



# COMO CRIAR JOGOS

GUIA COMPLETO



# Como criar jogos: guia completo

O mercado de desenvolvimento de jogos está cada vez maior. Existem desde equipes pequenas – partindo de uma pessoa apenas – chegando até a grandes estúdios cheios de pessoas trabalhando em projetos de games.

Há mais desenvolvedores independentes do que nunca! E isso é incrível, já que **jogos indies trazem experiências e visões únicas** a esta área. Eu particularmente sou um grande fã desses tipos de jogos.



*GIF do jogo indie "Cuphead".*

E quanto mais pessoas entrarem nesta área , mais veremos os jogos evoluírem e trazerem experiências diversas. Acredite ou não, **você poderá muito bem estar nesse meio a partir de hoje!**

Você tem uma ideia para um jogo em sua cabeça, algo novo que ninguém nunca criou? **Eu tenho boas notícias para você:** há mais ferramentas e suporte do nunca, para ajudar pessoas que não têm experiência com desenvolvimento a começar a aprender **como criar os jogos dos seus sonhos.**

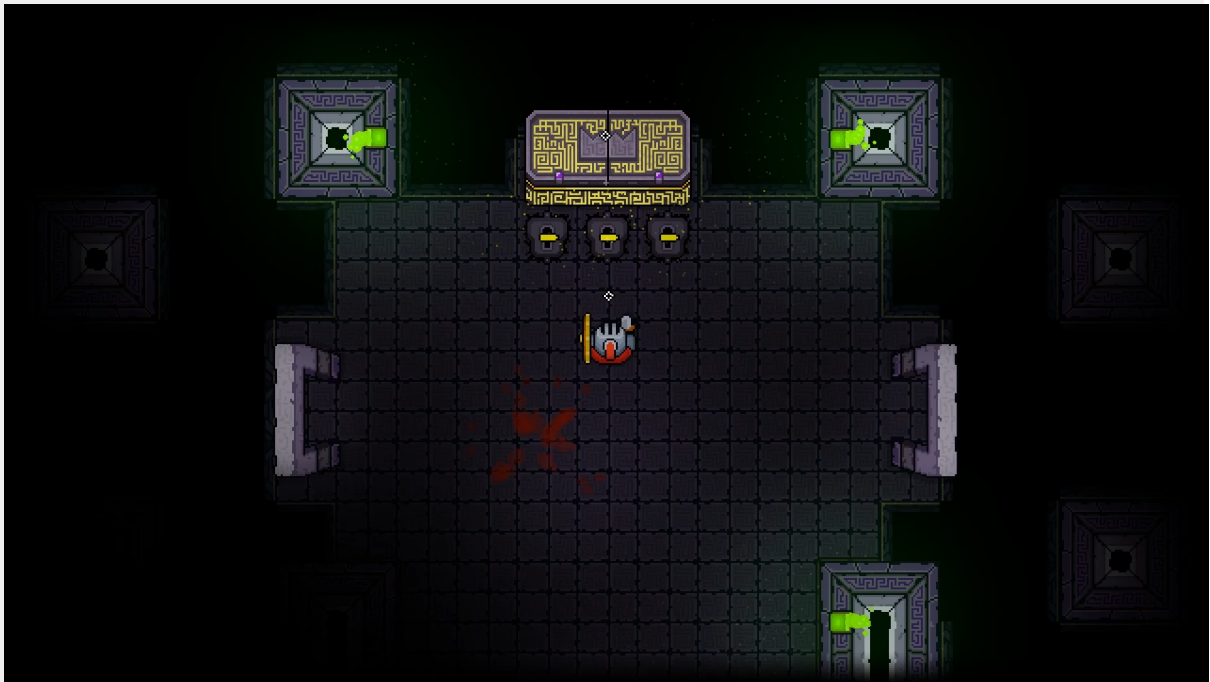
E, para que eu possa guiar seus primeiros passos, abaixo seguem algumas dicas que devem ser levadas em consideração por quem deseja começar a criar jogos.

