

1. Aula 2

1.1. O que é um roteiro?

O roteiro, ou script, lista todos os elementos (áudio, vídeo, ações, comportamento e diálogo) que são necessários para contar a história. Ele deve estar dividido em cenas e conter as indicações de ações e os diálogos.

Mas, antes da criação do roteiro, você passará por diversos passos até chegar nele.

Vamos passo-a-passo:

Ideia:

Um roteiro se inicia de uma ideia, um fato, um evento, um personagem, que provoca o escritor.

Protagonista:

A sua idéia começa a ganhar forma e você já pode definir seu protagonista e qual o conflito central.

Neste ponto você decide o protagonista, seu objetivo e seu obstáculo. Aqui o personagem ainda não tem (e não deve ter nome), ele deve ser definido apenas por suas características essenciais.

A criação do protagonista e da Logline é a essência dramática de forma sucinta, um resumo de toda a história em uma única frase.

A Logline e a criação do protagonista são tão essenciais, que é comum voltarmos a eles ao longo do processo de escrita, para lembrarmos e mantermos o foco em o que realmente importa de nossa história.



Linha do Tempo:

A Linha do Tempo se aprofunda na descrição do personagem e do conflito. Em geral, tem até 5 linhas. Na Linha do Tempo você deve apresentar o conflito, desenvolvê-lo e expor sua resolução.

Existe uma linha de profissionais e escritores, que considera que existe diferença entre a sinopse e a Linha do Tempo. Para estes, a sinopse, é uma versão mais longa do Linha do Tempo, intermediária entre esse e o argumento.

Não confunda, com a sinopse de venda, que conta o conflito, sem expor sua resolução e tem como finalidade despertar a curiosidade sobre como a trama irá se desenrolar e assim vender a história ou o filme.

Argumento:

O Argumento pode ter diversas páginas. Cada página do seu argumento, pode render de 5 a 10 páginas de roteiro literário. É a base para o desenvolvimento do roteiro, deve conter as ações e pode ter indicações de falas, desde que elas sejam essenciais. A história deve ser escrita de forma corrida, sem divisão das cenas.

Se na Linha do Tempo nós esclarecemos qual o conflito, no argumento deve ficar claro através das ações e do desenrolar da trama, qual mensagem se quer passar qual a história contada.

Escaleta:

Após colocar toda a ideia do roteiro no papel através do argumento. Chega a hora de estruturar como o roteiro será desenvolvido. A escaleta é esta estrutura, o esqueleto de todo o roteiro. A escaleta deve ter as indicações e separações de cenas, as situações e ações do personagem. Se no argumento a escrita ainda pode ser mais literária, aqui tudo já deve estar transformado em ação.

Roteiro:

O roteiro de jogos e cinema lista todos os elementos (áudio, vídeo, ações, comportamento e diálogo) que são necessários para contar a história. Ele deve estar dividido em cenas e conter as indicações de ações e os diálogos.



1.2. Cenário e Criação de Jogos

A criação do Cenário de um jogo é parte importantíssima do mesmo.

Mas, ela geralmente não é feita apenas por um profissional. Na verdade, a criação e o modelamento de cenários para um jogo passa por diversos profissionais.

A ideia do cenário, porém, pode vir do produtor ou de algum dos desenvolvedores, mas a criação do mesmo, bem como sua modelagem, design, etc.

Para que você entenda, apesar deste curso lhe ensinar um pouco sobre cada coisa para se tornar um produtor de jogos, em um jogo grande, nem sempre você precisará fazer tudo. Na verdade, existe um profissional para cada área dedicada a criação do jogo.

Vamos ver cada um deles:

Programador:

O programador é a pessoa que irá escrever os códigos que irão possibilitar que textos sejam convertidos em imagens na tela.

Para fazer isso ele trabalha com linguagens de programação como C++ e Java.

Entre outras coisas ele é o responsável por criar o sistema de controle que permite que o jogador interaja com o jogo, programar a física que irá afetar o jogador e outros personagens do jogo e desenvolver o sistema de inteligência artificial que irá controlar personagens não jogáveis e outros elementos do jogo.

Uma outra parte muito importante do jogo e que também está sob responsabilidade do programador é o controle e posicionamento da câmera que permite que o jogador visualize o ambiente do game.



Artista

Responsável pelo desenvolvimento da arte do jogo que pode envolver desde a criação dos personagens, arte dos cenários e até mesmo elementos gráficos de interface.

O artista pode se utilizar tanto de métodos tradicionais de criação artística como papeis, lapiseiras e lápis de cor quanto de equipamentos de modelagem e renderização digital.

