

O estúdio de games da Samsung é uma “dungeon” pronta para ser expandida

Por: Bruno Izidro

01/09/2014 às 08:00

42 0



Um lance de escadas dentro do Samsung Instituto de Desenvolvimento para Informática da Amazônia (ou simplesmente Sidia) leva para um andar inferior do prédio, com um ambiente bem peculiar.

Iluminação baixa, pouco barulho, muitos cantos às escuras e algumas mesas com computadores ligados, quase que abandonados. Um lugar que poderia ser uma dungeon de um RPG, mas em vez de monstros e perigos, há programadores, designers e ilustradores que são vistos pela luz dos monitores a sua frente. Eles estão concentrados em um único objetivo: criar jogos.

Ali fica o estúdio de desenvolvimento de games da Samsung, batizado de Black River. “O nome tem a ver com onde nós estamos, já que Manaus é banhada pelo Rio Negro”, fala o chefe do estúdio, André Araújo.

O Black River foi criado pela empresa no fim de 2013 e funciona dentro do Sidia, que é o centro de Pesquisa e Desenvolvimento da empresa coreana em Manaus, no Amazonas.



Kotaku Brasil nas redes sociais

Follow Curtir 39 mil +1

#apps DA SEMANA
A seleção Gizmodo dos melhores aplicativos

COLUNA Red Bull

Por que temos tanto medo de Silent Hill?

Para o bem dos games, os 'gamers' precisam morrer

Os 5 deuses japoneses dos games de luta

A próxima geração de games de esporte e corrida

Project Morpheus: 10 games que queremos jogar

Leia mais em RedBull.com.br

CHEGOU MINHA VEZ DE CONQUISTAR.
NOVO SSD HYPERX FURY
+DESEMPENHO +VELOCIDADE
NEVER SURRENDER HYPERX

DESTAQUES POPULARES

O estúdio de games da Samsung é uma “dungeon” pronta para ser expandida

Persona 5 também vai ser lançado para



Unidade do Sidia da Samsung – foto: divulgação

Lá são desenvolvidas muitas funcionalidades que encontramos nos celulares e tablets da Samsung, como serviços, aplicativos e, agora também, games. “Esse é o nosso diferencial aos concorrentes, esse investimento com produtos próprios”, fala o gerente técnico do Sidia, Álvaro Gonçalves, em uma leve cutucada à Apple e Nokia. Até porque o instituto de pesquisa que leva Nokia no nome e que recentemente lançou **Wake Woody Infinity** não faz mais parte da empresa finlandesa.

Esse investimento pesado da Samsung pode ser visto pelo fato da Black River ser o único estúdio dedicado a jogos da empresa que está fora da Coreia. Além disso, os coreanos não estão poupando esforços em contratar profissionais de todo o Brasil, com gente vindo de São Paulo, Paraná, Santa Catarina, do próprio Amazonas e até mesmo do exterior para trabalhar no estúdio.

Entre Sega, Disney e Taikodom

Atualmente o Black River conta com cerca de 20 pessoas, sendo que três são desenvolvedores americanos. “Para formar o time de desenvolvimento nós procuramos talentos em todo o Brasil, mas muitas vezes temos que buscar pessoas com mais experiência com trabalhos específicos com games lá de fora”, explica Álvaro Gonçalves.

Apesar de não divulgar nomes desses desenvolvedores de fora, eles já possuem experiência em grandes produtoras, com Sega e Disney Interactive sendo citadas pelos diretores.

Se as identidades dos desenvolvedores estrangeiros são escondidas pela empresa coreana, os brasileiros são muito bem lembrados. É o caso do artista Antonio Teoli.

Diferente da “dungeon” onde o restante do time da Black River fica, Teoli trabalha em uma área separada, quase uma sala secreta de side quest, já que ele precisa de um ambiente acusticamente isolado para compor a trilha sonora dos jogos desenvolvidos no Black River.

