**No Velho Oeste, Take-Two busca redenção**

*Cliff Edwards*

*O jogo 'Read Dead' é um sucesso de público, mas companhia ainda luta para voltar a ser lucrativa*

Outrora considerados à prova de recessão, os jogos eletrônicos estão cambaleando desde o ano passado

Jogadores holandeses passaram 50 horas ininterruptas à frente do novo game, um recorde do Guiness

Com games a US$ 1,99, redes sociais como o Facebook estão drenando a atenção e o dinheiro do consumidor

Strauss Zelnick, presidente do conselho de administração da Take-Two Interactive, está em uma sala à prova de som aproveitando um momento de sucesso profissional e um biscoito. A sala é parte de um luxuoso estande montado pela Take-Two na Electronic Entertainment Expo, também conhecida como E3, a conferência de videogames realizada todos os anos em Los Angeles no mês de junho.

Você precisa gastar dinheiro para ganhar dinheiro, explica ele entre uma mordida e outra, referindo-se ao cenário construído do lado de fora, onde um fluxo interminável de participantes, a maioria jovens "nerds" de jeans, posa para fotografias com pessoas fantasiadas de gângster, contratadas para promover "Mafia II", o mais recente lançamento da Take-Two.

Zelnick não se parece muito com seus clientes. Ele tem 53 anos de idade, veste terno escuro, camisa listrada e está suficientemente bronzeado e em forma para ter sido a capa da revista "Men's Fitness" em novembro de 2008. Mas enquanto ele parece bem, seu negócio parece incerto. Os videogames, outrora considerados à prova de recessão, estão cambaleando e, embora a Take-Two tenha produzido um sucesso com "Red Dead Redemption", a companhia ainda luta para ser lucrativa. As vendas de videogame - à exceção dos jogos de maior sucesso - estão ruins desde 2009. Michael Pachter, analista da empresa de investimento Wedbush, diz que julho representou o quinto mês consecutivo de queda nas vendas. "Alguns de nossos concorrentes, que lançaram jogos não muito bons este ano, tiveram as vendas afetadas", diz Zelnick. "Eles não estão desenvolvendo grandes produtos, estão desenvolvendo bons produtos. Bom é o novo ruim."

Mas, agora, Zelnick tem um produto para comemorar, e ele é mais do que bom. "Red Dead Redemption" tornou-se o sucesso do setor no verão americano. E isso aconteceu em grande parte porque Zelnick insistiu em um projeto que estava atrasado e havia estourado o orçamento.

"Red Dead", concebido antes que Zelnick assumisse o comando, em 2007, é um dos vários jogos caros e de longa gestação com os quais a Take-Two espera acabar com a dependência que tem da popular e sempre controversa franquia "Grand Theft Auto", que estreou em 1997.

Desde seu lançamento, no fim de maio, "Red Dead", um jogo que custa US$ 59,99 nos Estados Unidos, já vendeu mais de 5 milhões de cópias. Poucos videogames são tão dinâmicos e cinematográficos como "Red Dead" (pense no filme "Os Imperdoáveis", de Clint Eastwood). Seth Schiesel, do "The New York Times", chamou o jogo de "obra-prima" e "o novo padrão de sofisticação e ambição nos jogos eletrônicos".

Ambientado no início dos anos 1900, ele é um mundo recriado de maneira gloriosa, que permite aos jogadores perambular por áreas do Oeste americano e do México, fazendo o que lhes der na cabeça. Arranque a pele de um lobo morto e o sangue respinga na tela. Eles podem galopar sob um pôr do sol exuberante e avermelhado, enquanto a poeira se levanta na trilha deixada pelo cavalo. E, assim como em "Grande Theft Auto", os jogadores podem escolher quão éticos serão, desta vez no papel de um pistoleiro. Pessoas morrem. Muitas. Seis jogadores holandeses ficaram tão deslumbrados que, em julho, jogaram "Red Dead" por 50 horas seguidas e entraram para o livro Guiness de recordes mundiais na categoria de maior sequência ininterrupta de jogo de videogame.

Na melhor das hipóteses, "Red Dead" poderá tornar-se um fenômeno no mundo dos videogames, a "franquia" que vai alimentar um longo ciclo de sequências. Com "Red Dead", Zelnick também pretende provar que a fórmula hollywoodiana de produzir jogos épicos ainda funciona na Take-Two Interactive. E o sucesso de "Red Dead" representa uma reviravolta para um jogo que começava a se parecer com "O Portal do Paraíso", o exageradamente longo western do diretor de cinema Michael Cimino que ajudou a quebrar a United Artists em 1980.

