



BLAKE J. HARRIS

A GUERRA DOS CONSOLES

Sega, Nintendo e a batalha
que definiu uma geração

Prefácio de Seth Rogen
& Evan Goldberg



BLAKE J. HARRIS

A guerra dos consoles

Sega, Nintendo e a batalha que
definiu uma geração

PREFÁCIO DE SETH ROGEN & EVAN GOLDBERG

TRADUÇÃO
ANDREA GOTTLIEB DE CASTRO NEVES



Copyright © 2014 by Blake J. Harris

TÍTULO ORIGINAL

Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that
Defined a Generation

PREPARAÇÃO

Marcela de Oliveira

REVISÃO

Daniel Seidl de Moura

DIAGRAMAÇÃO

Renata Monnerat

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

H26G

Harris, Blake J.

A guerra dos consoles : Sega, Nintendo e a batalha que
definiu uma geração / Blake J. Harris ; tradução Andrea
Gottlieb de Castro Neves. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Intrínseca,
2015.

576 p. : il. ; 23 cm.

Tradução de: Console Wars

ISBN 978-85-8057-822-5

1. SEGA. 2. Nintendo Kabushiki Kaisha. 3. Jogos
eletrônicos - Indústria. 4. Vídeo games. I. Título.

15-25008

CDD: 338.7617948

CDU: 338.45:794.6

[2015]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3ª andar

22451-041 – Gávea

Rio de Janeiro – RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400

www.intrinseca.com.br

Para Katie, a menina de olhos brilhantes

PREFÁCIO

POR SETH ROGEN E EVAN GOLDBERG

SETH

Olá! Seja bem-vindo ao prefácio de *A guerra dos consoles*, do lendário autor Blake J. Harris!

EVAN

Video games são incríveis, mas livros sobre video games são melhores ainda!

SETH

Crescemos na época em que os video games estavam surgindo, e eles tiveram um papel importante na nossa educação.

EVAN

E é por isso que não pudemos recusar quando Blake pediu que escrevêssemos um prefácio de 2.500 palavras para este livro fantástico que você vai adorar ler.

SETH

Quantas palavras já foram?

EVAN

Umas cem.

SETH

Merda. Ok, e agora?

Evan pensa bastante e tem uma ideia.

EVAN

Vamos falar dos nossos consoles preferidos.

SETH

Boa ideia, parceiro!

EVAN

Eu preferia a Nintendo.

SETH

Eu preferia a Sega. Nunca vou me esquecer da primeira vez que quebrei a coluna de alguém no *Mortal Kombat*.

EVAN

É, a Sega sempre pareceu ir mais longe que a Nintendo, e isso abriu as portas para video games que não eram só para crianças, mas para adolescentes e até... adultos. Acho que jogos como *Grand Theft Auto* não existiriam hoje sem que a Sega tivesse desenvolvido os jogos que a Nintendo jamais teria criado.

SETH

Não sei se isso é bom ou ruim. Mas *Mortal Kombat* pareceu uma revolução na época. Eu também era muito bom nele. Sub-Zero era o cara para mim.

EVAN

Para mim também. Ei, uma pergunta sobre a Sega: qual era a do Sonic e do Tails?

SETH

Como assim? Era apenas um clássico relacionamento platônico entre um ouriço velocista e uma raposa de dois rabos.

EVAN

Eu sentia uma tensão entre eles. Sexual.

SETH

Ah, era sexual.

Seth e Evan trocam olhares constrangidos em um momento claramente carregado de sexualidade entre os dois.

SETH

Quantas palavras nós temos?

EVAN

Acho que umas 300.

SETH

Use letras. Tre-zen-tas. Ocupa mais espaço.

EVAN

É verdade! Vou usar letras a partir de agora. Tipo três-zero-zero.

SETH

Não use hifens, seu idiota. Assim, eles contam como uma palavra só. [*suspiro*]
Aí vai um fato sobre video games que vai levar pelo menos trinta e cinco palavras.

EVAN

Qual é?

SETH

Eu já tive uma Power Glove. Comprei logo que saiu.

EVAN

Minha mãe do céu! Por favor, elabore essa história usando o máximo possível de palavras.

SETH

Na verdade, a Power Glove não funcionava muito bem. Lembro-me daquele cara durão em *O gênio do video game* (que provavelmente é o filme sobre video games mais importante de todos os tempos), e a minha não funcionava merda nenhuma.

EVAN

O TurboGrafx-16 sempre me deixava confuso. Se lembro bem, tinha apenas dois jogos para ele, *Keith Courage* e *Bonk's Adventure*. Só joguei *Keith Courage*.

