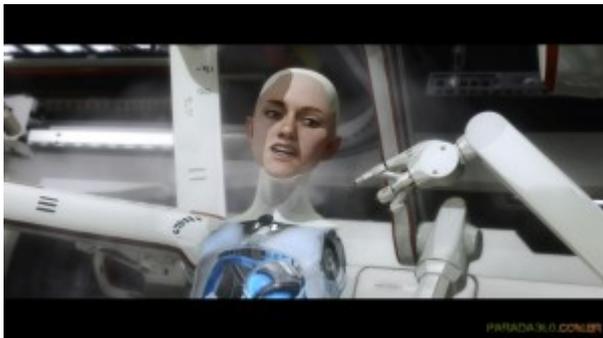


Assista ao Making of de Kara

A tecnologia empregada no desenvolvimento de games evoluiu tanto, que é necessário contratar atores reais para dar vida aos personagens dos games. O vídeo da Quantic Dream, empresa que desenvolveu o game Heavy Rain, mostra o teste da atriz, o concept art da cena e da personagem e a atuação para captura de movimento da personagem Kara. Mas esse teste não é um novo game ainda, diz o diretor David Cage.



Depois do game Heavy Rain, queríamos elevar a qualidade ao máximo, começando com o visual. Queríamos melhorar muitas coisas que não eram possíveis com o motor de Heavy Rain. Então tivemos que desenvolver um novo motor a partir do zero. E para começar, precisaríamos melhorar também a qualidade da atuação.

Com Heavy Rain, fizemos o que muitos jogos faziam – performances de divisão, a gravação de uma voz de um lado e uma animação do corpo sobre o outro, colocando tudo junto e cruzar os dedos para obter um desempenho consistente. Funcionou bem para Heavy Rain, mas você perde um monte de performance, dividindo em dois e reconstruí-lo artificialmente.

Nossa inspiração e meta era conseguir fazer o que fez o Avatar, por ter um desempenho completo, onde podemos capturar tudo ao mesmo tempo. E queríamos demonstrar essas novas técnicas de captura de desempenho e o novo motor antes de entrar em produção, por isso desenvolvemos uma curta vitrine que nos permitiu testar essas idéias e tecnologias. Isto é como “Kara” foi criado.

“Kara” não é o nosso próximo game. Não é o personagem, não é o

mundo, não é a história. ... Fizemos as coisas de uma maneira muito estranha aqui, coisas que não têm nada a ver com os games que fazemos. Mas eu acho que é uma parte do DNA do estúdio, e espero que é algo que as pessoas gostem de nós – eles nunca sabem como vai ficar!

Que ver o vídeo, então respire e impressione-se:

Você pode conferir mais vídeos no blog da Plastatio no site Youtube.

Fonte: Parada360