

GUILHERME ATHAIDE

ALMANAQUE dos
GAMES
de FUTEBOL



Texto © Guilherme Athaide

Diretor editorial
Marcelo Duarte

Diretora comercial
Patth Pachas

Diretora de projetos especiais
Tatiana Fulas

Coordenadora editorial
Vanessa Sayuri Sawada

Assistente editorial
Olivia Tavares

Projeto gráfico e diagramação
Vanessa Sayuri Sawada
Daniel Argento

Capa
Vanessa Sayuri Sawada

Imagens
Freepik
iStock

Consultoria técnica
Bruno Izidro
Nilton Kleina

Preparação
Melissa Rodriguez Leite

Revisão
Luciana Baraldi

Impressão
BMF

Os créditos das imagens de jogos e de seus personagens pertencem aos respectivos produtores e criadores, tendo sido utilizadas nesta obra apenas imagens de divulgação. Todos os direitos reservados.

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Athaide, Guilherme
Almanaque dos games de futebol/Guilherme Athaide. – 1. ed. –
São Paulo: Panda Books, 2019. 144 pp.

ISBN: 978-85-7888-737-7

1. Jogos eletrônicos. 2. Videogames. 3. Futebol – Jogos para
computador. I. Título.
Bibliotecária: Meri Gleice R. de Souza – CRB-7/6439

19-56360

CDD: 794.863342
CDU: 796.332:004.42

2019

Todos os direitos reservados à Panda Books.

Um selo da Editora Original Ltda.

Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41

05413-010 – São Paulo – SP

Tel./Fax: (11) 3088-8444

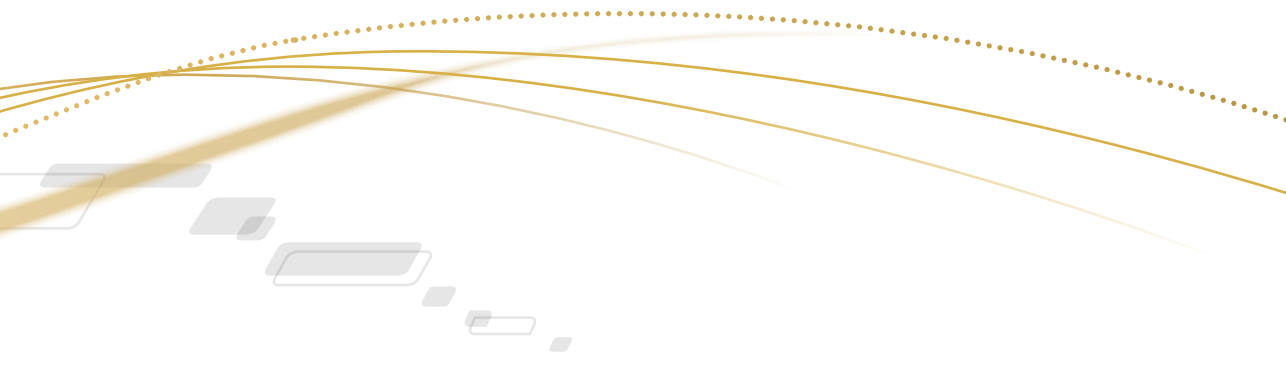
edoriginal@pandabooks.com.br

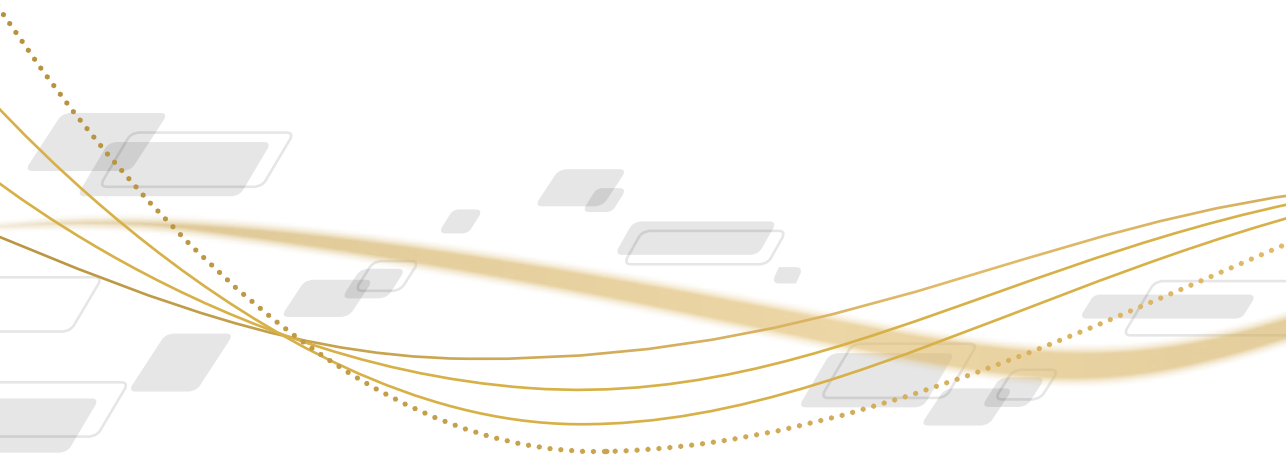
www.pandabooks.com.br

Visite nosso Facebook, Instagram e Twitter.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma sem a prévia autorização da Editora Original Ltda. A violação dos direitos autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e punido pelo artigo 184 do Código Penal.

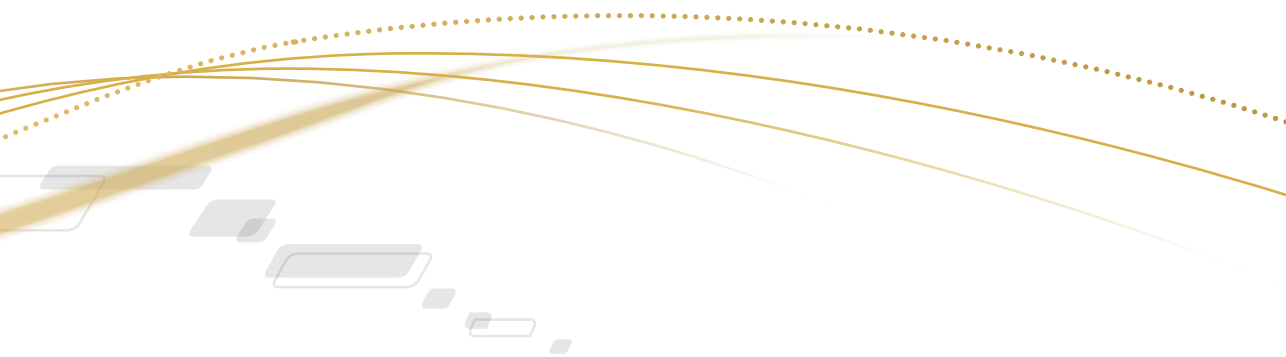
Quando no Corinthians, Dentinho comemorava seus gols beijando o nome da mãe e do pai tatuados em cada punho, era seu jeito de demonstrar que os dois estavam ali de alguma forma toda vez que ele chutava a bola. Já que não pude fazer um gol pelo Timão, este livro é a representação física dos meus agradecimentos ao meu pai (o clássico ponta de lança da equipe) e à minha mãe, que já jogou do gol ao ataque, para que o nosso time nunca fosse derrotado. Um beijo em cada um. E muito obrigado.





SUMÁRIO

Introdução	6
A história dos games de futebol.....	8
Melhores jogos de futebol	11
Jogos que deixaram saudade	12
Maiores jogadores que nunca existiram.....	14
A bola é minha!.....	19
A regra nem sempre é clara	25
Franquia Football Manager	30
Jogos populares de manager em português	39
Electronic Arts	47
Evolução dos gráficos do FIFA	50
Os melhores comerciais do FIFA	61
Trilha sonora do FIFA	64
Os modos de jogo do FIFA 19.....	68
FIFA Street.....	74
Futebol de rua.....	76
Konami.....	79
Os games de futebol da Konami.....	81
International Superstar Soccer.....	90
Os modos de jogo do PES 2019.....	92
FIFA X PES: qual é o melhor?.....	96
As narrações dos games de futebol.....	108
Bugs mais famosos das franquias.....	116
Capas diferentes ao redor do mundo	119
Dez canais do YouTube sobre FIFA e PES	126
eSport Futebol Clube.....	129
As competições oficiais de FIFA e PES.....	131
Dez games de futebol para celular.....	139



