

Os **PASSOS PARA** desenvolver seus próprios **JOGOS**



Descubra o caminho para aprender
a **desenvolver grandes jogos!**

CrieSeusJogos.com.br

Fique por dentro de nossas notícias e novidades! **Siga-nos** em nossas redes sociais:



[@crieseusjogos](https://www.facebook.com/crieseusjogos)



[@crieseusjogos](https://www.instagram.com/crieseusjogos)

SOBRE O AUTOR

Wenes Soares

Criador do **Crie Seus Jogos (CSJ)**, graduado em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pelo Centro Universitário de Brasília, está no mercado profissional de desenvolvimento de jogos há mais de 8 anos, atuando principalmente no mercado de criação de jogos comerciais para negócios e também lecionando em cursos de desenvolvimento de jogos.

Desenvolve jogos desde os 12 anos de idade, quando começou a aprender sobre essa área após ganhar uma revista ensinando a mexer no RPG Maker 95. Desde então, games têm sido sua paixão.

DICAS

Antes de iniciarmos...

Eu gostaria de acertar algumas pequenas coisas com você, antes de iniciar a leitura deste livro. Tudo bem?

Existem pré-requisitos para entender este e-book?

Não. Qualquer pessoa, possuindo ou não conhecimento na área de desenvolvimento de jogos e afins, poderá desfrutar da leitura deste conteúdo.

Possui dúvidas gerais?

Eu sei que, quando uma pessoa inicia sua jornada no aprendizado de qualquer coisa nova, o estudante sempre possui várias dúvidas sobre determinados assuntos. Isso é normal, eu mesmo já passei por isso e passo até hoje!

Você já está no mundo de desenvolvimento de jogos há pouco tempo e não sabe como tirar suas dúvidas? Acho que eu posso oferecer a você uma pequena ajuda.

Caso não consiga encontrar soluções para as suas dúvidas no Google ou de alguma outra maneira, dê uma passada em [nosso site](#), local onde estamos sempre atualizando com conteúdos novos.

Além de tutoriais, estamos preparando uma área exclusiva para discussões sobre jogos e desenvolvimento! Tudo isso gratuitamente. Basta então ficar de olho por lá.

Tem alguma sugestão?

Caso você identifique algum problema no conteúdo deste livro ou mesmo tenha alguma sugestão para melhorarmos, ficaríamos felizes em te ouvir!

Basta enviar um email para livros@crieseusjogos.com.br.

Nos ajude!

Qualquer tipo de conteúdo que criamos, por mais simples que possa parecer, nos dá um certo trabalho. Então, se você puder colaborar conosco, para nos ajudar a dar continuidade a este projeto, **compartilhe este livro nas suas redes sociais e com seus amigos!** Basta compartilhar este link:

Csj.crieseusjogos.com.br

SUMÁRIO

1. Introdução	7
2. Entendendo a diferença	8
3. Como se desenvolve jogos?	11
3.1. Esboce suas ideias.....	12
3.2. Defina sua área de criação	13
3.3. Defina sua equipe	13
3.4. Consolide suas ideias	14
3.5. Defina sua engine	14
3.6. Crie um protótipo.....	15
3.7. Escreva um GDD ou documente seu planejamento	16
3.8. Desenvolva. Mãos à obra!.....	16
3.9. A hora certa do marketing.....	17
3.10. Devo lançar uma versão demo?	18
3.11. Coletando feedback.....	19
3.12. Finalizando o game	19
3.13. Agende o lançamento.....	20
3.14. Faça sucesso!	20
4. Por que desenvolver jogos?	21
5. Aprendendo a desenvolver	23

1. Introdução

Os jogos são bastantes presentes em nossas vidas. É muito difícil de encontrar uma pessoa que nos dias de hoje não tenha jogado ao menos um jogo em toda sua vida. Além do mais, a evolução tecnológica, principalmente em se tratando de Smartphones, fez com que a indústria de jogos explodisse de tal forma que hoje encontramos dezenas de estúdios e desenvolvedores independentes espalhados pelo mundo a fora.

Através deste ebook, nós da equipe **CSJ** iremos expor os principais passos sobre o desenvolvimento de jogos. Além de muitas outras curiosidades e informações importantes para aqueles que pretendem entrar no mundo do desenvolvimento de jogos ou mesmo aperfeiçoar seus conhecimentos.

