadores que descobriam quem eram corriam babando e dizendo coisas como "Ah Meu Deus! Vocês são os caras mais fodas do mundo!" Quando a SoHo House, uma nova boate vip, estava recrutando membros para a abertura no meio de 2003, a representante da casa falou com King, depois de tê-lo conhecido por meio de uma amiga em comum. "Ah, você é Jamie King! E você trabalha na Rockstar Games!", ela falou, caindo de amores. "E você está no comando de um negócio que é novo e extraordinário ao mesmo tempo." King não só se filiou, mas se tornou um investidor.

A receita da Take-Two passou de 1 bilhão de dólares e havia dinheiro suficiente para todo o mundo. Como um rockstar lembrou, "quando as opções de compra de ações[4] chegaram, o pessoal começou a faturar e a comprar casas". A companhia absorveu mais uma gama de desenvolvedoras menores para complementar os estúdios-satélites em Viena, San Diego e Vancouver. Enquanto exércitos de novos empregados ocupavam o loft, os rockstars veteranos – os 575, como King tinha orgulho em chamá-los – como Pope e Fernandez sentiram que uma nova era havia começado. E foi algo pelo qual eles não esperavam.

Pode ter sido por conta da ressaca das semanas de 72 horas de trabalho por conta de *Vice City*, mas, certo dia, quando Pope olhou meio ressabiado da nova mesa, ele pensou que eles não eram mais a mesma família feliz. E, praticamente em câmera lenta, ele viu os britânicos desfilando pelo loft vestindo blusas de cashmere com pequenas logos R★ costuradas com estilo sobre o peito.

Sam sempre valorizou demais as roupas e acessórios da Rockstar, distribuindo jaquetas do Exército e anéis para todo o mundo como símbolo de que todos faziam parte da mesma gangue. Mas aos olhos de Pope, os suéteres chiques pareciam ser reservados aos rockstars no topo. Os jogadores de cashmere tinham a própria gangue.

Bang! Bang! Bang! Pow! Foreman foi checar o que eram os sons horríveis e destruidores que vinham do escritório de Sam e esperou pelas palavras que, inevitavelmente, seguiriam. "Preciso de um telefone novo", Sam gritou para ele. Foreman puxou uma requisição de equipamento e encomendou mais um telefone para Sam.

Conforme a reputação da Rockstar crescia, esses rompantes passaram a ser rotina. "Ele surtava se alguém dissesse algo que ele não queria ouvir", Foreman disse, mais tarde. "Trocamos o telefone dele um bocado de vezes." Foreman odiava o favoritismo gerado pelos suéteres de cashmere. Embora, como cofundador, ele tenha

recebido um, sentia vergonha de vesti-lo. "Era um 'foda-se' para todo o mundo", ele disse.

As jaquetas militares e os anéis deixaram de ser glamourosos. Um dia, Pope olhou para o anel da Rockstar no seu dedo e se sentiu um babaca. "Fomos manipulados para achar que um anel de 5 dólares representasse tudo", ele percebeu. "Havia rivalidade, mas nunca foi descarada. Agora os lados estavam definidos."

Mas o que alguns viram como egos fora de controle também poderia ter sido visto como maior determinação no controle da imagem. E daí que o chefe usava uma roupa diferente ou ficava puto quando algo não saía do jeito dele? Se os jogos eram o novo rock 'n' roll, então esse estrelismo fazia parte do jogo. A Rockstar também entendeu que parte da atração vinha do seu mistério e eles estavam dispostos a tudo para mantê-lo – não importa como. Embora a indústria dos jogos fosse famosa por compartilhar conhecimento em conferências e eventos, a Rockstar limitava sua exposição. Foreman descobriu isso da pior maneira possível, quando disse a Donovan que havia sido convidado para falar num painel sobre desenvolvimento de jogos. "Não, você não pode falar", disse Donovan.

"Por quê?"

"A gente não faz isso."

"Nem vou mencionar a Rockstar depois que me apresentar, dizendo que sou cto da Rockstar. Vai ser uma conversa genérica."

"A gente não faz isso."

Foreman pensou que soubesse a razão pela qual foi proibido. Pois ele poderia "falar algo que estivesse fora do controle deles", disse depois. "Eles nunca queriam que o mundo soubesse dos segredos." Entretanto, para ele, o segredo era óbvio e não havia nada a esquivar. O sucesso da Rockstar foi construído na base do trabalho duro e da dedicação, acima de qualquer coisa. "O segredo é ser realmente apaixonado pelo que você faz e colocar todo o esforço possível para fazer acontecer", disse Foreman. "É isso." Todos os

telefones quebrados e chiliques alimentaram esses jogos maravilhosos. "Não importa o quão problemático isso possa ser, funcionou", lembra Foreman.

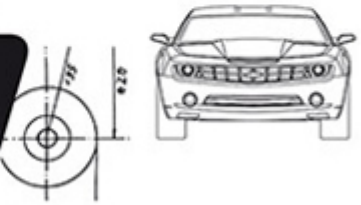
A gangue do cashmere queria controlar a vida real do mesmo modo como controlava os jogos. Eles ficavam sentados em frente aos computadores, esperando ansiosamente por resenhas dos novos jogos serem publicadas na internet. Eles queriam que todo o mundo visse os jogos como as obras de arte que imaginaram. "Não vejo a magia que imaginei para esse jogo em particular ter sido capturada pelas palavras de alguém até agora", Sam reclamou uma vez.

Os mesmos caras que consideraram chamar a empresa de Grudge Games provaram que ainda podiam adotar a alcunha. Divulgação negativa causava retaliações pela Rockstar, onde o ego era mais importante que os negócios. Repórteres perderiam o privilégio de acesso à companhia e a Rockstar boicotaria anúncios nas publicações envolvidas. "Eles eram aficionados pela mídia em geral", disse Gillian Telling, a assistente de Dan, tempos depois. "Se dessem a nota 9 de 10, eles ligariam e ameaçariam cancelar os anúncios para sempre."

Pope e Fernandez precisavam de um tempo. Desesperadamente. Certa noite, com *Vice City* pronto, eles foram celebrar com outros colegas num restaurante ali perto. Depois de pular de *GTA III* para *Vice City* sem parar, eles apreciavam a chance de relaxar. Entretanto, antes das bebidas chegarem, o telefone de Pope tocou. "Volte pro escritório!", Sam exclamou com entusiasmo no outro lado da linha. "Vamos falar sobre *San Andreas*!"

E
F

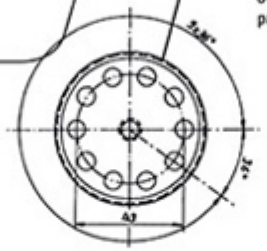
15



CASHMERE GAMES

CASHMERE GAMES

SEGURANÇA PESSOAL:
Nenhuma vizinhança em todo o estado de San Andreas pode ser considerada "segura", então, recomendamos o porte de arma o tempo todo. Uma não, duas é melhor! Visite a loja Ammu-Nation (veja o mapa para detalhes) assim que chegar para suprimentos de armas de fogo.



★★★★★★

Cidade sombria. Ponto de vista em primeira pessoa. Olhando para fora da janela do carro. Palmeiras mortas. Portas quebradas. Lojas pichadas. Caras de bandanas e calças largas. Trechos aleatórios de diálogo dos pedestres:

"Nunca vai conseguir, nunca vai conseguir, vaca!"

"Essas roupas? É, são apertadas!"

"E ae, mano! Tá puxando peso?"

"Que porra de lugar é esse?", pensou Fernandez, conforme percorria uma área perigosa no leste de Los Angeles. Ele estava fazendo a pesquisa cultural para *GTA: San Andreas*, absorvendo detalhes que eles poderiam usar no jogo. Forte e com cabelos pretos, ele estava sentado no banco do passageiro de um carro que andava devagar e era dirigido por um mexicano-americano careca, com os braços cheios de tatuagens. Fernandez apontou o microfone para fora da janela e ligou o sistema, gravando transeuntes enquanto ouvia pelo fone de ouvido:

"Então, quando eu der na sua cara, não caia!"

"Você fede a *pasulo*!"

Embora fosse latino de Miami, Fernandez estava nervoso e

deslocado naquela área. Ele poderia se passar por um dos caras na rua, mas, no fundo, era um geek convicto. Pelo menos, ele tinha ao volante alguém que conhecia a área, Estevan Oriol, um ex-leão de chácara e gerente de turnê de hip-hop que agora comandava a linha de roupas mais famosa da área, a Joker Brand. Quem melhor para servir de guia?

Com *Vice City* no topo das vendas, a pressão aumentou imediatamente dentro da Rockstar para subir o nível, novamente, com *San Andreas*. "Cara, como vamos conseguir fazer algo melhor que esse?", perguntou Sam. "O que pode ser melhor que Miami nos anos 1980?" Bom, claro, os Bloods e os Crips na L.A. infestada por gangues no início dos anos 1990!"

San Andreas foi estabelecida no primeiro *GTA* como uma cidade parecida com São Francisco – uma das três cidades que incluíam Liberty e Vice. Para a versão solo de *San Andreas*, a Rockstar sabia exatamente onde e quando posicioná-la: na cultura do hip-hop da Costa Oeste que eles cresceram admirando. O jogo colocaria o jogador como um jovem criminoso tentando voltar a entrar para as gangues e mandar no bairro. Seria o maior *GTA* de todos: mais de duzentas horas de jogo num mundo virtual cinco vezes maior que *Vice City*. Nada de uma única cidade; o novo título envolveria um estado inteiro.

Eles mapearam a visão do novo jogo durante noitadas em Nova York e Edimburgo. Haveriam três cidades em um jogo – versões falsas de Los Angeles, São Francisco e Las Vegas. Como muitas estradas a serem percorridas através de florestas e colinas, pontes e montanhas. *San Andreas* seria épica. Sam não se contentou com o início dos anos 1990 de forma genérica, ele queria recriar 1992, a era de Rodney King e de filmes como *As Cores da Violência* (*Colors*, 1988), *Os Donos da Rua* (*Boyz n the Hood*, 1991) e *Perigo Para a Sociedade* (*Menace II Society*, 1993).

Gangues sempre foram um tema central na evolução de *GTA* – de Dundee, passando por *Os Selvagens da Noite* e chegando à gangue

da vida real na qual a Rockstar havia se tornado. Para os caras, criar as gangues de San Andreas representava o maior de todos os sonhos. "Não éramos apenas um bando de marqueteiros que achava que sabia fazer dinheiro", disse King. "Tinha mais a ver com 'Isso é legal pra caralho! Olha como eles se vestem! Que carrões e veja só tudo que eles fazem durante o dia! Animal!' Isso era a gente vivendo a fantasia de ser capaz de influenciar através de um jogo. [...] éramos todos paga-paus." Ele continuou: "Mas, sabe, éramos da Inglaterra. Quem a gente pensava que era?"

Para aumentar a credibilidade e o realismo, eles contrataram os melhores consultores que encontraram – Oriol e o sócio na Joker Brand, o tatuador Mr. Cartoon. Depois de gravar os diálogos dos pedestres para o jogo, Oriol levou Fernandez para conhecer um amigo que havia sido baleado. Eles cruzaram o bairro e pegaram uma viela apertada, quando, de repente, um carro veio na direção deles. Bem de frente. Não havia para onde ir. O coração de Fernandez disparou. Então, o carro parou e um gângster saiu e foi até eles. "Abra o vidro!", Oriol gritou para o outro cara que estava com eles. "Abra o vidro!"

Fernandez entrou em pânico, imaginando um tiroteio. "Não abra o vidro!", ele disse.

"Abra o vidro!", repetiu Oriol.

"Não abra o vidro!", Fernandez gritou de volta. Enquanto Fernandez temia pela própria vida, o vidro foi aberto, mas o sujeito não queria briga. Era apenas um amigo de Oriol que parou para dar um alô. Fernandez se sentiu como um cuzão. "Que porra estou fazendo?", pensou. "Estou fazendo um videogame. Posso assistir filmes para pesquisar essa merda!"

"Ei! Ei! Pega leve! Relaxa!", James Earl Cash batia contra a porta da câmera de execução, ignorando a voz abafada que saía das caixas de som acima dele. Ele era um jovem condenado à morte e a última coisa da qual se lembrava era ser amarrado à maca e

injetado com o coquetel letal. Agora, ele estava tentando escapar desesperadamente. De repente, a porta se abre com um facho de luz. "Sua sentença foi adiada inesperadamente", dizia a voz. "Faça exatamente o que eu disser e prometo que tudo vai terminar antes do amanhecer."

Essa era a cena de abertura de *Manhunt*, outro jogo da Rockstar em produção no início de 2003. *Manhunt* colocava o jogador na pele de Cash, um peão num jogo doentio. Um diretor perturbado de filmes contratou gangues para caçar e matar Cash, registrando a caçada com câmeras de segurança para conseguir o filme *snuff* [5] supremo. Então Cash precisa usar qualquer recurso – fios para estrangulamentos, pedaços de vidro para cortar gargantas e bastões para pancadas – para sobreviver.

Diferente de *GTA*, que era, essencialmente, um jogo de direção e ação, esse título se encaixava nos gêneros sobrevivência e horror, popularizados pela franquia de zumbis *Resident Evil*. Jogos de sobrevivência e horror alimentavam-se do suspense, aquela sensação de medo de ser perseguido numa viela por algum monstro assassino. Entretanto, novamente, a Rockstar virou a mesa ao aproximar o jogo da realidade contemporânea. O jogador não seria apenas caçado, ele também estava caçando. Esgueirando-se pelos cantos com um saco plástico para pegar um gângster desavisado e sufocá-lo.

Nada de zumbis para reduzir a tensão da violência. As vítimas eram bem humanas. A brutalidade com a qual elas poderiam ser mortas – o borrifo de sangue quando as artérias eram cortadas com uma foice ou os ossos se partindo com um pescoço quebrado – não tinham parâmetros na indústria. Se os políticos piraram por causa da espinha dorsal caricata em *Mortal Kombat*, o que diriam sobre isso?

Para Pope e outros rockstars, a realidade chocante do jogo invocou a realidade nua e crua da vida deles. A vida no loft estava mudando. Algo sombrio pairava no ar. Uma sensação de ser Cash,

preso por um diretor todo-poderoso dando as ordens enquanto eles lutavam para sobreviver. A brincadeira de Sam ao usar a camiseta da ea Sports para satirizar as máquinas corporativas de jogos não tinha mais tanta graça. "De certo modo, estávamos virando aquilo", Pope disse, mais tarde. "Uma grande máquina sem rosto que faz esses jogos. Éramos apenas engrenagens numa corporação gigantesca. [...] e estávamos soltando *GTAs* o mais rápido possível."

As tensões aumentaram no dia em que eles concluíram *Vice City* e começaram *San Andreas* sem nenhum descanso. Promessas de uma festa de celebração para *Vice City* nunca foram cumpridas. Foreman temia que a empresa havia entrado num "*crunch* eterno", com dias de trabalho de 17 horas. Ele sentiu que estavam trabalhando tão duro e nunca tinham tempo de curtir o sucesso. Pope começou a trabalhar tanto, que sonhos se misturaram com realidade. Ele voltou a ter pesadelos sobre arrancar os membros das pessoas na mira de um rifle.

Um produtor que trabalhou lá desde 1999 pensou que a empresa estava ganhando "ares de Miramax", o estúdio tão lendário quanto volátil. *Manhunt* foi um divisor de águas. "Havia um clima de motim na companhia por causa daquele jogo", blogou depois, Jeff Williams, produtor da Rockstar, "[...] não havia resposta racional. Estávamos cruzando uma barreira." Os todo-poderosos não lidavam bem com discórdia. "Todo dia, alguém falaria sobre algo que não gostava no jogo", lembrou Pope. "E eles diriam: 'Você é um idiota'."

Pelo que Pope notou, a agressão não era direcionada apenas aos novatos, pois um dos fundadores estava na mira: King. Como o responsável pela coordenação dos jogos e a supervisão da produção diária, King carregava muita coisa nas costas. Pope observou, com descrença, conforme King parecia entrar em colapso por conta do estresse constante.

Pope sentiu um arrepio. "Se isso pode acontecer com Jamie", ele pensou, "pode acontecer comigo." Em sigilo, ele falou com Fernandez, seu melhor amigo na empresa e, como ele, um dos

caras mais próximos a Sam. Fernandez estava atolado até o pescoço com a pesquisa para *San Andreas*. Ele viajou para L.A. e Vegas, onde conseguiu gravar o diálogo dos jogadores nos cassinos, na surdina. Conforme Pope descarregava as frustrações, Fernandez parecia ver outro cenário.

As tensões aumentaram no dia em que eles concluíram Vice City e começaram San Andreas sem nenhum descanso. Promessas de uma festa de celebração para Vice City nunca foram cumpridas.

Para Fernandez, Sam latia mais do que mordia. Ele contou a Pope como a paixão de Sam o inspirou, como Sam lhe deu a certeza de que poderia fazer qualquer coisa. Para Fernandez, os surtos faziam parte da obsessão exagerada de Sam pela qualidade. "Essa é a única razão pela qual os jogos são tão bons", ele disse uma vez. Qualquer um que definisse Sam por conta dos rompantes estaria perdendo o foco. "Faça grandes jogos, esqueça as merdas e vamos triunfar, essa é a filosofia dele", disse Fernandez. "É o modo ideal como qualquer companhia deveria ser comandada."

Pope estava irredutível. "Quando a empolgação de trabalhar para uma empresa bacana num loft no SoHo termina, então é tudo ladeira a baixo dali para a frente", ele disse. "E aí eles mantêm a gente preso com dinheiro e presentinhos." O que estava acontecendo?, ele ponderou. Aos jogos? A Sam? Jogos multijogador como *World of Warcraft* estavam atraindo milhões e Pope estava entre aqueles na empresa que queria ver a Rockstar fazendo algo no segmento. Entretanto, sempre que Pope mencionava o assunto, ele só ouvia Sam resmungando sobre orcs e elfos.

Pope chegou no limite. Certo dia, ele irrompeu no escritório de Sam. O chefe tinha começado a fazer ioga e Pope, às vezes, o via

plantando bananeira lá no fundo. Talvez Pope estivesse exagerando. "Estou infeliz aqui", ele disse.

"Por quê?", ele lembra de Sam ter retrucado.

"Vocês estão pedindo muito da gente. Nunca temos descanso. Foi uma coisa ter emendado o trabalho e começado a fazer *Vice City*, mas aí fomos direto para *San Andreas*."

"É difícil. Temos que continuar ralando. Vamos perder nosso diferencial se não mantivermos o ritmo."

"Você meio que já perdeu o contato."

"Do que você está falando?"

"Você nem joga mais. Você fica isolado no escritório tomando decisões."

"Ainda estou envolvido! Quem é você para me dizer isso?"

"Não sou o único que se sente assim."

Sam viu um elástico no chão. Sozinho. Descartado. Enrolado. E ele precisava parar o que estivesse fazendo para pegá-lo, e colocar no bolso, como Mario colecionando moedinhas brilhantes. Era uma mania que Fernandez havia percebido há algum tempo: Sam pegando elásticos aleatoriamente. Quando Fernandez indagou sobre o assunto, Sam disse a ele que era apenas uma superstição de sorte. Fernandez encarou como outra coisa: um exemplo do quão minimamente atento aos detalhes à sua volta Sam era – mesmo que essa obsessão detalhista passasse desapercebida aos outros.

Mas a paixão estava dando frutos. Aos 32 anos, ele vivia os sonhos de um rockstar. Seus jogos davam prazer a milhões de pessoas ao redor do mundo. A Take-Two faturou 1 bilhão de dólares depois de *Vice City* e ainda havia muito pela frente.

Ele calou a boca dos céticos. "Você chega aqui e as pessoas dizem 'Do que você está falando? Como pode dizer que jogos são *cool*?'", lembrou Sam. "Aquela ideia de adolescentes escondidos no quarto com óculos fundo de garrafa perseguia a indústria dos jogos como

uma melancia no pescoço.” Mesmo assim, graças à Rockstar, os jogos estavam crescendo, assim como seus fãs. “As pessoas aceitam que é uma nova mídia”, ele disse. “É algo que pode ser apreciado. Não é mais algo dedicado apenas a esquisitões.”

Especialmente por isso tudo, ele ficou chocado ao ouvir o rumor de que Pope iria embora. Sam o abordou e disse: “Ouvi dizer que você vai embora”.

“É, estou realmente insatisfeito”, disse Pope. Mas ele não sairia sozinho. Ele e Fernandez decidiram abrir a própria empresa, ao lado de outros empregados da Rockstar. Eles até tinham um nome para um título, inspirado no tempo deles sob o comando de Sam. Os jogadores teriam que lutar contra um líder de culto parecido com David Koresh. “Em vez de roubar carros, eles vão roubar mentes!”, disse Pope. O nome de título era *Wacko*. E o nome da *start-up* seria um gigantesco foda-se para a Rockstar: Cashmere Games.

Mesmo com toda a admiração de Fernandez por Sam, ele se sentiu desrespeitado o suficiente para acreditar que Pope poderia replicar o sucesso da Rockstar por conta própria. Deixar o mentor e amigo que o inspirou tanto não seria fácil. Como Pope disse: “Eles não lidam bem com gente que vai embora, eles tratam o negócio como a máfia, como se você tivesse abandonado a família”. Fernandez sentiu um peso no coração e o estômago embrulhado ao saber que não havia volta. “Meu maior arrependimento é que Sam seja um cara tão influente”, Fernandez disse depois. “É a pior parte de deixar a Rockstar. Talvez essa seja a decisão a ser tomada.”

Sam parecia devastado com as notícias, tanto que foi até o apartamento de Fernandez e pediu para que ele reconsiderasse. “Vou pedir mais uma vez”, Sam disse ele. “Você vai ficar ou partir?”

“Vou partir”, disse Fernandez.

Sam olhou para ele pela última vez, então deu as costas e foi embora.

Aquele jogo havia acabado.

NÍVEL DE "PROCURADO"

★★★☆☆☆

★★★☆☆☆

As balas vieram do nada e havia um montão de nada em Newport, Tennessee. A cidade interiorana – uma hora ao leste de Knoxville – tinha 7.200 moradores e era pouco mais que uma parada no caminho para atrações como Dollywood, o parque temático de Dolly Parton, e Life of Christ Experience em 3D. Como a maioria das pessoas naquela área, Aaron Hamel e sua prima Denise "Dee Dee" Deneau só estavam de passagem. E rápido.

Era cerca de 20h, em 25 de junho de 2003, e o sol ainda brilhava no fim do que Hamel chamou de "um dia perfeito". Os dois estavam dirigindo de volta para Knoxville na caminhote Toyota vermelha depois de fazer trilha em Black Mountain, na Carolina do Norte. Hamel tinha 45 anos e era enfermeiro registrado, além de amante da natureza. Recentemente, ele havia deixado Ontário na esperança de comprar uma casa de madeira na floresta. No dia anterior, ele recebera uma ligação da unidade de detenção juvenil onde esperava trabalhar. "Pensei que pudesse fazer a diferença e ajudar aqueles garotos", ele disse à prima durante a caminhada.

Dirigindo entre os caminhões pesados na Interstate 40, Hamel admirou a paisagem contínua. "Ah, Dee Dee", ele disse. "Veja

quantas flores lindas...” , lembrou Deneau. Hamel não teve tempo de finalizar a frase antes de a janela se estilhaçar. Sangue e vidro quebrado atingiram o corpo de Deneau. Com o sangue jorrando da cabeça de Hamel, a caminhonete perdeu o controle, apontou na direção do tráfego oposto e chocou-se contra a mureta.

Logo atrás deles vinha um Mazda branco, seguindo no sentido oeste na I-40, conduzido pela turista de Roanoke (Virgínia), Kim Bede – de 19 anos – e o namorado Marc Hickman. Eles ouviram a batida. Pensaram que um pneu havia explodido. Outra bala desmentiu a teoria. Ela atravessou o lado do passageiro e estilhaçou o quadril de Bede. Então, os tiros pararam e Newport voltou a ficar em silêncio.

Quando os policiais chegaram, Hamel estava morto. Bede estava perdendo sangue e tinha fragmentos das balas em sua espinha. A mata abaixo das placas desgastadas ao longo da estrada estava coberta pela escuridão. Conforme as notícias se espalhavam pela cidadezinha, investigadores varreram a floresta com lanternas e equipamento detector de calor, procurando por algum traço de algo que suspeitavam ser uma repetição dos atiradores de Beltway. “Não sabemos se foi alguém surtando no trânsito, um atirador ou alguma outra coisa”, um delegado disse aos repórteres naquela noite.

A resposta não demorou a chegar. Desesperado e escondido na mata, estava um desengonçado jovem de 15 anos chamado William Buckner, ao lado do baixinho e hiperativo Josh, o irmão adotivo de 13 anos. Os dois eram irmãos há pouco tempo, mas uniram-se rapidamente por conta da criação em famílias instáveis. Eles não tinham antecedentes, iam bem na escola e, aparentemente, não tinham nenhuma razão para ter efetuado os disparos letais. Mesmo assim, depois de chorar copiosamente e confessar o crime, eles disseram a razão do crime: *Grand Theft Auto III*.

Durante o testemunho, Will revelou que eles jogavam o título em casa. Quando perguntado se pensava que o jogo “teve algum impacto em relação ao crime”, ele disse: “De certa forma, sim”.

"Como assim?"

"Acho que ele nos deu a ideia, de certa forma."

Assim que a notícia da conexão com *GTA* chegou à imprensa, o telefone da casa de Buckner tocou. Donna, a mãe de Will, atendeu. "Meu nome é Jack Thompson", disse a voz do outro lado da linha. "E pode haver uma explicação do porquê seus meninos fizeram isso."

Notícias do tiroteio dos Buckner chegaram numa época conturbada para Thompson. Depois de filmar, em segredo, o filho comprando *Vice City*, sua obsessão com *GTA* igualou-se à de Sam. Desde o lançamento da campanha contra a indústria dos jogos, Thompson fez mais de cinquenta participações nos maiores programas de tv, incluindo sete visitas ao *Today Show*.

Assim como Sam cativava os jogadores, Thompson jogava com as emoções do público em geral. Não importava o quanto as pessoas acreditavam na proteção da Primeira Emenda, algo dentro delas era incapaz de descartar a possibilidade de que jogos violentos poderiam estar prejudicando os filhos. A despeito do debate entre cientistas e pesquisadores sobre o possível impacto – se é que ele existia – dos jogos na agressividade, Thompson citava estudos de dar medo. "Há uma vasta gama de pesquisas que mostra que o cérebro das crianças processa os videogames de forma diferente do que os adultos", ele disse. "Elas não conseguem diferenciar entre fantasia e realidade, então jogam esses jogos e pensam que fazer a mesma coisa na realidade é aceitável e não terão problemas."

A campanha estava funcionando. Ao redor do mundo, *GTA* era conectado a mais e mais crimes. Em Oakland, uma gangue chamada Nut Cases [Os Doidões] agitou o assunto ao, aparentemente, emular o jogo. De acordo com uma reportagem no *San Francisco Chronicle*, "eles ficavam doidões e jogavam videogame durante o dia, os rapazes disseram à polícia depois. O jogo favorito se chamava *Grand Theft Auto III*, no qual jogadores ganhavam pontos por cometer crimes violentos. Quando a noite

caía, disseram aos investigadores, eles os cometiam para valer nas ruas de Oakland".

Thompson mencionou o caso recente de Dustin Lynch, um garoto de 15 anos, morador do seu estado natal, Ohio, que esfaqueou e espancou uma garota até a morte com um porrete algumas semanas depois do lançamento de *Vice City*. Thompson descobriu que Lynch havia jogado *GTA* antes do assassinato e convenceu o pai da garota a processar a Rockstar. "Nosso argumento não identifica o jogo como a única causa do assassinato", disse Thompson. "O jogo teve influência na ação."

Embora a ameaça de processo tenha desaparecido, Thompson espalhou suas crenças tanto por jornais quanto pela tv, onde apareceu no *Good Morning America*. Foi uma estratégia muito efetiva: protocolar uma ação era o suficiente para garantir a atenção da imprensa – talvez sua arma mais eficaz para moldar a percepção pública a respeito dos videogames. Perder ou ganhar o caso, ou mesmo vê-lo sendo descartado pelo juiz, não importava. Com a Rockstar e a indústria dos jogos em silêncio, ele travou uma guerra virtualmente sem oponentes.

"Sou pai, cristão e advogado e amo o mundo no qual cresci nos anos 1950, onde mirávamos a bola na cesta, não armas nas pessoas", disse Thompson ao *Philadelphia Weekly*. "Mas não estou tentando tirar o direito constitucional de adultos para ver ou consumir esse material, independente do quão questionável eu possa considerá-lo pessoalmente. Estou tentando parar a promoção e venda desse lixo para menores de idade."

Quanto mais Thompson lutava, a situação de Lowenstein, o porta-voz da indústria dos jogos, piorava. Embora *GTA* fosse classificado como M (Mature/Adulto), uma recente pesquisa do Gallup com 517 adolescentes, com idades entre 13 e 17, descobriu que 60% havia jogado algum título de franquia *GTA*. Ainda se recuperando do debate por causa de Columbine e a ameaça de leis federais para regulamentar a promoção e venda de jogos violentos, Lowenstein

tentou se manter distante da retórica de Thompson. "Tenho certeza de que o sr. Thompson é bastante apaixonado e comprometido com a causa dele", ele disse. "Somos igualmente dedicados à nossa."

Além de defender o sistema de classificação indicativa, ele citou um estudo recente da ftc que identificou os pais como compradores de jogos em mais de 80% dos casos, incluindo os classificados como M. Lowenstein enfatizou aos pais para prestarem mais atenção no que davam aos filhos. "Se uma criança de 12 anos tem *Grand Theft Auto*, ele provavelmente ganhou do pai ou da mãe", disse.

Lowenstein se sentiu reforçado por uma decisão judicial recente da 8th U.S. Circuit Court of Appeals, que recusou uma tentativa de proibir a venda de jogos violentos para crianças no condado de St. Louis. "Se a Primeira Emenda é versátil o suficiente para proteger [a] pintura de Jackson Pollock, a música de Arnold Schoenberg ou o verso do Jabberwocky da obra de Lewis Carroll", decretou o juiz, "[...] então não vemos razão pela qual imagens, design gráfico, arte conceitual, sons, música, histórias e narrativas presentes nos videogames não mereçam proteção similar."

Mesmo assim, não era o suficiente para dissuadir os céticos. Em abril de 2003, o governador de Washington sugeriu a proibição da venda de jogos violentos para menores. Lowenstein estava cada vez mais frustrado com as reuniões no Capitólio e a frequência com a qual os políticos tentavam sacrificar a Primeira Emenda em nome da proteção das crianças. "Sei que essa lei é ruim, mas tenho que assiná-la", ele lembra ter ouvido do juiz.

Onde estavam os desenvolvedores de jogos para contra-atacar? "A Rockstar e todos os outros estavam com as cabeças enfiadas num buraco", disse Lowenstein. Os desenvolvedores sofriam de uma "mentalidade de vítima quando alguém chama sua atenção", continuou. "O problema era que a indústria não estava disposta a entender os instintos dos pais em relação às crianças."

Enquanto muitos jogadores considerassem Thompson um palhaço,

eles não percebiam a extensão de sua influência no debate público sobre videogames. "Ele usou a mídia com efetividade, local e nacionalmente, e inspirou políticos a abraçarem sua causa e alavancarem mecanismos legislativos contra os quais estamos lutando", Lowenstein disse depois. "Dando o crédito a quem é de direito, se Jack Thompson não existisse, teríamos um número menor de projetos de lei para lidar."

Thompson estava apenas começando. Em 20 de outubro de 2003, ele protocolou uma ação de 246 milhões de dólares em nome das vítimas dos Buckner contra a Sony Computer Entertainment of America, por promover *GTA III*; o Wal-Mart por vendê-lo; e a Rockstar, por criá-lo e distribuí-lo. "Se eles vão continuar a vender jogos adultos para crianças com essas consequências terríveis, então vamos tomar o dinheiro sujo deles e mandar uma mensagem a seus diretores de que é preciso parar com essa prática ou haverão outras ações em nome de outras pessoas mortas por esses jogos", Thompson disse à imprensa.

"Não fazia ideia de que era tão perto da estrada", disse Wayne Buckner, pai de Josh e padrasto de Will, quando andou até a colina onde os meninos atiraram nos carros naquela noite. Ele estava cercado por árvores e mato alto conforme os carros e caminhões aceleravam na I-40, lá embaixo. Wayne era alto, cabelo grisalho, 56 anos e vestia um colete de golfista, calça jeans e um boné de beisebol. "Vi essa área no mapa da polícia", disse, caminhando pelo local. "Mas é a primeira vez que venho aqui. Minha esposa não quer nem saber onde esse lugar fica."

Na mente de Wayne, ele imaginava os garotos numa posição muito mais distante da estrada, distante o suficiente para que as balas não atingissem carros com tanta facilidade. Conforme olhava para a estrada lá embaixo, porém, era possível até mesmo identificar os passageiros atrás das janelas. Os olhos de Wayne encheram-se de lágrimas. "É muito triste", disse. O caminho aberto

entre a vegetação por Will e Josh com o facão ainda era visível. A boia feita com a câmara de um pneu que eles usavam para descer um riacho ali perto estava vazia, encostada numa árvore. Pombos ocupavam um outdoor de bebida alguns metros à frente.

Em 20 de outubro de 2003, Thompson protocolou uma ação de 246 milhões de dólares em nome das vítimas dos Buckner contra a Sony Computer Entertainment of America, por promover GTA III; o Wal-Mart por vendê-lo;
e a Rockstar, por criá-lo e distribuí-lo.

Os pássaros foram os primeiros culpados depois que os garotos foram presos naquela noite. Josh disse a Wayne que eles estavam atirando nos pombos e devem ter atingido os carros por acidente. "Ele disse que os pássaros sempre voavam da placa na direção da estrada", lembrou Wayne. Entretanto, quando eles, de súbito, abandonaram o posto acima da gente, nenhum deles voou na direção da estrada. "Eu queria tanto acreditar nele", disse Wayne.

Os Buckner viviam numa casa de tijolos com piso duplo ao lado de um campo de golfe. O carrinho de golfe que Will e Josh costumavam dirigir estava perto da garagem, onde a tabela de basquete estava pendurada. No quintal, os cachorros agora faziam o que queriam com a casa da árvore impressionante que Wayne construiu para os garotos. Dentro da sala de estar, a esposa de Wayne, Donna, acendeu um cigarro. Bonita e pequena, aos 37 anos e vestindo um suéter azul, ela definhou e passou a pesar 38 quilos depois do acidente. "O apetite simplesmente não volta", ela disse. Wayne pediu licença e foi para o campo. "Ele joga muito golfe", Donna resmungou, baixinho.

Desde o tiroteio, Wayne e Donna lutavam para sobreviver e tentar compreender um ato completamente sem sentido. Embora os filhos

tenham sido considerados irresponsáveis, não assassinos, a busca por razões continuou difícil. No fim das contas, a jornada os levou a uma resposta: *Grand Theft Auto III*. "Will e Josh não teriam feito isso se não estivessem jogando aquele jogo", disse Donna, enquanto mostrava as fotos da família ao visitante. "Eles não são assassinos em série. São bons garotos."

Embora tirada em tempos menos tristes, as fotos não eram o melhor exemplo de felicidade adolescente. Josh e Will sentavam-se, distantes, cada um num canto do *futon* preto e olhavam para a tv. Josh, pequeno e magrelo, com franjas louras e tortas, e sardento, estava encostado contra um travesseiro com a estampa de uma Bola-8 e vestia uma camiseta amarela do Fort Lauderdale Surf Sport. O estoico Will – que usava bermudão bege, camisa havaiana desabotoada sobre uma camiseta preta da Nike, colar de identificação militar e vários braceletes no punho – mostrava, se muito, um único desejo: que a mãe parasse de enrolar e tirasse logo a foto.

Na fotografia tirada na viagem da família à praia, Will estava sem jeito, vestindo uma camiseta azul e shorts azuis compridos, com os braços ossudos cruzados no peito. Ao lado dele, Josh, numa camiseta vermelha brilhante e braços esticados para baixo, olhando para a frente. Wayne e Donna estavam no lado oposto da imagem. Ninguém se tocava. "Não sei como vamos poder ser uma família novamente depois disso", disse Donna, acendendo outro cigarro. Quando perguntada sobre o quanto eles se consideravam uma família antes do incidente, ela bufou e respondeu: "Um pouco".

Tanto Will quanto Josh tinham vidas instáveis desde o começo. Will nasceu prematuro com semanas de antecedência e sofreu uma hemorragia cerebral no primeiro mês, causando danos cerebrais leves. Embora o corpo funcionasse normalmente, ele era mais lento que a média das crianças, com um qi de 91. O pai, um funcionário de fábrica, era impaciente com o garoto, de acordo com Donna, e isso só piorou depois que ela pediu o divórcio, quando Will tinha 3

anos de idade. Ele a traiu com uma amiga de Donna. "Ele nunca quis saber do filho", lembrou. "Will implorou para ele vir visitá-lo, mas ele simplesmente apagou o filho da vida dele." Anos mais tarde, quando ela levou Will para ver o pai no leito de morte, ele não reconheceu o garoto. "Will sempre pensou que o pai o odiava", ela disse.

O segundo casamento de Donna foi igualmente difícil para Will. Quando Will se levantava durante a noite para fazer xixi, o marido dela gritava com o garoto por tê-lo acordado. Will passou a molhar a cama. O novo divórcio seguiu pouco depois. Embora Will amasse atividades externas, ele ficou mais tímido e recluso quando entrou na escola. "Ele era meio solitário", disse Donna. Mesmo assim, ele praticamente não dava trabalho. A pior coisa que ele havia feito foi ter escrito a palavra "Fuck" no chão da cozinha com um canetão. Quando Donna conheceu Wayne e seu filho, Joshua, em 2002, enquanto trabalhava como contadora num clube onde Wayne jogava golfe, Will estava pronto para ter um amigo de verdade.

Assim como Josh. Embora fosse energético e atirado, ele já tinha passado por seus próprios traumas. A mãe, Sandy, sofria de insuficiência cardíaca congestiva e vivia doente. Por conta disso, não podia cuidar muito bem de Josh e se escondia atrás de livros ou ficava vidrada na novela enquanto o filho crescia por conta própria. Ela morreu quando ele tinha 11 anos.

Por ser um figurão no hospital e oficial ativo da Câmara de Comércio, o pai, Wayne, sempre estava ocupado e dedicava pouco tempo a Josh, que estava, literalmente, batendo nas paredes. Na primeira série, Josh foi diagnosticado com déficit de atenção e desordem hiperativa (dadh), e passou a tomar remédios pelo resto da vida. A medicação o deixava vagaroso, mas parecia ajudar até certo ponto. Josh era carinhoso com amigos e família, distribuindo abraços demorados e frequentes. Popular entre as garotas, ele foi o único menino convidado para a festa do pijama de uma amiga. "Ele parecia um cachorrinho fofo", a mãe da amiga disse.

Mesmo assim, Wayne tinha a impressão de que Josh sofria. "Depois que a mãe morreu, ele ficou na defensiva o tempo todo", disse Wayne. Josh nunca dizia como estava se sentindo e ficava jogando videogames ou ouvindo cds do Eminem até tarde. "Ele guarda tudo para ele. Se algo ruim acontece, ele apenas ri", lembrou Wayne.

Tarde da noite, quando Josh tinha 11 anos, Wayne ouviu um barulho estranho vindo do quarto do filho. Ele foi até lá e abriu a porta. O quarto estava pintado com um amarelo gritante e as paredes cobertas com pôsteres de carros esportivos. Uma lâmpada de lava ficava perto da escrivaninha, com uma Bíblia de estudante e um rádio gigante. Uma placa preta e grande dizia: "Vá embora". Wayne meio que esperava encontrar Josh dormindo no chão depois de ter puxado as cobertas e caído da cama, um hábito que ele havia desenvolvido sem explicação. Naquela noite, Josh não estava lá. Ele estava acuado no closet, chorando. Ele disse que queria a mamãe.

Quando Donna e Wayne se casaram, parecia que as atribulações de Will e Josh tinham ficado para trás. Eles se deram tão bem que juntar as famílias foi fácil. Os dois gostavam de 50 Cent, Tony Hawk e PlayStation 2. Depois do casamento, Will e Donna mudaram-se para Newport e foram morar na casa de Wayne. Empolgados com a perspectiva de felicidade no ar, os pais transformaram o porão da casa num paraíso de diversão para os garotos: uma tv gigante, uma mesa de pebolim, pôsteres e flâmulas de carros de corrida e até mesmo um forno de microondas só para eles. Will dormia lá num *futon* e o cobertor tinha as palavras "Hot Hot Hot" escritas em chamas.

Videogames eram a distração favorita. Paul Buckner, de 19 anos, o irmão adotivo mais velho e fruto do casamento anterior de Wayne, deu *GTA* de presente de aniversário para Josh. "Quando desci as escadas, via os dois destruindo os carros", disse Donna. "Não sabia que era possível matar prostitutas e coisas do tipo." A

violência que viu, porém, foi suficiente para fazê-la pensar. "Vocês sabem que isso é virtual, não algo real", ela disse aos garotos. Eles assentiram com a cabeça e voltaram a jogar.

Embora eles se dessem muito bem juntos, as coisas ficavam mais difíceis, especialmente para Will, quando estavam separados. Por Will ser mais velho, ele precisou ir para outra escola e se virar por conta própria. Depois das aulas, Karen Smith, a conselheira de Will, o via vagando pelo estacionamento com certa frequência. "Ele ficava lá sozinho", ela disse. "Ele é um solitário", disse a professora de direção. "Ele tinha poucos amigos. Disse a ele para ficar esperto, pois outros garotos poderia tentar tirar vantagem dele." As garotas pediam dinheiro a Will que, com o desejo de ser querido, entregava a grana e nunca era reembolsado.

Depois da escola e nos fins de semana, Will vivia grudado em Josh. Embora Josh fosse mais novo e menor, ele era o veterano da área e, sem pensar duas vezes, assumiu o papel de Batman para o Robin mais alto e velho de Will. Lento por natureza, Will precisava de toda ajuda do mundo. "Will é um cara que vai descer o rio com tranquilidade, apreciando a vista", disse um amigo. "Josh é o radical que vai se jogar na corredeira."

Para provar sua lealdade, Josh jogou Will nos braços de sua ex-namorada, Amanda Hetherington – esperta e iconoclasta, com 13 anos, longo cabelo preto e patinhas azuis pintadas nas unhas. Amanda escrevia poesia sentimental, ouvia Marilyn Manson e era conhecida como uma das poucas skatistas de Newport. Ela era uma líder de torcida, mas do tipo que seria interpretada por Christina Ricci. Ela odiava. "Coisas da vida", ela disse.

Nos finais de semana, enquanto assistiam a filmes de terror, Will e Amanda se uniam no desdém a Newport. "Não há nada para fazer aqui, além de ficar contando os pontinhos no teto", disse Amanda. Embora fossem diferentes, eles compartilhavam o sentimento de serem párias entre a juventude de Cocke County. "Os caipiras mandam em tudo por aqui", lamentou Amanda. Ela achou fofo

quando Will se recusou a vestir uma jaqueta estampada com o nome vergonhoso dos mascotes da escola, os Fighting Cocks.

Em casa, parecia que Josh não estava incentivando Will apenas no novo relacionamento. Ele estava armando problemas. Certo dia, no riacho atrás da casa, os dois foram atirar com as espingardas de chumbinho. Num dos momentos de atenção paterna promovidos por Wayne, ele levou os garotos para praticar tiro ao alvo com seu rifle calibre .22. Eles passaram o dia atirando em latas que flutuavam rio abaixo. Quando foram repetir a dose sozinhos, Josh não conseguiu mirar direito. Quando atirou, a carga ricocheteou numa pedra e acertou o pescoço de Will.

Mesmo assim, isso não os impediu. Um dia depois, cerca de seis meses antes do tiroteio, Wayne pegou os dois sentados no quarto, limpando o rifle calibre .22 que tinham tirado do closet. "Nunca, nunca mais façam isso", ribombou Wayne, que raramente levantava a voz com os garotos. Eles ficaram de castigo por uma semana e Wayne passava um cadeado na porta do quarto sempre que saía de casa. Quando ele estava lá, a porta ficava destrancada.

Quando se é um adolescente sem carta de motorista, ficar aborrecido é fácil. Em Newport, o pessoal ficava entediado e se reunia no estacionamento do Wal-Mart e esperava a polícia aparecer e mandar todo o mundo embora. Você fica de saco cheio por torcer pelos Fighting Cocks, assistindo a *American Idol* ou enchendo a cara de refrigerante no cinema da cidade. O tédio batia até mesmo enquanto jogava *GTA III*, que foi o que aconteceu com Will e Josh naquela noite de junho.

O verão de 2003 começou com o pé esquerdo. Josh repetiu a sétima série. Wayne e Donna foram chamados para uma reunião com os professores e Josh – que não havia entregue a lição de casa ao longo do ano todo – não tinha nenhuma justificativa. Wayne lembra que "ele apenas disse que não teve vontade de fazer a lição". Enquanto Amanda, Will, Sarah e os amigos haviam sido

aprovados, ele ficaria para trás. Tirando um surto recente por conta da saudade da mãe, Josh voltou a entrar em negação. "Ele voltou a rir de tudo, novamente", disse Wayne.

