JOGOS INDEPENDENTES

↑ O NOME MAIS GENÉRICO E SUBJETIVO POSSÍVEL!

Matheus Jorge
Paulo Zucco

WE HAVE NO
IDEA WHAT
WE'RE DOING

O QUE É SER INDIE?

Indie = independente

MAS O QUE DEFINE UM JOGO INDIE?

- Forma de financiamento?
- Equipe?
- Escopo?
- Estilo?

OS PONTOS FORTES

- Liberdade de projeto
- Flexibilidade
- Sem chefe
- Desafio
- Gratificação
- Forma de expressão
- Experimentação e Aprendizado

CARACTERÍSTICAS

Equipes indie

- 1 desenvolvedor ou uma equipe pequena
- Habilidades complementares

Jogos indie

- Mais apelo casual
- Temas mais leves ou artísticos
- Inovação

INDÚSTRIA E MERCADO

$im, existe!

QUANDO SURGIU E PRA ONDE VAI?

Sempre existiu

Se popularizou graças a:

- Internet
- Steam (Greenlight), Humble Indie Bundle, PSN, XBOX Live, Kickstarter

Ganhou os holofotes nos últimos anos

© jrbitt (http://www.flickr.com/photos/75243073@N07/6938942845/in/pool-1902045@N21)

EVENTOS

Maratonas:

- Global Game Jam (UNISINOS)
- Ludum Dare

Festivais:

- Independent Games Festival
- IndieCade
- Brasil Game Show
- SBGames (Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital)
- BIG (Braziliam International Game Festival)

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL™

VAMOS FALAR DE NÚMEROS...

Money, Money, Money, Money!

QUAIS AS POSSIBILIDADES DE GANHOS

Incrivelmente variável!

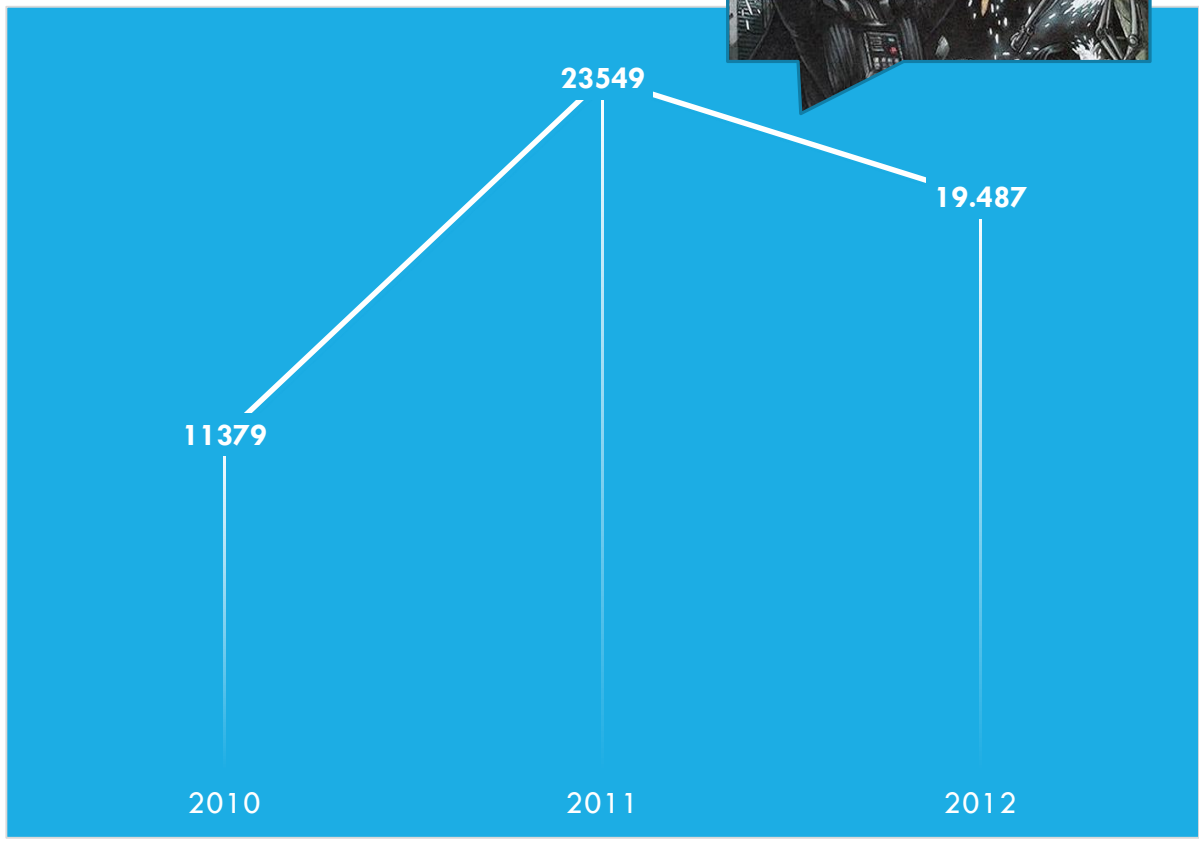
MAS...

