

Publicando jogos da Unity na Steam

ALAN ALEGRE RODRIGUES ¹

VINÍCIUS MOSNA D'ORAZIO ²

¹ FATEC Americana – Faculdade de tecnologia de Americana
Jogos Digitais
aar.alan.13@gmail.com

² FATEC Americana – Faculdade de tecnologia de Americana
Jogos Digitais
viniw.md@gmail.com

Resumo: Esse artigo traz as formas que um desenvolvedor de jogos digitais pode utilizar a ferramenta de desenvolvimento Unity para publicar seu jogo na plataforma de entretenimento Steam afim de aumentar a visibilidade de sua aplicação.

Palavras Chaves: Unity, Publicação, Jogos, Steam.

1 Introdução

Esse artigo busca explorar as formas que um desenvolvedor, ou uma equipe de desenvolvedores, utilizando a ferramenta de desenvolvimento Unity pode disponibilizar suas criações na plataforma de entretenimento Steam, possibilitando que o jogo desenvolvido esteja visível em uma ferramenta focada em entretenimento facilitando a aquisição desse software, a interação entre jogador e desenvolvedor, entre outras funcionalidades.

2 Definição do Problema

Dificuldade do desenvolvedor em divulgar, publicar seu jogo e/ou sua ideia, e a dificuldade de interagir com o seu público.

3 Solução do Problema

A Steam é uma ferramenta que permite que o desenvolvedor publique e interaja com o seu cliente, entretanto a plataforma está focada no jogador, e esse foco leva a necessidade da plataforma de trazer, de forma contínua e independente, as novidades do mercado para esse público. Por isso também há várias possibilidades para desenvolvedores, tanto para divulgação de um novo jogo ou ideia quanto para interação.

Pela necessidade de interagir com a comunidade para a publicação de um jogo o usuário

Para deslumbrar as possibilidades oferecidas pela Steam é necessário conhecer a ferramenta, se aprofundar nas opções de publicação e por fim saber gerar o que é

necessário utilizando a ferramenta de desenvolvimento escolhida, no caso o Unity.

3.1 A Steam

A Steam se define como uma plataforma de entretenimento, que permite que seus usuários, jogadores ou desenvolvedores, joguem, conversem e criem.

Essa plataforma é dividida em 3 partes básicas:

3.1.1 A loja

A loja permite que o usuário encontre, veja avaliações, adquira e avalie jogos, softwares e hardwares.

O foco da plataforma são os jogos, por isso há muitas opções de jogos organizados em gêneros diferentes.

Os softwares e os hardwares procuram atender o mesmo público, por isso ambos focam em jogos.

Na seção de softwares é ofertado ferramentas para edição/criação de jogos, vídeos, imagens e áudios e ferramentas para publicação web.

Já em hardwares é ofertado equipamentos criados pela Steam destinados a melhorar a interação do jogador, como um dispositivo que se conecta com a TV, e um controle destinado a juntar a experiência de um jogo destinado a computador a um jogo destinado a um console.

3.1.2 Biblioteca

A Biblioteca traz todos os jogos que o usuário possui, permitindo que ele instale-os a qualquer momento.

3.1.3 Comunidade

Em comunidade o usuário pode interagir com os outros usuários de diferentes formas, podendo criar, conversar com outros jogadores, criar diferentes tipos de conteúdo e comprar e vender itens que possui nos jogos.

Resumidamente o jogador poderá acessar:

- Discussões, para encontrar fóruns da relacionados a própria steam e fóruns relacionados aos jogos;
- Oficina, para encontrar ou disponibilizar modificações de jogos, as regras para essas modificações são individualizadas, por isso podem variar de acordo com o jogo;
- Greenlight, para, caso usuário interagir com os desenvolvedores, e caso desenvolvedor, interagir com seus usuários / jogadores;
- Mercado, para comprar ou vender itens para outros membros da comunidade, ao contrário de muitos sistemas de “itens VIPs” de muitos jogos aqui os itens vendidos são tratados como bens escassos, possuindo uma quantidade limite para se esgotar, sendo esse limite variável de acordo com o que os usuários ofertam ou vendem; e
- Transmissões, para ir a uma seção destinada sessão a transmissões de partidas com uma ferramenta de chat embutida.

3.2 Publicando jogos

Até outubro de 2011 os jogos que seriam publicados na Steam eram selecionados por um grupo de pessoas, a partir dessa data foi introduzido um novo sistema mais flexível, que permite que os usuários, participem da decisão esse sistema é nomeado Greenlight.

A Greenlight é destinada a desenvolvedores e distribuidores que tenham interesse em lançar um jogo na Steam.

3.2.1 Requisitos para publicar um jogo na Steam Greenlight

A primeira necessidade é possuir uma conta válida, ou seja, uma conta que já possuir registro de compra de algum jogo.

Após isso o usuário poderá preencher o formulário de envio, com informações do jogo e do usuário. Caso essa seja o primeiro formulário de envio o usuário deverá pagar uma tarifa de US\$ 100,00.

Esse formulário deverá ter uma imagem quadrada que servirá de para representar o jogo em buscas, ao menos um vídeo com cenas do jogo, ao menos 4 (quatro) fotos ou imagens e um texto com uma descrição do jogo e os requisitos do sistema preliminares.

Assim que o jogo estiver na Greenlight ele estará disponível para comunidade poderá dar feedbacks, e permitirá que o desenvolvedor atualize as informações do jogo.

3.2.2 Condições para publicações

Para ser publicado pela Steam o jogo não poderá conter matérias ofensivos, não poderá violar direitos autorais ou de propriedade intelectual. O jogo deverá ser executado por aplicativos autônomos, devendo rodar ao menos no sistema operacional Windows, podendo também oferecer suporte para Mac e Linux,

3.2.3 Aprovação do jogo

Para o jogo ser aprovado não há uma quantidade de votos necessários para que o jogo seja selecionado, entretanto o as estatísticas serão utilizadas para o que a Steam entre em contato com o desenvolvedor.

O número de jogos selecionados será de acordo com a capacidade da Steam de lança-los

Caso o jogo for selecionado para publicação o usuário responsável receberá uma notificação via email.

3.3 Configurando a Unity

4 Resultados de Implementação

5 Análise dos Resultados

6 Conclusões

7 Referências