Por outro lado, Will tinha todas as razões do mundo para manter a cabeça erguida. Depois de meses tendo que mendigar caronas, faltava um mês para ele fazer 16 e tirar a carteira de motorista. Ele e a mãe, Donna, tinham planos de comprar um carro para ele, um Mustang usado que ambos estavam doidos para dirigir. Com o próprio carro, as paredes invisíveis de Newport finalmente seriam demolidas. Ele poderia ir buscar Amanda por conta própria, levá-la para andar de skate no parque e, quem sabe, até visitar Dollywood e ficar ensopado no Big Bear Plunge, onde o visitante ficava numa balsa e descia o rio. Mas ele nunca teria essa chance.

Depois de algumas rodadas de *GTA III* naquela noite, Josh sentiu o tédio chegando. "Ei", ele disse a Will. "Vamos atirar nas laterais dos trailers para valer." Era possível. Wayne e Donna estavam em casa, o que significava que a porta do quarto estaria aberta. Eles subiram. Os pais assistiam a tv. Eles perguntaram se poderiam dar uma volta no quadriciclo. Donna olhou pela janela e o sol ainda brilhava. "Tá bom", ela disse. "Mas voltem antes de escurecer."

A moto de quatro rodas nunca saiu da garagem naquela noite. Will e Josh tiraram os rifles calibre .22 do closet do quarto dos pais e seguiram pela trilha do outro lado da rua. É uma subida íngreme até chegarem no riacho. Eles passaram a casa desengonçada onde ficava a bomba de água e seguiram o caminho que haviam aberto com Wayne há um tempo. No fim da trilha, eles podiam ouvir os caminhões pesados acelerando pela estrada. Os pombos voaram para longe do outdoor quase apagado. Eles deram alguns tiros nos pássaros, mas, mesmo tão perto, erraram. Os trailers seriam alvos mais fáceis.

Eles atravessaram a cerca pífia que separava a trilha da colina acima da I-40. Will olhou para o oeste e viu a estrada. Josh correu um pouco pelo morro e se posicionou cobrindo o leste. Eles não

disseram nada um ao outro. Começaram a atirar. Will pensou que se, de fato, acertasse o trailer, as balas simplesmente ricochetearam. Depois de mais de vinte tiros, porém, ele não havia acertado nada. Will ainda tinha algumas balas e atirou a esmo. Então eles ouviram os pneus cantarem.

Depois que viram a caminhonete vermelha atingir a proteção central, eles correram, pensando ter acertado um pneu, sem querer. Wayne e Donna ainda assistiam a tv quando eles voltaram para casa. Rapidamente, eles esconderam as armas no closet. Suas mentes e corações estavam a mil. Will e Josh conseguiam ouvir as sirenes da polícia de dentro de casa. Quando pediram para sair novamente e dar algumas tacadas nas bolas de golfe, Wayne e Donna não se importaram.

Uma hora depois, Will e Josh desapareceram. Os walkie-talkies que carregavam não atendiam. Wayne pegou a caminhonete e subiu a rua. Donna pegou uma lanterna e seguiu pela trilha, com medo deles terem sofrido algum acidente. Desesperada, ela ligou para a emergência – 911 – e registrou o desaparecimento dos dois. A polícia ligou de volta. "Estamos com os seus meninos aqui", disseram a ela.

Enquanto investigava a cena do crime, um policial viu Will e Josh parados na colina. "Não é um lugar onde você espera encontrar crianças por acaso", disse o promotor público que conduziu o caso. "O oficial começou a falar com eles e recebeu respostas inusitadas."

Quando os garotos foram liberados sob a custódia dos pais, eles disseram que estavam atirando em pombos com as espingardas de chumbinho e, quando os pássaros voaram na direção da estrada, eles podem ter atingido os carros por acidente. Mas os pais sabiam que chumbinhos não poderiam causar aquele tipo de dano. Dois dias depois, durante interrogatório com o polígrafo, Will e Josh baixaram a guarda e confessaram o crime. "Eles disseram que tiveram a ideia durante o jogo", disse o promotor público. Os Buckner foram obrigados a entregar as armas e a cópia de *GTA III*

às autoridades.

Conforme a notícia dos assassinos ligados ao videogame se espalharam, a imprensa nacional caiu sobre a cidadezinha. Josh seria a pessoa mais nova a ser julgada por homicídio na história de Newport. Em declarações por escrito, os garotos expressaram remorso. "Vou sempre me odiar pelo que aconteceu", escreveu Will. "Se pudesse dar minha vida para trazê-lo de volta, faria com prazer. Sei que o que fiz foi estúpido. Não achei que alguém fosse se machucar. [...] Sinto muito, e, não importa a quanto tempo o juiz me condene, não vai ser o suficiente, pois ainda vou me odiar", Josh escreveu. "Sinto muito. [...] Odeio o que aconteceu. [...] Sei o que é perder alguém; perdi minha mãe quando tinha 11 anos. E tem sido muito difícil viver sem ela."

No dia em que os garotos foram conduzidos até o tribunal, Amanda correu até lá para ver. Will viu o longo cabelo preto na multidão e mandou um beijo em frente às câmeras. Ela sabia que eles nunca quiseram machucar ninguém, mas rejeitou a ideia de que o jogo era o culpado. "Não acho que o jogo os persuadiria a fazer isso", ela disse. "Sabe, até a minha tia joga."

Amanda estava escrevendo poemas para Will. "Segure a minha mão", dizia um deles. "Faça-me parar de chorar. Sozinha, sinto que vou morrer. Posso ser forte se você ficar. Podemos ficar juntos, vamos vencer. Então, aqui estamos, finalmente juntos. Vamos vencer, e o passado esquecer." Entretanto, ela ainda não tinha perguntado a Will e Josh por que eles atiraram naquela noite. "Não quero saber as razões", ela disse, mexendo na comida. "Me dá arrepios."

"Eles disseram que tiveram a ideia
durante o jogo", disse o promotor público.
Os Buckner foram obrigados a entregar as armas e
a cópia de GTA III às autoridades.

O sol estava se pondo por trás da cerca de arame farpado que cercava a nova casa de Will e Josh, um centro de detenção juvenil perto de Newport. Atrás da cerca de dois níveis que circundava os prédios de tijolos, um guarda forte liderava um grupo de prisioneiros através do piso de cimento. Duas fileiras de garotos durões andavam um atrás do outro – assassinos, traficantes e delinquentes sexuais – e o seguiam.

No estacionamento do outro lado da cerca, Wayne e Donna terminavam o último cigarro antes de entrarem para visitar os filhos. No Tennessee, jovens com menos de 16 anos devem ser julgados perante um juiz – não um júri –, pois não podem ser tratados como adultos. Isso significou uma decisão rápida no caso dos Buckner. Depois de ouvir a evidência e avaliar o laudo psicológico da dupla, o juiz determinou que eles haviam feito algo extraordinariamente estúpido, mas sem intenção de matar.

Will e Josh declararam-se culpados por homicídio culposo, culpa consciente, e agressão com circunstâncias agravantes e foram sentenciados a prisão no centro de detenção juvenil mais próximo. De acordo com a lei estadual, eles só poderiam ser encarcerados até os 19 anos de idade. Com bom comportamento, entretanto, eles poderiam sair bem antes – em até um ano. Deneau considerou a sentença como "uma bronca leve".

Mesmo com tantas tentativas, as ações judiciais contra os fabricantes de jogos violentos nunca iam muito longe e o caso dos Buckner não fugiu à regra. Depois de Thompson protocolar a ação no estado do Tennessee, os réus a jogaram para a esfera federal. A resposta do advogado das vítimas foi abandonar a causa completamente. Inspirado pela atenção da imprensa, entretanto, Thompson se sentiu mais convicto ainda de sua missão. "O objetivo é destruir a indústria dos videogames", ele disse. O estrago estava feito. Depois que uma série inexplicável de tiros ter assolado uma estrada em Columbus, Ohio, o Wal-Mart mais próximo tirou *Vice*

City de circulação. Só para garantir.

Para os Buckner, porém, era tarde demais. Donna e Wayne eram pontuais em todas as visitas – uma hora por dia, exceto fins de semana e sextas-feiras. Era possível ver Josh enfrentando o frio para fazer mais alguns arremessos na quadra de basquete que ficava atrás da cerca. Mesmo com o frio, ele só vestia uma camiseta verde de manga curta e bermudão preto. Quando uma dupla de garotos mais velhos pegou a bola, ele aproveitou para esfregar as mãos contra os braços e se esquentar um pouco. "Fico preocupada com ele lá dentro", disse Donna. "Ele é muito menor que os outros garotos."

A vida dentro do centro juvenil foi difícil para os garotos desde o princípio. Will e Josh foram colocados em pequenas celas separadas. Eles passavam o dia estudando. A hora de dormir era 18h30. Os pais não podiam levar nada que ajudasse. Quando pediram autorização para levar Bíblias aos garotos, foram proibidos; os detentos usavam páginas da Bíblia para enrolar cigarros.

Em pouco tempo, Josh parou de tomar o remédio para dadh, pois os outros garotos roubavam as pílulas dele. Entretanto, ele já havia recusado a medicação por conta própria antes. Com a hiperatividade descontrolada, ele começou a se meter em confusão, falar quando não devia e aparecendo para as visitas sem vestir o uniforme obrigatório. Um dia, ele foi pego furando a língua de outros garotos com uma tachinha.

Will parou de ser devoto de Josh. Diferente dele, Will cometeu poucos deslizes. Ele começou a ir bem na escola e tinha boas perspectivas de sair. Will foi transferido para uma detenção menos punitiva, uma residência em grupo. Josh começou a mudar sua atitude e foi transferido para um grupo similar. Com bom comportamento, os dois poderiam seguir o próximo passo e sair de lá para sempre. Entretanto, se – e quando – a liberdade chegasse, os irmãos adotivos não morariam sob o mesmo teto novamente.

De acordo com Donna, "o juiz não quer os meninos juntos".

Quando Will sair de lá, ela disse, eles têm planos de mudar para outro estado, deixando Wayne e Josh para trás. Não havia muito amor a ser perdido entre os dois. "Josh vai pagar por algumas coisas que fez aqui dentro", Will disse à mãe, sem se estender.

E mais coisas haviam mudado na mente de Will. Wayne e Donna descobriram depois que passaram por um detector de metal para vê-lo numa noite fria de fevereiro. Com os guardas observando, ele se sentou à mesa, vestindo seu uniforme, e cumprimentou os pais. Depois de falar sobre trivialidades, Donna olhou nos seus olhos e perguntou. "Você teve muito tempo para pensar no que fez", ela disse. "Você acha que um videogame foi responsável pelo que você fez?"

Will ficou sentado e foi enfático. "O jogo não nos fez sair e fazer aquilo", ele disse, amargamente. "Queríamos fazer aquilo. A ideia era reencenar o jogo. Mas o jogo não reprogramou nossas mentes." Quando pediram para que ele explicasse melhor, ele repetiu a frase: "O jogo não reprogramou nossas mentes". Ele disse que gostaria que a ação judicial contra os fabricantes nunca tivesse existido. O tempo havia acabado, os guardas vieram e levaram Will embora.

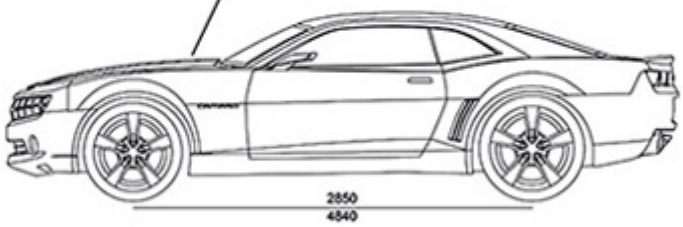
Conforme Donna acendia um cigarro lá fora, ela se disse surpresa por Will voltar atrás em culpar o jogo. Mas ela também pensou que ele poderia ter mudado de ideia por outra razão: "Os garotos lá dentro são fãs de *Grand Theft Auto* e eles podem ter dito a ele que se ele tirar o jogo das lojas, vão bater nele".

NÍVEL DE "PROCURADO"
★★★★☆☆

17

BOYZ IN THE HOOD

OS DONOS DA RUA



★ ★ ★ ★ ★ ★

Jamie King sentia a ak-47 queimando em suas mãos a cada tiro que disparava. Alto e magrelo, com longos cabelos marrons, ele se agachava numa galeria de tiro em Las Vegas, atirando com diversas armas como pesquisa para *GTA: San Andreas*. A ideia, dessa vez, era levar os artistas e programadores da Rockstar North até Vegas – que seria simulada e satirizada no jogo como a cidade de Las Venturas. Escoceses rodavam pelas ruas de néon com câmeras digitais e gravadores de som, registrando as churrascarias brilhantes e as boates espalhafatosas para buscar inspiração.

Visitar Vegas também era uma desculpa para atirar com armas bem grandes. Fileiras de programadores branquelos estavam ao lado de King, manuseando as armas com nervos à flor da pele. A maioria deles nunca tinha encostado numa arma. Na verdade, alguns até se recusaram a entrar – com medo de levar um tiro de algum desastrado. King pediu ao grupo que ouvisse cada tiro com bastante cuidado e sentisse o tranco da arma que segurava. Esse era o nível de autenticidade que ele e os outros cofundadores da Rockstar exigiam.

King aproveitou o ensejo para liberar toda a tensão pessoal.

Embora tivessem lutado com unhas e dentes para chegar ao topo da indústria dos jogos, que somava 10 bilhões de dólares, a Rockstar estava sob fogo cerrado. Interna e publicamente. A portas fechadas, a empresa ainda se recuperava da saída surpreendente – ou traição, como Sam preferia – dos homens-chave de Sam, Pope e Fernandez, que, além de tudo, levaram outros rockstars com eles. Quando as pessoas ficaram sabendo que eles chamaram a nova *start-up* de Cashmere Games, ridicularizou ainda mais a Rockstar.

A pressão estava nas costas de King. A empresa agora tinha cinco estúdios da marca Rockstar produzindo jogos ao redor do mundo. King visitava cada um deles com frequência, tentando manter o processo em andamento. Entretanto, onde quer que desembarcasse, ouvia reclamações e lamentos. Quando estava em Nova York, precisava lidar com a pressão da sede, correndo para terminar jogos no último minuto ou pegando o Porsche de Brant para realizar alguma missão urgente para o time.

De certa forma, King se alimentava desse ritmo, mas o trabalho estava consumindo sua alma. Além disso, ele tinha muitos outros problemas para gerenciar. Enquanto as sequelas internas cresciam, a repercussão negativa por conta da fixação da imprensa com *GTA* continuava a crescer. Os rockstars podiam abrir as caixas de e-mails, em um dia qualquer, e encontrar um deles dizendo algo como "Você deveria ser levado a praça pública e apedrejado até a morte".

Os rockstars sabiam quem era o principal responsável por essa tempestade: Thompson. Esse nome ecoava pelas salas como um ponto de exclamação numa tirinha de quadrinhos. A cada dia, parecia haver um novo crime sendo atribuído ao jogo. Eibeler fumegou. "Dá para perceber que não fazia o menor sentido e ele forçava a barra", lembrou. "Mas se você fosse processado, precisava lidar com o problema."

Aparentemente, toda vez que Thompson abria a boca, dezenas de ligações atolavam a mesa do assessor de imprensa da Rockstar. O consultor de comunicação da empresa apagava os incêndios da

melhor maneira possível. "Seja responsável e não se envolva", era o mantra. Nas ligações, ele seguia um roteiro. "Temos nossa classificação indicativa e não apoiamos a venda do jogo para nenhum menor de 18", dizia à imprensa.

Eibeler fazia o lobby político nos bastidores. A Take-Two patrocinou um jogo de beisebol entre republicanos e democratas em Washington, D.C. Eibeler também percorreu o Capitólio e encontrou o mesmo padrão. Onde quer que ele visitasse o escritório de um congressista para falar com o chefe de gabinete, haveria um jovem na linha de frente. "Take-Two! Vocês são demais! *Grand Theft Auto* é o melhor jogo já feito!" Então ele se viraria para o chefe, que diria: "Temos que ser cuidadosos por conta do efeito nas crianças".

"A média de idade dos jogadores é 20 anos", Eibeler sempre respondeu, sem efeito. Ele voltou a Nova York, para ver os mesmos políticos botando banca contra os jogos na tv. "Eles seriam bem receptivos, mas, no geral, todo político adora uma declaração de efeito."

Enquanto Eibeler lutava na linha de frente, nos bastidores, os fundadores da Rockstar sentiam o peso da campanha de Thompson contra eles. Lá estavam eles, num país envolto em protestos contra a guerra no Iraque e as pessoas estavam se revoltando contra videogames? "É esquisito saber que todos os dias havia alguém falando mal da gente", King disse sobre Thompson, tempos depois. "Felizmente, a maior parte do que ele dizia era ridícula."

King acreditava que os jogos eram catárticos. "Somos seres humanos. Somos a única espécie do planeta que comete genocídio contra a própria raça. Somos bárbaros. Somos nações aguerridas", disse. Em vez de "guarde tudo até explodir em rompantes catastróficos, coloque o sentimento na sala e lide com esses sentimentos de frustração e raiva... num exercício num videogame. Veja a coisa como ela é, ria sobre o assunto e se divirta. Ou então, 'eu não tenho uma válvula de escape, não tenho um videogame,

não tenho um livro, não tenho um filme, não tenho ninguém para conversar, estou sozinho, me sinto preso, vou juntar tudo e continuar juntando até que expresse essa frustração de algum modo extremo'. Por alguma razão qualquer, nós, seres humanos, frequentemente evitamos confrontar as coisas que são desconfortáveis."

Mesmo assim eles se perguntavam: E se Thompson estivesse certo? E se os jogos tivesse algum efeito? Eles fizeram um jogo colocando o jogador no papel do vilão e agora eles eram vistos da mesma forma. "Somos maus?", King perguntou aos outros, certa vez. "Estamos errados?" Então, depois de um instante, ele disse: "Foda-se isso. É a nossa vida!"

Pedófilos de creches. Golpes em clubes de viagem. Esquemas ilícitos em empresas de guincho. O apresentador de noticiário Arnold Diaz expôs todos eles na série *Shame on You* [*Que Vergonha!*] no canal local cbs-2, em Nova York. Em 6 de novembro de 2003, ele indicou o primeiro produtor de videogames ao Hall da Vergonha: Sam Houser. "Enquanto muito da violência de *Vice City* é aleatória e indiscriminada, *Shame on You* descobriu que, conforme você mergulha no jogo, ela ganha um lado feio e uma reviravolta racista. Jogadores são instruídos a exterminar um grupo étnico inteiro!", disse Diaz. Com isso, ele corta para um jogador de *GTA* que diz "Minha missão no jogo é matar os haitianos".

"Isso mesmo, 'matar os haitianos'", disse Diaz. Embora *Vice City* estivesse no mercado há mais de um ano, a mídia ainda procurava novos meios de explorar a controvérsia e Diaz havia acabado de esbarrar num novo tema chocante. "Apenas leia os diálogos do jogo", ele disse, citando o roteiro. "'Eu odeio esses haitianos. Vamos matá-los, vamos matar todos esses haitianos.'"

E se Thompson estivesse certo? E se os jogos tivesse algum efeito? Eles fizeram um jogo

colocando o jogador no papel do vilão e agora eles eram vistos da mesma forma.

Era verdade. Ou quase. As palavras eram ditas por Umberto Robina, um mafioso cubano em *Vice City*, numa cena de transição anterior à vigésima missão do jogo, Cannon Fodder [Bucha de Canhão, em tradução livre]. Como em todo jogo de *GTA* desde *GTA*2, *Vice City* mostrava guerras entre gangues rivais – e estereotipadas: caipiras, metaleiros, motoqueiros e, sim, grupos étnicos como cubanos, haitianos e também italianos. Robina estava mandando o jogador, Tommy Vercetti, numa missão para levar um grupo de cubanos armados até o enclave da gangue de haitianos – e atacar. Mas quando Umberto diz: "Leve meus homens até lá e, então, vamos matar esses haitianos!", ele não estava falando sobre *todos* os haitianos, ele se referia apenas à gangue de traficantes de drogas.

Entretanto, o que era claro tanto para a Rockstar quanto para seus fãs, se perdia na guerra pelo ibope do noticiário noturno. "Por que a Rockstar Games, criadora de *Grand Theft Auto: Vice City*, está usando a matança de haitianos como entretenimento?", Diaz perguntou aos espectadores. "A companhia é baseada aqui mesmo em Nova York. Seu presidente, Sam Houser, é considerado como uma das pessoas mais poderosas da indústria do entretenimento. Mas ele está se escondendo, se recusa a falar conosco, se recusando até mesmo a reconhecer as preocupações da comunidade acerca do jogo. [...] Então, indicamos a Rockstar Games e seu presidente, Sam Houser, ao Hall da Vergonha, por ganhar dinheiro às custas do racismo e da violência."

Dias depois, os grupos Haitian Centers Council e o Haitian Americans For Human Rights divulgaram um press-release dizendo que a Rockstar e a Take-Two "advogavam pela morte de haitianos como entretenimento. [...] Jogadores são instruídos a matar todos os haitianos que, no videogame, são estereotipados como ladrões,

encrenqueiros e traficantes de drogas". Políticos alertaram sobre pessoas emulando o jogo na vida real. No dia 25 de novembro de 2003, protestantes haitiano-americanos tomaram a prefeitura. "Acreditamos que seja o propósito da Rockstar Games Inc. criar um produto que seja controverso com o intuito de aumentar as vendas", disse o líder do grupo, que pediu por um boicote internacional ao jogo.

Gente poderosa estava escutando. Relatos apontaram conversas do presidente do Haiti, Jean-Bertrand Aristide, com as autoridades dos Estados Unidos sobre o assunto, pois, de acordo com um porta-voz do governo: "Esse jogo racista é extremamente perigoso psicologicamente e é um incentivo ao genocídio".

Novamente, o jogo com o objetivo de satirizar a América, atingiu uma veia nervosa. Não importava mais o que estava, ou não, em jogo, pois as controvérsias não eram sobre o jogo em si. Elas giravam em torno dos medos – primeiro a violência, agora o racismo – que os jogos liberavam. E a Rockstar não teve outra alternativa, a não ser responder.

"Somos solidários às preocupações da comunidade haitiana e as estamos considerando seriamente", afirmou um porta-voz da Take-Two, em um pronunciamento. "Não havia intenção alguma em ofender nenhum grupo étnico." Ele comparou as rivalidades de *Vice City* às de *Amor, Sublime Amor* (*West Side Story*, 1961), mas a imprensa não engoliu. Conforme a tempestade haitiana crescia, ela só arrastava outras batalhas da Rockstar para o foco da opinião pública, entre elas, a ação de Thompson, no valor de 246 milhões de dólares por conta da fatalidade no Tennessee. O senador norte-americano Carl Andrews, democrata de Nova York, propôs um projeto de lei banindo o jogo. De Boston à Flórida, mais manifestações aconteciam.

Durante uma visita à igreja haitiana em East Flatbush, em dezembro, o prefeito de Nova York, Michael Bloomberg, disse ao público que enviaria uma carta à Rockstar condenando o jogo. "É

uma desgraça, é vulgar, é ofensivo", Bloomberg disse a respeito de *Vice City*. Ele prometeu "fazer tudo que pudesse" para remover a frase "mate os haitianos" do jogo. "Esse tipo de ódio não tem lugar na nossa cidade. Como prefeito, não vou tolerar."

Bloomberg cumpriu a promessa. Dois dias depois, a Rockstar divulgou um pedido de desculpas aos grupos haitianos. "Não era nossa intenção discriminar ou ofender qualquer grupo ou indivíduo ou incitar o ódio e a violência contra esses grupos ou pessoas", dizia a declaração. Para uma empresa retraída, que raramente falava sobre suas controvérsias, esse pronunciamento era revelador e significante. Num tom professoral, ele mostrou o quão desesperados os cofundadores estavam para educar a oposição. Também demonstrou a predileção por culpar a imprensa por seus problemas.

"Ao contrário do que muitos podem acreditar, é preciso reconhecer que videogames evoluíram para uma mídia adulta, similar à literatura, filmes e música. O fato de um jogo ser popular não significa que vai encorajar jogadores a agir de forma odiosa ou violenta contra nenhum grupo ou indivíduo no 'mundo real'", dizia a declaração. "Acreditamos que a recente cobertura de imprensa tenha utilizado certas declarações fora de contexto e ampliou suas características ao distorcer a natureza do jogo, assim como a representação de pessoas e grupos dentro dele."

"Assim como na literatura, nos filmes, na música e em outras formas de entretenimento, lutamos para criar uma experiência com um certo grau de realismo nos jogos, o que acreditamos ser nosso direito. Não obstante, estamos cientes da raiva e da dor na comunidade haitiana e ouvimos as objeções da comunidade em relação a certas declarações feitas dentro do jogo."

A Rockstar prometeu remover o diálogo controverso "mate-os-haitianos" de todas as versões futuras do jogo, mas os manifestantes disseram que não descansariam até ver todas as 10,5 milhões de cópias do jogo serem retiradas das prateleiras.

Para mostrar comprometimento, eles se reuniram em frente a lojas da Blockbuster e do Wal-Mart ao redor do país. Em 15 de dezembro, às 10h, cem manifestantes estavam em frente ao escritório da Rockstar Games, gritando: "Eles dizem para nos matar! Vamos contra-atacar. Rockstar, racista!" Quando um repórter perguntou a uma manifestante por que ela estava lá num dia tão frio, ela disse: "Estou revoltada com a Rockstar por desmerecer haitianos para ganhar dinheiro. Não sinto o frio".

Enquanto a controvérsia haitiana pegava fogo, o mundo exterior não fazia ideia que a Rockstar já estava cutucando a fundo nas tensões raciais norte-americanas no novo *GTA*, *San Andreas*. O plano foi traçado tarde da noite, nas primeiras sessões de *brainstorm* enquanto Sam e King conversavam na área dos *game testers*. Eles estavam fazendo um jogo sobre a Califórnia nos anos 1990, falando sobre gangues, logo, a escalação do personagem principal era óbvia. "Precisamos de um protagonista negro", disse King. "Seria muito legal."

Entretanto, na indústria dos jogos isso ainda não era tão legal. Tirando os jogos de esporte, os jogos ainda eram como os videoclipes do início dos anos 1980: tinham medo de protagonistas afro-americanos. Sam viu uma nova chance de inovar ao quebrar a barreira racial. "Era algo arriscado", Sam disse, mais tarde. "Era meio radical para a indústria naquele momento, mas, sabe. Tenho orgulho de fazer coisas desse tipo. E se alguém tiver algum problema com isso, bem, sendo sincero, nem quero que compre o meu jogo, cara."

San Andreas acompanharia a história de Carl "cj" Johnson, um jovem criminoso que fugiu de Los Santos, a versão fictícia de Los Angeles, depois que não aguentou mais as drogas e os tiroteios. Entretanto, como nos outros *GTAs*, o destino o traria de volta. Quando cj descobre que sua querida mãe morreu como vítima da guerra de gangues, ele volta à velha vizinhança para o funeral. E

vingança. A odisseia de luta contra as gangues vai levar cj ao redor do estado de San Andreas.

Comparado com as emoções mais exageradas dos primeiros *GTAs*, os conflitos e problemas de cj daria um novo nível de profundidade e complexidade à franquia e à indústria dos jogos. *San Andreas* ainda seria satírico, mas Sam, Dan e o resto dos caras acreditavam piamente na recriação das terríveis consequências do mundo das gangues que representariam no jogo. Para aumentar a autenticidade, eles continuaram a pesquisa de campo que Fernandez havia iniciado em L.A. antes de pedir demissão. Khonsari voou para Los Angeles e retomou contato com Mr. Cartoon e Esteban para começar o processo de escolha de elenco. Ele visitou South Central e tirou fotos de barbearias, casas e pontos de encontro para usar no jogo.

Um dia, Khonsari instalou-se no estúdio Second Hand, cujo dono era Dr. Dre, e começou a escolher o elenco. Por conta do sucesso, a Rockstar estava mais interessada em descobrir novos talentos do que ficar apostando apenas nas vozes de celebridades. Gângsteres e rappers amadores fizeram fila, mendigando para estar em *GTA*. "Faço qualquer coisa para conseguir um papel", um deles disse a Khonsari. "Não importa se for um papel pequeno, só quero fazer parte disso!" Enquanto um dos candidatos fumava um baseado, uma sensação inusitada tomou o rosto de Khonsari. *GTA* sempre presou pela autenticidade, mas nunca foi tão real quanto isso.

Mesmo com todos os esforços do time, o fato de que *San Andreas* representava uma visão de brancos ingleses sobre a cultura das gangues de L.A. era evidente. Khonsari estava sentado a uma mesa em L.A., enquanto um gângster travou numa palavra do roteiro de Dan. "Porqueira?", o extra disse. "Que porra é essa? Eu nunca diria 'porqueira!'" Para *desbritanizar* o roteiro, a Rockstar contratou dj Pooh, o roteirista do filme *Sexta-feira em Apuros* (*Friday*, 1995), de Ice Cube, para ser corroteirista.

Conforme o trabalho avançava, porém, um rockstar não estava

gostando muito do jogo. Ele estava na companhia desde 1999, um dos membros originais dos 575, e viu as mudanças e pressões se abaterem contra o time. Comparado ao humor de *GTA*2, *GTA III* e *Vice City*, ele pensou que a Rockstar havia entrado numa era mais sombria. Ele ficou cansado do que considerava serem os jogos "caça-níqueis" da Rockstar – especialmente *Manhunt*. "Há uma diferença entre violência e violência gratuita", disse.

Ele também tinha objeções de cunho mais pessoal: o protagonista afro-americano e o tom de *San Andreas*. Ele era um cara branco que cresceu ouvindo rap, assim como Sam. Entretanto, agora estava casado com uma negra e vivia na parte negra de Nova York, onde as pessoas atiravam umas nas outras no meio da rua. "Discordei do modo como estávamos retratando os afro-americanos no jogo", ele disse, depois. Então, pediu demissão.

Ele não era o único com tais indagações. Embora Eibeler estivesse impressionado pelo escopo do jogo, ele entendia que o protagonista negro pudesse gerar problemas e não queria repetir o furor por conta dos haitianos. Para evitar problemas, ele sugeriu o envolvimento de Lowenstein logo cedo, para dar uma olhada no jogo.

O chefe da Associação do Software de Entretenimento [Entertainment Software Association, novo nome da isda] não costumava avaliar todos os novos jogos, mas com a controvérsia ao redor da franquia, ele não queria correr riscos com o novo *GTA*. Por um lado, os jogos levaram dinheiro e prestígio à indústria, mas ao custo de alimentar uma guerra cultural a respeito do meio. Recentemente, Lowenstein sentiu que fazia progresso ao fortalecer a esrb, o grupo de classificação indicativa voluntária da indústria. Ele havia se encontrado com Hillary Clinton, que parecia aberta ao autocontrole. Ele não queria ver o novo *GTA* jogando tudo isso no lixo.

Mesmo com todos os esforços do time, o fato de que San Andreas representava uma visão de brancos ingleses sobre a cultura das gangues de L.A. era evidente.

A despeito de toda a falação – pública e privada – sobre os jogos da Rockstar, Lowenstein praticamente não tinha nenhuma relação com os irmãos Houser. Ele lidava com Eibeler, da Take-Two. Até mesmo para ele, a Rockstar era um enigma. Na visão dele, a atitude deles era "estamos por conta própria, fazemos o que quisermos e todo o mundo que se dane".

A Rockstar tinha o próprio andar no prédio da Take-Two e chegar lá era uma espécie de jogo. Lowenstein viu um executivo da Take-Two ligar para alguém na recepção e pedir permissão para uma visita. "Gostaríamos de descer", o executivo pediu. Então, ele e Lowenstein tiveram que esperar, de forma humilhante, pela escolta de um segurança da Rockstar. "Era inacreditável", Lowenstein lembrou, depois. "Literalmente, o chefe da Take-Two não podia andar na própria empresa." Enquanto Lowenstein sentou-se numa sala de reuniões e assistiu a *San Andreas*, ele sentiu a tensão entre a Rockstar e a Take-Two – os "pais" de Sam, no sentido mais literal.

Lowenstein tratou a demo de *San Andreas* com um certo distanciamento. Essa nunca foi sua praia, como dizia, mas não importava. Ele sabia que os caras estavam aprimorando o meio e mereciam sua proteção. Na tela, ele assistiu a um jovem negro vestindo calça jeans arrancar uma motorista do carro e a jogar no chão. Conforme cj acelerava e deixava os pontos de venda de drogas e os bares da Los Angeles ficcional para trás, Lowenstein não viu nada único ou novo em termos de violência. Por outro lado, algo novo o preocupava.

Ele temia pelo impacto em potencial de *San Andreas*, especialmente depois dos protestos por conta dos haitianos em *Vice*

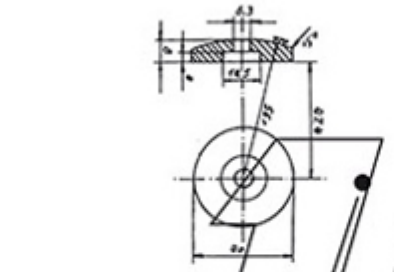
City. Ele pensou que a Rockstar poderia estar abrindo novos frontes de ataques políticos por, como ele mesmo disse, "retratar minorias da pior maneira possível ao focar nas guerras de gangues em Los Angeles". Ele ficou particularmente preocupado com uma possível resposta da bancada negra do Congresso norte-americano, cujos membros levantaram uma defesa ferrenha à Primeira Emenda quando políticos brancos estavam atacando o rap sobre gângsteres. "É tudo que não precisamos", pensou.

Lowenstein ressentia-se da tendência da Rockstar de se esconder quando a merda estourava – e deixá-lo sozinho para limpar a sujeira em nome da indústria. Dessa vez, imaginou, eles deviam a ele. "Gosto de pensar de que depois de ter levado muitas porradas e tiros por causa de *GTA III*, eles perceberam que eu não estava os botando para fora do barco", Lowenstein disse depois. "Esperava que eles me vissem como aliado e senti que não estava fazendo nada para prejudicar a liberdade artística do trabalho deles."

Ele abriu o jogo com eles. "Então, pessoal, vocês precisam liderar esse movimento", ele disse. "Isso vai ser muito controverso e não contar com a criadora do jogo no esforço de reduzir a controvérsia dificulta muito o nosso trabalho." Lowenstein sugeriu que, antes do lançamento do jogo, eles dedicassem um tempo para preparar os líderes-chave da bancada negra do Congresso.

Para seu alívio, tanto a Rockstar quanto a Take-Two foram receptivas. Eles envolveram consultores para, como o assessor de imprensa da Rockstar disse, "amadurecer e entender a questão da controvérsia", e prepará-los para "responder adequadamente quando a coisa apertasse". Conforme Sam voltou à produção de *San Andreas*, ele tinha algo mais quente do que nunca em mente para o videogame mais notório do mundo: sexo.

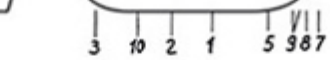
E
F

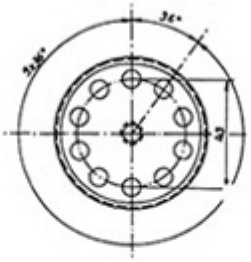


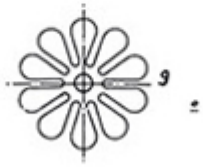
18

SEXO EM SAN ANDREAS

SEX IN SAN ANDREAS







NAMORO:
Um bom encontro amoroso pode render 5% no progresso com a namorada. Adicione flores e um beijo para aumentar esse ganho em até dois pontos percentuais.
Você pode beijar e dar presentes o quanto quiser num único encontro, mas eles não serão muito úteis depois da primeira tentativa. O progresso com a namorada (mostrado em porcentagens) pode ser visto na opção "Conquistas", sob "Estatística", no Menu de Pausa.

★ ★ ★ ★ ★ ★

É sempre esquisito voltar ao lugar onde crescemos, mas aquela manhã ficou mais estranha ainda para Carl Johnson quando retornou à antiga vizinhança.

Ele pedalava a bmx amarela pelas ruas familiares sob um céu azul. Passou pela Ideal Homies Store, com suas armas e jeans, ultrapassou táxis amarelos e furgões antigos, viu os manos na esquina vestindo bermudões largos, cruzou uma ponte estreita e fez uma curva perto de uma mina alta, com meias de cinta-liga até a coxa e blusinha, desceu a Grove Street e lembrou das casinhas com cercas de anéis metálicos, viu o lixo nas ruas e os carrões encostados na frente da garagem, até que parou na frente de uma casa marrom destroçada, com folhas de palmeira saindo pelas lâminas quebradas da cerca de madeira. "Lar doce lar", cj disse a ele mesmo. "Ou pelo menos era antes de eu foder tudo."

No momento em que abre a porta da frente, com a pintura descascando, e entra, ele fica atordoado. Olha para a sala de estar vazia e o papel de parede azul desbotado. As escadas levam ao antigo quarto. O pior de tudo: a casa havia sido depredada. Lembranças preciosas estavam espalhadas por todos os cantos. Ele

vacila, boquiaberto, conforme pega um porta-retratos do chão. Uma fotografia da mãe falecida. Ele coloca o item numa mesa, gentilmente, então puxa uma cadeira e fica ali, olhando para ela, apoiando a cabeça com as mãos.

Esse é a missão inicial de *GTA: San Andreas* e os jogadores na Rockstar estavam vendo cj chegar à sua casa, em Los Santos. Com a equipe crescendo, eles se mudaram para um escritório maior, no número 622 da Broadway, que tinha mesas de pebolim e máquinas de fliperama. Mas havia pouco tempo para jogar. Em meados de 2004, eles estavam ocupados testando *San Andreas*, caçando defeitos no software e, então, arrumando a arte e o código. Conforme as sequências cinematográficas rodavam, eles encontraram algo novo naquele mundo insano e pixelado – emoção. Era um sentimento, algo real, estranho e presente nos filmes que amavam, algo que poucos associariam com *GTA* ou qualquer outro videogame: ternura.

Mesmo tendo dirigido essa cena, e as demais transições do jogo, conforme Khonsari assistia a cj lamentando a perda, ele se sentiu emocionado. Por anos, ele tentava fazer filmes que provocassem emoções nos espectadores e, agora, esse poder era transmitido pelo videogame. Ele percebeu que os jogos poderiam ir além dos filmes, por conta do modo como eles imergem o jogador de forma ativa na ação.

Sam concordava totalmente. Ele queria envolver os jogadores mais do que nunca, em *San Andreas*. A Rockstar conseguiu essa façanha do modo mais inesperado de todos – ao transformar *GTA* numa espécie de rpg, o gênero que Sam desprezou por tantos anos. Os rpgs começaram lá atrás com as fichas de papel de *Dungeons & Dragons*, que eram montadas na base da personalização. Jogadores escolhiam os personagens logo de cara – por exemplo, um mago ou um guerreiro – e designavam níveis de inteligência e força que podiam ser ampliados ao longo da campanha. Embora bem comum nos rpgs de fantasia, a personalização tinha virado moda na

indústria, especialmente com os jogos de esporte que permitiam ao jogador criar o próprio visual dentro do jogo.

Novamente, a inovação da Rockstar estava em trazer essas ferramentas para um mundo aberto, realista e contemporâneo. Em *San Andreas*, os jogadores podiam comprar diversas tatuagens e cortes de cabelo (afro ou cacheado). Eles podiam alterar a forma física, ao comer pizza e hambúrgueres para engordar ou saladas para ficar em forma. Eles podiam malhar na academia e puxar ferro para ganhar força. Quanto mais dirigiam veículos, maior ficava a habilidade de realizar a função. *San Andreas* incluía até mesmo namoro, permitindo ao jogador conquistar as namoradas com flores e beijos. Sam notou que as atividades descontraídas eram um modo de conectar o jogador ainda mais com o jogo e personalizar a experiência, mas ficou preocupado com as chances do aspecto de rpg serem geek demais para os fãs mais aficionados por *GTA*. "O que estamos fazendo aqui?", ele ponderou. "Deixamos *GTA* meganerd com essas paradas – o pessoal vai entender?"

Era melhor que entendessem. Com mais de 32 milhões de cópias de *GTA* vendidas, os acionistas da Take-Two queriam outro sucesso. Como Sam disse no press-release de anúncio do jogo, em março de 2004: "Criamos uma pressão enorme sobre nosso trabalho para garantir que faremos o melhor possível para superar as expectativas de todo o mundo".

Eles decidiram incluir mais uma novidade transformadora para deixar os jogadores pirados: sexo. Embora a violência, mesmo sob controvérsia, seja aceita com parte do jogo há tempos, sexo ainda era tabu. Os primeiros prodígios da computação como *Custer's Revenge* e *Leisure Suit Larry* tiravam sarro das obscenidades fazendo *soft porn*, como se fossem piadas ruins de episódios do *The Benny Hill Show*. Mais tarde, jogos como o atirador *Duke Nukem* e o próprio *Vice City*, da Rockstar, colocaram as strippers para trabalhar.

Como os jogos ainda eram vistos como brinquedo de criança, os jogos para adultos não podiam incluir conteúdo que alguém veria,

por exemplo, num filme pornô. Nudez era garantia de dar ao jogo a classificação de Proibido para Menores, mantendo-o distante das principais lojas – e gerando prejuízos milionários. Sam ficou furioso com isso e decidiu agir.

Logo cedo, na quarta-feira, 14 de julho de 2004, ele mandou um email para Jennifer Kolbe, a diretora de operações da Rockstar, copiando Donovan e Dan:

"Jennifer", ele digitou, "como vamos lidar com a aprovação de alguns elementos do conteúdo de sa [*San Andreas*], que queremos incluir com a nova funcionalidade e interação de acordo com a '*vibe*' do jogo. Para isso, além da violência e da linguagem de baixo calão, queremos incluir conteúdo sexual, que entendo ser questionável por algumas pessoas, mas bastante natural (mais que a violência), quando penso isso e considero o fato de que o jogo é direcionado a adultos. Aqui vão alguns exemplos do conteúdo que vai ser mostrado explicitamente:

- boquetes;
- sexo explícito (em posições múltiplas);
- sexo com vibrador (incluindo a habilidade de mata [sic] alguém com um vibrador);
- açoitamento (alguém levando chicotadas);
- masturbação (um dos personagens é compulsivo; isso deve existir).

Todos esses itens serão exibidos nas cenas de transição e durante o jogo. Sei que é um área delicada, mas quero encontrar um jeito de fazer isso acontecer; o conceito de uma loja metida (Wal-Mart) nos dizer o que podemos, ou não, colocar no nosso jogo é absolutamente inaceitável. Todo esse material é perfeitamente adequado para um adulto (e claro que é!), então precisamos pressionar para que nossa mídia seja aceita e respeitada como as principais plataformas de entretenimento. Sempre definimos novos

limites; não podemos parar agora. [...] como podemos lidar com isso? não queremos, mesmo, cortar esses itens. Favor aconselhar."

Kolbe não encorajou muito. "Claramente, há duas questões que precisam ser resolvidas", ela respondeu. "1. A esrb e o quão fundo podemos mergulhar com o conteúdo antes que o jogo deixe de ser Adulto e se torne Proibido para Menores, que, tradicionalmente, nos manteria longe de 80% dos canais de distribuição (e, por estarmos falando de *San Andreas*, provavelmente esse número caia para cerca de 60%). O que sei, com certeza, é que qualquer tipo de violência sexual caracteriza o jogo como Proibido para Menores; baseado nisso, de todo o conteúdo que você listou, o único que aparentemente se encaixa nessa categoria é matar alguém com um vibrador, por mais ridículo que possa parecer. Vou pesquisar algumas coisas e descobrir como essa linha foi definida, historicamente, e onde podemos forçar a mão."

E não era tudo. "A segunda questão", ela escreveu, "está ligada às lojas e como elevar o nível do conteúdo e ainda ficar dentro dos limites, tanto vagos quanto oficiais, definidos pelas lojas mais conservadoras. Dentro da categoria Adulto, há uma linha que podemos cruzar e garante a exclusão das prateleiras em lugares como Wal-Mart e Best Buy; ambos anunciaram oficialmente que qualquer jogo exibindo cenas de nudez frontal estão proibidos, mas, como fizemos em *Vice City* com as cenas de candy suxxx, há um nível aceitável, dependendo do contexto e da relevância dentro do jogo. Assim como tudo na franquia *Grand Theft Auto*, sempre argumentamos que tudo é feito dentro do contexto de uma narrativa e acho que o mesmo pode ser dito aqui.

Em resumo, preciso fazer muita pesquisa nos jogos da categoria Proibido para Menores para que possa criar uma lista coerente do que é considerado 'ultrapassar o limite' e o referenciar com o conteúdo de *San Andreas*. Se os jogos Proibidos para Menores são tão pesados e explícitos quanto ouvi que são, então podemos criar uma defesa forte baseada no fato de que, ainda que estejamos em

território Adulto, pois embora exista conteúdo sexual em *San Andreas*, ele faz parte de uma narrativa e, certamente, não está no jogo inteiro."

Os olhos de Sam percorreram a última frase; a concessão obrigatória. Sim, ela entendeu. "A diretiva é bem clara", ela escreveu. "Precisamos ultrapassar as fronteiras da maneira mais forte possível para que a integridade do jogo não seja comprometida, mas evitar que nosso nível de distribuição não seja afetado e proteja as vendas." Às vezes, a hipocrisia da pátria adotada por Sam era desanimadora. Sam ponderava sobre estados como Utah e o reino dos mórmons. A indústria dos jogos havia virado isso? Eles estavam morando numa versão virtual de Utah?