SETH

Eu joguei *Bonk's Adventure*. Um amigo meu tinha, e fiquei verdadeiramente impressionado. Também me lembro de ter alugado um Sega CD quando estava no ensino médio. Tinha aquele jogo de terror e sacanagem que gerou muita polêmica.

EVAN

Sim, era o *Night Trap*. Você tinha que impedir que serial killers com aquelas armas que pareciam furadeiras matassem meninas de fraternidades. Foi a primeira vez que me lembro de ter pensado: “Cara, agora foram longe demais.” E eu só tinha uns doze anos...

SETH

Aí veio o Sega Saturn, e foi um verdadeiro desastre.

EVAN

E então *Goldeneye*.

SETH

Tenho certeza de que o motivo por nunca ter arrumado uma namorada na escola foi *Goldeneye*. Eu me recordo perfeitamente de ir embora das festas para jogar.

EVAN

A nossa fase favorita era a Facility. Passávamos horas e mais horas sentados com nosso amigo Fogell jogando.

SETH

Decorei cada fase. A graça do jogo era ver tanto a tela do amigo quanto a sua.

EVAN

Quando fui para a faculdade, conheci uns caras que eram muito melhores em *Goldeneye* do que nós e fiquei mal. Eles estavam em outro nível.

SETH

Aí você ficou viciado em *Super Smash Bros*.

EVAN

É. Foi no Nintendo 64. Meus amigos e eu fazíamos competições que duravam horas, noites inteiras. Eu era sempre Kirby, a poderosa bolinha fofa e ágil.

SETH

Esse jogo não faz sentido. Tudo se baseia em uma porcentagem de possibilidade do jogador cair de uma ilha mágica, que é de mais ou menos 300%, e isso é muito ruim. Além disso, você tem que manter a pontuação baixa, o que acho confuso e nada intuitivo.

EVAN

Bem, os jogos estão ficando cada vez mais confusos. Nem sei o que meus avós pensariam se jogassem *Grand Theft Auto*.

SETH

Lembra quando você veio morar aqui em LA, e Martin Starr e eu ensinamos você a dirigir pela cidade jogando *True Crime: Streets of LA*, porque o jogo tinha um mapa realista de Los Angeles?

EVAN

É, aquilo me ajudou bastante. É muito louco como começaram a fazer esse tipo de coisa.

SETH

Aposto que daqui a pouco os jogos vão começar a fazer ligações e mandar e-mails para a gente e coisas assim.

EVAN

Talvez seja assim que a Skynet se tornará realidade e nós acabaremos em um futuro horrível do tipo *O exterminador do futuro* e *Matrix* em que a humanidade é praticamente exterminada e o mundo passa a ser governado por máquinas.

SETH

Bem, talvez esteja na hora de falarmos sobre um assunto delicado — pornografia. Todos sabemos que acabaremos usando video games para sacanagem, e, se não formos nós, serão nossos filhos ou os filhos dos nossos filhos.

EVAN

O futuro pode esperar. Precisamos viver o agora!

SETH

Você está certo. Hoje em dia, meus jogos preferidos são os que eu atiro em pessoas. *Call of Duty*, *GTA 5* etc.

EVAN

Sou viciado em jogos de *tower defense* para iPad. Eu devo ter algum problema. Adoro jogos em que as coisas vêm aos poucos e preciso destruí-las com alguma estratégia.

SETH

Que desejo macabro.

EVAN

Eu sou assim.

SETH

Uma ideia louca que passa pela minha cabeça de vez em quando é que tem adolescentes controlando video games conectados a drones que voam pelo mundo explodindo coisas. Aquele filme dos anos 1980, *Jogos de guerra*, é real agora. E o que para nós é um drone inofensivo provavelmente se transformará, sim, na Skynet. Todos os caminhos levam à Skynet.

EVAN

Acho que hoje em dia a maioria das pessoas concordaria que no fim seremos dominados por robôs. Eu particularmente já me conformei com isso.

SETH

Eu ainda não aceitei toda essa revolução do Nintendo Wii, com esses jogos em que é preciso se mexer. Quando éramos crianças, jogar video game nos deixava gordos e preguiçosos, não rápidos e com coordenação motora.

EVAN

Eu joguei muito o *Wii Fit* por um tempo. No início, era viciante, mas depois comecei a achar que o jogo me ridicularizava muito e estava acabando com a minha autoestima.

SETH

Hoje em dia, os video games acabam muito mais com a autoestima das crianças do que na nossa época, graças a esses jogos on-line.

EVAN

Tento entrar nessa de vez em quando, mas sempre vejo moleques tão melhores do que eu que não consigo nem participar.

SETH

Pois é. É estranho pensar que temos 31 anos e já não conseguimos acompanhar o ritmo.

EVAN

Vai chegar um dia em que não vamos nem entender as imagens na tela.

