

# Mais do que um jogo

*Automobilismo virtual tem atraindo cada vez mais jovens que sonham em um dia competir nas pistas*

**Fernando Rhenius**

5º período de Jornalismo

A rotina de João Carlos Nóbrega é a mesma em todo treino classificatório, que antecede um grande prêmio: “Corro com luvas para não desgastar o meu volante, mas sempre treino e faço a classificação sem luvas. Só as calço quando vou alinhar no grid”.

Nas pistas desde 2003, João tem experiência de sobra quando o assunto é automobilismo. Já pilotou modelos da Nascar, carros de turismo e fórmulas. A grande diferença é que João disputou as provas mais importantes nos principais circuitos do mundo no conforto da sua casa.

O crescimento do Automobilismo Virtual o AV é notório. Com o avanço dos jogos e equipamentos, mesmo que nem sempre de custos acessíveis, qualquer entusiasta pode se aventurar pilotando uma infinita variedade de carros com elevado grau de realismo. Títulos como iRacing, Rfactor, Project Cars e Assetto Corsa povoam a mente de quem gosta de competições.

Até pilotos profissionais adotaram o AV como meio de aperfeiçoar suas técnicas e conhecer circuitos novos. Guga Lima, que compete pelo Campeonato Brasileiro de Stock Car na equipe Hot Car Competições, utiliza os simuladores como ferramenta de preparação. Mesmo competindo no mundo real, Lima não deixa de aprimorar suas habilidades no ambiente virtual.

“Sempre brinco nos dias ou finais de semana que não tem corrida. Duas semanas antes do evento, faço um treino mais sério, onde testo algumas coisas específicas como classificação, voltas rápidas e detalhes da pista. Esse tipo de preparação dura em média 1 hora”.

Exemplos não faltam de pilotos que largaram os sofás para uma carreira nas pistas reais. Desde 2008, a Nissan, montadora japonesa, firmou parceria com a Playstation e criou o programa GT Academy, que por

meio de torneios online seleciona jovens aspirantes a pilotos para participar do seu departamento de competição das equipes reais da Nissan pelo mundo.

Desde então, três pilotos oriundos das pistas virtuais conseguiram resultados nas pistas reais. O belga Wolfgang Reip venceu as 12 horas de Bathurst, em 2015. O espanhol Lucas Ordones venceu em 2013 o Blancpain Endurance Series e Jordan Tresson, francês que aos 17 anos conseguiu o título na categoria GT4 no mesmo campeonato.

Por conta dos bons resultados, João é patrocinado pela Castrol, fabricante de lubrificantes. Para o piloto, as chances de um “virtual” se tornar profissional são reais, mas exigem muita preparação. “Guiar um

carro de corrida sim, ser competitivo é outra história, porque vai depender de diversos fatores, dentre eles, o talento. Muitos pilotos reais atualmente correm com a gente. Uma vez Rubens Barrichello falou em uma entrevista que, fora a Força G que não existe, tudo é muito parecido com o real em uma corrida virtual: a tensão da largada, a concentração, tangência, treino, dedicação, etc. Já tivemos exemplos de pilotos virtuais testarem carros reais e irem muito bem, mas correr em corridas online não te faz ser um bom piloto real, necessariamente”.

Já Rafael Suzuki, piloto da equipe Cavaleiro Sports também da Stock Car, recorre aos simuladores para aperfeiçoar sua técnica: “Tenho o simulador em casa há pouco mais de um ano, mas antes já havia usado em algumas equipes que corri. Acho que o principal benefício é poder treinar a concentração, a constância, e poder antecipar algumas situações correndo online, por exemplo. Como utilizamos o software com o carro da Stock, ficam muito produtivos os treinos, por exemplo, as marchas que se usa em cada curva são iguais no real e no virtual, ponto de freada, de aceleração. Obviamente nunca substituirá o real, mas é uma ferramenta boa, e também divertida”.



Foto: Divulgação

Guga Lima, piloto da Stock Car, utiliza simuladores para refinar sua pilotagem

**Até pilotos profissionais adotaram o AV como meio de aperfeiçoar suas técnicas**

## Custos elevados

Para iniciar no automobilismo virtual, um bom equipamento é indispensável para dar a correta imersão no mundo das corridas. Quem pretende encarar o AV como um hobby, sem grandes pretensões, pode encarar os títulos disponíveis nos vídeo games mais atuais como Xbox One (Forza Horizon) e Playstation 4 (Gran Turismo). Os jogos são licenciados pela maioria dos fabricantes, assim o piloto vai correr em pistas e carros idênticos, em termos de gráfico e física (performance) que os modelos reais.

Quem busca uma melhor simulação precisa apostar em jogos feitos para computador. Independentemente da plataforma escolhida, um volante é primordial para conseguir captar todas as vibrações do carro e imperfeições da pista. Franquias como Rfactor 1 e 2, Project Cars, Assetto Corsa e iRacing são as mais indicadas. Assim como nos consoles, existe uma grande variedade de ajustes.

Entre os volantes disponíveis atualmente no mercado a Logitech apresenta o melhor custo x benefício. Tanto o G27 quanto os lançamentos

G290 e G29 são perfeitos para quem está iniciando. O acessório pode variar de R\$ 1.500 até R\$ 2.000. O modelo G27 só pode ser encontrado em sites de produtos usados. De construção robusta, pode variar de R\$ 600 a R\$ 800

Além do preço, o Logitech G27 tem a vantagem de acompanhar o câmbio com trocas por meio de alavanca. O acessório não está presente nos demais modelos, sendo comercializado por cerca de R\$ 400. Concorrente da Logitech a Fanatec oferece produtos utilizados por pilotos profissionais e equipes de diversas categorias como Fórmula 1 e Mundial de Endurance. Um kit com pedais volante pode chegar a mais de R\$ 5 mil, dependendo da configuração escolhida na hora da compra. Adepto dos simuladores, Suzuki utiliza um modelo Fanatec.

“Acho que é o melhor do mercado e mais acessível. Melhor que ele, apenas os profissionais que são montados conforme demanda. Utilizo 3 TVs de 43 polegadas e um computador com uma ótima placa de game (Nvidia). Os softwares que mais uso são o Automobilista (Stock Car) e o iRacing, que na minha opinião é o melhor software para corridas online.”

Um bom computador também se faz necessário para transmitir todo o realismo do jogo. Tanto Intel quanto AMD possuem em seu portfólio processadores para diversos bolsos e configurações. A AMD também rivaliza com a Nvidia no mercado de placas gráficas, indispensáveis para quem busca uma maior fidelidade em termos de gráficos. Escolha computadores com pelo menos 4 gb de memória RAM, um HD de 1 terabyte. Os processadores variam entre quatro, seis ou oito núcleos assim como seus preços que partem de R\$ 400, até R\$ 7 mil nos modelos considerados Hi-end.

A placa de vídeo é o principal componente do sistema, já que quanto maior seu poder de processamento de imagem, mais real o jogo fica. Placas com até 4 gb de memória partem de R\$ 600 podendo chegar a R\$ 3 mil em modelos top de linha. Sites de e-commerce como Kabum comercializam os componentes de forma separada ou computadores completos. Para dar mais realidade, o piloto pode ainda adquirir um cockpit para adaptar seu computador, monitor e volante, além de proporcionar a correta posição do jogador, organiza melhor todos os componentes. Os preços também podem variar de R\$ 200 até R\$ 800.