Fase II – Indústria dos Jogos (Ilha da Fábrica)

• Mercado dos jogos

O mercado de jogos expande-se a cada ano, tendo arrecadado em 2021 mais do que a indústria do cinema combinada com a indústria da música! De acordo com o site Statista, o mercado de games possui aproximadamente 268.000 empregados em 2023, apenas nos Estados Unidos. O trabalho de criar jogos é altamente especializado, com diversos departamentos e funções para atender às necessidades individuais de cada projeto. Vamos conhecer então quem são esses profissionais.

• Profissões: Programador

O programador usa linguagens de programação como C++, C#, Java, entre outras, para escrever os códigos que permitem que os gráficos sejam exibidos na tela. Ele programa os controles que possibilitam a interação com o jogo, a física, a inteligência artificial dos inimigos e cria ferramentas para a equipe, entre outras tarefas.

• Profissões: Artista

Um dos primeiros artistas foi Shigeru Miyamoto, criador dos personagens Mario e Donkey Kong. A arte também é um trabalho especializado. Dentre os profissionais de arte, temos:

* Artista conceitual: ilustra as ideias da equipe de design, permitindo que todos tenham uma compreensão clara de cada elemento do projeto, como personagens, mundos, itens, etc.
* Artista de storyboard: ilustra as cutscenes do jogo em forma de histórias em quadrinhos, para criar um rascunho e testar ideias antes que os animadores entrem em ação.
* Modeladores 3D: responsáveis por criar esculturas tridimensionais de todos os elementos que farão parte de um jogo 3D, baseando-se nas artes conceituais criadas por outros artistas.
* Artistas de ambiente: ilustram as ambientações e cenários do jogo, dando vida a eles e transformando-os em espaços realísticos.
* Artistas de textura: pintam os modelos 3D, criando várias camadas de cor, incluindo efeitos de luz e sombra.
* Artistas de efeitos visuais: criam efeitos visuais usando sistemas de partículas, que combinados em larga escala geram a impressão de serem um efeito, como água, explosões, faíscas, eletricidade, fogo, fumaça, etc.
* Artistas de UI (interface com o usuário): criam o HUD do jogo, elementos que aparecem na tela e fornecem informações ao jogador, como barras de vida, munição restante, equipamento atual e textos informativos.
* Animadores: criam a movimentação dos modelos 3D e também as cutscenes, popularmente conhecidas como histórias ou filmes.
* Artistas técnicos e diretor de arte: auxiliam ativamente em diversos departamentos de arte, garantindo uma visão única para todo o projeto.

• Profissões: Designer

O designer é uma espécie de diretor e planejador. Embora o trabalho de conceber as ideias seja um esforço conjunto da equipe, o designer é responsável por criar ideias, personagens, mundos, mecânicas e regras do jogo. Essa função especializada subdivide-se em:

* Designer de níveis
* Designer de sistemas
* Designer de script
* Designer de combate
* Diretor de criação

• Profissões: Testador

Os testadores trabalham longas horas jogando repetidamente as mesmas fases, tentando encontrar erros no jogo e garantir a integridade do produto final. É uma função de entrada para muitos iniciantes na indústria, mas de grande importância, pois sem eles jogaríamos jogos cheios de bugs o tempo todo.

• Profissões: Compositor

O compositor cria as trilhas sonoras, músicas que dão vida ao jogo e evocam as sensações e emoções planejadas pela equipe para cada momento.

• Profissões: Designer de Som

O designer de som é responsável por criar os efeitos sonoros que dão vida ao mundo do jogo, como sons de água, tiros, explosões, espadas, passos, entre outros.

• Profissões: Redator

O redator, normalmente um freelancer contratado posteriormente no projeto, é responsável por organizar a história do jogo, escrever diálogos, manuais e textos de interface e ajuda.

• Profissões: Produtor

O produtor, apesar de muitas vezes carregar o estigma de "chefe", desempenha um papel fundamental ao supervisionar o trabalho da equipe, gerenciar cronogramas, orçamentos e contratações, resolver disputas criativas entre departamentos e atuar como representante da equipe perante a chefia superior.

• Profissões: Outras funções importantes

Além das funções ativas no projeto, existem diversos outros profissionais que trabalham para que o jogo chegue ao consumidor final. Entre eles, podemos mencionar:

* Gerente de Produto
* Gerente de Criação
* Profissionais de Marketing
* Assistente Jurídico
* E muitos outros.