"Temos que agir muito rápido", Sam respondeu a Kolbe. "Não há nada que um adulto não possa lidar planejado para o jogo. Mesmo se for um Proibido para Menores (que não deveria ser), por que devemos reduzir tanto a distribuição? Devemos engolir uma loja dizendo que tipo de jogo fazer? É bobagem. Vivemos no *The Sims* dos mórmons? Liberdade de expressão? Essa não é a justificativa usada pelo país para invadir o Iraque e outros lugares? Devemos expor essa hipocrisia descarada. Limites precisam ser expandidos. É essencial. No fim das contas, não tem nada a ver com o mundo real. Se os filmes, que são obviamente mais realistas, podem fazer, nos proibir simplesmente não faz sentido."

Donovan passou semanas pesquisando sobre a solicitação de Sam, analisando as cenas de sexo do jogo e esmiuçando as regras de todos os cantos do mundo para saber o que poderia ficar, ou não. Sam fez o possível para reafirmar os programadores na Escócia. "Vocês sabem que sexo é mais problemático do que assassinato [nos Estados Unidos]", ele escreveu num e-mail para a Rockstar North, "...então teremos que ser muito inteligentes. Definitivamente, teremos que fazer uma versão especial para o Wal-Mart. Então, qualquer conteúdo que concordemos em colocar precisa ser facilmente removível. [...] Faremos o possível para

manter essas coisas no jogo. Vai ser difícil, mas adoramos uma boa briga."

Phil Harrison dirigia por Londres numa manhã de verão a caminho do trabalho. Agora vice-presidente sênior de desenvolvimento de produtos da Sony Computer Entertainment da Europa, ele havia se transformado numa das estrelas mais icônicas do time PlayStation. Alto, careca e incisivo, era o tipo de executivo com quem os jogadores se identificavam imediatamente. Assim como Sam, era obstinado por transformar jogos em produto de consumo de massa. Com o sucesso de *GTA*, ele tinha uma nova missão: fazer jogos não só para adultos, mas para toda a família também.

A resposta era o EyeToy, uma câmera com sensor de movimento que deixaria jogadores interagirem com os jogos sem o uso do controle. Bastava apenas balançar a mão. Num jogo, bolhas apareciam por toda a tv e as crianças competiam para ver quem estourava mais delas ao balançar as mãos no ar. "Era algo que toda a família poderia jogar", disse Harrison. "Adotamos a ideia de tirar o controle da jogada rapidamente. Era um grande atrativo para as pessoas. Dar um controle para um iniciante é a mesma coisa que entregar uma granada a uma criança."

Lançado um ano antes, no verão de 2003, o EyeToy vendeu mais de 2,5 milhões de cópias até o final daquele ano. Outros jogos familiares como o *SingStar* (um caraoquê) ajudaram a expandir o mercado ainda mais. Para Harrison, isso representava um triunfo – prova de que entre *GTA* e o EyeToy, haveria jogos para todos os públicos. Quando a irmã dele telefonou no caminho para o trabalho, poderia ser uma ligação de felicitações, mas não era. "Você leu o *Daily Mail* de hoje?", ela perguntou.

"Não leio a bosta do *Daily Mail*", ele sacaneou.

"Acho que você deveria. Vá comprar um exemplar."

Harrison viu a manchete: "Assassinato por PlayStation". "Ah merda", ele pensou. A matéria falava sobre um garoto de 17 anos,

Warren Leblanc, que havia confessado ter assassinado Stefak Pakeerah, um amigo de 14 anos, com um martelo e uma faca. Agora, a mãe de Pakeerah estava abrindo a boca. Ela ouviu, pelos amigos dos garotos, que ambos eram obcecados por jogar um videogame chamado *Manhunt* e agora ela o culpava pelo crime. "Esse jogo deveria ser banido", ela disse ao *Daily Mail*. "Ele promove violência gratuita e corrompe as mentes mais jovens. [...] Temos uma dívida com a memória de Stefan para enfrentar as pessoas que se beneficiaram da venda desse jogo."

Desde o lançamento, em novembro de 2003, *Manhunt* havia criado uma tempestade na imprensa de jogos por conta da violência tão assustadora quanto impecável mostrada no jogo. Um garrote de arame farpado foi enviado aos jornalistas como peça de divulgação durante o lançamento. Mesmo assim, Harrison parou tudo enquanto lia a reportagem. Ele viu o hamster dos jogos violentos rodando pela imprensa por anos, mas essa matéria marcava uma nova era na Inglaterra. Isso não era uma armação de Max Clifford. Era uma mãe de verdade, falando sobre um garoto morto para valer. "Havia um segmento do público potencial de games que acreditaria nessa manchete", analisou, mais tarde.

Harrison viu a manchete: "Assassinato por PlayStation". "Ah merda", ele pensou.
A matéria falava sobre um garoto de 17 anos, que havia confessado ter assassinado um amigo de 14, com um martelo e uma faca.

A controvérsia de *Manhunt* apenas explodiu dali para a frente, conforme a matéria circulava pelo mundo. O jogo – já banido na Nova Zelândia – foi retirado das lojas da Dixons, maior rede do Reino Unido. Em pouco tempo, a versão inglesa de Jack Thompson, o parlamentar de Leicester East, Keith Vaz, entrou em ação.

Durante uma sessão de perguntas com o primeiro-ministro Gordon Brown, Vaz exigiu medidas protetoras – independente do fato de *Manhunt* já ser classificado como Proibido para Menores. "Isso não tem nada a ver com censura", ele disse. "É proteção para os jovens e crianças."

Em meio ao debate, entretanto, um grupo ficou notoriamente ausente – a Rockstar. Em vez de se pronunciar, Donovan optou por trabalhar nos bastidores com Simon Harvey, o porta-voz da indústria de jogos britânica, para organizar qualquer reação. Harvey disse numa declaração: "A simples posse de um jogo não implica, e não deveria implicar, na conclusão de que ele é responsável por esses eventos trágicos".

Harrison lutou para manter seu plano de levar jogos para as famílias mesmo com a controvérsia. Assim como Lowenstein nos Estados Unidos, ele não parava de pensar que, quando a merda explodia, os *bad boys* dos jogos não tinham coragem de dar a cara a tapa. "Fiquei frustrado ao ver que ninguém da Rockstar nunca foi a público", lembrou. "Eles simplesmente ficaram mudos."

Enquanto a controvérsia sobre *Manhunt* crescia em sua terra natal, Sam e os caras da Rockstar estavam mais preocupados com *San Andreas* – e com os resultados da pesquisa de Donovan sobre o que fazer com a inserção de conteúdo sexual no jogo. As conclusões foram desanimadoras.

"Infelizmente, a situação é a seguinte", Donovan escreveu num e-mail para Sam, em 16 de agosto de 2004, e seguiu listando as mudanças necessárias.

"Prostituta fazendo boquete no carro: temos que mostrar muito menos da área crítica da boca no pênis.

Prostituta fazendo boquete no cara de pé: isso precisa ser removido ou ficar implícito.

Sexo com a namorada: essencialmente, isso tudo vai além dos limites de classificação Adulta e Proibido para Menores, e precisa

ser removido ou ficar implícito.

Funcionárias da sex shop precisam ter os mamilos um pouco mais cobertos, especialmente para as lojas dos Estados Unidos.

A cena de namoro com tapinhas precisa ser removida, pois constitui violência sexual, o que é um problemão.

Entretanto, o boquete na sala dos fundos na casa do traficante tá de boa.

Queria poder incluir todas essas coisas fantásticas, mas não é viável nesse momento. Como discutimos, estamos trabalhando em alguns cenários diferentes para o lançamento de uma versão que inclua esse conteúdo."

Sam clicou no documento em anexo – quatro páginas excruciantes de explicações, detalhes, país por país, sobre qual tipo de atividade sexual poderia, ou não, ser mostrada, de acordo com o público-alvo. Todo o surto de Sam sobre o Iraque e a hipocrisia viraram pó virtual conforme ele lia as leis nuas e cruas. Esse era o jogo de outra pessoa. A lista das regras de cada pais era maravilhosamente absurda, hilariante, terrível e inevitavelmente real. Ela começava com o Reino Unido, onde o público alvo era 18 anos.

"Nudez masculina: nudez completa e frontal é aceitável, contando que o pênis não esteja ereto", explicou Donovan.

"Um pênis ereto deve ser evitado completamente ou vamos precisar borrá-lo.

Nudez feminina: nudez completa e frontal é acessível, mas apenas à distância e o corpo todo for mostrado, mostrar apenas os seios é preferível.

Masturbação: pode estar implícita, mas o pênis não pode ser visível. Consideramos mais seguro mostrar um homem pelas costas enquanto faz isso, não com o ângulo de câmera diretamente nele.

Sexo oral: similar à masturbação, o ato pode estar implícito, mas não mostrado. Qualquer close-up exigiria pixelização e o bbfc pode pedir pela remoção para aprovar o selo de Proibido para Menores. Seu personagem não deve poder matar a namorada, ou prostituta,

depois de fazer sexo.” E a lista continuava.

Conforme lia as normas, Sam viu que cada país tinha sua própria lista de definições arbitrárias do que significaria posicionar o jogo no reino da rejeição. Espanha e Itália aceitavam a nudez (incluindo ereções) e eram “de boa”, como Donovan escreveu, em relação à violência sexual. A França aceitava nudez masculina (sem ereções) e nudez feminina (porém, como Donovan explicou, “contanto que fosse considerada erótica, não pornográfica”). Enquanto a Austrália não permitia nudez masculina, seios e bundas femininas eram liberados. Espancamento era rejeitado ao redor do mundo, exceto na Espanha e na Itália, contanto que fosse parte da história. Cada país aceitava uma punheta; era só não mostrar o pênis. Nenhuma menção a masturbação feminina, porém. Sexo oral implícito era aceitável em todos os lugares.

De todos os territórios, os Estamos Unidos eram, fácil, o mais restrito – qualquer nudez masculina deveria ser coberta por sombras e, embora seios femininos pudessem ser mostrados, vaginas estavam fora de cogitação e mamilos precisavam ser cobertos. E uma cena implícita de cj transando com a namorada? Embora aceitável ao redor do mundo, seria garantia do selo Proibido para Menores nos Estados Unidos. Então Donovan soltou a bomba. “As cenas de sexo que existem em *San Andreas*, no momento, serão consideradas muito explícitas”, ele escreveu. Elas precisavam ser cortadas.

Sam sentou-se ao computador, observando o cursor piscar enquanto um surto de raiva o possuía. “Isso é muito, muito mais do que eu esperava”, ele respondeu a Donovan, socando as teclas. “Não é apenas insano editar uma sátira desse modo – veja os filmes e todo o resto –, mas vai dar muito trabalho e vamos estragar as coisas (por exemplo: mudar a missão de estapeamento, que já é inofensiva e boba o suficiente). É só isso mesmo que podemos fazer? Simplesmente não consigo acreditar.”

A resposta de Donovan chegou 17 minutos depois. “Isso não é

bom", ele escreveu, com agressividade. "Pensei que estivéssemos em sintonia." O que estavam fazendo, afinal de contas? Um jogo ou algo mais? Estavam mostrando o dedo do meio para o mundo todo? Eles não eram mais garotos rebeldes na escola preparatória. Eram funcionários bem pagos de uma companhia pública. Eles não podiam manipular e controlar a vida como se fosse um jogo. Eles sempre lutaram pelo direito do amadurecimento dos jogos; talvez fosse hora deles mesmos crescerem. Por que não apenas dar um passo atrás e reduzir o sexo em *San Andreas*?

"O estapeamento é praticamente a pior coisa lá", explicou Donovan. "É possível ver a vagina e o ânus dela, ou pelo menos onde eles deveriam estar, e a combinação disso com violência é o que deixa as pessoas mais preocupadas. Cada país, exceto a Espanha, respondeu para a gente dizendo que violência sexual é inadmissível. É muito fácil para qualquer um tirar aquela cena do contexto e dizer que os jogos requerem violência contra mulheres para completar o objetivo da missão."

Sam não aceitava nada. Ele foi para os Estados Unidos para encontrar liberdade, não para desistir. "Uau...", ele respondeu para Donovan. "Temos muita gente no departamento de vendas. Precisamos de gente para lutar por 'liberdade'." Ele mandou um e-mail para Les Benzies, produtor na Rockstar North, dando as notícias.

"É uma pena", respondeu Benzies.

"Eu sei...", respondeu Sam. "É um desastre, devemos revisar toda as nossas escolhas. Parece errado ter que editar nosso jogo. Precisamos forçar."

E foi o que ele fez, mandando um apelo desesperado e cego ao fundador da Take-Two, Brant. Entretanto, Brant estava desesperado travando suas próprias batalhas. Embora tivesse construído uma empresa com mais de 1 bilhão de dólares em receita, com mais de 100 milhões de dólares de lucro, a Take-Two havia sido tomada por escândalos. A investigação da sec sobre as finanças da companhia

ainda estava em andamento e, além disso, a comissão sugeriu que a ação civil fosse tomada contra Brant e dois ex-executivos da Take-Two por conta do envolvimento no caso. Em 17 de março de 2004, Brant renunciou ao cargo de presidente e diretor da Take-Two. "Acredito que seja a hora certa de realizar a transição de gerenciamento para o futuro da Take-Two", disse em um pronunciamento.

Sempre houve tensão explícita e implícita entre a Take-Two e a Rockstar, com o selo sendo a criança rebelde que tentava dar as ordens. Entretanto, a realidade era a seguinte: mesmo com o visual desleixado, no fundo, Sam sempre foi um líder determinado, que comandava o barco como um ceo. Como Brant permaneceu como vice-presidente de distribuição, Sam não pensou duas vezes antes de falar com ele.

"Oi, você pode confirmar que essas são as mudanças de conteúdo que temos que fazer?", escreveu Sam. "Como mencionei ao Terry, fiquei bastante chocado com a lista. Há cortes em todos lados. Parece que não estamos mais quebrando as barreiras. Por que se importar? Eu não quero mesmo mudar essas coisas. Parece tão errado ficar à mercê autoritária de lojistas psicóticos, mórmons e capitalistas. Isso é um jogo. É comédia. O filme *Apertem os Cintos... O Piloto Sumiu* (*Airplane!*, 1980) era mais ofensivo do que isso. Podemos, por favor, manter em mente o vanguardismo que nos trouxe até aqui."

Sam se sentiu mal ao avaliar as opções de mudança sugeridas por Benzies – mover a câmera na cena do boquete, remover outras cenas completamente, mascarar algumas, como o sexo com a namorada, com filtros. Pior ainda foi a implicação de Benzies de que eles haviam desistido de lutar. "Essas coisas eram tão legais", Benzies escreveu para Sam, "não estamos fazendo nada inovador sem elas."

Para Sam, inovar era a missão de vida, desde a rebeldia na St. Paul e o começo da carreira na bmg. Ele construiu a carreira

bancando o capitão Kirk e indo onde outros jamais estiveram. Quantas pessoas podiam dizer que, de fato, fizeram isso – não apenas nos videogames, mas em qualquer assunto? Como ele poderia parar agora?

Sam precisava fazer uma escolha: lutar ou fugir. "Se você e a equipe estão fechados nisso, vamos comprar a briga", ele respondeu a Benzies. "Vamos manter o que quisermos no jogo – nosso jogo. Vai cortar a distribuição pela metade, mas quem se importa? O jogo vai vender do mesmo jeito. Podemos vender menos dessa forma (quem sabe – talvez mais no longo prazo?), mas, pelo menos, não vamos ter que seguir as ordens de um bando de burocratas e lojistas do caralho."

Nem todo o mundo concordou. O cofundador Gary Foreman caracterizou o sexo em *San Andreas* como "engraçado, colegial, humor pueril", mas pensou que tudo tinha limites. "Um jogo com esse tipo de conteúdo nunca vai ser aprovado, então vamos tirar", ele disse. Além disso, pensou, quem perderia? "Desculpe, mas não tinha mais 12 anos, era desnecessário", disse futuramente. "Tivemos conversas sobre inovar, romper barreiras, mas, pessoalmente, senti que, naquele ponto, era tudo a troco de nada."

Para Sam, inovar era a missão de vida, desde a rebeldia na St. Paul e o começo da carreira na BMG. Ele construiu a carreira bancando o capitão Kirk e indo onde outros jamais estiveram.

Quando King foi até Sam, certo dia, na Rockstar, ele notava que o amigo não estava feliz por perder a briga. Embora os dois tivessem passado por atritos, ele ainda apoiava o velho amigo e pensou que o sexo no jogo era engraçado.

A Rockstar criou um império ao simular fantasias, mas, dessa vez, a realidade acabou com a festa. A luta era permeada por ironia.

Sam queria fazer um jogo para adultos, mas o selo de Proibido para Menores seria suicídio comercial. Ele personificava a adolescência esquisita e interminável de toda uma indústria e, também, de uma geração de jogadores. Não foi o caso de ele nunca querer crescer; ele nunca teve esse direito. Ele era infantilizado. Independente do quão maturo fosse, ele ainda tinha que prestar contas para os pais corporativos na Take-Two.

Não havia nada que ele, Brant ou ninguém pudesse fazer. Os burocratas e lojistas ganharam. A Rockstar cortaria o sexo de *San Andreas*. Algum conteúdo moderado continuaria, como um vibrador roxo de dois lados escondido no banheiro da polícia para ser usado como arma, mas muita coisa caiu. Em vez de ver cj transando com a namorada dentro da casa, os jogadores poderiam chegar apenas à porta de entrada.

Com poucas semanas antes do prazo de entrega, as cenas de sexo precisavam ser removidas. E rápido. Às vezes, em vez de deletar o código, que poderia ser problemático, desenvolvedores de jogos basicamente escondiam o conteúdo para que os jogadores não o vissem. É um processo comum e aceitável conhecido como "acobertamento", algo como embrulhar um presente que você não gostou e enterrar o pacote no meio do mato. Sem segundas intenções.

Então, em um dia tranquilo na Rockstar, um programador digitou uma série de teclas e resolveu o problema. A cena de sexo de *San Andreas* estava embalada e escondida no meio da floresta de código. Como a indústria não exigia que os desenvolvedores revelassem conteúdo encoberto, a Rockstar não tinha nenhuma razão para mencionar a cena de sexo quando submeteu o novo *GTA* para classificação indicativa.

O jogo estava pronto.

Em 12 de setembro de 2004, o carteiro entregou o pacote submetido pela Rockstar para avaliação de *Grand Theft Auto: San*

Andreas na sede da Entertainment Software Ratings Board, na Madison Avenue, em Nova York. A colmeia de cubículos similares era tão protegida quanto a Área 51, área militar restrita no deserto de Nevada. "Desculpe, você não pode ir lá atrás", disse Patricia Vance, a presidente dura na queda da esrb, a um repórter que visitava a instalação, enquanto ele andava por paredes cheias de pôsteres de Tiger Woods e cartilhas cheias de crianças felizes e línguas para fora enquanto jogavam videogames.

Diariamente, as empresas de jogos enviavam seus produtos para classificação voluntária nas categorias: E (Everyone/Livre), T (Teen/Adolescentes) ou M (Mature/Adulto). Recentemente, porém, eles estavam sob pressão. A Harvard University havia publicado um estudo chamado "Conteúdo e Jogos Classificados para Adolescentes" ["Content and Teen-Rated Video Games"], que indicou que quase metade dos videogames incluía conteúdo não listado na caixa dos jogos. No estado de Washington, legisladores tentavam banir a venda de jogos com a classificação M para qualquer um com menos de 17 anos. A indústria dos jogos lutava apoiada pelo fato de que uma lei dessas violaria a liberdade de expressão.

Mesmo com toda a controvérsia ao redor de *GTA*, a esrb não tinha razão alguma para esmiuçar o jogo de forma diferente que os outros. O processo começava com os avaliadores: um grupo de cinquenta norte-americanos, de todos os estilos de vida – professores, médicos, mães solteiras, com idades entre 21 e 65 anos. A esrb publicava anúncios nas revistas para pais e recebia cerca de mil inscrições por ano. Experiência com jogos não era necessária.

É por isso que, quando a empresa enviava o jogo para ser classificado, em vez de uma demo jogável, mandava vídeos das fases. As empresas eram obrigadas a enviar o que Vance chamava de "imagens mais extremas" do jogo, cerca de dois ou três meses antes do lançamento. Os vídeos podiam ter duração de vinte

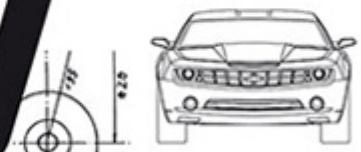
minutos a algumas horas. Conforme cada dupla ou trio de avaliadores assistia ao material, um contador de quadros aparecia na tela. Eles recebiam um guia que ajudava e orientava sobre qual conteúdo notificar: jogos de azar, sexualidade, violência e destruição, entre outros. Mesmo assim, a sanguinolência estava na mira de todos. "Não há uma fórmula. Queremos que os avaliadores julguem por conta própria", disse Vance.

Assim que o jogo era revisado pelos avaliadores, a equipe assistia para ver se havia consenso na avaliação – Vance disse que geralmente havia – e o jogo era classificado de acordo. Entre os jogos vendidos em 2003, 54% foram classificados como E (Everyone/Livre); 30,5% como T (Teen/Adolescente); e apenas 11,9% levaram o selo M (Mature/Adulto). Mesmo com todo o debate sobre jogos violentos, 70% dos best-sellers no mercado de consoles eram classificados como E ou T. Vance disse que, no fim das contas, a responsabilidade estava nas mãos dos consumidores. "Se a classificação não influencia no seu processo de compra, o problema não é nosso", disse Vance. "Não podemos ditar a moral ou a ética. As pessoas têm que decidir por conta própria."

Vance pensou que, pela Rockstar sempre ter se comportado bem no ato de divulgar o conteúdo de seus jogos, não tinha razão para duvidar de *San Andreas*. Cada avaliador sentou em um cubículo e assistiu às imagens de cj dirigindo e brigando pelas ruas de *San Andreas* enquanto o hip-hop pulsava. Os avaliadores escreviam em seus caderninhos, proibidos de conversar entre si sobre as opiniões. Finalmente, eles se reuniam para discutir as notas, com um supervisor presidindo o debate, mas não houve discussão. *GTA: San Andreas* foi classificado como M (Mature/Adulto). Seu futuro estava nas mãos dos jogadores agora.

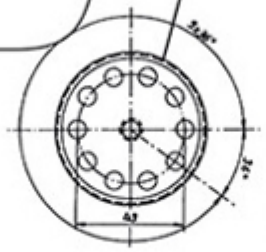
E
F

19



DESTRAVANDO A ESCURIDÃO

UNLOCK THE DARKNESS



PERSONAGEM ALEATÓRIO DESTRAVADO:

PATRICK WILDENBORG
Siga o ícone "P" até Deventer, Holanda. Aproxime-se quando a família de Patrick estiver dormindo. Patrick estará no sofá, com o laptop aberto.

★ ★ ★ ★ ★ ★

Patrick Wildenborg adorava café. Forte e em grandes quantidades. Como todo programador dedicado, ele precisava do combustível para enfrentar as noites de trabalho em Deventer, uma cidadezinha no leste da Holanda.

Durante o dia, ele trabalhava como consultor de computadores, criando sistemas de gerenciamento de tráfego e aplicações militares. Depois, voltava para casa. Ele tinha uma esposa e dois filhos, um menino de 6 anos e uma menina de 4 anos. Forte, 1,89 m, 35 anos, óculos pequeninos e cabelo castanho começando a recuar, Wildenborg fazia de tudo para se divertir com os filhos. Depois do jantar, quando as crianças estivessem dormindo, ele faria um copão de café, abriria o laptop no sofá e começaria a jogar, enquanto a esposa zapeava a tv.

Um dos passatempos favoritos de Wildenborg era *Grand Theft Auto: Vice City*. Jogador ávido desde os tempos do computador Commodore 64 da infância, caiu de amores pelo épico da Rockstar. Ele amava a atmosfera tosca dos anos 1980 nos Estados Unidos, os sintetizadores, a *vibe Miami Vice* que o lembrava da própria infância bizarra. Mas, acima de tudo, ele gostava da liberdade. "A liberdade

de fazer o que quisesse", ele disse. Wildenborg considerava os misteriosos criadores da Rockstar como heróis.

Como muitos jogadores tarja preta, Wildenborg percorreu *Vice City* com velocidade incrível, visitando aquele novo mundo todas as noites depois do trabalho e terminando a campanha em menos de um mês. No momento em que chegou ao fim, sentiu aquele sentimento de perda, como a lembrança das melhores férias da sua vida. Ele não queria que aquilo acabasse. Então, encontrou um jeito de manter o jogo vivo. Hackeá-lo.

Hackear jogos de computador não era nada novo. Jogadores alteravam o código dos jogos favoritos há décadas. As modificações, ou *mods*, faziam coisas simples e bobas (como colocar o dinossauro Barney no jogo de atirador de primeira pessoa *Wolfenstein 3D*) e outras absurdamente complexas (como transformar o jogo de ficção científica *Half-Life* numa versão do título antiterrorista colaborativo *Counter-Strike*).

Programadores de *mods* colaboravam on-line, na maioria dos casos, sem nunca se encontrar pessoalmente e distribuíam os programas pela internet. Eles faziam isso por amor e ego, mas raramente por dinheiro. Alguns *mods*, incluindo os de *Counter-Strike*, criavam uma base de fãs tão grande que as companhias faziam acordos com os criadores para distribuí-los. Como disse John Carmack, o programador das franquias *Doom* e *Quake*, algumas das favoritas dos programadores, os *mods* transformaram-se em currículos para aspirantes às vagas de desenvolvedor de jogos.

Embora permitir que os consumidores alterassem o produto pudesse parecer problemático para muita gente, criadores de jogos vanguardistas aliavam-se à comunidade de *mods* por uma razão bem esperta: *mods* vendiam jogos. Para jogar o *mod*, o jogador ainda precisava ter o cd original e isso era sinônimo de maior sobrevida na prateleira. Além disso, criadores de *mods* faziam as vezes da melhor fonte de marketing viral da época. Como eram os primeiros jogadores e fanáticos por uma franquia, desenvolvedores

de *mods* tinham um papel fundamental na divulgação dos novos jogos na rede.

Por essa razão, as empresas mais espertas não apenas os respeitavam, mas os apoiavam – essencialmente plantando a própria base de fãs tarja preta. Como Wildenborg descobriu rapidamente, poucas companhias eram tão abertas aos *mods* quanto a Rockstar. A estratégia encaixa-se perfeitamente no estilo "faça você mesmo" da Rockstar. Ignorando o fato de que a criação de *mods* violava o acordo de licença do usuário nos jogos da Take-Two, a Rockstar criou relacionamentos com esses caras desde os primeiros títulos.

Sites de fãs como o Gouranga.com foram os primeiros a receber visitas e atualizações regulares diretamente dos irmãos Houser. Por volta do lançamento de *GTA III*, a Rockstar havia escolhido a dedo sua própria seleção de sites temáticos, que eram divulgados na home page da empresa. Para *Vice City*, a Rockstar criou um site para quem a companhia chamou de seus "amigos internacionais". O parágrafo de boas-vindas da Rockstar dizia que esses eram lugares para visitar "e encontrar todos aqueles *mods* independentes..."

Criadores de *mods* sabiam que a relação era mutualmente benéfica. Como um dos especialistas em *GTA* disse, "a cena dos *mods* gerou muita renda para a franquia *GTA* com investimento praticamente zero para os produtores e distribuidores. Sabemos, com certeza, que há uma porcentagem significativa de fãs de *GTA* que só compram o jogo para o pc por causa das amplas possibilidades de modificação."

Como programador e jogador, Wildenborg caiu de cabeça na cena *mod*. Ele sabia exatamente o que queria fazer com *Vice City*. No jogo, era possível ter apenas quatro carros numa garagem – nem um pouco suficiente para guardar as dezenas de carrões que Wildenborg conseguiu. Depois de um mês de noites abastecidas pela cafeína, ele criou Marina Carpark – um *mod* que, quando baixado e instalado gratuitamente, permitia que jogadores

guardassem até quarenta carros num vasto estacionamento. A realização rendeu o respeito da comunidade de *mods* de *GTA* a Wildenborg, quando a alteração foi lançada em janeiro de 2004. "As pessoas diziam que era impossível, mas, de algum modo, consegui fazer", explicou numa mistura de modéstia e orgulho.

Wildenborg gastou muitas horas no GTAforums.com, um site popular entre os criadores de *mod* para o jogo. Os visitantes eram sempre anônimos, usavam nomes falsos e, raramente, se é que acontecia, se encontravam pessoalmente ou falavam ao telefone. Era um mundo colaborativo, povoado por fãs obcecados. Uma pessoa podia ter uma ideia para um *mod*, então outra contribuiria de alguma forma – trabalhando juntos para fazer a engenharia reversa do jogo e encontrar o código. "A comunidade de *mods* parecia um bando de amigos tentando solucionar um mistério", disse Wildenborg.

Em outubro de 2004, os jogadores finalmente colocaram as mãos em *Grand Theft Auto: San Andreas*, o novo jogo extremamente aguardado da Rockstar. Wildenborg e os outros ficaram empolgados por terem "novos mundos para explorar", ele disse. Ele ficou embasbacado com a simples noção de ampliação do jogo, ao atravessar florestas no carrão esportivo, voando num avião ou saltando das colinas com sua moto. Ele pichou portas das lojas em Los Santos e visitou os cassinos de Las Venturas. A história da ascensão de cj entre as gangues violentas da Costa Oeste pulsava com a quantidade absurda de detalhes e as referências enciclopédicas à cultura pop que fizeram a Rockstar famosa. Assim como os outros, Wildenborg estava maluco para brincar com o código.

Mas eles teriam que esperar, pois com o lançamento da versão apenas para ps2, as possibilidades eram limitadas. *Mods* eram um fenômeno particular dos computadores, pois os consoles eram mais difíceis de serem hackeados. Até o lançamento da versão para pc, que saiu ao mesmo tempo que a versão para Xbox, no verão

seguinte, ele só poderia fuçar no código do ps2.

Mesmo assim, explorar o código era parte da diversão e tinha uma beleza própria. Quando se mergulha tão fundo na programação, você sente que deixou a mesa manchada de soda noutro plano e se materializou em um novo mundo abstrato atrás da tela do computador. Depois de passar horas hackeando *San Andreas*, Wildenborg estava lá dentro. Era como se estivesse cercado por uma floresta elétrica com árvores cujos galhos eram sequências de um e zero. O chão brilhava com estática. Wildenborg agachou-se no pavimento pixelado e pegou um pacote camuflado, embrulhado e enterrado fora do alcance das outras pessoas. Ele segurou o pacote nas mãos. Ele brilhava e vibrava.

"O que seria aquilo?", pensou Wildenborg.

Quando o aniversário de 34 anos de Sam chegou (assim como o concurso anual de comilança de bolinhos de queijo), ele tinha motivos para ficar feliz. *San Andreas* era um sucesso. Nos primeiros dois meses, vendeu 5 milhões de cópias, a 50 dólares a unidade. Tudo indicava que o jogo venderia impressionantes 21,5 milhões de cópias e se tornaria o título mais bem-sucedido da história do ps2. Quando o ano fiscal terminou em 31 de outubro de 2004 – apenas quatro dias depois do lançamento – *San Andreas* era responsável por 20,9% da receita da Take-Two.

Fãs e jornalistas coroaram o sucesso como a maior realização da empresa. O site *Game Critics* o chamou de "deslumbrante marco em todos os aspectos que importam. [...] um jogo monumental que acabou de redefinir o nível pelo qual todos os jogos futuros serão medidos". A revista *Game Informer* considerou o jogo "extraordinário – algo que creio ser capaz de definir uma geração e transformar o modo como encaramos os videogames para sempre". O site *ign* o considerou "uma obra de arte sem fim". Em Nova York, um artista amigo da Rockstar criou uma Câmara da Delinquência – uma instalação de arte inspirada pelo jogo, que continha um *bong*,

uma geladeira cheia de cerveja e uma tv *widescreen* para jogar *San Andreas*.

Mas nem todo o mundo gostou do novo *GTA*. O *New York Times* considerou o jogo "tão perturbador quanto irritante", assim como os outros da franquia. Outra porrada veio de Dave Jones, o ex-chefe da dma que estava trabalhando em seu próprio jogo de ação, *Crackdown*. Alguns dias depois do lançamento de *San Andreas*, Jones desmereceu o jogo num extenso perfil publicado no *Sunday Times*. "Algumas partes arrancam algumas caretas", disse. "É como assistir a *Os Bons Companheiros*. Em algumas cenas, você se pergunta: eles precisavam mesmo ter feito aquilo? Até onde isso vai?"

Como Lowenstein temia, outras pessoas ficaram ofendidas pela representação estereotipada do protagonista negro no jogo. O *Chicago Tribune* citou um acadêmico: "Embora exista um protagonista negro, que, de certa forma representa um avanço, ele está inserido num ambiente urbano violento [...] envolvido em atividades criminosas, traficando drogas e fugindo da polícia".

Num artigo intitulado "A cor da destruição", o *New York Times* disse que "*Grand Theft Auto: San Andreas* subestima o que muitos críticos consideram uma tendência problemática: jogos de videogame populares que fazem uso de estereótipos raciais e incluem imagens de jovens negros cometendo e apreciando crimes violentos nas ruas". King não acreditou quando leu comentários em fóruns on-line e viu jogadores se recusando a jogar simplesmente por causa do protagonista negro.

Em segredo, Sam tinha outras preocupações. Embora fosse publicamente elogiado pelo sucesso de *San Andreas*, ele ainda parecia abatido por ter retirado as cenas de sexo do jogo. Então, a ideia de uma reviravolta surgiu – colocar uma cena de sexo na versão para pc, que seria publicada em junho de 2005. Em 25 de novembro de 2004, Sam mandou um e-mail para Benzies, pedindo que "explorasse ideias adicionais para o conteúdo" para determinar

"o quão longe eles poderiam ir com o material sexual [...] para deixá-lo irado". Benzies prometeu "trazer as paradas sexuais de volta ao que eram".

Duas semanas depois, um designer da Rockstar responsável pelo processo de produção enviou um e-mail a um colega informando sobre a decisão de recuperar o sexo. Animadores foram instruídos a desenterrar as animações e garantir que estivessem no nível aceitável. "E devo dizer o quão feliz estou de ver isso voltando ao jogo", o colega respondeu.

Se necessário, Sam enviaria tudo em um e-mail interno, dizendo que a companhia poderia lançar duas versões do jogo. "Faremos uma versão Proibida para Menores e a Adulta (conforme discutido)." Lançar uma versão de *San Andreas* Proibida para Menores seria uma espécie de realização artística, em vez de algo comercial. A Rockstar estaria mandando uma mensagem, como Sam escreveu. "Sim, vamos a lugares que vocês nunca considerariam."

Entretanto, na esrb, as versões para Xbox e pc de *San Andreas* não causaram nenhuma preocupação. Em 7 de janeiro de 2005, o pacote de avaliação da Rockstar chegou no escritório sem muito alarde. Por conta do jogo ser idêntico à versão do ps2, a Rockstar não precisaria enviar um novo disco com o pacote. Os avaliadores simplesmente reavaliaram as versões de Xbox e pc com o mesmo M (Mature/Adulto) de antes.

Na Rockstar, Donovan contou a Sam que o medo se espalhava na equipe de vendas por conta do plano para a cena de sexo. "Eles estão preocupados, pois vamos sofrer represálias intensas se passarmos do limite com a versão para pc", Sam escreveu para Benzies, em 18 de janeiro.

No ecossistema dos jogos de computador, atualizações às vezes são necessárias depois do lançamento. Isso poderia acontecer por conta de diversos fatores, talvez a correção de alguns defeitos ou a modificação de conteúdo. Para remediar a situação, os criadores de jogos lançavam programas chamado *patches*, que podem ser

baixados gratuitamente na internet. Como parte da eventual versão Proibida para Menores de *San Andreas*, a Rockstar poderia lançar a versão para pc com a cena de sexo escondida, assim como no jogo do ps2. Mas, assim que pudessem lançar um *patch*, ele se instalaria e destravaria a cena de sexo e, assim como Sam disse, "destravaria a escuridão". Não haveria nada ilegal ou enganador envolvido.

Em 7 de fevereiro de 2005, um designer da Rockstar enviou um e-mail a um colega dizendo que "o sexo vai ser lançado como um *patch*, para podermos furunfar o quanto quisermos". Na semana seguinte, outro e-mail garantia que a "versão sexual completa" estaria "no *patch*" para *San Andreas* no pc.

As trevas estavam prestes a cair.

Na Rockstar, o medo se espalhava na equipe de vendas por conta do plano para a cena de sexo. "Eles estão preocupados, pois vamos sofrer represálias intensas se passarmos do limite com a versão para PC", Sam escreveu para Benzies.

"Você está fazendo o trabalho de Deus ao combater as forças das trevas. Satanás está atrás deles e Deus está ao seu lado." Jack Thompson nunca se esqueceria destas palavras de encorajamento ditas por um companheiro na guerra cultural. Ele se sentia mais abençoado do que nunca quando se viu no 60 *Minutes*, enfrentando a força mais malévola de todas, *GTA*.

"*Grand Theft Auto* é um mundo governado pelas leis da depravação", disse o correspondente Ed Bradley, na introdução do programa. "Gostou daquele carro? Roube. Não gosta de alguém? Atropele. Um policial veio falar com você? Acabe com ele. Há policiais por todos os lados e infinitas possibilidades de matá-los. São 360 graus de assassinato e destruição: tecnologicamente brilhante, feito com esmero e violência sem limites."

Era 5 de março de 2005 e o jogo de videogame mais notório do mundo estava na mira da mídia por conta de uma série de assassinatos chocantes numa cidadezinha norte-americana. "Caso não tivesse sido treinado no videogame", Thompson, com o cabelo grisalho penteado perfeitamente, disse a Bradley, "ele não teria feito o que fez."

Thompson referia-se ao que aconteceu em 7 de junho de 2003, na cidade mineradora de Fayette, no Alabama. Às 3h, o policial Arnold Strickland encontrou um jovem negro, Devin Moore, de 18 anos, dormindo no carro roubado. Strickland algemou Moore e o levou até a delegacia para prestar depoimento. Enquanto estava sendo fichado, de repente, ele pegou a pistola Glock do coldre do oficial Arnold Strickland e o matou.

Moore fugiu e, quando outro policial o perseguiu, ele foi mais rápido e ágil. Disparou três tiros contra o policial e o matou. Conforme o garoto passou pelo escritório do operador da linha de emergência, ele disparou mais cinco balas. Uma delas foi um tiro na cabeça. Com três homens ensanguentados e mortos, Moore pegou um molho de chaves e foi até o estacionamento da delegacia, onde roubou uma viatura de polícia pouco antes do sol nascer.

Três horas e meia mais tarde, a polícia perseguiu a viatura azul escura na fronteira do estado do Mississippi. Com a prisão de Moore, as notícias das mortes cruzaram o país e as pessoas se perguntavam o que faria um garoto como ele, sem antecedentes criminais, surtar da forma como fez. Durante a audiência em dezembro de 2004, um oficial testemunhou que, enquanto Moore estava sendo levado para a cadeia do condado, ele disse: "A vida é como um videogame. Às vezes, você morre". E qual jogo que ele gostava de jogar? *GTA*.

Quando Thompson ouviu a notícia, ele agiu. Enquanto a Rockstar havia se transformado na maior empresa da indústria de jogos, Thompson havia se tornado o inimigo número um dos jogadores. Ele estava mais confiante do que nunca. No ano anterior, ele teve

sucesso na luta contra o radialista mais controverso do país: Howard Stern. Depois de pressionar a Comissão Federal de Comunicações [Federal Communications Commission] sobre Stern, Thompson conseguiu tirar o programa do ar em Miami e o multou em quase 500 mil dólares. Até mesmo Stern reconheceu sua luta ao chamá-lo de "advogado lunático de Miami que me tirou do ar por lá".

Agora estava pronto para voltar a enfrentar a Rockstar. "O que estamos dizendo é que Devin Moore foi, de fato, treinado para fazer aquilo", Thompson disse a Bradley, que ouvia com atenção. "Ele foi inserido num simulador de assassinato, que comprou como menor. Ele gastou centenas de horas jogando o que é, em essência, um jogo para matar policiais. Essa é a teoria que acreditamos poder provar para o júri no Alabama, que, sem o treino no videogame, ele seria incapaz de fazer o que fez." Thompson prometeu continuar a luta com uma nova ação judicial.

Os figurões da indústria de jogos que assistiram ao segmento do programa ficaram furiosos.

Lowenstein sentiu-se mais irritado do que nunca. Antes da exibição da reportagem, ele tentou mostrar outros ângulos aos produtores – a abrangência demográfica do jogo, os benefícios de saúde – mas foi em vão. Lowenstein disse mais tarde: "As pessoas pedem desculpas e dizem: 'Olha, sinto muito, mas os editores estão me obrigando a fazer essa matéria, eu sei que é besteira. Sei que Jack Thompson é uma piada, mas temos que abordar o tema e vamos citar Jack'. A apatia e irresponsabilidade de supostos jornalistas honrados e sérios, que davam espaço a alguém que admitiam não ter credibilidade em sigilo só por que faria sucesso na tv".

Em Nova York, Pat Vance, a presidente sisuda da esrb, e seu chefe de imprensa, Elliot Mizrahi, assistiam a Thompson no 60 *Minutes*. "O mais incrível é ele estar com Ed Bradley e ficar todo comportado e medir as palavras", Mizrahi disse mais tarde. "Mas nos press-

releases que divulga, ele parece um maníaco aos berros."

"Não trabalhamos para Jack Thompson. Estamos aqui para servir ao público", reagiu Vance. Mesmo assim, ela sabia estar indefesa contra a mensagem dele. Thompson simplesmente era melhor do que eles no manejo da mídia. "Dizer que a indústria é organizada e faz tudo direito não gera muita atenção", ela disse. A estratégia era: "Mantenha o foco e tente ignorar".

Mesmo assim, os caras em Nova York estavam assistindo – e pirando. "Éramos alvos fáceis para sensacionalistas e extremistas", lembrou King. "Havia valor na imagem de *Grand Theft Auto* ao ponto de gente como Jack Thompson construir uma plataforma em cima dele. Pensamos que, no fim das contas, o final seria triste para Jack Thompson."

O telefone dele tocava sem parar com pedidos da imprensa e Thompson se sentia mais poderoso do que nunca. Nada poderia pará-lo, nem as pessoas que o chamavam de maluco, nem mesmo aqueles que telefonavam e o ameaçavam de morte. Ele estava numa missão de Deus. "Estava adorando", ele escreveu em seu livro de memórias. "Sempre me lembrava que a vitória seria d'Ele."

Seu filho Johnny já estava na sexta série e parecia ter dúvidas. Quando mais novo, juntou-se às fileiras do pai na cruzada, chegando até mesmo a comprar *GTA: Vice City* enquanto Thompson filmava tudo do lado de fora da loja. Agora, no ensino médio, ele estava cercado por jogadores. E eles sabiam que ele era filho do maior opositor ao mercado. Depois que o pai foi convidado para falar sobre jogos violentos na escola, Johnny o abordou.

"Pai, acho muito legal você participar dos programas nacionais, mas o pessoal está pegando no meu pé por causa disso", disse Johnny. "Caras que eu nem conheço estão vindo falar comigo e dizendo coisas como 'Fala para o seu pai que não vou criar um novo Columbine'." Ele pediu ao pai que reconsiderasse. O coração de Thompson se despedaçou ao olhar nos olhos do filho. Entretanto, mesmo depois de recusar o convite da escola, o conselheiro da

instituição convenceu Thompson de que a melhor coisa a fazer pelo filho era compartilhar a mensagem com todo o mundo antes que fosse tarde demais. Thompson concordou.

No dia da palestra, ele ficou frente a frente com os garotos e alimentou seus medos tão habilmente quanto o fez com os espectadores do 60 *Minutes*. Ele citou passagens da Bíblia, mostrou tomografias cerebrais de jogadores de jogos violentos e invocou o pesadelo palpável dos tiroteios escolares. "Os jogos de *Grand Theft Auto* viraram o mundo de ponta cabeça", ele pregou. "Vilões são legais. Policiais são inimigos. Mulheres são usadas e descartadas. [...] Se você tem certeza de que videogames violentos nunca vão te afetar, você tem a mesma certeza de que eles nunca vão afetar um colega de classe?"

Ainda cuidando do filho, Thompson era responsável por buscá-lo na escola todos os dias. Enquanto esperava, não tinha ideia de como Johnny havia reagido ao discurso. Teria raiva dele? Essa cruzada valia mesmo a pena, afinal? "Pai", disse Johnny, "fiquei orgulhoso de você." Então levou o garoto para casa dirigindo através de Vice City. São e salvo.

Do outro lado do Atlântico, duas semanas depois da participação de Thompson no 60 *Minutes*, Patrick Wildenborg e os programadores fãs de *GTA* também estavam orgulhosos. Desde a descoberta do código secreto em *San Andreas*, eles estavam numa missão para desvendar o conteúdo. Criaram um fórum secreto numa sala de chat, onde um grupo se reunia diariamente para trabalhar no problema.

