

#852
21 SET. 2008

Este suplemento faz parte do Jornal de Notícias
n.º 112/121, Diário de Notícias n.º 50940 e é vendido
com o Diário de Notícias (Madeira) n.º 430577.
Não pode ser vendido separadamente.

notícias

A REVISTA
MAIS LIDA
EM PORTUGAL



Não dormem, não comem, não vão de férias... em nome de um jogo de estratégia *online* onde nada mexe e que só pode ser ganho por milhares de pessoas. Reportagem com os *travians* portugueses.

O QUE É QUE O

Travian

TEM?

Entrevista
Fernando
Nobre

Babyoga
Magia para
pais e filhos

Travian

estratégia online

Entre as centenas de jogos *online* de todo o tipo e para todos os gostos, tão avançados e sofisticados que quase não os podemos jogar, há um, o *Travian*, que prima pela simplicidade. — À primeira vista, podemos até dizer que é um produto «pré-histórico». — Mas tem milhares de «fiéis» em todo o mundo, está traduzido em mais de trinta línguas e só pode ser ganho por milhares de jogadores.

TEXTO Ana Músico





Mistério

Como é que um jogo tão simples, sem «efeitos especiais», em que nada, mas rigorosamente nada, mexe, pode atrair tantos jogadores?

Tison, nome de «guerra», é biólogo, tem 45 anos e ocupa um cargo de chefia na sua área profissional. Luridus estuda, tem 14 anos. São pai e filho na vida real, guerreiros com rigorosos códigos de honra no *Travian*, um *massive multiplayer online game* (MMOG) – um jogo de estratégia online, em tempo real, gratuito, em que milhares de jogadores competem uns com os outros. No entanto, o *Travian* é muito mais do que um jogo de estratégia, que coloca os jogadores uns contra os outros: há um objectivo comum, que os irá unir em gigantescas e disciplinadas alianças – a construção das Maravilhas do Mundo e elevar o nível deste edifício até cem. É obra, acreditam, e o jogador e a aliança que consigam tal proeza ganham o jogo. Ou seja, milhares de jogadores ganham um jogo de *Travian*.

Gália tem 11 anos, é filho de Alexx, 37 anos, jornalista. Malina, 44 anos, é mãe de Luridus e irmã de Alexx e de Hal 9000, 32 anos, designer. King Baratheon, 17 anos, aluno de 20 a Matemática e futuro aluno do Instituto Superior Técnico, é sobrinho de Alexx, Malina, Hal 9000 e de Spiderfish, 38 anos, técnico de pára-quedismo e primo de Luridus e de Gália, filho de Jessica Lange, 42 anos, radiologista. Confusos? Esta é uma (a)típica família de *travianos*, em que praticamente todos jogam *Travian*, juntos e/ou uns contra os outros. Tudo começou com a abertura da primeira conta. Era apenas mais um jogo de computador. Gália foi o primeiro a aventurar-se no curioso mundo *Travian*. E, a partir dele, a família e os amigos foram entrando nesta comunidade muito mais vasta, que partilha a mesma dedicação, o mesmo comprometimento com o jogo. A *nm* são unânimes em admitir que agora, por causa do jogo, falam muito mais vezes. «Quando era miúdo, jogava damas e xadrez com o meu pai e o meu avô. Hoje, jogo *Travian* com os meus filhos e os meus sobrinhos, com aquela mesma

atitude da competição saudável e do espírito de equipa e de entejada que o jogo fomenta», sublinha Tison, o biólogo. Apesar de o jogo ter rígidas regras de conduta: «Ali também temos a tendência para nos protegermos e, porque temos uma caixa de e-mail interna, falamos praticamente todos os dias.»

Mas como é que um jogo tão simples, sem recurso a quaisquer «efeitos especiais», e em que nada, mas rigorosamente nada, mexe, pode atrair tantos jogadores? Actualmente mais de dois milhões de pessoas, em cerca de trinta países, estão registadas no *Travian*. A Arábia Saudita lidera a lista de países com o maior número de jogadores registados. Ali o *Travian* é um verdadeiro fenómeno, sendo tema de destaque de noticiários e da imprensa diária. Portugal, com mais de 150 mil contas abertas, das quais cer-

ca de 140 mil são de jogadores activos (que jogaram nos últimos sete dias), ocupa a sexta posição neste *ranking*, enquanto a China se apresenta no último lugar.

A história de *Travian* fala por si e cumpre todos os requisitos de uma espécie de *american dream online*. Cansado dos jogos de guerra e estratégia, o jovem alemão Gerhard Muller, com um vasto currículo nestas andanças, decidiu criar o seu próprio jogo. Corria o ano de 2005 e ninguém acreditava na louca iniciativa de um miúdo de 18 anos, tão apaixonado por jogos electrónicos como a maioria dos jovens da sua idade. Mas Gerhard não desistiu e continuou a programar o «seu» jogo. Nesse Verão, a primeira versão do *Travian* entrava online em língua alemã. Os primeiros jogadores eram amigos seus, que passaram a palavra a outros amigos, e por aí fora: um método que continua a funcionar. Em Dezembro desse ano o *Travian* já tinha atraído mais de cinco mil joga-

O primeiro contacto com o mundo *Travian* faz Irresistivelmente lembrar a Gália romana de Astérix.



dores, seis meses depois atingiu o limite de dez mil jogadores e recebia a sua primeira distinção, o Game Awards 2006 (Alemanha). No Verão de 2006, Gerhard e o irmão, Siegfried Muller, que contou esta história à **nm** por e-mail através da administração portuguesa, decidiram criar uma empresa para gerir melhor o jogo e a comunidade de jogadores em todo o mundo, que não parava – e não pára – de aumentar.