Tenha uma excelente leitura!

2. Entendendo a diferença

Antes de passarmos para o conteúdo principal deste ebook, gostaríamos de falar um pouco sobre jogos em si.

Sabemos que existem diversos tipos de jogos, como jogos de mesa, tabuleiro, dados, cartas e etc. Mas no caso deste ebook, estaremos falando apenas de **jogos digitais**, certo?

Já se foram aqueles tempos em que os jogos eram apenas uma ferramenta de diversão, em que jogadores passavam longos períodos tentando vencer aquele incrível vilão ou tentando zerar uma fase, o que podia durar um dia inteiro ou uma noite.

Hoje, os jogos podem ser utilizados para **diversão, educação** e até mesmo **negócios**. Não podemos nos esquecer também dos jogos publicitários, conhecidos como **advergames**.

Pode parecer besteira, mas entender isso é de suma importância para te ajudar a decidir sua carreira dentro da área de desenvolvimento de jogos. Pelo menos te ajudará a ter um propósito. Vamos diferenciar?

→ Jogos de entretenimento:

No livro a **"Teoria da Diversão"**, Raph Koster define o jogo de entretenimento como sendo "um sistema no qual os jogadores se empenham em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade, feedback, que resulta em produtos quantificáveis e que desperta reações emocionais".

Na prática, Mario Kart, Sonic, Tetris, Warcraft são jogos propriamente ditos, pois têm como finalidade básica o entretenimento. Assim ficou fácil entender, não é mesmo?

→ Jogos educativos:

Jogos educacionais são jogos elaborados especificamente para ensinar as pessoas sobre um determinado assunto, expandir conceitos, reforçar desenvolvimento e entendimento sobre um evento histórico ou cultural.

→ **Jogos para negócios (Gamification):**

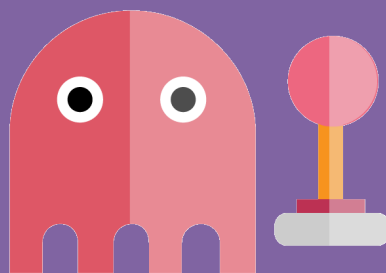
Gamification compreende a ideia de adicionar elementos, mecânicas e lógica dos jogos para engajar as pessoas na finalidade da aprendizagem.

Juntar milhas aéreas para trocar por passagens, juntar pontos no cartão de crédito para trocar por produtos, ganhar pontos no waze, ou views no LinkedIn, para melhorar seu ranking, acompanhar de perto a tabela dos vigilantes do peso e até fazer uma aposta de quem vai ser a mulher do padre, todos eles possuem elementos de gamification.

→ **Jogos advergames:**

O termo vem da fusão das palavras "Advertise" + "Game", que na tradução literal significa propaganda em jogo, que nada mais é que uma estratégia de marketing que utiliza os games como ferramenta para comunicar uma ideia, divulgar e promover marcas, produtos, serviços, instituições, etc.

Empresas grandes já utilizam/utilizaram esse tipo de jogo para suas campanhas de marketing e a tendência é que cada vez mais companhias façam parte desse número. Temos a Fanta, Coca-Cola, Pepsi, Doritos e várias outras grandes empresas que já lançaram games com suas marcas.



DEFINIÇÃO DE JOGOS

Logo, podemos concluir que jogos são uma forma de comunicação com um diferencial muito grande em relação a outras plataformas comunicativas, baseados em regras e disputas nas quais **sempre haverá pelo menos um vencedor.**



3. Como se desenvolve jogos?

Todo o processo de desenvolvimento de jogos pode parecer - e muitas vezes é - complexo. Entretanto, se executado de maneira adequada, pode acabar se tornando simples.

Jogos são arte e isso é um fato. Não acredita em mim? Então vamos pensar um pouco. Por mais simples que eles sejam, envolvem ao menos artes gráficas (seja 2D ou 3D), composição sonora e claro, programação.

E quais seriam os segredos dessa área? Como iniciar e como terminar um jogo? **Quais os processos que eu devo tomar e o que eu devo saber exatamente?**

Abaixo, listarei **os 14 principais tópicos de como desenvolver um jogo de sucesso**. Se você ficou curioso, confira agora!