Se a criatividade prospera no caos, a Take-Two Interactive vem criando as condições para a genialidade artística. Durante anos, a companhia de Manhattan atraiu críticos, entre eles a Securities & Exchange Commission (SEC), Hillary Clinton e um grupo que alega ser formado por esposas de programadores, que, em janeiro deste ano, publicou uma enorme carta aberta anônima condenando as práticas trabalhistas da companhia.

"Grand Theft Auto" há muito tempo chama a atenção de fãs e cidadãos ultrajados. Em 2005, jogadores descobriram um minijogo oculto em "Grand Theft Auto: San Andreas" chamado "Hot Coffee", que permitia a eles fazer sexo virtual com as namoradas do jogo. Uma avó de Nova York liderou uma ação coletiva contra a companhia, que posteriormente foi resolvida com um acordo; ela havia comprado uma cópia do jogo para o neto. Hillary Clinton, então senadora por Nova York, pediu uma investigação federal.

Em 2005, a Take-Two pagou US$ 7,5 milhões em multas para resolver um caso iniciado pela SEC, a comissão de valores mobiliários dos EUA, que alegava que os funcionários da companhia, incluindo o fundador Ryan Brant, haviam se envolvido em "práticas contábeis fraudulentas com o objetivo de inflar a receita da companhia divulgada durante os exercícios de 2000 e 2001". A SEC alegou que a companhia estava reconhecendo receitas de transações de "parking" - a entrega de centenas de milhares de jogos para distribuidores, para recomprá-los novamente depois das vendas terem sido registradas, disfarçando as recompras como "produtos variados". No acordo, a Take-Two não admitiu nenhuma irregularidade.

Em 2007, Brant, que havia pedido demissão da companhia, declarou-se culpado de falsificação de registros em um escândalo de antecipação de datas de distribuição de opções de ações e pagou uma multa de US$ 7,26 milhões. Alan Lewis, porta-voz da empresa, diz que isso é notícia velha. "A companhia não é assim hoje", afirma. "Deixamos isso para trás."

Em 10 dos 13 trimestres desde Zelnick tornou-se presidente do conselho de administração, em 2007, a companhia perdeu dinheiro. Em 2008, Zelnick surpreendeu Wall Street quando ele e o recém-instalado conselho de administração rejeitaram uma proposta de compra de US$ 2 bilhões da Electronic Arts, então a maior editora independente de videogames dos EUA. Zelnick diz que a proposta subvalorizava a Take-Two. "Era uma oferta muito limitada", acrescenta ele, "e as restrições nunca foram removidas." Hoje, o valor de mercado da Take-Two está em torno de US$ 700 milhões. A ação, que em novembro era negociada a US$ 12, custa cerca de US$ 8 atualmente.

O fraco desempenho da companhia atraiu o ativista corporativo Carl Icahn, que assumiu uma participação significativa na Take-Two. Ele controla quase 14% da companhia e instalou três membros no conselho, incluindo seu filho Brett, que trabalha em sua empresa de investimentos; SunghWan Cho, ex-diretor financeiro da Atari, que também trabalha para Icahn; e James L. Nelson, um diretor da Icahn Enterprises. Em um setor pronto para a consolidação, à medida que os custos de desenvolvimento aumentam muito ele se prepara para ganhar dinheiro se a Take-Two for comprada, afirma uma fonte próxima de Icahn. E diante da reputação da Take-Two em ter grandes orçamentos e atrasar nos cronogramas de desenvolvimento dos jogos, Icahn poderá ver espaço para cortes de custos.

"Grand Theft Auto" e "Red Dead" são criações dos irmãos londrinos Sam e Dan Houser, que começaram a trabalhar no "Red Dead" em meio às turbulências que atingiram a Take-Two em 2005. Os aficcionados por videogames podem não conhecer Hitchcock, Cimino ou mesmo Tarantino, mas conhecem os irmãos Houser. Os líderes reclusos da Rockstar Games criam fragmentos cinematográficos da cultura americana. O vice-presidente Sam, de 38 anos, parece um astro do rock, com cabelos compridos na altura dos ombros, barba mal cuidada e óculos de sol. O diretor de criação, Dan, de 36 anos, é o oposto, de cabeça raspada e aparência juvenil.

Os Houser não quiseram fazer comentários para essa reportagem. No passado, porém, eles deixaram sua filosofia bem clara: "Nunca vendemos um jogo antes de sua hora", resumiu Dan Houser em uma entrevista à "New York Magazine" em maio de 2008. "Eu acho que as pessoas ainda querem jogos inovadores. Sempre dissemos: não vamos lançar um grande número de jogos. Eles terão que ter os valores de produção de um filme."

Grande parte do trabalho em "Red Dead" foi feito na Rockstar San Diego, que ocupa um prédio de escritórios sem atrativos localizado no subúrbio de Carlsbad. A Rockstar San Diego levou mais de cinco anos para terminar "Red Dead", com um orçamento que, segundo Mike Hickey, analista da da empresa de serviços financeiros Janco Partners, pode ter superado os US$ 70 milhões.

