

Games inauguram futuro

A indústria de jogos eletrônicos é a que está se saindo melhor na luta contra a pirataria. Em vez de apenas lutar, as empresas se adaptaram e até aprenderam algumas lições com os piratas. O primeiro salto foi a criação das redes privadas de download, tanto nos consoles quanto nos PCs. Além de permitir que os jogadores joguem entre si via internet, essas redes disponibilizam jogos exclusivos, que só podem ser comprados por downloads. Como são vendidos online, sem o custo da fabricação de CD e caixinha e sem o ônus da distribuição, esses jogos costumam custar muito menos. Hoje, muita gente opta pelos consoles de última geração justamente pelo conteúdo exclusivo que as redes do Xbox 360 e do PlayStation 3 oferecem.

A maior sacada dessas redes é que os jogos tem a autenticidade verificada automaticamente cada vez que são rodados. O processo é transparente e veloz, por isso não atrapalha o jogador, como a maioria dos esquemas de proteção de jogos para PC, que algumas vezes chegam ao ponto de travar a máquina, de tão pesados. Algumas vezes, os esquemas de proteção são tão exagerados que usuários que pagaram pelo jogo decidem usar as versões pirateadas, sem proteção, em vez da legítima pela qual pagaram.

O próprio torrent também é usado como ferramenta de distribuição legal. A Blizzard, responsável por World of Warcraft, um dos games online mais jogados do planeta, distribui as atualizações do jogo usando o protocolo de transferência P2P.

A indústria de jogos eletrônicos sempre foi vitimada pela pirataria. Atari, Nintendo 8 bits, Mega Drive, Super Nintendo, todos os consoles que usavam cartuchos foram alvo dos piratas. A coisa realmente saiu do controle quando os jogos, para PC e PlayStation, foram lançados em discos ópticos, um formato de mídia muito mais fácil de copiar,

Fonte: O Estado de S.Paulo, São Paulo, 2 fev. 2009, Link, p. L4-L5 e L8.