3.1. Esboce suas ideias

Antes de colocarmos a ideia no papel, seria interessante termos uma ideia, não acha?

A fórmula que eu mais utilizo para ganhar inspiração é procurar por games feitos por terceiros. Gosto bastante de procurar por jogos feitos por desenvolvedores independentes (indie), já que eles me trazem inspiração.

Caso você queira fazer o mesmo - o que eu recomendo bastante - eu vou citar os locais em que mais procuro por essas inspirações:

1. **indiedb.com** (melhor de todos por se tratar de uma comunidade de desenvolvedores indie)
2. **unity.com/madewith** (jogos de maiores sucessos feitos por desenvolvedores independentes na engine Unity)
3. **gamejolt.com** (outra excelente plataforma)
4. **Grupos no facebook** (recomendo o Indie Game Developers em inglês e o Unity Brasil em português)

Agora que você já está com aquela ideia sensacional em mente, é hora de colocá-la em ação.

Para se desenvolver qualquer jogo, assim como qualquer projeto, deve existir um planejamento, por mais simples que ele seja. Afinal, nós não queremos começar a criar um jogo e nos perdemos no meio do caminho, não é mesmo!?

Então vamos lá pegando aquele bom e velho papel (sim, recomendo que escreva com lápis ou caneta, pois assim você poderá desenhar conceitos e vai por mim, ajuda demais!) e vamos fazer uma verdadeira tempestade de ideias, anotando tudo o que vier à mente, para depois filtrarmos as melhores.

Anote tudo e de preferência em tópicos. Vale desenhar, rabiscar e montar cenários bem simples também. Aliás, nesse momento o que mais vale é passar todas suas de sua mente para o papel, da maneira que achar melhor.

Geralmente o planejamento de um jogo pode ser feito através de um **GDD (Game Document Design)**, que trata-se do documento que descreve todos os aspectos de um jogo antes de ser criado.

Sim, pode ser feito mas não é obrigatório. Mas devo ressaltar que documentar todo o seu processo de desenvolvimento é uma ótima decisão, a fim de evitar ou diminuir imprevistos. Nós da [CSJ](#) estaremos disponibilizando, posteriormente, um ebook ensinando a desenvolver um GDD de uma forma simples e completa.

Mas porque estamos primeiro falando do planejamento antes de dizer como se desenvolve um jogo, propriamente dito? Devemos entender que é na fase de planejamento que você decidirá parâmetros extremamente importantes. Tão importantes que poderão mudar o que será necessário para o desenvolvimento do seu projeto no decorrer do cronograma. Por exemplo, é nessa fase que devemos decidir quais plataformas (PC, mobile, consoles...) o jogo terá suporte, se ele será 2D ou 3D, qual o gênero, quantos jogadores poderão jogá-lo, se será online ou não, e etc. Anote tudo!

3.2. Defina a sua área de criação

De maneira geral, podemos afirmar que todo jogo, por mais simples que ele seja, precisará basicamente de:

- **Designer** (o cara das artes);
- **Programador** (o cara das mecânicas e lógicas);
- **Sonoplasta** (o cara dos sons e músicas);
- **Game Designer** (o cara do planejamento e execução).

Tendo essas informações como base, perceba que você deve optar por seguir em alguma dessas áreas citadas acima. **Claro que existem pessoas que conseguem desempenhar - e muito bem - mais de uma função.** Temos exemplos, como o Stardew Valley, em que o desenvolvedor **criou seu jogo sozinho!** Isso mesmo! O cara simplesmente criou um jogo de sucesso do absoluto zero, com o mínimo de ajuda possível.

Felizmente eu acredito que qualquer pessoa pode aprender a desde desenhar, até a programar, bastando apenas muita dedicação e vontade. Em se tratando de uma equipe, tendo uma pessoa responsável por cada área, pode tornar o processo de desenvolvimento de um jogo muito mais rápido e fácil.