INTRODUÇÃO

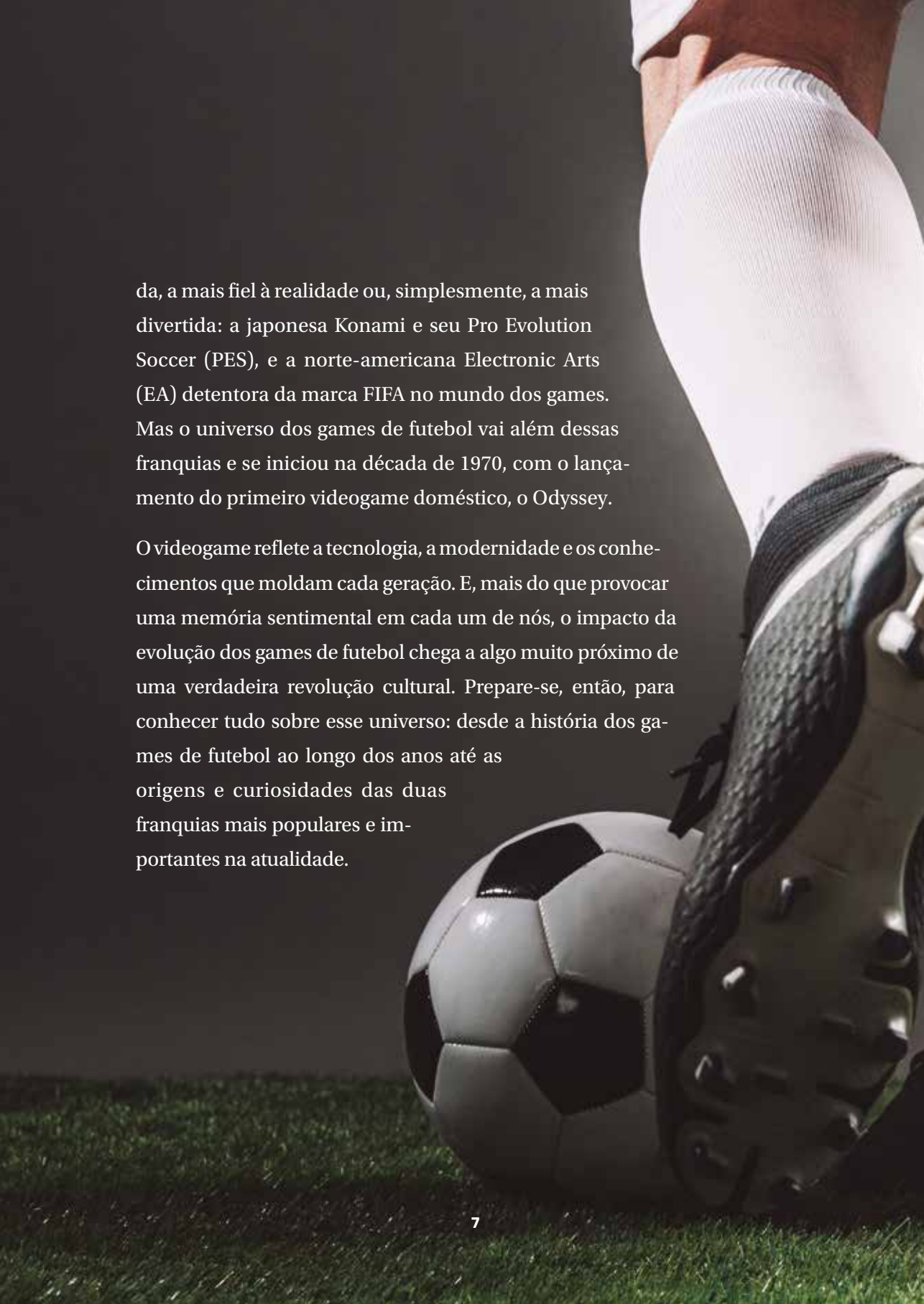
“Qualquer tipo de jogo ajuda você a desenvolver inteligência e criatividade, seja ele videogame, pingue-pongue ou totó”. Quem falou isso foi ninguém menos que Zico, que, com gabarito para dizer o que quiser sobre futebol, lembrou os atletas que se distraíam nas concentrações com jogos bem menos eletrônicos. O Galinho de Quintino fez questão de deixar claro a importância que os games têm em favorecer o raciocínio.

