

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA  
MESTRADO EM PSICOLOGIA ESCOLAR E DESENVOLVIMENTO  
HUMANO

THIAGO DE PAULA CRUZ

JOGANDO PHANTASY STAR: TRAJETÓRIA COMPREENSIVA AO SENTIDO DE  
JOGAR VIDEOGAME

SÃO PAULO  
2010

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
INSTITUTO DE PSICOLOGIA  
MESTRADO EM PSICOLOGIA ESCOLAR E DESENVOLVIMENTO  
HUMANO

THIAGO DE PAULA CRUZ

JOGANDO PHANTASY STAR: TRAJETÓRIA COMPREENSIVA AO SENTIDO DE  
JOGAR VIDEOGAME

Dissertação apresentada no curso de  
mestrado à Universidade de São Paulo,  
Instituto de Psicologia, Pós-Graduação em  
Psicologia Escolar e Desenvolvimento  
Humano como requisito parcial para  
obtenção do grau de mestre.  
Área de concentração: Psicologia.  
Orientadora: Henriette Tognetti Penha  
Morato

SÃO PAULO  
2010

THIAGO DE PAULA CRUZ

JOGANDO PHANTASY STAR: TRAJETÓRIA COMPREENSIVA AO SENTIDO DE  
JOGAR VIDEOGAME

Dissertação apresentada no curso de  
mestrado à Universidade de São Paulo,  
Instituto de Psicologia, Pós-Graduação em  
Psicologia Escolar e Desenvolvimento  
Humano como requisito parcial para  
obtenção do grau de mestre.

Área de concentração: Psicologia.

Data da qualificação:

Resultado:

BANCA EXAMINADORA

---

---

---

---

*Dedico e entrego esta obra, o suor, as  
lágrimas e o sangue derramados em  
sua construção Àquele que tudo criou e  
colocou em jogo.*

## AGRADECIMENTOS

Existem muitas pessoas a agradecer já que, por diversas razões, este trabalho não poderia ser realizado sem elas de forma alguma.

A meus pais que, por seu esforço e dedicação aos meus estudos e a busca da verdadeira sabedoria, permitiram que continuasse pesquisando sob sua guarida, ajudando-me a permanecer (e voltar) sempre no (e ao) caminho certo.

Aos meus amigos que permitiram não somente contribuições e reflexões conforme caminhava este trabalho como também descanso e sossego quando não agüentava mais ler o meu próprio texto. São eles: Bruno, Joaquim e José Francisco.

Aos meus amigos eternamente presentes que foram parte da razão do meu interesse e gosto por jogar videogame durante a minha infância e adolescência, inclusive acompanhando-me aos fliperamas próximos a nossos lares. São eles: meu primo Bruno, meu amigo Samer (de localização ainda desconhecida) e meu amigo guitarrista Rodrigo.

À Ludmila, minha noiva, companheira e amiga pelos momentos de descanso que me proporcionou e por me ouvir falar sobre jogo ostensivamente durante os últimos dois anos e meio.

Às professoras que me introduziram no rico mundo da fenomenologia. São elas, em ordem cronológica de encontro: Lelita, Dagmar e Suze.

Aos meus amigos virtualmente reais da Lista de Algol (os quais não em atrevo a citar um por um correndo o risco de esquecer de alguém).

À equipe do Gagá Games pelos textos excelentes; um grupo de divulgação de jogos que tenho grande prazer de fazer parte como articulista.

A todos aqueles que entrevistei quando este projeto caminhava para um outro rumo até o momento da qualificação. Seus relatos não serão esquecidos, pois ainda têm a falar sobre o sentido de jogar videogame.

A todos os que se ofereceram para me ajudar com a pesquisa, mas que por uma série de razões tal colaboração não foi possível.

Aos membros da banca de qualificação, Lino e Rui, que, pelas valiosíssimas contribuições e auxílio com relação ao andamento do trabalho, me fizeram sentir plenamente ajudado e amparado.

À minha orientadora por ter instigado uma mudança radical no tema de meu trabalho, de modo que pudesse pesquisar algo que fizesse muito mais sentido para mim e para minha própria vida.

À minha prima Cláudia que participou de muitas sessões de jogo de Phantasy Star quando eu ainda era criança.

*Escuta ainda, filho meu: escrever livros é tarefa sem fim, e muito estudo esgota a carne. E tendo tudo sido devidamente estudado, eis a conclusão final: teme a Deus e guarda Seus mandamentos, pois nisto consiste todo o dever do homem. Porque todos os fatos, mesmo os mais ocultos, quer sejam bons ou maus, finalmente por Deus serão julgados.*

***Eclesiastes (Cohélet) 12.12-14.***

## RESUMO

Esta pesquisa parte do problema acerca do sentido de jogar videogame. Estudos sobre videogame nunca foram muitos na área acadêmica, todavia vemos um crescimento na preocupação séria com o tema nos últimos anos com os game studies que englobam estudos interdisciplinares vários. O objetivo deste trabalho é compreender como é jogar videogame com base em um relato referente à experiência em Phantasy Star . Propõe-se a utilização do método fenomenológico como forma de análise dos dados e um diálogo com autores que corroboram com esta perspectiva de pesquisa e autores da área dos videogames. Com esta pesquisa, busca-se contribuir com a psicologia do Brasil além dos game studies de modo geral. E, não obstante, ser uma fonte para a reflexão acerca de estereótipos promovidos pela mídia e muitas vezes corroborados por cientistas sobre jogadores de videogame.

Palavras-chave: Phantasy Star; videogame; psicologia; jogo/brincadeira; fenomenologia; game studies.

## **ABSTRACT**

The present research starts with the problem concerning the meaning of playing videogames. There are few academic videogame studies, but it is possible to see a growing development in research as we can see with the game studies that unite interdisciplinary studies. The goal of this work is to comprehend how it is to play videogames based on one discourse concerning an experience in Phantasy Star. We propose the phenomenological method as a way to analyze the data and a dialog with authors who adopt the same perspective and others in the specific field of videogame studies. It is intended with this research to improve the Brazilian psychology and game studies as a whole. And nonetheless to be a critical source concerning the stereotypes prevalent about videogame players as shown in the media, and often adopted by scientists.

**Keywords:** Phantasy Star; videogame; psychology; game; phenomenology; game studies.

# SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	10
PRIMEIRA PARTE: START GAME.....	20
INTRODUÇÃO.....	21
2 DUAS PERSPECTIVAS PSICOLÓGICAS CLÁSSICAS.....	31
2.1. PIAGET.....	31
2.1.1. Jogos de exercício.....	35
2.1.2. Jogos simbólicos.....	36
2.1.3. Jogos de regras.....	38
2.2. WINNICOTT.....	39
3 PERSPECTIVA FENOMENOLÓGICA.....	48
3.1. CONCEITOS FUNDAMENTAIS EM FENOMENOLOGIA.....	51
3.1.1. Intencionalidade.....	51
3.1.2. Mundo.....	53
3.1.2.1. Mundo real e mundo natural: a atitude natural.....	55
3.1.2.2. Mundos ideais.....	59
3.2. BUYTENDIJK.....	62
3.2.1. Sobre o juvenil.....	64
3.2.2 O movimento do jogar.....	70
3.2.3. Movimento da totalidade do jogo.....	72
3.3. GADAMER.....	73
3.3.1 Percurso ao redor do modo de ser do jogo.....	76
3.3.2. A tarefa de jogo e a sua representação.....	78
SEGUNDA PARTE: NEW GAME.....	83
INTRODUÇÃO.....	84
4 HISTÓRIA DO VIDEOGAME.....	91
5 TECNOLOGIA E MÍDIA.....	105
5.1. MÍDIA.....	105
5.2. TECNOLOGIA.....	109
5.2.1. Design de games.....	112
6 GAMEWORLD.....	120

TERCEIRA PARTE: LOAD GAME.....	132
7 QUESTÕES METODOLÓGICAS.....	133
7.1. A ATITUDE FENOMENOLÓGICA.....	133
7.2. O MÉTODO FENOMENOLÓGICO.....	135
7.3. HERMENÊUTICA E O CÍRCULO DA COMPREENSÃO.....	136
7.4. PROCEDIMENTOS REALIZADOS.....	138
8 DESCREVENDO DE PHANTASY STAR.....	141
8.1. CONTEXTO GERAL.....	141
8.2. TAREFA DO JOGO.....	143
8.3. INFORMAÇÕES ADICIONAIS.....	144
8.4. JOGANDO PHANTASY STAR.....	145
9 COMPREENDENDO PHANTASY STAR .....	157
9.1. MOMENTO UM: PRE-LUDERE.....	158
9.2. MOMENTO DOIS: IN-LUDERE.....	164
9.3. MOMENTO TRÊS: POS-LUDERE.....	181
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	184
REFERÊNCIAS.....	194
ANEXOS.....	199
ANEXO A – IMAGENS RELATIVAS A PHANTASY STAR.....	200

## 8 DESCRREVENDO DE PHANTASY STAR

Phantasy Star foi lançado para o Master System (ambos produzidos e desenvolvidos pela Sega) no Japão em 1987 e, enquanto que logo no ano seguinte já teríamos uma versão em inglês disponível tanto nos Estados Unidos como na Europa, o Brasil somente teve a sua versão em português no ano de 1991. Houve um relançamento comemorativo somente no mercado nipônico para o Mega Drive e em coletâneas para consoles posteriores como Sega Saturn, Game Boy Advance e Playstation 2. Ainda que houvesse versões em inglês mais facilmente disponíveis em consoles recentes, optamos aqui pela versão em português.