3.3. Defina a sua equipe

O próximo passo para se desenvolver um jogo é definir uma equipe. **Caso você trabalhe sozinho, tudo bem, pode pular para o próximo tópico.**

Mas caso você queira montar uma equipe, é importante encontrar pessoas que realmente estejam comprometidas a realizar o mesmo projeto com você. Em meus anos de desenvolvimento de jogos, um dos fatos mais frequentes que eu via, eram **equipes e projetos se desmanchando dois dias depois de serem criadas.**

Como eu encontro uma boa equipe? Hoje, graças à popularização da internet, temos diversos canais para se encontrar desenvolvedores das mais diversas áreas.

Por exemplo, você pode utilizar **grupos do Facebook (mais recomendável por mim), fóruns especializados no assunto, como o Fórum da Unity, Gamasutra, Gamedev.net**, dentre vários outros meios. Não tenha medo de realizar parcerias!

Sempre busque por pessoas que saibam ou estejam dispostas a aprender e, principalmente, pessoas que você veja que conseguirá realizar e finalizar um projeto ao lado delas.

Uma importante dica é já ter pelo menos um esboço de uma ideia antes de procurar uma equipe, já que com isso será mais fácil de convencer alguém.

Beleza! Escolhi a minha equipe ou optei por trabalhar sozinho. Mas e agora?

3.4. Consolide suas ideias

Neste momento, nós temos que decidir qual jogo iremos desenvolver. Ou seja, essa é a hora de colocar as ideias na mesa para definições.

Entretanto, mesmo que não exista nenhuma ideia ainda, agora é a hora de rabiscar, aplicar Brainstorms, discutir, etc. Lembra que você já fez isso antes? Agora é o momento de fazer novamente, principalmente caso tenha encontrado uma equipe, discutindo em grupo as ideias fluem mais e as chances do seu projeto ganhar mais corpo são enormes.

Tudo isso ajudará a consolidar uma ideia já existente ou a criar uma nova.

3.5. Defina a sua Engine

Após termos definido as características do game, temos agora que escolher uma engine. E o que seria exatamente uma engine? Engines - ou motores de jogos - são os softwares utilizados para o desenvolvimento de jogos. Alguns mais simples e outros mais complexos. Entre os principais, nós podemos citar:

- **Unity3D** (a mais utilizada por desenvolvedores indie e gratuita);
- **UnrealEngine** (bastante utilizada também e gratuita);

- **Construct2** (possui versão gratuita e paga).
Está bom, Wenes. Então eu não vou abrir o bloco de notas e sair criando o meu novo GTA?

Ah... não!

Sinto em te desapontar. Apesar de ser possível se programar um jogo do zero e sem o uso de engines, não recomendo isso. Mas por quê?

Dois grandes motivos: o primeiro trata-se do trabalhão que você teria ao fazer isso. Vai por mim, para quê criar um sistema de gravidade na mão, do completo zero, por exemplo, se as engines já te dão isso pronto?

O segundo motivo é mais importante: as empresas hoje em dia só trabalham com engines! Isso eu posso te garantir. Inclusive, determinadas engines são **pré-requisitos** para o mercado de trabalho! Esse é um excelente motivo, não!?

Claro, eu não vou dizer que não seria bom você dar uma estudada nesse assunto, mas foque-se em aprender a dominar alguma(s) engine(s). Hoje é possível criar jogos até com HTML5 e Javascript!

3.6. Crie um protótipo

Com a ideia do projeto e engine em mãos chegamos a parte prática, essa é a hora de saber se aquela nossa fantástica ideia de jogo é realmente boa!

E como fazemos isso? Simples, criando um protótipo. Com ele nós veremos o jogo funcionando - mesmo que não tenha sido totalmente finalizado mecanicamente e artisticamente falando - e teremos uma ideia se aquela ideia de projeto é realmente viável.

Mas este protótipo **tem que ser extremamente simples**, lembre-se sempre disso. Pois não adianta gastarmos horas e horas criando artes e desenvolvendo mecânicas avançadas, se no final visualizarmos que não era bem aquilo que queríamos.



Imagem 1 - Demonstração de protótipo de jogo em fase de desenvolvimento. Perceba a simplicidade que compõe os itens do cenário.

3.7. Escreva um GDD ou documente seu planejamento

Eu indico bastante que você apenas finalize o seu GDD **após ter testado o protótipo**. Claro que antes você já anotou algumas características que seu jogo terá. Mas o que ocorre aqui é que muitas vezes durante o processo de desenvolvimento e teste de protótipo, as ideias conceituais iniciais são muitas vezes atualizadas ou mesmo deletadas do projeto. Então após ter testado e jogado um protótipo, você terá vislumbrado como o seu jogo funcionará, mesmo não sendo uma versão final.

