

Organização de uma Game Jam

Ruben Rebelo

Relatório de Actividades

Resumo—Este relatório tem como objetivo explicar detalhadamente o que fiz como atividade na disciplina de Portfólio Pessoal IV. Neste último portfólio como actividades escolhi entrar para o Lage2 e consequentemente atribuíram-me a tarefa de organizar uma Game Jam. Irei descrever assim o que aconteceu até à realização da Game Jam.

Palavras Chave—Game Jam, jogo, reunião, Lage2, organizar evento, desenvolvimento de jogos.

1 INTRODUÇÃO:

DESDE que entrei no curso de Mestrado de Engenharia Informática e de Computadores que gostava de desenvolver videojogos. A minha primeira experiência nesta area foi na disciplina de Desenho e Desenvolvimento de Jogos e Tecnologia de Jogos e Simulação onde desenvolvi um jogo **Point and Click** em Unity3D.

Este ano não surgiu outra oportunidade para fazer um jogo, enquanto isso comecei a fazer protótipos de jogos aumentando a minha experiência em programação. Para aumentar as minhas soft skills, decidi organizar um grupo no Lage2 para desenvolver videojogos. Mas devido à burocracia existente, esta tarefa está a ser processada, e talvez dará continuidade para o próximo semestre.

No entanto, decidi mesmo assim, entrar para a Lage2, para aumentar as minhas **soft skills**. Foi na Lage2 que me atribuíram a tarefa de organizar uma Game Jam (evento onde se desenvolve um videojogo, num curto **periodo** de tempo), para meu grande contentamento. Nesta tarefa, eu tive de organizar sozinho este evento, e concretizá-lo. Com grande esforço consegui realizar o evento, mesmo quando apareceu competição: Miniclip Game Jam.

Não foi um fracasso, mas também não foi um

completo sucesso. Assim seguidamente vou explicar mais detalhadamente o que fiz nesta atividade, começando pela entrada na Lage2, organização do evento e realização do evento.

2 ENTRADA PARA A LAGE2:

Antes de entrar para a Lage2, e mesmo antes de definir esta tarefa para portfólio, eu e mais uns colegas do campus do IST da Alameda, estávamos a pensar em abrir um clube de desenvolvimento de videojogos. No qual alunos interessados, era dado a oportunidade de desenvolver os seus próprios videojogos em grupo e definir protótipos onde posteriormente eram encontrados possíveis investidores para completar esses videojogos.

Devido ao facto de ao criar um grupo no Lage2 é necessário um certo nível de burocracia, esta atividade foi posta em suspensão. No entanto, como eu tinha já comentado com o presidente da Lage2 em criar eventos relacionados com videojogos, eu acabei por entrar num outro grupo da Lage2: o Grupo Lúdico.

Foi aqui que me deram a tarefa de organizar uma Game Jam, que irei descrever a seguir.

3 ATRIBUIÇÃO DE UMA TAREFA: ORGANIZAR UMA GAME JAM:

Ao atribuírem-me esta tarefa, eu iniciei por ter uma reunião na Lage2 sobre o que teria de organizar e o que teria de ter preparado para a próxima reunião.

Nesta primeira reunião, foi definido que teria de estabelecer uma estrutura para a Game

- Ruben Rebelo, nr. 55419,
E-mail: ruben.rebelo@tecnico.ulisboa.pt, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscript received June 6, 2015.

(1.0) Excellent	ACTIVITY						DOCUMENT						
(0.8) Very Good	Object × 2	Opt × 1	Exec × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
(0.6) Good	0.6	0.4	0.6	0.4	0.8		1.0	0.6	0.8	1.0	1.0	1.0	
(0.4) Fair													
(0.2) Weak													

Jam, definir uma data e hora, a realização da divulgação, e por fim o evento em si.

Foi nesta altura que comecei a fazer uma pesquisa de eventos do mesmo gênero, em que descobri que são um tipo de eventos muito concorridos. No meio da pesquisa encontrei com um tema que achei fascinante, a existência de elementos de gamificação (ludificação) numa Game Jam. Gamificação, descreve-se por ser uma forma de tornar algo que não é um jogo num jogo, através de elementos gamificantes. E assim começou a minha ardua tarefa de criar um evento gamificado.

Pesquisei, pesquisei e pesquisei. Estava a definir algo quase concreto, mas descobri, da pior maneira, que estava a ocupar demasiado tempo do meu horário. Ao pedir a opinião ao Grupo Lúdico, também concluímos o mesmo, que era demasiado trabalho. Então decidi não continuar por esse caminho. Talvez se o evento fosse organizado por um maior número de pessoas, e com conhecimentos de gamificação, esta estrutura talvez tivesse resultado.