Nesta parte inicial do capítulo prévia ao relato propriamente dito trataremos de delimitar um pouco do contexto do jogo. O referencial para tudo que estiver aqui é o manual em português do jogo, lançado juntamente com o cartucho no Brasil. Seria possível remetermo-nos ao manual em japonês do jogo<sup>1</sup> para informações adicionais, contudo, como a versão escolhida para ser jogada é a nacional, seria mais produtivo nos basearmos somente nele. Esta parte, porém, não deve ser menosprezada já que é preciso entender bem do que se trata esse jogo que promete horas de “divertimento e aventura, que incluem viagens espaciais e batalhas fantásticas, no solo e no subsolo” (PHANTASY STAR, 1991, p.2).

### 8.1. CONTEXTO GERAL

Antes de tudo, acreditamos ser importante situar o contexto em que tudo acontece, uma descrição sucinta da situação do mundo do jogo. Estamos no Século Espacial 342 no Sistema Solar de Algol, localizado na Galáxia de Andrômeda. Circundam a estrela três planetas que são os seguintes, segundo sua ordem com relação ao sol: Motávia, Palma e Dezóris.

Palma, o primeiro, mais antigo e desenvolvido planeta, é como a Terra que conhecemos. Possui densas florestas, lagos, rios profundos, montanhas e grandes áreas abertas. Seu povo nativo, chamado de palmano, faz viagens espaciais há anos para atingir e colonizar os outros dois planetas deste sistema solar.

Motávia, de órbita irregular, foi o primeiro planeta colonizado pelos palmanos. Possui um espaçoporto para naves que transportam desde passageiros a produtos obtidos pela mineração. Por passar muito tempo nas proximidades do sol, sua terra lembra nossos desertos: seca, arenosa e estéril. Existe um povo nativo (os motavianos) e também alguns oásis pelo planeta entre montanhas

<sup>1</sup> Traduzido para o inglês pelo grupo da *SMS Power!*.

e campos repletos de gases venenosos.

Dezórís é o planeta mais distante em relação ao sol sendo, por esta razão, sempre frio e recoberto de neve e gelo. Seu desenvolvimento é lento devido, principalmente, ao clima adverso e subsolo congelado. A cada translação, ocorre um eclipse total que cobre todo o planeta por dez dias. Durante este período, os dezorianos nativos acendem tochas sagradas usadas em rituais de magia pela fertilidade ao longo do ano.

Lassic, o rei que governava a partir de Palma, provia tudo que seu povo precisava em um governo monarquista, mas democrático. As coisas, porém, começaram a mudar com uma nova religião cujos sombrios sacerdotes (jamais vistos em público) prometiam a imortalidade a seus seguidores. O bom rei já era velho e, por temer a morte, foi seduzido e se tornou no primeiro de seus adeptos. Com isso, ele se transformou totalmente, principalmente a partir do momento que passou a usar uma armadura confeccionada por eles que parecia torná-lo em alguém perverso e corrupto: impostos injustos começaram a ser cobrados; uma crise sem precedentes atingiu a indústria, o comércio e a agricultura dos três planetas; cidades se tornavam cada vez mais decadentes. O sofrimento do povo aumentava a cada dia. Mas foi somente quando criaturas, monstros e mortos-vivos começaram a assolar todos os lugares que a razão das mudanças de seu governante vieram à tona: o uso de magia negra.

Ainda que alguns cidadãos tenham iniciado uma conspiração contra o tirano, os robôs policiais que patrulhavam os planetas eram implacáveis e, em uma de suas ações, apanharam Nero, um trabalhador do espaçoporto de Camineet (capital de Palma)<sup>2</sup>, e o feriram de morte. Antes de morrer, ele outorgou a sua missão e a sua espada a Alis, sua irmã. Disse-lhe que procurasse um guerreiro chamado Odin que certamente a ajudaria. Após ele ter expirado, “Alis levantou a espada para o céu e jurou que a morte de Nero seria vingada” (PHANTASY STAR, 1991, p.4).

Encontramos personagens durante o jogo com informações úteis e pistas. Outros se unem a nós em nossa meta. Estes que podemos controlar, os chamados de personagens principais<sup>3</sup>, são quatro. Alis é a jovem que, como vimos, decidiu vingar a morte de seu irmão derrubando Lassic do trono. Em seu caminho para se unir a Odin (que já estava envolvido na missão de destronar o tirano), encontra Myau, um animal parecido com um gato que fala a língua dos palmanos e que conhece tal guerreiro muito bem. O último a entrar para o grupo de personagens controláveis é Noah, um grande feiticeiro que vive em Motávia e amigo próximo do governador deste planeta.

---

<sup>2</sup> Aqui podemos indicar uma pequena diferença com a versão japonesa e uma das razões que nos levariam a discussões não pertinentes a este trabalho. Segundo a versão original, Nero seria um trabalhador do espaçoporto de Paseo, capital da Motávia.

<sup>3</sup> Em inglês, seria feita a seguinte distinção: *PC* (*player character*) e *NPC* (*non-player-character*)

## **8.2. TAREFA DO JOGO**

O objetivo do jogo é bem claro: encontrar e derrotar Lassic. Sabemos disso tão logo assistimos à abertura do jogo como também ao abrir o manual no qual está escrito: “o grande objetivo é derrotar Lassic, o perverso tirano da galáxia” (PHANTASY STAR, 1991, p.2). Porém, é preciso ganhar experiência e força antes de fazê-lo. Logo na primeira página, durante a tentativa de definir Phantasy Star em algumas poucas palavras, lemos que seria um jogo no qual o jogador tem um papel ativo e que, para completar o objetivo principal do jogo, existem vários outros desafios a serem enfrentados ao mesmo tempo em que se tenta encontrar companheiros de armas, itens mágicos, armas e armaduras. Afirmam ainda que, no meio disso tudo, aprenderemos cada vez mais sobre o Sistema Solar de Algol e também mais detalhes sobre Alis e seus amigos. É preciso então, para que passemos por tudo isso, que assumamos como nossa a missão de Alis e entremos no jogo.

Contudo, ainda que tenhamos um objetivo definido, não há uma “maneira melhor” de concluí-lo. Todas as áreas devem ser exploradas e existem muitos caminhos a seguir para se cumprir os objetivos que vão se apresentando. Não é incomum que itens, pistas e armas se encontrem fora da linha principal da história do jogo. Assim como não é raro que nos percamos em dado momento e fiquemos vagando por algum planeta sem saber exatamente para onde ir. Os próprios mapas oferecidos no manual são incompletos e nos instigam diretamente a descobrirmos o resto por nós mesmos, seguindo as pistas que obtemos e que julgamos serem corretas conforme nosso julgamento. Embora haja sempre a influência da sorte, é inegável que as escolhas que fazemos durante o jogo afetam diretamente o destino bem sucedido ou mal sucedido da empreitada de Alis.

## **8.3. INFORMAÇÕES ADICIONAIS**

O manual serve também para indicar uma série de coisas que auxiliam o jogar enquanto se joga. E, como não estamos partindo do princípio que todos os leitores deste trabalho tenham jogado este jogo, tal esclarecimento faz-se necessário; mesmo sabendo que geralmente é comum que não se leia o manual, aprendendo tudo enquanto se joga. Uma destas coisas é, por exemplo, o uso do controle. Além do movimento que se faz com os personagens pelos botões direcionais, o jogo é dirigido principalmente por menus. Isso significa que as ações de personagens, como o uso de itens, são controladas por listas e relações de comandos. Há dois tipos principais de menus: um que é

aberto em qualquer momento fora do combate; e outro que aparece automaticamente quando um inimigo surge diante de Alis e seu grupo. O menu de combate mostra o adversário em tela, seu nome e número; pode-se optar com cada personagem entre atacar, usar magia, item, falar com o monstro ou fugir. As únicas maneiras do embate se encerrar é com uma fuga bem sucedida, falando com o inimigo ou se este for derrotado. O menu fora do combate envolve o estado dos personagens (seu nível de saúde, pontos de experiência, armas equipadas e coisas do tipo), magias que se pode usar, itens, a busca por alguma coisa naquela área do jogo e a possibilidade de se salvar o progresso na memória (para que retomemos de onde o jogo foi suspenso sem precisarmos voltar tudo desde o começo)<sup>4</sup>. Pela própria magnitude do jogo, ele não pode ser terminado em um único dia<sup>5</sup> e, por esta razão, há uma bateria acoplada no cartucho que permite salvar até cinco jogos para que se continue, em sessões de jogo subseqüentes, exatamente de onde se parou.