Inicialmente, entenda que, ao desenvolver um jogo do zero, você passará pelos seguintes passos:

1. **Concepção da ideia** – É aqui que você fará brainstormings (tempestades de ideias) a fim de encontrar a melhor ideia para o seu projeto. Se trabalhar em equipe, todos deverão participar.
2. **Documentação** – Criação do **GDD (Game Design Document)** e outros documentos importantes para que você tenha sempre o controle do seu projeto e não se perca no meio do caminho.
3. **Prototipação** – Criação de um protótipo (uma versão extremamente simplista do seu jogo) para validar sua ideia que foi escrita na documentação.
4. **Desenvolvimento** – Criou um protótipo? Testou e entregou para outras pessoas testarem? Todo mundo gostou? Então é agora que você efetivamente começa a criar o seu projeto.
5. **Testes** – Testes e mais testes para alterações de funcionalidades e correção de bugs.
6. **Validações** – Validações finais baseadas em mais testes.
7. **Lançamento** – O momento mais feliz (ou não) de todo desenvolvedor de jogos! O esperado lançamento.

Se você cria seus games sem passar por alguma destas etapas acima ou mesmo não entendeu muito bem, **é extremamente importante que continue a ler este artigo**, até o final desse texto, eu tentarei deixar sua mente clara sobre como criar um jogo usando as melhores práticas possíveis.

**Comece pequeno e esteja pronto para errar**



Antes que fique muito animado, **eu gostaria de ser realista aqui**. Perceba que, assim como qualquer outra habilidade, aprender a projetar e desenvolver jogos pode levar tempo e prática.

Seu primeiro jogo não será nem um pouco parecido com os jogos que você costuma jogar. No entanto, a questão é que isso é absolutamente normal e **lidar com isso é fundamental para seguir adiante**.

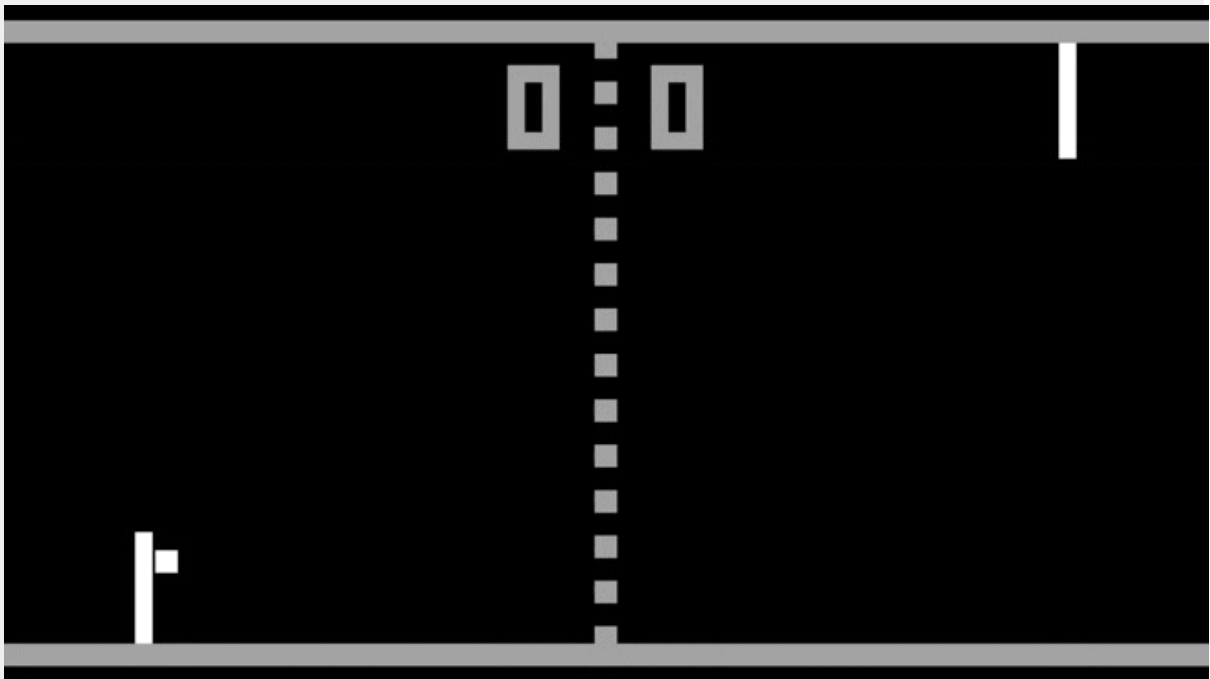
Os passos listados anteriormente te ajudarão a não se perder no processo. Você não se perder no meio do caminho é crucial para não perder a vontade de continuar.

