

Reprodução/ Site Nintendo para Brasil



Divulgação/ Glitch Factory

**No Place for Bravery: Melhor Jogo na categoria Brasil, na Gamescom Latam em 2022****Em desenvolvimento, To Kill a God será lançado no segundo semestre de 2026**

e fundador da Uruca Game Studio, ao explicar o processo criativo. O documento serve como um guia para o desenvolvimento do jogo, detalhando personagens, mecânicas, interface e outras especificações.

Ele explica que, após a elaboração do GDD, a equipe conversa com outros profissionais, como roteiristas, artistas (para criação visual e personagens) e programadores. Os responsáveis pelo áudio e trilha sonora também entram no processo, geralmente do meio para o final, para criar temas e músicas.

Sobre tempo e custo do desenvolvimento, ele afirma que é relativo: “Meu último jogo, Legacy of Evil, teve parte do seu financiamento custeado. Ao todo, deve ter custado por volta dos R\$ 200 mil, levando em consideração a duração da produção e o número de pessoas que trabalharam. Sobre o tempo, pode variar de um ano ou mais de 10, dependendo do tamanho do projeto.” O desenvolvedor comenta que existem grandes diferenças entre um jogo produzido por um estúdio indie (independente) e grandes empresas, como a Microsoft Gaming: “O GTA 6, por exemplo, que está previsto para ser lançado esse ano, está em produção há muito tempo, com centenas de pessoas trabalhando no mesmo projeto”. O custo de produção do aguardado Grand Theft Auto 6 (GTA 6), ainda não foi divulgado, mas seu antecessor foi um dos jogos mais caros da época.

Caio Hudson, desenvolvedor da Itsy Bitsy Game Studio, destaca a importância dos eventos entre a rede de profissionais, para fomentar o espaço dos desenvolvedores: “O Brasília Game Hub, por exemplo, é um espaço de coworking que abriram neste ano, onde vários estúdios desenvolvem

Divulgação/ Estarta Studio

**Henrique, Mateus, Diego, Fernando e Gui são membros da Estarta**

seus jogos em uma infraestrutura compartilhada. Temos a oportunidade de entrar em contato e fazer networking com os profissionais da área de jogos daqui de Brasília.”

Desafios

Apesar de o ambiente promissor, os desenvolvedores da capital continuam a lidar com obstáculos. Igor Rachid destaca a questão tributária: “Basicamente, se vendermos um jogo, temos que dar um imposto para a loja que estamos vendendo. Também pagamos uma taxa para o país que essa loja digital está alocada, geralmente os Estados Unidos”. Isso leva estúdios a pararem suas operações no Brasil e se mudarem para países com bons incentivos tributários, como o Canadá, que pode devolver até 40% do imposto pago em projetos de desenvolvimento.

O dono da Glitch Factory

também mencionou a perda de profissionais qualificados para o exterior: “Acredito que não seja um problema só dos jogos eletrônicos, mas de empresas com foco em tecnologia. Perder profissionais por conta de salários e pela questão do home office”. O Brasil é visto por investidores estrangeiros como um local com mão de obra qualificada. No entanto, o exterior oferece questões mais atrativas, devido a salários mais altos (em dólar, euro ou libra) e à possibilidade de trabalho remoto (home office), que já era comum na indústria de jogos antes da pandemia.

Empresas estrangeiras, com orçamentos muito maiores, tendem a buscar profissionais para áreas específicas, como “fazer cabelos de personagem”, como citou Igor. Enquanto no Brasil, devido à falta de grandes estúdios, os profissionais precisam ser mais generalistas, desenvolvendo-se em múltiplas frentes.

Setor em expansão

Apesar das dificuldades, o futuro dos jogos em Brasília mostra sinais positivos. Hudson acredita que a área está em expansão: “Nosso mercado de jogos não só está mais perto de se consolidar, como também está com um potencial exponencial de crescimento.”

Para Igor Rachid, o apoio do Governo do Distrito Federal (GDF) foi essencial: “Isso é resultado de projetos de capacitação, incubação e eventos, para fazer as pessoas se interessarem em entrar nesse meio. Essas iniciativas estão sendo renovadas e crescendo ao longo dos anos. Temos perspectiva de muito mais profissionais do que idealizei, junto com a Abring, muitos anos atrás.”

Para as novas gerações, Fernanda deixa um recado: “Trabalhar com jogos é diferente de jogar. É uma profissão que exige muito

Onde se formar?

Geralmente, desenvolvedores vêm de cursos diversos ou aprendem de forma autodidata, com tutoriais e projetos próprios. “O mais importante é montar um portfólio e participar de comunidades e eventos da área, porque o mercado valoriza muito a prática e a colaboração”, explica o presidente da Abring.

Cursos

- » **Iesb:** graduação em jogos digitais.
- » **Gamifica** (<https://gamificadfibres.com.br/>), da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do DF, que leva cursos gratuitos de criação de jogos para escolas públicas.
- » **Crie Seus Jogos** (www.crieseusjogos.com.br/), do desenvolvedor Wenes Soares, curso que ensina de forma descomplicada e prática como criar jogos do zero.
- » **Senac:** (<https://bit.ly/4o4JZaT>) técnico em programação de jogos digitais. O curso, no momento, não está disponível.

conhecimento técnico, mas pode ser uma das áreas mais gratificantes de participar”.

***Estagiária sob supervisão de Ana Sá**