Média de ganhos individuais nos últimos anos:

2010: $11.379,00

2011: $23.549,00 (+12.170)

2012: $19.487,00 (-4.062)



QUAIS AS POSSIBILIDADES DE GANHOS

E aqueles caras famosos por terem ganhado rios de dinheiros?

- Eles já possuíam outros jogos criados e uma base grande de seguidores
- Eles construíram uma base grande de seguidores durante o desenvolvimento
- Magia (ou sorte - jogo certo, na hora certa para a audiência certa)

ONDE É QUE EU COLOCO?

Steam

Usuários/Alexa: 54+ milhões / 0,113%

Jogos: 1.928

Divisão de Lucro: Variável, 60/40

Aprovação: Greenlight

- 3+ milhões de jogadores online sempre
- Precisa ter instalado Steam Client
- Precisa adaptar jogo à plataforma

Desura

Alexa Reach: 0,0044%

Jogos: 957

Divisão de Lucro: 70/30

Aprovação: Formulário no site / IndieDB

- Precisa ter instalado Desura Client*

ONDE É QUE EU COLOCO?

GamersGate

Alexa Reach: 0,0122%

Jogos: 4.806

Divisão de Lucro: 70/30

Aprovação: Email

- Sem necessidade programa instalado

Good Old Games

Alexa Reach: 0,0130%

Jogos: 560

Divisão de Lucro: 70/30*

Aprovação: Formulário no site

- Sem necessidade programa instalado
- Jogos devem ser DRM-Free

ONDE É QUE EU COLOCO?

PlayStation Network

Usuários: 90+ milhões

Jogos: 600 (vendidos online somente)

Divisão de Lucro: Variável

Aprovação: Email

- PubFund (somente EUA)

Xbox Live

Usuários: 46+ milhões

Jogos (Arcade / Indie): 573 / 2.943

Divisão de Lucro: 70/30

Aprovação: Email

- Assinatura ($99/ano)

ONDE É QUE EU COLOCO?

Google Play

Usuários: 70%

Apps: 800.000+

Divisão de Lucro: 70/30

Aprovação: Online

- Inscrição ($25)

App Store

Usuários: 21%

Apps: 800.000+

Divisão de Lucro: 70/30

Aprovação: Online

- Assinatura ($99/ano)

Dados referentes a 2009 retirados de http://www.slideshare.net/simoniker/independent-games-sales-stats-101

ESTIMATIVAS DE VENDAS

PlayStation Network

- **5.000 - 20.000:** jogo não popular e pouco divulgado (50% dos casos)
- **25.000 - 55.000**: jogo popular ou com apoio de publicidade da Sony (40%)
- **75.000 - 200.000**: jogo extremamente popular, com apoio da Sony (10%)

Xbox Live Arcade

- **5.000 - 30.000:** jogo não popular e pouco divulgado (40% dos casos)
- **40.000 - 75.000**: jogo popular e uma ótima demo (40%)
- **150.000 - 500.000**: jogo extremamente popular (20%)

Dados referentes a 2009 retirados de http://www.slideshare.net/simoniker/independent-games-sales-stats-101

ESTIMATIVAS DE VENDAS

App Store

- **200 - 1.000:** infelizmente seu jogo se perdeu… (90% dos casos)
- **1.000 - 5.000**: jogo se destacou um pouco e chegou quase lá (7%)
- **10.000 - 300.000**: jogo se popularizou e entrou para os mais vendidos (3%)

E no PC?

- Pode variar de centenas a milhares.
- Há casos de sucesso vendendo no próprio site (Minecraft)
- Há mais casos de sucesso vendendo em portais dedicados (Steam)
- E também casos de sucesso vendendo em portais casuais (Kongragate)

FERRAMENTAS

Development, development, development!

