INSTITUTO FEDERAL Rio Grande do Sul **Departamento de Comunicação**	***Clipping*** **Veículo: Gaúcha ZH** **Editoria/Coluna: Comportamento** **Cidade: Estadual** **Link/Página:** **https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2018/09/o-que-o-mago-dos-games-john-williamson-promete-revelar-em-porto-alegre-cjm9j7aq404jd01mnu6ry6074.html**

JOGOS ELETRÔNICOS

O que o mago dos games, John Williamson, promete revelar em Porto Alegre

Consulado dos EUA traz especialista que projeta a próxima geração de consoles e acredita que a cultura brasileira pode inspirar games de alcance global

19/09/2018 - 17h17min
Atualizada em 19/09/2018 - 17h37min

LEANDRO RODRIGUES

John Williamson é especialista em desenho de games e realidade virtual e aumentada.

Especialista em desenho de jogos eletrônicos e realidade virtual e aumentada, John Williamson estará em Porto Alegre a partir desta sexta-feira (21) para falar de um mercado em franca expansão no mundo e no Brasil: o de jogos eletrônicos. E os apaixonados por games e suas formas de desenvolvimento terão oportunidades gratuitas para conferir os ensinamentos do norte-americano, considerado um mago na área (*confira a programação completa ao fim desse texto*).

O especialista chega à Capital graças a uma iniciativa do Consulado dos Estados Unidos em Porto Alegre, e a agenda é intensa. O destaque será marcar o encerramento do Dash Games 2018, maior evento da América Latina para estímulo da indústria de games que ocorrerá no Shopping Total (Avenida Cristóvão Colombo, 545), em Porto Alegre, entre sexta-feira (21) e domingo (23).

LEIA MAIS

Sony anuncia PlayStation Classic para comemorar 25 anos do PS1

Como é a rotina dos campeões brasileiros de League of Legends

Com partidas da Champions League, demo de FIFA 19 é disponibilizada para download

O designer e produtor para plataformas como Playstation (Sony) e Xbox (Microsoft) também participará de eventos gratuitos no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) e na Unisinos. Na PUCRS, Williamson dará workshop fechado a profissionais do Museu de Ciências e Tecnologia (MCT), professores e alunos da universidade.

Foco nas meninas gamers

Williamson é especialista em desenho de games e realidade virtual e aumentada. Atuou como designer de jogos para o Estado da Pensilvânia (EUA) e deu aula em diversas instituições, na The Film School (Escola de Cinema) e no Festival Internacional de Cinema, ambas na cidade de Seattle.

Mas o que faz dele um mago, além da teoria, é a prática em games para consoles (videogames) de várias gerações. Ele tem no currículo trabalhos como designer e produtor em mais de duas dúzias de títulos para Playstation 1, 3 e 4; Xbox, Xbox 360, além de jogos para sistemas iOS e Android.

Atualmente, Williamson também se dedica a desenvolver jogos eletrônicos para o governo dos EUA e para a agência de aviação federal, a Federal Aviation Administration (FAA) – sim, games já são muito mais que puro entretenimento. Um dos seus diferenciais é a busca pela igualdade de gênero no mercado: suas palestras focam em despertar o interesse de estudantes, especialmente meninas, para as ciências exatas e a indústria de games. Confira o resumo do que Williamson adiantou a GaúchaZH sobre o que falará aos gaúchos:

Como você avalia o mercado atual de games no mundo e no Brasil?
O mercado no Brasil e no mundo continua crescendo, e o ritmo será ainda mais rápido no futuro. Em grande parte porque o mercado continua formado por pessoas mais velhas que não jogaram ainda e nunca jogarão. Porém, logo teremos um mercado compreendido inteiramente por gerações que cresceram com os games em suas vidas.

> ***A riqueza histórica e cultural do Brasil pode dar origem a estilos e mecânicas de games com potencial global de lançamento e sucesso de mercado.***
>
> JOHN WILLIAMSON

E esse público continuará se expandindo até um percentual igual de jogadores homens e mulheres na medida em que mais games forem projetados para diferentes jogabilidades. Hoje, temos 55% de gamers homens e 45% de mulheres. O Brasil é o 13º maior mercado de games no mundo com uma população muito maior do que os países que estão no topo (China e EUA). Então, sem dúvida, o Brasil vai se mover para o alto desse ranking.