Zico pôde acompanhar a entrada dos videogames no mundo do futebol quando passou a treinar equipes e jamais proibiu os consoles nas concentrações. Para ele, videogame ultrapassa a mera distração. “Você desenvolve a parte tática e depois, na hora do jogo de verdade, aplica tudo isso de forma natural e instintiva.”

Já Renato Augusto, representante de uma geração de boleiros que sempre teve o videogame presente em suas vidas, sabe como os jogos ajudam os profissionais da bola dentro e fora do campo: “Tem vezes que você faz uma coisa no videogame que já pensou em fazer no campo, e outras em que você consegue transportar algo do game para o campo de verdade”, disse o jogador.

Eles foram entrevistados em uma ocasião bem apropriada a este almanaque: Zico e Renato Augusto estavam em um evento promovido pela Konami para serem anunciados como jogadores selecionáveis dentro do Pro Evolution Soccer 2018.

Os games de futebol invadiram os gramados e a vida dos amantes do esporte. Disputando os corações, consoles e bolsos dos gamers, duas gigantes vêm protagonizando desde 1993 discussões sobre qual é a melhor, a mais vendi-



da, a mais fiel à realidade ou, simplesmente, a mais divertida: a japonesa Konami e seu Pro Evolution Soccer (PES), e a norte-americana Electronic Arts (EA) detentora da marca FIFA no mundo dos games. Mas o universo dos games de futebol vai além dessas franquias e se iniciou na década de 1970, com o lançamento do primeiro videogame doméstico, o Odyssey.

O videogame reflete a tecnologia, a modernidade e os conhecimentos que moldam cada geração. E, mais do que provocar uma memória sentimental em cada um de nós, o impacto da evolução dos games de futebol chega a algo muito próximo de uma verdadeira revolução cultural. Prepare-se, então, para conhecer tudo sobre esse universo: desde a história dos games de futebol ao longo dos anos até as origens e curiosidades das duas franquias mais populares e importantes na atualidade.

A HISTÓRIA DOS GAMES DE FUTEBOL

Em 1972 chega ao mercado norte-americano o Odyssey, considerado o primeiro videogame doméstico da história. Já nessa época, surgem também os games de futebol. Um dos primeiros jogos lançados para console foi o Soccer e, logo em seguida, em 1979, o Hockey!/Soccer!. Para concorrer com o Odyssey, a Mattel lança seu console Intellivision em 1979 e o game NASL Soccer no ano seguinte.

A partir da década de 1980 uma explosão de craques começou a emprestar seus nomes aos jogos de futebol. O primeiro foi o Pelé's Soccer, conhecido por aqui como "O jogo do Pelé" após seu lançamento para o Atari 2600 em 1982. Dois anos antes, o game havia sido lançado como

MAGNAVOX

A empresa fabricante do Odyssey foi fundada em 1972 por Edwin Pridham e Peter L. Jensen, que dois anos antes haviam participado da invenção do alto-falante dinâmico. O console, junto com a versão doméstica de Pong, lançado pela Atari em 1975, e o Coleco Telstar, de 1976, formaram a primeira geração de consoles da história.

1972

Lançamento do console Odyssey e do game Soccer



1979

Hockey!/Soccer!
Odyssey



Championship Soccer, que voltou a nomear o jogo após o fim da licença do uso do nome de Pelé. Mas, em sua maioria, os games homenageavam atletas ingleses, tendo em vista a paixão do país pelo futebol e devido ao fácil acesso daquela população aos meios eletrônicos da época. Assim, atletas bem menos conhecidos que o Rei do Futebol também tiveram um jogo para chamar de seu. Foi o caso do meio-campista inglês, Paul Gascoigne, que encabeçou dois jogos intitulados com seu apelido: *Gazza's Super Soccer* (1989) e *Gazza II* (1991), ambos produzidos pela Empire e lançados para sete plataformas diferentes, como os computadores 64, Amiga 500 e Amstrad CPC.

Se entre as décadas de 1980 e 1990 os jogos exploravam a figura de um único atleta, o que se viu depois disso foi a consolidação da dupla FIFA/PES e o surgimento de outro nicho de gamers empenhados não apenas em fazer gols: eles também queriam gerenciar times de futebol

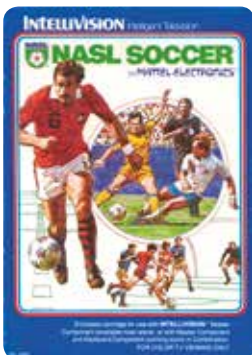


PRIMEIRO LICENCIAMENTO

O NASL Soccer foi o primeiro jogo que recebeu a licença de uma marca registrada de liga esportiva, a extinta North American Soccer League (1968-84). Hoje, a principal liga de futebol dos Estados Unidos é a Major League Soccer (MLS).