FRAMEWORKS

Ambiente de desenvolvimento visual

Editor de atributos / entidades integrado

Editor de cenários integrado

Coleção de Scripts prontos

Desenvolvimento rápido dentro do escopo da ferramenta

FRAMEWORKS

UNITY

Bastante focado pela cena indie

Asset Store

Scripting em UnityScript / C# / Javascript / Boo (~python)

Amplamente portável

Excelente para iniciantes e times pequenos

Versão Free/Pro

testscene.unity - Bootcamp - PC and Mac Standalone
Pivot
Local
Layers
Layout
Game
Free Aspect
Maximize on Play
Gizmos
Stats
Inspector
Camera
Static
Tag
Untagged
Layer
Default
Transform
Position
X 17.74164
Y 3.618703
Z 17.97578
Rotation
X 8.649139
Y 330.9547
Z 0.0009765625
Scale
X 1
Y 1
Z 1
Camera
Clear Flags
Skybox
Background
Culling Mask
Mixed ...
Projection
Perspective
Field of View
36.84956
Clipping Planes
Near 0.3
Far 115
Normalized View Port Rect
X 0
Y 0
W 1
H 1
Depth
0
Rendering Path
Use Player Settings
Target Texture
None (Render Texture)
Flare Layer
GUILayer
Audio Listener
Animation
Color Correction Curves (Script)
Mode
Simple
Red
Green
Blue
Reset
Selective
Curve Resolution
256
Bloom And Flares (Script)
Mode
Advanced
Intensity
0.3
Blur iterations
3
Blur spread
1.188793
Hierarchy
Create
Camera
Soldier
SoldierFinalPos
EndTrigger
HudWeapons
MainMenuScreen
QualityManager
Radar
SargeManager
SoldierTargetHUD
SoundManager
SoundObjectManager
aquiris
beams_columns
Project
Create
CutsceneAnimations
Editor
Fonts
Robustik
Robustik-Bold
font material
font Texture
Robustik-Regular_9
Robustik-Regular_10
Robustik-Regular_12
Robustik-Regular_14
Robustik-Regular_14
Gizmos
Locomotion System
Inspector
Scene
Textured
RGB

FRAMEWORKS

UDK (UNREAL ENGINE)

Consagrada por sucessos AAA

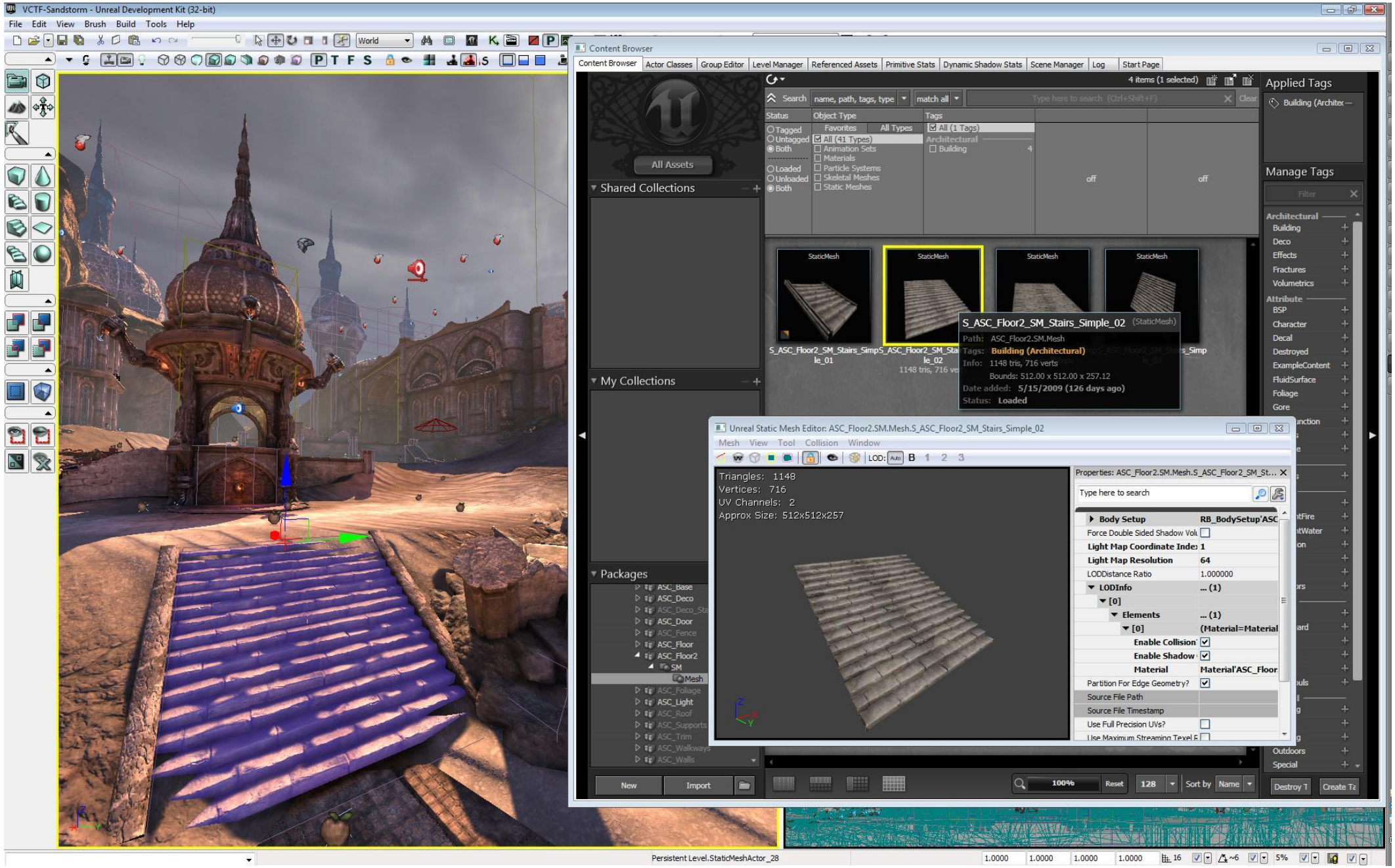
FPS “out of the box”, maior poder gráfico