SETH

É como minha avó encararia death metal.

EVAN

Eu mesmo não gosto muito de death metal.

SETH

Death Metal é um ótimo nome para um video game.

EVAN

Uma vez, li que a banda Journey tinha um video game em que você podia colocar seu rosto no personagem principal. Eu quero isso. Não faz sentido ainda não podermos ser os personagens dos jogos.

SETH

É. E seria legal se eles usassem sua lista de contatos para procurar nomes e incorporassem a sua vida ao jogo.

EVAN

Mas aí, como já dissemos, os robôs dominariam o mundo.

SETH

Então, estamos chegando à conclusão de que talvez os video games nunca se tornem melhores do que são agora, porque, se isso acontecer, o mundo será dominado por robôs.

EVAN

Acho que sim.

SETH

Quantas palavras já temos?

EVAN

Umas 1.300.

SETH

Então vamos recuperar o fio da meada e voltar para a discussão sobre o livro que nosso ilustre leitor está prestes a ler: a Nintendo era a rainha dos video games até que a Sega chegou, e aí virou uma guerra pela coroa. A Sega quase venceu com seus jogos subversivos e mais adultos, e esses jogos nos levaram a um mundo onde *GTA* e *Call of Duty* são os melhores. O próximo passo é termos video games incorporando informações sobre nós e nossa vida pessoal, e então será inevitável uma dissociação entre a tecnologia senciente e a humanidade, e algum robô como a Skynet ganhará poder e destruirá todos nós. Portanto, a “guerra dos consoles” entre a Nintendo e a Sega foi o que deu início a uma série de eventos que levará ao fim da humanidade como a conhecemos.

EVAN

Bam! É isso que os video games significam para nós.

SETH

Putz. Acho que escrevemos um prefácio e tanto. Nosso estilo pode não ter sido nada convencional, mas, no fim das contas, resumimos tudo ao declínio da humanidade, o que é bem legal.

EVAN

Concordo em gênero, número e grau. Nosso próximo filme deveria se chamar *Prefácio* e falar sobre esse processo.

SETH

Ou *Prepúcio*, e falar sobre uma circuncisão que mudou a humanidade para sempre.

EVAN

Duas boas ideias.

SETH

Ok. Acho que agora é melhor voltarmos para casa e para nossas esposas.

EVAN

É. Amamos nossas esposas. Que isso fique registrado.

SETH

Vejo você no trabalho!

EVAN

Falou!

Seth Rogen e Evan Goldberg são amigos de infância e escritores/diretores/produtores de É o fim e A entrevista. Juntos, também escreveram e produziram Ligeiramente grávidos, Superbad — É hoje e Segurando as pontas.

NOTA DO AUTOR

A guerra dos consoles é uma narrativa baseada em informações obtidas por meio de centenas de entrevistas. Recriar uma história como esta a partir de relatos de diversas fontes muitas vezes pode gerar inconsistências, principalmente quando lidamos com concorrentes de mercado e eventos ocorridos há mais de duas décadas. Assim, recriei as cenas deste livro usando informações que obtive nas minhas entrevistas, nos fatos reunidos a partir de documentos e no meu próprio julgamento para decidir qual versão estava mais de acordo com os registros.

Em certas situações, detalhes dos cenários e das descrições foram alterados, reconstruídos ou imaginados. Além disso, a maior parte dos diálogos presentes no livro foi recriada com base nas memórias das fontes em relação a assuntos, argumentos e entonações. Algumas conversas narradas aqui ocorreram durante longos períodos ou em vários locais, mas foram condensadas ou reorganizadas de maneira um pouco diferente. A integridade e o espírito das discussões originais, no entanto, foram preservados.

PRÓLOGO

Em 1987, Tom Kalinske estava em uma encruzilhada. Havia passado boa parte da carreira trabalhando na Mattel, onde fora muito bem-sucedido ao tirar a Barbie de um nicho de bonecas fora de moda para transformá-la em uma propriedade atemporal de bilhões de dólares. Reconhecendo seu potencial, a companhia o preparara para torná-lo seu próximo presidente. Entretanto, logo depois de assumir as rédeas com apenas 38 anos, ele se viu enrolado em um jogo perigoso de politicagem empresarial. Sem uma solução à vista, Kalinske concluiu que preferiria travar uma guerra externa a se meter em uma interna. Assim, cedeu o controle da Mattel para um executivo rival e deixou a companhia para se tornar presidente de uma concorrente: a Universal Matchbox.