Por exemplo, criar um protótipo do seu jogo ajudará a validar a sua ideia e ver se aquele projeto realmente valerá a pena ter o investimento do seu tempo e esforço.

Logo, um de seus primeiros passos após ter uma grande ideia, **será criar um protótipo para testar** se essa sua ideia é realmente tão boa quanto você imagina.

**Tenha cuidado com sua ambição!** Nos seus primeiros projetos, você muito provavelmente vai querer colocar muitos mecanismos, conteúdos, os melhores gráficos e etc. Mantenha-se sempre equilibrado quanto a isso, tomando cuidado para que seu projeto não torne “gorduroso” demais.

**Comece criando um jogo com uma simples mecânica.** Inspire-se no “Pong” e não no “Call of Duty.” Provavelmente não será um projeto complexo, mas será algo que você poderá melhorar no futuro, caso desejar.



*GIF do jogo “Pong” do Atari.*

### **Escolha uma engine**

Então você tem a sua ideia consolidada. **O que fazer agora?** É aqui que entra a escolha da ferramenta que te ajudará nesse processo: **a engine.**

Há uma enorme variedade de engines. Entenda por engine ferramentas (softwares) de desenvolvimento de jogos que te ajudam com seus projetos de diversas maneiras.

Por exemplo, as engines costumam fornecer sistemas de gravidades já prontos, uma facilidade maior para programar (ou nem exigem programação, em alguns casos), além de diversas outras características.

Existem milhares de engines atualmente no mercado e mais estão sendo criadas a cada dia. Contudo, citarei neste artigo as 3 que considero principais e, ao mesmo tempo, com uma fácil curva de aprendizado.

Caso você queira conhecer mais sobre outras engines, [você pode ler mais em outro artigo nosso](#).

## Unity



Uma das engines mais usadas no mundo, a Unity une versatilidade com um design intuitivo, tornando-a uma engine com uma fácil curva de aprendizado. A linguagem de programação usada pela Unity é a C#.

Você pode ver mais detalhes e fazer o download da Unity em [seu site oficial](#).

## Godot





Apesar de ter sido lançada em 2014, somente agora a Godot tem se tornado uma engine popular entre os desenvolvedores iniciantes. A engine possui uma curva de aprendizado boa para iniciantes e tem uma função semelhante a da Construct2, de permitir programar “visualmente”.

Mas você também pode por a mão na massa e programar funcionalidades manualmente, neste caso, as linguagens de programação aceitas pela Godot são a GDScript (linguagem própria da ferramenta), C# e C++.

Você pode conferir mais detalhes sobre a Godot em [seu site oficial](#).

## Construct2

Uma das preferidas dentre quem está iniciando na área. A Construct2 não exige programação “escrita”, o que facilita para quem não tem muita noção do assunto. Utilizando de sua “Folha de Eventos”, você poderá programar ações simplesmente com o seu mouse.

A engine trabalha com a linguagem HTML5 e Javascript mas não irá exigir que você tenha conhecimento do assunto.

Você pode conferir maiores detalhes e fazer o download da Construct2 através de [seu site oficial](#).

### Obtenha gráficos e sons gratuitos



Se você está começando, não deve se preocupar muito em criar artes, música, sons e outras coisas que iriam ajudar a polir seu game. Você pode simplesmente já pegar todos esses recursos de sites que os fornecem gratuitamente.

