

Divulgação/ ABRING

CAPITAL GAMER

Brasília se consolida na criação de jogos



Equipe da Associação
Abring uniu
esforços com outras
associações nacionais
para esclarecer o
funcionamento do
setor de jogos

Com estúdios emergentes e eventos especializados, Distrito Federal ganha destaque no cenário nacional de desenvolvimento de games

» ALICE MEIRA*

Cidade tradicionalmente conhecida por sua arquitetura modernista e pelo poder político, Brasília começa a se destacar em um cenário improvável: o universo dos games. A capital federal está se transformando em um polo de inovação nos jogos, atraindo jovens talentos para o mercado de eletrônicos, um setor que movimentará bilhões de reais por ano no Brasil.

Estimam-se que 82,8% da população brasileira consuma jogos, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB). O país figura entre os maiores mercados consumidores de games do mundo. A profissionalização do setor é acompanhada por torneios nacionais e internacionais,

com premiações milionárias e contratos com grandes organizações.

Contudo, o mercado não sobrevive só de jogadores. Brasília caminha para a consolidação no polo de criação e desenvolvimento. Igor Rachid, presidente da Associação dos Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos do Distrito Federal (Abring), comenta que o contexto para desenvolvedores de games está “bem próspero”, mesmo com o setor ainda em fase de amadurecimento.

Diante do caráter inovador da indústria, a Abring uniu esforços com outras associações nacionais para esclarecer o funcionamento da área. “A partir do Marco Legal dos Games, a forma como as pessoas veem os jogos eletrônicos mudou não só no DF, mas no Brasil”, explica Rachid. Ele se refere à Lei nº

14.852/2024, feita para estimular o ambiente de negócios e aumentar a oferta de capital para investimento em empreendedorismo.

Estúdios Locais

Brasília abriga diversos estúdios e empresas dedicadas ao desenvolvimento de jogos digitais. Fernanda dos Santos explica que, no design de jogos, a experiência completa é pensada para abarcar quem joga: “A profissão de desenvolvedor abrange duas áreas gerais: tecnologia e arte. A tecnologia permeia o campo da programação: desenvolvimento de sistemas para jogos, porting (transferir um jogo da plataforma que ele foi feito para outra), entre outros, e a arte: direção de arte, ilustração, modelagem 3D, animação...”

Ela e outros seis amigos estão dando os primeiros passos para fundar o próprio estúdio, chamado Estarta, focado em entretenimento. Animadora 2D e diretora de arte, ela comenta que, principalmente no início, é comum que jogadores tenham dupla jornada de trabalho. “Aqui na capital, temos muitos estúdios que estão dando seus primeiros passos. A área está caminhando para a consolidação”.

A empresa nasceu com o propósito de realizar projetos pessoais de cada um dos membros. “Com o edital do “FAC Visual Periférico” de 2020, vimos uma categoria exclusiva para jogos eletrônicos e reunimos um grupo de amigos que tinham interesse em fazer a inscrição. Felizmente, passamos neste edital. Na época, alguns de nós não

tínhamos feito nenhum jogo. Então, criamos um produto no período de duas semanas, Ghost Light, e ficamos felizes com a dinâmica do time”, afirmou Fernanda. O Fundo de Apoio à Cultura (FAC) é um programa do Distrito Federal para apoiar o setor cultural do DF. A edição de 2020, chamada Visual Periférico, foi lançada para fomentar produções de séries, filmes e jogos eletrônicos.

Como se faz um jogo

O processo de criação de um jogo envolve união e criatividade. O profissional responsável pela ideia inicial e pelas regras do jogo é chamado game designer. Ele elabora o Game Design Document (GDD). “É como se fosse a nossa Bíblia”, diz Philippe Lepletier, CEO