Embora os carrinhos de brinquedo Matchbox tivessem uma competição histórica de igual para igual com a marca Hot Wheels, da Mattel, quando Kalinske assumiu a presidência, sua nova companhia estava perdendo muito dinheiro e havia pedido concordata pouco tempo antes. Ele já sabia disso antes de ocupar o cargo — na verdade, fora uma das coisas que o atraíram —, mas atacar Golias com todas as forças não abrandou muito a batalha que havia pela frente. Para recuperar a companhia do estado de quase falência e conseguir se colocar à altura da Hot Wheels (e, claro, da Mattel), Kalinske precisaria reorganizar a Matchbox, e depressa. Ele passou os dois anos seguintes viajando pelo mundo e colocando em ação planos de reconstrução ambiciosos, que em grande parte consistiam na transferência de toda a produção para regiões da Ásia, onde a mão de obra era barata.

Em 1990, suas estratégias pareciam estar funcionando, e a Matchbox voltou ao páreo. Eles ainda estavam muito longe da Mattel, mas, com uma receita de mais de 350 milhões de dólares naquele momento, a companhia havia conseguido voltar a lucrar pela primeira vez em anos. As vendas dos carros Matchbox estavam aumentando no mundo todo — exceto, por alguma razão, na Espanha. Então, Kalinske foi até lá para descobrir o porquê.

Ao chegar a Barcelona, ele pegou um táxi para se encontrar com o distribuidor responsável pela venda dos carrinhos em território espanhol. Em vez de passar vergonha tentando pronunciar o endereço para onde deveria ir, apenas entregou o cartão do distribuidor ao motorista, que deu uma olhada no logotipo da Matchbox e assentiu.

Kalinske ficou perplexo. Seu distribuidor trabalhava em um escritório minúsculo; como o motorista poderia ter identificado o endereço apenas dando uma olhada no logotipo? Ele tentou mostrar o cartão outra vez ao motorista, que só acenou com a mão, indicando que não era necessário.

— Matchbox, *sí* — disse ele, com convicção.

Kalinske ficou confuso, mas chegou à conclusão de que não era taxista e não era sua obrigação entender nada daquilo. Recostou-se no banco, contemplando a vista panorâmica da paisagem irregular de Barcelona, e tentou lembrar se na Espanha era de praxe dar gorjetas aos taxistas.

Pouco depois, o motorista parou em frente a um grande prédio amarelo. Kalinske saiu do táxi e comparou o endereço com o do cartão. Não era o mesmo. Em seu péssimo espanhol, tentou argumentar com o motorista, mas o homem insistiu que aquele era o lugar certo. Por fim, Kalinske cedeu e resolveu entrar no prédio, pedindo ao taxista que o esperasse. Assim que entrou, teve uma surpresa.

Na verdade, milhares de surpresas. O prédio era uma fábrica enorme, produzindo minúsculos carros Matchbox a cada minuto. O que estava acontecendo? Kalinske havia transferido toda a produção para a Ásia, então por que havia carrinhos reluzentes surgindo um após o outro naquela esteira empoeirada na Espanha? Era por isso que eles não estavam tendo o lucro esperado? Quem havia autorizado aquilo?

Arriscando com seu espanhol capenga outra vez, Kalinske perguntou ao primeiro operário que viu se podia telefonar. Ele pegou o cartão de telefone que vinha usando para manter contato com a esposa e ligou para o sócio David Yeh, em Hong Kong.

— Tudo bem, Tom? — perguntou David Yeh. — Você chegou bem a Barcelona?

Kalinske não tinha tempo para bater papo.

— Eu pensei que a produção havia sido transferida para a Ásia. Toda a produção.

— E foi.

— Então por que temos uma fábrica na Espanha?

— Como assim? Não temos fábrica na Espanha.

Kalinske olhou ao redor. Os carrinhos continuavam surgindo.

— Com certeza estou na Espanha, e com certeza estou em uma fábrica.

— Merda! — gritou Yeh. — Tom, saia daí agora e chame a polícia.

Kalinske olhou para trás. Dúzias de olhos nada amigáveis o encaravam, e em questão de segundos um grupo irritado de espanhóis estava se aproximando dele. Sem sequer desligar o telefone, Kalinske correu para a rua, entrou no carro e gritou uma das poucas palavras que sabia em espanhol:

— *Vámonos!*

Foi direto para a polícia, e, pouco depois, a fábrica ilegal — aberta pelo próprio distribuidor com quem fora se encontrar — estava cheia de policiais. Essa inesperada aventura espanhola cheia de reviravoltas e carros de brinquedo vivida por Kalinske o levou a pensar:

1. Ei, pelo menos os carros *estavam* vendendo na Espanha, mesmo que não estivéssemos ganhando nem um centavo.
2. Que bom que peguei aquele táxi, ou talvez nunca tivéssemos resolvido o mistério.
3. Acho que está na hora de deixar a Matchbox e começar a fazer alguma outra coisa.

