





Cena de Gariman: jogador comanda um lixeiro na coleta de detritos jogados nas ruas

## Grupo da Unicamp avança em concurso mundial de desenvolvimento de games

∎udo começou em julho de 2007. Na época, a Unicamp foi convidada para participar do 2º Challenge Brazil, etapa nacional da Imagine Cup 2008, competição internacional de desenvolvimento de jogos eletrônicos promovida pela Microsoft. O concurso propunha a criação de um game com o tema da exploração sustentável do meio ambiente.

Atentos ao tamanho do mercado mundial de games (uma indústria com faturamento atual superior à do cinema), os professores da Unicamp Ricardo Anido e Rodolfo Azevedo gostaram da proposta da competição. E convidaram alunos de todas as etapas do curso de engenharia da computação para participar da atividade.

Os docentes da Unicamp vislumbraram no concurso uma grande oportunidade de aprendizado para os alunos. Situação que exigia aprender da noite para o dia o XNA -

ferramenta de programação específica para essa finalidade. Porém, desafio ainda maior foi encontrar na última semana do semestre letivo gente disposta a abrir mão de parte das férias e desenvolver um jogo completo em 15 dias.

Jogar x programar Os alunos André Esteve,

Carolina Gomes, Lucas Bueno, Vítor Antonioli e Zhenlei Ji toparam. A gerência do projeto ficou a cargo de Bruno

computação. Aos poucos, os jovens fissurados em games sentiram a enorme diferença entre jogar e programar games, trabalho complexo e de natureza multidisciplinar.

Professor Ricardo Anido

Mas não desistiram. Em julho de 2007, a equipe recebeu o nome de Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos – GPDJ da Unicamp. E ficou completa com a chegada de Thiago Coser, do curso de Artes, responsável pela parte gráfica dos jogos (personagens e cenários), e de Thiago Liguori, de Música, autor da trilha sonora dos jogos.

Reconhecimento - O primeiro desafio dos alunos foi se organizar para o trabalho em equipe. Depois, reproduzir na tela com sincronismo e coordenação gráficos e desenhos. Mas o esforço foi logo recompensado: dos cinco projetos finalistas do 2º XNA Challenge Brazil, dois do GPDJ avançaram para a segunda rodada de avaJogos criados por universitários unem lazer e educação e despertam potencial da pesquisa no Brasil para gerar novas empresas e empregos



Universitários integrantes do GPDJ: "Games do Brasil para o mundo"

liação. Eles concorreram na categoria Game Development da *Imagine Cup 2008*, etapa internacional do concurso.

Os dois games selecionados são simples, bem acabados e dispensam a prática com joystick - dispositivo de entrada, dotado de uma alavanca (ou botões) capaz de

Melo, também estudante de engenharia da controlar o movimento de um cursor na tela ou de comandar ações ao serem pressionados. Ambos os games associam ao prazer de jogar personagens com enredos e acões capazes de reforçar conceitos de cidadania e de educação ambiental. Sem conteúdo violento, oferecem partidas rápidas, de modo a desestimular a brincadeira por horas a fio e a permitir que pessoas sem muito tempo também possam aproveitá-los.

> Educação ambiental – Gariman tem perspectiva tridimensional e ação em terceira pessoa. O jogador comanda um lixeiro que percorre as ruas de um bairro fictício jogando no caminhão de coleta os detritos das ruas e calcadas. Com o avancar das fases aumenta a dificuldade e surgem mais veículos e obstáculos no caminho do protagonista.

> Já em Recycle, a missão é ajudar a despoluir um rio fazendo a coleta seletiva de alumínio (latas), vidros (garrafas) e papel (folhas). A tare-

fa é difícil, exige concentração visual e motora do jogador para comandar simultaneamente até quatro lixeiras na tela com o joystick.

**Vivência doméstica** – A experiência de Carolina Gomes com os games comecou em casa e na infância. Apaixonada pelos títulos da Nintendo, a única integrante mulher do GPDJ sempre jogou com seu pai. Insatisfeita com os valores atuais cobrados pelos *games* e consoles, faz coro com os colegas e questiona: por que um lançamento mundial recente como Grand Theft Auto IV que custa US\$ 50 nos Estados Unidos chega ao Brasil com o valor quintuplicado?

Assim como os professores, os universitários do GPDJ apostam no desenvolvimento da indústria e do aumento do consumo nacional de games. Pretendem continuar trabalhando com esse segmento após concluírem a graduação. "É um mercado ainda inexplorado, ao contrário dos EUA e Japão, berços dos games e principais centros consumidores", explicam.

Questão tributária – A GPDJ aposta na criatividade, traco peculiar dos brasileiros, para criar jogos de caráter educacional para empresas e órgãos governamentais. Uma possibilidade é usar os jogos como peças de campanhas publicitárias e também integrálos em mídias, como celular, computador,

## Game sustentável

Embora ainda não tenham empresa aberta, os integrantes do Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos (GPDJ) da Unicamp estimam entre R\$ 10 e R\$ 12 mil o preço para desenvolver um jogo simples no prazo de três meses. "Entre as muitas idéias futuras, pensamos até em uma competição com esportes indígenas ambientada na Amazônia. O jogo terá como pano de fundo a luta contra as queimadas e a preservação da biodiversidade e de espécies ameaçadas de extinção", planejam entusiasmados.

Por fim, comentaram também o sucesso recente de TriLinea, criação independente de três jovens paulistanos. Consiste em um quebra-cabeça digital inspirado no tradicional jogo de dominó, com concepção simples e intuitiva. Ainda é inédito, assim como os jogos enviados pelo GPDJ para a competição internacional, porém já foi selecionado para integrar a rede on-line da Microsoft. Depende agora de parceiros para ganhar visibilidade e lançamento comercial.

DVD Player, aparelho de som, relógio, geladeira, tocador de MP3, TV e outros componentes eletrônicos.

Do ponto de vista técnico, acham necessário haver mais apoio governamental e privado e a criação de cursos universitários especializados no segmento de games. Entretanto, o principal obstáculo ainda é a grande incidência de impostos sobre os jogos eletrônicos no Brasil, desestímulo para os principais fabricantes de consoles (Nintendo, Sony e Microsoft) investirem no País.

Aliás, a questão tributária influencia diversas práticas criminosas ligadas ao universo dos games, como a importação ilegal (contrabando), a produção de cópias nãolicenciadas e o destravamento de consoles para rodar jogos piratas.

"Os games são parte da cultura pop do século 21 e têm forte apelo nos segmentos adulto e infantil. Há tempos ultrapassaram os limites dos consoles e das telas de TV. Hoje, não são vistos somente como brincadeiras e ajudam a vender equipamentos e a reforçar a imagem de muitas marcas", observam os estudantes.

Rogério Silveira Da Agência Imprensa Oficial