

DESENVOLVENDO GAMES

Por Rodrigo Banzato

A Indústria dos Games

por Rodrigo Banzato, instrutor do curso *Unreal Editor 4.0*, destaque em diversos fóruns e campeonatos e Diretor de Arte da empresa de Games *Helm Systems*.

O que você deve saber:

- 1 – você é julgado pelo seu trabalho e não pelo grau de instrução ou idade.
- 2 – insira regularmente seus trabalhos em alguns fóruns para se auto promover e receber um *feedback* das pessoas.
- 3 – faça parte de competições em fóruns e sites de computação gráfica.
- 4 – mantenha um portfólio online atualizado com imagens ou vídeos de seu trabalho.
- 5 – junte-se a outras pessoas para promover algum tipo de trabalho na área de games.
- 6 – faça bons contatos (amigos) através da comunidade e seja comunicativo.
- 7 – saiba receber críticas do seu trabalho e melhore sempre.
- 8 – o seu portfólio é a porta de entrada em qualquer empresa.
- 9 – seu primeiro trabalho deve ter o foco na experiência e não somente no dinheiro.
- 10 – motivação é essencial, não deixe que ninguém e nada te atrapalhe.



Alguns sites de exemplo:

www.cgtalk.com / www.3dbuzz.com / www.3dtotal.com / www.3dm3.com
www.tonka3d.com.br/forum

Se você postar regularmente bons trabalhos nesses sites a comunidade vai notar você, além da possibilidade de conhecer outros artistas. Grande parte dos produtores e desenvolvedores acessam estes sites. Como artista eu diria que o grande diferencial nos trabalhos é a **CRIATIVIDADE** – (criativo+i+dade) – capacidade de criar, inovar.

Eu divido a criatividade em 3 etapas:

1 - **Acessibilidade** – sua idéia deve ser de fácil aplicação e de acordo com o orçamento. Não adianta nada você querer alugar um avião para fazer uma cena rápida de um filme, pois sai bem mais barato contratar um artista 3D e não adianta querer criar um produto para competir, por exemplo, com a CRYTEK, se você ainda nem possui um programador.

2 – **Originalidade** – Sua idéia deve ser original, e não necessariamente diferente, pois muitas vezes podemos juntar 2 elementos e criar uma nova concepção. Veja o exemplo dos jogos atuais que tem a campanha *single player* de 4 jogadores simultaneamente.

3 – **Captação** – Sua idéia deve captar um público alvo e deve ter muito embasamento para não correr o risco de se tornar uma idéia fracassada e pouco atrativa para a indústria.



O *Level Design* na produção dos *games*

Quando falamos sobre um curso de *games*, estamos diretamente ligados a uma *engine*, que por sua vez faz todo o *level design* do *game*.

O *level design* é muito importante, pois influencia o jogador no decorrer do *game*. Cada vez mais o *level design* está se tornando mais complexo juntamente com a chegada de novos hardwares capazes de criar muito mais conteúdo ao mesmo tempo.

A teoria por trás do *level design* está no porque em criar luzes de tal cor e intensidade junto com uma determinada arquitetura de objetos e elementos sonoros. É no *level design* que você vai dar todo o clima do seu jogo e isso é fator determinante para o interesse do jogador, consequentemente o sucesso do *game*.

Tenha em mente que apesar de termos todas as ferramentas em nossas mãos, é preciso criar algo inteligente e não apenas uma simples situação sem embasamento. Referências são de extrema importância antes de criar qualquer coisa. Junte suas referências e estilos que mais gosta.

Fengh Zhu, um artista de *concept* (*designer* de cenários e personagens) muito bem conceituado no mundo, levanta muito a importância do uso de referências. Não se esqueça disso, quando alguém te perguntar o que você usou de referência, tenha a resposta na ponta da língua.



Indústria dos Games – um mercado flexível

Uma carreira na indústria de *games* parece ser algo fascinante, mas como atingir tal objetivo? Veremos a seguir alguns aspectos importantes desse mercado, a parte boa e a parte ruim.

Diferente de outros mercados, a postura nessa área pode ser bem diferente, como por exemplo vestir uma roupa mais descontraída ou uma roupa mais séria na hora de uma entrevista. Cada estúdio tem sua particularidade e é importante conhecer ao máximo o estúdio antes de chegar para uma entrevista. Dentro dos estúdios existem pessoas muito extrovertidas e outras muito introvertidas, mas geralmente todas estão dispostas a ajudar.

Geralmente o ambiente dos estúdios é descontraído e trabalhar com *games* é algo gratificante, pois conhecemos pessoas realmente felizes com o que fazem. A paixão e a vontade conta mais que o dinheiro.

A indústria nesse setor é mundial, ou seja, você pode estar apto a trabalhar em vários lugares do mundo num espaço curto de tempo. Ser casado e ter família pode ser uma barreira, mas geralmente para estúdios grandes isso é apenas um detalhe quando o profissional é realmente bom. Alguns preferem trabalhar como *freelancer* no próprio local, outros mudam para o exterior.

O mercado é muito novo se compararmos com outras profissões. Existem estúdios com pessoas entre 20 a 45 anos, onde muitos



coordenam um time de artistas sem nunca terem trabalhado com estúdio de *games*. Às vezes isso é até um desastre para o estúdio, mas o mercado está em crescimento e a interligação de filmes com jogos hoje é ainda mais forte. Muitos títulos de filmes tem a produção do jogo acelerada e nessa ocasião pode acontecer uma perda na qualidade do *game* e as pessoas se tornam mais máquinas e menos artistas. Por isso, é importante conhecer as pessoas e saber bem qual estúdio você está pleiteando.