Não se tratava de arquivos quaisquer, eles notaram. Eles tinham a ver com animações retiradas do jogo por alguma razão. O problema era: sem o software apropriado, eles não podiam ver as imagens ausentes. Um programador com um apelido particularmente fantástico, Barton Waterduck, trabalhava para quebrar o código. Wildenborg sabia o mesmo que Waterduck e os demais membros

do fórum – quase nada. Mas Waterduck era bom. Ele rodou o código num programa cru, que convertia os arquivos em animações com homens palito – em vez das cenas completas. Pronto, eles tinham uma ideia do que havia lá dentro.

Quando Wildenborg baixou o vídeo feito por Waterduck, ele demorou para entender as imagens abstratas. Ele viu um homem palito. Traços para as pernas, corpo, braços, e uma cabeça. A pessoa parecia estar deitada de quatro. Wildenborg baixou a tela do laptop para o caso das crianças passarem por perto. "Era enigmático", ele disse, depois. "Ficou claro que as animações eram de cunho sexual."

Ele estava certo. Os arquivos ocultos tinham nomes sugestivos – "sexo", "beijo", "snm"e "boquete". Em breve, tinham mais provas. Em 18 de março de 2005, às 17h05, depois de dois meses de tentativas, Waterduck publicou uma nota no grupo de discussão intitulada "Animações reais de sexo – sério". Ele explicou como rodou o código da animação por um programa especial e conseguiu resultados de cair o queixo. "Lá estava cj, deitado no asfalto, trepando feito um coelho", escreveu Waterduck. Ele pontuou a frase com um *emoticon* de olhos esbugalhados e boca aberta. "Nunca imaginei que eles haviam criado animações sexuais daquele tipo para um jogo de ps2", ele escreveu. "E se eles tiraram de lá, bem, não conseguiram."

Waterduck compartilhou o código para que os demais pudessem ver a mesma coisa. Os fóruns pegaram fogo. Encontrar arquivos escondidos era um dos baratos da criação de *mods*, mas achar códigos ocultos com arquivos sexuais no maior videogame do mundo – não havia palavras para descrever. "Uau, não esperava que a Rockstar fosse deixar isso lá dentro", escreveu um programador. Ele brincou: "Agora eles estão treinando as crianças para matar prostitutas e também ensinam algumas posições sexuais".

Ainda assim, Waterduck não havia recuperado uma cena coerente,

apenas pedaços aleatórios e desorganizados. No dia seguinte, Waterduck encontrou mais, e escreveu: "Um vídeo de cj com cabelo afro e cavanhaque com uma namorada quase pelada (?), chupando, transando, estapeando, estapeando forte demais (!), deitando, sentando, de pé, de joelhos. [...] A única diferença para um vídeo pornô real é que cj está vestido".

"Lá estava CJ, deitado no asfalto, trepando feito um coelho", escreveu Waterduck. Ele pontuou a frase com um emoticon de olhos esbugalhados e boca aberta.

Era como ver os elementos isolados de um desenho animado, mas sem ver o desenho todo. Com cada animação descoberta, um cenário completo começava a se formar. "A diversidade e tipos de animações levaram-me à conclusão de que se tratava de um minijogo", publicou um programador, sugerindo que todos trabalhassem juntos para juntar as peças. "Mas é melhor mantermos a coisa toda em sigilo por enquanto", completou, "ou a R★ vai tirar as animações e os modelos da versão para pc e não é isso que queremos, certo?"

Os programadores sabiam o suficiente sobre as batalhas da vida real que a Rockstar enfrentava para compreender que estavam indo além de algo simplesmente divertido. Ao levar isso a público, vai saber que tipo de represália thompsoniana se abateria sobre seu passatempo favorito? "Talvez a gente deva ficar quieto?", sugeriu um programador preocupado. "Se publicarmos esse vídeo, todas as mães surtadas do mundo vão pirar, entrar na caravana anti-*GTA* e torrar o saco da R★. Talvez a R★ decida remover o conteúdo da versão para pc. Ou não. Talvez aumente o interesse pela compra da versão em pc."

"O que a Rockstar pretendia?", ponderou Wildenborg. Por que

enterraram esses arquivos? "Era uma caça ao tesouro", disse, mais tarde. "Eu me sentia como um detetive descobrindo como as coisas funcionavam." Tarde da noite, devidamente abastecido de café, ele revirava os arquivos compulsivamente até que encontrou algo de tirar o fôlego – uma série de comandos que permitiam ao jogador controlar a ação. Como estava apenas lendo o código, ele não pôde visualizar a ação, mas essas pistas deixavam tudo mais claro: não era mesmo algum tipo de cena de transição, era um minijogo!

"Há duas variações. Um jogo de transa e um jogo de estapeamento", ele publicou. No jogo de estapeamento, explicou, o jogador tem que dar tapas na bunda da namorada apertando um botão no controle do ps2 para mantê-la estimulada o maior tempo possível. Uma barra nomeada como "excitação" media o progresso do jogador. "Um tapa na hora errada, ou uma oportunidade desperdiçada, abaixa a ecitação [sic]", notou Wildenborg. "No jogo de transa, você precisa mover o controle analógico no ritmo do movimento dos corpos para aumentar a ecitação [sic]", ele continuou no melhor inglês que conseguia. Ele também imaginou ter descoberto cenas de cj recebendo um boquete enquanto dirigia o carro e quando levava a namorada para um passeio.

Mesmo com todo o trabalho de investigação, eles não tinham os arquivos necessários para rodar os minijogos. "Não tínhamos prova", Wildenborg disse, depois. Eles precisavam esperar pelo lançamento da versão de *San Andreas* para pc, que os daria condições plenas de hackear o código que precisavam. Só havia um problema: embora a Rockstar tivesse deixado o código do minijogo no jogo do ps2, até onde os programadores de *mod* sabiam, ela tinha tirado tudo do pc. "Vamos torcer para que as animações tenham ficado lá", publicou Wildenborg.

Alguns dias depois, em 8 de junho, Wildenborg abriu o laptop com empolgação. Era quase meia-noite. A versão de *San Andreas* para pc havia acabado de ser lançada nos Estados Unidos. Agora, de uma vez por todas, o código poderia ser testado para ver se o

minijogo completo funcionaria. Às 23h37, um programador publicou os resultados. "Parece que está funcionando, Pat", ele escreveu. "Embora ela tenha broxado na primeira vez, peguei ela de jeito na segunda tentativa!"

Wildenborg chegou mais perto do computador conforme, finalmente, assistia ao vídeo completo da cena. Começou de forma bastante familiar. cj encostou o carro na frente da casa da namorada e ela disse: "Que tal uma xícara de café?" Uma legenda apareceu na parte inferior da tela: "É agora, ela está te convidando para tomar café! Prepare-se para muito amor..." Nesse ponto, na versão oficial do jogo, cj e a garota entrariam na casa, mas a câmera ficava lá fora – sugerindo o sexo. E era isso.

Mas conforme Wildenborg rodava o código, a missão pulava para a cena escondida de cj e a garota lá dentro. O quarto era bagunçado e pequeno, com um pôster de *GTA: Vice City* e outro do filme fictício *BadFellas* na parede. cj vestia jeans e uma camiseta branca e se encostou na cama, enquanto ela ficava de pé na frente dele, de costas para a câmera. Ela não vestia nada além de um fio dental e uma baby look da Rockstar Games, igualzinho às camisetas que a empresa vendia na vida real.

Ela se ajoelhou.

Para garantir que a cena fosse mais cômica que pornográfica, cj ficou vestido o tempo todo. Conforme a cabeça da garota subia e descia entre as pernas dele, cj segurava a nuca dela e pressionava contra a virilha ainda vestida com o jeans azul. Então, ela deitava na cama, enquanto ele subia em cima dela para um papai e mamãe. Ainda totalmente vestido. Um gráfico instrutivo apareceu no canto superior esquerdo explicando para "apertar o controle analógico da esquerda para cima e para baixo e mantenha o ritmo". A barra de "Excitação", exatamente como Wildenborg havia descoberto, media o progresso de cj conforme ele penetrava. Não havia nenhuma genitália ou ângulos esdrúxulos, mas a cena em si, numa indústria tão puritana, já era ultrajante o suficiente. "Você é

uma verdadeira profissional, gata!", cj disse enquanto ela gemia. "Vai, diz que sou o melhor!"

Depois de todo esse trabalho, e toda a colaboração, os programadores de *mod* haviam conseguido. Desenterraram um minijogo sexual que Wildenborg batizou como "Hot Coffee" ["Café Quente"] – tanto pela bebida que a garota ofereceu figurativamente quando convidou cj para entrar, quanto pelo amor de Wildenborg pela bebida.

"*Zege*", ele disse em holandês.

Vitória.

E
F

NÍVEL DE "PROCURADO"

★★★★★☆

★★★★★★

Nuvens leitosas cruzavam o céu azul sobre a cordilheira de montanhas. O sol brilhante banhava a terra com tonalidades de âmbar. Era possível se sentir voando sobre as Montanhas Rochosas, num planador silencioso e delicado. Entretanto, essa cena não era real. Era uma simulação.

O vídeo era exibido numa tela gigante em Los Angeles, conforme um mar de jogadores ficava de queixo caído nos assentos. Era maio de 2005, durante a convenção anual – a E3 – e mais de 70 mil pessoas foram prestigiar o maior espetáculo até o momento. A indústria dos jogos registrava recordes fantásticos, com aproximadamente 30 bilhões de dólares no mundo todo e mais de 10 bilhões só nos Estados Unidos. Melhor ainda, três novos consoles seriam anunciados naquela semana: a nova máquina da Nintendo, com o codinome Revolution; o Xbox 360, da Microsoft; e o PlayStation 3, da Sony.

Na coletiva de imprensa lotada da Sony, o icônico executivo da empresa, Phil Harrison, tomou o palco com um terno azul e uma camisa com o colarinho aberto, evangelizando sobre o poder de fogo do novo chip de processamento do ps3, chamado de Cell.

Especificações técnicas arrancavam "óóhs" e "aahs" da plateia fetichista. "Até as nuvens são geradas pelo processador", alardeou Harrison, conforme os jogadores levavam as câmeras aos olhos para fotografar. A cena paradisíaca era, de acordo com Harrison, "um exemplo fabuloso de onde a imersão nos jogos iria a partir daquele momento".

Se os jogadores não acreditavam na palavra da Sony, eles acreditariam na deidade régia dos games cujo rosto ocupava a enorme tela no palco: Sam Houser. O vídeo gravado com antecedência parecia um comunicado direto das entranhas da batcaverna misteriosa da Rockstar. Sam estava sentado numa sala escura, com as persianas minimamente abertas na janela ao lado dele. Ele vestia uma camiseta cinza larga. A barba era rebelde. Olheiras pesadas chamavam a atenção para os olhos, como se ele tivesse acabado de virar a noite trabalhando.

"Acho que nossa maior empolgação para criar jogos no PlayStation 3 é poder imaginar uma vida realmente imersiva, um mundo que respira e é real", disse, gesticulando sem parar e ressuscitando o antigo slogan da dma. "É para isso que vivemos. Sabe, a cada cinco ou seis anos, essas companhias maravilhosas como a Sony aparecem com um novo equipamento que permite que liberemos nossa visão e possamos realizar um sonho que vocês têm há um tempão", disse Sam.

"Com o Cell e o PlayStation 3, estamos muito empolgados e absolutamente confiantes que seremos capazes de ultrapassar os limites do que pode ser criado e as experiências nas quais podemos envolver nosso público. Sabemos que poderemos subir mesmo de nível em questão de simulações e imersões realísticas, combinadas com incríveis narrativas e histórias. Esses dois elementos combinados serão os responsáveis pelas histórias do futuro."

Então, com a mesma velocidade com a qual se materializou, ele sumiu. Os jogadores não estavam mais acostumados a ouvir muita coisa – se é que ouviam algo – de Sam. Desde a gênese da

empresa, quando ele estava nas páginas de todas as revistas, ele se afastou tanto que qualquer entrevista com ele era precedida por adjetivos como "recluso" e "detalhado, cheio de alusões, difícil de entender".[6] Na E3, a Rockstar mantinha o enigma, estacionando uma frota de ônibus de excursão pretos com janelas escuras dentro do centro de convenções. Somente participantes com o convite de elite podiam entrar e conferir os jogos mais recentes da empresa.

Independente do falso isolamento, Sam estava mais ocupado e feliz do que nunca. Agora casado, ele e a esposa tiveram o primeiro filho, um menino. Os dias de Sam se tornaram muito mais ensolarados naquele mês, pois ele foi até San Diego supervisionar a produção do novo jogo, *Red Dead Redemption*. A aventura no Velho Oeste era uma continuação para *Red Dead Revolver*, também desenvolvido pelo estúdio da Rockstar, em San Diego, no ano anterior. Embora *Revolver* não tenha sido nenhuma unanimidade, Sam, fã erudito do bangue-bangue à italiana e de Sam Peckinpah, sabia que a sequência poderia ser uma oportunidade brilhante de trazer o design de mundo aberto de *GTA* para um outro, e antigo, sonho americano, que era novo nos jogos, mas igualmente fora da lei.

Nesse meio tempo, os negócios disparavam. Recentemente, a Sony havia lançado o novo sistema PlayStation Portátil – psp – e *Midnight Club* 3, da Rockstar, era o maior título do lançamento. *San Andreas* ainda estava vendendo pelo mundo todo. Pessoalmente, Sam esperava ansioso pelo lançamento da versão em pc. A Rockstar ainda falava sobre a possibilidade de distribuir o *patch* para computadores, que permitiria que jogadores acessassem o minijogo sexual, de uma vez por todas. Como uma concessão extra aos programadores de *mods*, a Rockstar mudou o acordo de licença do usuário para *San Andreas* em pc, permitindo que jogadores "construam novos níveis do jogo e outros materiais relacionados ao jogo". Agora era para valer.

Entretanto, quando Sam chegou para trabalhar em San Diego, em

9 de junho de 2005, dois dias depois do lançamento do jogo para pc, parecia que, na verdade, era o fim da linha. Naquela manhã, a sec divulgou as conclusões dos dois anos de investigação sobre a Take-Two Interactive. A comissão anunciou um acordo no qual a Take-Two pagaria 7,5 milhões de dólares em multas (incluindo 6,4 milhões de dólares em multas combinadas devidas por Brant, o vice-presidente de vendas e dois ex-executivos da Take-Two), mas não admitiria culpa.

As alegações sugeriam um elaborado jogo de bastidores. A sec alegou que, no Dia das Bruxas do ano 2000, executivos da Take-Two registraram uma venda única de 230 mil jogos no valor de 5,4 milhões de dólares, a maior venda até o momento, mas, pouco depois, a carga foi devolvida à sede da empresa. Para esconder a devolução, a Take-Two disfarçou a operação como compra de "produtos variados". Como resultado, a companhia, de maneira imprópria, registrou 60 milhões de dólares em receita oriunda de 180 transações de "estoque" em 2000 e 2001. De acordo com a sec, para "constantemente atingir ou ultrapassar" as metas de faturamento anual, a Take-Two, previa e entregava "bônus substanciais" para executivos, incluindo Brant – que vendeu 20 milhões de dólares em ações ao longo do processo.

Mas a porrada da sec seria o apenas o primeiro round daquela manhã. Quando Sam entrou na internet, ele encontrou outra história envolvendo a Rockstar pegando fogo nos fóruns de discussão. Algum cara chamado PatrickW havia acabado de subir um novo *mod* para *GTA: San Andreas* na página dele, na Holanda. O nome era Hot Coffee. "Com esse *mod*", publicou PatrickW, "você pode destravar os jogos explícitos de sexo interativo com suas namoradas em *San Andreas*. A Rockstar coloca [sic] tudo isso no jogo, mas decidiu desabilitar o acesso antes do lançamento por razões desconhecidas. E agora, esse *mod* ativa esses jogos sexuais novamente, para que você possa aproveitar a experiência completa."

Sam pegou o telefone e esfaqueou os números enquanto ligava para o escritório da Rockstar em Nova York. Como a Rockstar ainda não havia lançado o *patch* da cena de sexo, isso significava que os intrépidos programadores de *mod* tinham, de algum modo, reconstruído o minijogo por conta própria. No loft da Broadway, os telefones tocavam sem parar. O time de imprensa da Rockstar encontrou o chefe pairando sobre eles.

"Não atendam os telefones", ele disse. "O negócio vai ficar feio."

Doug Lowenstein entrou em seu escritório na Entertainment Software Association em Washington, D.C., no dia 9 de junho e viu a desolação no rosto de seu assistente. "Ah, merda, temos um problema", ele ouviu.

Um vídeo do minijogo de Hot Coffee já estava circulando na internet com força máxima. Conforme Lowenstein assistia à namorada de cj se abaixar para chupá-lo, ele pensou que fosse uma piada – algo cartunesco, tirado de um filme para adolescentes. Mas ele sabia que embora o mundo tenha decretado guerra à violência nos videogames, isso passava dos limites em um novo território: sexo. Como principal lobista da indústria, Lowenstein conhecia os riscos melhor do que ninguém.

Desde que a indústria desenvolveu a esrb em 1994 por conta das ameaças de regulamentação governamental, ele havia trabalhado todos os dias para conquistar a confiança dos políticos. A luta foi custosa, com centenas de milhares de dólares sendo desperdiçados com advogados. As batalhas não foram fáceis e ele deu a cara a tapa quando a Take-Two e a Rockstar se recusaram a se envolver no debate público. Hot Coffee não era piada. "Se isso minasse o apoio político que tínhamos, de Joe Lieberman até David Walsh e Hilary Clinton, estaríamos numa situação comprometedora", disse, depois. "Esse episódio colocava a credibilidade do único escudo que nossa indústria tinha contra uma força reguladora excessiva."

Depois de ver o vídeo, Lowenstein telefonou para Pat Vance, a

chefe da esrb, que também estava sofrendo com a notícia. Vance sentiu a mesma pressão de Lowenstein para defender o sistema de classificação da indústria contra qualquer envolvimento governamental, mas, ela pensou, talvez, no fim das contas, esse *mod* não fosse um problema. A esrb classificava jogos, não conteúdo gerado pelo usuário, e se isso fosse algo programado por alguém em um porão na Holanda, então estaria além da área de influência deles. Nem mesmo os maiores opositores tinham interesse de controlar o que jogadores faziam dentro das próprias casas.

Se fosse verdade, porém, como o programador havia dito, que a "Rockstar coloca [sic] tudo isso no jogo", então estariam diante de um pesadelo em potencial. Teria a Rockstar enganado a esrb ao se negar a mostrar conteúdo escondido em *San Andreas* para conseguir a classificação M (Mature/Adulto)? Em caso afirmativo, isso confirmaria os piores estereótipos contra a indústria e serviria como a arma perfeita pela qual políticos e críticos como Jack Thompson tanto esperavam depois de tantos anos. Assim como a garota feita de pixels com a camiseta baby look da Rockstar no jogo, os jogadores estariam fodidos. "Se a empresa colocou o conteúdo no disco, alguém sabia que estava lá", disse Vance.

"Eles acharam", Sam escreveu num e-mail para Les Benzies em 13 de junho. "... vai causar problemas? Espero que não, pois é bem legal."

Por que parar por aí? A Rockstar poderia distribuir o *patch* de qualquer maneira, para que os jogadores menos laboriosos pudessem "destravar a pérola" de Hot Coffee mais facilmente e por conta própria. Como sempre, Donovan ficou preocupado. Soltar um *patch* agora apenas alimentaria as chamas da controvérsia e possivelmente faria o jogo perder a classificação M (Mature/Adulto) que eles lutaram tanto para conseguir.

No dia seguinte, Hot Coffee era o único assunto no escritório. Dois

produtores dentro da Rockstar estavam fofocando sobre o vazamento, dizendo que Benzies estava tranquilo pela cena de sexo ter sido descoberta por hackers, assim "não teriam que fazer mais nada", como um deles escreveu. O outro concordou que o *hack* era "melhor que um *patch* oficial", por conta de sua natureza criptografada.

Jennifer Kolbe, diretora de operações da Rockstar, enviou um e-mail para Donovan e a produtora Jenefer Gross no mesmo dia, explicando o acontecido. "Originalmente, quando criamos a cena de sexo que Sam queria aprovar, usamos modelos de namoradas usando roupa íntima", ela escreveu. "Outra coisa presente no código (mas não usado pela gente) eram os códigos completos para as namoradas nuas. O autor do *mod* usou essas *renderizações* em vez das versões vestidas, fazendo as coisas ficarem muito piores do que imaginamos originalmente." Ela completou dizendo que a cena destravada "é uma animação sexual completa que estava no jogo anteriormente. [...] o programador destravou tudo".

Num e-mail para Donovan, Sam reiterou que apagar tudo de Hot Coffee do jogo seria muito complicado. "Nós bloqueamos tudo, pois não havia outro jeito de terminar o jogo no prazo – com segurança", ele disse. "O código [de *GTA*] é bastante interligado e tudo reage a todo o resto", ele continuou. "O impacto de arrancar algo numa fase tão avançada é muito assustador."

Entretanto, o oficial técnico mais veterano da Rockstar discordava. Arrancar o minijogo "não demoraria nada; coisa de um dia", disse Foreman, depois. O fato de não ter sido removido foi "preguiça, pura e simples", ele disse. Foreman se sentiu enganado. Quando lhe disseram que a cena havia sido removida do jogo, ele considerou que isso significava ter sido apagada do disco, não meramente acobertada. "Não questionamos a tarefa; se tiraram, então tiraram", ele disse.

Por anos, Sam tentou manipular a vida como um videogame, planejando para cada contingência, esculpindo a imagem fora da lei

da Rockstar, lutando contra conservadores, gerenciando a imprensa, armando com precisão para saber o quanto poderiam forçar a barra em um jogo. Gente de verdade – em sua complexidade de emoções e imprevisibilidade – sempre parecia ser uma fonte de frustração para ele. Ninguém acreditava nos jogos como ele. Ninguém trabalhava tão duro quanto ele. Ninguém via a beleza da coisa toda como ele. Mas agora, depois de uma jogada esperta de algum programador na Holanda, o mundo tão cuidadosamente construído caía aos pedaços. A crise era real. Agora ele teria que lidar com ela.

Por anos, Sam tentou manipular a vida como um videogame, esculpindo a imagem fora da lei da Rockstar, lutando contra conservadores, armando com precisão para saber o quanto poderiam forçar a barra em um jogo.

Com Hot Coffee rodando por aí, a Rockstar preparou o time de assessoria de imprensa para a crise. "Há um conteúdo sexual que foi removido da versão pública de *San Andreas*", Gross explicou para a equipe, num e-mail. "O processo de remoção envolve enterrar o conteúdo e escondê-lo dentro do código, entretanto, com o lançamento da versão para pc, os programadores de *mod* (gente que entra no código para adicionar e/ou mudar elementos para fazer coisas engraçadinhas) encontraram o código escondido e o acessaram, revelando o conteúdo sexual que foi removido da versão pública. Então eles publicaram as instruções para que outros pudessem acessar o conteúdo."

Em breve, toda a equipe de marketing, assessoria e relações-públicas da Rockstar foi chamada para uma reunião, onde conheceram o novo chefe do setor. Todd Zuniga, ex-jornalista de games, que trabalhava como gerente de comunicação, escutou o chefe traçando a estratégia militarizada, e se esforçou para não rir.

Zuniga era dono de um site de humor e pensou que o escândalo representou o ápice do absurdo. Quando ele assistiu a Hot Coffee, pensou: "Olha essa estupidez. Por que colocaram isso aí?" Para piorar as coisas, o novo chefe não parecia ser um jogador e aparentava "poder falar por uma hora sem dizer absolutamente nada", Zuniga disse, depois. "Por que o contrataram? É meio estranho. Eles não acreditam na gente. Acham que todo o mundo é idiota."

Assim como foi orientado, Zuniga ouviu os telefones tocarem e os deixou sem resposta. Entretanto, uma delas exigia ser atendida: Pat Vance, da esrb. Depois de falar com Eibeler, ela ligou para Lowenstein e contou as novas. "Eles alegam que foi uma modificação externa", disse Vance. Em outras palavras, a Take-Two e a Rockstar implicaram que se tratava de conteúdo não disponível no disco, mas criado por um jogador para se divertir e publicar na internet. Entretanto, Vance não confiaria apenas na palavra da Rockstar. "Vamos fazer uma investigação", ela disse a Lowenstein.

"Faça o que for necessário", ele disse.

Em 8 de julho, Vance divulgou uma declaração anunciando a investigação oficial da esrb sobre Hot Coffee. "A integridade do sistema de classificação da esrb é baseada na confiança dos consumidores que, cada vez mais, dependem dele para oferecer informações completas e precisas sobre o conteúdo de um jogo", ela disse. "Depois de uma investigação minuciosa e objetiva de todos os fatos relevantes acerca dessa modificação, se determinarmos que houve violação das regras, tomaremos as medidas apropriadas." O que seriam essas medidas? Eles não sabiam. Isso nunca havia acontecido antes.

Com a notícia da investigação, Hot Coffee se transformou no maior escândalo da história da imprensa especializada em jogos. Foi o Watergate da indústria – ou Coffeegate, como alguns brincaram –, protagonizado pela distribuidora mais notória e protegida do mercado. "Hoje, um dos rumores mais populares da

história recente da indústria dos jogos mostrou sinais de que pode se tornar um escândalo bastante real", relatou a *GameSpot*.

Entretanto, a Rockstar parecia implicar que a cena de sexo teria sido criada por programadores externos, não por eles. "Temos confiança no fato de que a investigação vai manter a classificação original do jogo, por conta do trabalho da comunidade de *mods* estar além do escopo tanto das distribuidoras quanto da esrb", a companhia disse, numa declaração.

"O código de Hot Coffee estava dentro dos discos manufaturados pela Rockstar?", um repórter da *GameSpot* perguntou à Rockstar naquele dia.

"Não", respondeu o assessor de imprensa.

Conforme as notícias se espalhavam, os políticos entraram na dança. Um jovem assessor serviu um pouco de Hot Coffee ao chefe, o democrata Leland Yee, da assembleia da Califórnia. Ele integrava um crescente número de políticos que começava a propor emendas para proibir a venda de jogos com classificação M para menores de idade. "É ultrajante", disse Yee. "Ele ensina a pessoa a copular com uma mulher. Isso nunca deveria estar ao alcance de crianças."

Ao lado do Instituto Nacional da Mídia e da Família [National Institute on Media and the Family], Yee exigiu que a esrb estampasse o temido Proibido para Menores na capa de *San Andreas*. Reclassificar ou alterar o jogo seria um trabalho gigantesco, exigindo que a Rockstar substituísse milhões de produtos a um custo de dezenas de milhares de dólares – sem contar a proibição nas principais lojas. Yee tinha uma solução pronta: a ab 450, uma emenda que proibiria a venda de jogos de videogame violentos para menores.

Na Take-Two, o ceo Paul Eibeler fazia o possível para se manter à par do escândalo. "Perdemos o controle rapidamente", disse, depois. "Era uma mina de ouro para políticos." O senso de ironia é gigantesco. A indignação a respeito de *GTA* foi criada por um marqueteiro na Inglaterra e levada aos Estados Unidos, onde se

transformou em realidade. Porém, as pessoas fora dos Estados Unidos viam tudo como uma piada. Os colegas europeus de Eibeler não acreditavam nas objeções sobre a cena. "Os europeus estavam rindo", disse. "Vocês estão preocupados por causa de alguns gráficos que um hacker abriu e descobriu algo sexual?"

Para acalmar os ânimos dos já consternados membros da diretoria da Take-Two, Eibeler enviou um memorando reafirmando que "essas modificações não são possíveis nos consoles de Xbox e Playstation". Isso implicava que a cena não estava dentro do disco o que, claro, era mentira – embora não estivesse claro o quanto Eibeler sabia naquele momento. Num novo memorando, no dia seguinte, porém, Eibeler reconheceu que haviam *mods* disponíveis na internet para os consoles.

Enquanto isso, na Holanda, a casa pacata de Wildenborg havia se transformado numa zona de guerra. Em menos de um mês depois do lançamento, Hot Coffee, havia sido baixado mais de 1 milhão de vezes. A tv holandesa acampou na frente da casa dele. O telefone não parava de tocar com jornalistas do mundo todo: cnn, *New York Times*, abc News. Com a esposa surtando, e as crianças se divertindo, eles tiraram o telefone do gancho. "Não sabíamos o que estava acontecendo ou como isso influenciaria o nosso futuro", Wildenborg disse, depois. Por precaução, ele contou ao chefe o que estava acontecendo. O chefe pediu para Wildenborg falar com os advogados da empresa – só para garantir.

Quando perguntado pela Associated Press sobre a Rockstar negar ter colocado as cenas de sexo no disco, Wildenborg soltou os cachorros. "Se a Rockstar nega isso, então estão mentido. E posso provar", ele disse. "Meu *mod* não adiciona nada ao jogo. Todo o conteúdo exibido já estava presente no dvd."

Wildenborg precisava se defender tanto da imprensa quanto de outros programadores. Alguns deles se ofenderam por Wildenborg ter feito críticas à Rockstar. "Sério, Patrick, você está querendo ferrar os caras de vez? Eles negaram, pois não querem que o jogo

seja reclassificado como Proibido para Menores", um deles escreveu num fórum on-line. "Se isso acontecer, vai prejudicar as vendas e eles vão dar menos atenção aos *mods* no futuro." O programador sugeriu dizer à imprensa que o conteúdo não estava no disco original. "Pode distorcer a verdade um pouco, mas é melhor que ir contra a Rockstar", ele escreveu.

"Não acho que a R★ deva passar por isso sozinha", outro programador concordou. "Vai ser um problema para todos os jogadores americanos se as mães desocupadas conseguirem b& [banir] o jogo."

"A última coisa que quero é gerar problemas para a Rockstar", Wildenborg respondeu, mas "[...] se a R★ nega que o conteúdo estava no disco, eles, basicamente, estão dizendo que menti esse tempo todo (e que sou um produtor p0rnô)." Mesmo assim, os programadores o convenceram no final. Wildenborg só queria ter a vida, e o hobby, de volta e concordou em ficar do lado da Rockstar. "Da próxima vez que jornalistas começarem a perguntar, não vou responder e só vou divulgar uma declaração favorável à R★", ele escreveu.

Juntos, os programadores de *mods* criaram uma estratégia para despistar a mídia da melhor forma possível. Um sugeriu colocar a imprensa contra o antigo rival de Sam, a Electronic Arts. Eles sabiam que, recentemente, alguns *mods* haviam tirado a roupa dos personagens de *The Sims*, um jogo da ea. Por que não contar para todo o mundo? Embora não tivesse o mesmo peso da cena de sexo que a Rockstar colocou no seu jogo. Seria, no mínimo, uma distração.

Quando o *New York Times* mandou um e-mail para Wildenborg pedindo uma entrevista, ele entrou em pânico, preocupado que poderia falar besteiras por não ter um inglês muito bom. Então, ele pediu para um amigo escrever o que ele descreveu nos fóruns como "uma resposta excepcional de apoio à Rockstar", incluindo a provocação sobre *The Sims*, que ele enviou ao jornal. No fim das

contas, o *Times* citou Wildenborg dizendo que "*Grand Theft Auto* não é um jogo para crianças e está classificado adequadamente".

Em 11 de julho, quando a história do *Times* foi publicada, o telefone de Wildenborg tocou. Ele atendeu. Mas não era a imprensa. A ligação vinha da Rockstar Games. O coração de Wildenborg disparou. O que eles queriam com ele? Ele pediu um e-mail para confirmar a origem. A resposta do e-mail que enviou à Rockstar chegou e ele sabia que era para valer. Quando ele retornou a ligação, a pessoa do outro lado da linha disse que a Rockstar lhe era muito grata pela citação no site e a parte na qual dizia que Hot Coffee só podia ser jogado se o jogo fosse modificado. Ah, e eles queriam dar um toque. "Vamos divulgar uma declaração amanhã", disseram. "Você não precisa se preocupar muito."

Wildenborg desligou aliviado. "Senti um alívio por não sofrer as consequências pessoalmente [e por saber] que eles não me processariam", disse, mais tarde. No dia seguinte, a Rockstar publicou uma declaração abordando o escândalo em sua totalidade. Havia um jeito de sair da situação com honestidade: admitir, em linguagem clara, que a cena de sexo estava no disco, mas havia sido cortada e não deveria ser disponibilizada. A Rockstar poderia ter dito, verdadeiramente, que não havia intenção de enganar a esrb ou perverter as mentes de jovens ao redor do mundo. Porém, em vez de ser sincera, a empresa soltou a bomba na mão dos programadores de *mods*.

"Até o momento, descobrimos que a modificação 'hot coffee' é obra de um grupo de hackers que trabalhou muito para alterar as cenas na versão oficial do jogo", dizia a declaração. "Em violação ao acordo de usuários do software, hackers criaram a modificação 'hot coffee' ao desmembrar, combinar, reorganizar e alterar o código-fonte do jogo. Como as cenas de 'hot coffee' não podem ser criadas sem intenção e conhecimento técnico significativo, assim como engenharia reversa do código-fonte, estamos investigando o

assunto para poder aumentar a segurança e proteção do código-fonte e proteger o jogo contra a alteração do *mod* 'hot coffee'."

Sites de jogos caíram em cima da resposta. "Bem, está bem claro", relatou o Kotaku, um famoso blog, sob a manchete "Rockstar nega oficialmente ter feito Hot Coffee". O texto continuava: "Em resumo: não tivemos nada a ver com o assunto. Agora só temos que esperar e ver o que as investigações do *mod* nos Estados Unidos e Austrália vão descobrir. Tenho certeza de que vai ser bem fácil determinar quem está dizendo a verdade e quem está mentindo. *Cara*, alguém vai ter problemas quando isso acontecer".

A Rockstar poderia ter dito, verdadeiramente, que não havia intenção de enganar a ESRB ou perverter as mentes de jovens. Porém, em vez de ser sincera, a empresa soltou a bomba na mão dos programadores de mods.

Sabendo da verdade, porém, os programadores de *mods* ficaram indignados. Mesmo com todos os esforços para ajudar e anos de lealdade, era assim que a Rockstar os compensava? "A R★ está cheia de retardados do carvalho [sic]", escreveu um programador. "Eles vão tentar rebaixar os *mods* e transformar a gente em vilões. É estúpido e sem sentido para caralho."

"Era questão de tempo até alguém, com ou sem Patrick, descobrir o arquivo. Eles não podem ter acreditado nisso", escreveu um programador sobre Hot Coffee. Outro disse que "pelo que vejo, eles estão mentindo descaradamente e tentando desacreditar Patrick. Tenho certeza de que cabeças vão rolar na Rockstar por terem deixado todo aquele material dentro do jogo".

Dentro da Rockstar, as pessoas ficaram embasbacadas pelo press-release. "Tá de sacanagem!", disse Foreman, que leu o texto enquanto estava na Escócia, visitando a Rockstar North. Bastante

ciente da verdade por trás de Hot Coffee, ele considerou o press-release um "gigantesco erro de percurso". Depois de tantas tentativas fúteis de argumentar e mudar as coisas, ele achou irrelevante falar com os irmãos Houser e Donovan sobre isso. Por isso, ele preferiu focar nos outros jogos e continuar trabalhando. "O que poderíamos fazer?", lembrou. "Sentamos e rachamos o bico sobre o assunto."

"Não foi um press-release muito bem redigido." O escândalo de Hot Coffee confirmou todas as suspeitas histéricas e exageradas sobre *Grand Theft Auto*, e o departamento de imprensa, cujo passado era marcado pela fantástica habilidade de construir os mitos ao redor da marca, só piorava as coisas. "Culpar os hackers foi uma cagada colossal de relações-públicas", disse Corey Wade. "Foi um desastre total. [...] Eles mentiram."

"Eles soltaram aquela declaração imbecil sobre tudo isso ser culpa dos hackers, o que é completamente hilariante", concordou Zuniga. "A gente ficou meio assim: 'Essa companhia é comandada por ingleses arrogantes. Que diabos foi aquela declaração? Por que não contamos a verdade?'"

O trabalho nos jogos da Rockstar foi interrompido. Aprovações de anúncios e planos de publicidade ficaram de lado. Imagens ficavam presas nos computadores, esperando autorização. Com a declaração publicada, a equipe de imprensa foi instruída sobre o que dizer – o plano era virar a mesa e transformar o caso num ataque à indústria dos jogos por políticos conservadores dedicados a prejudicar a indústria. Quando a *Rolling Stone* ligou, perguntando se os criadores da cena de sexo faziam parte da Rockstar, o assessor rebateu. "Eles não fazem parte da companhia", disse, e, então, começou a criticar a imprensa. "Uma das nossas preocupações com esse assunto é que ele pode criar mais confusão nas mentes de pessoas que não entendem como a indústria funciona", disse.

Zuniga não conseguia acreditar nessa armação para transformar a

Rockstar em vítima. "Esses caras estão tentando prejudicar os videogames?", perguntou, dubiamente. "É mesmo um ataque à indústria dos jogos?" Ele sabia que a verdade era outra. Como um jornalista lhe disse: "Não é um ataque à indústria. Vocês cagaram!"

Enquanto a Take-Two tentou conter os ímpetos da diretoria, a Rockstar lutava para manipular a imprensa. Ela também queria corrigir os danos causados aos programadores de *mods*, que foram sumariamente abandonados à própria sorte. Em 13 de julho, um e-mail – teoricamente enviado pela Rockstar – foi inesperadamente recebido por diversos deles ao redor do mundo e trazia o título "Confidencial – Declaração Privada à Comunidade de *Mods* de *GTA*". "Fiquei desapontado por eles só quererem apoiar a gente em segredo", um deles respondeu. "Mas é por causa da imagem deles e é melhor do que nada."

"Temos certeza que vocês já sabem do frisson de mídia causado por conta do *mod* 'hot coffee'. Muitos críticos de longa data dos videogames estão usando esse momento para renovar os ataques a *Grand Theft Auto: San Andreas*, em particular, e aos jogos em geral", dizia o e-mail. "Nossos críticos estão usando essa oportunidade para distorcer *Grand Theft Auto* e sugerir que jogos não merecem ser tratados da mesma maneira que outras formas de mídia. Logo, fomos forçados a contrapor tais argumentos. Infelizmente, para a comunidade de jogadores, elementos da imprensa *mainstream* não cobrem tecnologia ou novas mídias tão bem, e podem lidar de forma errada com os detalhes mais sutis. Ao defender o jogo e reforçar a separação entre a versão oficial e as alterações ao código, queremos que saibam que continuamos a respeitar e admirar a criatividade envolvida na criação de *mods*. A força da comunidade de *mods* é prova de que *Grand Theft Auto* sempre vai ter mais fãs que críticos e queremos aproveitar essa chance para reforçar nossa gratidão. Vamos sempre admirar a paixão e o esmero técnico da comunidade de *mods*. Obrigado pelas mensagens de apoio e obrigado por não deixar os interesses

pessoais dos nossos críticos atrapalharem o entusiasmo de vocês por *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Estamos desapontados pelo modo como a mídia não compreende *Grand Theft Auto* e desmerece seus méritos inovadores e artísticos. Mas o maior problema de todos é que isso aumenta a separação entre pessoas que criam e jogam esse títulos e aqueles que não o fazem. Críticos criam essas controvérsias para prejudicar o sistema de classificação e criar um desejo público por censura e leis extremistas. De fato, a existência do sistema de classificação é tão ignorada pelos críticos quanto o fato de que os jogos agora são um meio de entretenimento apreciado predominantemente por adultos.

Obrigado, novamente, pelo apoio.

Rockstar Games."

E
F

DESCRIÇÃO DE CONTEÚDO DA ESRB:
NUDEZ – Representações gráficas ou prolongadas de nudez.
NUDEZ PARCIAL – Representações breves ou brandas de nudez.
CONTEÚDO SEXUAL – Representações não explícitas de comportamento sexual, possivelmente incluindo nudez parcial.
TEMAS SEXUAIS – Referências a sexo ou sexualidade.
VIOLÊNCIA SEXUAL – Representações de estupro outro atos sexuais violentos.
CONTEÚDO SEXUAL FORTE – Representações explícitas e/ou frequentes de comportamento sexual, possivelmente incluindo nudez.

★ ★ ★ ★ ★ ★

Quando Jack Thompson ficou sabendo de Hot Coffee, ele viu muito mais do que o vapor subindo da xícara. Ele viu a fumaça saindo do cano de uma bazuca. Por anos, ele manteve acesa a ideia de que criadores de jogos distribuíam material inadequado para crianças. Com Hot Coffee, a especulação havia acabado. Se a cena realmente estivesse no disco, tudo que ele tanto alertou seria instantaneamente justificado. Ninguém mais o chamaria de maluco. Ele estaria certo.

Thompson telefonou para um aliado fiel na guerra cultural, David Walsh, no National Institute of Media and Family. Porém, quanto mais Walsh ouvia, mas inseguro ele ficava.

"Você não precisa concordar comigo", respondeu Thompson, quando Walsh contou suas impressões. "Sou o advogado, você é o psicólogo. Faça sua pesquisa e vou cuidar para que esses jogos sejam banidos." Thompson pediu urgência em relação a Hot Coffee. "Dave, acho que isso é importantíssimo, pois se eles colocaram isso lá, não é apenas fraude, mas distribuição de material sexual para menores."

Deixando de lado as diferenças com Thompson, Walsh divulgou o

que chamou de "Alerta Nacional aos Pais" sobre Hot Coffee. "Enquanto *San Andreas* já é repleto de comportamento violento e temas sexuais, as cenas pornográficas ultrapassam os limites", ele alertou, numa declaração. "É possível imaginar o impacto de garotos de 13, 14 e 15 anos de idade, literalmente, recriando a cena?"

O telefone de Thompson tocou mais tarde, mas não era Walsh. Era o gabinete da senadora Hilary Clinton. "A senadora quer realizar uma coletiva de imprensa sobre Hot Coffee e precisamos que você a prepare", disseram a ele.

Hilary Clinton conhecia *GTA*. Em março, ela fez um discurso na Kaiser Family Foundation sobre o impacto da mídia violenta nas crianças, que ela chamou de "epidemia silenciosa". Ela chamou a atenção para *Grand Theft Auto* por "ter tantas mensagens prejudiciais contra mulheres e encorajar a imaginação e atividades violentas que assustam os pais. [...] Eles estão jogando algo que encoraja a fazer sexo com prostitutas e então assassiná-las. Sabe, é difícil de aceitar algo assim".

Thompson escreveu para Hilary Clinton pouco depois do discurso, pedindo a ela que se juntasse à sua luta. "Sou republicano, você é democrata. Como sabe, esse problema não é partidário. [...] Senadora, acredito que tenha chegado a hora do Congresso dos Estados Unidos proibir a venda de videogames classificados como adultos [M] para crianças. Com todo o respeito, peço que você introduza um projeto de lei com esse objetivo", escreveu Thompson. E ele alertou: outros Columbines estão a caminho.

Agora, com Hilary Clinton pedindo ajuda, ele atendeu ao chamado, ensinando-a sobre as mazelas de *GTA*. Fortalecido, ele disparou uma carta aberta aos membros da Entertainment Software Association, incluindo a Take-Two e a Sony, elogiando a senadora. "Milhões de pais americanos deveriam ser gratos à senadora por combater o que pode ser facilmente chamado de 'Grande Roubo da Inocência' ['Grand Theft Innocence'] às custas das nossas crianças

por alguns membros da sua indústria", disse.

A senadora enviou uma carta informando o presidente da Federal Trade Commission sobre a investigação da esrb no caso Hot Coffee. "Assustadoramente, parece que ainda não se conhece a fonte do conteúdo. [...] Todos nós devemos ficar profundamente perturbados pelo fato de um jogo que permite a simulação de atos sexuais obscenos em um formato interativo com gráficos altamente realísticos estar nas mãos dos jovens ao redor do país", ela escreveu.

Lieberman exigiu uma investigação independente para analisar profundamente o escândalo.

Hilary Clinton introduziu um projeto de lei para banir a venda de jogos violentos e sexualmente explícitos para crianças – com uma multa de 5 mil dólares para lojistas que o fizessem. "Esse material perturbador em *Grand Theft Auto* e outros jogos similares está roubando a inocência das nossas crianças e complica ainda mais o trabalho já árduo dos pais", ela disse, mais tarde. "Estou anunciando essas medidas hoje, pois acredito que a habilidade das crianças de acessar conteúdo pornográfico e violento nos videogames classificados para adultos seja ultrajante e esteja fugindo do nosso controle."

Vance correu até Washington para se encontrar com Hilary Clinton e a encorajou a usar esse momento para educar o público sobre o sistema de classificação. Quando Vance chegou, foi informada de que teria dez minutos. Ela fez a apresentação com garra e afinco, entregando cartilhas e folhetos informativos sobre o sistema de classificação e os demais esforços da esrb. A senadora permaneceu em silêncio até o fim, quando se encostou na cadeira e disse: "Eu só quero proteger as crianças". Então, levantou-se e saiu. A reunião havia terminado.

Vance ficou perplexa. "Vê-la levantando uma muralha foi surpreendente. Considerando suas habilidades intelectuais, aquilo foi frustrante", lembrou Vance. Mas Vance acreditava que os

jogadores eram parte do problema. "Politicamente, é um assunto tão fácil, que nenhum deles recebe críticas dos constituintes", avaliou Vance, colocando os jogadores na dança. "Os consumidores de videogames não tem uma voz perante esse blá-blá-blá. Eles não estão ligando para os senadores pedindo para pararem com essa baboseira."