Embora o incidente tivesse servido de catalisador para a sua partida, foi apenas um fator menor. No fim das contas, Kalinske deixou a Matchbox porque ela nunca seria a Hot Wheels. Ela nunca seria a número um e nunca seria grande o bastante para provar à Mattel que eles estavam errados. Ele precisava dessa chance... mas onde?

Perdido, frustrado e sem saber o que fazer, Kalinske se isolou do mundo na segurança da sua casa. Ele estava aperfeiçoando a arte de se tornar um eremita, até que sua mulher, Karen, prescreveu um remédio para o seu estado de espírito.

— Precisamos sair de casa — explicou ela. — Então, adivinhe? Parabéns! Você vai tirar férias com a família.

Karen, a eterna voz da razão, estava certa outra vez. Assim, depois desse conselho, em julho de 1990, Kalinske levou a família para o Havaí, onde Karen aproveitou a praia, suas três filhas se divertiram construindo (e logo depois

destruindo) castelos de areia, e Tom tentou ao máximo parar de pensar em um milhão de coisas ao mesmo tempo.

Era exatamente disso que Tom Kalinske precisava. Mas, no meio da viagem, eles teriam uma visita inesperada...

PARTE UM
GENESIS

A OPORTUNIDADE

Tom Kalinske tinha um segredo.

Por anos, ele conseguira guardá-lo, encobrindo-o com uma combinação de mentiras inofensivas, acenos de cabeça vagos e sorrisos ambíguos. Contudo, deitado em uma praia magnífica na ensolarada Maui, com sua amada esposa e suas três filhas irrequietas, ele não aguentou mais: precisava compartilhar aquele segredo com alguém.

É claro que a pessoa certa para isso era Karen. Ela sempre o apoiara e, o mais importante, parecia ter uma capacidade mágica de acabar com sua ansiedade. Ela era mesmo a voz da razão, o amor da sua vida, e aparentemente estava num sono profundo.

— Ei, Karen — disse ele, batendo em seu ombro então bronzeado. — Karen?

Kalinske ergueu os óculos escuros dela, o que confirmou que o calor do sol a fizera cochilar. Ele tentou encontrar uma forma sutil de acordar a esposa, mas então percebeu que a filha mais nova, Kelly, ainda um bebê de colo, também estava dormindo nos braços da mãe.

— Desculpe, meninas — disse ele, honrando a regra tácita que todos os pais deveriam seguir: em nenhuma circunstância acorde o bebê, em especial quando seu soninho leve permite que mamãe tenha um raro momento de sonhos ininterruptos cheios de raios de sol. Karen estava indisponível e não poderia ouvir seu segredo daquela vez.

Kalinske pensou em contar a uma das duas outras filhas, Ashley (de cinco anos) ou Nicole (de três), mas elas estavam com água até os tornozelos, captu-

rando caranguejos e colocando-os em um balde amarelo, construindo o tipo de memória que acabariam esquecendo e que apenas seu pai guardaria para sempre. Então, ele voltou a ler o *The New York Times* do dia anterior. Contudo, à medida que lia previsões de partidas de beisebol que já haviam acontecido, uma silhueta esguia bloqueou o sol que iluminava seu jornal.

— Oi, Tom — disse uma voz animada. — Você é um homem difícil de encontrar.

Kalinske olhou para cima e viu um japonês com olhos castanhos penetrantes e uma careca parcialmente encoberta por fios de cabelo estrategicamente penteados, mas no momento bagunçados pelo vento: Hayao Nakayama.

— O que você tem feito? — perguntou o japonês, tentando exibir um sorriso amigável, que acabou saindo afetado e ameaçador.

Não demoraria muito para Kalinske perceber que Nakayama era incapaz de dar um sorriso genuíno. Seu rosto redondo sempre guardava muitos mistérios, o que tornava difícil para ele expressar emoções verdadeiras, mesmo as mais simples.

— Bem, eu estava tentando relaxar um pouco no sol, até que você ficou no caminho — respondeu Kalinske, sem hesitar.

Ele nunca se permitia transparecer insegurança em nenhuma conversa e estava disposto a ocultar qualquer mal-estar ou incômodo com uma frieza digna de James Dean. Nakayama de repente se deu conta de que estava produzindo uma sombra sobre Kalinske e deu dois passos para o lado. Quando o sol iluminou seu rosto, Kalinske sorriu e cumprimentou a visita inesperada.

— É um prazer vê-lo, Nakayama-san. O que o traz ao Haváí?