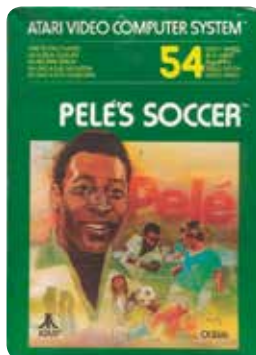
1980

NASL Soccer
Mattel



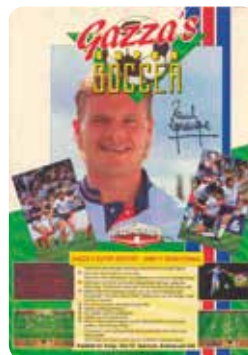
1982

Pelé's Soccer
Atari



1989

Gazza's Super Soccer
Empire



1991

Gazza II
Empire



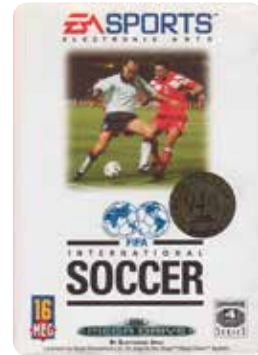
e resolver problemas entre treinadores e cartolas. Foi então que surgiram os jogos de gerenciamento de clubes, ou *football managers*.

O mercado não parou de crescer e os anos 1990 viram o apogeu dos games de futebol com o lançamento de quase setecentos novos jogos. Nesse período, diversas franquias surgiram com a promessa de agradar a todos os fãs do esporte eletrônico. E então não apenas um, mas dois divisores de águas surgiram: FIFA e PES. Os desdobramentos dessa dupla na indústria e sua consolidação no mercado causaram o desaparecimento de outros jogos, o que ajuda a entender o motivo pelo qual ficamos aguardando ansiosamente, ano após ano, a chegada do próximo lançamento nas lojas – e, também, porque a disputa pelo título de game favorito é tão acirrada.

Segundo a Universal Videogames List, desde a criação do Soccer, mais de 1.720 jogos sobre o tema já foram lançados. O site, especializado nesse tipo de lista, considera na contagem todas as versões de um mesmo jogo lançado para diferentes plataformas – por exemplo, o FIFA 19, para PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Nintendo Switch e PC é contado como seis jogos. Mesmo se considerarmos cada lançamento como um único jogo, independentemente de para quantas plataformas ele foi lançado, ainda assim teremos a quantidade astronômica de 848 jogos de futebol.

1993

FIFA International Soccer
Electronic Arts



1995

Winning Eleven
Konami



2001

Pro Evolution Soccer
Konami

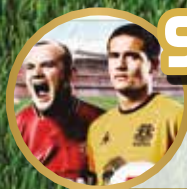


MELHORES JOGOS DE FUTEBOL



92.97

**Pro Evolution Soccer 3 /
World Soccer Winning Eleven 7**
Konami (2003)



90.65

FIFA 12
Electronic Arts (2011)



91.12

**Pro Evolution Soccer 4 /
World Soccer Winning Eleven 8**
Konami (2004)



90.26

FIFA 10
Electronic Arts (2009)



90.54

**Pro Evolution Soccer 2 /
World Soccer Winning Eleven 6**
Konami (2002)



88.25

**Pro Evolution Soccer 5 /
World Soccer Winning Eleven 9**
Konami (2005)



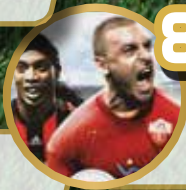
89.47

FIFA 13
Electronic Arts (2012)



87.63

FIFA 11
Electronic Arts (2010)



88.21

FIFA 09
Electronic Arts (2008)



87.27

FIFA 2000
Electronic Arts (1999)

Fonte: site Game Rankings

JOGOS QUE DEIXARAM SAUDADE

Franquia Kick Off

Anco Software (1989)

PC, Sega Game Gear, Mega Drive,

Master System, NES, Super

Nintendo, Game Boy

Um dos primeiros programadores a despontar como astro da criação de jogos foi o inglês Dino Dini, que se tornou uma espécie de mago dos games de futebol. Sua trilogia Kick Off dominou a geração 16 bits e foi considerada a melhor do gênero de sua época pela fluidez e variedade nos modos de jogo. O criador ainda lançaria Dino Dini's Soccer pela Virgin Interactive, em 1994.