Inclusive, já escrevi alguns artigos listando os melhores [sites para conseguir sprites](#), [sites para encontrar assets 3D](#) e também [sites para encontrar músicas](#).

### Testes e mais testes

Você terminou o protótipo do seu jogo? **Compartilhe!** Você pode aprender muito sobre o game design do seu jogo simplesmente vendo outra pessoa jogá-lo.

Veja o que outras pessoas fazem instintivamente ao jogar seu game, o que eles entendem e o que não sabem. Consiga tantas pessoas quanto possível e tente descobrir o que funcionou e o que não funcionou.



Você pode até elaborar um formulário de perguntas para fazer a quem jogar seu game, com a finalidade de extrair o máximo possível de feedbacks.

Não tenha medo de mostrar seu projeto a outras pessoas. Nenhum jogo é perfeito, especialmente se ainda estiver em fase de desenvolvimento. Não tenha medo de seguir em frente.

### **Terminou? Repita o processo e provavelmente fará melhor!**

Termine o seu jogo e **faça outro**.

A coisa mais importante que você pode fazer depois de fazer seu primeiro jogo, testá-lo, refiná-lo e liberá-lo para download, é fazer outro.

Você pode tentar interagir com outros desenvolvedores também. A cada dia temos pessoas novas neste ramo. Você pode obter ajudas em questões específicas ou apenas se inspirar em trabalhos de seus colegas.

Game Jams são maravilhosas para isso. **Tratam-se de eventos** onde desenvolvedores de todos os níveis de conhecimento se juntam para criar projetos completos em curtos períodos de tempo.

E falando em ajuda, caso tenha dúvidas ou dificuldade em algo, procure por fóruns, blogs, YouTube, grupos no Facebook relacionados à engine que está trabalhando, tudo para que você possa obter ajuda de desenvolvedores mais experientes.

### **Permaneça constante**

Estudar desenvolvimento de jogos **é algo que eu sugiro para quem gosta de jogos**, não apenas para quem só quer criá-los. É uma habilidade que se desenvolve aos poucos e amar o que faz, ajudará nesse processo.

Felizmente, há muitos materiais na internet que te permitem conferir muita coisa sobre o assunto, aqui mesmo no **Crie Seus Jogos** eu faço questão

de estar sempre publicando conteúdos relevantes da área, então você encontrará tutoriais, aulas, artigos, listas e muito mais.

Permanecer em constante estudo te tornará cada vez mais “cascudo” e pronto para encarar novos desafios.

### **Pegue um atalho**

Mas talvez tudo que eu tenha escrito aqui neste eBook não possa ainda ter te dado uma direção concreta de por onde ir agora. Ainda assim, não sabe muito bem por onde começar?

Eu te entendo completamente, até porque, eu passei por isso quando comecei – há alguns anos atrás.

Neste caso, o que eu posso fazer por você **é recomendar um atalho**. Você pode se preparar melhor através de algum treinamento já moldado para isso, para te preparar do início ao fim a criar seus projetos.

Aproveitando o gancho, **eu gostaria de te apresentar o Start Gamedev**, que é o meu curso de desenvolvimento de games, feito de uma maneira estruturada baseado em minhas experiências no mercado de trabalho de games.

Onde você vai aprender a criar seu primeiro jogo em poucos dias, mesmo que você não saiba nada sobre desenvolvimento ou programação.

Caso queira saber mais detalhes, é só [clicar aqui](#) que você será enviado a uma página com maiores informações sobre o curso.

### **Conclusão**

Com as ferramentas e recursos certos, além dos milhares de conteúdos que existem na web, **qualquer pessoa pode começar a desenvolver seus próprios jogos**. Espero que este guia faça você começar ainda hoje!

O desenvolvimento de jogos não precisa ser tratado como uma tarefa impossível, que só pode ser realizada por poucas pessoas experientes ou por equipes gigantes.

Todo mundo tem algo a trazer para essa área de desenvolvimento de jogos, a pergunta é: **que tipo de games você vai fazer a partir de agora?**