

O MUNDO
ESPANTOSO
DE
MrBEAST

DESCOBRE
TUDO
SOBRE O
MAIOR
YOUTUBER
DO MUNDO

NEAL E. FISCHER

BOOK
SMILE

ÍNDICE



FLASHBACK: UM VÍDEO DE 4 MILHÕES DE DÓLARES	4
CAPÍTULO 1: NASCIMENTO DE BEAST	9
CAPÍTULO 2: VIRALIZAR	33
CAPÍTULO 3: CONSTRUIR O IMPÉRIO BEAST	51
CAPÍTULO 4: FILANTROPIA	69
CAPÍTULO 5: O NEGÓCIO DE BEAST	83
UM LEGADO BESTIAL	94
PREFERÊNCIAS: BEAST STYLE	98
BEST OF DE BEAST	100
FACTOS INCRÍVEIS	106
OS FEITOS DE BEAST	110
O INCRÍVEL QUIZ DE MRBEAST	114
SER COMO BEAST:	
O DESAFIO SEM SAIR DE CASA	120
CRÉDITOS DAS IMAGENS	124
AGRADECIMENTOS	126
SOBRE O AUTOR	127

FLASHBACK: UM VÍDEO DE 4 MILHÕES DE DÓLARES

Sentia-se energia e entusiasmo no ar. A tensão era elevada. No final de um longo dia, um sortudo (de entre 456 pessoas) ficaria quase meio milhão de dólares mais rico – uma quantia que mudaria a sua vida. Nos bastidores, percebia-se o nervosismo, a ansiedade e o stress no corpo de Jimmy Donaldson – mais conhecido por milhões como MrBeast – enquanto embarcava no maior vídeo da sua vida. Este projeto estava noutro patamar, estava para lá de contar até 100 000, divertir-se com os amigos ou conversar sobre videojogos no conforto do seu quarto. Era uma tentativa ambiciosa de recriar o *Squid Game*, uma das séries mais populares da televisão!



MrBeast não queria só recriar o *Squid Game*, também queria fazê-lo em apenas 45 dias e apenas dois meses depois de o original ter sido exibido pela primeira vez. Para conseguir realizar esta tarefa monumental, MrBeast investiu mais dinheiro, mais esforço e mais tempo do que ele já tinha gastado num vídeo antes, com um orçamento de 4,2 milhões de dólares!



→ SQUID GAME ←

é uma série sul-coreana de drama e sobrevivência, criada por Hwang Dong-hyuk, que estreou na Netflix a 17 de setembro de 2021. O programa acompanha 456 concorrentes sem recursos financeiros, que participam numa competição mortal onde quem chega ao final ganha um prémio em dinheiro. *Squid Game* tornou-se rapidamente um fenómeno global de cultura pop, batendo recordes de visualização, sendo mesmo a série mais vista da Netflix no dia do lançamento, alcançando 111 milhões de visualizações. O sucesso do programa continuou numa segunda temporada em 2024 e numa terceira temporada em 2025.

Ele empregou mais de 150 pessoas para dar vida ao projeto e utilizou todos os centímetros dos estúdios que encontrou disponíveis, chegando mesmo a criar cenários em locais como igrejas e até num recinto de rodeo. Também foi o primeiro a usar desde CGI (imagens geradas por computador) a cenários digitais (com representações mais realistas do que se poderia imaginar), para que todos os seus vídeos recriassem exatamente aquilo que o tinha inspirado. Para conseguir reproduzir efeitos visuais impressionantes, a sua equipa utilizou o Unreal Engine: o software de criação de imagens 3D em tempo real mais avançado do mundo, principalmente utilizado para fazer os videojogos mais vendidos no mundo.

Além dos efeitos do computador, ao verdadeiro estilo MrBeast, a sua equipa usou, sempre que possível, efeitos físicos (ou reais) na realização dos vídeos. Entre eles estavam os squibs – para os pequenos efeitos de explosão/disparos – que cada concorrente usava. Os squibs eram controlados por uma aplicação criada especialmente para o efeito.