Super Sidekicks

SNK (1992)

Fliperama e Neo Geo

Bastante popular nas locadoras e fliperamas brasileiros do início da década de 1990, o game rendeu mais três sequências que se estenderam até 1996. Com uma jogabilidade divertida e rápida, as partidas no modo Arcade eram parecidas com a de jogos de luta populares na época e, talvez por isso, esse game tenha conquistado tanto o público.



Virtua Striker

Sega (1994)

Fliperama

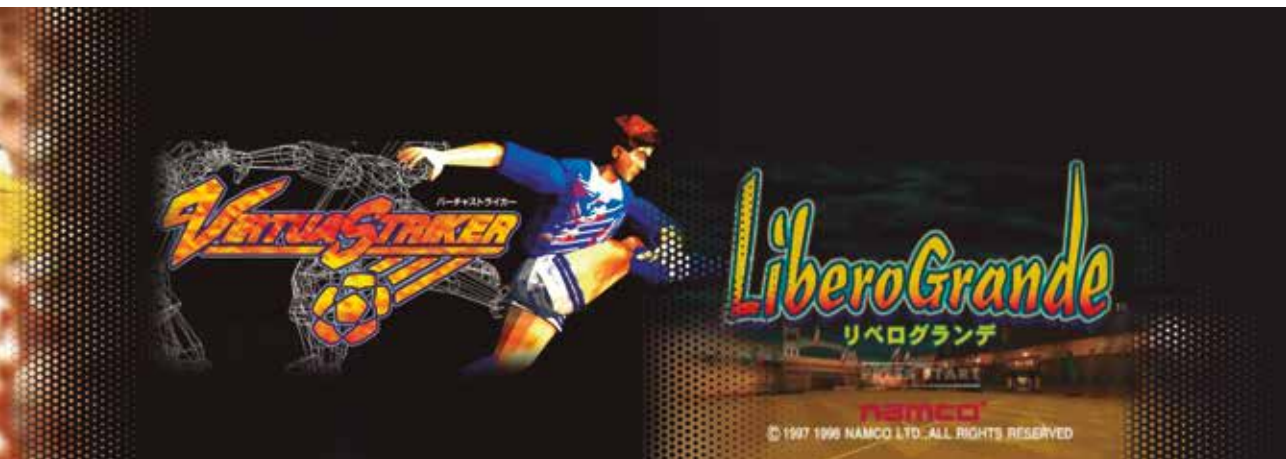
Primeiro jogo de futebol da Sega lançado para fliperama, esse jogo deu origem a uma trilogia que foi bastante popular no Brasil. Com jogabilidade simples de apenas três botões (chute, passe e passe em profundidade), chamou a atenção pelos gráficos poligonais, comuns em jogos de luta da época. Ganhou várias sequências e, mais tarde, versões *revival* para PlayStation 3 e Xbox 360.

Libero Grande

Namco (1997)

Fliperama e PlayStation 1

O grande diferencial do jogo era motivo de alegria para uns e raiva para outros: o player só podia escolher um único jogador da equipe e permanecia com ele por toda a partida. Era possível esquematizar táticas e pedir a bola para os outros companheiros, mas sob seu controle ficava apenas o jogador escolhido. Ganhou uma sequência no mesmo estilo em 2000.



MAIORES JOGADORES QUE NUNCA EXISTIRAM

Valia tudo para as produtoras driblarem os problemas que existiam com o licenciamento de imagem e se manterem fiéis à realidade do mundo futebolístico – houve jogo em que se trocava apenas algumas letras dos nomes dos atletas ou em que os avatares eram muito parecidos com jogadores da vida real, mas eram batizados com nomes diferentes só para despistar. Conheça os quatro maiores jogadores que nunca existiram, mas que marcaram época.