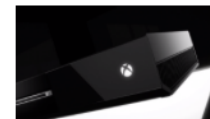
“Eu já estou acostumado (a trabalhar isolado), porque quando você compõe, precisa de silêncio”, fala. “Além disso, eu posso ser bem barulhento às vezes”, completa ao dar um acorde na guitarra que estava segurando.



PS4



Oculus Rift na montanha-russa pode ser a coisa mais incrível da realidade virtual



Fábrica da Nokia recebe sinal verde para produzir Xbox no Brasil



DayZ e um dos melhores jogos do Vita serão lançados para PS4





Antonio Teoli – foto: divulgação

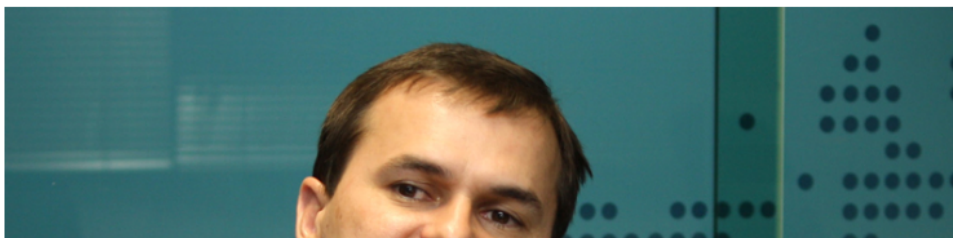
Teoli também tem uma vasta experiência em desenvolver trilha para games. Ele fala que muitos foram jogos promocionais ou publicitários para várias marcas, mas dois trabalhos de seu currículo se destacam. “Um foi o *Second Life*, onde eu compus a trilha a sonora (versão) da América Latina”, revela.

O outro é um famoso jogo brasileiro, que muitos devem se lembrar. “Eu também fui o diretor de áudio de um jogo muito grande, o *Taikodom*”, fala, citando o MMO espacial que foi desenvolvido pela catarinense Hoplon.

First party mobile

Por ser um estúdio interno de uma das maiores empresas de aparelhos móveis do mundo, o foco na Black River é, obviamente, em games mobile. Mais que isso, o chefe do estúdio, André Araújo, fala que o objetivo ao desenvolver jogos não é lucrar com eles e sim mostrar todo o potencial do hardware dos aparelhos da Samsung. “Os games são uma ótima forma para mostrar o desempenho de um aparelho, por isso a necessidade da Samsung em desenvolvê-los”, afirma Araújo.

Fora isso, o estúdio ser da Samsung significa também desenvolver somente para plataforma Android e Araújo descarta a possibilidade dos jogos desenvolvido por eles chegarem no iOS ou Windows Phone. Com todos esses fatores, pode-se dizer que a Black River é o primeiro estúdio first party para o mercado de games mobile.