No manual há também uma descrição detalhada das armas do jogo. Isso é útil já que, pela limitação de caracteres, ao ler algo como ESP. P, o jogador pode até inferir corretamente o que seja, mas o manual indica a que a abreviação de fato se refere: Espada Pequena. Saber disso auxilia na hora de decidir se se compra determinado item ou não. O texto ainda descreve os veículos que poderemos usar: Landrover (capaz de cruzar terrenos em Motávia com gigantescas Formigas-Leão); Hovercraft (que permite cruzar rios, mares e lagos) e o Cavador de Gelo (que permite que passemos por seções menos sólidas de gelo no planeta Dezóris).

O manual ainda oferece dicas valiosas para tornar o jogo agradável e desfrutado completamente, tais como: salvar constantemente (para evitar horas de frustrações ao morrer e ter que percorrer de novo um longo caminho); anotar as pistas obtidas com monstros e outros personagens; explorar tudo para colher informações que nos levem à etapa seguinte; visitar lojas e gastar dinheiro sempre que possível e necessário; fazer mapas de labirintos (tanto para encontrar novamente sua saída como para evitar armadilhas); usar as melhores armas e itens contra os inimigos; checar sempre o estado dos personagens antes de abrir baús (que podem ter armadilhas).

Com todas estas informações (ou mesmo sem elas), é possível iniciar o jogo. Basta colocar o cartucho no console e, em seguida, ligá-lo. Peço desde já que não estranhem o uso da primeira pessoa do singular no tópico a seguir (e mesmo neste parágrafo); seria impossível fazer um relato pessoal impessoalmente. Seria igualmente difícil não relatar momentos de interrupção e pausas entre as diversas sessões do jogo; contudo, tendo em vista que eles se mostram frequentemente durante o relato, optamos por não retirá-los do relato ou submetê-los a notas de rodapé. Tal escolha

---

<sup>4</sup> Essa descrição pode parecer confusa e, por esta razão, recomendamos que observem as imagens no ANEXO A, ao final deste trabalho.

<sup>5</sup> Ainda que os redatores do manual digam isto, é possível sim terminá-lo em um único dia se se souber exatamente o que se fazer, não se perder nos labirintos muitas vezes e escapar da maioria das batalhas. Há inclusive um recorde, estabelecido por Jonathan “Brightstar” Fields em 2005 com a versão lançada para Game Boy Advance em cinco horas e quarenta minutos.

se deu pelo fato de que, como verão a seguir, momentos em que não estamos jogando parecem ser constantemente referenciados ao falarmos em jogar um jogo.

#### 8.4. JOGANDO PHANTASY STAR

Tudo começou quando, refletindo sobre qual jogo escolheria para fazer este relato<sup>6</sup>, não tive dúvidas que deveria ser Phantasy Star. Não foi uma mera escolha aleatória. Era um jogo que eu queria jogar de novo (e terminar pela sexta ou sétima vez). Minhas primeiras memórias com relação são bem antigas e perpassam as doces lembranças que tenho de ir a locadoras à tarde, na esperança de encontrar algum bom título por lá. Meu primeiro encontro com esse cartucho foi, na verdade, com a sua caixa. A imagem com guerreiros lutando à frente de uma grade quadriculada era muito diferente daquelas mais simplistas que estava acostumado em outros jogos que geralmente alugava<sup>7</sup>. E o texto na parte de trás também era muito convidativo<sup>8</sup>. Lembro-me que, da última vez que o vi de fato em uma locadora, “esqueci-me” de devolvê-lo no dia seguinte e o mantive comigo durante uma semana inteira, sem ter tido o sucesso de terminá-lo<sup>9</sup>. Devo acrescentar que não é o único jogo que evoca boas lembranças infantis e adolescentes; muitos outros do mesmo período, anteriores ou posteriores também o fazem. Muitos dos quais jogo ainda hoje sempre que tenho tempo. Mas não eram estes outros que queria jogar; era este.

Estranho, talvez, começar a falar do jogo tão antes de jogá-lo. Mas eu sinto que o próprio querer jogar é querer jogar alguma coisa. E, enquanto pensava em qual jogo jogar, foi este que veio rapidamente à minha mente. Embora hoje não envolva a locação da fita e o anseio de encontrá-la na prateleira, algumas coisas ainda se mantêm mesmo o jogo sendo já um tanto quanto antigo para os padrões de desenvolvimento tecnológico que vivenciamos em extrema rapidez. Primeiro, liguei o Master System na minha televisão e na rede elétrica, pluguei o controle padrão do console e liguei-o primeiro sem nenhum cartucho para ver se estava tudo em ordem. Tendo tido sucesso, desliguei-o e, dando uma soprada não recomendada no cartucho para tirar a poeira (mas que nunca falhou aqui em casa!), inseri-o e o jogo começou.

Logo na primeira tela, começa a música que ressoa até hoje clássica, nostálgica e em extrema relação com o jogo. Com a imagem da heroína principal estampada na tela, há duas opções:

---

<sup>6</sup> Conforme sugerido e solicitado pela banca no Exame de Qualificação.

<sup>7</sup> Para referência aos leitores e, para não poluir o relato, optamos por colocar as imagens em anexo. Uma imagem da capa se encontra no Anexo I.

<sup>8</sup> Texto este que foi incluso também nas primeiras páginas do manual.

<sup>9</sup> Nesta ocasião, havia alugado duas fitas. Ignorei a segunda completamente depois de começar a jogar Phantasy Star e, principalmente, depois de notar o problema da bateria de lítio de que falarei a seguir e que me impedia de salvar meu progresso no jogo. Não jogava durante o dia todo, somente à tarde, após voltar da escola.

começar do início ou de algum jogo salvo. Como o que eu queria mesmo era jogar tudo desde o princípio, escolho a opção que me permite começar do início.

Nas pequenas cenas de abertura, já é colocado um contexto não só temporal (o ano em que tudo se passa) como também espacial (o sistema solar)<sup>10</sup>. A cena da morte de Nero que, como já o dissemos, conhecemos como o irmão da protagonista, é o mote que justifica o começo da jornada de uma jovem que mal sabe lutar, rumo à vingança e a conseqüente libertação do povo de um ditador tirano. Uma jovem que controlamos e sobre quem temos responsabilidade. E esta mesma cena já aponta logo a primeira coisa que temos que fazer: encontrar Odin.

Uma vez no controle de Alis na cidade de Camineet, posso andar pelas ruas, falar com as pessoas, entrar em suas casas e pedir informações que me levariam a descobrir o paradeiro de Odin ou indicar por onde deveria procurar. Além de descobrir limites ainda intransponíveis por mim neste começo do jogo como, por exemplo, o espaçoporto, ainda inacessível (e que, nas primeiras vezes que joguei, me incomodava com isso e tentava descobrir como passar por lá). É claro que eu me lembro dos lugares que não posso ir ainda, o lugar em que Odin está e com quais personagens eu simplesmente devo conversar. Mas mesmo assim, como fiz em todas as cidades daqui até o final, falo com todos e sempre me surpreendo com as coisas que leio; algumas que até seriam interessantes para discutir com outros fãs da série. Comentei sobre a música de abertura, mas a música das cidades também me traz recordações das primeiras vezes que joguei esse game; principalmente porque não avançava muito devido à minha pouca idade e porque, nestas vezes, dividia o controle com uma prima mais velha, que comandava nas partes dos labirintos (assustadores, pelos inimigos aparecendo do nada e armadilhas traiçoeiras), enquanto que eu ficava responsável pela parte externa (incluindo as cidades).