— Vim aqui à sua procura. Como acabei de dizer, você é um homem difícil de encontrar. — Nakayama falava um inglês quase perfeito, embora com um estranho sotaque do Brooklyn. Sua pronúncia era suave e fluente, exceto por uma falha aqui e ali. Seus erros, porém, pareciam estar mais relacionados ao ritmo da fala do que a quaisquer dificuldades gramaticais. Era quase como se ele inserisse alguns “erros” de vez em quando como camuflagem, o que lhe permitia esconder-se por trás de uma barreira linguística e interpretar o papel de estrangeiro confuso sempre que fosse necessário. — Quando eu soube que você havia deixado a Matchbox, mandei muitos recados para a sua casa. — Nakayama arriscou outro sorriso, que dessa vez saiu com uma risadinha fantasmagórica.

Kalinske inclinou um pouco a cabeça. Quando saiu da Matchbox, ele havia feito o máximo para se esconder do universo. Assim, filtrava todas as ligações, deixava o fax desligado e raramente saía de casa. Estava se sentindo pequeno no mundo e lidava com isso tornando seu próprio mundo o menor possível.

Karen sempre lidou bem com seu comportamento recluso. Ela sabia que Kalinske não estava bem, e não o pressionava. Seu marido superara muita coisa ao longo dos anos, e ela não tinha dúvidas de que ele logo retornaria mais espetacular do que nunca. Enquanto isso, não se incomodava por tê-lo em casa. Para um recluso temporário, ele era agradável, lavava a louça e, ocasionalmente, até a roupa.

— Sim, recebi seus recados. Desculpe não ter respondido ainda — disse Kalinske. — É que eu estava tentando tirar um tempo para mim e refletir um pouco.

— Ah, sim — respondeu Nakayama. — Mas você não sabia que foi por isso que telefonei?

Então, bem ali, no meio da viagem de férias da família de Kalinske, Nakayama perguntou se ele gostaria de ser o próximo CEO da Sega of America. Por mais estranho que parecesse receber na praia uma oferta para ocupar um cargo executivo de alto nível, Kalinske não ficou muito surpreso. Afinal, Nakayama era o presidente da Sega Enterprises, e, já fazia algum tempo, havia rumores de que ele queria substituir Michael Katz, então diretor da Sega of America, um homem que Kalinske não apenas conhecia como também considerava um amigo. Nakayama pigarreou.

— O que me diz, Tom? Tenho certeza de que você é o homem ideal para o trabalho. Temos um novo console de video game maravilhoso.

Kalinske fitou Nakayama, estudando a versão envelhecida de um rosto que lhe era muito familiar. Eles haviam se conhecido nos anos 1970, quando Kalinske ainda era o menino prodígio da Mattel. Na época, havia duas companhias que causavam inveja em todas as outras: a Apple e a Atari. Embora fosse absurdo para a Mattel entrar no mundo high-tech e imprevisível dos computadores pessoais, sem dúvida ela se arriscaria a produzir uma imitação do Atari. Apesar de trabalhar mais com bonecas e action figures, Kalinske não podia ignorar a popularidade e a rentabilidade cada vez maiores dos video games. A partir daí, decidiu que a Seção de Brinquedos da Mattel deveria lançar jogos portáteis de futebol e de corrida. A jogabilidade era repetitiva e os gráficos eram medíocres, para dizer o mínimo, mas os jogos portáteis fizeram um tremendo sucesso. Enquanto avaliava opções para expandir de forma rápida a linha de negócios para além dos esportes, Kalinske procurou Nakayama para discutir a possibilidade de transformar alguns dos maiores sucessos para fliperamas da Sega em uma linha de jogos portáteis. No fim das contas, a tecnologia portátil era simples demais para suportar os jogos da Sega, o que impediu que o negócio fosse levado adiante. Apesar de não terem chegado a um acordo, Nakayama achou Kalinske carismático e ficou impressionado com seu

conhecimento enciclopédico da indústria de brinquedos. Os dois haviam estabelecido um relacionamento amigável desde então.

As aventuras de Kalinske na indústria dos video games, entretanto, acabaram durando pouco. Depois de lançar essa série de dispositivos portáteis primitivos, mas de grande sucesso, a Mattel havia concluído que os video games eram o futuro. Assim, a companhia fundou uma seção de eletrônicos, contratou um bando de gênios e tirou todos os brinquedos que precisassem de baterias da equipe de Kalinske para dar ao novo departamento. Ele foi forçado a assistir num cantinho à grande tentativa da Mattel de se redefinir por meio dos dispositivos portáteis e de um fascinante console para entretenimento doméstico: Intellivision. Kalinske ficou irritado com a mudança; ele ajudara a criar esse futuro e achava que merecia uma chance para decidir como ele deveria ser. Entretanto, no fundo, não estava se importando tanto. Os video games eram fantásticos, mas faziam todo o trabalho duro para o jogador. Nem os melhores gráficos ou a melhor jogabilidade poderiam se comparar ao valor do entretenimento proporcionado pelos brinquedos — que, é claro, não precisavam de baterias, mas eram movidos pela única fonte ilimitada do mundo: a imaginação.