Com a pressão de Hilary Clinton por legislação, Walsh e Thompson partiram para cima da Take-Two para que ela revelasse a verdade sobre Hot Coffee, de uma vez por todas. "Desafio a Take-Two a nos dizer: está no disco ou não?", Walsh disse à imprensa. Horas depois, o telefone de Walsh tocou. O autor da ligação não se identificou, mas disse que trabalhava na indústria dos jogos e tinha informações sobre Hot Coffee. "Dr. Walsh, posso garantir que está no disco", disse a voz misteriosa.

De súbito, Walsh sentiu-se como se estivesse envolvido num filme de espionagem; o coração disparou assim que a ligação misteriosa terminou. Com essa dica, ele vasculhou Minneapolis em busca de um especialista que pudesse quebrar o código. Finalmente, ele achou um hacker que disse ser um pai preocupado e disposto a ajudar. "O que você precisa fazer é: engenharia reversa", disse o hacker.

"Eu nem sei o que isso significa!", disse Walsh.

O hacker disse que faria o trabalho por 2 mil dólares. Walsh aceitou. Dois dias depois, o hacker ligou. "Está no disco", decretou.

Walsh sabia que a esrb estava conduzindo uma investigação própria e estava maluco para divulgar a descoberta imediatamente, mas seu advogado foi contra. "Não faça isso", disse o advogado. "Você está brincando com dinamite. Você precisa ter certeza absoluta. Você não pode confiar na denúncia de uma fonte anônima. Você precisa de uma segunda verificação independente, só então lhe aconselho a ir a público."

Walsh desligou, desanimado. Ele não podia arcar com os custos de outro hacker, então pensou numa alternativa mais barata: o

Geek Squad, a equipe de suporte técnico que prestava serviços na Best Buy.

Walsh imaginou que a Best Buy, uma das maiores lojas de varejo dos Estados Unidos, tinha muito a perder com a possível reclassificação de *San Andreas*. Ele pensou que talvez pudesse achar alguém lá dentro disposto a ajudar. Grátis. "Eis o que sei", Walsh disse ao geek do outro lado da linha, contando tudo sobre o escândalo. "Está interessado?" Sem reação, o geek disse que ligaria de volta.

Mas não foi necessário. Em Nova York, o telefone de Eibeler tocou dentro da Take-Two Interactive. Era Vance, que disse a ele que a investigação da esrb estava concluída. "É melhor você vir aqui. Precisamos nos encontrar", ela disse. Ele perguntou a razão e ela disse a ele que eles determinaram que, ao contrário das negativas da Rockstar, Hot Coffee estava, de fato, no disco. Eibeler ficou surpreso. Vance imaginou que não era o que os funcionários haviam lhe dito.

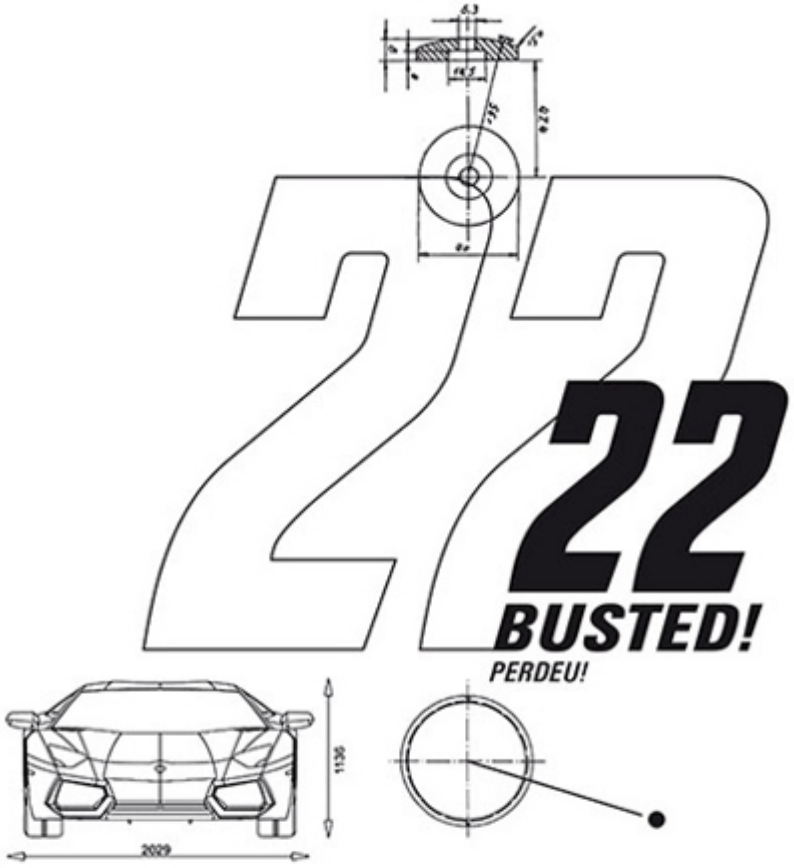
"Temos duas opções", ela explicou. "Uma é divulgar uma declaração para revogar a classificação e, basicamente, as lojas devolveriam o produto, que ficaria fora do mercado. Ou, podemos divulgar uma declaração que diga que vamos revogar a classificação e esses são os passos que a Take-Two está tomando." Vance preferia a segunda opção, pois a empresa assumiria a responsabilidade, não os lojistas.

A Rockstar resolveu lutar. A esrb nunca havia classificado jogos baseado em modificações antes, argumentaram Sam e os outros. E não havia razão para começar agora. Eles recusaram aceitar a reclassificação de M para Proibido para Menores. "Bem, desse modo, não tenho opção a não ser comunicar a imprensa de que revogamos o selo e não queremos fazer isso." Ela não acreditava na "arrogância" da Rockstar, como mencionou futuramente. "Eles diziam que não tínhamos o direito de fazer aquilo, nós dizíamos que tínhamos, sim."

Era inegavelmente irônico. Por anos, Sam tentou fazer jogos mais adultos. Agora, ele estava conseguindo o que tanto queria, mas não do jeito que gostaria. Em 20 de julho, menos de um dia depois que o grupo de fiscalização midiático chamado de Parents Television Council exigiu o recolhimento de *San Andreas*, a esrb anunciou suas conclusões.

"Depois de uma investigação minuciosa, concluímos que o material sexualmente explícito existe de forma completamente *renderizada* e sem modificações nos discos finais das versões do jogo para as três plataformas (sendo elas, pc cd-rom, ps2 e Xbox). Entretanto, o material foi programado pela Rockstar para ser inacessível ao jogador e eles declararam que nunca houve a intenção de torná-lo acessível. O material só pode ser acessado por meio do download de um *patch* de software, criado por um terceiro, sem autorização da Rockstar, que está disponível gratuitamente na internet e através de acessórios de consoles. Considerando a existência de conteúdo sigiloso e altamente pertinente nos discos finais, aliado à vasta distribuição da modificação de terceiros, a credibilidade e utilidade da classificação indicativa inicial da esrb foi seriamente afetada."

Estava feito. Numa jogada sem precedentes, a esrb obrigou a Rockstar a dizer aos lojistas que interrompessem toda e qualquer venda de Gra*nd Theft Auto: San Andreas*. Agora, o jogo tinha uma nova classificação: Proibido para Menores.



ANSWERS.YAHOO.COM > GAMES & RECREATION > VIDEO & ON-LINE GAMES

PERGUNTA: ACABEI de começar a jogar *GTA: San Andreas* no PS2 (sei que estou atrasado)... O que tenho que fazer depois de ficar doidão ou ser preso? Fugir para algum lugar? Obrigado pela atenção.

MELHOR RESPOSTA: Quando isso acontece: o tempo avança em seis horas. Você perde todas as suas armas e 100 dólares, a não ser que tenha amizades com policiais ou namore uma enfermeira. Quando você exagera nas drogas, sua vida máxima é reduzida em, digamos, 0,1%. Quando você é preso, seu respeito aumenta na mesma proporção. Se alguma dessas coisas acontecer durante uma missão, ela vai falhar e você vai precisar fazer a missão novamente.

★★★★★☆

Conforme o sol esquentava o verão intenso de 2005, Sam sabia exatamente para onde queria fugir do calor: Gander Mountain. Gander Mountain era uma loja construída no formato de uma casa de madeira ao norte de Nova York, não muito longe de onde ele e Dan haviam comprado uma casa de campo.

Embora tenham se mudado para os Estados Unidos há praticamente sete anos, ele ainda ficava maravilhado com os excessos fantásticos desse país e nada era tão exagerado quanto essa loja de equipamentos para atividades ao ar livre. Parecia uma loja de itens de cena de *Amargo Pesadelo* (*Deliverance*, 1972): máscaras camufladas de paintball, toaletes portáteis a pilha, animais de espuma para tiro ao alvo. Lá no fundo, alguma coisa atraiu a atenção de Sam: um fuzil M16. "Espera aí, o Wal-Mart vai tirar meu jogo de circulação, mas alguém pode entrar aqui e comprar uma escopeta, uma Glock ou qualquer outra arma? Não entendo."

Era irrelevante. O rastro de destruição de Hot Coffee havia começado a surtir efeito. Em resposta à reclassificação de *San Andreas* para Proibido para Menores, pela esrb, lojas como Wal-

Mart, Target, Best Buy e Circuit City tiraram o jogo das prateleiras. "Esperamos estar mandando uma mensagem aos fabricantes de que eles devem cooperar com a esrb", disse um porta-voz da Best Buy. A Rockstar teria que remover a cena de sexo do jogo e relançá-lo para recuperar a classificação M – um processo que só terminaria no outono. Só o Wal-Mart era responsável por 20% das vendas de jogos, uma perda gigantesca nesse meio tempo. No total, a Take-Two gastaria cerca de 25 milhões de dólares para retirar as cópias do mercado, arrumar o código e reclassificar o conteúdo.

A Take-Two tentou manter a compostura. "Estamos profundamente preocupados que a cobertura de imprensa gerada por modificações não autorizadas tenha feito o jogo ser mal interpretado pelo público e apagado os méritos de um produto premiado e reconhecido", disse Eibeler. Mas não havia mais como esconder o fato de que a Rockstar foi pega pelo truque mais velho de todos: acobertar a cagada.

Em julho, a diretoria da esrb – formada por representantes da Sony, Nintendo e outras grandes empresas do ramo – se reuniu para discutir as consequências. Vance se viu perante uma sala cheia de rostos nervosos. Pessoas bravas com a Rockstar, pois, agora, eles teriam que, como ela disse depois, "limpar a bagunça deles". Hot Coffee desfez anos de esforços educativos e lobby governamental. Vance pediu mais poder para reforçar o sistema de classificação indicativa, mas as reverberações políticas continuavam a crescer.

"Parece que a Take-Two Interactive enganou o sistema de classificação indicativa da indústria dos jogos e dos pais de todo o país de propósito", a deputada Mary Lou Dickerson, de Washington, disse ao *Los Angeles Times*. "*San Andreas*, o jogo mais vendido do país, agora está nas mãos de milhares de crianças que podem praticar pornografia interativa. Deveriam haver consequências legais [...] para [a companhia] não se aproveitar dos lucros

financeiros.”

Em 26 de julho, a Take-Two protagonizou outra notícia bombástica: estava sendo investigada pela Federal Trade Commission (ftc). O Congresso votou 355 a 21, aprovando uma resolução que pedia à ftc para averiguar se a Rockstar havia cometido fraude ao, intencionalmente, enganar a comissão de classificação indicativa para evitar o selo de Proibido para Menores. Ameaçando impor multas, o diretor da Agência de Defesa ao Consumidor [Bureau of Consummer Protection] da ftc considerou o tema como “questão seriamente preocupante”.

O governo não era o único na cola da Rockstar. Em 27 de julho, uma avó de 85 anos, do Bronx, em Nova York, chamada Florence Cohen protocolou uma ação civil contra a companhia. Ela disse que comprou o jogo para o neto de 14 anos e queria o dinheiro de volta (assim como indenização indefinida por propaganda enganosa e venda de má-fé) depois que ficou sabendo da cena de sexo escondida.

Embora Hot Coffee tenha gerado controvérsia no Reino Unido e em outros países, o órgão de classificação da Austrália declarou *San Andreas* ilegal para ser vendido, divulgado ou distribuído depois de revogar o selo de aprovação. Estados como Califórnia, Michigan e Illinois intensificaram a luta para proibir a venda de jogos com classificação M para menores. “Foi isso que prejudicou toda a indústria”, disse Yee, sobre a Rockstar. “Eles mentiram para a gente.” Yee, aos 56 anos de idade, era defensor fervoroso da Primeira Emenda, mas entendeu que os videogames passavam do limite – embora não soubesse diferenciar *Pac-Man* de tênis de mesa. “Eu jogava *Pingue-Pongue*, sabe, aquele jogo com o carinha que come as bolinhas.”

Em 9 de outubro, escoltado por escoteiras e sentado atrás de uma mesa cheia de jogos defasados como *Postal* e *Manhunt*, o governador da Califórnia, Arnold Schwarzenegger (o astro do próprio jogo violento *Terminator*) sancionou a ab 1179, uma lei que

proibia a venda de videogames violentos para qualquer um com menos de 18 anos. Sob a nova legislação, varejistas como Best Buy e Wal-Mart estariam sujeitos a multas de mil dólares por violação.

Novamente, a controvérsia reforçou o preconceito contra o jogos como um todo. Enquanto políticos alardeavam sobre crianças confundindo jogos com realidade, eram eles quem tinham mais dificuldade para dissociar os dois mundos, e não os jogadores. Eles falavam dos jogos como se jogadores tivessem cometido crimes na vida real. "É você quem estupra alguém", disse James Steyer, ceo da Common Sense Media, uma ong sem fins lucrativos de São Francisco, que forneceu as bases legais da lei estadual. "Você é a pessoa que recebe os serviços de uma prostituta no banco de trás de um carro."

No mês seguinte, Hilary Clinton e Lieberman apresentaram o Family Entertainment Protection Act, que, entre outras coisas, proibia a venda de jogos M para crianças e permitia que o governo auditasse tanto o sistema de classificação da indústria dos jogos quanto o cumprimento da lei pelos lojistas.

Conforme as consequências aumentavam, o famoso designer de jogos Warren Spector subiu ao palco da Montreal Game Developers Conference e fez algo que poucos haviam feito antes – atacou a Rockstar e *GTA*. "*GTA* é a simulação definitiva da truculência urbana e não é possível dizer o contrário", ele disse. "Queria mesmo que eles aplicassem esse nível de genialidade de design para algo que realmente enriquecesse a cultura, em vez de desconstruí-la. [...] Estamos no olho do furacão cultural nesse momento."

Um editorial do *GameDaily*, a publicação de negócios da indústria, ecoou o sentimento. "A indústria do videogame está perdendo a guerra cultural nos Estados Unidos a passos largos", alertou. "Que isso possa estar acontecendo no exato momento em que jogos gozam de popularidade comercial sem precedentes é incompreensível."

O *momentum* contra os jogadores era irrefreável. Até mesmo a

cidade de Los Angeles processou a Take-Two, alegando que a companhia violou o código comercial estadual por conta de competição desleal e propaganda enganosa. "Ganância e enganação fazem parte da história de *Grand Theft Auto: San Andreas*", disse o promotor municipal de Los Angeles. "E, nesse aspecto, as empresas não são muito diferentes dos personagens da história."

A escuridão cobria Nova York conforme a roda-gigante com néon rosa girava em Coney Island. Um trem do metrô entrava lentamente na estação mais próxima, onde uma gangue se reunia. Parecia a cena de abertura de *Os Selvagens da Noite*, mas não exatamente. Era uma recriação quadro a quadro e adoravelmente renderizada criada pela Rockstar para uma versão em videogame do filme favorito da infância de Sam. Agendado para ser lançado em outubro de 2005, o título colocaria o jogador no papel de um novo membro da gangue dos Warriors, que precisaria ganhar o respeito entre os companheiros ao combater grupos rivais em cenas e ambientes retirados diretamente do longa-metragem.

Um time de cinquenta artistas e programadores no estúdio canadense da empresa, Rockstar Toronto, trabalharam por quatro longos anos nesse título. Para Sam e Dan, pegar um mundo fantástico da infância e o transformar em realidade era o fechamento do ciclo. Sam retraiu-se com felicidade ao mundo virtual de seus jogos. Qualquer coisa era melhor do que lidar com aquela sensação de ser sacaneado na vida real. As pessoas estavam morrendo afogadas em Nova Orleans enquanto o presidente Bush via tudo do avião e o governo estava indo atrás deles? "Eles querem acabar com a gente", Sam disse a Dan um dia. "Eles vão detonar qualquer coisa que fizermos. Eles não dão a mínima. Isso é doido. Eles estão jogando aquele bumerangue com lâmina cerrada que nem aquele molequinho de *Mad Max* 2*: A Caçada Continua* (*Mad Max* 2*: The Road Warrior,* 1981*)*."

Sam também estava supervisionando o jogo mais autobiográfico até então, *Bully*. Desenvolvido pela Rockstar Vancouver, o jogo acompanhava as aventuras de James "Jimmy" Hopkins, um moleque gordinho, careca e problemático na missão de sobreviver na escola preparatória chamada Bullworth Academy. Com o suéter bordado com o brasão da escola e as lutas com professores e alunos, Jimmy poderia ter saído diretamente da St. Paul. Jimmy não era o *Bully* [valentão] do título; ele era o oprimido que precisava repelir os agressores com um arsenal de bombas fedidas e atiradores de batata. O jogo bebia em fontes como os filmes *Vidas Sem Rumo* (*The Outsiders*, 1983) e *Gatinhas e Gatões* (*Sixteen Candles*, 1984) e o romance *O Apanhador no Campo de Centeio* (*The Catcher in the Rye*, 1951), de j.d. Salinger, para criar uma escola arquetípica. Assim como jogadores de *GTA* tinham que agradar a máfia, a Yakuza e as tríades para avançar, os jogadores de *Bully* tinham que conquistar os geeks, os atletas e os outros alunos.

Dentro da Rockstar, porém, a gangue de desenvolvedores não estava se sentindo tão amigável. Depois de anos se portando como autoproclamados rebeldes da indústria, ser tratado como bandidos de verdade não foi muito legal. Os empregados ficavam quietos e escondidos atrás das mesas na sede, brincando com as próprias chaves. A mesa de pebolim e o fliperama acumulavam poeira. Membros da equipe de imprensa e relações-públicas ainda quebravam a cabeça para lidar com a recusa da Rockstar de discutir o escândalo em detalhes com a imprensa.

Para promover *The Warriors*, Dan concordou em falar com o *New York Times*, mas sem falar sobre Hot Coffee. "Sem dúvida, é frustrante quando as pessoas não querem entender o que você fez e não querem aprender a respeito", disse Dan. "Qualquer um que joga algum de nossos jogos e, depois de vivenciá-lo, pensado a respeito e jogado, quiser fazer críticas, é bem-vindo. Mas quando um grande número de pessoas critica algo sem ter o menor contato

com ela, é muito frustrante. Há uma grande parcela da população que vive em relativa ignorância sobre o jogo e apenas escuta histórias impressionantes, e assustadoras, sobre o que fazemos."

Conforme um manto do silêncio envolvia a companhia, os veteranos observavam tudo em desespero. Dave Jones, ainda trabalhando num jogo de ação próprio, *Crackdown*, pensou que "deixar [Hot Coffee] lá dentro era arriscado e eles fizeram uma escolha". O ex-chefe da bmg Interactive, Gary Dale, agora diretor de gerenciamento da Capcom na Europa, pensou que a recusa da Rockstar em responder às perguntas apenas aumentou os problemas. "Isso só piorou as coisas. Alguém deveria ter combatido o assunto publicamente e cortado o mal pela raiz, cedo. Eles deixaram o assunto flutuar por conta própria."

Nos bastidores, alguns culpavam Brant por não tomar uma atitude e, como resultado, deixar a Rockstar gerenciar o caos. "Sam estava extremamente frustrado", lembrou Eibeler. "Ele sentiu que estava sendo pessoalmente responsabilizado pelas coisas – e que outros jogos estavam sendo cobrados de forma diferenciada. Era um caso de empurra-empurra político."

"Tudo isso afetou a companhia, definitivamente", lembrou King. "Distração, perda de tempo e redução no ritmo levaram recursos-chave embora." Afinal de contas, eles não eram tão invulneráveis assim. "Para mim, foi um aula sobre moral e história norte-americana", ele disse. "Talvez Hot Coffee simbolize isso."

Sam gastou décadas ignorando a carga dos guerreiros culturais enquanto focava em sua missão, mas Hot Coffee o devorava vagarosamente. Em certo ponto, ele sentiu seu legado ser ameaçado. "Não quero ver aquele jogo ser lembrado apenas por Hot Coffee", ele disse, depois, temendo que o caso fosse "ofuscar esse trabalho realmente lindo e ser lembrado apenas por conta de outra coisa."

Por anos, foi fácil considerar os críticos de videogames como simples odiadores – políticos e pais desatualizados. Era quase

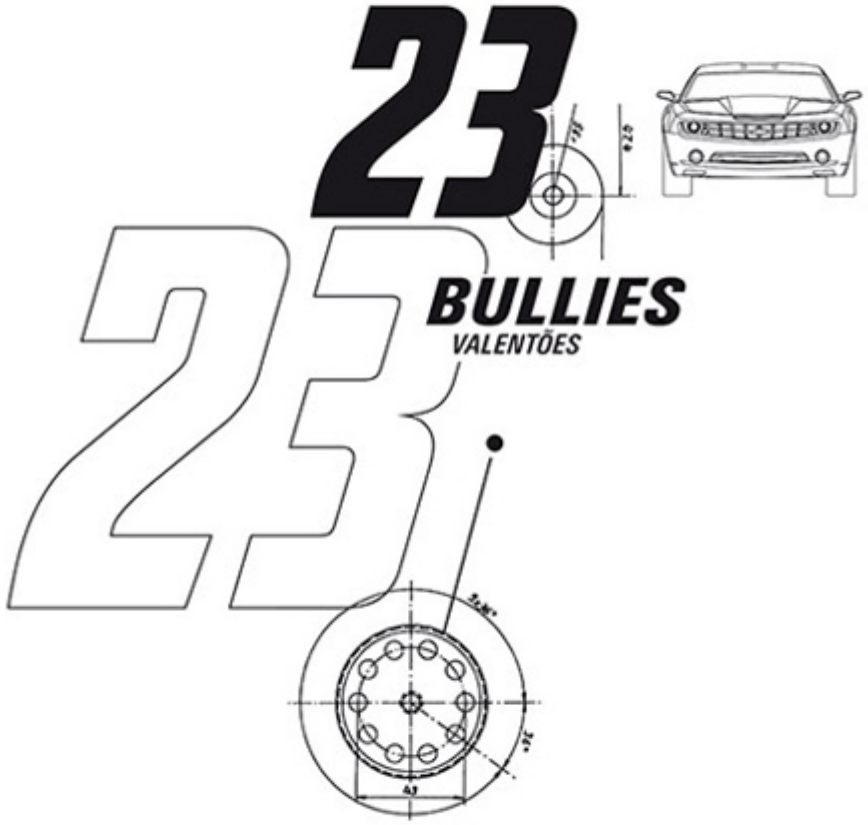
freudiano. Os odiadores representavam papai e mamãe. Não importa o quão erroneamente, algo mudou por conta do embalo de Hot Coffee e do acúmulo de assassinatos e caos mostrados na mídia sensacionalista. A mudança ficou mais aparente do que nunca quando os rockstars ouviram uma multidão cantando na porta do escritório na Broadway. "Hey, hey, ho, ho/ Rockstar has to go!" ["Ei, ei, ou, ou/ a Rockstar já rodou!"], gritavam os manifestantes. Eles queriam a empresa fora dali.

Quando olharam pelas janelas, eles não viram uma massa de radicais de meia-idade. Eles viram um mar de rostos jovens e novinhos – 150 crianças, na maioria negras, seguravam cartazes feitos à mão com slogans como "Processe a Rockstar Games. Eles são criminosos" e "Algeme a Rockstar, não a juventude". Os protestantes eram chamados de *peaceaholics* e viajaram de Washington, D.C., para se manifestar contra a Rockstar. "Esses jogos estão treinando nossas crianças para serem criminosos", um dos conselheiros do grupo disse à abc News. "Nossas crianças estão sendo treinadas para serem assassinos, matadores, estupradores, drogados e traficantes."

Conforme o grupo aumentava, os rockstars que ainda não haviam chegado foram aconselhados a entrar pela porta dos fundos, por segurança. O líder do protesto tinha um rosto familiar e cabelos grisalhos. Ele vestia uma camisa abotoada, gravata azul, segurava um megafone e gritava, enquanto as crianças dançavam atrás dele: Jack Thompson.

No final de muitos jogos, existe a fase do mestre, quando o jogador luta contra o inimigo mais difícil. Mas, quando Thompson exigiu que alguém da Rockstar descesse e falasse com eles, ninguém respondeu. Para ele, eles eram covardes. Ele não era um odiador, ele acreditava; ele lutava por amor. Amor a um poder superior. Amor pelo filho Johnny. Amor pelas crianças que o cercavam. Quem era o jogador agora?

NÍVEL DE "PROCURADO"
★★★★★★



★ ★ ★ ★ ★ ★

"Vou acabar com a sua raça!!!"

Era isso que dizia o e-mail para Jack Thompson. Ele o recebeu de algum jogador anônimo pouco depois de sua vitória no caso Hot Coffee. "Acho que videogames é [sic] foda pra caralho e eles são a minha vida", o jogador escreveu, "e você os insulta, é como dizer que minha vida não serve para nada. Por causa disso, vou acabar com a sua raça!!!"

Essa não foi a única ameaça de morte na caixa de e-mails. "Todo o mundo pensa que você é insano", dizia outra, "logo, o nome 'Wacko Jacko', o que faz de você o equivalente a um molestador. Então, você é gay. Odeio você e o mundo seria um lugar melhor se você fosse brutalmente assassinado." E mais uma: "Isso não é um spam, é o meu direito como cidadão de enviar milhares e milhares de e-mails dizendo a mesma coisa até que você morra dolorosamente depois de ser baleado".

Embora Thompson se considerasse um cruzado religioso, escolhido para uma missão por Deus, ele sabia que era um mortal – e um pai, acima de tudo. Ele não podia desconsiderar essas ameaças. Algumas semanas depois do protesto na Rockstar Games,

ele pediu ajuda a um aliado inusitado: a imprensa de jogos. Ele encaminhou as ameaças de morte à *GameSpot*, cujos editores não acreditavam na sua palavra. "Vocês estão malucos?", Thompson contra-atacou. "Pessoas estão ameaçando me matar."

Thompson procurou ajuda ainda mais poderosa: Hilary Clinton e Joe Lieberman. "Há uma série de jogadores de videogame me ameaçando de morte nos últimos dias depois do sucesso contra *Grand Theft Auto: San Andreas*", ele escreveu aos senadores. "O uso de ameaças de morte como retaliação pela minha participação na arena pública serve para mostrar que, de forma bastante convincente, os jogos violentos estão causando efeitos comportamentais que psicólogos como o dr. David Walsh, e outros que testemunharam perante o Congresso, disseram que causariam."

Thompson não estava fazendo alarde. Algum tempo depois, um jogador de 16 anos do Texas foi acusado de assédio contra ele. Num e-mail em massa sobre o garoto, Thompson considerou a situação como mais um ponto em seu favor na guerra entre jogadores e odiadores. "A estratégia da indústria de videogames é 'mate o mensageiro'", ele escreveu. "Dessa vez, por conta da prisão no Texas, não funcionou. Saiu pela culatra."

Mas isso não era tudo. Depois de tantos talk-shows, e-mails em massa, processos criminais e longas missivas contra jogos violentos, Thompson se viu lutando contra um novo oponente na guerra cultural: os jogadores. Tudo começou com xingamentos nos fóruns de mensagem que tinha títulos como "Jack, O Estripador do Videogame!" e "Esse homem é doido da pedra!" Então, surgiram websites e blogs dedicados a arregimentar pessoas contra ele – StopJackThompson.com e Odiando Jack Thompson Antes de Ser Modinha – e a petição Jogadores Unidos para Parar Jack Thompson.

Todos os dias, jogadores passavam horas lutando contra vilões e Thompson – com aquele cabelo grisalho e o comportamento professoral – era uma mescla entre Darth Vader, o professor de *The Wall* (1979), álbum do Pink Floyd, e Mr. Hand, de *Picardias*

Estudantis (*Fast Times at Ridgemont High*, 1982). Um jogador fez e vendeu o papel higiênico Jack Thompson, personalizado com o nome dele, disponível por 5,95 dólares. "Limpar a bunda com ele pode ser mais do que ele merece", escrevia o vendedor. Outro criou uma tirinha on-line sobre Thompson. "Os criminosos da Rockstar!" mostrava um Thompson maníaco. "Eles deveriam ser presos, estuprados e, então, fuzilados." Um balão anônimo respondia, "Humm... por fazer videogames?"

O ataque dos jogadores apenas alimentou a resistência de Thompson. "O volume de energia gasto para tentar me destruir deixa claro que eles sabem que se trata de algo que vale a pena", disse. Thompson divulgou o e-mail particular, endereço e telefone residencial – que, para deleite dos jogadores, tinha o prefixo 666 – na internet e ficou famoso por responder a todos que o contatavam. Eventualmente, os diálogos eram disponibilizados on-line. Quando um repórter de jogos enviou um e-mail solicitando uma entrevista, Thompson respondeu: "Dê adeus à indústria dos jogos".

Thompson tinha um novo jogo para destruir: *Bully*. Com pouco mais que o título como argumento, ele explorou o desespero da imprensa de criar uma imagem negativa do jogo que ainda não havia sido lançado. A cnn foi rápida ao colocá-lo no ar. "Hoje à noite, outro exemplo do declínio da nossa cultura", decretou o âncora Lou Dobbs. "Um novo videogame que deve ser lançado no fim do ano encoraja crianças que sofreram *bullying* a se transformarem em *bullies*."

"O que acontece, de fato, é um ensaio para vingança física e violência contra aqueles que o vitimaram", alertou Thompson. "E, então, assim como Klebold e Harris, de Columbine, você se transforma no *Bully* definitivo."

Em reação ao jogo, Thompson escreveu uma carta aberta para Doug Lowenstein e a imprensa chamada "Uma Proposta Modesta para o Videogame". Ele prometeu enviar um cheque de 10 mil dólares para a entidade assistencial da escolha de Eibeler "se

qualquer jogo que a companhia criasse, produzisse, distribuísse ou vendesse em 2006 parecesse com o seguinte...”

Thompson descreveu um jogo estrelado por Osaki Kim, ou o.k., um pai vingativo e consternado por seu filho ter sido espancado até a morte por um jogador violento. Equipado com uma variedade de facões e tacos de beisebol, escreveu Thompson, “ele pega um avião do lax [Aeroporto Internacional de Los Angeles] e vai até Nova York, para visitar Long Island, onde fica a casa da ceo da companhia (Take This), que fez o simulador de assassinato no qual o assassino do filho foi treinado. o.k. faz ‘justiça’ ao matar essa executiva, chamada Paula Eibel, assim como seu marido e filhos. ‘Olho por olho’, diz o.k., enquanto urina nos miolos despedaçados da vítimas da família Eibel, assim como acontece com policiais decapitados no videogame *Postal2*”.

Depois de matar advogados da indústria, e destruir lojistas e fliperamas, o jogador levaria o.k. à missão final, a E3 de 2006, em Los Angeles, Thompson explicou, “para massacrar todos os executivos da indústria dos jogos em uma última, e deliciosamente monstruosa, matança”. Ele concluiu: “Que tal, indústria dos videogames? O cheque está pronto e vocês têm a tecnologia. É tudo fantasia, não é? Um jogo assim não causa mal a ninguém, certo? Vamos lá, magnatas dos jogos. Mirem a si mesmos da mesma forma que miram os outros. Eu desafio vocês”.

Os magnatas não aceitaram o desafio, mas os jogadores sim. Uma equipe de programadores de *mod* lançou um jogo gratuito chamado *Defamation of Character: A Jack Thompson Murder Simulator*. Construído como uma modificaçãoo para *GTA: San Andreas*, colocava os jogadores no papel de Thompson e ele assumia um alter-ego fictício, Banman. As missões foram retiradas diretamente das manchetes de jornais. Entre elas, parar um caminhão cheio de cópias do jogo *Bully* antes que chegasse à loja e pegar Lowenstein com a boca na botija por colocar cenas de sexo num jogo. Os jogadores poderiam até realizar coletivas de imprensa

dentro do jogo e falar usando um menu com citações verídicas de Thompson. Outro time fez um jogo exatamente baseado na proposta desafiadora.

Thompson resistiu. "Não estou interessado e não vou comentar sobre *mods*", ele disse ao site *GamePolitics*, por e-mail. Ele explicou que sua proposta "tinha por objetivo esclarecer a hipocrisia latente e o descaso demonstrado pela indústria dos videogames, que está disposta a transformar policiais, mulheres, homossexuais e outros grupos em alvos em alguns de seus jogos violentos. Sendo justo, porém, é impossível esperar que um bando de jogadores entenda a sátira se eles pensam que Jonathan Swift, o autor de *Uma Proposta Modesta* (*A Modest Proposal*, 1729) é o nome de um novo tênis da Nike".

Dentro do autoproclamado "bunker fortificado em Seattle", Mike Krahulik e Jerry Holkins, os cocriadores da tirinha on-line popular chamada *Penny Arcade* ficaram de saco cheio. Em 17 de outubro, eles publicaram uma resposta. "Sabe, Jack? Vamos ser homens, coisa que você não é. Você disse que os irrisórios, e ofensivos, 10 mil dólares vão para a entidade assistencial da escolha de Paul Eibeler. Temos quase certeza de que ele direcionaria essa gigantesca, e inexistente quantia, para a Entertainment Software Association Foundation, uma entidade que arrecadou mais de 6,7 milhões de dólares nos últimos oito anos. Acabamos de fazer a doação que você nunca faria, e nunca pretendeu fazer. Dez mil dólares. E doamos em seu nome."

Thompson não achou graça. Ele enviou uma carta por fax ao chefe da polícia de Seattle, exigindo que ele "fechasse essa pequena fábrica de extorsões e/ou prendesse alguns de seus empregados". Krahulik e Holkins nunca foram contatados pela polícia local. "Devemos agradecer aos céus por termos alguém tão impotente [quanto Thompson] nesse papel", disse Holkins, depois do embate. "Tínhamos medo de que alguém inteligente e carismático tomasse o lugar dele."

A "Proposta Modesta" de Thompson saiu pela culatra. Numa carta aberta distribuída vastamente na internet, David Walsh, do National Institute of Media and Family, a organização que Thompson sempre citou em seus rompantes, cortou relações com ele, definitivamente. "Seu comentário incluiu hipérboles extremas e suas táticas incluíram ataques pessoais a indivíduos por quem tenho muito respeito", Walsh escreveu na carta.

Thompson referiu-se a Walsh como "um idiota" e Walsh, numa entrevista subsequente, distanciou-se de Thompson ainda mais. "Trabalhamos pela perspectiva da ciência e segurança pública, não da religião", ele disse. Entretanto, quando pressionado, Walsh admitiu que não existia evidência contundente ligando jogos violentos a comportamento violento. "Nenhum desses estudos é definitivo. Nunca diria que jogar um jogo violento vai gerar uma criança violenta. O que diria é que como crianças têm fatores de risco, se o jogo violento for incluído na equação, as chances aumentam", explicou.

Embora Lowenstein sempre tenha feito o possível para evitar falar diretamente sobre Thompson, ele tornou pública sua recusa em relação a qualquer contato. "Para registro, minha posição é que não tenho nada a dizer sobre o trabalho de Jack Thompson", disse Lowenstein. "Em 2010, a geração digital vai ocupar as posições de poder, eles vão comandar reuniões editoriais, decidirão quais notícias são válidas e quais pessoas no governo e na elite cultural, hoje consideradas perigosas, serão vistas como astros do rock."

Como Thompson estava vulnerável, a Rockstar também partiu para o ataque. A primeira missiva dos caras aconteceu, ironicamente, num jogo. Em 25 de outubro, a companhia lançou *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, um jogo para psp que se tornou o mais vendido da plataforma. Thompson visitou o website promocional da Rockstar e encontrou uma surpresa. Os jogadores poderiam clicar num e-mail fictício de alguém chamado jt, integrante de um grupo chamado Citizens United Negating

Technology For Life and People's Safety – ou cuntflaps, abreviado [Brigada Unida Contra a Expansão de Treinadores de Assassinato, ou buceta].

O e-mail fictício dizia: "A internet é um demônio de muitas caras. As únicas coisas piores que a internet são jogos de computador e liberais. [...] Na semana passada, estava usando a internet para pesquisar algumas informações para minha sobrinha de 15 anos, que é uma ótima esquiadora aquática e velejadora de renome. Acredite quando digo – pesquisar o termo 'menininhas em esportes aquáticos' não é para qualquer um".

Ultrajado, Thompson entupiu a rede com spams sobre o ataque, acusando a Rockstar e a Take-Two de "sugerir a ideia de que seu crítico mais efetivo e respeitado, Jack Thompson, é um pervertido sexual". Thompson continuou, garantindo "ao mundo que seu único 'vício' é devorar os criminosos da indústria do entretenimento no café da manhã – e golfe".

Mas a batalha com a Rockstar ficou séria. Em novembro, Thompson foi até Fayette, Alabama, para confrontar a Rockstar em pessoa, novamente. Tratava-se de uma audiência da ação civil de 600 milhões de dólares, protocolada em benefício dos parentes das vítimas de Devin Moore, contra a Take-Two, Rockstar, Sony Corporation of America, Wal-Mart e *GameStop*, onde Moore comprou *GTA: Vice City*. Recentemente, Moore havia sido condenado pelos crimes e sentenciado à morte, mas Thompson queria que as empresas de jogos pagassem.

Em 3 de novembro de 2005, ele e os advogados da Rockstar enfrentaram-se no tribunal de Fayette. "*Grand Theft Auto* é uma franquia única", argumentou Thompson. "Ela é composta por simuladores de assassinato. O único pensamento que ela incentiva é como matar pessoas e como apreciar as mortes." Mas o time da Rockstar não queria aturar isso e submeteu um pedido para remover Thompson do caso. "Ele vai transformar o tribunal em um circo e não vamos aceitar isso."

Thompson soltou os cachorros, acusando a Rockstar de descrevê-lo como "bissexual e pedófilo" ao juiz. Exasperado, o juiz sacou uma pilha de e-mails e press-releases que Thompson havia espalhado pela internet.

"Por que você fez isso?", o juiz perguntou a Thompson.

"Depois do julgamento criminal, você disse para 'partir para cima'", respondeu Thompson.

"Sua ideia de 'partir para cima' e a minha ideia de 'partir para cima' não são as mesmas."

Dias depois, o juiz emitiu uma ordem impedindo Thompson de participar do caso. "A maioria desses comunicados continha discursos longos e raivosos do sr. Thompson, que só podem ser descritos pela corte como bizarros e infantis", disse o juiz. "Se o sr. Thompson continuar a inundar esse procedimento com comunicados proibidos e irrelevantes, a corte deve usar seu poder de controle para destituí-lo."

Thompson voltou para casa, em Coral Gables, e encontrou uma pilha de correspondências na porta. Entre os envelopes havia um pacote com uma nota: "Contém a amostra que você solicitou". Thompson removeu a embalagem e encontrou uma pequena garrafa de Astroglide Silken Secret, "um hidratante vaginal utilizado para aliviar o desconforto associado com a aridez vaginal".

"Os jogadores!", ele pensou. Ele marchou até o computador, sua central de comando, e os dedos correram pelas teclas. "Querido juiz...", ele escreveu. Embora ele estivesse fora do caso do Alabama, ele queria que o juiz do caso soubesse que ainda estava "na mira" da Rockstar e de seus fãs. Eles eram os valentões, não ele. "Há alguma ligação entre [a Rockstar] dizer a seus asseclas digitais que sou líder de uma organização cujo nome se refere a lábios vaginais e o recebimento, por mim e minha esposa, de um hidratante vaginal? Uma questão boa e válida, não acha, juiz."

Ponto de vista em primeira pessoa. Dia de inverno. Janeiro de

2006. Capitólio. Sam ficou parado nos degraus do edifício da Federal Trade Commission, em Washington, D.C. Ele estava lá, voluntariamente, para responder perguntas ligadas à investigação da ftc sobre a Rockstar ter enganado a esrb propositalmente para evitar a classificação Proibido para Menores em *San Andreas*.

Então, era a hora da verdade. Há dez anos, ele era apenas um cara na Inglaterra, que sonhava em invadir os Estados Unidos da Def Jam. Agora ele estava na capital da nação, no centro de poder, pertinho de George W. Bush em pessoa. E por quê? Havia Bush, as mentiras, as guerras e a loucura, mas os Estados Unidos estavam gastando dinheiro dos contribuintes para investigar um jogo? Se os jogadores eram foras da lei aos olhos do público, eles nunca viram um criminoso como esse antes. "Senti que as pessoas estavam dispostas a acabar com a gente", Sam disse, depois. "Se pudessem ter destruído tudo, com certeza, teriam."

Keith Fentonmiller, um advogado sênior na Divisão de Práticas de Propaganda da ftc, sabia que se tratava de uma investigação delicada e além da preocupação óbvia com a Primeira Emenda. "O que os hackers fizeram foi tecnicamente ilegal", ele disse, depois. "Mas quando você os encoraja ou faz vista grossa para a prática por anos, a coisa não é tão simples."

Sam sentou-se ao lado de seus três advogados, frente a frente com o trio de investigadores do governo. Eles tinham tudo. Uma torre de documentos da Rockstar. E-mails internos. Cronogramas. Artes de *San Andreas*. A cabeça de Sam girava enquanto ouvia as perguntas: "Por que você fez isso? Por que você fez aquilo? Por que você colocou tal palavra entre aspas?"

Em certo ponto, apareceu um e-mail de Sam que parecia ter revelado o centro de suas emoções. "Por que eles estão tão preocupados com o que estamos fazendo num jogo se estamos bombardeando as pessoas até dizer chega na Operação Enduring Freedom para manter a nossa liberdade?", ele escreveu. "E cá estamos, tentando limitar a liberdade garantida numa guerra paga

pelos nossos impostos.”

O relógio avançava num ciclo sem fim. Uma hora. Duas horas. Quatro. Sete. O depoimento durou nove horas. “Foi pesado, né?”, Sam lembrou, depois. “Não conheço muitos designers de jogos que tenham passado por aquilo, até onde sei, [...] o que me leva ao ponto inicial que me fez querer fazer esse jogo.”

Ele voltou a Nova York para encontrar um pedaço do passado, literalmente, em cinzas. Um incêndio tomou o antigo reduto na Broadway, 575, que era ocupada pela 2K Games, irmã corporativa da Rockstar, assim como a Brant Publications, a empresa do pai de Ryan. A coleção de primavera – no valor de 40 milhões de dólares – da loja de Rem Koolhass (com modelos da Prada) foi tomada pelas chamas no andar de baixo, assim como o mural com o papel de parede intitulado *Guilt Incorporate* [Culpa s/a]. Quando a notícia sobre o incêndio estar sendo considerado suspeito, um jogador publicou uma piada absurda de que “Jack Thompson foi pego fumando muito perto do prédio”.

Não foi apenas o prédio no número 575 que sentiu a fúria das chamas. Na lista anual das dez maiores presepadas de comunicação do ano, feita pela indústria das relações-públicas, Hot Coffee foi incluída e considerada pela revista *Business* 2.0 como um dos momentos mais idiotas do mercado naquele ano. O site de negócios *MarketWatch* declarou Eibeler como o Pior ceo do Ano, citando que “até agora, nesse ano, ele reduziu o valor dos ganhos em mais de 60% para uma variação de 54 a 56 centavos por ação. [...] Parabéns, Paul! (Aos acionistas: condolências)”.

“Por que eles estão tão preocupados com o que estamos fazendo num jogo se estamos bombardeando as pessoas até dizer chega na Operação Enduring Freedom para manter a nossa liberdade?”

Em uma matéria de destaque na *Fortune* chamada "Sexo, Mentiras e Videogames", a jornalista Bethany McLean detalhou os escândalos financeiros que assolavam a companhia na época em que Hot Coffee foi descoberto. Ela incluía vendas de mais de 5 milhões de dólares em ações pelo chefe financeiro e o chefe de operações comprando 20 mil cotas. Aparentemente, Brant, o então diretor de distribuição da Take-Two, havia embolsado mais de 4 milhões de dólares.

O drama corporativo da Take-Two aumentou com o pedido de demissão de Barbara Kaczynski – uma integrante da diretoria e cfo da National Football League, que foi recrutada para comandar o comitê de auditoria depois que a investigação da sec começou. De acordo com o advogado dela, "suas preocupações aumentaram significativamente por conta do que ela entendeu como uma crescente e prejudicial relação entre o gerenciamento sênior e a diretoria".

Depois de Hot Coffee, para algumas pessoas, *GTA* passou a representar uma brutalização cultural. Essa tendência extrapolava os jogos e abrangia um gênero crescente e explícito entre os *blockbusters* de terror como *Jogos Mortais* (*Saw*, 2004) e *O Albergue* (*Hostel*, 2006), chamados de "tortura pornográfica" ["*torture porn*"], assim como programas de tv com tortura aceitável como 24 *Horas*. O fato era: jogadores perfeitamente sãos gostavam de detonar pedestres em *GTA* – aliás, eles até compartilhavam clipes das chacinas no YouTube.