Após ignorar veementemente o aviso dos guardas para que não saísse da cidade, estou nas planícies de Palma. Das primeiras vezes que me aventurei em Phantasy Star, eu ficava vagando a esmo, sem saber o que fazer neste início do jogo, derrotando inimigos mais fracos e sendo derrotado por outros muito mais fortes; tanto que foi entrando em todas as lojas que um item, numa outra cidade, chamado “segredo” me chamou a atenção. Como eu sabia que este item é necessário, já me encarreguei da primeira tarefa de paciência neste jogo: reunir dinheiro suficiente para comprá-lo, pois me permitiria usar o espaçoporto (um item que no inventário seria chamado de “passe”). Não havia esquecido da tarefa de encontrar Odin, mas eu sei que não adiantaria ir até a caverna ao Sul (que algumas pessoas indicam como sendo a de Medusa) somente para vê-lo petrificado. Ir até lá agora só me faria vê-lo petrificado e voltar a tentar obter recursos para este item. Por isso, para não

---

<sup>10</sup> É importante lembrar que, como apontamos, muitas pessoas não lêem o manual. Tempos atrás, isso poderia acontecer por terem alugado e não comprado o jogo; seja como for, fica o alerta de que não é mera redundância. Somente nos detivemos em alguns dados do manual em um momento anterior para que não houvesse uma estranheza tão grande como quando nós, jogando pela primeira vez um jogo, experimentamos.

perder ainda mais tempo, exercitei um pouco minha paciência para obter o dinheiro. Nas primeiras vezes eu gastava horas com isso. Mas eu descobri, em outras vezes que joguei, que seria muito melhor gastar o primeiro dinheiro que conseguisse para adquirir uma espada mais forte e rumar para locais com inimigos que, derrotados, renderiam mais dinheiro. Por isso, essa primeira etapa nem requer mais tanta paciência; até me parece que passa rápido. Lembro que, daquela vez que fiquei com o cartucho uma semana, a bateria de lítio que permitia salvar o progresso estava com problema e, sem saber disso, tive que fazer isso tudo de novo para chegar onde estava mais uma vez.

Seja como for, mesmo comigo combatendo inimigos em lugares específicos, nas minhas viagens sem rumo de antes, eu me deparava com os limites estabelecidos pelo próprio jogo. Simplesmente havia lugares que eu sabia que, naquele momento, não poderia ir. Eu percebia isso pela dificuldade dos inimigos (que, ou me derrotavam facilmente, ou a batalha árdua não compensava para minha meta), pelo mar, por uma floresta densa dentro da qual podia ver uma vila e por portas que ainda não podia abrir. Ou seja, embora até pudesse andar em direção a estes lugares, ou portas, ou florestas densas, ou monstros me impediam de me manter ali. Jogando agora, eu sabia até onde eu poderia arriscar e onde seria exagerado fazê-lo por enquanto; e ia avançando conforme ia se mostrando possível.

Phantasy Star é um jogo arriscado em muitos pontos. Neste começo de jogo, é muito fácil ser morto em batalha. Eu mesmo quase fui morto por inimigos bem fracos (quase mesmo – se Alis tropeçasse na grama macia de Palma, eu teria que voltar à tela-título). E não foi por descuido, ou por ter me arriscado em lugares mais perigosos; foi por azar mesmo. Na realidade, seria mais sorte porque sobrevivi e pude me recuperar. Só que isso não é ruim. É importante salvar constantemente para evitar o aborrecimento de ter que repetir muitas coisas; mas mesmo assim, cada passo que damos nesse jogo é um tanto arriscado. A própria impetuosidade de querermos vingar Nero e salvarmos Algol, ignorando os guardas de nossa cidade já mostra um pouco disso. É preciso que nos lancemos à aventura; mas isso não significa que vamos nos entregar à morte de mão beijada. Assumi vários riscos, mas nenhum no qual não houvesse possibilidade nenhuma de eu conseguir avançar. Eu sabia, portanto, onde estavam os monstros que, com minha força atual não poderia enfrentar. Por esta razão ficava indo e voltando entre duas cidades até que adversários aparecessem e eu pudesse derrotá-los. E retornava para Camineet quando estava quase morrendo para me recuperar gratuitamente na casa de uma gentil NPC, Suelo.

Durante este processo em que obtinha dinheiro, minha sobrinha de (quase) quatro anos veio me ver e disse que queria jogar um pouco comigo. Ela sempre faz isso quando me vê jogando alguma coisa. Eu a sentei em meu colo e explicava o que ela me perguntava e deixava com que ela movesse a personagem na tela e atacasse os monstros. Depois de um tempo, ela se cansou e foi cuidar de suas coisas.

Após conseguir o suado dinheiro necessário, pude comprar o item e usar o espaçoporto. Após adquirir um passaporte no próprio espaçoporto (para o qual também havia coletado dinheiro), pude rumar para o planeta Motávia. Uma vez em sua principal cidade, ao entrar em uma loja de animais seu dono ofereceu-me um tipo de gato em troca de um pote raro que obtive na primeira cidade com um amigo de Nero. Esse gato falava, conhecia Odin e sabia como fazer para ajudá-lo. Ele se une ao grupo aumentando um pouco o número de inimigos que encontrava por vez. Retorno então até a caverna da Medusa, pela qual passei e ignorei anteriormente, e uso um item que Myau tinha para transformar a pedra em carne de novo. Odin, então, volta ao normal, une-se ao grupo e diz que escondera uma bússola naquela mesma caverna; bússola esta que, longe de ser inútil, permite que eu entre na floresta densa que não podia entrar anteriormente, permitindo-me acessar a vila que antes somente contemplara.

Vou então até esta vila que fica próxima à caverna da qual acabei de sair. Nela, um de seus habitantes me fala que escondeu uma espécie de chave-mestra para cadeados em um armazém de Camineet. Pego-a depressa porque é um item crucial no jogo e que precisarei em breve. Lembro, então, que precisaria ir agora ir visitar o governador de Motávia já que alguns personagens me disseram que ele não gostava de Lassic, o tirano contra quem queria vingança. Mas eu também me lembro que, mesmo abrindo a porta que me leva até ele, preciso estar com um presente. Um doce, mais especificamente. Então, fico ali em Palma mesmo porque é ali que vou ter que encontrar uma confeitaria.

O problema é que a única loja de bolos fica em um labirinto muito difícil naquele momento do jogo. Enquanto jogo, não tenho como me esquecer que das primeiras vezes que joguei, fiquei muito tempo nele, sem conseguir sair e morrendo constantemente. Mesmo assim, arrisquei ir até lá. Morri algumas vezes somente no caminho para chegar até lá. Retornei ao meu save (devidamente gravado antes dessas tentativas) todas as vezes.

Até que o telefone tocou. Atendi e, como era para mim, pausei o jogo e só retornei a ele depois.

Tentando mais uma vez, vi que não conseguiria avançar muito e, cansado de tanto morrer, decidi parar um pouco. Já estava jogando há mais ou menos uma hora; o que é pouquíssimo tempo em comparação com o tempo que na infância levava para chegar até aqui (seja descobrindo o que fazer como fazendo mesmo).

Durante esta pausa, aproveitei não só para tomar água como para ouvir um pouco de música e ler algumas coisas para um artigo que estou pensando em escrever. Cheguei até a deitar um pouco no sofá. Tendo feito isso tudo em meia hora, voltei ao jogo, descansado.

Como estava sendo muito derrotado, decidi novamente juntar algum dinheiro para comprar armas, armaduras e itens melhores. Mudei de idéia, porém, e optei por arriscar um pouco mais e ir

até um outro labirinto, igualmente difícil, fugindo de todos os inimigos só para conseguir uma arma nova para Myau. Tenho sucesso até que alcanço o inimigo que guarda essa arma. Ele pode aparecer sozinho ou em vários; mesmo aparecendo somente um deles, eu não conseguia vencê-lo. Ao invés de retornar do meu save feito antes de entrar ali, decido tentar retornar sozinho para não perder o dinheiro e os pontos de experiência que obtive até chegar lá. Isso me custou muito tempo. Mas muito tempo mesmo. Mesmo salvando com frequência (a cada andar que subia com sucesso), não era raro encontrar um inimigo forte que me impedia de escapar e me derrotava em poucos lances. Isso somente me ajudou a não revogar minha decisão de simplesmente voltar ao meu save; ficava imaginando ter que passar por tudo aquilo de novo com um nível baixo e sem muito dinheiro. Após quarenta e cinco minutos de tentativas frustradas (e muito mais mortes do que as que sofri tentando alcançar a caverna do bolo), consegui sair e salvar em um lugar mais seguro.

Por ter conseguido sobreviver, fico satisfeito e esperançoso de conseguir pegar o bolo em uma das cavernas que não conseguia sequer me aproximar antes. Decido tentar ir até lá de novo; agora mais bem preparado (tendo comprado muitos itens para me curar se fosse necessário) e tendo exatamente a quantia necessária para comprar o doce. Comprei somente uma das armas que planejava comprar. Fui melhor que na outra caverna e consegui sair com o bolo com uma boa margem de segurança. Este é o primeiro labirinto difícil do jogo; mas é muito simples em comparação com outros que virão. Muitos jogadores fazem à mão seus próprios mapas e outros usam guias e manuais que mostram ao jogador exatamente o que fazer para sair dos labirintos (e até mesmo o que ir fazendo a seguir no jogo). Eu geralmente não os uso porque creio que ficar só seguindo instruções pode tornar o jogo meio monótono, linear e entediante.