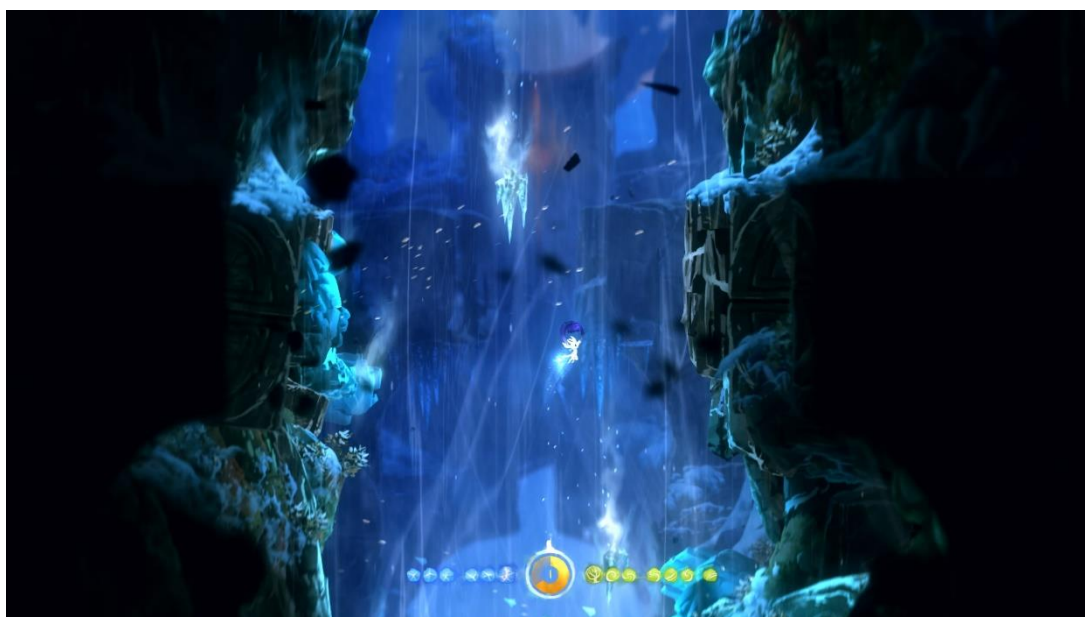


Designer

É claro que assim como o artista o designer também poderia atuar na criação da arte do jogo como personagens e cenários, porém o papel fundamental do designer é desenvolver as regras e ideias que irão compor o jogo.

O designer desenvolve os níveis em que o jogo irá acontecer, criam mundos, elementos e é o responsável também por projetar a jogabilidade do game identificando pontos que podem impedir o progresso do jogo ou até mesmo realizar ajustes na dificuldade do mesmo.

Ainda existem muitas outras funções que seriam de responsabilidade do designer, porém de todas elas a sua principal função é tornar o jogo atraente e principalmente divertido.



Produtor

O produtor é um dos que possuem uma grande responsabilidade no desenvolvimento do jogo, é ele quem supervisiona toda a equipe de desenvolvimento do jogo.

Entre as suas principais responsabilidades estão: gerenciar o cronograma da equipe, controlar o orçamento do jogo, escrever contratos, contratar membros para a equipe, representar a equipe para a gerência superior etc.



Testador

O testador, como o próprio nome já indica, é o responsável por testar o jogo. Eles passam horas e horas testando os jogos e buscando identificar bugs e outros possíveis problemas que possam atrapalhar a jogabilidade.

Embora pareça ser uma profissão muito divertida (e de fato é) ser um testador também tem lá as suas desvantagens, eles costumam trabalhar em locais apertados e em um nível que muitos considerariam tedioso, porém graças a eles estamos jogando jogos sem bugs, com bom sistema de combate e com um grau de dificuldade justo.



Compositor

O compositor é o responsável por criar a atmosfera do jogo através da música. No início dos jogos de vídeo game a música não passava de bip bips e outros sons bem toscos que acompanhavam algumas ações do jogador.

Porém com o avanço da tecnologia dos games se fez cada vez mais necessária a presença de um compositor na equipe de desenvolvedores. Compor uma música para um jogo de vídeo game é completamente diferente de compor uma música para um filme por exemplo.



Sound Designer

Se o compositor é o responsável por criar a música do jogo o sound designer é o responsável por criar todos os sons do jogo. Você já jogou um jogo com o som desligado? Você vai ver que ele não é a mesma coisa sem os efeitos sonoros.

O sound designer portanto tem uma importância muito grande e contribui para uma maior imersão do jogador dentro do universo do jogo. Ele precisa conhecer muito bem o jogo para o qual está criando para que ele consiga reproduzir corretamente os tipos de sons que irão estar presentes no cenário do jogo.



Redator

O redator de uma equipe de design de jogos é diferente de um redator de filmes de cinema. Os redatores de cinema trazem as ideias iniciais para a história do filme, já o redator de um game normalmente é um freelancer contratado para reescrever a história do jogo para que ela faça sentido.

Também estão entre as suas responsabilidades escrever alguns diálogos para personagens do jogo, escrever alguns comandos para que sejam fáceis de serem entendidos e escrever material de suporte como por exemplo a biografia dos personagens.

Além de produzir conteúdo textual para o jogo os redatores também podem redigir textos para serem utilizados nas embalagens e outros materiais promocionais do game.

