Analyse du film Indie.Game

Indie game sont des jeux créer par un petit groupe de personne avec une idée. L’arrivée de Steam et des plateformes de vente en ligne a beaucoup aider les développeur indie, car ils n’ont plus à se battre contre les compagnies de console.

1 jeux : Super Meat boy. 513 jours de développement, dans le but que les enfants intérieurs de 13 ans des développeur soit super fans du jeu. Edmund -> Designer (aime dessiner des monstres), Tommy -> programmer. Jeux flash difficile, plateformer. Personnage principal est de la viande, sa petite amie est un tas de bandage. Les développeurs aiment les jeux difficiles. Ils on fait ce qu’ils veulent, sans rendre de compte à personne. Veulent avoir de la sensation dans leurs jeux. Au début on explique comment jouer. Peut de mécanique de gameplay, simple à prendre en main. Les Levels changent la mécanique de gameplay, pas Meat boys lui-même, ex les scies qui sont immobile, puis se mettent à bouger. Incapable de dormir certaine fois. S’il échoue il perde des années de travails. Plus d’argent, ils doivent lancer le jeu pour survivre. Attachement entre Meat boy et bandage girl, ils sont complémentaires. Plus on approche du deadline, plus le développeur ne dort plus, ne socialise plus, etc. De très bonne note à sa sortie. Les développeurs ne comprennent pas le succès avant la sortie. Malgré les reviews, ils pensent qu’ils peuvent échouer. Cependant, gros succès à sa sortie plus de 10 000 ventes. Le jeu a été le 4-ème mieux coter sur le Xbox Game en 2010.

2 jeux : FEZ. 1137 jours de développement, un deux développeur (Phil Fish : Designer, Renaud Bédard : Programmer). Un monde carré ou évolue le personnage. Temps de développement long, les gens se sont mis à l’insulté. Trop ambitieux, trop de hype de la part des développeurs, trop de détails dans le design, il a redésigné le jeux 3 fois. Phil Fish commence à jouer à 4 ans et avec la NES. 3 jeux, Zelda 1, Mario 1 et Tetris. Il est très visuel. Problème avec Xbox. Pas d’argent, plus de stress, si le jeu échoue la carrière de Phil est fini. Très attacher à son jeu. Sa a pris 4 ans avant une première apparition en public pour le jeu. Très peu de gens connaissent le jeu, peu de feed-back. Plus grande peur, le jeu sorte pas, personne ne le voit. Le partenaire de Phil est parti. Pas réussi à finir le jeu, l’autre partenaire de Xbox n’e prend pas la responsabilité dans le développement du jeu. Le jeu a pris trop de temps pour sortir, les gens sont parties vers un autre jeu. Même malgré une apparition dans les conventions. Trop personnel pour Phil. Bug dès la sortie du jeu a la convention. Incapable de le faire marcher. Veut créer un jeu ou les joueurs sont libres et partent à l’aventure. Espère avoir beaucoup de vente dès la sortie. Dépression.

3jeux : Braid, un développeur (Jonathan Blow : Designer/programmeur). Aucun jeu fini en 22 ans. 3 ans de développement. Peu revenir dans le temps de quelque seconde en arrière. Très beau et bien designer. Quelle expérience je peux transmette, pendant du point de vue du joueur. Sorti en Aout 2008, grand succès. Une expérience négative pour Jonathan, les gens le hait. Mauvaise communication avec le public. Beaucoup de note bien, mais des évaluations très peu profonde, comme si les gens ne voyaient pas ce que Jonathan voulait transmettre dans son jeu.