Alguns analistas acusam Zelnick de ser complacente demais com seus "enfants terribles" da Rockstar. "Não existe uma supervisão adulta lá", diz Pachter, da Wedbush, um crítico frequente. "Os caras da Rockstar podem fazer o que eles quiserem. Eles deveriam produzir dois videogames com pontuação 90 em três anos, em vez de um com pontuação 95 em seis anos." (As classificações do site metacritic vão de 0 a 100 e se tornaram cruciais para o sucesso de um videogame).

Zelnick reage afirmando que apoia o ponto de vista criativo dos irmãos Houser. Mesmo assim, diz ele, "você nunca vai ouvir que fazemos um trabalho tão bom que não precisamos ter disciplina".

Em 2009, após quatro anos sem um lançamento, "Red Dead" parecia ser um daqueles projetos inspirados, mas que nunca terminam, como "Duke Nukem Forever", também da Take-Two, um jogo muito aguardado que está em desenvolvimento há 13 anos. Então, em novembro, Leslie Benzies, presidente do estúdio da Rockstar na Escócia, que lidera o desenvolvimento da franquia "Grand Theft Auto", chegou a San Diego para assumir o comando de um escritório onde ele supervisiona 200 funcionários.

Meses depois, em janeiro, pessoas que se declaravam esposas de funcionários da Rockstar em San Diego reclamaram de condições de trabalho terríveis. Um blog postado no site de videogames Gamasutra descreveu como os funcionários ficavam enfurnados em suas baias trabalhando por 12 horas seguidas, inclusive aos sábados; um comentário comparou os escritórios de Nova York ao Olho de Sauron, que domina a Terra Média na trilogia "O Senhor dos Anéis".

Na ocasião, a Rockstar desdenhou as alegações, criando três papéis de parede para computador, baixados pela internet, nos quais aparece um olho que tudo vê com a logomarca da Rockstar. "Isso foi alguém jogando uma granada por cima do muro e fazendo isso de maneira pública", diz Zelnick. "Cometemos erros de vez em quando. Nesse exemplo em particular, não podíamos incorrer em erros já cometidos."

O lançamento de "Red Dead" continuou sendo adiado, enquanto a Rockstar trabalhava para reparar mais de 200 mil falhas de programação, algumas delas tão pequenas quanto a cor da poeira levantada pelos cavalos. O dia 27 de abril chegou e passou, mas o outdoor instalado em Manhattan exibindo a data - um cartaz com três andares de altura mostrando o personagem John Marston abraçado a uma bandoleira e fazendo mira com um revólver - permaneceu no lugar.

Hickey, o analista da Janco, estima que "Red Dead Redemption" começou a dar lucro com 4 milhões de cópias vendidas. Apoiar o desenvolvimento do próximo grande épico é outra questão. A indústria do videogame, segundo sugere o analista Pachter, caminha para projetos menos ambiciosos. Com bolsos mais rasos, até mesmo os jogadores mais fanáticos estão ficando mais seletivos. O Facebook e outras plataformas estão drenando os dólares e as horas disponíveis com mais jogos "casuais", que são vendidos a US$ 1,99.

Depois, há os preços cada vez maiores que desenvolvedores famosos como os Houser cobram. Em 2008, os Houser assinaram um novo contrato com a Take-Two, que, além de licenciar direitos, dá a eles uma parcela dos lucros com cada jogo lançado. Esse acordo expira em janeiro de 2012 e a Take-Two provavelmente terá de pagar ainda mais para não perder os Houser para um concorrente.

Zelnick não revela se já iniciou as negociações contratuais com os Houser, embora a simples possibilidade da partida dos dois seja amedrontadora. Em 2003, quando a Electronic Arts, criadora do jogo "Madden NFL" viu o pessoal que desenvolveu o jogo "Medal of Honor" abandonar o navio, as vendas da franquia caíram 40%. Essas equipes então produziram a série "Call of Duty", que desde então vende consistentemente mais que "Medal of Honor". Durante a E3, o setor entrou em polvorosa com as informações de que o executivo-chefe da Activision, Bobby Kotick, havia recebido os Houser em seu camarote durante um show. Kotick e os Houser não responderam aos pedidos para comentar o assunto.

"Eu me orgulho de criar ambientes que atraem e mantêm os melhores do setor", diz Zelnick. "Você nunca pode subestimar o sangue, suor e lágrimas que a equipe de criação dá para as coisas acontecerem. Ninguém teria nos elogiado se tivéssemos lançado o 'Red Dead' três meses mais cedo."



**Fonte: Valor Econômico, São Paulo, 6 e 7 set. 2010, Empresas, p. B2.**