



Mitikazu Lisboa, presidente da Hive, superou a crise dos jogos eletrônicos criando games para internet. - P26

ArcelorMittal usou sucata para obter selo ecológico Falcão Bauer para vergalhões, perfis e outros produtos de construção. - P16



Bombeiros e populares tentam resgatar vítimas em Teresópolis

Região serrana do Rio é devastada por fortes chuvas

Moradores de Petrópolis, Nova Friburgo e Teresópolis ficaram praticamente isolados e passa de 250 o número de mortos

As fortes chuvas que atingiram a região serrana do Rio de Janeiro na madrugada de quarta-feira deixaram um rastro de devastação nas cidades de Teresópolis, Nova Friburgo e Petrópolis. Autoridades anunciaram mais de 250 mortos, até o fechamento desta edição. "Nunca vi nada igual, nem mesmo nos deslizamentos em Angra dos Reis no ano passado", afirmou o vice-governador do Rio, Luiz Fernando Pezão. O governo federal liberou recursos para ajudar nos resgates e na reconstrução de estradas. - P38

→ A presidente Dilma Rousseff assinou medida provisória liberando R\$ 780 milhões para que a Defesa Civil e o Ministério dos Transportes ajudem as áreas afetadas.

Novartis estuda doença tropical no Brasil

Laboratório farmacêutico busca parceiro para investir em pesquisas sobre mal de Chagas e febre amarela. A empresa investe US\$ 40 milhões por ano em estudos de doenças tropicais. - P22

Mercedes-Benz tem seu melhor ano no país

Montadora alemã vendeu 101 mil veículos no Brasil em 2010, volume 70% superior ao do ano anterior. As vendas de caminhões cresceram 43% e somaram 46,5 mil unidades. - P20

Agronegócio registra exportação recorde

Foram US\$ 76,4 bilhões em vendas ao exterior que, segundo o ministro da Agricultura, Wagner Rossi, ajudaram a conter a inflação. Importações, porém, crescem o dobro das exportações. - P4

Companhias dividem ações para ter liquidez

Para atrair um número maior de pessoas físicas e aumentar o giro de negócios com um custo unitário menor, empresas desdobram ações que já se valorizaram muito. - P32

INDICADORES		12.1.2011	
TAXAS DE CÂMBIO	COMPRA	VENDA	
▼ Dólar Ptax (R\$/US\$)	1,6765	1,6773	
▼ Dólar comercial (R\$/US\$)	1,6750	1,6770	
▲ Euro (R\$/€)	2,2007	2,2021	
▲ Euro (US\$/€)	1,3127	1,3129	
▼ Peso argentino (R\$/S)	0,4218	0,4224	
JUROS	META	EFETIVA	
■ Selic (a.a.)	10,75%	10,66%	
BOLSAS	VAR. %	ÍNDICES	
▲ Bovespa - São Paulo	1,72	71.632,90	
▲ Dow Jones - Nova York	0,72	11.755,44	
▲ Nasdaq - Nova York	0,75	2.737,33	
▲ S&P 500 - Nova York	0,90	1.285,96	
▲ FTSE 100 - Londres	0,61	6.050,72	
▲ Hang Seng - Hong Kong	1,54	24.125,61	

DDA (Débito Direto Automático) do Banco do Brasil. Comodidade para sua empresa.

Receba eletronicamente os boletos de cobrança e efetue os pagamentos através do Gerenciador Financeiro.

Consulte seu gerente.

SAC 0800 729 0722
Ouvidoria BB 0800 729 5678
Deficiente Auditivo ou de Fala 0800 729 0088 ou
acesse bb.com.br/empresarial



Mônica Backhoff

EMPRESAS

CHIPS

Intel escolhe executivo com 13 anos de casa para assumir presidência no Brasil

A Intel anunciou ontem que Fernando Martins será o seu presidente e gerente geral para o Brasil. Há mais de 13 anos na empresa, ele foi diretor global de planejamento estratégico de tecnologia. O executivo substitui Jesus Maximoff, que liderava as operações na América Latina e acumulava o comando das operações brasileiras desde abril de 2010, quando Oscar Clarke deixou a empresa para assumir a presidência da HP Brasil.