Além disso, o fim prematuro do seu relacionamento com os video games acabou sendo positivo. Em 1983, parecia que todas as companhias haviam copiado a Mattel (que havia copiado a Atari) e aderido à onda dos jogos eletrônicos. O mercado rapidamente ficou saturado, e a nova indústria entrou em colapso. A Mattel perdeu centenas de milhões de dólares, a Atari perdeu bilhões, e os americanos perderam o interesse. Depois de ter chegado à beira da falência, a Mattel aprendeu a lição e concluiu que os jogos eletrônicos não faziam parte do seu futuro. Seu futuro seria o mesmo que seu passado: bonecas e action figures.

Kalinske sabia que, apesar de os americanos terem abandonado os video games, o mesmo não ocorreu em outros países. Enquanto a Atari, como depois se tornou notório, enterrava três milhões de cópias do seu famoso fracasso *E.T. the Extra-Terrestrial* em um aterro sanitário no Novo México, os japoneses corriam para os fliperamas mais rápido do que nunca. Então, apesar de Nakayama e a Sega não parecerem bem-vindos nos Estados Unidos, a companhia sobreviveu e continuou tendo sucesso com uma geração de crianças e adolescentes japoneses que se reuniam em torno de telas de cores vivas e piscantes de arcades como mariposas em torno de uma lâmpada à noite.

Erguendo uma das sobranceiras, Kalinske se virou para Nakayama.

— Essa coisa nova que vocês têm é parecida com o Nintendo, não é?

Kalinske nunca havia jogado nada no sistema de 8-bits da Nintendo, chamado de Famicom no Japão e de Nintendo Entertainment System (NES) nos Estados Unidos, mas estava a par do seu grande sucesso. Todo mundo estava. A Nintendo era uma companhia japonesa pequena mas ambiciosa que, em 1985, ousou tentar ressuscitar a indústria de video games nos Estados Unidos, onde estivera morta desde o fracasso da Atari e da Mattel. Enfrentando imensa resistência, o NES por fim conseguiu derrubar os frágeis muros da cultura popular e provou que os jogos eletrônicos não eram uma moda passageira — eram, na verdade, um grande negócio. Por volta de 1990, menos de cinco anos depois, a Nintendo detinha 90% de uma indústria de 3 bilhões de dólares. O restante do mercado era composto por aspirantes que haviam assistido ao sucesso da Nintendo e queriam uma fatia do bolo. Entre eles, estava a Sega.

Nakayama revirou os olhos.

— Não, não é nada parecido com o Nintendo. Nosso sistema é muito melhor. O Nintendo é um brinquedo, mas o que temos é como... — Ele hesitou, tentando encontrar a palavra perfeita. — Tom, preciso que você venha comigo para o Japão. Você precisa ver com seus próprios olhos.

Antes de Kalinske encontrar um modo respeitoso de protestar, foi salvo pela filha de cinco anos, Ashley, que o chamou: “Papai!” Com aquela habilidade fantasmagórica que crianças têm de aparecer do nada, ela surgiu diante dos dois, levantando as mãos entrelaçadas para mostrar algo a ele. Em seguida, a menina percebeu a presença de Nakayama e deu um passo para trás.

— Quem é ele?

Nakayama se apresentou com um sorriso à garotinha.

— Querida — disse Kalinske, carinhosamente, à filha —, o papai precisa de um conselho. Você poderia dar um conselho ao papai?

Ashley adorava dizer às pessoas o que fazer, e balançou a cabeça, concordando.

— Ótimo — prosseguiu ele, e parou por um momento para encontrar a melhor maneira de formular a pergunta. — Meu amigo aqui quer que eu o acompanhe em uma viagem rápida para o Japão. Ele quer me mostrar uma coisa lá. Mas acho que não é uma boa ideia, porque, sabe, já estou viajando com você, suas irmãs e a mamãe. O que acha que devo fazer?

Ashley mordeu o lábio e pensou bem na pergunta. Enquanto o olhar da menina ia do pai para o homem com cabelo engraçado, Kalinske ficou surpreso ao ver quão rápido a filha estava amadurecendo. Ele sentiu uma pontada de orgulho, logo substituída por tristeza. Durante todo aquele tempo, enquanto ela crescia e amadurecia, ele estivera ocupado, andando em círcu-

los na Mattel ou na Matchbox. Estava tudo acontecendo bem diante dos seus olhos, mas ele estava deixando aquilo passar. Ashley interrompeu seus pensamentos.

— Você deve ir ao Japão com seu amigo.

— O quê? Não.