De qualquer maneira, levei então o bolo ao governador de Motávia. Ao falar com ele, é evidente que deposita as esperanças no meu grupo para derrotar o tirano. Contudo, ele aponta que precisaria de mais ajuda e me entrega uma carta para levar a um mago recluso numa caverna ao norte chamado Noah. E diz para que eu descanse e durma um pouco. Que é o que os personagens fazem.

Aparece então uma mensagem anunciando que Alis estava tendo um pesadelo. Quando um monstro surge para combatermos, lembro-me do salto que dei quando ele apareceu da primeira vez que cheguei neste lugar. Aquele rosto, diferente de todos os outros inimigos vistos até então, me aterrorizou profundamente. Como eu jogava nesta época somente as partes das cidades e dos mapas dos planetas, porque me assustava com facilidade com monstros aparecendo nos labirintos e com as armadilhas, não é difícil imaginar que aquilo foi um choque para mim. E fiquei mal por não ter conseguido derrotá-lo ao pensar que teria que ficar muito mais forte para ter sucesso; mas aliviado ao ver que não retorno à tela-título. Não só era uma batalha que, teoricamente, tinha que perder de qualquer jeito, como também era um pesadelo. Tanto que, das vezes que se seguiram, nem ficava

me preocupando muito em tentar vencer e deixava que ele me derrotasse depressa; que foi exatamente o que fiz desta vez.

Assim como não tenho boas memórias da caverna com o bolo, também tenho péssimas memórias da caverna que Noah habitava. Eu morria muitas vezes naquele lugar e, desde então, sempre escolho comprar as melhores armas disponíveis antes de ir até lá. E imaginei que seria mais um processo cansativo. Provavelmente muito mais que aquele do começo do jogo; afinal, precisaria de mais que dez vezes o dinheiro necessário para comprar o passe no início do jogo. Vagando pelo mapa e vendo a quantia irrisória de dinheiro que obtinha a cada luta, lembrei-me de um inimigo forte que sempre evitava, mas que, talvez, àquela altura podia derrotar e que me daria um bom dinheiro. Arrisco-me com um deles e tive sucesso. Faço isso durante alguns minutos e consigo a quantia necessária rapidamente.

Mais forte e bem equipado decido voltar àquela caverna para pegar a arma do Myau também. Faço isso muito facilmente e saio sem qualquer problema. Rumo então à caverna entregar a carta para Noah. Acostumado a esta parte depois de tantos anos, cumpro a missão rapidamente. Ao sair do labirinto, não tenho como esquecer a emoção da primeira vez que consegui sair da caverna com vida e ver o desenho de Noah andando no mapa. Lembro ainda que havia ficado um ou dois dias tentando sair de lá e que todo meu grupo (com exceção de Noah) estava morto (de modo que somente ele aparecia no mapa).

Em minha conversa com Noah, o mais novo membro do grupo, quando ainda estava na caverna, ele indica, que um bueiro no espaçoporto em Palma permite que nos dirijamos a uma vila para além do mar que impedia meu avanço. Bueiro este que, antes de chegar nesta parte do jogo, nunca tinha visto como bueiro. Nesta nova localidade, alguns personagens indicam que preciso encontrar um cientista chamado Luveno. Outros também falam sobre a atual localização da Medusa (que ainda possui a arma mágica que fez Odin enfrentá-la anteriormente). Contudo, por serem habitantes pobres da vila, só falam se compartilho comida. Lembro que resgatar o Luveno de sua prisão é rápido e simples. Faço isso depressa e, logo depois, salvo o jogo mais uma vez e decido parar um pouco por estar cansado e lembrar que seria um longo caminho até encontrar o robô (chamado Hapsby) que me permitiria usar a espaçonave construída por esse cientista.

Quando volto, noto o espaço vazio fora da tela em que os personagens não andam e praticamente nada é mostrado. E percebo que me esqueço completamente disso enquanto jogo. O que me importa quando estou jogando é o que acontece em tela com os personagens, os monstros, o cenário e tudo mais. Assim como, ao jogar Ludo, o piso em que apoiamos o tabuleiro não é importante<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Aqui há alusão ao fato de que no Master System, uma pequena faixa entre a tela do jogo e o limite do monitor é preenchida com cor. René Dare e Marcelo Paschoalin contribuíram na confirmação e melhor entendimento técnico do padrão do console neste.

Então, aventuro-me pelo longo caminho, passando por um lago de lava, uma vila destruída, uma caverna, uma praia cheia de adversário difíceis e outra vila, alcanço a última cidade possível e compro o item que preciso para encontrar o Hapsby. E, como já estou lá, enfrento um inimigo que aterroriza a cidade com seus experimentos com animais e que teria que derrotar de qualquer maneira em algum momento. Só confirmo se tenho uma magia de Myau que me permite vencer a luta impedindo que seus ataques atinjam meu grupo. Eu já a tinha aprendido e, então, após derrotá-lo, obtenho o mesmo pote que havia trocado por Myau tempos atrás. Decido juntar dinheiro somente para comprar uma armadura para Myau, ainda que muitos outros itens que vi pelo caminho sirvam a ele e também aos outros personagens. Mas como sei, por ter jogado anteriormente, que vou precisar gastar um pouco mais adiante com um item indispensável (o Landrover), quero evitar ter que ficar muito tempo obtendo dinheiro sendo que até posso adquirir equipamentos melhores depois.

Vou, então, a uma das cidades que encontrei neste longo caminho, uso o item comprado em uma pilha de sucata e descubro Hapsby. Em seguida, me dirijo ao segundo planeta com minha própria espaçonave. Saindo da cidade em que chego, alcanço uma caverna que me levará a uma outra que se encontra protegida por uma muralha de pedra e um pequeno lago. Enquanto ando por ela, procuro uma passagem secreta, que recorro ter dinheiro suficiente para comprar o Landrover. Contudo, nesta minha busca, acabo encontrando um inimigo fortíssimo e uma arma muito boa, que nunca me lembro que estão ali. Das últimas vezes que joguei e procurava pelo dinheiro, eu encontrava esse inimigo. Quando alcanço a cidade ao final deste túnel, percebo que estou ficando com sono. Decido voltar depressa à caverna, encontrar o dinheiro, matar um dragão, que tem um item necessário mais adiante, e retomar o jogo somente no dia seguinte. Essas tarefas são bem simples e, tendo-as completado em pouco tempo, abandono o jogo para poder repousar.

No dia seguinte, só pude recomeçar a jogar à noite já que tive o dia todo cheio de coisas a fazer. Embora em alguns momentos me pegasse ansioso para voltar ao jogo para descansar dos meus afazeres, ficava tentando lembrar exatamente onde tinha parado e o que faria a seguir.

Assim que voltei a ele, lembro de dois itens referenciados por alguns personagens anteriormente e que não peguei pelo cansaço. Um deles é uma flauta, que permite uma saída rápida dos labirintos (e poupa um tempo precioso), e o outro o Hovercraft que me permite atravessar lagos de lava sem tomar qualquer espécie de dano, mares e lagos. Após adquiri-los, começo a usar o Landrover assim que estou no mapa principal dos planetas porque, sendo ele mais rápido, eu encontro menos inimigos em meu caminho a determinados locais. Com o Hovercraft recém-adquirido, vou até uma cidade-ilha em Palma comprar uma máscara de gás, que me permitirá adentrar uma outra cidade (rodeada por um gás mortífero) em segurança.

Neste momento, começo a prestar mais atenção ao uso dos botões do controle. Com o

direcional, movo o personagem pela tela e escolho as ações deles. Com os outros, confirmo ou cancelo opções. E, além disso, durante as batalhas (mas não somente durante elas) planejo o que fazer realmente em jogo. O movimento real dos meus dedos leva a um movimento real em tela (seja dos bonecos andando e atacando como também a abertura dos menus).

Nesta cidade rodeada de um gás letal, há uma personagem interessante. Ela pergunta ao grupo: “Você gosta dos jogos da TecToy?”. Ela coloca uma questão, em jogo, que nos faz lembrar que estamos jogando um jogo. Enquanto jogo, não fico pensando que é só um jogo (tenho tarefas a realizar nele); mas é uma fala que só faz sentido a nós, jogadores, sem relação alguma à história e totalmente sem sentido aos personagens que controlamos. Não tem como negar que, na primeira vez que li isso, um sorriso esboçou-se em meu rosto. É divertido esse tipo de coisa em doses pequenas (esse tipo de interferência em excesso poderia arruinar o envolvimento do jogo). Nesta mesma cidade, há alguém que pede para que compartilhe comida com ele, mas ele somente agradece (ao contrário de todos os outros que encontrei até então).