Alexandre Brum/O Dia

COMPORTAMENTO

Telefonemas e programas na web ajudam a deixar o cigarro, diz estudo

Fumantes que conversam pelo telefone com conselheiros experimentados e participam de um programa on-line que ajuda a abandonar o fumo obtiveram índice de sucesso quase duas vezes superior ao de fumantes que recorreram apenas ao programa on-line, em prazo de 18 meses, de acordo com estudo conduzido por Amanda Graham, diretora de desenvolvimento de pesquisas no Schroeder Institute.

Desenvolvedores viram o placar com games pela internet

Empresas nacionais especializadas em jogos superaram a crise e apostam em nichos como itens para mais de um participante

Carlos Eduardo Valim
cvalim@brasileconomico.com.br

Apesar de dominado pela pirataria e com pouco investimento nos últimos anos das maiores empresas mundiais, o mercado de jogos eletrônicos brasileiros passa por um renascimento. E nele a participação das empresas brasileiras deverá ser mais importante. As pequenas desenvolvedoras de jogos encontram novos nichos de mercado e crescem rapidamente.

“Os anos de 2010 e 2011 serão lembrados como marcantes para a indústria brasileira, pois criamos massa crítica neste período”, afirma o presidente da catarinense Hoplon Infotainment, Tarquínio Teles. Neste ano, ela lançará no mercado internacional o seu jogo de multijogadores pela internet (MMO) Taikodom, de batalhas espaciais, após passar a ser representada pela americana Gamesfirst nas Américas, Europa e Turquia. Nessa categoria, o usuário entra num mundo virtual e joga em tempo real com pessoas de todo o mundo.

Já a paulistana Hive, que aproveitou a diminuição dos seus negócios de jogos para sites e campanhas publicitárias de grandes empresas, durante a crise, para direcionar seus recursos ociosos ao desenvolvimento de um MMO de samurais, chamado Takô.

Em 2007, ela havia faturado R\$ 800 mil e saltou para R\$ 3,2 milhões em 2008, antes de sofrer os impactos da crise. Com a retomada, voltou a crescer com rapidez. A previsão para o último ano era de fechar com R\$ 8,5 milhões. Entre as empresas que encomendaram trabalhos a ela em 2010 estão Procter & Gamble, Fiat, Microsoft e Samsung.

Nos últimos anos, o setor ganhou grande exposição e importância dentro da indústria de entretenimento mundial, com as últimas gerações de consoles de jogos, lançados pela Sony (Plays-

“

A internet foi a salvação de muitas empresas da pirataria

Mitikazu Lisboa,
presidente da Hive

tation), Nintendo (Wii) e Microsoft (Xbox), e o fato das vendas dessa categoria de hardware ter ultrapassado as das bilheterias de cinema. “Mas o ciclo completo de negócios no setor ainda não está definido, como o cinema tem com a venda posterior de filmes em DVD e para a TV”, diz Teles.

Grande parte da movimentação brasileira, assim como global, se deve aos jogos pela internet, que se aproximou de uma receita mundial de US\$ 20 bilhões, cerca de um terço do mercado de jogos eletrônicos.

Para o Brasil e outros emergentes, como a China, a web foi uma bênção ainda maior. “A internet foi a salvação de muitas empresas da pirataria”, afirma Lisboa. Nestes países, a cópia de jogos para consoles dominou o mercado e afastou investimentos.

A Activision — controlada pela francesa Vivendi —, que se tornou a maior desenvolvedora independente de jogos após o sucesso do Guitar Hero, nunca se estabeleceu no Brasil, tendo apenas distribuição local. Já a Electronic Arts, popular em jogos esportivos e que caiu para a segunda posição geral, manteve aqui apenas a sua divisão de jogos para aparelhos móveis e tirou a EA Games do país. Também a francesa Ubisoft anunciou no fim de 2010 o fechamento de seus estúdios de produção de games, mantendo as áreas de marketing, distribuição e vendas.

Na contramão, a Aeria vai investir US\$ 15 milhões na América Latina. Isso se explica por ela estar focada nos MMO, que não podem ser copiados.

Já a Mentez, de origem colombiana, chegou aqui no ano passado para explorar o grande potencial dos jogos para redes sociais. Ela tem grande presença no Orkut por meio do seu Colheita Feliz. Agora ela está lançando o primeiro jogo em 3D para a popular rede social do Google no Brasil. ■

INTERNET

MySpace demite quase metade dos funcionários e pode mudar área de atuação

O corte prepara o terreno para a venda da ex-líder do setor de redes sociais, que está mudando de foco e se tornando um site de entretenimento. A reorganização afeta cerca de 500 funcionários, ou 47% do quadro da empresa, e surge depois de semanas de especulações sobre os cortes em blogs de tecnologia. Reduzir os prejuízos do MySpace seria essencial para as tentativas de encontrar compradores.