— Escute o que ela diz, Tom — interrompeu Nakayama. — Ela é esperta. Kalinske encarou a filha.

— Você não quer que eu fique?

— É claro que eu quero. Mas ele só quer mostrar uma coisa, papai — respondeu ela, impaciente. — Meu Deus do céu!

Kalinske ficou chocado com a lógica da menina.

— Bem, se é isso que você acha... então eu vou.

— Tá bom, tá bom, tanto faz — disse Ashley. — Agora posso mostrar minha surpresa?

Em meio à conversa sobre uma decisão que poderia mudar sua vida, Kalinske havia esquecido que sua filha o procurara com uma surpresa nas mãos.

— Ah, sim, por favor.

Ela abriu as mãos e revelou um bolo de areia.

— O que é isso, querida?

Um sorriso travesso estampou o rosto de Ashley.

— É uma bola de neve feita de areia. — Ela deu algumas risadas e jogou a bola na barriga do pai. A areia deixou uma marquinha logo acima do calção de banho e caiu no chão. Aquilo era engraçado demais para Ashley, que saiu correndo, rindo tanto que quase caiu.

Kalinske se virou para Nakayama.

— Bem, acho que vou para o Japão.

— Você vai gostar do que tenho para mostrar.

— É bom mesmo, porque minha mulher não vai ficar nada feliz.

— Ela não vai ficar feliz agora, mas vai ficar depois — respondeu Nakayama.

— Quando você se tornar presidente da Sega.

— Você está muito confiante, hein?

— Não quero ser inconveniente — garantiu Nakayama. — Entendo que você esteja de férias com sua família. Se preferir passar o resto do dia na praia, podemos partir amanhã de manhã.

— Ah, está começando a ficar preocupado com a possibilidade de que eu não me impressione tanto quanto você imagina? — perguntou Kalinske, com um bom humor que não sentia havia um bom tempo.

Ele se sentia renovado, curioso, talvez até excitado, e conseguia ouvir isso nas próprias palavras. O mundo parecia um pouco maior, e ele se orgulhou de

ser o único que percebia isso. Olhou para o visitante inesperado e procurou dizer algo que prolongasse aquele momento.

— Nakayama-san, posso lhe contar um segredo?

— Sim, Tom. É claro que pode.

Kalinske olhou para trás antes de se inclinar e confessar o segredinho sujo para o novo amigo.

— Eu nem gosto de praia.

Nakayama não expressou reação, mas Kalinske havia tirado um peso do peito.

— Quer dizer, entendo por que algumas pessoas gostam. O sol, a areia, a água. Acho relaxante. Mas não é para mim. Tudo isso é meio...

Nakayama interrompeu-o para completar a frase:

— Entediante.

— Isso! — exclamou Kalinske. — Exatamente. É legal e tudo, mas é um tédio.

— É claro, Tom. É claro — repetiu Nakayama. — É um tédio para pessoas como nós.

De repente, por mais estranho que parecesse, Kalinske não se sentiu tão só. Nakayama passou o braço ao redor do de Kalinske.

— Ok, então vamos partir em uma verdadeira viagem de férias.

Kalinske sorriu.

— Deixe-me apenas perguntar à minha esposa se ela não se incomoda.

Ele se virou para Karen, que continuava deitada, imóvel.

— Você tem minha permissão, querido. Vá conquistar o mundo e tudo mais — disse ela.

Kalinske foi pego de surpresa.

— Você está acordada? Ouviu tudo? — perguntou, antes de transformar o mais depressa possível sua surpresa desajeitada em uma certeza dissimulada. — Você foi sorrateira, Karen. Estou impressionado.

— Não fique. Você não fala tão baixo quanto acha — retrucou, levantando os óculos escuros e revelando seus olhos castanhos brilhantes. — Ah, querido, todo mundo sabe que você não gosta de praia. Não é exatamente um segredo bem guardado.

Karen piscou para Tom, que, com a bênção da mulher, partiu a caminho do Oriente.

Era uma batalha mais sangrenta do que qualquer vídeo game jamais poderia ser... um *Mortal Kombat* da vida real entre Sega e Nintendo.

Da mesma forma que rivalidades clássicas como Coca-Cola *versus* Pepsi e Apple *versus* Microsoft redefiniram cada competidor e reescreveram a história dessas empresas, o intenso combate entre Sega e Nintendo revelou o melhor (e o pior) de cada uma e mudou para sempre o mundo do entretenimento. Enquanto os pelotões se posicionavam e as crianças de todo o mundo eram obrigadas a escolher seu lado na guerra, nascia uma indústria mundial de 60 bilhões de dólares.

ISBN 978-85-8057-822-5



9 788580 578225

www.intrinseca.com.br