Enquanto caminho, lembro que o comando “fala” durante certas batalhas permite com que o combate se encerre sem danos se o inimigo entende o que dizemos. E lembro ainda em quais inimigos poderia utilizar isso. Para evitar batalhas desnecessárias, começo a usá-lo com alguma frequência com os inimigos capazes de entender a linguagem de Alis e seu grupo.

Quando chego neste momento do jogo (e a própria jornada à cidade do gás), há uma série de pequenas coisas opcionais a fazer, envolvendo coleta de itens. Cabe a mim escolher em que ordem as quero completar e até mesmo se as quero fazer ou não. A minha primeira decisão é me recusar a fazer uma delas que é derrotar Medusa. Embora o machado que posso obter ao derrotá-la seja forte, sei que ele falha muitas vezes, sendo melhor utilizar uma arma que cause dano fixo ao invés de ficar dependendo somente da sorte. Além disso, a torre em que ela se encontra é difícil, muito demorada e com vários andares. Não quero perder meu tempo na busca por algo que sei que não vou usar e deixo para lá. Contudo, as outras tarefas opcionais certamente valem a pena; faço aquelas que posso completar nos dois primeiros planetas e então decido finalmente ir explorar o terceiro planeta.

Uma vez lá, compro armas melhores e passo por uma série de cavernas até alcançar uma outra cidade. Ao alcançar esta última, opto por salvar e descansar um pouco antes de uma série de labirintos relativamente longa (alguns obrigatórios e outros opcionais, mas que valem a pena pelos itens que encontro).

Nesse período, acabo conversando com amigos meus e o tempo passa. Cheguei até mesmo a jogar alguma coisa com eles via internet, mas não retomei Phantasy Star no mesmo dia. Sequer no dia seguinte já que fiquei ocupado com uma série de compromissos familiares.

Retomando o jogo depois de tanto tempo, tento me lembrar onde exatamente estava e o que planejava fazer. Neste processo, lembro-me de duas coisas que me chamaram a atenção ao início do

jogo e na última sessão; ambas me fizeram pensar em compartilhá-las com um amigo meu, conhecedor da série, que, junto comigo e outros, divaga sobre aspectos da história e de todo o universo do game. Tomo uma breve nota delas e prossigo com o jogo.

Depois de passar pelos labirintos e obtido os itens necessários e opcionais, tento lembrar o local exato de usar o cavador de gelo que acabara de comprar. Sempre me confundo nesta parte graças às muitas cavernas pelas quais passo e, para evitar uma série de batalhas cansativas e enfadonhas, recorro a um mapa do planeta que indica o local preciso ao qual devo ir para obter um item sem o qual não posso prosseguir. Tendo vendido o caro cavador de gelo por metade do preço, ainda preciso reunir dinheiro para comprar outros equipamentos fortes (inclusive uma armadura caríssima); então, recorro mais uma vez à paciência para obter dinheiro antes de rumar em direção ao mais longo labirinto do jogo. Enquanto faço isso, imagino que minha passagem por lá se tornaria mais fácil se usasse a ajuda de algum mapa indicando o caminho a se tomar no labirinto cheio de bifurcações, becos sem saída e armadilhas. Mas acabo deixando isso para lá e decido ir pelo que me lembro, acertando e/ou errando conforme caminho.

Antes de chegar lá, porém, preciso passar por uma pequena prisão e, depois, por uma caverna simples e um lago de lava. Ao colocar-me frente à primeira porta mágica na prisão, lembro-me da sensação que tinha ao vê-la pelas primeiras vezes em que jogava. Quando menino, sabia que precisaria de mágica para abri-la (um personagem diz em uma cidade que algumas portas só se abrem com magia), mas demorei muito para conseguir passar por ela. Sempre imaginava o que estaria por trás dela. Afinal, sendo um lugar tão próximo a Camineet, ela se mostra desde o começo do jogo como um local-limite que não posso adentrar até o momento certo.

Uma vez neste labirinto, eu me lembrava que a primeira coisa que devia fazer era obter dois itens. Um deles seria crucial para prosseguir no jogo e o outro, opcional, me permitiria abrir as portas seladas magicamente sem despender de pontos de magia de meus personagens; o que me ajudaria a poder usar mais poder mágico contra Lassic. Tendo-os obtido, achei melhor retornar a um local seguro, salvar o jogo e então ir direto pelo caminho correto (ou, o que acabou ocorrendo, tentar segui-lo sem me perder). Ainda que tenha me enganado em algumas bifurcações, alcancei o topo da torre, em direção ao tirano de Algol<sup>12</sup>.

Alguns itens me permitem ver um castelo flutuante e também chegar até ele. Uma vez lá, há uma cidade antes do palácio propriamente dito. Alguns de seus habitantes nada dizem; outros tentam me impedir de prosseguir dizendo que é inútil levantar-se contra Lassic (semelhante a muitos outros antes de chegar à torre). Mas é preciso ousar para prosseguir com o jogo. Não é ignorar o que eles dizem, mas seguir em frente, a despeito do que nos alertam.

Na metade do caminho, já dentro do palácio, pausei o jogo para poder levar minha sobrinha

---

<sup>12</sup> Claro que o “labirinto mais difícil do jogo” não foi tão simples assim. Eu errei muitas vezes o caminho até que finalmente acertasse (tanto para pegar os dois itens como para seguir até o topo da torre).

à escola. Ao retornar, aproveitei para almoçar, ver e-mails e descansar um pouco deitado. Depois, retomei o jogo.

Ao chegar diante do último chefe, é apresentada uma escolha que não afeta em nada a história. Lassic pergunta se eu mataria um homem velho; se bem entendi a Alis, seu grupo e a situação de Algol, ela certamente diria que “sim” e é isso que respondo. Ao derrotá-lo, ele morre e a vingança que moveu a heroína até ali é completada. Contudo, nada de encerramento e nem *game over* por enquanto. Surge a mensagem de que tenho que correr ao governador de Motávia e falar que fui bem sucedido. Quando chego lá, o governador está desaparecido e, caindo em um labirinto, descubro uma entidade maligna no local (chamada Dark Falz). Após derrotá-la (com certo custo, mesmo para mim que já passei por este adversário várias vezes em outras ocasiões), o governador se mostra e diz que havia sido dominado por aquele que acabei de vencer e que era o verdadeiro vilão. Ele revela ainda que Alis é descendente de um antigo rei de Palma e pergunta se ela quer ser coroada rainha. Eu respondi que sim, mas da primeira vez que terminei o jogo disse que não. A resposta positiva ou negativa muda algumas poucas linhas de texto, e só.

Sem largar o controle, contemplo o encerramento todo até chegar novamente à tela-título. Nela, posso novamente escolher começar o jogo de novo ou voltar de um de meus saves. Mas decido que agora não; quem sabe daqui a algum tempo eu volte a ele de novo. Não nego, porém, que terminei este já pensando em jogar o restante da série, em seqüência, como geralmente faço quando me envolvo com Phantasy Star. Por ora, decidi desligar o console e começar a digitar o meu relato.

## REFERÊNCIAS

ABREU, C. N.; KARAM, R. G.; GOES, D. S. *et al.* Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Rev. Bras. Psiquiatr.*, jun. 2008, vol.30, no.2, p.156-167. [disponível no Scielo]

AGOSTINHO, *Confissões*. 2.ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (original de 398 d.C.).

AQUANDT, T.; GRUENINGER, H.; WINNER, J. The gray haired gaming generation: findings from an explorative interview study on older computer gamers. *Games and Culture*. 2009; v.4, n.1. jan-abr. pp.27-46.

BENJAMIN, W. Velhos brinquedos – sobre a exposição de brinquedos do Märkische Museum. In: \_\_\_\_\_. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984. (Original de 1928a).

BENJAMIN, W. História cultural do brinquedo. In: \_\_\_\_\_. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984. (Original de 1928b).

BOELLSTORFF, T. A ludicrous discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture*. v.1, n.1, pp.29-35 jan., 2006. Disponível em <<http://games.sagepub.com>>. Acesso em: 28 jan. 2009.

BRAGANÇA JÚNIOR, Á. A. Brincar e jogar como lazer na literatura medieval em alemão - alguns apontamentos histórico-literários. Seminário Lazer em Debate - a temática do lazer no âmbito das Ciências Humanas e Sociais, 8, 2007, Rio de Janeiro. Anais... . Rio de Janeiro: Grupo de Pesquisa, 2007. v. 1. pp. 135-145.