E há espaço para mais brasileiros nesse cenário?
Sim, e muito. Uma das grandes coisas sobre fazer games é que você pode fazer um em qualquer lugar do mundo e também vender para qualquer consumidor do globo. E o Brasil já tem centenas de estúdios que fazem games. Antes de eu chegar ao Brasil, troquei e-mails com o Saulo Camarotti, CEO e co-fundador da Behold Studios (com sede em Brasília). O estúdio dele fez uma série de games chamada *Knights of Pen and Paper* (Cavaleiros da Caneta e do Papel).

Eu e minha filha jogamos esse game por anos, em parte porque é bem projetado, mas também porque é divertido. Eu não sabia que era brasileiro até pesquisar os estúdios no Brasil para a minha viagem.

Um game brasileiro pode alcançar sucesso mundial?
A riqueza histórica e cultural do Brasil pode dar origem a estilos e mecânicas de games com potencial global de lançamento e sucesso de mercado. O *Pokémon* (*série de games da Nintendo*) encontrou inspiração nas lendas de fantasmas japoneses, *God Of War* (*série de games da Playstation*) foi criado a partir da mitologia grega, *Assassin's Creed* (*série multiplataforma da desenvolvedora Ubisoft*) é focado na história ocidental europeia e norte-americana.

Isso foi possível porque seus desenvolvedores cresceram nessas culturas, aprenderam muito disso nas escolas. Existe uma franquia mundial que possa surgir a partir do folclore sul-americano e brasileiro? Eu acho que sim, talvez o realismo mágico colombiano mesclado com uma espécie animal da Amazônia.

LEIA MAIS

Realidade virtual pode ajudar pessoas com transtornos psicóticos

Gaúcho ganha bolsa para jogar LoL nos EUA

Jogo de Harry Potter é lançado para Android e iOS

O que esse mercado exige hoje dos profissionais? Qual o nível de preparação exigido?
O emprego número 1 nesse mercado continua sendo para programadores/desenvolvedores. Mas os games podem envolver diferentes habilidades e carreiras, como artistas 2D, artistas 3D, animadores, músicos, dubladores, controle de qualidade, administradores e muitas outras especialidades.

Nunca foi tão fácil e barato fazer um game. Quase todas as ferramentas de desenvolvimento são gratuitas atualmente. Mas continua sendo muito desafiador. Não tente fazer um FIFA (série de games de futebol da desenvolvedora EA) na sua primeira tentativa, tente algo mais simples, como um game tipo *Pong* (game de duas dimensões simulando tênis de mesa, considerado o primeiro game lucrativo da história). O fato de ser fácil também significa que mais gente está fazendo games, ou seja, mais competição. São lançados cerca de 300 novos games para o sistema iOS (Apple) todo dia.

Quais os melhores caminhos para se aprender a fazer jogos eletrônicos?
Há duas rotas de aprendizado, cada uma com seus próprios desafios. Você pode seguir por conta própria, com vídeos tutoriais no YouTube e outras ferramentas do tipo. Porém, você vai perder muito tempo com erros que em uma instituição de ensino poderiam ser evitados.

E você também pode se encaminhar em uma instituição de ensino regular, cometer seus erros e aprender essas lições em um ambiente estruturado, onde até as falhas são premeditadas e trabalhadas. Há, ainda, opções que mesclam as duas formas de aprendizado se você não está certo sobre qual escolher, com aulas online estruturadas, entre outras opções.

Existe segredo para se fazer um game de sucesso?

Eu tenho algumas regras que tento colocar em prática nos meus jogos. Primeiro, velocidade de quadros por segundo na tela é o rei. Um game precisa ser fluido e responsivo, e isso pode ser um dos aspectos mais desafiadores no desenvolvimento. Especialmente quando você precisa colocar o jogo em diferentes plataformas, como no sistema Android, no Nintendo Switch ou no Playstation.