Videojogos feitos com Unreal Engine

- **Gears of War 4**
- **Cyberpunk 2077**
- **Star Wars Jedi: Fallen Order**
- **Fortnite**
- **Batman: Arkham Knight**



A dedicação incansável de centenas de membros da equipa, 456 concorrentes e a visão de MrBeast, resultou no vídeo final, «\$456.000 Squid Game in Real Life!» («Squid Game na vida real de 456 000 dólares»). Quando o vídeo foi carregado, bateu o recorde de visualizações num único dia no YouTube. Este vídeo não era só sobre o prémio em dinheiro ou sobre o espetáculo que MrBeast queria dar – também era sobre ultrapassar os limites do que se imaginava possível no YouTube. E era sobre criar conteúdos que rivalizassem com os astronómicos orçamentos das produções de Hollywood em menor escala, aproximar as pessoas através de uma experiência partilhada.

SE
CONSEGUISSES

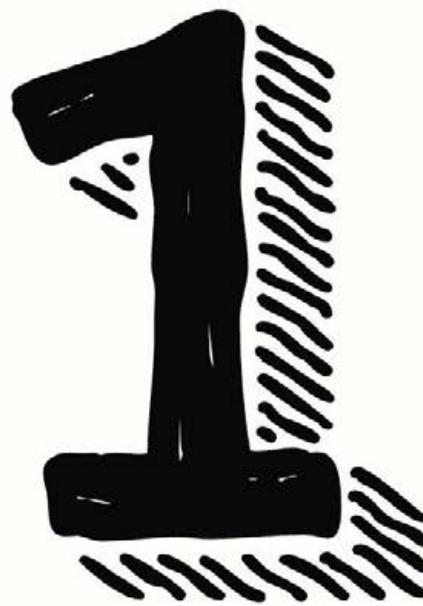
transformar qualquer filme de Hollywood ou programa de televisão num jogo realista para jogar com os amigos e com a tua família, o que seria e porquê?

A experiência visual que MrBeast criou com o seu Squid Game tornou-o na maior estrela do YouTube e num fenómeno a nível global. Mas o sucesso mundial de MrBeast não nasceu da noite para o dia. Demorou horas, dias, meses e anos de preparação, iniciado no Midwest americano, 23 anos antes...





CAPÍTULO



NASCIMENTO
DE BEAST

UM RAPAZ DO MIDWEST AMERICANO

O ano de 1998 foi igual a qualquer outro. Os 18.ºs Jogos Olímpicos de Inverno (XVIII) realizaram-se em Nagano, no Japão; os Chicago Bulls de Michael Jordan conquistaram o seu 6º título da NBA e o 2º tricampeonato; os New York Yankees venceram o seu 24º (de 27) campeonato do mundo; e o Google, o mais poderoso motor de busca do mundo, foi criado e desde então teve direito a um verbo próprio. Não acreditas? «Googla»! Apesar de figuras famosas como a estrela do futebol francês Kylian Mbappé, o cantor Shawn Mendes e a atriz Elle Fanning terem nascido nesse ano, a Internet ficaria marcada para sempre pelo nascimento daquela que viria a ser a pessoa com mais visualizações do planeta (e talvez da galáxia), no 5º mês do ano.

James Stephen 'Jimmy' Donaldson nasceu a 7 de maio de 1998, em Wichita, no Kansas.

Para os seus amigos, familiares e seguidores, ele era simplesmente o Jimmy, mas, alguns anos mais tarde, ficou mundialmente conhecido por outro nome: MrBeast. Jimmy é filho de Sue Parisher, uma dedicada tenente-coronel que serviu com honra no exército americano durante 21 anos e de Stephen Donaldson, também das forças armadas. Devido à carreira militar dos pais, os primeiros anos de vida de Jimmy e do seu irmão mais velho, CJ, obrigaram a mudanças e viagens frequentes.



! FACTOS ABSOLUTAMENTE INCRÍVEIS !