Janco Tianno

FIFA International Soccer (1993)

O primeiro game da franquia da EA não vinha com o ano no nome e a única licença que o jogo tinha só permitia o uso de “FIFA” em seu título. Sem poder usar os nomes dos jogadores da vida real, todos os personagens foram criados do zero. A maior estrela da Seleção Brasileira no game era Janco Tianno, um nome nada comum por aqui. Isso porque foi inventado por um chinês – Jan Tian trabalhou na programação do primeiro FIFA e era apaixonado pelo futebol brasileiro, por isso decidiu dar ao atacante um nome baseado no seu.





Allejo

International Superstar Soccer (1994)

Goleador nato. Craque da camisa número 7. Herói da Seleção Brasileira em qualquer partida. Allejo era tão bom no videogame que até hoje é lembrado como “o maior jogador que nunca existiu”. Dentro do jogo, possuía habilidades superiores aos demais personagens e por isso era tão fácil fazer gol com ele no time. Para os fãs de Allejo, o atleta virtual é superior até mesmo ao grande Rei Pelé.

A VIDA DE ALLEJO

- O personagem é o maior representante da época em que os games de futebol ainda não tinham licenças oficiais de imagem. Por isso, a Konami idealizou todas as seleções do jogo International Superstar Soccer utilizando as características das estrelas futebolísticas reais como parâmetro para a criação de seus personagens.
- Em sua primeira aparição, Allejo foi inspirado em Bebeto, que também vestia a camisa 7 na Seleção Brasileira e, ao lado de Romário, foi um dos craques da conquista do tetracampeonato na Copa do Mundo de 1994.
- Quando reapareceu no International Superstar Soccer 64 (1997), Allejo estava careca e vestia a camisa número 9, dando a entender que, daquela vez, o jogador Ronaldo servira de inspiração.
- A Konami trouxe o jogador de volta no Pro Evolution Soccer 2014. Era possível jogar com ele escolhendo uma equipe brasileira no modo Master League. No entanto, havia um porém: o craque não estava mais no auge dos anos 1990 e, aos 35 anos de idade, tinha um overall de apenas 88 pontos.
- A nostalgia fez do craque um ícone pop. Várias lojas vendem a camisa amarela 7 com o nome de Allejo escrito em estilo pixelado 8 bits.
- Em 2013, o maior jogador que nunca existiu ganhou um falso documentário em sua homenagem, no qual grandes nomes do esporte, como Pelé, Romário e Zico, tecem elogios ao craque.

Murillo E Galfano

International Superstar Soccer (1994)

Para fazer referência aos jogadores mais famosos da Copa do Mundo de 1994, a Konami, que não tinha os direitos do Mundial nem dos jogadores das seleções, deu um jeitinho, digamos, “capilar”: Murillo, o camisa 10 da Colômbia, era inspirado em Valderama, com seu cabelo *black power*. E Galfano, também camisa 10, só que da Itália, imitava o corte de Roberto Baggio, que vestia o mesmo número na vida real e ostentava uma espécie de *mullet* com rabo de cavalo.



N. 10

FIFA 2000 (1999)

Essa edição do jogo veio com uma novidade interessante: era possível escolher equipes clássicas do futebol mundial. Entre elas, o Santos de Pelé, só que com um detalhe: sem Pelé. A equipe do alvinegro praiano dos anos de 1962-63 estava completa, mas, sem os direitos de utilização do nome do Rei do Futebol, o jeito foi fazer um personagem negro com o mesmo corte de cabelo que Pelé usava na época e batizá-lo simplesmente de N. 10.

Equipes genéricas

David Beckham Soccer (2002)

Na época à frente do Manchester United, clube inglês em que jogou entre 1994 e 2003, o meio-campista teve seu próprio jogo produzido pela Rage Software Limited (1992-2003) para PlayStation, PlayStation 2 e Xbox. Para Game Boy Advance e Game Boy Color, a produção ficou a cargo da Yoyo Entertainment. Como apenas Beckham era licenciado no game, os desenvolvedores elaboraram uma estratégia para driblar a falta de outros jogadores reais: nomes extremamente parecidos para os personagens correspondentes. O game ainda trazia uma função que permitia criar suas próprias equipes e jogadores, possibilitando que o player “corrigisse” os nomes que vinham com a grafia diferente.