O **GDD** o ajudará a anotar **todos os aspectos de seu jogo**, tais como ideia geral, história, gameplay, controles, interfaces, personagens, inimigos, fases e etc. Viu o quão importante ele pode ser?

Fique de olho pois **disponibilizaremos em breve um ebook te ensinando a criar um GDD da melhor forma possível**.

3.8. Desenvolva. MÃOS À OBRA!

Com o GDD em mãos nós podemos em fim iniciar o desenvolvimento do projeto. É muito importante que o GDD seja seguido, a fim de manter um padrão. Caso aconteça do GDD possuir alguma

característica que tenha que ser mudada após o início do desenvolvimento, recomendo que **ele seja alterado**, ao invés do jogo.

Fica mais fácil de entender exemplificando. Vamos supor que no GDD está escrito que o jogo terá suporte para 4 jogadores simultâneos. Entretanto, após o início do desenvolvimento, percebemos que, por algum motivo, ter 4 jogadores não é o ideal. Neste caso, o GDD terá que ser alterado. Outra opção que teríamos seria “forçar” o jogo a ter 4 jogadores, apenas para seguir o GDD, mesmo indo contra a motivação que diz não ser possível. Mas essa seria uma maneira errada de lidar com este tipo de problema.

3.9. A hora certa do marketing

Oba! Meu jogo está engatinhando... vamos divulgá-lo?

Um dos fatos que eu mais percebo no mundo do desenvolvimento de jogos, são desenvolvedores ainda no início do projeto começarem a divulgar o jogo em diversos locais. Mas isso seria uma prática ruim?

Depende. Por que depende? Bem, posso afirmar mesmo não tendo nenhuma pesquisa do tipo em mãos, que **boa parte dos projetos iniciados não chegam ao fim**. E o que o marketing tem a ver com isso? Na minha concepção, **o marketing precoce poderá desmotivar você e sua equipe**. Como?

Se você está começando o seu projeto hoje e na próxima semana ou mesmo no próximo mês já divulga alguma arte ou algum conceito do jogo feito às pressas, poderá levar duras críticas ou até mesmo nem ter feedbacks/audiência por conta do estado inicial de seu jogo.

Veja bem, não estou dizendo que você e(ou) sua equipe não são qualificados o suficiente para criar uma mega arte ou um super protótipo em uma semana que atraia público. Longe disso! O que eu quero dizer é que por conta do projeto estar bem no início, pode ser que ele não chame tanta a atenção do seu público-alvo e isso poderá frustrar a todos.

“Então eu só tenho que fazer ações de marketing quando tiver o jogo completo?”

Não. Na verdade bem antes disso. Eu recomendo bastante que você inicie ações de marketing, publique sobre o seu jogo nas redes sociais e mostre para amigos **apenas quando você tiver cerca de 50% do projeto completo**. Mas claro, esse número não é uma regra ou lei, apenas me baseio no conceito de que se o seu jogo está na metade ou mais do processo de desenvolvimento, é muito mais fácil de você ter conteúdo que atraia o seu público alvo desde o início do marketing!

Pois assim que você iniciar a divulgação - e detalhe: sempre utilizando as melhores screenshots, músicas, vídeos, etc - já terá boa parte do produto final completo, mostrando já algo avançado, ao invés de algo conceitual. E isso para o seu público fará toda a diferença.

Assim, até mesmo comunidades e fãs você estará atraindo para o seu projeto, pessoas que serão potenciais compradores/jogadores de seu game.

3.10. Devo lançar uma versão demo?

Antes de entrar neste assunto em si, vamos pensar um pouco em qual é o principal objetivo de uma versão de demonstração de um jogo. Pois agora que você está se tornando (ou mesmo é) um desenvolvedor de jogos, provavelmente deve entender qual é **o real objetivo de uma demo**, não é mesmo?

Uma versão de demonstração de um jogo é mais do que simplesmente lançada para o público ter um gostinho de como está ficando. Um dos motivos dela - se não o principal - é para os desenvolvedores conseguirem coletar feedbacks (sugestões, erros, etc) e aplicarem estes mesmos feedbacks em seu jogo.

