

# DESENHE QUALQUER COISA

Lançado em fevereiro, o Draw Something é o aplicativo que se popularizou com maior rapidez na história dos smartphones e tablets



**FRUTOS DO SUCESSO** O americano Dan Porter, criador do programa: em 44 dias, o Draw Something salvou sua empresa da falência e o tornou milionário

THE NEW YORK TIMES/ALAMY/ISTOCK

A velocidade do sucesso do Instagram, vendido por 1 bilhão de dólares dezoito meses depois do lançamento, parecia insuperável. No mundo digital, contudo, os recordes têm vida curta. Um aplicativo para smartphones e tablets lançado em fevereiro, o Draw Something (desenhe algo, em inglês), virou sensação global da noite para o dia. Atingiu 1 milhão de usuários em apenas nove dias e, em seis semanas, foi vendido por 210 milhões de dólares. Isso significa que seu criador, o americano Dan Porter, cuja empresa, a Omigpop, estava à beira da falência, se tornou multimilionário em 44 dias. O aplicativo já ultrapassou 50 milhões de downloads e, de acordo com estimativas de especialistas, sua compradora, a Zynga (a mais popular desenvolvedora de games para redes sociais), agora poderia revendê-lo por 1 bilhão de dólares. O Draw Something reinventa para o meio digital um jogo de tabuleiro chamado Imagem & Ação, popular nos anos 80 e 90. O game é jogado entre dois smartphones ou tablets. Alguém desenha algo com o dedo e seu interlocutor, no outro smartphone, tenta adivinhar do que se trata. Se descobre, escreve o que é usando as letras disponíveis. Na semana passada, já era o aplicativo mais vendido em 85 países, incluindo o Brasil, desbancando o *Angry Birds*, game que reinava em smartphones e ta-





**É DIFÍCIL LARGAR** As amigas Fernanda Beraldo e Jessica Rosset: "O que mais atrai é que se joga com pessoas. Não seria tão legal se fosse contra o computador", diz Jessica

blets. Travis Boatman, vice-presidente da Zynga, resumiu para VEJA quais são, na sua opinião, as qualidades do Draw Something: "O game é divertido e encoraja a interação social. Combina a possibilidade de jogar com amigos em qualquer lugar, a qualquer momento, com uma mistura de características que atraem uma audiência massiva". Como a necessidade de quebrar a cabeça para descobrir o significado do desenho.

Alguns fatores que explicam o sucesso meteórico do Draw Something:

- É intuitivo: os desenhos são feitos com movimentos naturais dos dedos.
- Pode ser jogado em qualquer idade, do neto ao avô.
- Não tem perdedor: ambos os jogadores se sentem vitoriosos quando a adivinhação tem sucesso.

- Tem um sistema de bonificação que dá acesso a conteúdo extra.
- Cria um efeito viral: como não é possível jogar sozinho, os aficionados tendem a disseminar o game entre amigos.
- As partidas nunca acabam. É possível jogar por quanto tempo se quiser.

Em nove semanas, os 50 milhões de usuários criaram 6 bilhões de desenhos. Nos momentos de pico, são produzidos 3000 por segundo. "O que mais atrai é jogar com pessoas. Não seria tão legal se fosse contra o computador", diz a paulistana Jessica Rosset, que conheceu o aplicativo por intermédio de amigos do Facebook. "O game nos permite ter contato com culturas diferentes, já que dá para jogar com gente de todo o mundo", acrescenta a

psicóloga Fernanda Beraldo, que tem dedicado em média quarenta minutos diários ao Draw Something. muitas vezes para jogar com a amiga Jessica.

Com a compra do Draw Something, a Zynga conseguiu um espaço nos dispositivos móveis. Até então seus games, como o sucesso *FarmVille*, só eram bem-sucedidos no Facebook. Na semana passada, a empresa deu um passo para ampliar o uso do Draw Something: integrou-o às redes sociais Facebook e Twitter. Estima-se que o aplicativo fature 250000 dólares por dia com a versão paga, que custa 99 centavos de dólar, com os anúncios da versão gratuita e com a venda de conteúdo extra para o programa. O consultor Marcelo Tripoli, da agência de marketing digital iThink, diz: "A rapidez com que tudo ocorreu para o Draw Something retrata bem o que é hoje o mundo digital. É o aplicativo de maior sucesso atualmente. Mas aposto que em menos de um ano surgirá um substituto que crescerá ainda mais rápido". A trajetória do Draw Something é realmente exemplar para entender o mundo digital. Antes do sucesso do aplicativo, a Omgpop já tinha demitido empregados e, se programado para fechar as portas em maio. Um dos sócios, Charles Forman, contou que, no dia em que a venda foi fechada, e ele se tornou milionário, sua conta bancária estava reduzida aos últimos 1 700 dólares.