Nasceu a Travian Games GmbH, actualmente uma empresa rica, que produz já outros produtos *online*. «Decidimos tentar ganhar o nosso dinheiro através do jogo. É assim que esta história começa para nós!», conta Siegfried. Hoje, cerca de sessenta pessoas ganham a vida a trabalhar no Travian, trinta na Alemanha e as outras tantas nos restantes países onde há uma versão nacional. Todos os dias, prossegue Siegfried, «as equipas de administração de todo o mundo recebem mais de dez mil pedidos e candidaturas de colaboração». Uma das particularidades do jogo, aliás, é o facto de todos os jogadores o poderem jogar na sua língua materna – até está traduzido para catalão. Até ao final do ano, Siegfried estima que seja possível jogar Travian em quarenta línguas diferentes.

O Travian é simples. Mas o jogo, que parece simples até de mais, começa a revelar-se algo bem mais complexo e exigente.

Romanos, gauleses e teutões

Ao registar-se para jogar (cada jogador pode apenas ter uma conta em cada *server*, ou mundo), o jogador pode escolher entre três tribos. Os romanos, de acordo com os administradores, são a tribo mais fácil para se começar a jogar devido ao seu elevado nível social e tecnológico, que os faz mestres na arte de construir edifícios e planificar acções de defesa e de

ataque. Os gauleses, bem à imagem de Astérix, são a tribo mais pacífica do Travian. O treino das suas tropas privilegia a defesa, o que não os impede de serem também habilidosos nos ataques. Os teutões são, de longe, a tribo mais agressiva do jogo. Para atacar e pilhar os seus adversários, os teutões atravessam todo um *server* sem temer nada nem ninguém.

Cada jogador, depois de escolher o *server* onde vai jogar – em Portugal há oito – e a tribo [ver caixa acima, pode escolher entre romanos, gauleses e teutões], começa com uma aldeia com apenas um edifício no centro e vários campos de recursos à volta (madeira, barro, ferro e cereais), que são a moeda de troca para todas as operações futuras e a garantia de um crescimento consistente. Quando estes estão suficientemente desenvolvidos, começa a expansão da aldeia através da construção gradual dos edifícios. Ao mesmo tempo, desenvolve-se o número de habitantes e treinam-se as tropas. «Esta

é ainda uma fase muito individualista do jogo, em que cada um tenta apenas desenvolver a sua aldeia e os recursos, mais nada», explica King Baratheon.

Algumas semanas depois começam a formar-se as alianças, em que os jogadores se associam para se ajudarem mutuamente, e os respectivos fóruns – alguns verdadeiras obras de *design* gráfico, com espaço para concursos de *design* para os membros, onde se definem e divulgam estratégias e se trocam ideias e experiências, e onde se combinam jantaras e noites de copos entre os membros. «Há muitos jogos de estratégia,

TODOS SOMOS UM SÓ !!!



NOVA

RUMO À VITÓRIA S4PT2008

online e não só, mas nenhum como o *Travian* aproxima tanto os jogadores e cria tantos laços de amizade e dependência entre eles. Aqui, sozinho, ninguém vai a lado algum, e é este lado humano de que gosto no jogo.» Meialeka, um dos líderes da aliança Eagles Fly Free (entretanto em processo de fusão com a MØRT), é Sérgio, 27 anos, programador na vida real, joga *Travian* há um ano e meio. Até então, Sérgio era um jogador «do tipo SimCity, brincava às casinhas». Mas um dia começou a sofrer ataques sucessivos de um adversário. «Esse “rapaz” despertou-me para o jogo e viria a tornar-se um dos meus grandes amigos e aliados no *Travian*», diz.

Nesta fase, os melhores jogadores começam a alargar o seu império e a fundar mais aldeias. Neste momento, no server4, por exemplo, e aquele que nos serve aqui de guia, Guts tem 12 aldeias, o que já é muito exigente: «Cerca de quatro horas por dia e vinte euros de dois em dois meses», diz ele à **nm**. Joga há cerca de um ano e um dos aspectos de que mais gosta no jogo é o facto de já ter feito «bons amigos», com quem toma café e bebe copos ao fim-de-semana. «É muito interessante a forma como nos ligamos às pessoas, mas a complexidade crescente do jogo é que nos prende verdadeiramente!» Bruno na vida real, tem 28 anos e está a acabar o curso de Arquitectura em Coimbra, é um jogador do *top ten*. No dia em que este artigo foi escrito, ele estava de novo no primeiro lugar no *ranking* de jogadores. A sua aliança, a Cake E, ocupava a terceira posição no *ranking* das alianças. Ao longo das últimas semanas ele e Number1, o grande líder da ELITE e o grande ausente nesta peça – percebemos que é jovem e que joga a partir dos quatro cantos do mundo –, têm disputado o primeiro lugar taco a taco.