SELEÇÃO INGLESA EM DAVID BECKHAM SOCCER

Seeman David Seaman	As. Coal Ashley Cole	Ferdinand Rio Ferdinand	Scoles Paul Scholes	Barmbee Nicky Barmby	Heski Emile Heskey
G. Nevil Gary Neville	Cambel Sol Campbell	Garrard Steven Gerrard	Beckham David Beckham	Owin Michael Owen	

▶ Foi exatamente com essa escalação que a Inglaterra derrotou a Alemanha por 5 X 1, em 1º de setembro de 2001. O jogo era válido pelas eliminatórias europeias para a Copa do Mundo de 2002 e teve um gosto especial para os ingleses por ter sido disputado no campo adversário, em Munique.

FIFA 17 (2016)

Nessa edição, 23 equipes brasileiras vieram com escalações completamente genéricas, com jogadores criados para o jogo. Por exemplo, o ataque do Athletico Paranaense era formado por Pirdel e De Bruma, o goleiro do Cruzeiro recebeu o nome de Sacramentinho e a zaga do Grêmio foi composta pela dupla Freitinho e Mestres.

JOGADORES GENÉRICOS MAIS NOTÁVEIS NOS TIMES BRASILEIROS DO FIFA 17

Fildeiras

meio-campo do
América Mineiro



Tarafell

meio-campo e capitão
do Figueirense



Adrianiscito

goleiro do
Santa Cruz



Pombaxinho

zagueiro
do Avaí



Freijão

meio-campo
do Atlético-MG



Costinha

atacante do
Fluminense



Pauloletinho

meio-campo do
Santos



Trevões

atacante do
Criciúma



Abra

goleiro do
Botafogo



Everticinho

lateral do
Internacional



Caiado

zagueiro do
São Paulo



Jairinhazo

lateral do
Goiás



Traira Lopes

goleiro da
Chapecoense



Prazeracinho

meio-campo do
Palmeiras



Guevara

atacante
do Sport



Freidinha

lateral do
Joinville



Laranjeiros

atacante do
Coritiba



Espinho

lateral da
Ponte Preta



Bruíneira

goleiro do
Vitória



Vivenco

atacante
do Vasco



A BOLA É MINHA!

A partir da década de 1980, a popularização dos videogames fez muitas produtoras investirem na convocação de estrelas do futebol mundial para dar nome aos seus jogos. O objetivo era aproveitar a imagem do atleta, fazendo com que seus fãs comprassem o jogo. No início, o maior investimento era em jogadores ingleses, já que o Reino Unido nutria uma paixão especial pelo esporte. Com o surgimento dos games FIFA/PES, licenciar um único atleta foi a oportunidade que outras produtoras tiveram para driblar a concorrência da EA e da Konami e, dessa forma, alavancar seus games.

Pelé's Soccer

Atari (1982)

Atari 2600

Pelé aparecia apenas no título do game, já que as limitações da época não permitiam que o jogo apresentasse mais do que três jogadores na linha e um no gol (que eram pontos circulares azuis ou laranjas vistos de cima). A bola, aliás, era um quadrado branco.



Glen Hoddle Soccer

Amsoft (1985)

Computador Amstrad CPC

Entre as décadas de 1970 e 1980, Hoddle foi um famoso jogador inglês que teve seu nome licenciado para a indústria eletrônica. Porém, a equipe



de programação errou o nome do homenageado, e Glenn virou Glen (com apenas um “n”) em seu próprio jogo. Todo o material interno do game, bem como as telas iniciais e até a capa tiveram o nome do jogador escrito de maneira incorreta. Hoje, o inglês virou treinador de futebol e comandou a Seleção Inglesa entre 1996 e 1999.



Peter Shilton's Handball Maradona

Argus Press Software (1986)

Computadores Amstrad CPC, C64 e ZX Spectrum

Apesar do que o nome pode sugerir, era um jogo de futebol e do goleiro Peter Shilton, não de Maradona. A origem do nome veio do gol de mão de Maradona feito em cima do goleiro em uma partida pelas quartas de final da Copa do Mundo de 1986. O gol irregular com a famosa “mão de Deus” (como Maradona se referiu ao lance posteriormente) acabou validado pelo juiz e ajudou a Argentina a avançar rumo ao título.

O game se chamaria Peter Shilton Football, mas o nome mudou de última hora por causa desse evento. No jogo, o player controla o goleiro Shilton, que, mais tarde, ficou conhecido por ser o jogador mais velho a disputar a Copa de 1990, quando tinha quarenta anos de idade. Em 22 de dezembro de 1996, Shilton também se tornou o primeiro jogador inglês a ter mil partidas na carreira.