

# Uma história de sucesso

Depois de um dia estressante de trabalho ou daquela aula cansativa na faculdade, chegar em casa, ligar o console e pegar o controle para jogar videogame é praticamente parte da rotina de muita gente. No século passado, porém, essa realidade era um pouco diferente. Precursor dos consoles de mesa, o Super Nintendo, possivelmente, foi aquele que modificou um cenário recém-nascido, em 1991.

Com a chegada do PlayStation 1, em meados de 1994, o que se entendia por jogos alterou toda a compreensão global da indústria. Nos anos 2000, a febre do PlayStation 2 chegou a diversos lares e foi, sem sombra de dúvidas, um dos consoles mais populares de toda a história. Mas, para entender um pouco desse sucesso, é necessário resgatar o passado em uma viagem no tempo. Afinal, houve aqueles que chegaram primeiro para pavimentar essa estrada e apontar a direção correta para a produção de jogos.

Na Califórnia, em 1970, a primeira máquina de fliperama surgiu como uma grande novidade, com o intuito de entreter e proporcionar lazer. Como era de se esperar, seu nascimento foi um sucesso e tanto. Elas eram encontradas em estabelecimentos e, para utilizar, fazia-se necessário a compra de uma ficha. Durante muitos anos, Fliperama, Arcade e Pinball eram a sensação do momento. Street Fighter, Metal Slug, Jurassic Park e Pac-Man fazem parte da vida de muitas pessoas, usuárias assíduas de um tempo que ficou para trás.

Hoje, com o boom dos consoles, computadores gamers e jogos para celular, esse cenário ficou de lado. Mas, em Brasília, existe um lugar onde o passado pode ser resgatado. E talvez um pouco mais do que isso, uma forma de se teletransportar para outro lugar do mundo. Assim é a Get-N-Go, hamburgueria idealizada por Lindemberg Pinto, 36, localizada na 702/703 da Asa Norte. A ideia inicial era proporcionar experiência, além de serviço. “Hambúrguer qualquer um pode fazer. Queríamos algo diferente de fast foods já renomados”, comenta.

A estética do espaço baseada em séries e filmes norte-americanos também era uma espécie de projeto pensado por Lindemberg. A iluminação, a bancada e os quadros expostos pelas paredes ilustram bem a concretização desse sonho. As cores e um conceito meio *Stranger Things* de ser — produ-



**Lindemberg Pinto criou uma hamburgueria cujo atrativo são máquinas de fliperama**

ção original da Netflix — contribuem, ainda, para o que o dono da loja conceituava.

“Criamos o estabelecimento há quase dois anos. Queríamos uma hamburgueria que trouxesse um pouco da origem dos hambúrgueres americanos da década de 1950 até 1970. Trazer, também, uma experiência com o produto, algo que tivesse mais acessibilidade e fosse mais em conta, além do dinheiro. Uma qualidade diferente”, ressalta o proprietário.

## Mais do que games

Para Lindemberg, fã de jogos desde a infância, a inserção das máquinas caiu como uma luva. Enquanto as pessoas esperam pelo lanche, podem jogar, curtir e se divertir com amigos e familiares. O foco, segundo ele, era trazer games que foram sucesso no passado, mas que continuam na memória afetiva dos usuários. “Vir aqui é uma maneira de fugir um pouco das telas, do mundo virtual. É quase um evento estar na Get-N-Go com as pessoas que você gosta”, acrescenta.

Arcade, Fliperama e Pinball. Centenas de jogos, desde os mais conhecidos até aqueles que só os amantes conseguem reconhecer. O público que mais gosta de marcar presença na hamburgueria, certamente, está entre os 40 e 50 anos. Mas eles sempre estão na companhia dos mais novos, sejam filhos, sejam sobrinhos, que adoram fazer parte de uma época da qual nem chegaram a participar. Recentemente, inclusive, a loja virou sede para campeonato de games. Algo que, no futuro, Lindemberg deseja repetir.

Além disso, graças ao cenário e ao visual estético singular, as luzes e as cores do estabelecimento chamaram atenção para a realização de produções audiovisuais com marcas de renome. Uma cena, para uma próxima série da Netflix, foi gravada no espaço, de acordo com Lindemberg. “Uma vez, fizeram um clipe aqui, foi superlegal. Agora, estamos nos preparando para expandir, quem sabe ir para outra cidade e virar franquia. Estamos atraindo muitas pessoas, adultos, adolescentes e crianças. É um sucesso.”