4 ORGANIZAR O EVENTO:

Ao deixar de parte a gamificação, entrei num modo mais calmo de trabalho, comecei a definir a estrutura, e defini uma data: dia 15 de Maio.

Com pequenas reuniões semanais por chat, eu e o Grupo Lúdico entramos em acordo com o que teria-se para o evento.

Até à altura, andava despreocupado com o evento, pois encontrava-se tudo definido, enquanto que não tinha começado a divulgação. Posso dizer que não sei se foi boa ideia ou má ideia não divulgar antes, porque de repente aparece uma competição: Miniclip Game Jam.

5 APARECIMENTO DE COMPETIÇÃO: MINICLIP GAME JAM:

De repente, foi divulgado por post no facebook, a existência de uma outra Game Jam. Mas esta não era uma Game Jam normal, era a Miniclip Game Jam.

A Miniclip Game Jam, foi um evento que se realizou no dia 21, 22 e 23 de Maio, no qual era patrocinado pela empresa de videojogos

da Miniclip. Teve comida e bebidas para os participantes, e com pessoas de renome, na area de videojogos a participar nesse evento.

A Game Jam que eu estava a organizar era algo mais pequeno, na semana anterior à da Miniclip. Devido ao facto que a divulgação não tinha começado, e como muitos possíveis participantes apenas iriam à Game Jam da Miniclip, houve um pequeno momento de recuo se haveria de ir em frente ou não com o evento.

Depois de uma conversa com o presidente da Lage2 e com o Grupo Lúdico, cheguei a conclusão que haveria de realizar o evento noutra data, com maior tempo de exposição da divulgação. A nova data foi 29 e 30 de Maio às 18 horas.

Depois de afixar posters, e divulgar online o evento, bastava esperar e ter esperança que alguém viesse ao evento.

6 REALIZAÇÃO DO EVENTO:

Chegou dia 29 de Maio, e a hora do evento.

Fui à sala 30 minutos antes e fiquei à espera, à espera que alguém aparecesse.

No fim, 1 minuto antes da hora do evento iniciar, começaram a chegar os participantes!

Com apenas 4 participantes, organizaram-se apenas em um grupo, e às 18 horas e 15 minutos, iniciei o evento.

Comecei por descrever a estrutura da Game Jam e dar uma introdução. Fazer um jogo já é complicado, mas fazer em 24 horas é muito mais complicado. Tentei organizar tempos para o grupo, definido quando deviam ter terminado cada ponto. Os pontos que descrevi foram:

- **"Brainstorming"** - definir a ideia do jogo, o conceito e o gameplay
- **Prototipagem** - Desenvolver o primeiro protótipo
- **"Playtesting"** - Testar o jogo
- **Definir prioridades** - Tirar o menos importante e ficar com o mais divertido
- **Desenvolver o jogo** - Desenvolver a jogabilidade e a parte gráfica e som do jogo
- **"Playtesting"** - Testar novamente o jogo
- **Demonstrar** - e demonstrar o jogo para todos

Como se tratava de um grupo foi mais fácil. O único ponto que concentrei foram os tempos, pois foi melhor para o jogo não divagar no seu desenvolvimento de 24 horas.

Tendo iniciado o evento às 18h, após ter dado o tema de "Voar", o grupo começou executar o brainstorming que demorou até às 22h30. Após uma votação, ficou decidido o jogo a ser desenvolvido nas restantes horas.

Após um pequeno momento de socialização no jantar, foi tempo de trabalhar.

Com grande determinação, eles conseguiram acabar o protótipo antes do tempo, e assim continuaram pelas restantes horas.

E foi ao fim de 24h eles já tinham um jogo completo o suficiente, tal como era desejado.

parte da divulgação, mas para a próxima esperemos que não exista um forte competidor perto da data do evento.

No geral foi uma experiência bastante divertida, principalmente durante a Game Jam. É algo a repetir, e de certeza que para o ano vai ser melhor.

7 RESULTADO DO EVENTO:

O jogo que desenvolveram foi "Chaotic Commands", para 3 jogadores. O jogo consiste numa batalha com 3 naves no espaço. Existe 4 controlos para cada nave: dois para virar a nave (para a esquerda e para a direita), e um para o propulsor e outro para disparar. Mas estes últimos dois controlos são teclas que de tempos em tempos mudam, e o jogador tem de procurar essas teclas para defender, atacar as outras naves. Aqui pode ver uma imagem do jogo em 1:



Figura 1. Chaotic Commands.

8 CONCLUSÃO:

Inicialmente pensava que iria fazer um grupo de desenvolvimento de jogos, mas devido a burocracia, esta tarefa teve de ser alterada para mais tarde. No entanto decidi entrar na Lage2, e fazer uma Game Jam. Provavelmente devia-se ter organizado melhor esta Game Jam na

onde?