CAROLINA DO NORTE

1. Considerada um Estado a 21 de novembro de 1789.
2. Local do primeiro voo de avião bem-sucedido (por Orville e Wilbur Wright), no dia 18 de dezembro de 1903, em Kitty Hawk.
3. Berço de invenções incríveis como a Pepsi; Vicks VapoRub; o UPC (Universal Product Code), o famoso código de barras usado em produtos; e os Krispy Kreme Donuts.
4. Local onde se encontra a Biltmore Estate, a maior residência privada nos Estados Unidos. Num terreno com cerca 8000 acres (3227 ha, equivalentes a 6050 campos de futebol americano), a mansão da Era Dourada de George Vanderbilt tem 250 divisões, 35 quartos, 43 casas de banho e 65 lareiras.
5. Alguns dos melhores jogadores de basquetebol do mundo nasceram ou cresceram aqui! Por exemplo, o Steph Curry; Chris Paulo; Zion Williamson; Bob McAdoo; James Worthy e Michael Jordan, o maior jogador de basquetebol de todos os tempos (licenciado pela Universidade da Carolina do Norte), que nasceu em Brooklyn, em Nova Iorque, mas cresceu e aprendeu a encestar com a língua de fora em Wilmington.



Por causa das constantes mudanças, Jimmy não tinha amizades duradouras. Sentia-se frequentemente um estranho e tinha dificuldades em relacionar-se com os seus colegas, incapaz de encontrar coisas em comum para conversar com eles. A família viveu em várias cidades e até passou algum tempo no estrangeiro, na Alemanha, antes de finalmente se estabelecer em Greenville, na Carolina do Norte.

PERDIDO ENTRE BLOCOS DE LEGO

Antes de ficar obcecado pelo **YouTube** (que mudou a sua vida para sempre), Jimmy só pensava em blocos de LEGO. Desde pequeno, sempre revelou ter uma personalidade hiperobsessiva. Ele passava horas no mundo LEGO, criando estruturas e fortes complexos, que enchiam o seu quarto de plástico colorido. Uma personalidade obsessiva é caracterizada por um interesse descontrolado por qualquer assunto. Uma música nova que se ouve repetidamente durante dias, ou até semanas, até saber de cor as notas, a letra e toda a história por trás da música... Um interesse por pintura, que leva a que se pinte continuamente até se dominar todas as técnicas. Durante semanas, meses ou anos a fio, o mundo gira à volta de cada obsessão.

O simples ato de construir algo do nada revelava a capacidade de Jimmy de se concentrar intensamente num projeto



para criar algo apelativo para mostrar ao mundo. Estas primeiras criações foram, sem dúvida, determinantes para que Jimmy percebesse o quanto adorava ser um showman. Esta obsessão também acabou por ser útil nos vídeos que começou a fazer, onde dava prémios incríveis e construía cenários gigantescos e obstáculos inacreditáveis para os seus maiores desafios.

QUERES SER

um designer da LEGO? Os fãs podem enviar ideias de construções para ideas.lego.com/projects/create. Se a tua proposta chegar aos 10 000 votos, pode ser que se torne real. Começa já a pensar nisso!

FACTOS RÁPIDOS

A Lenda da LEGO

1. A palavra LEGO é a junção de duas palavras dinamarquesas que significam «brincar bem». O nome correto para as peças de LEGO é «peças de LEGO» e não simplesmente «LEGOS».
2. Campeões da LEGO: Mais peças – mapa-mundo (11 695); mais alto – Torre Eiffel (1,5 m); e o mais comprido – navio Titanic (1,3 m).
3. Uma peça de LEGO aguenta um peso de até 431 kg antes de se partir!
4. Existem 915 103 765 formas diferentes de combinar seis peças de LEGO de tamanho *standard* (2 x 4)!



MIL MILHÕES DE VISUALIZAÇÕES E A CONTAR...

O Mundo Espantoso de MrBeast
é um guia incrível sobre a mais
viral estrela do YouTube do mundo,
com factos fascinantes como:

- ♥ Jimmy Donaldson (É verdade, nem sempre foi o MrBeast!) como um jovem gamer e o seu caminho para dominar a Internet
- ♥ A reputação do MrBeast como um multibanco humano, com os pormenores sobre os seus desafios solidários
- ♥ Como construir o teu próprio império com os melhores microfones, luzes e algoritmos
- ♥ Um olhar exclusivo para o recinto do MrBeast e o seu enorme estúdio onde faz os seus famosos vídeos.

Descobre porque é que o MrBeast
é o MrFantástico!



Penguin
Random House
Grupo Editorial

Conhecimento

penguinlivros.pt
[f](https://www.facebook.com/penguinkidspt) [@penguinkidspt](https://www.instagram.com/penguinkidspt/)

7+

ISBN: 978-989-589-100-8



9 789895 891009