É comum que jogos tenham suas versões completas lançadas sem possuírem uma demo lançada anteriormente. Na verdade, isso é bem mais comum do que se imagina e isso não quer dizer também que serão jogos fracassados.

O "x" da questão aqui é que uma versão demonstrativa do seu jogo poderá te ajudar - e muito - a terminá-lo e a criar o "suco" dele. Já que ele será jogado por pessoas que estão fora do âmbito do desenvolvimento, e elas terão sugestões e encontrarão erros que você e sua equipe sequer imaginam.

3.11. Coletando feedback

Este é um dos tópicos mais importantes. Feedback é uma arma poderosíssima que deverá ser usada por você. Através de feedbacks, você poderá incrementar ou retirar certas funcionalidades ao seu projeto. Mesmo que você opte por não lançar uma versão de demonstração, apenas através de comentários em seus materiais de divulgação poderão ser suficientes para gerar dicas e críticas por parte do seu público.

Caso tenha optado por não lançar uma versão demonstrativa, eu sugiro que você disponibilize para pelo menos uma pessoa que esteja fora do projeto, jogá-lo de vez em quando. Eu digo isso porque muitas vezes pessoas envolvidas em um determinado projeto tendem a não prestar atenção em 100% dos detalhes que está desenvolvendo, o que é perfeitamente normal. Garanto que uma pessoa de fora irá gerar diversas críticas - sejam elas positivas ou negativas - para você.

Os feedbacks são tão importantes que plataformas como a Steam e a Play Store disponibilizam uma opção para o desenvolvedor publicar uma versão Beta do jogo para testes, antes de lançar a versão final. Isso para coletar as opiniões dos jogadores para melhorar cada vez mais o seu produto. Legal, né?

Ah! Uma coisa importante. Saber lidar com as críticas e aproveitá-las é fundamental.

3.12. Finalizando o game

Agora que temos feedbacks devidamente apreciados e utilizados para uma melhora geral em nosso projeto, podemos finalmente cuidar dos detalhes final do jogo!

É importante ressaltar que absolutamente todo tipo de teste deve ser realizado enquanto o game é finalizado, principalmente nesse momento final do processo.

Teste tudo exaustivamente. Além dos testes, também é importante preparar o terreno para o lançamento. Discutiremos melhor no próximo tópico.

3.13. Agende o lançamento

Apenas marque uma data de lançamento quando o seu jogo estiver pelo menos 80% concluído. O motivo é bem simples: **não haver atraso na data de lançamento.**

Imaginando que haja uma grande divulgação do projeto e ele passe a possuir vários fãs, seria bem chato ficar adiando a data de lançamento do jogo, não é mesmo? Até porque, muitas pessoas realmente esperam pelo dia certo para poderem comprar o seu game. Caso exista variadas alterações na data, pode ser que você perca credibilidade e uma oportunidade de vender mais. Lembre-se sempre: **o dia do lançamento é o dia de poder obter muitas vendas de uma vez só.** É uma questão de marketing.

3.14. Faça sucesso!

Seguidos todos os passos, é questão de tempo para obter várias vendas e fazer um grande sucesso!

Tudo o que foi falado aqui não irá garantir que você fique milionário ou mesmo faça uma grande fortuna. Entretanto, irá melhorar exponencialmente as suas chances para que isso aconteça. Jogos de sucesso possuem todas essas características citadas ao longo do ebook em comum.

Ter uma boa ideia e a colocar em prática já será metade do caminho percorrido até o almejado sucesso.

4. Por quê desenvolver jogos?

Quando nós falamos de jogos, **estamos falando de um dos maiores mercados do planeta**. Um mercado que faturou cerca de **US\$ 1 bilhão somente aqui no Brasil em 2015**, de acordo com o portal G1.

Incrível, não é mesmo? Ainda de acordo com o portal, mais incrível ainda é a quantia que este mercado levantou no ano passado (2016) no mundo, **sensacionais US\$ 91 bilhões!**

Para fins de comparação, nesse mesmo ano de 2016, os 100 filmes mais lucrativos do cinema fizeram juntos **US\$ 25 bilhões!**

Desse total de US\$ 91 bilhões, por plataforma, ficou dividido assim:

- US\$ 40,6 bilhões para dispositivos móveis;
- US\$ 34 bilhões para computador;
- US\$ 6,6 bilhões para consoles.