CABRAL, A. *Teoria do jogo*. Lisboa: NOBAR, 1990.

CRUZ, T. P.; FEITOSA, L. D. *A busca do sentido de angústia: o que dizem os alunos do primeiro semestre de psicologia*. 2006. 82f. Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia) – Faculdade de Psicologia e Fonoaudiologia, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2006.

DICIONÁRIO Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

FINK, E. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Les edition de minuit, 1966. (original de 1960).

FRASCA, G. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. 2001a 118f. Dissertação (Mestrado em Information Design and Technology) – School of Literature, Communication and Culture. Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2006.

FRASCA, G. *Rethinking agency and immersion: videogames as a means of consciousness*. 2001b. Disponível em <[www.ludology.org](http://www.ludology.org)>. Acesso em: 01 set. 2009.

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em: <[www.ludology.org](http://www.ludology.org)>. Acesso em: 02 set. 2009.

GADAMER, H.-G. Sobre o círculo da compreensão (1959). In: GADAMER, H.-G. *Verdade e Método II: complementos e índice*. Petrópolis: Vozes, 2002. (original alemão de 1986).

GADAMER, H.-G. Hermenêutica clássica e hermenêutica filosófica (1968). In: GADAMER, H.-G. *Verdade e Método II: complementos e índice*. Petrópolis: Vozes, 2002. (original alemão de 1986).

GADAMER, H.-G. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro: 1985. (Original de 1974).

GADAMER, H.-G. A hermenêutica como tarefa teórica e prática (1978). In: GADAMER, H.-G. *Verdade e Método II: complementos e índice*. Petrópolis: Vozes, 2002. (original alemão de 1986).

GADAMER, H.-G. *Verdade e método – traços de uma hermenêutica filosófica*. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1998. (quinta edição alemã original de 1986).

GALLO, S. N. Breves considerações acerca do videogame. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.

GARRET, M. O Atari da Atari... no Brasil. *Old!Gamer*. São Paulo. n.1, pp.26-33, set., 2009.

GERAÇÃO distante. *Edge*. São Paulo. n.2. pp.18-21, jul., 2009.

GRIFFITHS, M. D.; DAVIES, M. N. O.; CHAPPEL, D. Breaking the stereotype: the case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*. v.6, n.1, pp. 81-91, 2003.

HEIDEGGER, M. *Ser e Tempo* – parte I. 12.ed. Petrópolis: Vozes, 2002. (Original de 1926).

HISTÓRIA do Atari no Brasil. Disponível em: <<http://www.atari.com.br/historia/index.html>>. Acesso em 22 set. 2009.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996 (original de 1938).

HUSSERL, E. *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1986. (original de 1913).

INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION. *State of the industry – report 2000-2001*. Washington, 2001.

JENKINS, H. *Complete freedom of movement: video game as gendered play spaces*. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/complete.html>>. Acesso em: 01 set. 2009.

JUUL, J. *A clash between game and narrative*. 1999 95f. Dissertação (Mestrado em Computer Games and Interactive Fiction) – Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen. Copenhagen, 1999.

JUUL, J. A brief note on games and narratives. *Game Studies*. v.1, n.1, jul. 2001. Disponível em: <[www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)>. Acesso em: 01 set. 2009.

KRÜGER, F. L.; MOSER, G. O marketing dos jogos eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM.

LEWIS, C. S. *A abolição do homem*. Martins Fontes: São Paulo, 2005. (original de 1943).

MARTINEZ, V. C. V. *Game over: a criança no mundo do videogame*. 1994 137f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 1994.

MARTINEZ, V. C. V. A figura do herói: entre a falta e o excesso. Por uma ruptura de campo em três tempos: a criança e o videogame, o herói mitológico e o homem psicanalítico. 2003 346f. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) – Faculdade de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994. (original de 1945).

MERLEAU-PONTY, M. *O visível e o invisível*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1984. (original póstumo de 1964).

MERLEAU-PONTY, M. O olho e o espírito. In: \_\_\_\_\_. *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac & Naif, 2004. (original de 1961).

MILLER, T. Gaming for beginners. *Games and Culture*. v.1, n.1, pp.5-12. jan. 2006. Acesso em 28 jan. 2009. Disponível em <<http://games.sagepub.com>>.

MUNHOZ JÚNIOR, N. Video-games History. Disponível em: <<http://www.classicgaming.com.br/vgh/>>. Acesso em: 09 set. 2009.

NEWMAN, J. *Videogames*. Nova Iorque: Routledge, 2007.

ONDREJKA, C. Finding common ground in new worlds. *Games and Culture*. v.1, n.1, pp.111-115. jan. 2006. Acesso em 28 jan. 2009. Disponível em <http://games.sagepub.com>

OS ARTILHEIROS do campeonato. *Edge*. n.2, pp. 40-49, jul., 2009.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W. *Desenvolvimento humano*. 7.ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense, 1967.

PHANTASY STAR. Manaus: Tec Toy, 1991

ROSSETTI, C. B. *Preferência lúdica e jogos de regras: um estudo com crianças e adolescentes*. 2001 176f. Tese (Doutorado em Psicologia Escolar e desenvolvimento Humano) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

SANTANA, L. S. *Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e aprender*. 2007 216f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2007.

SARTRE, J.-P. *O ser e o nada: ensaio de ontologia fenomenológica*. Petrópolis: Vozes, 1997. (original de 1943).

SCHUYTEMA, P. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

STANLEY, M. Entrevista – Enfim, a Sony no Brasil. *Edge*, São Paulo, n.2, jul., 2009. p.24.

SUZUKI, A. *Master System completa 20 anos de vida no Brasil*. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/playstation3/ultnot/2009/09/04/ult530u7180.jhtm>>. Acesso em: 18 set. 2009.

SZCZEPANIAK, J. Sega Mega Drive. *Retrogamer*. v.27, pp.42-51, jul.. 2006.

WILLIAMS, D. Why Game Studies now? Gamers don't bowl alone. *Games and Culture*. v.1, n.1, jan. pp.13-16. Acesso em 28 jan. 2009. Disponível em <<http://games.sagepub.com>>.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WEBSTER'S Third New International Dictionary. Disponível em: <<http://unabridged.merriam-webster.com>>. Acesso em: 07 jul. 2009.

