

Variedades



Solução para todos os males

Na comédia romântica 'Aqui do Lado', casal em crise experimenta poderoso elixir que promete curar tudo, inclusive a falta de amor. A peça aposta numa linguagem lúdica, com jeito de circo mambembe. Estreia hoje, Qua. e qui., às 21h. R\$30. Teatro Imprensa, Rua Jacaquiã, 400. ☎ 3241-4203

Siba e a Fuloresta no Sesc Ipiranga

Ex-raboqueiro do Mestre Ambrósia, o também cantor Siba exibe, com a banda Fuloresta, as músicas do disco 'Toda Vez que eu Dou um Passo O Mundo Sai do Lugar'. Sesc Ipiranga, R. Bom Pastor, 822. ☎ 3340-2000. Hoje, 21h. R\$16.

Primórdios do Iron Maiden

Antecessor de Bruce Dickinson no Iron Maiden, o 1º vocalista da banda, Paul D'Anno apresenta músicas do álbum de estreia dos roqueiros, lançado em 1980. Hoje, às 21h. Manifesto Bar, R. Iguetemi, 36. ☎ 3168-9595. R\$60.



Rappin' Hood e o percussionista DaLuza dividem o palco no Projeto Gafieira Street, do instrumentista. Escudado pela banda Ladodaluza, o anfitrião mostra som dançante com base na capoeira, com pitadas de hip hop. Rappin' Hood vai cantar músicas como 'Sou Negro' e 'Suburbano'. Hoje, às 22h. Bourbon Street, Rua dos Chanés, 127. ☎ 5095-6100. R\$40.

Games made in Brazil

Gamemaníacos do País criam **jogos gratuitos** e online. Tem de tudo, de empresa de grande porte com 100 funcionários a quatro amigos viciados em desenhos japoneses

PEDRO ANTUNES
pedroantunes@gnpostado.com.br

O cartoca radicado em Florianópolis Tarquínio Teles é um sujeito de 39 anos, dono de uma empresa com mais de 100 funcionários, que sempre gostou de ler a ficção científica de Isaac Asimov e assistir a filmes especiais, como Star Trek e Star Wars (*Jornada nas Estrelas* e *Guerra nas Estrelas*, no Brasil). E, claro, jogar videogame.

Teles tinha 6 anos quando a primeira geração de videogames chegou ao Brasil, liderada pelo Telejogo. Aos 12, o clássico console Atari 2600 e seus jogos *Pac-Man* e *Space Invaders* começou a aparecer por aqui. Ele faz parte de uma geração que acompanhou o crescimento dos games de perto e que se apaixonou por esses jogos.

Em o ano de 2000, Teles e outros três amigos tinham uma ideia na cabeça: criar games. Em especial, aqueles que pudessem ser jogados usando a internet, interagindo com outras pessoas no mundo virtual. "Ficamos pensando: 'esse tipo de jogo vai estourar'", conta. Os jogos são os chamados MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game: jogo massivo de interpretação de personagem online). "Hoje esse tipo de jogo possui 80% do mercado".

Foram necessários 3 anos de desenvolvimento e 15 milhões de reais investidos, mas o jogo, enfim, foi lançado no mercado nacional. Batizado de *Talkodom*, o game, tem a ficção científica como temática - claro. Para jogar, basta acessar o site da empresa ([veja abaixo](http://www.talkodom.com.br)) e clicar. Os três amigos de Teles não estão mais na empresa, chamada de Hopton In-entertainment, mas ele divide o desenvolvimento do game com 100 funcionários. Em outubro, o jogo chegará aos EUA e Europa.

Tarquínio Teles não é o único brasileiro no mercado de games. Seu movimento, cerca de 50 bilhões de dólares por ano em todo o mundo. Há espaço para todos os tamanhos de empresas. Outro

game online, o *Takô*, também um MMORPG, é criado pela Hive. Com um faturamento previsto de R\$6 milhões para este ano, a empresa tem trinta funcionários. "Até hoje, o pessoal ainda estranha quando digo que trabalho criando jogos. Eles pensam que eu passo o dia jogando", diz a diretora de arte Ligia Muraro, 26 anos, que há seis anos trabalha na concepção de games. "Jogar é o que eu menos faço". Gerente de tecnologia da informação da Hive, Ana Afonso, 26, vê isso em casa. "Meu marido joga mais do que eu", conta.