O mais provável é que daqui a uns meses façam uma fusão entre as alianças que lideram e que, juntos, enfrentem a quarta e misteriosa tribo do *Travian*: os natures, a tribo lançada pelo servidor a meio do jogo, quando os jogadores estão prontos e organizados para tal desafio, e cujas aldeias devem conquistar para lá construírem as suas Maravilhas do Mundo.



A linguagem travian

ALLY Abreviatura de aliança.

CATAS Catapultas de fogo e trabuquetes.

CROP Campo de recursos especializado em cereais, que pode ser conquistado.

FARM Jogador que se deixa roubar sistematicamente, podendo evitá-lo através da construção de esconderijos e outras manobras básicas. *Farmé* sinónimo de comida (recursos) e jogador que se preze não fala com comida!

FAKE Simulação de um ataque: ataques

simultâneos com apenas um soldado que escondem um ataque a sério.

FALANGEATA Retribuir um ataque depois de se ser atacado, minuciosamente planeado e cronometrado, para não dar oportunidade ao jogador de retirar e poupar as suas tropas.

NINJATA Tática de ataque em efeito dominó a um mesmo jogador, que potencia a eficácia das catas, que podem assim destruir vários edifícios quase em simultâneo.

PRET(O)S Pretorianos, a lendária Infantaria romana de defesa.

Por esta altura, as alianças são autênticas máquinas de guerra, compostas por milhares de jogadores, que operam centenas de ataques simultâneos e movimentam largos milhares de tropas. À frente, a liderar, estarão cerca de três ou quatro jogadores que, literalmente, jogam ou «trabalham» 24 horas por dia, revezando-se por turnos. Meialeka, ou Sérgio, o programador, participou na fabulosa empreitada no último server5, tendo ficado, ele e a sua aliança composta por inúmeras *wings* (asas ou sucursais), em segundo lugar. «Nessa fase quase que nos limitávamos a enviar recursos para as aldeias natures para os construtores elevarem o nível da Maravilha. Não se pensa noutra coisa, é um grande e complexo jogo de equipa, que exige muita inteligência e perícia de quem lidera todas aquelas pessoas e operações. Não é para qualquer um!»

King Baratheon começou a convite de Gália, o seu primo mais novo, e acabou por «arrastar» toda a sua turma do 12.º ano para o seu primeiro server: «Divertimo-nos muito, mas, vejo agora, não percebíamos nada disto.» Actualmente, joga no server4, pertence à X ELITE, a aliança que ocupa os dois primeiros lugares no *ranking*. King Baratheon, o tal dos 20 a Matemática, é o típico jogador do *Travian*. Há *blogs anti-Travian*, em que o comportamento – leia-se, os horários – do *travian* é duramente criticado. Um jogador «típico» é aquele que põe o despertador para as quatro e cinco da madrugada para construir edifícios e lançar ataques, que acorda às sete em ponto para enviar reforços a um companheiro, que «tem de ir ao jogo» duas ou três vezes por dia ou fica uma tarde de Verão sozinho em casa, a olhar para um ecrã branco, em que, aparentemente, nada acontece. Mas Baratheon planeia e executa, com a sua aliança, operações militares cirúrgicas, com ataques simultâneos combinados ao segundo e técnicas tão complexas e trabalhosas como a *falangeata* ou a *ninjatta* [ver caixa acima]. Para ele o *Travian* consiste em fazer contas,

Amigos
«Nenhum jogo de estratégia aproxima tanto os jogadores e cria tantos laços de amizade e dependência como este»,
Sérgio, jogador.

em que cada movimento é fruto de um série de cálculos lógicos, longamente ponderados. «Levo horas nos fóruns, a ver estatísticas, a comparar valores de ataque, defesa, distâncias, velocidades... há tanta coisa neste jogo que é preciso estudar! A minha mãe é que não entende isso!», diz ele com uma gargalhada. Gália, mais novo, não faz nem metade das contas, mas refere que o que mais gosta no *Travian* é do facto de «ser obrigado a pensar muito e do convívio nas *allys* [ver caixa acima], claro!» Luridus confessa-se mais «malandro» e diz que o que mais gosta é de assaltar e atacar os mais desprevenidos: «Gosto muito de brincar e de gozar, mas também temos de ter muito cuidado com a linguagem para não sermos banidos.»

Portugal foi um dos primeiros países a receber o *Travian* traduzido. «A comunidade portuguesa foi sempre muito dinâmica desde o início. Por isso temos uma relação e um carinho especiais pelos portugueses», conta Siegfried à **nm**. E deve ser verdade. A ver pela quantidade de *sites*, *links*, *blogs* e fóruns que encontramos online em domínios portugueses. «