

## Relatório 1

### Speedball 2: Brutal Deluxe



João Neto, número de aluno: a22200558  
15 de dezembro de 2022

# DESCRIÇÃO GERAL

*SpeedBall 2: Brutal Deluxe* foi um videogame lançado em 1990 pela desenvolvedora britânica, The Bitmap Brothers, sendo este uma sequência de *SpeedBall* de 1988, assim como o primeiro título, possuía inspirações em esportes populares para suas mecânicas, como andebol e hóquei no gelo, em que dois times se enfrentam, decidindo o vencedor pelo saldo de pontos marcados, o videogame trazia também uma estética cyberpunk e o incentivo a uma jogabilidade mais violenta por parte do jogador.

No tocante as plataformas em que o jogo foi lançado, há uma quantidade relativamente grande de computadores e consoles, sendo estes, PC, Amiga, Commodore 64, Atari ST, Mega Drive, Master System, NES e Game Boy Advance.<sup>1</sup>

A equipe responsável pelo desenvolvimento, composta por 7 indivíduos<sup>2</sup>, veio parcialmente de uma outra empresa, a também britânica, Palace Software, estes já traziam consigo aquela ideia de jogos europeus de enfatizar a arte como um fator determinante para o produto, e esta combinação das novas pessoas vindas da Palace Software, com as que já estavam na The Bitmap Brothers, foi o que gerou um jogo com tal estética artística, a mentalidade de valorização do jogo não só como uma aplicação de máquina, mas também como uma obra artística, possibilitou efeitos metálicos, detalhes intrincados, reflexos e luzes, muito bem executados.

O sucesso de *SpeedBall 2: Brutal Deluxe* foi demasiadamente grande, sendo bem avaliado tanto pela crítica, quanto pelos consumidores, tendo este, uma média de avaliações em revistas especializadas acima dos 80%, e sendo considerado por muitos, melhor que o anterior.<sup>3</sup>



Figura 1, imagem ilustrativa, jogo base, versão de Amiga, fonte (Lemon Amiga, 2006). Obtido em 15 de 12 de 2022:

<https://www.lemonamiga.com/games/reviews/view.php?id=184>

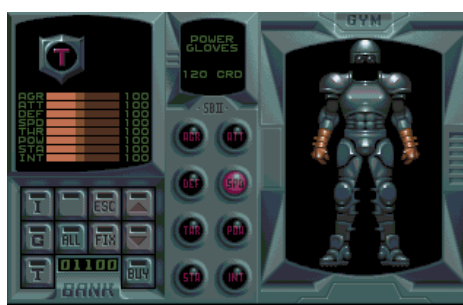


Figura 2, imagem ilustrativa, sistema de customização do jogo, versão de Amiga, fonte (Lemon Amiga, 2006). Obtido em 15 de 12 de 2022:

<https://www.lemonamiga.com/games/reviews/view.php?id=184>

---

<sup>1</sup> Informação obtida pelo site oficial da The Bitmap Brothers em retrospecto ao ano de 2007:

Bitmap Brothers. (16 de outubro de 2007). *Homepage*. Obtido em 15 de 12 de 2002, de <https://web.archive.org/web/20071016054912/http://www.bitmap-brothers.co.uk/our-games/past/speedball2.htm>

<sup>2</sup> Dado obtido pelos manuais do jogo que apresentam o time de desenvolvimento:

HolTeam. (s.d.). *Manuais*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de Hall of Lite: <https://hol.abime.net/2047/manual>

<sup>3</sup> Dados obtidos através dos repositórios da *AMIGA Magazine RACK*, constam outras 32 revistas, com suas respectivas avaliações no repositório em questão:

Merrett, S. (2007). *AMIGA Magazine*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de [http://amr.abime.net/review\\_8925](http://amr.abime.net/review_8925)

# TABELA DE CONTÚDOS

Contexto sócio-cultural .....	1
Público-alvo & demografia .....	2
Ilações Finais.....	3
Webgrafia.....	4
Bibliografia.....	5

# CONTEXTO SÓCIO-CULTURAL

Assim como vários outros jogos de sua época, algumas obras cinematográficas de ficção científica são especialmente marcantes e reconhecidas como uma forte influência para a equipe de desenvolvimento, em destaque está o filme *Rollerball* de 1975, sendo este apontado como a principal fonte de inspiração para o jogo, e não é particularmente difícil de perceber a sua forte influência, o filme baseia-se em partidas de “rollerball”, um esporte baseado em andebol jogado entre duas equipes, passando-se em um futuro distópico. É mais do que claro que, consoante a jogos como *Contra*, *Comando* e outros, *SpeedBall 2: Brutal Deluxe*, não tinha uma preocupação de criar uma estrutura básica de universo e temática totalmente originais, fórmulas já testadas no cinema eram boas o suficiente e já possuíam aprovação do público, este é um fenômeno que ainda pode ser visto de maneira mais branda no contexto contemporâneo, mas que era muito mais marcante na cultura dos estúdios de videogames nas décadas de 70, 80 e 90.

