

SOUND DESIGNER

Criador de trilhas e efeitos do game *NBA Jam* dá o caminho das pedras para quem quer seguir carreira como sound designer

> Flávio Croffi



Leonard Paul é um veterano da indústria dos games. Entre muitos produtores e projetos no ramo do entretenimento eletrônico, o canadense passou grande parte de sua carreira de sound designer trabalhando nos estúdios da Electronic Arts. Ele já está há 15 anos dentro do mercado e trabalha de casa, apenas três dias por semana – enquanto produtores comuns trabalham cerca de 14 horas por dia sem parar. Com esse ritmo, seu currículo ostenta o clássico *NBA Jam*

e até o mais recente game indie *Retro City Rampage*.

Paul esteve em São Paulo em maio último para palestrar na AES 2011, evento da indústria de áudio. Seus comentários reuniram um apanhado de dados sobre o ramo de games e, em pouco tempo, notamos como isso gera dinheiro para todo tipo de profissional.

Para se ter uma ideia, o salário médio dos produtores de jogos nos EUA é de US\$ 80 mil anuais. Os profissionais voltados para a parte sonora ganham em média US\$ 60 mil por ano.

CIFRAS ALTAS


E os números das produções são de fato impressionantes: *Halo 3* tem US\$ 55 milhões aplicados na produção e mais US\$ 200 milhões apenas no marketing. E o áudio tem importância única nesse contexto. Se o som não estiver condizente com o título, o jogador é facilmente retirado de sua “bolha” de realismo enquanto se diverte.

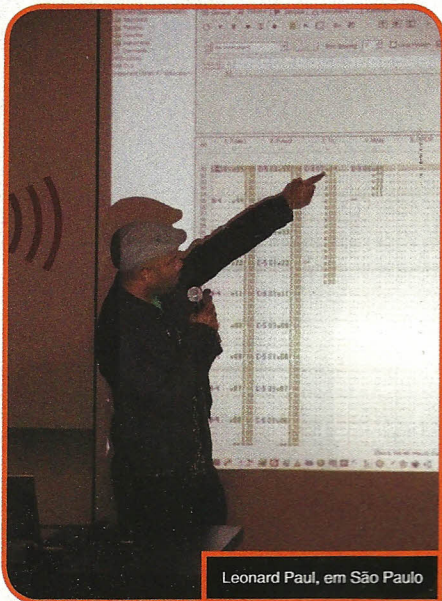
Leonard Paul também explicou como de fato é trabalhar na área de efeitos sono-

10 DICAS DE LEONARD PAUL

- Tenha bons fones de ouvido, um gravador e um computador de trabalho;
- Pesquise na área de sound design nos fóruns do Yahoo;
- Mergulhe em sites sobre áudio e de estudantes;
- Jogue e critique o áudio dos games;
- Conheça ferramentas como WWise e Fmod;
- Mexa com linguagens como Pure Data ou Max/MSP;
- Comece a fazer mod e jogos: www.moddb.com;
- Tome cuidado para não cometer muitos erros. Eles podem te arruinar;
- Games não são tão difíceis de serem criados. Tente;
- Se você for bom, vão te contratar novamente porque não conseguirão refazer o seu trabalho.

ros. A dica principal foi que é necessário muito empenho, estudo e trabalho. Com isso, você pode chegar até a ganhar US\$ 1 mil por cada minuto de música produzido para um jogo, além de criar a sua própria escala de trabalho. Tentador, não?

Porém, para esse patamar ser atingido, exige uma longa e árdua caminhada de dedicação. É aí que sobrevivem os que se destacam no mercado. 



Leonard Paul, em São Paulo



Onde pesquisar na web: Videogameaudio.com, www.gamecareerguide.com e School.VideoGameAudio.com