

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.

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 os instale 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 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 o usuário interagir com os desenvolvedores, e o 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 esse 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 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 preliminares do sistema.

Assim que o jogo estiver na Greenlight ele estará disponível para comunidade 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 que o jogo deva atingir, entretanto as estatísticas serão utilizadas para 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 seja selecionado para publicação o usuário responsável receberá uma notificação via e-mail.

3.3 Configurando a Unity

A Steam fornece uma série de recursos e soluções (como: Conquistas, Compras no jogo, Classificações e Estatísticas) que podem ser utilizadas através da integração da SDK do Steamworks com o jogo.

3.3.1 Steamworks

O SDK do Steamworks é um pacote de desenvolvimento escrito em C++ que inclui todos os recursos de plataforma atualmente disponíveis.

Para obter acesso ao download da SDK e a documentação é necessário logar com uma conta Steam e aceitar o Contrato de Acesso como um novo parceiro Steamworks.

3.3.2 Integração

Atualmente a integração da Unity com a SDK pode ser realizada utilizando algumas das seguintes soluções:

- Ludosity's Steamworks Wrapper, permite a fácil integração entre a Steamworks e os jogos da Unity. C#, sem custo e open source;
- Community Express SDK, simplifica a integração entre o sistema da Steamworks com os jogos. Pago;
- Steamworks.NET, pacote de integração da API da Steamworks com a Unity. C#, sem custo e open source;
- Pacote customizado, também é possível desenvolver um código de integração customizado utilizando a SKD da Steam.

Para o desenvolvimento deste artigo a solução utilizada para a integração foi a Steamworks.NET, levando em consideração que dentre as opções propostas esta apresentava a documentação e códigos mais atualizados.

3.3.3 Instruções

Para utilizar a Steamworks.NET é necessário ser um membro desenvolvedor da Steamworks.

Passos:

- Realizar o download do Unity Package disponível no Git Hub dos desenvolvedores, url:
https://github.com/rlabrecque/Steamworks.NET/releases/download/7.0.0/Steamworks.NET_7.0.0.unitypackage;
- Importar o pacote dentro da pasta “Assets”;
- Abrir o projeto para que o Editor inclua os arquivos (steam_appid.txt e steam_api.dll) na raiz do projeto;
- Abrir o arquivo steam_appid.txt e substituir o 480 pelo código AppId (este é o código de identificação fornecido pela Greenlight para o jogo);
- Reabrir a Unity para recarregar os arquivos;
- Os métodos e scripts já podem ser utilizados no projeto.

4 Resultados de Implementação

Neste artigo não existem dados referentes a implementação de um jogo na Steam para serem descritos. Pois o mesmo tem o objetivo apenas acadêmico, e como descrito nas seções anteriores, para realizar a publicação é necessário cumprir alguns requisitos que necessitam de recurso financeiro.

Contudo é possível utilizar outros jogos como referência para a Análise dos Resultados.

5 Análise dos Resultados

É possível perceber que o processo de publicação de um jogo na Steam contém várias etapas importantes, referentes a criação da conta, pagamento de taxa e aprovação na Greenlight (sendo esta a etapa primordial, pois após todo trabalho de desenvolvimento seu jogo pode ou não ser aprovado já que a formula não é clara).

No entanto vale destacar que a publicação de um jogo na Steam se comparada a publicação em outros sites online recebe maior visibilidade. Principalmente os jogos que utilizam os recursos fornecidos pela Steam, como as conquistas, multiplayer e loja virtual.

6 Conclusões

Referente SDK do Steamworks, utilizar a API da Steam com a um pacote de integração não é difícil, pois em poucos passos foi possível importar os scripts necessários para utilização dos recursos da Steam em um projeto da Unity.

Para os desenvolvedores que pretendem utilizar a Steam como plataforma de disponibilização do seu jogo é fundamental conhecer o Modelo de Negócios da Steam, para conseguir aproveitar da melhor maneira possível todos os recursos e serviços disponíveis no seu jogo.

7 Referências

Steam. Disponível em:
<<http://store.steampowered.com/about/>>. Acesso em 9 de dezembro de 2015.

SteamWorks. Disponível em:
<<https://partner.steamgames.com/>>. Acesso em 9 de dezembro de 2015.

Unity 3D. Disponível em: < <http://unity3d.com/pt/>>. Acesso em 9 de dezembro de 2015.

Steamworks.NET. Disponível em:
<<http://steamworks.github.io/>>. Acesso em 9 de dezembro de 2015.

Implementing the Steamworks SDK - Unite Europe 2015. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=EJrRmNu93SI>>. Acesso em 9 de dezembro de 2015.