Podemos ver claramente jogos fracassados no mercado, com notas muito baixas em revistas e sites. Isso acaba com um jogo e muitas vezes leva à falência um estúdio inteiro. Um jogo bem sucedido rende muito ao estúdio e jogos de pontas chegam a ter uma vendagem de 10 milhões de cópias! Quando isso acontece o estúdio cresce ainda mais.

É comum ver produções em torno de 2 milhões de dólares com aproximadamente 20 ou 40 pessoas e com o crescimento, o investimento pode chegar a 30 milhões com mais de 100 pessoas na produção. É um mercado bem fascinante, principalmente para os desenvolvedores que tem contato diretamente com as *publishers* (investidores), que para eles o sucesso de um game é fundamental.

A seguir começa o guia prático UE 4.0, utilizando a *engine* que vem junto com o jogo *Unreal Tournament 3* da *Epic Games*, umas das *engines* mais conceituadas no mercado atual. Acompanhe os vídeos em DVD e bons estudos.



Bem-vindos ao **UNREAL EDITOR 4.0** por **Rodrigo Banzato**.

Sobre o curso

Este curso apresentará a você uma das *engines* mais avançadas do mercado e o convidará a fazer seu próprio *game*.

O curso apresenta um conceito de cenário junto com objetos e personagens personalizados e estudos de diferentes ferramentas para produzir diversos tipos de cenários, integrando isso a comandos e funções programadas na *engine*. Após os estudos os alunos poderão formar equipes para produzir um tipo de jogo que seja compatível com as ferramentas propostas pela *Engine* e esse mesmo jogo será analisado pelo instrutor deste curso, dando mais credibilidade e retorno aos alunos.

O aluno terá a total possibilidade de criar ambientes e personagens novos, tudo isso dentro do seu próprio jogo.

Para quem é o curso

O curso é destinado a artistas 3d que querem aprender como integrar seus trabalhos dentro de um ambiente 3d em tempo real. O curso será ministrado em *3Ds Max*, *Photoshop* e *Unreal Editor*. É necessário o conhecimento avançado do *3DMax* e do *Photoshop*, ou ter feito o curso *Personagem High End* da Tonka3D.



Como material de curso junto aos DVDs você receberá este guia de produção do aluno, fundamental para lembrar algumas partes desse assunto tão extenso e deverá lhe servir também de anotações.

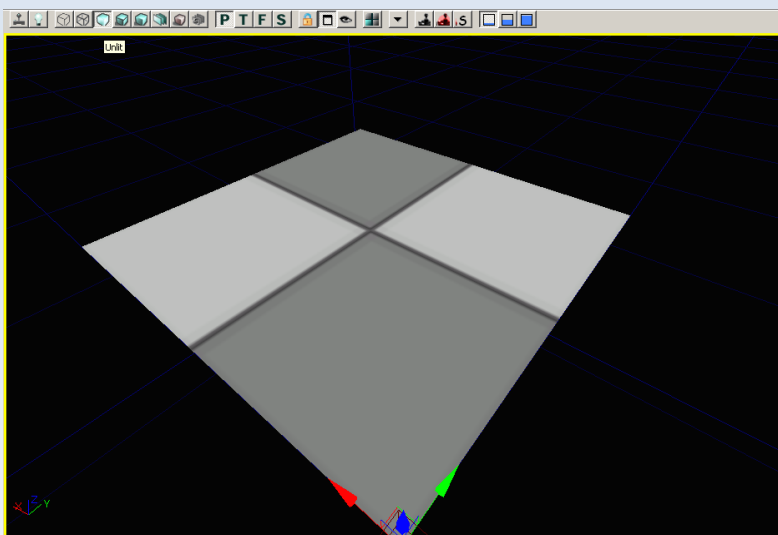
Prepare-se para entrar no mundo profissional da criação de *games*. Veremos ao longo desse guia a trajetória para fazer nosso cenário. Diferentemente de mostrarmos cada ferramenta, teremos o foco na produção e na medida em que formos necessitando usar essa ou aquela ferramenta, entraremos mais nos detalhes.

Para utilizar o programa é necessário ter instalado o jogo *Unreal Tournament 3* e abrir na aba programas o *Unreal Tournament 3 Editor*. Agora também já é possível adquirir a *Unreal Engine* **gratuitamente** através do site www.UDK.com. Mais informações no fórum da Tonka3D.

Acompanhe as aulas em DVD vídeo, que são fundamentais para o aprendizado durante o curso, use esse guia para lembrar alguns aspectos da produção e observar detalhes importantes.

Para fazer um cenário aberto, como montanhas, vales, etc, você precisa gerar um terreno. Para isso vá em **Tools** e clique em **New Terrain**. Você verá as coordenadas 0/0/0 e tamanho 16/16 da criação. As coordenadas estão sempre na posição do canto do terreno, ou seja, a ponta do terreno vai começar na coordenada 0/0/0. Quanto ao tamanho vamos utilizar 20/20, o que já é suficiente para um cenário pequeno com objetos em cena. Mesmo depois, poderemos utilizar mais terrenos anexos juntos por alguma barreira, como pedras por exemplo.





Criado o terreno vamos clicar nos ícones de visualização, que vamos sempre alternar para um ou para outro. Repare nas cores do terreno, quadrados pretos e brancos, ou seja, nosso terreno ainda não possui textura. Observe o *wireframe*. Nosso terreno está bem leve.

Adquira agora mesmo este curso e receba o Guia de Produção completo junto aos DVDs