Scripting em C++

Amplamente portável

Para projetos maiores e com times experientes

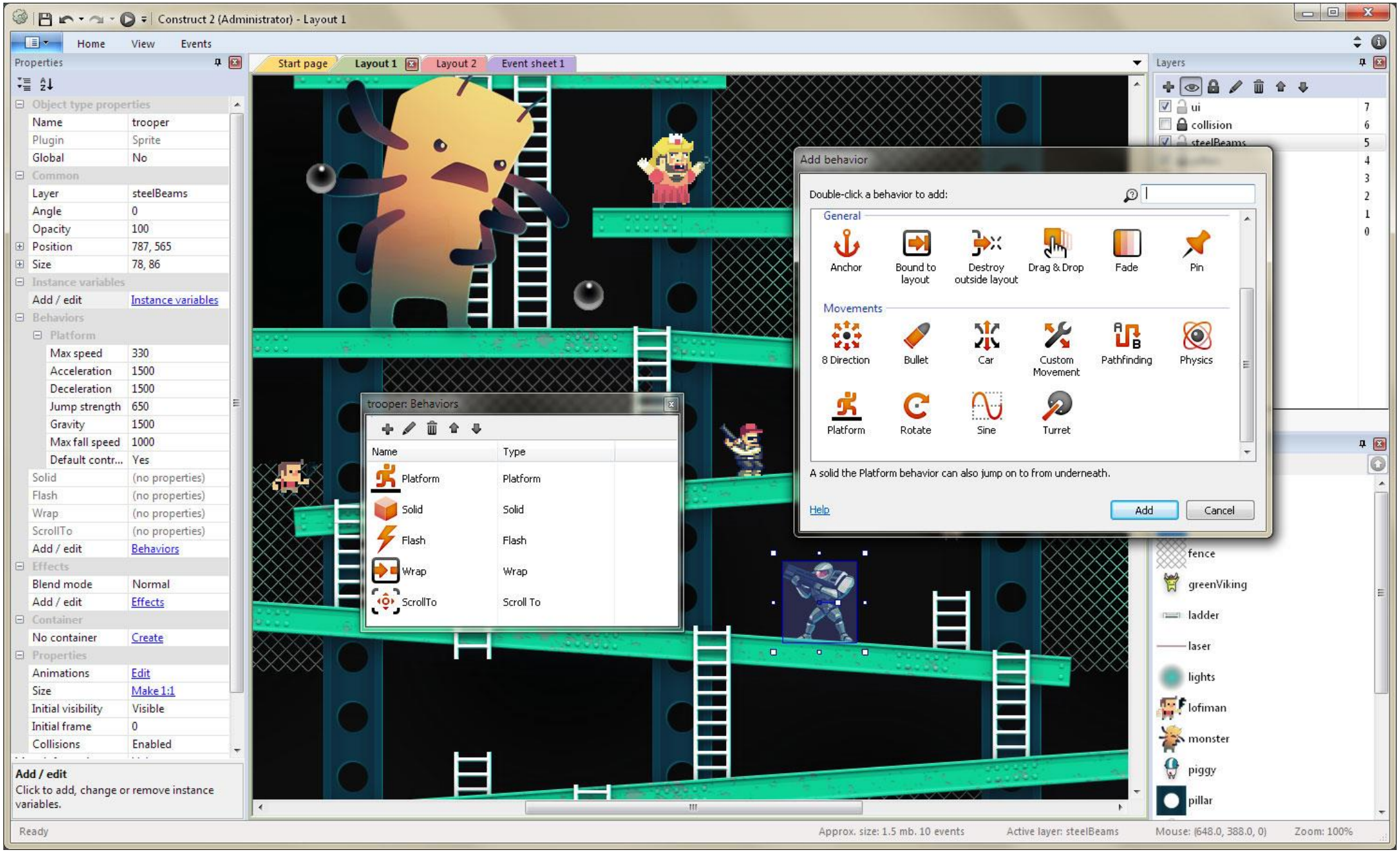
Versão Free/Paga/Plano de %

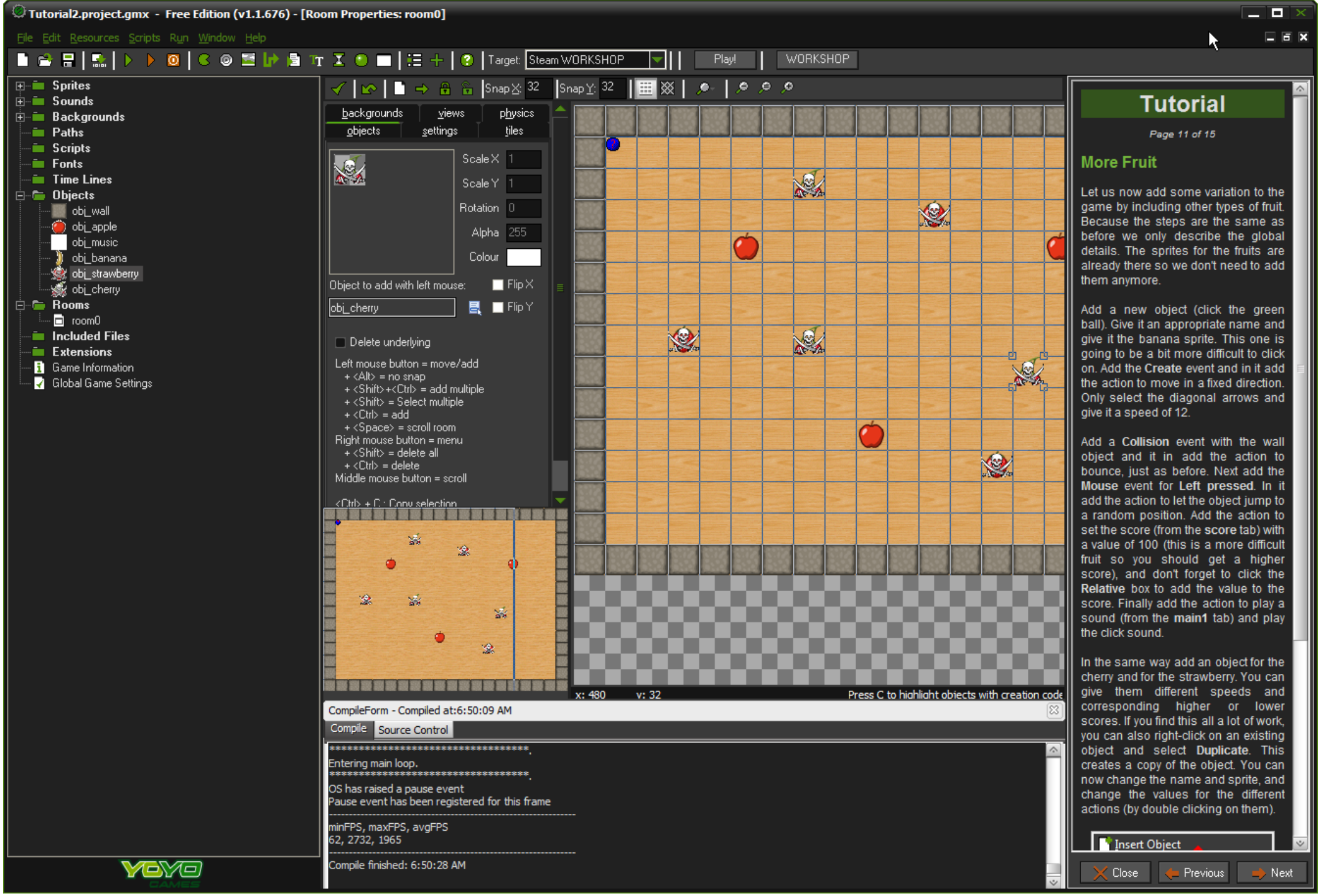

VCTF-Sandstorm - Unreal Development Kit (32-bit)
File Edit View Brush Build Tools Help
Content Browser
Content Browser Actor Classes Group Editor Level Manager Referenced Assets Primitive Stats Dynamic Shadow Stats Scene Manager Log Start Page
All Assets
Shared Collections
My Collections
Packages
Applied Tags
Manage Tags
S_ASC_Floor2_SM_Stairs_Simple_02 (StaticMesh)
Path: ASC_Floor2.SM.Mesh
Tags: Building (Architectural)
Info: 1148 tris, 716 verts
Bounds: 512.00 x 512.00 x 257.12
Date added: 5/15/2009 (126 days ago)
Status: Loaded
Unreal Static Mesh Editor: ASC_Floor2.SM.Mesh.S_ASC_Floor2_SM_Stairs_Simple_02
Triangles: 1148