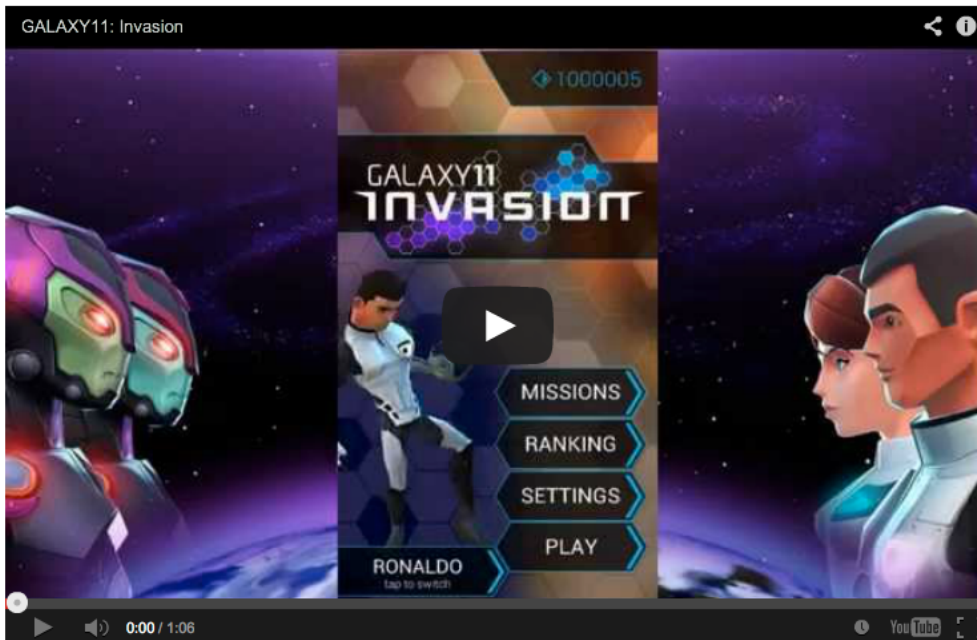


André Araújo, chefe do estúdio Black River – foto: divulgação

Ainda assim, toda essa reunião de talentos nacionais e estrangeiros e ainda com um grande investimento só poderia resultar em algo original e inovador, certo? Bem, nem tanto assim.

O primeiro (e até agora único) jogo lançado pela Black River foi o **Galaxy 11: Invasion**, um endless run feito para uma ação da Samsung durante a Copa do Mundo.

No controle de famosos jogadores de futebol, como Messi, Cristiano Ronaldo e o brasileiro Oscar, o objetivo é fugir de alienígenas. Pense em um Space Jam, só que de futebol.



O jogo também é curto, com três fases baseadas nas cidades do Rio de Janeiro, Londres e uma última em um cenário alienígena.

André Araújo fala que boa parte do conceito e decisão por um gênero já tão comum em jogos mobile veio pré-definido do time da Coreia. O que também pode ser justificado por *Galaxy 11: Invasion* ser o primeiro projeto do estúdio e ainda estar inserido na ação de campanha da empresa.

Os projetos futuros, no entanto, podem ser mais originais. O designer Alexandro Castro, que trabalha como animador no Black River, fala que o estúdio está começando a pensar em como será o próximo jogo e eles estão recebendo maior liberdade para criar. “A gente tem toda uma liberdade artística durante o desenvolvimento do processo de criar novas ideias. A intervenção superior que a gente vê é de uma coisa mais de ajuste, mas é mínima, então estamos em uma situação bem

mobile foi o primeiro do time da Kotaku, e que também pode ser justificado por *Invasion* ser o primeiro projeto do estúdio e ainda estar inserido na ação de campanha da empresa.

Os projetos futuros, no entanto, podem ser mais originais. O designer Alexandro Castro, que trabalha como animador no Black River, fala que o estúdio está começando a pensar em como será o próximo jogo e eles estão recebendo maior liberdade para criar. “A gente tem toda uma liberdade artística durante o desenvolvimento do processo de criar novas ideias. A intervenção superior que a gente vê é de uma coisa mais de ajuste, mas é mínima, então estamos em uma situação bem privilegiada”, fala o designer.

Expansão

Além da promessa de jogos com mais liberdade criativa, os planos da Samsung para seu estúdio firts party de games mobile ainda estão só começando. Ao lado do espaço onde a equipe da Black River trabalha, era possível perceber uma bancada com mais computadores e aparelhos, que estão sendo montados para a futura expansão do estúdio.

“Hoje temos um time com cerca de 20 pessoas, a ideia é que até o fim do ano esse número chegue até a dobrar, formando duas equipes”, fala André Araújo.

Por isso, a empresa já está selecionando mais designers, programadores, artistas e game designers para ampliar a produção do estúdio.

Pronta para receber seus futuros residentes, a “dungeon” escura e vazia da Black River tende a se encher mais de desenvolvedores e, de lá, sair monstros e desafios, mas dentro dos games mobile que o estúdio fará em breve.



* O repórter visitou o estúdio a convite da Samsung



36



6



Google+



0

VEJA MAIS SOBRE