Game na universidade

De maneira mais simples, quatro amigos se esbarrao criar o próprio jogo na web. Percebendo o gosto em comum pelo desenho japonês Naruto, eles criaram um game baseado na história do jovem ninja. Lançado em 2009, o *Naruto Game* é gratuito - assim como *Talkodom* e *Takô*. O jogador só gasta dinheiro se tiver interesse em adquirir itens especiais. "No nosso caso, não dá para viver com isso", conta Carlos Rocha, 26 anos, um dos criadores do jogo. "Gastamos cerca de R\$ 1mil por mês com o jogo", conta ele.

A expansão desse mercado abriu uma lacuna para a geração seguinte de gamemaníacos. Aqueles que cresceram em meio a jogos do Mario Bros e do Sonic, dos anos 90, hoje têm a possibilidade de se especializar. Universidades como Anhembi Morumbi e PUC têm cursos para desenvolvimento de jogos eletrônicos. Em seis meses, Eric Garcia, 23 anos, se formará em desenvolvimento de jogos eletrônicos em 3D, pela escola profissionalizante Suga. Aficionado pelo jogo *Silkroad*, ele chegou a ser campeão brasileiro em 2008. "Já gostava de ficar mexendo no Photoshop e pensava em fazer curso design. Quando descobri que poderia fazer jogos de videogame, não pensei mais em outra coisa", explica o estudante, um dos 800 alunos da escola. Um dos muitos futuros designers de games *made in Brazil*.



Eric Garcia está criando o jogo inspirado nos games dos anos 90



Ligia Murano (esquerda) e Ana Afonso trabalham na criação do game brasileiro online 'Takô' (imagem em detalhe, à esquerda)

A arte de se compor uma trilha sonora para os videogames

O cara tem pinta de roqueiro, cabelo comprido, mas sua profissão o obriga a escutar de tudo: de música clássica a Edith Piaf. São casos do músico de *Antonio Yauli* (foto), 24 anos. Desde 2008, o rapaz é compositor e sound designer do game 'Talkodom', responsável por toda a trilha sonora do jogo. "Por causa do trabalho, preciso ouvir muito de tudo. Sempre buscando referências, novos sons", diz. "Até porque o jogo é infinito. Dá para imaginar a quantidade de trabalho", diz ele, referindo-se ao fato de que não ter um roteiro pré-estabelecido, com um final determinado. Nestes jogos, o internau-

tem liberdade de explorar o cenário. Tal liberdade dá trabalho para quem sonoriza um jogo. "As pessoas pensam que fazer música para um jogo é só colocar um som de tiro, uma outra sequência de notas e pronto", diz. "Deve-se tomar cuidado com as atenções dos volumes. No meio de uma batalha, por exemplo, é preciso entender quais são os som que interessam e fazem o jogador mergulhar naquela, e quais não. São detalhes que as pessoas pouco se dão conta. Só reparam quando o trabalho não é bem feito".

Para a trilha sonora do 'Talkodom', que é todo ambientado num universo de ficção científica espacial, Teoli optou por criar uma trilha sonora mais erudita, acrescentando elementos sonoros com sintetizadores. Tudo para dar a

ideia ao jogador de que ele está participando de uma grande jornada, assim como acontece no filme *Guerra nas Estrelas*, de George Lucas. "A diferença é que eles usam só música erudita", diz Teoli, que entrou se iniciou na música com o piano aos sete anos e, seis anos depois, ele foi tocar tuba numa orquestra. "Não me pergunte porque a tuba (risos)", brinca. "Meu quarto parecia uma loja da Teodoro Sam-

paio (rua do bairro Pinheiros conhecida pela grande quantidade de lojas de instrumentos musicais). Tem guitarra, baixo piano, violão clássico, percussão e a tuba". O produtor musical e compositor Marcelo Martins, dono de empresa Clefbits, especializada em compor games, explica que o cuidado com a trilha sonora de games começou com os jogos da produtora japonesa Nintendo no fim dos anos 80. "Eles foram os pioneiros na criação", diz.



ANTONIO YAULI

OS JOGOS BRASILEIROS (E GRATUITOS)



Takô Online
Dá oportunidade para os jogadores criarem personagens entre seis raças de guerreiros e fazer batalhas e missões online. Para jogar: www.takonline.com.br



Talkodom
Num futuro apocalíptico, a humanidade é obrigada a deixar a Terra. Em meio a conquistas espaciais, o internauta entra numa guerra. Para jogar: www.talkodom.com.br



Naruto Game
Baseado no desenho japonês Naruto, no mundo só de ninjas cheios de poderes e magias, o jogador caminha num mapa e batalha. Para jogar: www.narutogames.com.br