Em abril de 2006, o promotor-geral de Nova York e candidato favorito ao governo do estado, Elliot Spitzer, juntou-se à luta do alto escalão contra o sexo e a violência nos jogos. "Nada na lei estadual de Nova York proibia um garoto de 14 anos de entrar numa loja e comprar um jogo classificado como 'Proibido para Menores' – um jogo como *Grand Theft Auto*, que recompensa o jogador por roubar carros e bater nas pessoas. As crianças podem até simular atividade

sexual com uma prostituta", ele disse. Se eleito, ninguém simularia sexo com uma puta enquanto ele estivesse de guarda.

Em 2 de junho, a Take-Two e a Rockstar fizeram um acordo com a ftc, sem admitir má-fé. Como parte do acerto, a companhia concordou em divulgar todo o material relevante para a classificação de jogos futuros e estabelecer um sistema para garantir que nada como Hot Coffee jamais voltasse a ser incluído nos jogos.

Por meses, Sam lutou para manter as vozes dos opositores fora da sua mente, mas a pressão aumentava cada vez mais. Algum tempo depois, ele falou ao jornalista Harold Goldbert sobre ataques de pânico e o desejo de deixar os Estados Unidos para sempre. Um médico comparou seu trauma ao de alguém que sofreu um acidente automobilístico. Sam tentou deixar a realidade de lado e mergulhar nos jogos, chegando a passar um tempo trabalhando na Rockstar North. Enquanto viajava de trem até Londres, sua cidade natal, ele atendeu ao telefone e o mundo desapareceu à sua volta. O promotor público de Manhattan havia emitido intimações para um julgamento sobre Hot Coffee. A batalha continuava.

Sam queria cair fora, da indústria e do mundo. Tudo parecia a versão real de uma missão esquisita de Liberty City. Nova York, o paraíso e a inspiração dos rockstars havia acabado de ampliar o nível de "Procurado" deles para o máximo: seis estrelas. Em *GTA*, sempre havia uma saída fácil. Independente do número de policiais que o perseguiam, era só entrar numa oficina ou garagem, pintar o carro e o nível de procurado caía para zero. A vida real não era tão fácil.

Onde está Jamie? A pergunta rodou a Rockstar. Jamie King – cofundador da Rockstar – havia desaparecido e ninguém sabia a razão. Ele simplesmente deixou o escritório no fim do dia, em janeiro de 2006, e não voltou. Com vários jogos em produção em vários estúdios da Rockstar, não era incomum ver King batendo

perna por aí, distribuindo as ordens de Nova York. "Talvez ele esteja viajando", alguns diziam.

Gary Foreman suspeitou que algo mais problemático estivesse acontecendo. Durante as repercussões por conta de Hot Coffee, Foreman notou King cada vez mais retraído e soturno. Embora os dois fossem próximos, eles não discutiram o assunto, se mantendo protegidos pelas carapaças que construíram para sobreviver ao caos dos últimos anos. Foreman ficou bastante ressabiado quando, a troco de nada, um executivo da Take-Two disse a ele: "Sabe, a direção gosta muito de você, vamos cuidar bem de você". Foreman olhou para o sujeito, dubiamente. "Foi surreal", ele disse, depois. "Foi meio que, certo, tô aqui há um tempão, construí esse negócio do nada, espero mesmo que me valorizem."

Foreman não era o único se sentindo perdido. Na manhã de 6 de maio, na Áustria, cem empregados da Rockstar Viena, o aclamado estúdio que fez jogos como *Max Payne* e *Vice City*, chegaram para o expediente e deram de cara com seguranças os impedindo de trabalhar. Rapidamente, o produtor Jurie Horneman divulgou a notícia na internet. "Fui trabalhar hoje de manhã e fui recebido pelos seguranças. Descobrimos que a Take-Two fechou o escritório da Rockstar Viena, imediatamente", ele blogou, "por causa de 'dificuldades desafiando o mercado de videogames e nossa companhia durante essa transição'."

Sem aviso, a Rockstar Viena havia sido fechada. Mesmo na indústria dos jogos, conhecida por sua volatilidade, a velocidade foi inusitada. Conforme as notícias se espalhavam pela blogosfera, jogadores – incluindo empregados anônimos da Rockstar – culparam Hot Coffee, em parte, pela baderna. "O bafafá de Hot Coffee, por mais ridículo que seja em vários aspectos, não ajudou em nada a aumentar a popularidade da Rockstar Games tanto dentro quanto fora da indústria", blogou Horneman. "O incidente deixou o desenvolvimento de jogos um pouco mais difícil para todo o mundo, em todos os aspectos."

Comentaristas tomaram o blog para colocar a raiva para fora, muitos deles dizendo ser ex-rockstars. "No fim das contas, a Rockstar não é *cool*, aqueles que trabalharam para esta companhia hipócrita, sim! Boa sorte a todos nós!!!", um deles escreveu. "Se é isso que você faz com empregados dedicados, quem diabos vai querer trabalhar para você, Rockstar?", publicou outro. A frustração não era exclusividade dos ex-funcionários. Até mesmo Scott Miller, veterano de jogos, tendo criado títulos como *Duke Nuken* e que trabalhou no *blockbuster Max Payne* com a Rockstar, entrou na dança.

"Tirando *GTA*, a marca Rockstar não se inventou do nada (eles compraram o ip da dma). O que mais eles criaram que é um verdadeiro hit?", ele publicou. "*Manhunt*? Não. *Warriors*? Não... não foi um grande sucesso e nem foi inteiramente criado por eles. *Max Payne*? Não... Na real, até agora, a Rockstar não é diferente da Eidos [que lançou *Tomb Raider*], se pensarmos que eles só têm um sucesso e que todo o resto é mais do mesmo, assim como toda a indústria faz."

A espiral descendente continuava. Em maio, a Rockstar divulgou um jogo de pingue-pongue (inspirado nos jogos lendários da equipe no Chateau Marmont) que, embora tecnicamente impressionante, fracassou. Em meio aos crescentes processos civis contra Hot Coffee, as ações da Take-Two despencaram – em pouco tempo, perderam 13% do valor. Então chegaram notícias sobre King: ele não voltaria. Ninguém sabia o porquê, mas ele não foi a única baixa. O *GameDaily* publicou uma história sobre o êxodo da Rockstar. "Quando Jamie King (um cofundador da Rockstar), dois diretores de marketing e outros deixam a casa no mesmo período em que as ações da companhia-mãe estão em queda livre, algo não cheira bem", escreveu o site.

Puto, Foreman entrou no escritório de Donovan. "Então, quer saber?", ele disse a Donovan. "Preciso fazer algumas mudanças no processo aqui dentro e acabar com essa ralação eterna e sem

descanso.” Ele mapeou sua visão de como reestruturar o processo, alocando mais gente para os times quando novos *GTAs* estivessem em produção. “Essas são coisas que quero fazer”, disse. “Mas estou muito frustrado com isso que construímos, depois de todo esse tempo. Quero fazer algo melhor. Quero que a gente suba de nível e não tenho a habilidade para fazer isso.”

Como Foreman se lembra, Donovan ficou lá, sentado e balançando a cabeça, olhando para o chão, mas sem nada a dizer. Embora a comunicação direta nunca fosse uma força da Rockstar, Foreman considerou o comportamento de Donovan particularmente estranho. Foreman ponderou que o colega poderia estar simplesmente pensando no impacto do que ele sugeria ou em como seria a vida na Rockstar sem a presença dele. “Preciso mudar as coisas aqui”, continuou Foreman. “Se você me disser que não é possível, então não tenho mais o que fazer aqui.”

Finalmente, Donovan quebrou o silêncio. “As coisas funcionam como deveriam”, ele disse. “Estamos indo bem.”

Foreman sentiu que estava vivendo em algum tipo de realidade alternativa, algo que, ele percebeu naquele momento, não podia mais negar. “Isso não vai dar certo”, ele disse. E pediu demissão. Entretanto, enquanto estava juntando as coisas no escritório, Kolbe entrou. “Sam e Terry pediram para eu vir aqui pedir para você reconsiderar”, ela disse.

“Uau!”, disse Foreman.

“O que você quer dizer com ‘uau’?”

“Por mais que sejamos amigos por um tempão, uau por duas coisas. Um, é difícil acreditar que eles mandaram você para entregar a mensagem e isso é vergonhoso, mas, então, entendo porquê fizeram isso. Mas também, se algum deles realmente se importasse, um – ou ambos – estaria aqui tendo essa conversa comigo.”

Foreman estava fora – e, instantaneamente, sabia quem queria rastrear, de uma vez por todas: King. Usando um amigo em comum,

ele pediu ao conhecido que fizesse King telefonar para ele. King respondeu e os dois se encontraram num restaurante em Chelsea. "Você sabe que eu saí?", perguntou Foreman.

"Não, você não saiu", disse King.

"Saí, sim", Foreman repetiu e contou a King as amarguras dos últimos dias. Como Foreman e todo o mundo sabia por anos, King estava desgastado e infeliz. Ele se dedicou tanto, por tanto tempo, que, no final, não sobrou energia nenhuma. Assim como Foreman, ele considerou Hot Coffee como um "episódio terrível para a Rockstar", como disse. Os anos de drama foram demais para ele.

"Pensei, ah, foda-se, prefiro ficar duro", explicou King, mais tarde. King queria andar com a sua vida e Foreman falou sobre criar uma nova companhia, construída na base de novas franquias e novos ideais, algo deles – sem repetir os erros consolidados por Hot Coffee. "O que aprendi com aquilo foi que é preciso ser muito, muito claro sobre o que estamos fazendo", disse King.

As saídas de Foreman e King foram apenas o início do fim de uma era para a Rockstar. Certo dia, em setembro de 2006, Donovan saiu pela porta – e nunca mais voltou. Empregados foram informados, de forma codificada, que ele estava tirando uma folga. No mês seguinte, Brant pediu demissão da companhia – seguido pelo anúncio de que a Take-Two divulgaria novamente os resultados fiscais de 1997 até 30 de abril de 2006. Brant se declarou culpado de manipulação de ações, pagou multas adicionais de 7,3 milhões de dólares, e aceitou uma proibição perpétua de trabalhar em cargos de gerenciamento em qualquer companhia pública. Até o final do ano, a Take-Two havia perdido 184,9 milhões de dólares.

Sam fez o melhor possível para manter um senso de normalidade entre os funcionários – do jeitinho que só ele fazia. Para a festa de fim de ano de dezembro de 2006, ele lotou uma boate com strippers vestidas como Mamães Noel e calcinhas sensuais. Empregados jovens, e felizes, faziam fila para beber a partir de um gigantesco trenó de gelo. Essa era uma das grandes verdades da

Rockstar – e da indústria dos jogos, em geral. Não importava o quão ruim as coisas parecessem ou quantas pessoas pedissem demissão, independente do estresse e das longas horas de trabalho, da exploração e desorganização, sempre havia uma nova geração de desenvolvedores decidida a encarar o monstro em troca de diversão.

Conforme Sam observava a festa lotada, ninguém na Rockstar personificava tanto essa dedicação e promessa de um futuro quanto William Rompf. Estudioso e louro, sempre vestido com pulôver e gravata, Rompf era quase um primo americano perdido dos irmãos Houser. Ele foi refinado numa escola preparatória e passou por um prestigiado programa de negócios da Nova York University e disse que seu objetivo era se tornar um "aristocrata inglês".

E, assim como os irmãos Houser, ele adorava jogos e transformou a perspectiva de um trabalho sem descanso na Rockstar numa obsessão em tempo integral. Capaz de encontrar centenas de erros de sistema durante expedientes de 17 horas por dia, Rompf rapidamente ganhou suas divisas e chegou ao topo do time de controle de qualidade. Ele mereceu, e vestiu, cada jaqueta com o emblema da Rockstar com orgulho. Trabalhava noite adentro sem reclamar enquanto escutava a música "Barracuda", do Heart, tocando no escritório de Sam, no fim do corredor. Rompf encaminhava artigos da revista inglesa *Economist* para o chefe e tornou a próxima missão obsoleta. "Eu acreditava em qualquer coisa", Rompf disse, depois.

Embora Rompf soubesse sobre todas as saídas recentes, sua devoção permanecia inabalada. Abastecido com tragos do trenó de gelo, ele cambaleou até Sam para declarar seu apoio. "Cara, eu te amo pra caralho!", ele gritou mais alto que a música. "E eu amo esse lugar."

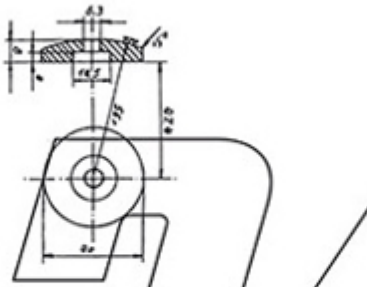
"Não", respondeu Sam. "Eu te amo pra caralho! Nunca deixe esse lugar. Nunca me abandone."

"Vou ficar aqui para sempre", jurou Rompf.

Mas outros, não. Algumas semanas depois, em 12 de janeiro de 2007, o destino de Donovan foi oficializado. Ele não voltaria. Mais tarde, Sam diria que o trauma emocional sentido desde Hot Coffee foi muito para ele. "Era muito importante para eles que a persona pública da Rockstar representasse uma grande família feliz e acho que as rachaduras começaram a aparecer", Foreman disse, mais tarde. Isso parecia esclarecer as razões pelas quais Donovan estava agindo tão estranhamente quando Foreman foi falar com ele naquele dia. "Aquilo explicou seu comportamento", disse Foreman. "Ele já estava longe dali."

Em março de 2007, os próprios acionistas não queriam mais saber de jogos. Um grupo de investidores que incluía vários fundos de cobertura votaram para substituir Eibeler e a maioria da diretoria da Take-Two na reunião anual de acionistas. Rumores de que a empresa poderia ser vendida começaram a circular. (Como resultado dessas decisões, um aumento sintomático no valor das ações foi relatado.) Muitos notaram que compradores em potencial precisavam balancear os lucros imensos da franquia *GTA*, da Rockstar, com o lado negativo das investigações da sec e ações coletivas.

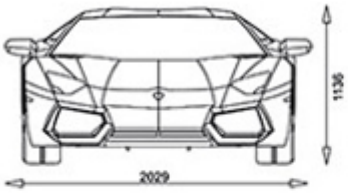
A Rockstar anunciou que Gary Dale, ex-chefe da bmg Interactive, estava voltando como chefe de operações. "A Rockstar é uma organização robusta e tem uma penetração tremenda", um representante da empresa disse. "Ela tem mais de seiscentos artistas e desenvolvedores, especialistas em marketing. [...] Sam e Dan são as lideranças agora, assim como Gary Dale. As posições foram preenchidas."



24

FLORES PARA JACK

FLOWERS FOR JACK



FLORES:
Flores são itens encontrados em ***Grand Theft Auto: San Andreas*** e classificados como armas dentro do jogo. Flores são colocadas no Slot 11, no inventário de armas. As flores podem ser usadas como armas por Carl Johnson, infringindo danos levemente maiores do que um soco simples.

★ ★ ★ ★ ★ ★

Era um dia claro e sem nuvens em fevereiro, e os maiores nomes da indústria dos jogos caminhavam pelo agradável e arborizado Green Valley Ranch Resort, em Las Vegas. O magrelo Will Wright, o criador cerebral de *The Sims*, a franquia de jogos mais vendida de todos os tempos para computador, fumava um cigarro. Cliffy B, o gênio rebelde e com penteado espetado, criador do truculento jogo de tiro *Gears of War*, batia papo com os executivos da Microsoft. O desengonçado Phil Harrison, o guru do PlayStation, xavecava alguém ali perto.

Eles participavam do d.i.c.e. (Design, Innovate, Communicate, Entertain) Summit 2007 , o evento anual mais exclusivo da indústria. Um descanso bem-vindo em relação ao circo da E3, esse evento mais chique e íntimo permitia aos líderes da indústria papear e jogar *Texas Hold'em* em paz. Um dos destaques era a entrega do Interactive Achievement Awards, o Oscar do mercado. Naquele ano, a lista dos indicados representava algo radical: o fim de uma era.

A parede pixelada entre jogadores e o resto do mundo estava desaparecendo. Em uma década desde o lançamento do primeiro

GTA, a mera complexidade dos controles dos videogames – todos aqueles botões e direcionais – alienou duas gerações de jogadores em potencial: criancinhas e a terceira idade. Uma pessoa comum precisava apenas de olhos e/ou ouvidos para consumir qualquer livro, programa de tv, música ou filme, mas quando chega a hora de consumir videogames, tudo dependia dos dedos. Ou melhor, era o que faltava para eles. Esse pessoal, conhecido como *thumbies* (por não saber usar os dedões), não tinha a coordenação suficiente entre olhos e mãos para sobreviver nos mundos virtuais.

O impacto foi profundo, tanto econômica quanto culturalmente. Além de deixar passar legiões de consumidores, a Grande Guerra dos *Thumbies* [*Great Thumbie Divide*] gerou represálias sociopolíticas que foram sentidas até no Capitólio. Sem poder jogar os títulos, políticos e puristas baseavam suas opiniões apenas em pequenos, e sensacionais, vídeos que podiam assistir – que é tão diferente de jogar o jogo, como ver um filme pornô é diferente de fazer sexo. Jogos são, fundamental e essencialmente, uma mídia interativa. É fácil odiar os jogadores quando a oposição não pode jogar – e vice-versa.

Entretanto, era hora de mudanças. Elas começaram no final de 2006 com o recente lançamento do Nintendo Wii, um novo console com controles capazes de reconhecer movimento. Em vez de apertar uma elaborada combinação de botões, as pessoas podiam jogar *Wii Tennis* de forma simples: bastava pegar o Wii Remote e fazer o movimento com os braços como se estivessem segurando uma raquete de verdade.

Com mais de 6 milhões de unidades vendidas nos primeiros quatro meses, o Wii transformou-se rapidamente no console com venda mais rápida no mundo e catapultou a Nintendo de volta ao topo da indústria. Tudo isso, apesar do Wii não ter gráficos de alta definição ou o fotorrealismo dos competidores. Nos primeiros seis meses do lançamento, o Wii vendeu mais que o PlayStation 3, da Sony, e o Xbox 360, da Microsoft, juntos.

Ao mesmo tempo, a franquia *blockbuster Guitar Hero*, jogada com controles em forma de guitarra, expandiu o meio mais ainda. A continuação, *Rock Band*, faturou mais de 1 bilhão de dólares. Com mais e mais gente curtindo jogos casuais on-line e no Facebook, e o recém-lançado iPhone, o sofrimento dos *thumbies* parecia ter chegado ao fim de uma vez por todas.

Mas não era apenas o fim de uma era na d.i.c.e. Era o fim de Doug Lowenstein, o presidente da Entertainment Software Association, que foi o rosto da indústria durante sua adolescência desajeitada. Desde que assumiu o cargo em 1994, o ano das grandes audiências por causa de *Mortal Kombat*, ele defendeu a indústria durante as tormentas de Columbine e Hot Coffee. Lowenstein dizia adeus para abrir sua própria empresa de fundos de investimento *private equity*. Entretanto, os criadores de jogos e jornalistas que lotaram o auditório para ouvir seu discurso de despedida descobriram que ele ainda tinha roupa suja para lavar.

"Nada me irrita mais do que empresas e desenvolvedores que fazem conteúdo controverso e, depois, fogem com os rabo entre as pernas quando chega a hora de defender suas decisões criativas", disse Lowenstein. "Se você quer o direito de fazer o que bem entender, se você quer ampliar barreiras, estarei lá defendendo seu direito. Mas, puta merda, mostre a cara e apoie as decisões que você tomou." As pessoas na plateia ficaram pensativas. "Se você quer ser controverso, fantástico. Só não desapareça quando a merda voar para todo lado. Levante-se e defenda sua criação", continuou.

Porém, Lowenstein não estava atacando apenas a Rockstar. Ele criticava duramente a indústria dos jogos por ficar silenciosa e inativa na esfera política. Quando ele perguntou "quantas pessoas nessa sala se inscreveram na Video Game Voters Network", um grupo ativista, poucas pessoas levantaram a mão. Ele surtou. "Isso é patético! [...] não importa o quão bom você é – e somos bons! – não podemos ganhar uma guerra sem um exército. E vocês são o

exército. E a maioria das pessoas nessa sala, que tem muito a perder, é preguiçosa demais para se juntar a esse exército."

Além disso, ele também detonou a imprensa de jogos por fornecer uma plataforma vasta ao mais notório dos guerreiros culturais contrários à indústria. "Sabe quem dá mais atenção a Jack Thompson por aí? A imprensa de jogos!", fumegou Lowenstein. "A imprensa dos jogos legitimou Jack Thompson. Todo o mundo fica tão revoltado por Jack Thompson ter tanta habilidade. Só acho que é loucura."

Embora os jogadores pensassem conhecer Thompson, na verdade, eles não sabiam nada sobre ele. Sim, ele tinha toalhas de rosto com pequenos crucifixos e um ímã de geladeira de George W. Bush, mas haviam sinais do outro lado daquele sujeito. Não Jack, o Estripador, mas do Jack, o Cara.

Depois de passar tantos anos lutando contra a escória da cultura pop, algo surpreendente aconteceu: Thompson ficou meio antenado – não o suficiente para ser digno de idolatria, mas o deixou ligado ao mundo que criticava. Seu conhecimento do mundo pop surgiu como subproduto da imersão obsessiva na causa, zapeando canais, acompanhando videogames e estações de rádio por horas a fio. Como forasteiro, ele gravitou na direção do humor negro. Seus programas favoritos eram *Ali G* e *Curb Your Enthusiasm*, que enchiam seu dvr (*digital video recorder*, gravador de tv a cabo) e ele podia citá-los de cabeça. Ele também adorava Frank Zappa. "Acho que Zappa foi um vidente e adoro o álbum ao vivo em Filmore East."

Numa manhã quente da primavera de 2006, aos 55 anos de idade, Thompson parecia um conselheiro veterano de alguma fraternidade. Vestido com bermudão cáqui e uma camiseta polo branca meio desbotada, parecia com Fu Manchu com a barba por fazer. Ele estava relaxado numa poltrona reclinável perto de um aquário. Ele aprendeu a dizer "cara". Bastante. Quando alguém

enviava um e-mail com boas notícias, ele respondia com frases como "maior legal" ["*way freaking kewl*"], digitado em uma fonte vermelha com tamanho 36.

Essa jovialidade foi fruto de duas coisas: a guerra cultural e o filho. Johnny estava com 14 anos agora, um garoto atlético com quem o pai jogava basquete com regularidade ao lado da piscina de casa. Pelos velhos tempos, Johnny, às vezes, ajudava o pai em nome da causa. No embalo do lançamento do jogo *The Warriors*, Johnny voltou infiltrado à Best Buy sozinho para ver se o caixa venderia um jogo com classificação M para ele – enquanto o pai filmava do lado de fora.

Johnny acabou se tornando um jogador também. Ele fez de tudo para convencer os pais a lhe darem um psp da Sony. E um Xbox. Certa manhã, antes de sair para o campo de *lacrosse* (jogo de origem indígena, semelhante ao hóquei, com uma rede na extremidade do bastão para conduzir a bola), ele juntou toda a coragem e confrontou o pai. "Pai, se você não se importar, acho que não vou dizer a mais ninguém que sou seu filho", ele disse.

Quando Thompson relembrou da história, alguns dias depois, o rosto ficou pálido, os olhos piscaram, e as palavras, sempre à disposição, não saíam. O aquário borbulhava. Por alguns instantes constrangedores, ele não era mais o guerreiro cultural temido e sanguinário. Ele era um pai lidando com a dura realidade de uma criança em crescimento. Quando perguntado qual resposta deu ao filho, Thompson empertigou-se e cerrou os olhos. "Disse a ele que sentia muito por ele ter que passar por aquilo", ele disse. "E pedi desculpas pelo que havia feito."

De fato, reforçada por Hot Coffee, a luta de Thompson contra os jogadores continuava com intensidade. Um grupo de jogadores arrecadou dinheiro ao redor do mundo para enviar um buquê de flores para tentar uma reconciliação irônica com Thompson, cujo organizador da campanha chamou de "exemplo brilhante do preconceito anti-juvenil no governo e na mídia norte-americana".

A campanha, chamada "Flores para Jack" tornou-se viral, gerando notícias e arrecadando dinheiro em todos os cantos do mundo. Thompson recebeu o buquê e o encaminhou à Take-Two, acompanhado por uma carta que dizia: "Em memória de todas as pessoas que estão enterradas por causa do seu design, marketing e venda irresponsável para crianças de simuladores de assassinato classificados para adultos".

Mas essa guerra não era apenas travada com rosas. A batalha de Thompson contra *Bully* chegava ao auge da atenção e da efetividade. Ele encheu a internet com imagens dos garotos brigando no jogo, que, ele prometeu, "vai permitir que adolescentes espanquem seus colegas de classe virtual". Para surpresa de jogadores no mundo todo, ele conseguiu convencer o distrito escolar local, do condado de Miami-Dade, o quarto maior do país, a aprovar uma resolução unânime que pedia à Take-Two para não lançar *Bully* e pedindo aos pais que não comprassem – mesmo sem ninguém sequer ter visto o jogo.

Ele não pararia por ali. Em junho de 2006, o estado da Louisiana aprovou um projeto de lei que Thompson ajudou a escrever, proibindo a venda de videogames violentos a menores. Então, em setembro, Thompson encabeçou uma ação de 600 milhões de dólares contra a Rockstar, Take-Two e Sony Corporation of America por homicídio culposo. A ação alegava que *Grand Theft Auto: Vice City* inspirou o adolescente Cody Posy a matar três pessoas em 2004, no rancho do âncora televisivo Sam Donaldson, no Novo México.

Com *Bully* programado para ser lançado no final de outubro, Thompson protocolou uma petição para prevenir que o Wal-Mart e outras lojas grandes vendessem o título baseado no fato de que o jogo violava as leis contra a perturbação da ordem pública da Flórida. Em algo que o *Washington Post* chamou de "golpe certeiro" de Thompson, a Take-Two foi ordenada a mostrar uma prévia de *Bully* ao juiz que determinaria se o jogo, de fato, violava a lei.

Entretanto, depois de avaliar o material, o tribunal do condado de Miami-Dade julgou improcedente a proibição da venda de jogos a menores, como Thompson queria. No fim das contas, o jogo foi classificado como T (Teen/Adolescente), sugerido para jogadores com mais de 13 anos.

Thompson argumentou que o juiz errou ao permitir que um funcionário da Rockstar mostrasse o jogo e, portanto, pudesse ter navegado para longe dos encontros mais violentos. Um videoclipe de *Bully* vazou na internet e mostrava um beijo entre dois meninos. "Você não viu esse jogo", Thompson disse ao juiz, em uma carta aberta. "Você colocou inúmeras crianças em risco de receber fraturas cranianas, ferimentos oculares por causa de estilingues e espancamentos com bastões de beisebol."

Quando a Take-Two sugeriu que Thompson tivesse desacatado o tribunal, Thompson disparou outra carta aberta em resposta. "Vocês querem jogar duro? Vocês querem me jogar na prisão? Vocês não têm ideia do que vão despertar fazendo isso. Vocês estão à beira de..."

Em 25 de outubro, às 16h, Thompson sentou-se num tribunal de Miami para sua audiência de desacato. Um repórter do site de jogos *Destructoid* gravou os procedimentos numa câmera tremida e publicou o conteúdo na internet no formato de um curta-metragem chamado *Jack* (escrito com mesma fonte da logomarca de *Bully*). As imagens de Thompson – vestindo um terno, segurando um cartaz no qual havia impresso a definição de desacato, e levando uma dura do juiz – agradaram aos jogadores como sua humilhação final. Quando o juiz revelou que estava, pessoalmente, protocolando uma reclamação contra Thompson na Bar, parecia o começo do fim.

Com a ameaça da perda da licença advocatícia, Thompson mandou outra carta aberta ao juiz, novamente o criticando pelo "jogo que ele soltou... nas crianças", ele escreveu. "[...] Você não liga, pois não tem um adolescente na escola como eu tenho." Thompson se recusou a recuar, mas depois de ameaçar processar

para impedir o lançamento de *Manhunt* 2 e o próximo *GTA*, ele alega ter recebido uma ligação da Take-Two pedindo para se reunir com os executivos em Nova York, de uma vez por todas.

Thompson disse que voou para Nova York e se reuniu com um intermediário de Straus Zelnick, o novo ceo da Take-Two, em algo que ele, mais tarde, chamou de "reunião probatória supersecreta no Central Park West". Thompson disse ao intermediário: "Veja, vim aqui pedir a vocês que parem de vender a crianças seus *Grand Theft Autos* e outros jogos classificados para adultos e, se vocês fizerem isso, e disserem aos lojistas para pararem de vender, vou convocar uma coletiva de imprensa e dizer a eles que a Take-Two é o grupo mais responsável que já conheci".

Porém, eles não queriam conversa. "Estamos em guerra com o senhor", Thompson disse ter sido o teor da conversa. "E vamos fazer tudo que for necessário para derrotá-lo e destruí-lo." Em março de 2007, a Take-Two peticionou ao Distrito Sul da Flórida (parte do Tribunal Distrital dos Estados Unidos) para a suspensão de Thompson. "Thompson tem um histórico de ameaças a ações jurídicas múltiplas, substanciadas ou não, contra a Take-Two assim como a lojistas que compram videogames e os colocam a venda para o público", dizia a reclamação.

As imagens de Thompson – vestindo um terno, segurando um cartaz no qual havia impresso a definição de desacato, e levando uma dura do juiz – agradaram aos jogadores como sua humilhação final.

Depois de tantos anos lutando contra *GTA*, Thompson estava contra a parede. Os esforços para banir videogames violentos estavam falhando, incluindo a lei na Louisiana, que foi declarada inconstitucional. Ele enfrentava acusações de desacato e perda da

Bar e, agora, estava diante do pagamento de centenas de milhares de dólares em honorários legais, incluindo as custas que a Take-Two queria receber pelos casos contra ele, caso ele não aceitasse um acordo. "Olhei para tudo aquilo e pensei, não ia funcionar", ele disse, mais tarde. "Então aceitei."

Em um acordo firmado em 17 de abril de 2007, Thompson concordou em não processar ou ameaçar processar a Take-Two ou enviar qualquer comunicado futuro a eles por meio de seus advogados. Em resumo, a guerra pública com a Rockstar havia acabado. Nível do Chefe concluído. *Game over*.

Era 11h na Rockstar, mas ainda parecia o meio da noite para Will Rompf. Como um dos soldados mais devotos da companhia e chefe do controle de qualidade, o assecla estudantil de Sam estava começando outra rodada de 16 horas de teste para *Manhunt* 2 – uma continuação ultraviolenta para o controverso thriller de 2003. Entretanto, ele não estava sendo afetado pelas noites sem fim de decapitações sanguinárias e chutes nas bolas.

Para Rompf, o problema era sentir que a a empolgação eletrizante de trabalhar para a Rockstar começava a perder a força. Ele sentiu que começou pouco depois da partida de Jamie King ("Kinger", como Rompf o chamada carinhosamente). Embora Rompf não houvesse compreendido totalmente à época, ele entendia agora como King havia sido um protetor fantástico – por exemplo, ao encorajá-lo a ir para casa depois de um longo dia de trabalho. "As coisas mudaram absurdamente quando Jamie saiu", lembrou Rompf.

Os períodos de *crunch* no escritório agora eram contínuos. Rompf estava perdendo contato com família, amigos e a namorada. Para sobreviver, ele estava se medicando por conta própria. Começou com algumas bongadas noturnas, então ele tomava quatro remédios para dor de cabeça (Tylenol) e uma dose de bourbon antes de despencar de sono depois de chegar em casa às 9h, após virar a noite no batente. Poucas horas depois, ele voltava ao

trabalho com a ajuda de anfetaminas.

Marxista convicto, Rompf nunca deixou de colocar a alma no que fazia e, mesmo nas horas mais escuras, jurava amor à companhia. Deixando os amigos consternados, ele até se marcou para sempre em nome da devoção – tatuando a logo da Rockstar no pulso. Mas tanto o corpo quanto a mente estavam perdendo a batalha.

Naquela manhã, enquanto ele debulhava *Manhunt* 2, começou a sentir que estava no limite. Aconteceu quando um colega irritante resolveu ficar pairando perto do computador dele só para encher o saco. "Cara, sai de perto da porra da minha mesa", disse Rompf. "Estou estressado, estou cansado, não parei de trabalhar."

"Sem chance", o chato respondeu.

"Saia daqui, cara!", ele disse, pegando uma caneta. "Ou vou enfiar essa porra dessa caneta em você!"

As palavras soaram alienígenas saindo de um ex-voluntário para a causa tibetana, que uma vez foi pessoalmente honrado pelo Dalai Lama, mas ele não conseguia se conter. Rompf viu o cara se aproximando pelo reflexo do monitor e virou a mão com tudo, querendo alertá-lo. Ele percebeu o quão mal havia julgado a distância quando ouviu o grito do cara e viu a ponta da caneta quebrada na mão do sujeito. "Will acabou de me apunhalar!", o cara gritou, correndo para o hospital. Embora assustado pelo surto, Will ficou no escritório, terminando a tarefa.

Ele não foi o único a sentir o baque. O clímax das despedidas e dramalhões do ano anterior ficou digno de ópera. Houve o êxodo com as partidas de Brant, Eibeler, Foreman, King e Donovan. A revolta dos acionistas. A audiência da ftc. As montanhas de ações por causa de Hot Coffee. Os jogos também estavam sofrendo. Independente do brilhantismo de *Bully*, as vendas do jogo foram fracas. A adaptação de *The Warriors* também.

Agora, até a vaca leiteira do *GTA* estava dando sinais de fraqueza. *GTA: Vice City Stories*, um jogo derivado para o psp da Sony, lançado em outubro, e levado ao ps2 em março, teve a pior venda

da história da franquia. *Manhunt* 2 foi classificado como Proibido para Menores pela esrb nos Estados Unidos e foi recusado no Reino Unido. Embora a Rockstar tenha reduzido a violência absurdamente para que o jogo recebesse a classificação M, as vendas foram desapontadoras. Para Zuniga, assessor da Rockstar, a queda parecia carma pós-Hot Coffee. "Hot Coffee praticamente fodeu a Rockstar e derrubou a empresa em alguns aspectos", ele disse, mais tarde. "Eles eram os *bullies* da indústria e levaram uma porrada na cara."

Um ex-produtor da Rockstar, Jeff Williams, publicou um extenso blog chamado *Life During Wartime* [*Vida Durante a Guerra*], no qual expôs a vida dentro da companhia. Além de alegar estar entre as pessoas que sabiam da cena de Hot Coffee, ele chamou atenção às condições de trabalho. "Cada projeto da Rockstar se transformava num caos da porra", ele escreveu. "Culpo principalmente a estrutura pessimamente ineficiente da companhia, combinada com alguns indivíduos que acreditavam ser bons para caralho, mas, na verdade, não sabiam nada sobre videogames ou marketing. [...] A Rockstar era arrogante ao ponto da absurdez." Depois, o blog foi retirado do ar.

Claro, muita gente ainda trabalhava na Rockstar e, com certeza, tinha opiniões diferentes sobre o dia a dia. Teoricamente, havia gente bastante feliz e alheia ao drama. Talvez a Rockstar fosse, assim como outras companhias ambiciosas, exigentes no expediente e tivesse a cultura das viradas de noite. Mas, como a maioria dos empregados atuais da Rockstar praticamente não se manifestava publicamente, os comentários se propagaram rapidamente entre os veículos da imprensa de jogos. Conforme mais e mais ex-funcionários começavam a lavar a roupa suja na internet, os observadores da indústria sentiram cheiro de sangue. "Se analisar o conteúdo que esses caras distribuíram, é tão ofensivo e inapropriado", disse James Steyer, o ceo e fundador da ong de classificação multimídia Common Sense Media, em São Francisco.

"Não é surpresa descobrir que eles cometeram fraudes gigantescas nos níveis de comando, da diretoria ao ceo. O feitiço virou contra o feiticeiro nessa companhia – e digo que esses caras já vão tarde." Tom Gardner, ceo da empresa de serviços financeiros Motley Fool, resumiu bem: "Houve manipulação de ações, pornô escondido, problemas de contabilidade e má gestão. Um gerenciamento que, na melhor das hipóteses foi incompetente, e na pior, desonesto".

Esses golpes machucaram a Rockstar, mas a pancada mais devastadora de todas foi a morte de Jeremy Blake, o designer que criou a icônica logo da companhia. Em 10 de julho, Blake encontrou a namorada – a designer de jogos Theresa Duncan – morta no apartamento dela. Suicídio. Uma semana depois, ele deixou o escritório da Rockstar e pegou o metrô para Rockaway Beach, no Queens, onde foi visto pela última vez andando pelado na direção da água. Seu corpo foi encontrado na praia de Sea Girt, Nova Jersey. Um segundo suicídio na Rockstar, semanas depois da morte de Blake, só ampliou o sentimento de desespero na companhia. Como um empregado de tão longa data e com uma família poderia tirar a própria vida?

Para tratar a energia negativa do escritório, a empresa contratou uma curandeira espiritual. Numa mão, ela segurava um cordão com um cristal e o balançava como um pêndulo. Uma por vez, ela passava pelas mesas dos hipsters e jogadores, seus computadores, controles de Xbox e nos cacarecos das mesas. Ela parou numa estação vazia, onde ela sentiu "leituras muito fortes". O fato de esse incidente ter sido relatado pelo *Wall Street Journal* mandou uma mensagem clara para aqueles preocupados com o futuro da Rockstar e sua companhia-mãe: uma nova era havia começado.

Como se para marcar tal fato, a companhia logo realizou a maior festa de arromba da história para o aniversário de Sam, que faria 36 anos. A festa aconteceu num bar no centro da cidade. Maravilhosas strippers belgas com fio dental e vestidas como *cowgirls* viravam doses nas gargantas dos empregados. Lá no

fundo, os rockstars faziam fila para vestir roupas infláveis de lutadores de sumo e derrubavam uns aos outros com vontade.

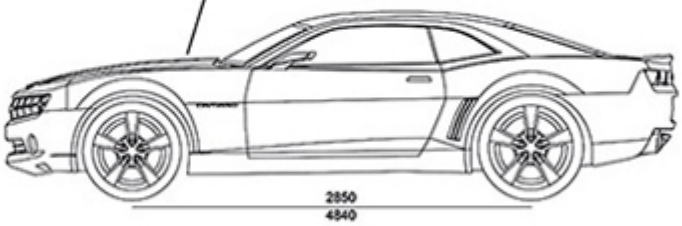
Entretanto, a ação de verdade estava lá dentro, onde eles juntaram as mesas novamente e prepararam os bolinhos gordurosos de queijo. Como mandava a tradição, baldes foram posicionados estrategicamente para vômito. Os rockstars abriram as carteiras para apostar pesado. Parecia como nos velhos tempos – exceto pelo fato de que, claro, não era. Com os outros cofundadores fora da jogada há tempos, só os irmãos Houser davam as ordens, assim como quando eram garotos em Londres. Agora Sam e Dan tinham que provar para todo o mundo que poderiam se levantar e fazer o que faziam de melhor: jogos maravilhosos. Eles sabiam exatamente como fazer. Apostar pesado em suas fantasias e criar uma nova realidade só deles.

Sam, vestido em uma camiseta preta, e Dan, careca e forte, vestido de branco, estavam na cabeceira da mesa enquanto os rockstars se apertavam ao redor deles. Competidores enjoados se deitavam sobre os pratos na mesa. Conforme Sam sorria por trás da barba bagunçada, Dan gritou pelo megafone para os comedores que estavam prestes a competir na próxima rodada. "Vamos avançar para o bolinho de queijo de número 14!", Dan disse com seu sotaque inglês forte. "Um minuto, um bolinho de queijo! É fácil! Vocês já fizeram isso antes! Começem!"

FINALE:
Agora você fez a escolha final, uma escolha que afeta dramaticamente a história geral e como as últimas três missões vão se desenrolar. [...] Qual objetivo você vai escolher: dinheiro ou vingança?

25

NOVA YORK
NEW YORK CITY



★ ★ ★ ★ ★ ★

Era tarde da noite em Brighton Beach, a vizinhança russa perto de Coney Island, no Brooklin. Dentro da boate noturna extremamente decorada, um grupo de jovens se intercalava na máquina de caraoquê, bebia vodca e beliscava o esturjão gelatinoso nos pratos. Mafiosos obscuros andavam pelos cantos. O segurança que escoltava o grupo disse que, se fossem atacados, ele poderia salvar apenas uma pessoa. Eles deveriam escolher o sortudo naquela hora.

Os jovens não eram mafiosos. Eles eram artistas e programadores enviados diretamente da Escócia para fazer a pesquisa de campo do jogo mais ambicioso da Rockstar até o momento: *Grand Theft Auto IV*. Eles contrataram um policial para protegê-los enquanto perambulavam pelas ruas perigosas da cidade. No passado, os jogos de *GTA* emulavam filmes de gângsteres e eras perdidas, mas não dessa vez. Os caras da Rockstar miraram na cidade onde moravam em toda a sua glória atual: Nova York, nos dias de hoje.

Embora a Liberty City dos primeiros *GTAs* sempre tenha sido baseada na Big Apple, a Rockstar nunca teve a tecnologia ou a experiência para dar vida a todos os detalhes malucos e a beleza

de cidade. Agora era hora. "Se os videogames vão se desenvolver até o próximo estágio, então tentar prestar uma homenagem carinhosa a outra época não é a coisa certa a fazer", disse Dan. "O caminho é referenciar o lugar de verdade. [...] Se não podemos fazer isso agora com Nova York, quando poderemos fazer essa porra?"

Com os poderosos novos processadores e gráficos de alta definição, a nova geração de consoles – PlayStation 3 e Xbox 360 – permitiria a renderização de detalhes mais impressionantes do que nunca. Dan comparou a mudança ao salto tecnológico do 2D para o 3D, mas, dessa vez, eles estavam saindo da baixa definição e caindo de cabeça em *high-def* (hd). A Rockstar fez uso de um novo *engine* de software revolucionário criado por dois estudantes do departamento de zoologia em Oxford. Baseado tanto no comportamento humano quanto animal, o *engine* – chamado Euphoria – combinava uma mescla fluida de inteligência artificial e biomecânica. Personagens poderiam ser construídos a partir de esqueletos realistas de acordo com a anatomia humana, do modo como os músculos se moviam até o sistema nervoso. No momento em que Sam viu uma demo do *engine*, o sangue ferveu. "Esse é o meu sonho – está acontecendo!", ele disse. "Está pronto, vamos fazer!"

O realismo ampliado daria nova vida a tudo, desde o modo de controle de veículos a ondas se quebrando na praia. A física mais sofisticada permitia reações mais críveis, tais como pedestres cujos corpos se mexiam pelo ar quando eram atingidos por um carro. Animação aprimorada permitia close-ups mais cinematográficos, tão vívidos, por exemplo, quando um mafioso recebe uma ligação desagradável, seus olhos se fecham, frustrados, e de forma crível. Mais luzes e sombras banhariam Liberty City desde os gigantescos outdoors de néon até os pores do sol de um laranja sangrento no horizonte.

Tais inovações não eram apenas boas para os olhos. Uma nova

paleta de cores permitia um nível mais sofisticado de narrativa e design. O tratamento de seis páginas de Dan contava a história de Niko Bellic, um cidadão sérvio que foi a Liberty City depois de uma traição durante a guerra, que causou a morte de seus amigos mais próximos. Entretanto, como muitos imigrantes, Bellic descobriu que o sonho americano é, na verdade, um pesadelo. Seu primo, Roman, um táxista bêbado e falastrão, precisava da ajuda de Bellic para realizar missões pequenas envolvendo dívidas de jogo. Assim como nos outros *GTAs*, realizar missões destravava uma série de malacos e gângsteres, cada um com suas próprias batalhas e planos. Quão mais fundo Bellic mergulhava, mais complicado era balancear seu profundo senso de lealdade com sua necessidade por dinheiro e vingança.

Sam e Dam, também imigrantes, foram atraídos pelas dificuldades de Niko, um peixe fora d'água. Depois de ver (e fazer) tantos retratos de mafiosos ítalo-americanos, os irmãos Houser consideraram um personagem do Leste europeu particularmente fascinante. "Por um lado, ele é inocente", lembrou Dan. "Por outro, ele passou por batalhas reais e entende o mundo. Uma história moderna de 'chegar à América' soou bastante interessante para a gente", disse Sam. "Esses caras que acabaram de desembarcar chegam com algo para provar e eles não brincam em serviço. Ele são destemidos pra caralho."

Para mergulhar os jogadores no mundo de Bellic, Sam queria focalizar os esforços na inserção da maior quantidade de detalhes que pudessem colocar na Nova York ficcional do jogo. A tarefa era tão insana quanto ambiciosa – não apenas por realizar o filme de mafioso que eles tanto sonharam, mas por capturar a Big Apple em toda sua loucura. "O que simboliza Nova York?", perguntou Dan.

Para encontrar a resposta, os programadores e artistas da Rockstar North chegaram com câmeras e computadores a tiracolo. Isso continuou sendo uma das ironias mais ignoradas e importantes da história dos *GTAs* – que um bando de escoceses estava criando a

simulação mais influente já feita sobre os Estados Unidos. Mais de cinquenta deles invadiram a vizinhança, tirando milhares de fotos de pessoas e lugares para entender o clima corretamente. Sam começou a fazer caminhadas semanais até Brighton Beach.