O processo de desenvolvimento de *SpeedBall 2: Brutal Deluxe* era altamente influenciado pela mentalidade destoante dos desenvolvedores europeus no que tocava a valorização do processo artístico, e essa questão cultural se faz presente desde quando parte da equipe ainda trabalhava para a Palace Software, “Se você olhar para as empresas de jogos na época, a própria Palace era fortemente liderada por artistas. Já queriam fazer as ideias dos artistas funcionarem. Era para isso que os programadores estavam lá” (Malone, Dan, ex-membro da The Bitmap Brothers, 2022, tradução livre) <sup>4</sup>.

*SpeedBall 2: Brutal Deluxe* Não esconde suas referências cyberpunks, inspiradas nas obras de sua época, que influenciaram os desenvolvedores da The Bitmap Brothers em conjunto de um processo de desenvolvimento com um forte fator de valorização do setor artístico, a produzirem no que seria a estética final do jogo, um jogo que grita sua época em sua arte, e grita sua cultura de desenvolvimento em seus aspectos técnicos. De fato, homens correndo em trajes metálicos em uma distopia futurista, deixam mais do que claro que *SpeedBall 2: Brutal Deluxe*, é um produto de sua época, um reflexo de seu tempo, e mostra em sua face, sua arte, todos os aspectos culturais no tocante ao desenvolvimento de jogos europeus.

---

<sup>4</sup> Citação traduzida livremente e retirada de recorte online do livro *The Bitmap Brothers: Universe* Harris, D. (2019). *The Bitmap Brothers: Universe*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de <https://readonlymemory.vg/the-making-of-speedball-2/>

*Original: “If you look at games companies at the time, Palace was very artist-led. They wanted to make the artists’ ideas work. That was what the programmers were there for.”*

# PÚBLICO-ALVO E DEMOGRAFIA

Montar uma estratégia de mercado não era uma tarefa difícil para a The Bitmap Brothers, pois o estúdio já contava com o fato do jogo ser uma sequência e que possuía como inspiração um filme popular na época, tendo assim uma base já testada de clientes para o seu produto, a qual já se tinha uma ideia sólida do perfil que aquele cliente teria, uma base que se provou até mesmo multinacional, pois a obra acabou por ser lançada em diversos países da Europa, como Espanha, Itália, Alemanha e França, tendo seus manuais de uso traduzidos e localizados em diversas línguas.

*SpeedBall 2: Brutal Deluxe* nunca foi pensado para crianças pequenas, em capas alternativas do jogo pode-se encontrar frases como “É um jogo de dominação física, de intimidação animalística e destruição descuidada” (capa alternativa de *SpeedBall 2: Brutal Deluxe*, tradução livre)<sup>5</sup>, o que por si só, já era uma indicação da idade a qual se esperava para o público-alvo, um público jovem, porém não tão infantil, um público com certa maturidade para um videogame menos amigável para a família.

Aprofundando mais sobre a demografia esperada para obra, desde o começo, o público-alvo era composto majoritariamente por pessoas do sexo masculino, o jogo possuía todo um trabalho estético com a finalidade de atrair o consumidor homem e jovem, alguns elementos que exemplificam bem a tentativa de se tornar atraente para este público são, uma agressividade de jogabilidade exacerbada, itens customizáveis remetentes a armaduras e outros trajes de guerra, incentivo a táticas escusas em busca da vitória, visual de personagens em que o físico remetia ao de super-heróis e uma trilha sonora mais agressiva, além disso, o material publicitário era em grande parte composto de cenas de contato físico intenso e na maioria das capas havia um jogador de *speedball*, em uma pose heroica ou uma cena de confronto entre dois times rivais.

A estratégia da The Bitmap Brothers foi um verdadeiro sucesso, *SpeedBall 2: Brutal Deluxe* foi tão bem ajustado para o público-alvo que o jogo recebeu um total de 5 *remakes* ao longo dos anos, e isso comprova que com aquele lançamento, o estúdio criou uma fórmula bem sucedida para construir um produto especificamente para aquele consumidor, e que acima de tudo, era atraente para aquela base de clientes.

---

<sup>5</sup> *Capa Alternativa de Speedball 2: Brutal Deluxe*(1990). Obtido em 15 de 12 de 2022. Fonte:

<https://gamefabrique.com/images/posters/medium/speed-ball-2-brutal-deluxe.jpg>

Original: “It’s a vicious game of physical dominance, animalistic intimidation and reckless destruction”

# ILACÕES FINAIS

Aqui é onde deixo minhas opiniões e percepções sobre o jogo analisado, dividirei minha resenha opinativa em duas partes, primeiramente, como uma análise mais técnica, a minha visão como programador, e uma análise contextual, levando em conta todos os aspectos já mencionados e a mencionar.