> ***Diversão é algo difícil. Nós temos mais teorias de design de games do que ferramentas que nos ajudem a fazer jogos divertidos, isso continua exigindo muita interação e experimentação***
>
> JOHN WILLIAMSON

Segundo, você precisa de personagens, e para ter personagens você precisa de uma história, e para ter uma história você precisa de um conflito, e para haver um conflito é preciso que duas pessoas queiram a mesma coisa ao mesmo tempo por diferentes motivos. Esse conflito não precisa ser um romance de 400 páginas do Stephen King, pode ser tão simples como Mario e Bowser indo atrás da Princesa (*game Super Mario Bros, da Nintendo*). Porém, sem esse simples conflito você não tem uma história e, mais importante, não tem personagens.

E em terceiro lugar, diversão é algo difícil. Nós temos mais teorias de design de games do que ferramentas que nos ajudem a fazer jogos divertidos, isso continua exigindo muita interação e experimentação.

O que esperar de inovação na próxima geração de consoles (videogames)?

Mais serviços de streaming. Nós vimos nas últimas duas versões do Playstation e do Xbox experimentações, mas a próxima geração terá ainda mais ênfase no streaming. Eu continuo cético quanto ao consumidor estar pronto para isso por causa dos custos e da velocidade atual da internet. Mas a indústria dos games está realmente forçando isso, em grande parte porque dá a ela mais controle sobre o conteúdo. Apesar de que as empresas dirão que o streaming dará aos consumidores alta qualidade gráfica por um melhor preço.

A realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA) serão cada vez mais e mais populares, mas ainda não ao ponto em que seus investidores querem. Eu acredito que a RA conquistará mais espaço que a RV, mas continuo pensando que a RV é melhor, com uma experiência de jogo mais imersiva.

E o que poderia fazer a realidade virtual virar esse jogo?

Para a realidade virtual ter sucesso, precisa ser sem restrições, sem fios e cabos. O novo Vive Focus (*dispositivo de realidade virtual da HTC que dispensa conexão com computadores ou smartphones*) é bem-sucedido nisso, apesar de não ser tão potente quanto os dispositivos Vive (da própria HTC) e o Rift (da empresa Oculus VR).

Nós precisamos de melhores games de RV para jogar com outras pessoas, jogos sociais. Também precisamos que as lojas de aplicativos tenham uma melhor política de qualidade para regular os jogos de realidade virtual. Um jogo ruim pode provocar náuseas e enjôos, e os usuários precisam ser protegidos disso.

> ***Nunca foi tão fácil e barato fazer um game. Quase todas as ferramentas de desenvolvimento são gratuitas atualmente. Mas continua sendo muito desafiador.***

E é preciso o que chamamos de um "killer app", um aplicativo que você só poderá usufruir em um equipamento de RV. O *Gameboy* (*console portátil da Nintendo lançado no final dos anos 80*) não teria sido o sucesso que foi se não estivesse tivesse junto o jogo

JOHN WILLIAMSON

Tetris. Realidade virtual precisa desse tipo de combinação mágica.

A agenda do mago na Capital

GRATUITOS

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS)

- Palestra: Incríveis games não-tradicionais e seu uso na Educação
- Quando: 24 de setembro, às 10h
- Local: Campus Viamão (Avenida Senador Salgado Filho, 7.000, São Lucas, Viamão)
- Inscrições: Evento gratuito e aberto ao público – vagas limitadas.

Unisinos

- Palestra: "De VR/AR para exploração espacial e treino de pilotos ao game design de Jogos Digitais"
- Quando: 24 de setembro, às 20h
- Local: TEDU 808 Unisinos Porto Alegre (Avenida Nilo Peçanha, 1.600)
- Inscrições: Enviar nome completo e CPF para o e-mail jogos@unisinos.br até sexta-feira (21). Evento gratuito e aberto ao público.

FECHADO/PAGO

Museu de Ciências e Tecnologia (PUCRS)

- Palestra: "Criação e não consumo: faça seu primeiro game usando ferramentas gratuitas"
- Quando: 21 de setembro, às 14h.
- Local: Museu de Ciências e Tecnologia (Av. Ipiranga, 6.681, Prédio 40).
- Evento fechado para professores e alunos da PUCRS

Dash Games 2018

- Palestra: Narrative Hacks and Shortcuts (Macetes e Atalhos em Narrativas)
- Quando: 23 de setembro, às 19h.
- Local: Nós Coworking (Shopping Total, Anexo 2, Avenida Cristóvão Colombo, 545)
- Inscrições: Pelo site do Dash Games 2018, valores entre R$ 100 e R$ 300)