Vertices: 716
UV Channels: 2
Approx Size: 512x512x257
Persistent Level.StaticMeshActor_28

FRAMEWORKS

CONSTRUCT 2 / GAME MAKER

- Para jogos 2D
- Scripting por “Drag & Drop” / Javascript ou “Game Maker Language”
- Portável para Win/Linux/Mac, Web (HTML5) e Mobile
- Facilidade na publicação


Construct 2 (Administrator) - Layout 1
Home
View
Events
Properties
Start page
Layout 1
Layout 2
Event sheet 1
Layers
Object type properties
Name
trooper
Plugin
Sprite
Global
No
Common
Layer
steelBeams
Angle
0
Opacity
100
Position
787, 565
Size
78, 86
Instance variables
Add / edit
Instance variables
Behaviors
Platform
Max speed
330
Acceleration
1500
Deceleration
1500
Jump strength
650
Gravity
1500
Max fall speed
1000
Default contr...
Yes
Solid
(no properties)
Flash
(no properties)
Wrap
(no properties)
ScrollTo
(no properties)
Add / edit
Behaviors
Effects
Blend mode
Normal
Add / edit
Effects
Container
No container
Create
Properties
Animations
Edit
Size
Make 1:1
Initial visibility
Visible
Initial frame
0
Collisions
Enabled
Add / edit
Click to add, change or remove instance variables.
trooper: Behaviors
Name
Type
Platform
Platform
Solid
Solid
Flash
Flash
Wrap
Wrap
ScrollTo
Scroll To
Add behavior
Double-click a behavior to add:
General
Anchor
Bound to layout
Destroy outside layout
Drag & Drop
Fade
Pin
Movements
8 Direction
Bullet
Car
Custom Movement
Pathfinding
Physics
Platform
Rotate
Sine
Turret
A solid the Platform behavior can also jump on to from underneath.
Help
Add
Cancel
ui
collision
steelBeams
fence
greenViking
ladder
laser
lights
lofiman
monster
piggy
pillar
Ready
Approx. size: 1.5 mb. 10 events
Active layer: steelBeams
Mouse: (648.0, 388.0, 0)
Zoom: 100%