Geeks invadiram os bares de caraoquê, boates noturnas, restaurantes e lojas de roupas. Eles estudaram até os banheiros públicos de Brighton Beach, olhando pasmos conforme velhos russos raspavam os sovacos usando as pias comunitárias. Em mais de uma ocasião, foram ameaçados por tirar fotos de transeuntes. Um cara no Harlem disse que atiraria se não guardassem as câmeras.

Nenhum detalhe era inacessível ou obsessivo. Eles penduraram tvs de plasma sobre as mesas dos desenvolvedores em Edimburgo e transmitiam imagens de Nova York constantemente. Eles estudaram uma infinidade de livros sobre a cidade, desde arquitetura até o sistema de esgoto. Analisaram dados do censo para garantir a mistura étnica correta de cada bairro. Pesquisadores pentelharam a Taxi and Limousine Commission até descobrir a proporção correta entre táxis e outros carros na cidade.

Eles armaram uma câmera de vídeo para filmar os céus da cidade em *time-lapse* (milhares de trechos fotografados em intervalos programados para mostrar a evolução em alta velocidade ou câmera lenta) só para ver como ele mudava ao longo do dia. Assistiram a horas de dvds dos padrões de tráfego de Nova York, só para entender corretamente o fluxo de táxis e carros. Para garantir a veracidade dos tipos de veículos nas ruas durante o período, pesquisaram relatórios de vendas automobilísticas. Os engenheiros de áudio passaram horas captando os sons corretos que correspondessem, por exemplo, à quantidade exata de moedas nos bolsos de um personagem.

Com mais de 150 artistas e programadores trabalhando no jogo, *GTA IV* ganhou vida. Em seis meses, eles construíram um mapa detalhado de Liberty City. A ação aconteceria ao redor dos cinco

distritos baseados na verdadeira Nova York: de Algonquin (Manhattan) ao Broker (Brooklyn). Cada distrito contaria com uma reconstrução meticulosa de locais reais da cidade, a icônica Estátua da Felicidade, as luzes intermitentes da Star Junction (Time Square), à ponte de Broker (Brooklyn) e o Francis International Airport, em Dukes (Queens), inspirado no jfk. Embora os rockstars insistissem que sua cidade pixelada era a versão dos sonhos da realidade, *GTA IV* foi uma das cartas de amor mais apaixonadas já escritas a Nova York.

Conforme a história era delineada e a cidade mapeada, artistas criavam os personagens: Bellic, com uma testa grande, o nariz amassado e o gingado sérvio; Michelle, a garota vagamente étnica com um casaco de marinheiro transado, com quem ele namorava; Little Jacob, o contrabandista jamaicano, com os *dreadlocks* no cabelo e as drogas; Trey "Playboy X" Stewart, o rei do crack com o moletom de arco-íris. Para capturar a espontaneidade das interações nas ruas, eles criaram uma série de transeuntes esquisitos – drogados e coroas carentes, hipsters e vendedores de cachorro-quente. Eles batalharam para acertar em cada detalhe, do diálogo à moda. Para garantir que os pedestres estivessem vestidos adequadamente, eles até contrataram estilistas de moda de Nova York para desenhar as roupas virtuais.

Dan e seu time quebraram a narrativa em cenas de transição e missões. Essencialmente, *GTA IV* ainda era um jogo de corrida e tiros, mas as missões foram criadas para movimentar o personagem através do mundo rico e maravilhoso de Liberty City. Para detonar um inimigo, o jogador precisaria escalar uma série de escadas até o topo de uma construção, então pular sobre prédios enquanto o sol se punha maravilhosamente na cidade. Em outra missão, ele precisaria eliminar uma série de russos que trabalhava nas docas e perseguir traficantes de cocaína em uma lancha ao redor da cidade. Ao longo do caminho, o jogador teria que fazer escolhas morais – tais como revanche ou um acordo? – que afetariam a direção do

jogo. Se você desse um cano em Roman para sair com os camaradas, seu respeito diminuiria de acordo com a decisão.

As sequências de ação foram separadas de acordo com distrações naturais. Enquanto *San Andreas* introduziu elementos de rpg à história, *GTA IV* expandiu a riqueza do mundo aberto ao trazer os interiores à vida. Uma visita à boate para ver um grupo de malabaristas baratos e cantores sem talento. Um encontro amoroso na pista de boliche, com direito a um minijogo esportivo completo. Aproveitando um pouco da inovação das cenas do mundo real de *Bully*, cada momento cotidiano de *GTA IV* era, ao mesmo tempo, banal e sublime. O jogador poderia curtir a paz e quietude dentro do metrô na noite de Liberty City ou se sentar em um lava-rápido, enquanto a espuma vagarosa banhava o carro roubado de Bellic.

Com as capacidades on-line expandidas nos novos consoles, a Rockstar tinha novos modos de aprimorar o mundo virtual. Missões não terminariam com o disco original. A Microsoft pagou aproximadamente 50 milhões de dólares para a Rockstar distribuir dois episódios adicionais do jogo exclusivamente para o Xbox 360 (além de, pela primeira vez, ter sua versão lançada no mesmo dia que o ps3). *GTA IV* também ofereceria uma versão on-line para multijogadores.

No passado, jogadores de *GTA* corriam de telefone em telefone e recebiam mensagens por pager, mas agora *GTA IV* estava atualizado com as comunicações contemporâneas. O jogo incluía um telefone celular para fazer e receber chamadas e até mesmo enviar mensagens de texto para traficantes e garotas. Haveria uma internet interna com mais de cem sites falsos (craplist.com, para classificados; friendswithoutfaces.com, para interações sociais). Talvez o melhor de tudo tenha sido eles colocarem uma televisão no apartamento de Bellic, com direito a três canais de programação que os jogadores poderiam sentar e assistir (desde a "History of Liberty City", com programas inspirados no canal público pbs, até shows de *stand-up* com os comediantes Ricky Gervais e Katt

Williams, aparecendo em versões pixeladas de si mesmos).

Conforme o trabalho no jogo progredia, o tamanho também aumentava. O orçamento beirava os 100 milhões de dólares, o maior valor já gasto num jogo de videogame, e o desenvolvimento já durava mais de três anos. O ambiente ficou quatro vezes maior que os outros jogos de *GTA* e incluía três cidades grandes, 12 cidades pequenas e áreas florestais equivalentes a 44 quilômetros quadrados. O recorde do número de rádios seria batido com 18 estações (como, por exemplo, Tuff Gong para reggae, e Vladivostok fm para dance music russa). No total, haveriam 218 faixas licenciadas e planos para um acordo com a Amazon.com para deixar os jogadores baixarem músicas diretamente do site para o jogo e criar suas próprias *playlists*. A Rockstar contratou um detetive particular para descobrir quem detinha os direitos da música "Walk the Night", de 1979.

Eles contrataram John Montone, uma personalidade do rádio de Nova York, para fazer a voz de uma estação semelhante à que ele trabalhava na vida real, dentro do jogo. Em honra ao pai dos Houser, Sam disse: "Vamos fazer jazz do jeito certo" nesse jogo também. Walter Houser sugeriu faixas de Miles Davis, John Coltrane e Charlie Parker. Quando a lenda do jazz Roy Hanes, de 83 anos, ficou sabendo que uma de suas músicas estaria em *GTA IV*, ele ficou feliz pois "sabe, a juventude vai ouvir a música no jogo e vai ser *cool*". Sam e Dan até incluíram uma versão do pai deles tocando saxofone na seleção.

A Rockstar contratou um elenco de 861 atores para fazer as vozes de criminosos, pedestres e garçonetes. No total, eles gravaram mais de 80 mil linhas de diálogo, em idiomas que incluíam chinês, espanhol e russo. E, sim, haveriam prostitutas também, com sexo oral implícito em hd nas vielas escuras – embora nada cruzasse a linha da classificação M e sem cenas escondidas.

Para *GTA IV*, a Rockstar mudou o acordo de usuário anteriormente condescendente com os *mods* para proibir engenharia reversa e

blindar a proteção de copyright. Como o rockstar de longa data Jeronimo Barrera disse à mtv News: "Vamos ter uma situação como 'Hot Coffee'? De jeito nenhum".

Cidade Velha. Vista aérea. Um carro cruza a cidade de Edimburgo. Sam foi até lá checar o desenvolvimento de *GTA IV*. Uma década havia se passado desde o primeiro jogo de *GTA* e tanta coisa havia mudado. Eles não eram mais um grupo maltrapilho de nerds trabalhando no andar de cima de um bar em Dundee. Sam encostou na frente de um prédio moderno e caminhou em direção ao lobby marcado com a logo R★– e protegido por seguranças. Lá em cima, ele encontrou dezenas de funcionários trabalhando em escritórios organizados e bonitos, diferenciados apenas pela presença de alguns fliperamas – *Super Off Road* e *Super Street Fighter II Turbo*.

Em um andar, três turnos ininterruptos de *game testers* – conhecidos na indústria como *quality assurance*, ou qas – enchiam cubículos, checando cada momento do jogo, procurando por inconsistências, falhas e problemas de programação. Diferente de muitos jogos que permitiam ao jogador escolher o nível de dificuldade, *GTA* não oferecia essa opção. Em vez disso, o time jogaria, jogaria e jogaria mais ainda até que os desafios estivessem na medida certa: para que o jogador mediano pudesse concluir a missão em menos de três tentativas. Muitos carros numa perseguição? Remova o excesso. Muito espaço para pular entre os prédios? Diminua a distância.

Entretanto, Sam tinha seu próprio jeito ritualístico de testar um jogo. Ele mergulhava nele. Sentado em frente à tela, ele pegou o controle e começou a andar com Niko pelas ruas virtuais. Passou por lojas debaixo dos trilhos do trem suspenso. Cruzou prédios cinzentos abandonados, condomínios com prédios residenciais altos. Táxis amarelos inundavam as ruas. Folhas de jornal voavam com a brisa. O vendedor de cachorro-quente tirava uma salsicha do

carrinho fumegante.

Sam podia sentir. O peso da realidade. O mundo simulado escondendo a fantasia latente de maneiras que ele só podia sonhar até aquele momento. Era isso. Ele foi roubar um carro, mas o motorista não gostou da ideia e começou a persegui-lo pela rua. Sam parou. "Não vou mais fugir de você", pensou. "Vou pra cima de você agora, cara!"

Enquanto ele parou lá, pronto para espancar o motorista, um carro passou a milhão e – *bam!* – mandou o sujeito voando pelos ares como uma boneca de pano patética. A colisão era só um outro evento aleatório comandado pela inteligência artificial do jogo. O mundo vivo e sensível pelo qual Sam tanto lutou estava funcionando diante de seus olhos. "Sempre quis que *GTA* fosse assim", lembrou, mais tarde. "Mas, simplesmente, não era possível até agora."

Ao subir no carro, Sam sabia exatamente onde queria ir: para o Steinway Beer Garden, um pub onde Niko podia virar uma caneca atrás da outra e, de acordo com o comercial, "ver homens velhos e bêbados lançando itens afiados através de um salão cheio". Na vida real, Sam era péssimo com dardos, mas o minijogo de dardos era um dos favoritos dele e um dos passatempos mais jogados de *GTA IV* – e, às vezes, ele até conseguia ganhar.

Sam encostou ao lado da cerca viva do Steinway e andou sob um arco laranja. Ele entrou no pátio externo, então andou pela linha de árvores com a folhagem avermelhada do outono. Clientes socializavam em mesas de plástico brancas debaixo de guarda-sóis vermelhos, brancos e azuis ligados entre si por fileiras de bandeiras. Ele entrou pela porta da frente e ouviu a música do alaúde que tocava lá dentro. Um barman estava em pé atrás do longo balcão de cor amadeirada na direita, onde ele tirava as cervejas. Fileiras de mesas com poltronas ocupavam o lado esquerdo, ao lado das paredes verdes. Mais ao fundo, à direita, em frente ao bar, ele viu o alvo de dardos vermelho, preto, verde e branco. Era hora de jogar.

Com o dedão esquerdo sobre o manche do controle ele mirou o dardo, com um toque no botão, ele voou. Conforme a música irlandesa tocava, ele ouviu um satisfatório *thwack* conforme a ponta do dardo se prendeu no alvo. A cada dardo, Sam sentia seu eu real se desmaterializar, células serem substituídas por pixels e sangue por eletricidade. Um jogador imerso num jogo, até que ele não era mais Sam. Ele era Niko.

Sam sempre teve relacionamentos com seus alter egos de jogo antes, mas sempre havia algo que impedia a imersão total: a vista aérea de *GTA* e *GTA*2; o protagonista silencioso de *GTA III*; a voz de Liotta em *Vice City*. Mas dessa vez era diferente. A tecnologia e o design de *GTA IV* conspiraram para criar algo mágico. "Niko é uma pessoa real para mim agora", pensou Sam.

Essa sensação de ligação estendeu o relacionamento com outros jogadores no jogo. Fique amigo de um deles, e ele vai aparecer com um helicóptero para te ajudar; ganhe a confiança de outro e ele vai te apresentar a um contato importante. Numa cena que Sam achou particularmente emocionante, Niko tem que salvar Roman de uma turba de 15 albaneses raivosos. Conforme Sam acionava seus botões com urgência e o primo gritava por ajuda, ele se sentiu tomado pelas emoções que pululavam dentro dele. "A ideia de se importar com um bando de polígonos era muito profunda", ele disse, mais tarde.

Sam percebeu as implicações disso quando estava dirigindo sobre a Ponte do Brooklyn, em Nova York, em uma manhã. Lá longe, os arranha-céus subiam sobre o South Street Seaport, onde ele tinha morado com os outros por tantos anos, na Comuna. Eles tinham ido para a América para viver suas fantasias, para fazer jogos que queriam jogar e, em troca, para transformar os jogos em algo urgente para uma nova geração. Eles tinham lutado por esse sonho, das ruas do SoHo até as paredes do Capitólio. Eles foram celebrados e crucificados, recompensados e multados, sobrevivido a assassinatos e casamentos, suicídios e nascimentos. Eles viram os

prédios mais altos da cidade ruírem e serem destruídos.

Porém, mesmo depois de tudo isso, essa cidade maravilhosa resistia. Nova York. O lugar com o qual ele sonhava quando criança, sentado em seu quarto ouvindo Slayer. Agora a cidade estava em suas mãos para ser compartilhada. Decodificada. Replicada. Simulada. Um mundo vivo e realista num disco que qualquer um poderia jogar. Por semanas, ele ficou em Edimburgo imerso em Liberty City, mas, agora, conforme Nova York crescia à sua frente, algo mudou dentro dele. "Por que isso não soa diferente?", ele pensou. Então caiu a ficha. Não soava diferente porque o mundo simulado havia se tornado realidade de forma tão vívida. "Não senti como se tivesse saído, pois estive aqui o tempo todo", percebeu.

A crise financeira de 2008 não impediu que os jogadores comprassem *GTA IV*. Quando o jogo foi lançado em 29 de abril de 2008, ele quebrou o recorde do Guinness ao se tornar o maior lançamento de um produto de entretenimento de todos os tempos – maior que qualquer jogo, filme ou álbum.

Faturando mais de 310 milhões de dólares apenas no dia do lançamento, ele bateu a bilheteria de *Homem-Aranha* 3 (*Spider-Man* 3, 2007) e até mesmo as vendas do livro *Harry Potter e as Relíquias da Morte* (*Harry Potter and the Deatlhy Hallows*, 2007), o último da série. Nem mesmo *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (*The Dark Knight*, 2008), chegou perto; as vendas de *GTA* o superaram em cinco vezes. No fim da primeira semana, o jogo havia vendido mais de 6 milhões de cópias gerando mais de meio bilhão de dólares. A Electronic Arts tentou realizar uma compra hostil, ao oferecer 2 bilhões de dólares pela Take-Two, mas não foi bem-sucedida.

De acordo com o *MetaCritic*, site agregador de resenhas, *GTA IV* se tornou o jogo mais bem avaliado da história. A *GameSpot* o chamou de "melhor da série, disparado". A *Game Informer* elogiou-o dizendo que "ele altera completamente o cenário do mundo dos

jogos". A *GameSpy* o considerou "um clássico instantâneo, um jogo diferente de tudo que já jogamos antes. Como acontece com tantos grandes livros e filmes, você vai querer saber o que acontece com os personagens depois que o jogo termina e é impossível não torcer para o sonho americano deles se tornar realidade". O jogo recebeu praticamente todos os principais prêmios da indústria dos jogos.

No passado, a controvérsia marcou cada novo *GTA*, mas agora (com exceção da Chicago Transit Authority, a controladoria de transporte de Chicago, que tirou os anúncios de *GTA IV* dos ônibus com medo de incitar a violência) alguma coisa havia mudado. A imprensa *mainstream* estava focando na coisa pela qual Sam tanto lutou, desde o início: o jogo. O *Sunday Times*, em Londres, disse que *GTA IV* "incorpora o futuro do entretenimento" e o chamou de "o ápice de um fenômeno criado por britânicos".

"A verdadeira estrela do jogo é a cidade em si", elogiou Seth Schiesel, no *New York Times*. "Ela parece com Nova York. Soa como Nova York. Se comporta como Nova York. Liberty City foi criada tão meticulosamente que quase cheira como Nova York." Um blogueiro da revista *New York* escreveu: "Ele finalmente nos permite fazer todas as coisas que sempre fantasiamos, mas fomos impedidos pelo ambiente urbano e nossa habilidade de não perder as estribeiras [...] dar uma cabeçada naquele babaca que nos fez perder o trem 6 hoje de manhã ou dirigir um tanque e entrar na sala daquele vizinho babaca com o *surround sound*".

Nem todo o mundo foi tão bonzinho. Em Dundee, alguns dos membros do time original de *GTA* acharam que a série havia perdido o senso de humor desde *Vice City*. "*GTA IV* é tão sombrio", lamentou Gary Penn. "Ela se tornou uma franquia muito séria", disse Brian Baglow. Escrevendo no *Wall Street Journal*, Junot Diaz, o romancista vencedor do Prêmio Pulitzer, admitiu ser um fã de longa data da série, mas achou que *GTA IV* havia falhado em se elevar a arte de verdade. "Arte bem-sucedida derruba a cortina e permite que vejamos o mundo com claridade e precisão; arte bem-

sucedida nos desmonta e nos reconstrói novamente, normalmente contra a nossa vontade, e, no processo, nos lembra, de um modo visceral, de nossas limitações, vulnerabilidades e faz de cada um de nós, efetivamente, mais humano", ele escreveu. "*GTA IV* faz isso? Não para mim e, poxa, eu amo esse jogo!"

Entretanto, no fim das contas, ser um bom jogo já era o suficiente. Com *GTA IV*, a Rockstar finalmente alcançou o objetivo de sua vida – quebrar a barreira entre realidade e fantasia e ver seu meio respeitado como entretenimento *mainstream*. "Havia uma ideia de que filmes eram uma forma de arte mais elevada e que videogames poderiam tentar ser como eles", disse Dan. "Acho que agora, por causa da gente e de algumas outras companhias estarem fazendo produtos [melhores], não é mais o caso. Eles são apenas diferentes e videogames são capazes de fazer coisas que os filmes não são."

No Reino Unido, o primeiro campo de batalha da guerra pelos jogos, *GTA IV* não foi apenas celebrado, estava alimentando uma das instituições mais estimadas do país: Oxford. Como a universidade possuía uma parcela da companhia que criou o *engine* de *GTA IV*, Oxford ganharia dinheiro com o jogo. Um porta-voz da universidade o considerou "um grande sucesso".

Depois de uma década de lutas e traições, sonhos e pesadelos, os jogadores haviam conseguido. Videogames não pareciam mais tão marginalizados – assim como o sujeito mais influente da indústria, Sam. Aos 36 anos, ele morava com a esposa e os filhos numa casinha de tijolos marrons numa rua cheia de folhas no Brooklyn. Ele até passou pelo longo processo de naturalização para se tornar um cidadão dos Estados Unidos. Depois de fazer tantos jogos americanos tão icônicos, ele agora também era americano.

Quando Sam refletia sobre adversidade que superou, era como se ele falasse por uma geração inteira que cresceu com seus jogos. "Tudo aquilo fortaleceu muito a nossa convicção", ele disse a um repórter, certa vez. "E, de certo modo, acho que algumas daquelas

coisas negativas tinham que acontecer para todo o mundo manter os pés no chão, assim como nos manter motivados e sedentos. [...] o lance é que, depois de todo esse tempo, ainda podemos ser ambiciosos e sedentos por mais, e engajados e malucos – tem que ser um bom sinal. Pois, se não podem nos assustar agora, então o que podem fazer contra a gente?"

Esse jogo havia acabado; a missão, completada. Era hora de começar outro. "O que falta eu conquistar?", perguntou Sam. "Tudo!"

FORAS DA LEI ATÉ O FIM

EPÍLOGO

Talvez mais do que qualquer produto de entretenimento de seu tempo, *Grand Theft Auto* definiu uma década. "Era um trabalho criativo que definia e representava o amadurecimento de uma indústria em disparada", disse Lowenstein. Mesmo assim, aquela década – do início da franquia até sua maior conquista, *GTA IV* – marcou mais que a adolescência complicada da indústria. Ela representou um dos momentos mais dilaceradores da história da mídia.

Quando jogadores não estavam explorando Liberty City, eles estavam brincando com novas, e poderosas, ferramentas do YouTube ao Facebook, de mensagens de texto ao Twitter. Um novo mundo emergiu no outro lado de tvs, telefones e telas de computador. Começamos o milênio pensando que *tweeting* [piar, em inglês] era coisa de passarinhos. No final da década, não conseguíamos passar muito tempo sem espiar através do espelho para ver o país das maravilhas on-line. Independente de você achar

que a tecnologia potencializou o melhor, ou o pior, da humanidade – ou talvez um pouco de cada – a vida nunca mais seria a mesma.

Assim como os videogames. O sonho de Sam Houser de ver jogos serem levados tão a sério quanto filmes havia se concretizado. *GTA* fez com que a indústria dos jogos pudesse ter seu equivalente aos filmes de Scorsese: artísticos, engraçados, sombrios, violentos e autênticos. Ao lado de *GTA*, franquias como *BioShock*, uma espécie de thriller retrofuturista, ou os jogos de tiro militares como *Call of Duty*, representavam uma nova onda de narrativas cinematográficas – feita apenas para participantes com um controle na mão.

Além de amadurecerem narrativamente, os jogos se transformaram num mercado gigantesco. Em 2010, a indústria global de jogos esperava subir de 60 bilhões de dólares para mais de 90 bilhões nos próximos cinco anos. O estereótipo do adolescente cheio de espinhas jogando no porão de casa finalmente começava a desaparecer. Uma nova geração de jogos on-line – chamados de jogos sociais ou casuais – tornou-se mania. Normalmente gratuitos para serem baixados e jogados, esses jogos eram bobinhos e acessíveis, como o maior hit do Facebook, um simulador de fazenda chamado *FarmVille*. Todos os dias, 62 milhões de pessoas colhiam milho virtual.

Jogos de telefone – que uma vez limitavam-se à Cobrinha – faziam milhões de dedos clicarem e deslizarem nas telinhas. Baratos de fazer e simples de produzir, esses jogos criaram uma nova era de ouro do desenvolvimento de *start-ups*. Enquanto *GTA IV* tinha um time de 150 pessoas e um orçamento de 100 milhões de dólares, um jogo de telefone de sucesso poderia facilmente ser feito por um programador intrépido com um laptop e um sonho. Esse foi basicamente o caso com *Angry Birds*, um jogo finlandês de física que, mesmo com a premissa surreal – atirar passarinhos com um estilingue gigante contra porcos sequestradores – se transformou no *Pac-Man* para a geração iPhone.

Com jogos casuais seduzindo mães (e avós), os consoles também aumentaram seu público. Aproveitando o sucesso do Nintendo Wii, a Microsoft e a Sony introduziram seus próprios controles com sensor de movimento – o Kinect e o Move. Jogadores não precisavam mais de dedos para dançar como Michael Jackson. Eles podiam apenas balançar os braços – ou pular e gritar – para jogar.

Embora os rumores nas convenções de jogos mencionassem o fim da era do *blockbuster*, os épicos de grande orçamento dos quais *GTA* foi o pioneiro não paravam de sair. Na verdade, não demorou muito para que o recorde de vendas de *GTA IV* fosse batido. O mais novo campeão era o jogo de tiro militar *Call of Duty: Black Ops*, que arrecadou mais de 650 milhões de dólares na primeira semana. A indústria dos jogos continuou a testar o terreno para novas inovações tecnológicas, como as televisões 3D, e uma nova onda de *blockbuster* estava prestes surgir.

Com uma gama mais ampla de jogos atendendo a um público bem maior, outro abalo sísmico aconteceu no embalo da década de GTA: a batalha sociopolítica se apagou. Alguns entenderam como sinal de que a era Bush havia acabado e que a de Obama estava começando. "Parece que, finalmente, estamos deixando aquele debate para trás", disse Dan. "O público está passando dos 30 anos de idade, então tudo fica meio bobo."

Mesmo com todas as dores de cabeça, Hot Coffee levou o crédito por ter deixado a indústria dos jogos mais forte. Ele forçou a esrb a refinar o processo de recebimento de jogos para análise, garantindo que um escândalo tão custoso provavelmente nunca mais acontecesse. "Ele nos forçou a lidar com problemas que nunca tinham nos afetado antes", disse Vance, que reparou nas lojas exigindo identidade de 80% das crianças no ato da compra de um jogo classificado como M, contra os 20% do início da década. Hot Coffee "nos deu a oportunidade de mostrar aos críticos que não favorecemos ninguém", disse Lowenstein.

Ao mesmo tempo, as suposições sobre os efeitos da violência nos

videogames perderam a força. Num estudo metanalítico chamado "Evidência de Publicações Preconceituosas em Estudos sobre Violência em Videogames" ["Evidence for Publication Bias in Video Game Violence Effects Literature"], o dr. Christopher J. Ferguson, do departamento de Ciências Comportamentais Aplicadas e Justiça Criminal da Texas a&m International University, descobriu o que ele chamou de "preconceito sistemático para assuntos polêmicos" que resultou em declarações exageradas e estudos mal interpretados.

"Ninguém mostrou uma ligação causal entre jogos violentos e comportamento violento no mundo real", disse a dra. Cheryl Olson, professora de psiquiatria na Harvard Medical School's Center for Mental Health and Media. "Assim como o entretenimento em gerações anteriores, podemos lembrar dos jogos de hoje com nostalgia e nossos netos vão ficar tentando entender qual era o problema", ela disse.

Em novembro de 2010, o debate chegou à Suprema Corte dos Estados Unidos, que conduziu uma audiência sobre a controversa lei da Califórnia que proibia a venda ou locação de jogos violentos para menores. Manifestantes – incluindo uma pessoa usando um bigode falso e um chapéu vermelho como Super Mario, o herói da Nintendo – ocuparam os degraus da entrada do prédio, pedindo justiça. Durante a audiência, o procurador-geral da Califórnia argumentou que "o nível depravado de violência presente em certa categoria de videogames" fazia a lei necessária.

O juiz conservador Antonin Scalia questionou se tais restrições também deveriam ser aplicadas às histórias violentas como as dos contos de fada dos irmãos Grimm. "Você vai bani-las também?", disse Scalia. Em junho, a Suprema Corte votou para descartar a proibição aos jogos violentos da Califórnia em sua totalidade. "Assim como os livros, peças e filmes protegidos que os precedem, videogames comunicam ideias – e mesmo mensagens sociais – por meio de muitos recursos familiares à literatura (como personagens, diálogo, história e música) e por meio de características distintivas

do meio (como a interação do jogador com um mundo virtual)", escreveu Scalia. "Isso é suficiente para conferir a proteção da Primeira Emenda."

A hipocrisia da guerra contra os jogos ainda afetava muita gente – especialmente quem, há nem tanto tempo assim, fazia campanha contra a prostituição virtual em *GTA*, como o governador de Nova York, Elliot Spitzer. Ele foi preso pelo ato real. Porém, uma figura conhecida ficou fora do debate: Jack Thompson, que havia tirado uma conclusão inesperada por conta própria. No início, quando fez o acordo com a Take-Two para não processar ou se comunicar diretamente com eles, Thompson continuou a se manifestar sobre o assunto. Ele chamou *GTA IV* de "a maior agressão às crianças deste país desde a pólio" e, legalmente impedido de entrar em contato direto, escreveu uma carta aberta à mãe de Strauss Zelnick, presidente da Take-Two. "Nesse exato instante, seu filho está fazendo tudo que pode para vender quantas cópias conseguir de *GTA IV* para adolescentes nos Estados Unidos, um país no qual seu filho alega ter sido criado para ser 'um escoteiro'", escreveu Thompson. "Está mais para Juventude Hitlerista, diria."

Mas suas batalhas legais estavam quase encerradas. Em 25 de setembro de 2008, a Bar da Flórida votou para desabilitar Thompson permanentemente por causa de "má conduta extensiva e sua completa falta de remorso". O tribunal decidiu que as numerosas ações de Thompson eram "abusivas e vergonhosas". Para os jogadores, era o mesmo que derreter a Bruxa Má do Oeste e eles inundaram a internet com vídeos no YouTube e quadrinhos celebrando a vitória.

Entretanto, Thompson logo encontrou uma causa maior que *GTA*. Em janeiro de 2011, ele revelou que havia se matriculado no curso on-line para Ministro Teológico Reformado e se juntaria ao clericato virtual. "Como um ministro virtual, Thompson vai poder buscar a absoluta e eterna justiça à qual foi negado tantas e tantas vezes", relatou o *Miami New Times*. "Trinta e um anos lutando com a Bar e

a indústria do entretenimento; foi uma boa carreira", disse Thompson. "Fico surpreso por ter durado tanto."

Enquanto os conflitos da década de *GTA* terminavam, uma questão permanecia: o legado e o futuro da Rockstar Games. Mesmo com o sucesso de *GTA IV*, a empresa não conseguia escapar totalmente do passado. Em setembro de 2009, a Take-Two anunciou que pagaria 20 milhões de dólares para encerrar ações coletivas envolvendo Hot Coffee – além dos estimados 25 milhões de dólares já gastos no *recall* da versão Proibida para Menores do jogo.

Três meses depois, o manto de silêncio da Rockstar desmoronou de forma espetacular. Aconteceu quando o autoproclamado grupo das "Esposas Determinadas e Devotas dos Empregados da Rockstar San Diego" criou um blog público alegando condições horríveis de trabalho no estúdio que trabalhava em *Midnight Club: Los Angeles* e *Red Dead Redemption*. Elas reclamavam de turnos de 12 horas por dia, semanas de trabalho de seis dias que "transformavam [empregados] em máquinas enquanto eles eram lentamente destituídos de sua humanidade".

As esposas disseram que o "atual gerenciamento da Rockstar ficou sedento por poder", enquanto falhava para compensar os empregados adequadamente. "O último jogo de *Grand Theft Auto* rendeu mais de 1 bilhão de dólares em receita", as esposas concluíram, "[...] então onde está o reconhecimento e apreciação àqueles cujo trabalho foi fundamental para tal sucesso e sem o qual ele não existiria?" Elas juraram procurar a Justiça, exigindo compensação por "danos físicos, mentais e financeiros causados aos empregados e às suas famílias".

O blog desencadeou alegações semelhantes de supostos ex-funcionários da Rockstar em vários lugares. Um deles comparou a empresa ao Olho de Sauron, o incandescente olho que tudo vê, do senhor do escuro de *O Senhor dos Anéis*. A Rockstar nyc não se manifestou – pelo menos, não diretamente. Pouco depois do

comentário do Olho de Sauron, a companhia publicou em seu site uma série de papéis de parede psicodélicos intitulados "O Olho Está Observando". Em um deles, um olho gigante segurava um relâmpago conforme olhava para a logo R★, que explodia. As esposas não acharam engraçado e iniciaram uma ação de classe com mais de cem empregados da Rockstar San Diego. O blog relatou que, em abril de 2009, a Rockstar fez um acordo fora do tribunal que pagou ao grupo 2,75 milhões de dólares.

No ano seguinte, alegações similares sobre as condições de trabalho apareceram depois do lançamento de *L.A. Noire*, um thriller de detetive aclamado pela crítica, distribuído pela Rockstar e desenvolvido pelos australianos da Team Bondi – o que deu início a uma investigação da International Game Developers Association (igda), a associação internacional de desenvolvedores de jogos. "Certamente, relatos de turnos de 12 horas e extensos períodos sem descanso, se forem reais, são absolutamente inaceitáveis e maléficos aos indivíduos envolvidos, ao produto final e à indústria como um todo", disse o presidente da igda, Brian Robbins. Alguns sentiam que era hora de sindicalizar o mercado de jogos – assim como outros braços da indústria do entretenimento – de uma vez por todas.

No final, até mesmo o rockstar que mais exemplificava a devoção altruísta à companhia, Will Rompf, o acólito de Sam, partiu despedaçado. Depois de cinco longos anos de trabalho, ele finalmente foi consumido pelo ritmo ininterrupto. Aconteceu três semanas antes do lançamento de *Grand Theft Auto IV*. Um dia, sentado à sua mesa, olhou para um amigo e disse que não aguentava mais o estresse e precisava descansar por uma semana. Horas depois de sair, ele disse que seu e-mail da Rockstar havia sido desativado – prática comum quando um empregado deixa a empresa, especialmente um que sai de forma tão abrupta.

Incapaz de se dedicar 100%, Rompf decidiu não voltar mais. Imaginando que teria o nome retirado dos créditos de *GTA IV*,

depois de todo o trabalho duro – como era o costume da Rockstar – ele ligou para a companhia pela última vez e pediu a um amigo para que fosse ele quem riscasse seu nome do mapa. "Queria que alguém de confiança fizesse aquilo", ele disse, mais tarde. Por fim, Rompf se reergueu, limpou o corpo e aceitou um trabalho como supervisor do controle de qualidade numa das principais empresas do mercado. Mesmo com os altos e baixos, ele ainda sentia uma conexão profunda com a Rockstar. "Eu meio que quero aquilo de volta", Rompf disse depois, sorrindo.

Ele não era o único rockstar veterano com dúvidas. Jamie King, que lançou a própria companhia – a 4mm Games, ao lado do cofundador da Rockstar, Gary Foreman – sugeriu que, talvez, nada grandioso possa existir sem um certo grau de caos. "Nunca acreditamos nas saídas mais fáceis", disse King. "Você não cria algo que é fácil." No fim, foi a obsessão de Sam pelos jogos que elevou o interesse por eles até o ponto que havia chegado recentemente. "Jogos eram muito badalados agora", ele disse. "E mesmo nos filmes, se o personagem é um jogador, ele come alguém!"

Como muitos descobriram, repetir o sucesso da Rockstar não era fácil. Dave Jones, o criador do *GTA* original, passou mais de cinco anos criando um jogo on-line de ação urbana, *apb: All Points Bulletin*, para vê-lo ser encerrado por causa de vendas péssimas pouco depois do lançamento, em julho de 2010. Fernandez e Pope, que deixaram a Rockstar para lançar a própria *start-up*, Cashmere Games, sofreram um destino parecido quando a companhia foi dissolvida.

Pope seguiu em frente para fazer um jogo bem distante de *GTA* para o especialista em autoajuda Deepak Chopra. "É pegar tudo de fantástico dos jogos e fazer algo positivo com isso", ele disse. "Com os videogames, você é criador ou destruidor; com *GTA*, éramos, definitivamente, os destruidores." Fernandez, agora produtor em outra companhia, manteve uma frase de Sam na sua mesa. "Ela diz: 'Você sempre deve lutar pela grandiosidade'", contou

Fernandez. "Se você é acomodado, você está morto. Se você não está lutando pela grandiosidade, você está morto."

A Rockstar ainda tinha muita luta pela frente. Em maio de 2010, a companhia lançou *Red Dead Redemption*, um mundo aberto no Velho Oeste. O jogo saiu em meio a uma tempestade de notoriedade. Além de ter sido produzido pelo conturbado estúdio Rockstar San Diego, ele estava no centro de uma controvérsia na Austrália, onde um jornalista de jogos foi demitido depois de publicar um e-mail que alegava ter recebido da Rockstar, o pressionando para dar ao jogo uma resenha positiva. "Não me tornei um jornalista para escrever publieditoriais disfarçados de reportagens", ele disse.

A Rockstar não precisava da ajuda dele. Com os pores do sol de tirar o fôlego e a truculência do velho mundo (e, claro, roubo de cavalos), *Red Dead Redemption* foi um sucesso de público e crítica. Ele se tornou o jogo de venda mais rápida em 2010, vendendo mais de 8 milhões de cópias e ganhando vários prêmios. Mais do que qualquer coisa, ele provou que a Rockstar não tinha apenas uma carta na manga. Enquanto jogadores esperavam ansiosamente por *GTA V*, que seria ambientado em Los Santos, a Los Angeles ficcional de *San Andreas*, parecia que estavam prontos para qualquer coisa que o futuro reservasse. "Até que consigamos simular o mundo lá fora, não vamos parar", disse Les Benzies.

Nesse meio tempo, eles tinham um presentinho para os fãs. Ele saiu em 22 de junho de 2010, como um bônus gratuito para quem comprasse *Red Dead Redemption*. A Rockstar criou um novo *pack* de missões para ele, que variava de saque a um campo de mineração até proteger um rebanho de gado, mas havia uma pegadinha. Em vez de se virar por conta própria, o jogador podia montar times on-line e jogar no modo cooperativo com até três comparsas.

As gangues sempre foram cruciais para os caras da Rockstar, desde a sua própria gangue de desenvolvedores até aquelas que

simulavam em seus jogos. Agora, ao redor do mundo, bandos de jogadores subiam em seus cavalos e cavalgavam em direção ao pôr do sol juntos. Era um final digno para quem era considerado fora da lei há tão pouco tempo. Mesmo assim, independente do que o horizonte lhes reservasse, eles nunca se esqueceriam de onde vieram. O nome que a Rockstar deu ao *pack* de missões de *Red Dead Redemption* deixava isso claro:

Foras da Lei até o fim.

E
F

LOS SANTOS
[DLC] BR 2014
POSFÁCIO

"LOS SANTOS: uma metrópole banhada pelo sol, espalhada desordenadamente por uma grande área e repleta de gurus de autoajuda, jovens atrizes em busca do estrelato e celebridades em decadência. Inveja máxima do mundo ocidental em outros tempos, a cidade agora luta para se manter em uma era de incerteza ecônomica e reality shows *baratos. No meio dessa confusão, três criminosos bem diferentes tramam suas próprias chances para sobreviver e alcançar o sucesso: Franklin, ex-traficante de rua que agora procura por oportunidades e dinheiro de verdade; Michael, ex-presidiário cuja aposentadoria tem sido um pouco menos promissora como ele esperava; e Trevor, um maníaco violento, guiado pela oportunidade de uma chapaceira barata e o próximo grande golpe. Sem muitas opções o trio arrisca tudo em uma série de assaltos ousados e perigosos que podem resolver suas vidas."*

O anúncio foi feito em 25 de outubro de 2011. Uma semana depois, um trailer com narração em off e o acachapante cenário de uma praia que remete ao litoral californiano, com uma casinha de salva-vidas, começava a desvendar um pouco do aguardado *GTA V*. A voz perguntava: "Por que me mudei para cá? Creio que tenha sido por conta do clima. Ou pela magia. Você vê nos filmes. Eu queria me aposentar daquilo que estava fazendo, você sabe. Ser um bom rapaz, ao menos uma vez. Um cara família". Cenas vão se sucedendo – pessoas correndo no calçadão, um plano aéreo da região central, um campo de golfe, um jet ski que passa sob a ponte, montanhistas, grandes hélices de energia eólica, as casas dos bacanas, rodovias, academias ao ar livre próximas à praia, os empreendimentos imobiliários. E então assaltantes pulando de um furgão em frente a um banco, os moradores de rua em baixo de uma viaduto, alguém colocando uma placa de "Vende-se" em frente a casa, perseguições policiais, carros em chamas e, por fim, um avião cortando o céu de Los Angeles – ou melhor, Los Santos – ao entardecer e a logomarca da franquia.

Desta vez, o fãs tiveram que esperar mais do que o previsto. Se isso deveu-se aos constantes atrasos na produção ou foi uma calculada estratégia de marketing, o fato é que seu lançamento – inicialmente previsto para o primeiro semestre de 2013, depois de cinco anos de desenvolvimento, acabou acontencendo em setembro do mesmo ano – bateu novamente o recorde de vendas, com 11,21 milhões de cópias, alcançando 800 milhões de dólares apenas no primeiro dia, bem acima dos 310 milhões da versão anterior, lançada cinco anos antes. No terceiro dia, a soma já havia superado 1 bilhão de dólares e assim *GTA V* tornou-se o maior lançamento da história do entretenimento e o produto mais vendido em menos tempo. Em pouco mais de um mês desde seu lançamento, já havia se aproximado das 29 milhões de cópias vendidas, ultrapassando o número total das unidades vendidas pelo seu antecessor, *GTA IV*.

Para o ceo da Take-Two, Strauss Zelnick, "o extraordinário sucesso de *Grand Theft Auto V* ilustra o momento positivo em nosso negócio e o apetite duradouro dos consumidores para o entretenimento interativo da mais alta qualidade".

Apesar das grandes mudanças e desafios pelas quais a indústria dos games atravessa, com a crescente oferta de jogos gratuitos ou a preços ínfimos, além da onipresença crescente dos smartphones como nova plataforma para jogá-los, o resultado demonstrou que o sucesso das grandes franquias de *blockbusters* ainda é significativo para um mercado avaliado em 75 bilhões de dólares.

Seguindo com a mistura que vem dando certo até o momento, *GTA V* apresenta a mesma reunião de violência, pancadaria, sangue, nudez, sexo, drogas, humor negro e explosões, agora com possibilidades gráficas jamais alcançadas e jogabilidade superior, que resolve antigas queixas de fãs e aperfeiçoa outras tantas. Tudo isso em um jogo de mundo aberto, a grande contribuição da franquia para a história dos games.

Ambientado em uma contemporânea Los Angeles fictícia, *GTA V* se passa em 2013 e, pela primeira vez, permite selecionar entre três personagens para protagonizar o jogo e até mesmo trocar de protagonista enquanto as missões se sucedem: Michael De Santa, Franklin Clinton e Trevor Philips. Michael, 40 e poucos anos, aposentou-se dos assaltos a banco, fez um acordo com o fbi depois que saiu da prisão, mas, com sua vida familiar transformada em um caos, precisa voltar à vida do crime para manter o alto padrão de quem vive em uma luxuosa casa em RockFord Hills (Beverly Hills). Trevor, amigo de longa data do ex-assaltante, é o porra louca da história, um psicopata de cabeça quente, ex-militar que anda sempre chapado e mora na região deserta de Blaine County, produzindo metanfetamina. E Franklin, de 20 e pouco anos, pequeno traficante, garoto de recados em Vespucci Beach (Venice Beach) com a ambição de subir na vida do crime.

GTA V traz inspirações de outros títulos lançados pela Rockstar,

como *Max Payne* 3, *Midnight Club*, *Manhunt* e *Red Dead Redemption*. Entre as diversas novidades, foram incluídas novas atividades como ioga, triatlo, passeios de jet ski, saltos de para-quedas, tênis, golfe e mergulho. E o jogo também apresenta e satiriza as angústias e ansiedades deste começo de século. Há versões para Facebook (LifeInvader), Twitter (Bleeter), Apple (Fruit), Kickstarter (Beseecher), *reality shows* e a cobertura doentia da vida de celebridades e subcelebridades. E você pode mandar a pessoa se ferrar levantando o dedo médio enquanto dirige, mas cuidado com a reação dos pedestres.

Os elogios não tardaram e *GTA V* foi aclamado, tanto pelos fãs quanto pela crítica, a especializada e a feita por publicações em geral, como a revista *Wired* e os jornais *New York Times* e o *Guardian*. Na véspera do lançamento, Chris Suellentrop escreveu no *NY Times*: "Mas se a franquia perdeu a habilidade para chocar, continua a ser a maior manifestação imersiva no entretenimento interativo. E com o irreverente e extremamente divertido *Grand Theft Auto V*, a Rockstar Games produziu o lançamento mais bem estruturado, com a melhor jogabilidade, condução de personagens e coerência ficcional da série nestes 16 anos. [...] Videogames contam suas próprias mentiras aos jogadores: você é poderoso, esperto, importante, seus problemas podem ser resolvidos se você continuar tentando. E *Grand Theft Auto V* é uma das mais belas e sedutoras mentiras já produzidas pela nossa mais nova mídia criativa".

Segundo Chris Koehler, resenhando o jogo para a *Wired*, ao permitir alternar o controle entre três jogadores bem diferentes, em diferentes estágios de suas vidas, "*GTA V* nos dá toda a variedade de perspectivas e experiências que esperamos deste drama sobre a vida do crime, do tráfico de drogas em quebradas imundas aos intrincados assaltos a banco de milhões de dólares, em uma sequência que não precisa ser mais rigidamente linear".