Eu poderia parar por aí e isso já seria uma grande motivação para você já começar a planejar seu primeiro ou próximo jogo. Bom, mas não irei. Existem ainda outros fatos que complementam a motivação de sair por aí criando jogos.

A indústria de jogos é tão ampla, que nós podemos encontrá-los em variados dispositivos e consoles. Existem jogos para computadores, para consoles, para celulares e até mesmo para televisões! Até alguns anos atrás, boa parte do mercado estava localizada nos computadores e consoles. Entretanto, há uma área que vem ganhando força a cada ano: a área de **dispositivos móveis**.

Jogos mobile é, sem dúvidas, uma ótima plataforma (e mais simples) para se iniciar quaisquer projetos rentáveis.

Ainda não está convencido de que desenvolver jogos é uma boa? Talvez por medo de não conseguir um emprego?

Nós temos atualmente no Brasil um mercado em expansão. Em 2014, de acordo com o Sebrae, o Brasil possuía mais de 200 empresas de jogos. Hoje você poderá encontrar pelo menos uma empresa de jogos nas principais capitais do país. Antigamente não era assim e a tendência é que este número só aumente no decorrer dos anos.

Temos também no Brasil grandes empresas de desenvolvimento de jogos. Como a Mini Boss, Behold Studios, Aquiris Game Studio e QByte Interactive. Claro que existem milhares de outras empresas, entretanto estas citadas tem um reconhecimento grande no exterior.

Mas ainda sim você não encontra-se totalmente certo de que isso pode te dar algum lucro? Afinal, é uma indústria para quem já é famoso, certo? Errado!

Existem milhares e milhares de jogos que são feitos por pequenas equipes e até mesmo por pessoas sozinhas. A grande questão é que alguns desses projetos produzidos dessa forma chegarão ao sucesso. Sim, será uma pequena fatia do total, mas haverão aqueles que conseguirão o sucesso.

Mas qual o motivo de eu estar falando isso? Acontece que jogos como **Flappy Bird, Stardew Valley e Kingdom** foram criados por pessoas praticamente sozinhas. Em outras palavras, são games criados por uma única pessoa e todos seus criadores ficaram milionários. Qual seria a grande fórmula do sucesso deles, sendo que antes destes games eles não eram conhecidos absolutamente por ninguém? Simples, o **trabalho duro**. Os jogos deles ficaram tão bons, que **o próprio boca a boca os fizeram ficarem famosos**.

A grande questão aqui é que desenvolver jogos, se feito com paixão e dedicação, poderá te levar a ter uma grande carreira de sucesso, seja em uma empresa do ramo ou mesmo sozinho.

5. Aprendendo a desenvolver jogos

Se você leu todo o ebook de ponta a ponta, deve estar se perguntando: **“Como eu posso então iniciar na prática o desenvolvimento dos meus jogos?”**

Se você está procurando uma direção de por onde começar, tenha calma, continue a ler este ebook que te darei uma grande dica!

Nós da **Crie Seus Jogos** nos comprometemos sempre a levar as melhores informações e materiais que auxiliem diversas pessoas a poderem criar jogos a partir do zero. **Este ebook é uma prova disso!**

Eu me comprometo a sempre estar atualizando e enviando diversos outros conteúdos didáticos e de qualidade com informações técnicas, tudo isso para que você possa estar iniciando ou complementando a sua carreira!

Garanto que aqueles que estiverem por dentro de nossas notícias receberão vários materiais gratuitos e informações para ajuda-los a iniciarem no mundo do desenvolvimento de games. Então vale a pena conferir sempre as nossas novidades. Para isso, você pode acessar o nosso site e nos seguir em nossas redes sociais:

www.crieseusjogos.com.br



[@crieseusjogos](https://www.facebook.com/crieseusjogos)



[@crieseusjogos](https://www.instagram.com/crieseusjogos)

O compromisso da CSJ com você é de disponibilizar o livre acesso a diversas publicações e matérias de qualidade sobre o desenvolvimento de jogos.

Confira já!