Fabio Rodrigues Pozzebom/ABr



BANDA LARGA

Operadoras terão de reduzir preços para obter desoneração de impostos

O ministro das Comunicações, **Paulo Bernardo**, negocia com o Conselho Nacional de Política Fazendária (Confaz) uma redução do Imposto Sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS) para os serviços de banda larga. O ministro, porém, condiciona o benefício a uma contrapartida por parte das empresas envolvendo a redução de preços aos consumidores. Os possíveis descontos de impostos e tarifas não foram divulgados.

Murillo Constantino

Mitikazu Lisboa trabalha para a Procter & Gamble, Microsoft, Fiat e Samsung



Infografia: Anderson Cattal

ENTRETENIMENTO ON-LINE CONQUISTA JOGADORES

Em US\$ bilhões

	2009	2010*
CHINA	4,5	5,6
RESTO DA ÁSIA	0,8	1,5
COREIA DO SUL	1,3	1,4
RESTO DO MUNDO	0,5	0,7
WORLD OF WARCRAFT (ACTIVISION)	1,5	1,6
MUNDOS VIRTUAIS / JOGOS MULTIJOADORES EM MASSA	1,0	1,4
ONLINE CASUAL**	1,2	1,4
JOGOS EM REDES SOCIAIS	0,7	1,3
JOGOS E PROGRAMAS PARA IPHONE	0,5	1,0
XBOX LIVE (MICROSOFT)	0,8	1,0
EA DIGITAL (ELECTRONIC ARTS)	0,6	0,8
SONY PSN	0,3	0,5
NINTENDO	0,1	0,1
SUBTOTAL	13,6	18,1
DOWNLOADS PARA PC	0,8	
ANÚNCIOS EM JOGOS	0,6	
TOTAL	15,0	19,9

Fonte: Lazard Capital Markets *Estimativa **Joint venture entre Electronic Arts e Hasbro



INTERNACIONALIZAÇÃO

Brasileiras exportam para sobreviver

As empresas brasileiras estão usando o Leste Europeu como plataforma de lançamento de seus jogos pela internet. Por similaridades com os brasileiros nos gostos e menos exigência de sofisticação em relação à Coreia do Sul e Japão, países como a Polônia e Turquia se tornam campo de testes para a exportação de jogos. De 2005 a 2009, as vendas externas de jogos eletrônicos subiram de US\$ 744 mil para US\$ 2,75 milhões. Mesmo com a expansão, é um valor pequeno perto das exportações totais de serviços de software, que fecharam em US\$ 4 bilhões em 2010. A exportação é o caminho natural para empresas nacionais que desejam atuar nesta categoria. "O mercado brasileiro de jogos

é muito novo, não passa de 1,2 mil empresas, mas tem grande potencial", afirma o diretor da Softex (Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software), Djalmá Petit. "Ele exige que as empresas se voltem de imediato para o exterior, porque, além de pequeno, sofre muito com a pirataria", afirma. "O Brasil movimenta US\$ 40 milhões e Taiwan, que tem o mesmo número de pessoas com banda larga, 10 vezes mais", afirma o presidente da Hive, Mitikazu Lisboa. "Há ainda um grande potencial não desenvolvido aqui. Apenas de 8% a 10% dos jogadores brasileiros pagam. Em países desenvolvidos, este percentual está entre 25% e 30%." Mesmo para a produção de jogos por encomenda, há dificuldades

no mercado nacional, por falta de conhecimento. "Tem cliente que chega com R\$ 5 mil e quer fazer algo como um ProEvolution Soccer (jogo de futebol), que custou US\$ 3 milhões", diz Lisboa. "Nossos projetos de jogos para empresas custam entre R\$ 200 mil e R\$ 300 mil. Um único programador exige de nós R\$ 15 mil por mês, contando encargos. Para baratear custos, temos um estúdio de desenvolvimento parceiro na China, o que permite criar 24 horas por dia." Um potencial de negócios futuros é a atualização de mão de obra brasileira para a exportação de desenvolvimento por encomenda para grandes produtoras de jogos, o que já tem acontecido na China. **C.E.V.**