Em 2013, Dan Houser afirmou em entrevista que o roteiro teria

mais de mil páginas. O mapa de Los Santos é maior que o de *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Grand Theft Auto IV* e *Red Dead Redemption* juntos, e inclui cidades, desertos, florestas, vilas, o Monte Chiliad (inspirado no Monte Shasta) e uma base militar, além de uma vida marinha amplamente detalhada, que inclui bancos de coral. Membros do GawdAlmighty.com estimaram a área de terra e mar somados em 70 km2. Em cinco anos de produção, a equipe reuniu cerca de 250 pessoas e consumiu mais de 200 milhões de dólares, segundo estimou o analista de mídia, Arvind Bathia. O processo envolveu 80% da companhia, atualmente com oito estúdios internacionais ao redor do planeta, que não para de crescer. Segundo o repórter do *The Scotsman* Marty McLaughlin, se somados os custos de produção e o investimento em marketing, o valor excedeu os 240 milhões de libras esterlinas (265 milhões de dólares), o que tornou *Grand Theft Auto V* um dos videogames mais caros de todos os tempos.

Em entrevista ao *Guardian*, na véspera do lançamento do jogo, em 2013, Dan Houser afirmou que parte da equipe passou pelo menos cem dias em Los Angeles em pesquisas. "Todas as noites fora, com pessoas estranhas, policiais estranhos nos apresentando à cidade, bastante pesquisa em primeira mão. Conversamos com agentes do fbi, especialistas na máfia, gangues de rua que conhecem a gíria local; fomos conhecer até uma prisão. Aqueles pobres vagabundos no meio do deserto, a quilômetros de distância. Foi revelador e depressivo", afirmou Houser.

As questões judiciais apareceram de novo, mas nada perto dos problemas enfrentados anteriormente. O rapper Daz Dillinger acusou a Rockstar de usar duas músicas suas sem autorização e processou a empresa. E Lindsay Lohan entrou com uma ação contra a Take-Two e a Rockstar por utilizarem sua imagem sem permissão, no caso da personagem Lacey Jonas.

O que não chega a ser uma novidade para quem acompanha a franquia, já que *GTA* sempre se apropriou e fez referência a

inúmeros elementos da cultura pop e da história ao longo destes 16 anos. Em *GTA V* eles não poderiam faltar e as citações, menções, homenagens e piadas – muitas delas escondidas e popularmente chamadas de *easter eggs* – passam por filmes como *O Predador* (*Predator*, 1987), *Jackie Brown* (1997), a trilogia *De Volta para o Futuro* (*Back to the Future*, 1985-1990), os filmes de James Bond, *Drive* (2011), *O Iluminado* (*The Shining*, 1980), *Onde os Fracos não Têm Vez* (*No Country for Old Men*, 2007), *Independence Day* (1996), *Invasão do Mundo: Batalha de Los Angeles* (*Battle Los Angeles*, 2011), *Star Wars* (1977) *Thelma & Louise* (1991), as franquias *A Hora do Pesadelo* (*Nightmare on Elm Street*, 1984-2010), de Freddy Krueger, e *Sexta-Feira* 13 (*Friday the* 13*th*, 1980-2009), de Jason Voorhees, e *Fogo Contra Fogo* (*Heat*, 1995), este ambientado em Los Angeles e referência para muitos dos assaltos do jogo, além do personagem de Robert de Niro (Neil McCauley), inspiração para Michael De Santa.

E não para por aí. Séries como *Breaking Bad* (2008-2013) e *Arquivo X* (1993-2002), a animação *Digimon* (1999-2003), o canal Cartoon Network, o universo da dc Comics, Phillip Marlowe, famoso detetive dos romances de Raymond Chandler, a maioria deles ambientados em L.A., a cachorra Lassie, o assassinato da Dália Negra (ocorrido em L.A., em 1947), os Blues Brothers, Marilyn Monroe, Chaplin, Elvis, John Wayne, o *Kama Sutra*... Entre os acontecimentos recentes que são mencionados no jogo, estão os tumultos na Inglaterra, em 2011; o furação Sandy, que devastou partes de Nova Jersey e Nova York, em 2012; a guerra civil na Síria, que se arrasta desde 2011; e os protestos do Ocuppy Wall Street, em Nova York, em 2011.

O aguardado lançamento para a nova geração de consoles, PlayStation 4 e Xbox, foi confirmado para 18 de novembro de 2014. Já a versão para pc terá que aguardar um pouco mais; o lançamento deve ocorrer apenas em 27 de janeiro de 2015. Estas

novas versões do jogo vão apresentar novas armas, veículos e atividades, tráfego mais denso, assim como um acréscimo e maior nível de detalhes na vida selvagem e nas áreas verdes que circundam a cidade, e dos efeitos e perigos climáticos.

Sobre as constantes propostas para adaptar a franquia para o cinema, Houser diz que não vê isso como algo plausível. Não faria o menor sentido, segundo ele. "Ainda há muita admiração quando se faz um filme, mas você nunca deve fazer algo na vida para receber elogios", aconselhou Houser na entrevista ao *Guardian*. "É muito mais fácil imaginar *GTA* como uma série de tv, já que o formato seria mais próximo, mas eu ainda acho que estaríamos perdendo muito. Temos essa gigantesca experiência em um mundo aberto, com cem horas de duração, e que dá aos jogadores o controle total sobre o que fazem, o que veem, e como veem. Um mundo onde você pode fazer tudo, desde roubar um banco até fazer uma aula de ioga, ou assistir a tv, tudo em seu próprio tempo. Como você condensa isso em uma experiência de duas ou 12 horas, onde você exclui as coisas principais: interferência do jogador e liberdade?"

"Nós amamos os jogos e achamos que temos algo a dizer com eles, assim como eles têm muito a dizer por si só. Portanto, não devemos apenas continuar fazendo isso?", concluiu Dan Houser.

Grand Theft Auto se apropriou de tudo e de todos, entrou em nossas casas sem pedir licença e foi a babá de uma geração. Agora temos filhos criados por um grande fora da lei. Pura ficção, pura realidade.

E
F

NOTAS

Partes deste livro foram retiradas de artigos meus que apareceram em publicações como *Rolling Stone*, *Salon*, *Wired*, *Electronic Gaming Monthly* e *GamePro*.

Também utilizei entrevistas que fiz ao longo dos anos com as seguintes pessoas: Dave Jones, Sam Houser, Dan Houser, Terry Donovan, Jamie King, Gary Foreman, Brian Baglow, Kevin Liles, Paul Eibeler, Jeremy Pope, Marc Fernandez, Gillian Telling, Aaron Garbut, Phil Harrison, Doug Lowenstein, Simon Harvey, David Nottingham, Corey Wade, David Walsh, Will Rompf, Gary Dale, Jack Thompson, Kirk Ewing, Bill Linn, Jeff Castanada, Colin MacDonald, Gary Penn, Lol Scragg, Mark Ette, Max Clifford, Mike Dailly, Navid Khonsari, Pat Vance, Patrick Wildenborg, Paul Farley, Todd Zuniga, Rodney Walker, Rob Fleischer, Dan Hsu, Crispin Boyer, Scott Miller, Ian Hetherington, Strauss Zelnick, Leland Yee, Jerry e Mike da Penny Arcade, Luther Campbell, Warren Spector, Will Wright, Henry Jenkins, Wayne Buckner, Donna Buckner, Amanda Hetherington, Chris Carro, Michael Gartenberg, Michael Pachter, Craig Anderson, Doug Gentile, entre outros, alguns dos quais pediram para

permanecer anônimos.

PRÓLOGO

019 **criar cenários modernos** "The 2009 Time 100: Sam and Dan Houser", *Time*, 30 abr. 2009. Disponível em: <www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893836_1894428,00.html>. Acesso em 27 ago. 2014.

019 **uma máquina de sucessos** "Rockstar Execs Keep Low Profile: Videogame Company Creates Its Own Rockstars", *Variety*, 18 abr. 2008.

019 **uma das luzes mais brilhantes** "Studio Is Prize in Takeover Duel: Intense *'Grand Theft'* Creator Wows Gamers—and Electronic Arts", *Wall Street Journal,* 12 maio 2008, p. A1.

019 **aos moleques** Ibid.

019 **Vamos destruir a Rockstar** "Florida Attorney on *Manhunt* for Rockstar, Jack Thompson Seeks to 'Destroy' Take-Two Label", postado em 30 jul. 2004, *GameDaily*, <http://biz.gamedaily.com/features_new/jack_thompson/>.

020 **O conceito de uma loja metida** United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, Exhibit B-3, arquivado em 15 set. 08.

1. OS FORAS DA LEI

024 **Ladrão de banco** "Studio Is Prize in Takeover Duel: Intense *'Grand Theft'* Creator Wows Gamers—and Electronic Arts", *Wall Street Journal*, 12 maio 2008, p. A1.

025 **Sam com a mão quebrada.** Harold Goldberg. *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Nova York: Three Rivers Press, 2011), p. 216.

027 **girar a faixa** Stacy Gueraseva. *Def Jam, Inc.: Russell Simmons, Rick Rubin, and the Extraordinary Story of the World's Most Influential Hip Hop Label* (Nova York: One World Ballantine, 2005), p. 17.

028 **Por que todo o mundo** "Sam Houser: The First Global Superstar of Gaming", *Independent,* 10 jul. 2000, <www.independent.co.uk/news/business/analysis-and-features/sam-houser-the-first-global-superstar-of-gaming-694096.html>.

2. OS GUERREIROS

032 **acender o pavio** Jack Thompson. *Out of Harm's Way* (IL: Carol Stream, 2005), p. 116.

033 **O povo de Deus** Ibid.

034 **Time Warner estar** Ibid., p. 117.

035 **Consegui meu primeiro** "At Your Leisure, Sam Houser, Video Game Designer", *Express,* 23 out. 1999.

035 **primeiro selo musical** "David and Goliath Are Interacting, Bertelsmann and Upstart Plan Music Label for CD-ROMs", *Los Angeles Times,* 10 set. 1993, p. 1.

036 **Por sua natureza** David Kushner. *Masters of Doom* (Nova York: Random House, 2003), p. 154-158.

037 **perigosos, violentos** "You Can Run but You Can't Hide", *Scotsman,* 19 mar. 1994.

3**. RACE 'N' CHASE**

044 **Dizer que *Lemmings*** "Have a Blast with the Lads from *'Lemmings"*, *Scotsman,* 20 dez. 1996, p. 17.

045 **Consideramos David Jones** "Turning a Redundancy Cheque into Millions," *Scotsman,* 4 maio 1994.

046 **um valor estimado de** 3**,**4 **milhões de libras esterlinas.** "Games Firm in £1.5m Legal Action", *Herald* (Glasgow, Escócia), 30 jul. 1997, p. 4.

046 **Eles vão tratar as empresas** "That's Quite Some Game, Boy", *Herald* (Glasgow, Escócia), 20 maio 1995, p. 31.

4**. GOURANGA!**

049 500 **mil unidades** "Sony Plays for Millions in Games Gamble", *Guardian,* 19 mar. 1995, p. 5.

049 **É o nosso maior lançamento desde o Walkman** "Sega, Sony Battle New Systems Vie for Players", *Cincinnati Post,* 20 jun. 1995, p. 6C.

052 **A partir do ponto em que era possível matar** "Get Your Game On", *Raygun*, verão 1999.

053 **Se o jogo não estiver funcionando bem** Harold Goldberg. *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Nova York: Three Rivers Press, 2011), p. 219.

5**. COMENDO O HAMSTER**

061 **um mestre da manipulação** "Driving Publicity to the Max", *Scotsman*, 3 dez. 1997, p. 3.

063 **Acredito que a descrição** "Minister Condemns Car Crime Computer Game", *Parliamentary News*, 20 maio 1997.

063 **Simplesmente, não podemos** "Car-Theft Computer Game Accused of Glamorising Violent Crime", *Scotland on Sunday*, 20 jul. 1997, p. 6.

064 **expor as mentes da juventude** "Criminal Computer Game That Glorifies Hit and Run Thugs", *Daily Mail,* 24 nov. 1997, p. 20.

064 **Esse jogo é doentio** "Ban Criminal Video Game", *News of the World*, 23 nov. 1997, p. 21.

065 **O bbfc não entendeu** "dma's Joy-Rider Game in Dock", *Scotland on Sunday,* 23 nov. 1997, p. 1.

065 **Chefe de jogo de carro doentio** "Sick Car Game Boss Was Banned from Driving", *News of the World*, 21 dez. 1997, p. 21.

065 **o gênio da computação** "Criminal Computer Game That Glorifies Hit and Run Thugs", *Daily Mail*, 24 nov. 1997, p. 20.

065 **é chocante descobrir** "Big Game Hunter", *Sunday Times*, 31 out. 2004, p. 1.

066 **Estamos sendo morais** "Car-Theft Computer Game Accused of Glamorising Violent Crime", *Scotland on Sunday*, 20 jul. 1997, p. 6.

066 **As pessoas acreditam que jogos** Ibid.

067 **Embora longe de exemplo de moral** Disponível em: <http://web.archive.org/web/20030105021602/www.gemonthly.com/reviews/gta/index.htm>. Acesso em: 21 ago. 2014.

067 ***GTA*** **empolga** Disponível em: <www.allgame.com/game.php?id=9363&tab=review>. Acesso em: 27 ago. 2014.

6. LIBERTY CITY

070 **Quero criar** "Game Boy", *Forbes*, 20 maio 1996, p. 276.

071 **Vamos morrer** "Fatherly Advice on Facts of Financial Life", *Crain's New York Business*, 12 out. 1998, p. 34.

072 **Minha primeira experiência com drogas** "Drugs, Juggs, and Speed", *Spin*, jul. 1999, p. 70.

072 **A piração sobre *GTA* se espalhou até o Brasil** "Brazil Bans Sale of 'Dangerous' Computer Game", Reuters, 1 mar. 1998.

073 **Há um jogo de computador escocês** "Game Cheats", *Sunday Mail*, 22 mar. 1998.

073 **um dos lançamentos** "The Complete History of Grand Theft Auto", *Games-Radar*. Disponível em: <http://www.gamesradar.com/the-complete-history-

of-grand-theft-auto/>. Acesso em: 21 ago. 2014.

073 **o modo divertido e revigorante** "Grand Theft Auto for DOS", *MobyGames*. Disponível em: <http://www.mobygames.com/game/grand-theft-auto/mobyrank>. Acesso em: 21 ago. 2014.

073 **ele não vai ganhar** "Grand Theft Auto Reviews", *GameSpot*. Disponível em: <http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-review/1900-2536278/>. Acesso em: 21 ago. 2014.

073 **caça-níqueis ofensivo** "Grand Theft Auto for DOS", *MobyGames*. Disponível em: <www.mobygames.com/game/grand-theft-auto/mobyrank>. Acesso em: 21 ago. 2014.

7. GUERRA DE GANGUES

078 **Respectômetro** *Grand Theft Auto* 2, *Manual*, p. 7, Rockstar Games, 1999.

079 **a marca Rockstar vai entregar** "Take-Two Interactive Software, Inc. Subsidiary Rockstar Games Announces Highly Anticipated 1999 and 2000 Video Game Lineup", Business Editors, *Business Wire*, 23 fev. 1999, p. 1.

080 **Que diabos estou** Harold Goldberg. *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Nova York: Three Rivers Press, 2011), p. 220.

082 **Nos anos** 1960**, Londres** "Gathering of Developers Urges Drivers to Get on the Wrong Side of the Road with *Grand Theft Auto: London* 1969", *Business and Entertainment Editors*, 15 mar. 1999, p. 1.

083 **Nosso negócio é** "Drugs, Juggs, and Speed", *Spin*, jul. 1999, p. 70.

8. ROUBE ESTE JOGO

088 **Três Semanas no Futuro**, *GTA*2, *Manual*, p. 2.

090 **Um jogador não** Steven Kent. *The First Quarter* (Bothell: BWD Press, 2000), p. 440.

090 **Videogames não ensinam** "A Room Full of *Doom*", *Time*, 24 maio 1999, p. 65.

091 **A franquia *Grand Theft Auto* provou** "Take-Two Interactive Software, Inc. Announces That Its Grand Theft Auto Franchise Is Topping European Charts", Business Editors, *Business Wire*, 19 maio 1999, p. 1.

093 **gráficos** 2**D parecidos com** "Familiar Car Theme Given Better Twist", *Southland Times*, 20 ago. 1999, p. 13.

094 **Esse é um produto cultural** "Dan Houser's Very Extended Interview about Everything *Grand Theft Auto IV* and Rockstar", *Variety*, 19 abr. 2008.

095 **uma versão computadorizada** "Cyber City Virtually a Whole New Way of Life", *Scotland on Sunday*, 12 set. 1999, p. B8.

096 **Ah, cara, se fizermos isso** "*Grand Theft Auto:* The Inside Story", *Edge*, 17 mar. 2008.

9. ROCKSTAR LOFT

098 **Alguns dos seus** *Grand Theft Auto III*, *Manual*, Rockstar Games, 2001, p. 10.

100 ***Esse*** **é o mercado dos jogos** "Get Your Game On", *Raygun*, verão 1999.

101 **Até onde eu sei** "Organisers of the *Grand Theft Auto* 2 Video Game Launch Reacted with Some Shock to Freddie Foreman's Dramatic Snub for Their Party Yesterday", *Sun*, 20 out. 1999, p. 6.

101 **A Take-Two anunciou que distribuiria** "Take-Two Interactive Software, Inc.'s Rockstar Games Division Begins Global Shipment of *GTA*2", *Business*, *High Tech and Entertainment Editor,* 21 out. 1999, p. 1.

102 **Foi um momento de** Harold Goldberg. *All Your Base Are Belong to Us: How FiftyYears of Videogames Conquered Pop Culture* (Nova York: Three Rivers Press, 2011), p. 228.

104 **Todo o mundo trabalhava no** "*Grand Theft Auto*: The Inside Story", *Edge,* 17 mar. 2008.

10. O PIOR LUGAR NA AMÉRICA

107 **Ah, meu Deus** "Rockstar Envisions the Future: President Sam Houser Discusses the Upcoming Next-Gen Wars, PS2 *Duke Nukem, GTA,* and *Austin Powers*", *IGN*, 1 nov. 2000. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2000/11/02/rockstar-envisions-the-future>. Acesso em: 21 ago. 2014.

108 **Fazer o primeiro filme** "Rockstar's Sam Houser Mouths Off", *IGN*, 10 set. 2001.

114 **Como cinéfilo** Ibid.

11. STATE OF EMERGENCY

116 **Liberty City está cheia** *GTA III*, *Manual*, p. 7.

119 **Estamos fazendo tudo que** "Senators Vow Legislation to Curb Sale of Violent Games", *Newsbytes*, 25 jan. 2001.

119 **Se me confiarem a presidência** "The 2000 Campaign: The Vice President; Gore Takes Tough Stand on Violent Entertainment", *New York Times*, 11 set.

2000. Disponível em: <www.nytimes.com/2000/09/11/us/2000-campaign-vice-president-gore-takes-tough-stand-violent-entertainment.html?pagewanted=2>. Acesso em: 21 ago. 2014.

122 **um porta-voz da Rockstar** "Video Gamers Can Experience WTO All Over Again PLAYSTATION 2: 'State of Emergency' Offers a Virtual Urban Riot over Actions of the 'American Trade Organization", *News Tribune*, 28 maio 2001, p. A1.

122 **Graças à Rockstar Games** "Nothing Beats a Relaxing Riot", *Herald Sun*, 1 jun. 2001, p. 34.

124 **Acho que, na verdade** "Why Rockstar Games Rule", *Wired*, jul 2002.

125 **Bem, está na hora de** "*Grand Theft Auto:* The Inside Story", *Edge*, 17 mar. 2008.

126 **Vai ser possível roubar** "Dan Houser Chat", *Gouranga!* Disponível em: <www.gouranga.com/nf-september01.htm>. Acesso em: 21 ago. 2014.

126 **Essa cidade linda** Harold Goldberg. *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Nova York: Three Rivers Press, 2011), p. 232.

127 **Tenham a certeza de que o jogo** *Gouranga!* Disponível em: <www.gouranga.com/september01.htm#h426>. Acesso em: 21 ago. 2014.

12. O CRIME COMPENSA

129 **um jogo insanamente bem feito** "*Grand Theft Auto III*", *MobyGames*. Disponível em: <http://www.mobygames.com/game/grand-theft-auto-iii/mobyrank>. Acesso em: 22 ago. 2014.

129 **faz uma oferta irrecusável** Ibid.

129 **destrói os parâmetros** Ibid.

129 **o sonho de todo *bad boy*** "Holiday Games Preview", *Entertainment Weekly*, 16 nov. 2001.

130 **Você se transforma no olho** "Vice City", *Rolling Stone*, 7 nov. 2002.

132 **atos de violência** "Sexual Violence 'Way Beyond' Toughest Rating", *Sunday Herald Sun*, 16 dez. 2001.

132 **novos tipos de jogos cada vez** "Violence Makes Games 'Unsuitable for Children'", *Observer*, 16 dez. 2001, p. 13.

132 **Vimos o que aconteceu em Columbine.** "Rep. Joe Baca Speaks against Computer Games," *Market Call,* CNNfn, 16 maio 2002.

133 **acusações exageradas** "School Shooting Reignites GameViolence Fears", Gannett News Service, 13 maio 2002.

134 **Ao contrário da reputação** "Life DuringWartime –Working at Rockstar Games," AlphabetCityblog. Disponível em: <web.archive.org/web/20070804084043/http://badasscat.blogspot.com/2007/07/rockstar.html>. Acesso em: 28 jul. 2011.

134 **fazia todo o possível** "Sex, Violence in Children's Computer Games under Scrutiny", Knight Ridder Tribune News Service, 7 fev. 2003, p. 1.

135 **vender cigarros para** "Video Game Maker Finds Shock Value", *Los Angeles Times*, 7 abr. 2002, p. C1.

135 **Se levarmos em conta que nem** "Vice City", *Rolling Stone*, nov. 2002.

135 **Por que estamos falando** "Dan Houser's Very Extended Interview about Everything '*Grand Thef tAuto IV' and* Rockstar", *Variety*, 19 abr. 2008.

136 **Seguimos o sistema de classificação** "Rockstar's Sam Houser Mouths Off", *IGN*, 10 set. 2001.

136 **Saques, tiroteios, espancamentos** "Hit Video Games Overshadow Company's Woes", *New York Times*, 6 maio 2002, p. C1.

137 **Com todas essas coisas** Ibid.

13. VICE CITY

139 **a era do crime incontestavelmente** "*Grand Theft Auto*: The Inside Story", *Edge*, 17 mar. 2008.

150 **É meio que** Ibid.

14. CHACINAS

154 **Malvo gostava de jogar** "Disclosures May Help Malvo's Defense; 6 Witnesses Described Teenager's Obedience", *Washington Post*, 24 jul. 2003, p. B01.

155 **Mulheres são o novo alvo** "Video Industry Gets 'F' for Christmas; Group Cites Prostitutes and Violence", *Washington Times*, 20 dez. 2002, p. A13.

156 **Todo o mundo sabe o que** "Crackpot or Crusader?", CNN Money, 31 jan. 2003. Disponível em: <http://money.cnn.com/2003/01/29/commentary/game_over/column_gaming/>. Acesso em: 22 ago. 2014.

157 **eles não têm medo de** "New York Firm Buys Carlsbad, Calif., Video Game Developer", Knight Ridder Tribune Business News, 21 nov. 2002, p. 1.

157 **Você não esperaria ver** "FOUL PLAY; X Sells... the Top Video Games for Christmas Have Murder, Car-Theft and Lapdancing Assassins... and They're Top of Kids' Wish-Lists", *Daily Record*, 19 dez. 2002, p. 8.

158

Ah, você é Jamie King! "The Utopians", *New Yorker*, 20 mar. 2006, p. 108.

15. CASHMERE GAMES

162 **Nenhuma vizinhança em** *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Manual*, Rockstar Games, p. 11.

164 **Cara, como vamos** "*Grand Theft Auto*: The Inside Story", *Edge*, 17 mar. 2008.

16. GRAND DEATH AUTO

172 **Durante o testemunho, Will** "Metropolitan Property and Casualty Insurance vs. Wayne Buckner et al.", Superior Tribunal de Justiça em Tennessee, Knoxville, 2 dez. 2008.

173 **eles ficavam doidões e** "Nut Cases' Wide Swath of Destruction/ Oakland Gang Ran 'Wild,' Killing, Robbing at Random, Police Say", *San Francisco Chronicle*, 10 fev. 2003.

184 **O objetivo é destruir** "Wal-Mart Pulls Video Game after Highway Shootings *'Grand Theft Auto'* Simulates Shootings", *Columbus Dispatch*, 2 dez. 2003.

17. BOYZ IN THE HOOD

190 **Enquanto muito da violência de** "Vice in America", CBS New York, 6 nov. 2003.

191 **advogavam pela morte de** "Video's No Game to Haitians/They Say It's Violent, Racist", *Newsday*, 25 nov. 2003, p. A06.

191 **Acreditamos que seja o propósito da** "Group Blasts Video Game/ Haitian-Americans Say It Is Racist; Threaten Legal Action", *Newsday*, 26 nov. 2003, p. A27.

191 **Esse jogo racista é** "Suit Threatened over 'Racist Game'", *Calgary Herald*, 30, nov. 2003, p. A6.

191 **Somos solidários às** "Haiti Vows to Sue over Video Game; Game Encourages Users to 'Kill the Haitians'", CNN, 1 dez. 2003.

192 **É uma desgraça, é vulgar** "Fury over Sick New Vid Game", *Mirror*, 11 dez. 2003, p. 33.

192 **Assim como na literatura** "Statement from Take-Two Interactive Software and Rockstar Games," citado em "Software Maker Removes Offensive Remarks about Haitians and Cubans fromVideo Game", <www.heritagekonpa.com/archives/Haiti%20Press%20Release.htm>, 9 dez. 2003.

193 **Estou revoltada com a Rockstar** "Haitians Protest Video Game", *Newsday*, 16

dez. 2003, p. A61.

193 **Era algo arriscado** "*Grand Theft Auto*: The Inside Story", *Edge*, 17 mar. 2008.

18. SEXO EM *SAN ANDREAS*

198 **Um bom encontro amoroso** Disponível em: <http://www.muchgames.ca/guides/ps2/gtasa.txt>. Acesso em: 22 ago. 2014.

201 **O que estamos fazendo aqui?** Ibid.

201 **Criamos uma pressão enorme** "Rockstar Announces *Grand Theft Auto: San Andreas*", *Business Wire*, 1 mar. 2004.

201 **"Jennifer", ele digitou** United State District Court Southren District of NewYork in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, Exhibit B-3, arquivado em 15 set. 2008.

202 **Kolbe não encorajou muito.** Ibid., p. 1.

203 **Temos que agir muito rápido** Ibid., p. 1.

203 **Vocês sabem que sexo é** "Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc.", United States District Court Southern District of New York, 16 fev. 2007, p. 40.

204 **Esse jogo deveria ser banido** "Murder by PlayStation", *Daily Mail*, 29 jul. 2004.

206 **Infelizmente, a situação é a seguinte** United State District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, Exibit B-5, arquivado em 15 set. 2008.

208 **Isso é muito, muito** United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, Exhibit B-10, arquivado em 15 set. 2008.

208 **Isso não é bom** Ibid.

208 **"Uau..."** Ibid.

208 **"É uma pena"** Ibid, Exhibit B-12.

208 **"Eu sei..."** Ibid.

209 **Acredito que seja a hora certa** "Take-Two Founder Resigns Amid Probe", Associated Press, 17 mar. 2004.

209 **Oi, você pode confirmar** United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws,

Exhibit B-13, Filed 9/15/08.

209 **Essas coisas eram tão legais** Ibid., Exhibit B-14.

209 **Se você e a equipe estão** Ibid., B-14.

19. DESTRAVANDO A ESCURIDÃO

217 **a cena dos *mods* gerou** United States District Court Southern District of NewYork in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, p. 47.

219 **deslumbrante marco em** "*Grand Theft Auto: San Andreas*", *MobyGames*. Disponível em: <www.mobygames.com/game/grand-theft-auto-san-andreas/mobyrank>. Acesso em: 22 ago. 2014.

219 **extraordinário – algo que creio ser** Ibid.

219 **uma obra de arte sem fim** Ibid.

219 **tão perturbador quanto** "Pick a Number It's Sequel Season", *New York Times*, 11 nov 2004, <www.nytimes.com/2004/11/11/technology/circuits/11game.html?ex=1101182925&ei=1&en=97892a034956e34c>. Acesso em: 22 ago. 2014.

219 **Embora exista um protagonista** "If You Play '*San Andreas*,' You'll Be a Black Male. Does It Matter?", *Chicago Tribune*, 1 nov. 2004. Disponível em: <http://www.chicagotribune.com/lifestyles/chi-0411010009nov01-story.html#page=1>. Acesso em: 22 ago. 2014.

219 ***Grand Theft Auto: San Andreas*** **subestima** "The Color of Mayhem", *New York Times*, 12 ago. 2004. Disponível em: <www.nytimes.com/2004/08/12/technology/circuits/12urba.html>. Acesso em: 22 ago. 2014.

220 **explorasse ideias adicionais** Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc., United States District Court Southern District of New York, 16 fev. 2007, p. 42.

220 **trazer as paradas sexuais** Ibid.

220 **E devo dizer o quão feliz** Ibid.

220 **Sim, vamos a lugares que** Ibid.

221 **o sexo vai ser lançado** Ibid., p. 43.

221 ***Grand Theft Auto*** **é um mundo governado** "Can a Video Game Lead to Murder?" 60 *Minutes*, 5 mar. 2005.

222 **A vida é como um videogame** "Life Is a 'Video Game'", *Tuscaloosa News*, 2 dez. 2004.

224 **Estava adorando** Thompson, Jack. *Out of Harm's Way* (Tyndale, IL: Carol Stream, 2005), p. 167.

224 **Pai, acho muito legal** Ibid., p. 185.

225 **"SEXO", "BEIJO"** United States District Court Southern District of NewYork in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, p. 45.

225 **NUNCA imaginei que eles** Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc.", 16 fev. 2007, Exhibit F.

20. HOT COFFEE

234 **constantemente atingir ou** *Fortune*, 22 ago. 2005. Disponível em: <http://archive.fortune.com/magazines/fortune/fortune_archive/2005/08/22/8270037/index.htm>. Acesso em: 22 ago. 2014.

235 **Eles acharam** United States District Court Southern District of NewYork in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, p. 25.

236 **destravar a pérola** "Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc.", United States District Court Southern District of New York, 16 fev. 2007, p. 44.

236 **não teriam que fazer mais** "Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-two Interactive, Inc.", United States District Court Southern District of New York, 16 fev. 2007, p. 44.

236 **Originalmente, quando criamos** Ibid.

236 **é uma animação sexual completa** United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Second Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, p. 25.

236 **Nós bloqueamos tudo, pois** Ibid., p. 4.

237 **Há um conteúdo sexual que** "Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc.", United States District Court Southern District of New York, 16 fev. 2007, p. 45.

238 **A integridade do sistema de** "Statement by ESRB President Patricia Vance regarding *Grand Theft Auto: San Andreas* Modification", ESRB, 8 jul. 2005.

238 **Hoje, um dos rumores mais** "ESRB Investigating San Andreas Minigame", *GameSpot*, 8 jul. 2005. Disponível em: <http://www.gamespot.com/news/6128759.html>. Acesso em: 22 ago. 2014.

242 **Bem, está bem claro** "Rockstar Officially Denies Making Hot Coffee", *Kotaku,*

13 jul. 2005.

244 **Temos certeza que vocês já sabem** United States District Court Southern District of NewYork in ReTake-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, Exhibit F-122.

21. PROIBIDO PARA MENORES

251 **Depois de uma investigação** "ESRB Concludes Investigation into *Grand Theft Auto: San Andreas;* Revokes M (Mature) Rating", ESRB, 20 jul. 2005, <www.esrb.org/about/news/7202005.jsp>. Acesso em: 22 ago. 2014.

22. BUSTED!

252 **PERGUNTA: ACABEI de** Disponível em: <http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20080517185445AAA5cBY>. Acesso em: 22 ago. 2014.

253 **Espera aí, o Wal-Mart vai** "Motormouth: A *GTA* Q&A", 1*up*, <www.1up.com/features/sam-houser-speaks>.

254 **Parece que a Take-Two Interactive** "Hidden Sex Scenes Spark Furor over Video Game", *Los Angeles Times*, 21 jul. 2005.

256 ***GTA*** **é a simulação definitiva da** "Warren Spector Questions *GTA* at Montreal Keynote", GamaSutra, 4 nov. 2005. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/98027/Warren_Spector_Questions_GTA_At_Montreal_Keynote.php>. Acesso em: 22 ago. 2014.

256 **A indústria do videogame está** "Why the Video Game Industry Is Losing the Culture War", *GameDaily,* 28 set. 2005. Disponível em: <http://www.businessweek.com/innovate/content/sep2005/id20050929_066963.htm>. Acesso em: 22 ago. 2014.

257 **Eles querem acabar com a gente** Harold Goldberg. *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Nova York: Three Rivers Press, 2011), p. 239.

257 **Sem dúvida, é frustrante** "Gangs of New York", *New York Times,* 16 out. 2005.

258 **Não quero ver aquele jogo** "*Grand Theft Auto*: The Inside Story", *Edge*, 17 mar. 2008.

259 **Esses jogos estão treinando** "Controversy over New Video Game '*Bully*'", *WABC Eyewitness News,* 31 out. 2006, <http://abclocal.go.com/wabc/story?section=news/local&id=4711946>.

23. BULLIES

262 **Vocês estão malucos?** "Rumor Control Update: Bush Bros. in Madden, x05 Lands in Amsterdam, Revolution Pics... Again", *GameSpot*, 8 ago. 2005.

262 **A estratégia da indústria de videogames é** "Teen Charged with Harassing Antigame Activist", *GameSpot*, 9 dez. 2005.

266 ***Grand Theft Auto*** **é uma franquia** "Lawyer Pushes to Have Standing in Video Game Lawsuit", *Tuscaloosa News*, 4 nov. 2005.

267 **A maioria desses comunicados** "Judge Stands by Fayette Decision", *Tuscaloosa News*, 22 nov. 2005.

267 **Querido juiz** Disponível em: <http://forums.kombo.com/showthread.php?t=12737>. Acesso em: 1 out. 2010.

268 **Senti que as pessoas estavam** "Motormouth: A *GTA* Q&A", 1*up*, <www.1up.com/features/sam-houser-speaks>. Acesso em: 28 jul. 2011.

268 **Por que eles estão tão preocupados** Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Nova York: Three Rivers Press, 2011), p. 240.

269 **até agora, nesse ano, ele reduziu** "Worst CEO: Paul Eibeler of Take-Two", MarketWatch, 8 dez. 2005, <www.marketwatch.com/story/correct-worst-ceo-of-the-year>. Acesso em: 27 ago. 2014.

269 **Em uma matéria de destaque na** ***Fortune*** "Sex, Lies, and Videogames", *Fortune,* 22 ago. 2005.

272 **Quando Jamie King (um cofundador da Rockstar)** "Employee Exodus at Rockstar Games", *GameDaily*, <www.gamedaily.com/articles/features/employee-exodus-at-rockstar-games/69151/?biz=1>.

275 **A Rockstar é uma organização** "Terry Donovan Leaves Rockstar", *GameSpot,* 12 jan. 2007.

24. FLORES PARA JACK

276 **Flores são itens** Disponível em: <http://gta.wikia.com/Flowers>. Acesso em: 27 ago. 2014.

279 **Nada me irrita mais do que empresas e** "D.I.C.E.: Lowenstein Ends ESA Career with a Bang," *Gamasutra,* 8 fev. 2007.

285 **Cada projeto da Rockstar se transformava** Disponível em: <http://games.slashdot.org/story/06/07/07/2122206/Employee-Exodus-at-Rockstar-Games>. Acesso em: 27 ago. 2014.

25. NOVA YORK

288 **FINALE** Tim Bogen and Rick Barba, *Grand Theft Auto IV,* Brady Games Signature Series Guide, P. 234.

289 **Se os videogames vão se desenvolver** "Dan Houser's Very Extended Interview about Everything 'Grand Theft Auto IV' and Rockstar", *Variety*, 19 abr. 2008.

290 **Esse é o meu sonho** Ibid.

291 **Por um lado** "Motormouth: A *GTA* Q&A", 1*up*, <www.1up.com/fea-tures/sam-houser-speaks>. Acesso em: 28 jul. 2011.

291 **O que simboliza Nova York?** "Dan Houser's Very Extended Interview about Everything 'Grand Theft Auto IV'and Rockstar", *Variety*, 19 abr. 2008.

294 **Vamos ter uma situação** "*Grand Theft Auto IV* Developer Announces Release Date, Says Whether There Will Be Another 'Hot Coffee'", *MTV News*, 24 jan. 2008.

295 **Não vou mais** "*Grand Theft Auto:* The Inside Story", *Edge*, 17 mar. 2008.

296 **Niko é uma pessoa real** Ibid.

297 **A ideia de se importar com** "Motormouth: A *GTA* Q&A", 1*up*, <www.1up.com/fea-tures/sam-houser-speaks>. Acesso em: 28 jul. 2011.

297 **Não senti como se** "The Making of *Grand Theft Auto IV*", *Edge*, 18 mar. 2008, <http://www.edge-online.com/features/making-grand-theft-auto-iv/2/>. Acesso em: 27 ago. 2014.

298 **melhor da série** "*GTA IV* Review", *GameSpot*, 28 abr. 2008.

298 **ele altera completamente** MetaCritic, <www.metacritic.com/publication/gameinformer?sort_options=metascore&filter=games&num_items=30>. Acesso em: 28 jul. 2011.

298 **um clássico instantâneo** "*Grand Theft Auto IV*", *GameSpy*, 27 abr. 2008.

298 **incorpora o futuro** "*Grand Theft Auto IV* Embodies the Future of Entertainment", *Times*, 26 abr. 2008.

298 **A verdadeira estrela** "*Grand Theft Auto* Takes on New York", *New York Times*, 28 abr. 2008.

298 **Ele finalmente nos permite** "Is *Grand Theft Auto IV* the Perfect New York City Stress Reliever? Yes", *New York Magazine* online, 31 mar. 2008, <http://nymag.com/daily/entertainment/2008/03/is_grand_theft_auto_iv_the_perfect.html>. Acesso em: 27 ago. 2014.

299 **Havia uma ideia de que** "Dan Houser Interview: Rockstar Games's Writer for *GTA* 4 and *The Lost and Damned*", *Telegraph*, 28 jan. 2009.

299 **um grande sucesso.** "Oxford to Profit from *GTA IV*", Cherwell.org, 2 maio 2008, <www.cherwell.org/content/7385>. Acesso em: 27ago. 2014.

299 **Tudo aquilo fortaleceu** "*Grand Theft Auto*: The Inside Story", *Edge,* 17 mar. 2008.

299 **O que falta** "MCV Legends: Sam Houser" *MCV*, 11 jul. 2008.

EPÍLOGO. FORAS DA LEI ATÉ O FIM

303 **Parece que, finalmente** "The Driving Force behind *Grand Theft Auto*", *Times*, 13 nov. 2009.

305 **O último jogo de *Grand Theft Auto*** "Wives of Rockstar San Diego Employees Have Collected Themselves", *Gamasutra Blogs*, 7 jan. 2010, <www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.php>. Acesso em: 27 ago. 2014.

308 **Até que consigamos simular** "The Driving Force behind *Grand Theft Auto*", *Times*, 13 nov. 2009.

POSFÁCIO. LOS SANTOS [DLC] BR 2014.

312 **o extraordinário sucesso de *Grand Theft Auto V*** "*Grand Theft Auto V* Nearing 29 Million Units Sold, Considered 'Unprecedented Success'", *EGM Now*, 29 out. 2013, <http://www.egmnow.com/articles/news/grand-theft-auto-v-nearing-29-million-units-sold-considered-unprecedented-success/>.

313 **Mas se a franquia perdeu** "*Grand Theft Auto V* Is a Return to the Comedy of Violence", *The New York Times*, 16 set. 2013, <http://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html>.

314 ***GTA V*** **nos dá toda a variedade** "*Grand Theft Auto V* Blows All Other *GTAs* Away", *Wired*, 16 set. 2013, <http://www.wired.com/2013/09/grand-theft-auto-v-review/>.

314 **Em cinco anos de produção, a equipe reuniu** "*GTA V* dev costs over $137 million, says analyst", GamesIndustry.biz, 2 jan. 2013, <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-02-01-gta-v-dev-costs-over-USD137-million-says-analyst>.

314 **um dos videogames mais caros de todos os tempos.** "New *GTA V* release tipped to rake in £1bn in sales", *The Scotsman*, 8 set. 2013, <http://www.scotsman.com/lifestyle/technology/new-gta-v-release-tipped-to-rake-in-1bn-in-sales-1-3081943>.

314

Todas as noites fora, com pessoas estranhas "*Grand Theft Auto V*: meet Dan Houser, architect of a gaming phenomenon", *The Guardian*, 7 set. 2013, <http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/07/grand-theft-auto-dan-houser>.

314 **O rapper Daz Dillinger acusou** "Rapper Daz Dillinger Wants *GTA V* Recalled or More Money For Track Use", *EGM Now*, 11 out. 2013 <http://www.egmnow.com/articles/news/rapper-daz-dillinger-wants-gta-v-recalled-or-more-money-over-track-use/>.

315 **E Lindsay Lohan entrou** "Lindsay Lohan Sues Over a Character in *Grand Theft Auto V*", *The New York Times*, 2 jul. 2014, <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2014/07/02/lindsay-lohan-sues-over-a-character-in-grand-theft-auto-v/>.

315 **filmes como *O Predador*** "Secrets and Easter Eggs in *GTA V*", GTA Wiki, <http://gta.wikia.com/Secrets_and_Easter_Eggs_in_GTA_V>. Acesso em 6 out. 2014.

315 **Séries como Breaking Bad** Ibid.

315 **Entre os acontecimentos recentes** Ibid.

315 **O aguardado lançamento para a nova geração** "Rockstar explains Grand Theft Auto V PC delay", *EGM Now*, 15 set. 2014, <http://www.egmnow.com/articles/news/rockstar-explains-grand-theft-auto-v-pc-delay/>.

AGRADECIMENTOS

Graças a Connie Santisteban, ás da edição (e jogadora!) e todo o mundo da John Wiley & Sons, por verem o potencial de um livro sobre GTA, e Jenny Heller, Craig Ackers e o resto do pessoal na HarperCollins, por levar essa história ao Reino Unido, onde GTA começou. Obrigado aos meus agentes, David McCormick, da McCormick & Williams, e Shari Smiley e Tiffany Ward, da Creative Artists Agency.

Sou grato àqueles que guiaram esse livro ao longo do caminho: Mary Ann Naples, Laura Nolan e os diversos editores que me passaram matérias de videogames ao longo dos anos. Um agradecimento em especial para Chris Baker, meu editor de longa data na Wired, por ler e comentar este manuscrito. Como sempre, obrigado a meus amigos e família, e, especialmente, meu pai, que eu gostaria que pudesse ter lido esse livro.

36°
5x36°

Para alguns, significa o fim de um jogo, mas para um verdadeiro *gamer* indica que ele pode e deve começar novamente. Inspirado pelos antigos arcades, a *DarkSide*® busca dar voz ao universo dos games, seus criadores e suas histórias. Empreendedorismo e criatividade a serviço do entretenimento. E nada melhor do que saber como tudo começou e de onde surgiram as grandes ideias que se tornaram eterna entre gerações. Livros que mostram como brincadeiras visionárias entre amigos de colégio podem transformar o mundo e ditar tendências. *Game Over®* é apenas o *start* para conhecer, de trás pra frente, a cultura dos jogos.

"YOU MADE A BIT OF MONEY, AND YOU BECAME A TURD." – TREVOR PHILIPS
#DARKSIDEBOOKS

© 2012 by David Kushner
Todos os direitos reservados

Tradução para a língua portuguesa
© Fábio M. Barreto, 2014

Título original: Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto

Diretor Editorial
Christiano Menezes

Diretor Comercial
Chico de Assis

Assistente de Marketing
Bruno Mendes

Editor Assistente
Posfácio
Bruno Dorigatti

Design e Capa
Retina 78

Design Assistente
Guilherme Costa

Consultoria de termos jurídicos
Luiza Helena Barreto

Revisão
Retina Conteúdo

Produção de ebook
S2 Books

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
Angélica Ilacqua CRB-8/7057

Kushner, David
O grande fora da lei : a origem do GTA / David Kushner; tradução de Fábio M. Barreto. – São Paulo: Darkside Books, 2014.
324 p. : il. 16 x 23cm

ISBN: 978-85-66636-65-9
Título original: Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto

1. Grand Theft Auto (jogo) 2. Videogames I. Título II. Barreto, Fábio M.

14-0713 CDD 794.8

Índices para catálogo sistemático:

1. Videogames

DarkSide® Entretenimento LTDA.
Rua do Russel, 450/501 - 22210-010
Glória - Rio de Janeiro - RJ - Brasil
www.darksidebooks.com

[1] *Senhor das Moscas* (Alfaguara, 2014), de William Golding. Trad. Sergio Flaksman.
[2] Evento de imprensa que reúne diversos jornalistas num hotel ou locação diferenciada, com atividades descontraídas e entrevistas com astros, estrelas e executivos.
[3] Banda pop dos anos 1980, famosa pelo hit "I Ran", de 1982.
[4] *Stock options*, uma ferramenta utilizada para remunerar e reter executivos em empresas, com ações da empresa na Bolsa de Valores.
[5] Gênero de filmes marginal no qual, teoricamente, os atores morrem de verdade.
[6] No original, *pynchonesque*, referência ao recluso escritor norte-americano Thomas Pynchon, autor de *O Arco-Íris da Gravidade* (1973), *Mason & Dixon* (1997) e *Contra o Dia* (2006), entre outros.