## **ANEXOS**

ANEXO A – IMAGENS RELATIVAS A PHANTASY STAR

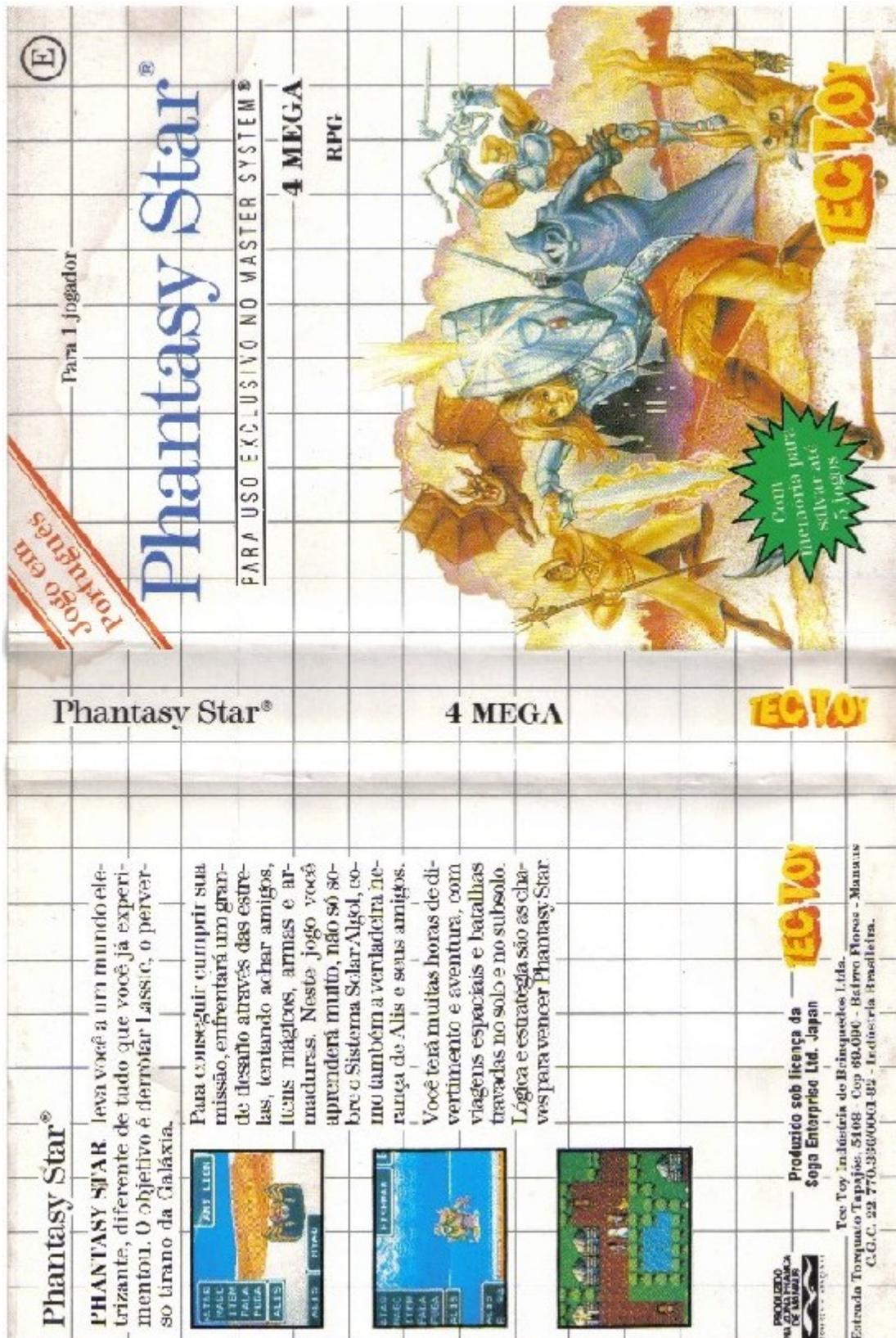


Figura 1: Caixa do Phantasy Star.

Fonte: <[http://www.gazetadealgol.com.br/\\_media/diversos/scans/ps1-caixa\\_br\\_frente\\_e\\_verso.jpg](http://www.gazetadealgol.com.br/_media/diversos/scans/ps1-caixa_br_frente_e_verso.jpg)>.

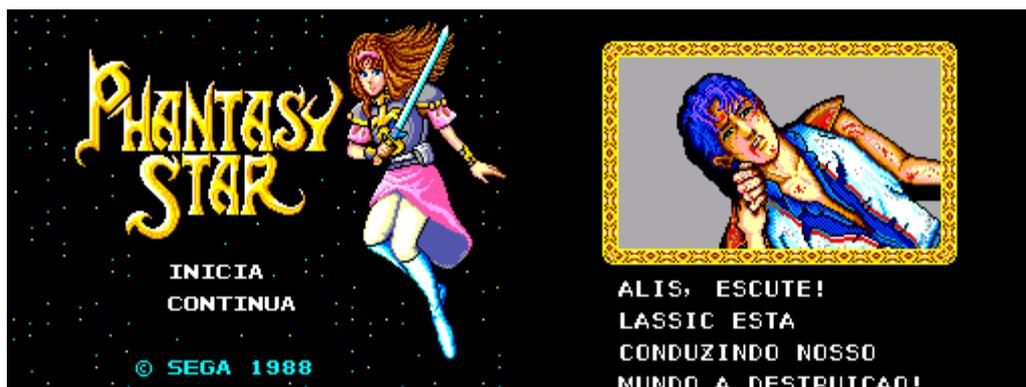


Figura 2: À esquerda, tela-título em que escolhemos se começamos um novo jogo ou retomamos de onde paramos. À direita, cena da morte de Nero e seu apelo a Alis para que lute. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 3: À esquerda, o começo das cenas de introdução. À direita, Alis imóvel esperando que o jogador faça o primeiro movimento que o colocará em jogo. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 4: À esquerda, a NPC Suelo que recupera a saúde dos personagens gratuitamente. À direita, andando pelas planícies verdes de Palma. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 5: À esquerda, andando pelos desertos motavianos. À direita, andando pelos campos congelados de Dezóris. Fonte: Acervo pessoal.

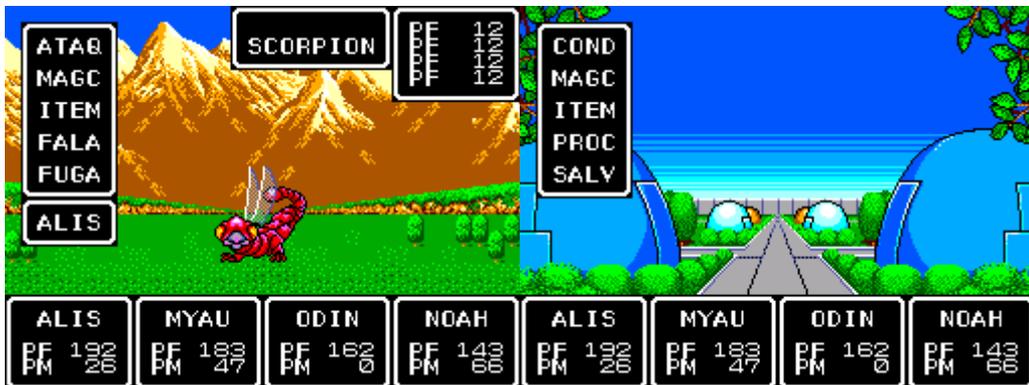


Figura 6: À esquerda, o início de um combate e as opções amplas de seu menu. À direita, menu fora de combate aberto em uma cidade palmana. Fonte: Acervo pessoal.

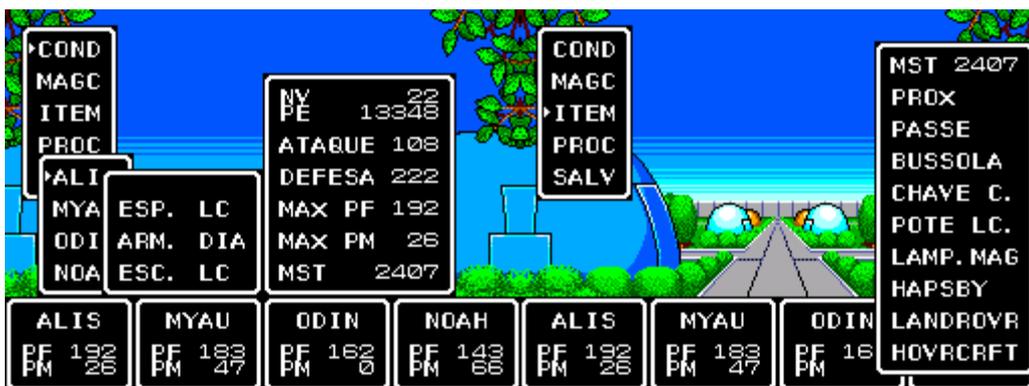


Figura 7: À esquerda, menu “Condição” com Alis tendo sido selecionada em seguida; podemos ver seus dados especificados. À direita, o menu de itens aberto no qual vê-se vários dos itens citados durante o relato. Fonte: Acervo pessoal.

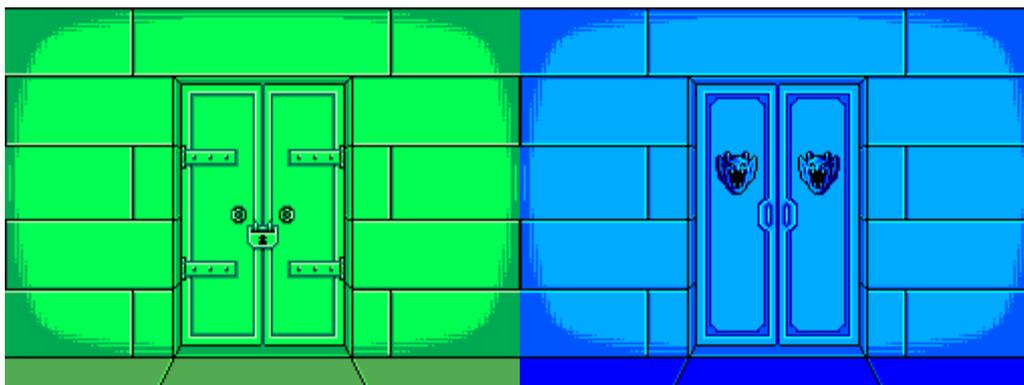


Figura 8: À esquerda, porta com cadeado simples. À direita, porta que somente abre com uma magia específica ou uma chave especial. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 9: À esquerda, desafiando a morte saindo da cidade. À direita, olhando o bueiro que antes não servia de nada. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 10: À esquerda, um exemplo de risco recorrente no jogo: abrir ou não os baús deixados pelos inimigos? Eles podem conter armadilhas. À direita, um dos humildes de uma vila, que pede mantimento e, em troca pode (ou não) nos dar alguma informação valiosa. Fonte: Acervo pessoal.