O jogo é não é de forma alguma tecnicamente ruim, no sentido de sistemas falhos e propensos a quebrar, a jogabilidade foi feita de forma fluida, e a grande maioria quesitos técnicos do jogo são bem executados, o que não se pode omitir sobre a obra, e pode ser constatado no recorte disponibilizado online sobre o desenvolvimento do *SpeedBall 2: Brutal Deluxe*, no livro, *The Bitmap Brothers: Universe*<sup>6</sup>, é a existência de um foco um tanto excessivo no desenvolvimento de formas e lógicas transportar a visão dos artistas para dentro do jogo, isso fez com que faltasse um refinamento em certas áreas do jogo, como por exemplo, na inteligência artificial, e aqui é onde eu concordo em partes com esta frase da resenha feita no portal da IGN, “A jogabilidade não envelheceu bem” (Hatfield, Daemon, 2012, tradução livre)<sup>7</sup>, pois de fato, o jogo carece dos aprimoramentos finais, sendo estes, mais mecânicas de jogabilidade e uma inteligência artificial mais capacitada, eles seriam possíveis de serem iteradas mais afundo se o time de desenvolvimento não estivesse tão focado no campo artístico e priorizasse aspectos mais técnicos a nível lógico-computacional.

Agora é onde exponho minha opinião contextual e começo a discordar do colunista da IGN. Certamente, Deamon ao avaliar o jogo com “5,8” no ano de 2012, destoa das antigas avaliações feitas nos anos 90, as quais o avaliam com uma média de “80%”<sup>8</sup>, acredito que em sua concepção ele percebe o videogame apenas com uma mentalidade mais moderna, e isso é um grave erro, pois ao meu ver de como se avaliar o jogo, tem que ser levado em conta todo o contexto, para um time de 7 pessoas em que apenas 2 membros eram programadores<sup>9</sup>, claramente, o que foi feito, foi quase um milagre, ressaltando que, eles conseguiram ainda inserir um sistema inteiro de customização para os jogadores, o que em um conjunto com o jogo base, para época, era o suficiente para ser uma constatação quase unânime de qualidade da mídia especializada, ao meu ver devemos analisar e avaliar a obra com uma visão de contexto de época, pois ao compararmos com os outros jogos parecidos do período, veremos que, *SpeedBall 2: Brutal Deluxe*, é sim um bom jogo.

---

<sup>6</sup> Recorte online do livro *The Bitmap Brothers: Universe*  
Harris, D. (2019). *The Bitmap Brothers: Universe*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de  
<https://readonlymemory.vg/the-making-of-speedball-2/>

<sup>7</sup> Resenha do colunista Deamon Hatfield:  
*Speedball 2: Brutal Deluxe Review*. (14 de maio de 2012). Obtido em 15 de 12 de 2022, de IGN:  
<https://www.ign.com/articles/2007/10/26/speedball-2-brutal-deluxe-review>  
Original: “The gameplay hasn’t aged well”

<sup>8</sup> Dados obtidos através dos repositórios da *AMIGA Magazine RACK*, constam outras 32 revistas, com suas respectivas avaliações no repositório em questão:  
Merrett, S. (2007). *AMIGA Magazine*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de  
[http://amr.abime.net/review\\_8925](http://amr.abime.net/review_8925)

<sup>9</sup> Dado obtido pelos manuais do jogo que apresentam o time de desenvolvimento:  
HolTeam. (s.d.). *Manuais*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de Hall of Lite:  
<https://hol.abime.net/2047/manual>

# WEBGRAFIA (APA)

- Bitmap Brothers. (16 de outubro de 2007). *Homepage*. Obtido em 15 de 12 de 2002, de <https://web.archive.org/web/20071016054912/http://www.bitmap-brothers.co.uk/our-games/past/speedball2.htm>
- Harris, D. (2019). *The Bitmap Brothers: Universe*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de <https://readonlymemory.vg/the-making-of-speedball-2/>
- Merrett, S. (2007). *AMIGA Magazine*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de [http://amr.abime.net/review\\_8925](http://amr.abime.net/review_8925)
- Verdin, G. (19 de maio de 2019). *Speedball 2 et Fantasy World Dizzy en précommande sur Atari Jaguar*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de le mag: <https://mag.mo5.com/164937/speedball-2-et-fantasy-world-dizzy-en-precommande-sur-atari-jaguar/>
- HolTeam. (s.d.). *Manuais*. Obtido em 15 de 12 de 2022, de Hall of Lite: <https://hol.abime.net/2047/manual>
- Speedball 2: Brutal Deluxe Review*. (14 de maio de 2012). Obtido em 15 de 12 de 2022, de IGN: <https://www.ign.com/articles/2007/10/26/speedball-2-brutal-deluxe-review>
- imagens*. (14 de maio de 2006). Obtido em 15 de 12 de 2022. Fonte: Lemon Amiga: <https://www.lemonamiga.com/games/reviews/view.php?id=184>
- Capa Alternativa de Speedball 2: Brutal Deluxe*(1990). Obtido em 15 de 12 de 2022. Fonte: <https://gamefabrique.com/images/posters/medium/speed-ball-2-brutal-deluxe.jpg>

## BIBLIOGRAFIA (APA)

Harris, Duncan. (2022). *The Bitmap Brothers: Universe*