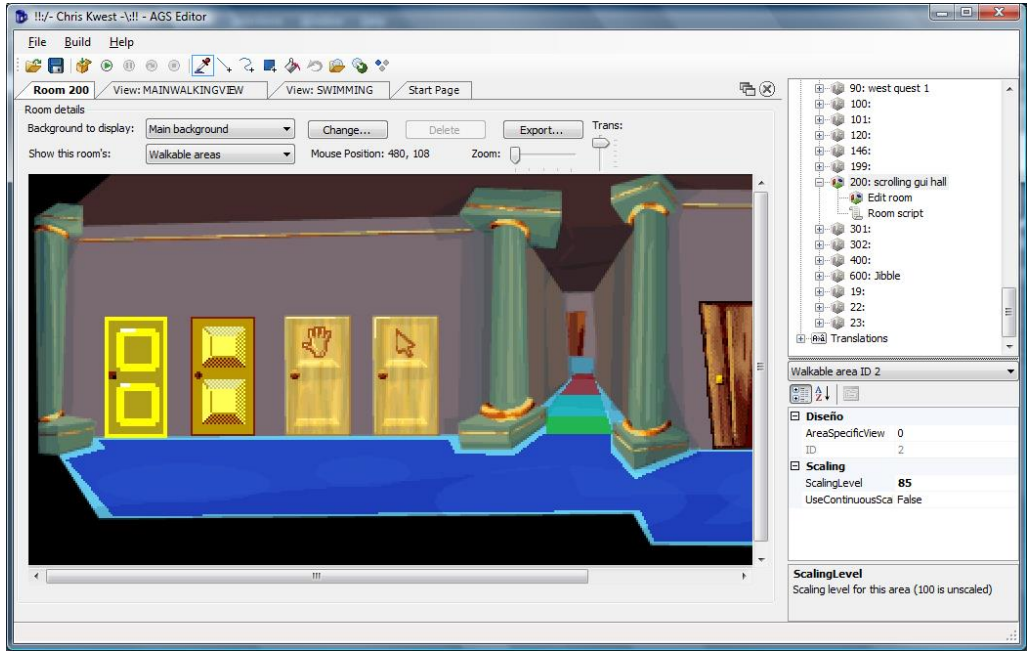

Tutorial2.project.gmx - Free Edition (v1.1.676) - [Room Properties: room0]
File Edit Resources Scripts Run Window Help
Target: Steam WORKSHOP
Play!
WORKSHOP
Sprites
Sounds
Backgrounds
Paths
Scripts
Fonts
Time Lines
Objects
obj_wall
obj_apple
obj_music
obj_banana
obj_strawberry
obj_cherry
Rooms
room0
Included Files
Extensions
Game Information
Global Game Settings
Snap X: 32
Snap Y: 32
backgrounds
views
physics
objects
settings
tiles
Scale X 1
Scale Y 1
Rotation 0
Alpha 255
Colour
Object to add with left mouse:
obj_cherry
Flip X
Flip Y
Delete underlying
Left mouse button = move/add
+ <Alt> = no snap
+ <Shift>+<Ctrl> = add multiple
+ <Shift> = Select multiple
+ <Ctrl> = add
+ <Space> = scroll room
Right mouse button = menu
+ <Shift> = delete all
+ <Ctrl> = delete
Middle mouse button = scroll
x: 480 y: 32
Press C to highlight objects with creation code
CompileForm - Compiled at:6:50:09 AM
Compile
Source Control
Entering main loop.
OS has raised a pause event
Pause event has been registered for this frame
minFPS, maxFPS, avgFPS
62, 2732, 1965
Compile finished: 6:50:28 AM
Tutorial
Page 11 of 15
More Fruit
Let us now add some variation to the game by including other types of fruit. Because the steps are the same as before we only describe the global details. The sprites for the fruits are already there so we don't need to add them anymore.
Add a new object (click the green ball). Give it an appropriate name and give it the banana sprite. This one is going to be a bit more difficult to click on. Add the Create event and in it add the action to move in a fixed direction. Only select the diagonal arrows and give it a speed of 12.
Add a Collision event with the wall object and it in add the action to bounce, just as before. Next add the Mouse event for Left pressed. In it add the action to let the object jump to a random position. Add the action to set the score (from the score tab) with a value of 100 (this is a more difficult fruit so you should get a higher score), and don't forget to click the Relative box to add the value to the score. Finally add the action to play a sound (from the main1 tab) and play the click sound.
In the same way add an object for the cherry and for the strawberry. You can give them different speeds and corresponding higher or lower scores. If you find this all a lot of work, you can also right-click on an existing object and select Duplicate. This creates a copy of the object. You can now change the name and sprite, and change the values for the different actions (by double clicking on them).
Insert Object
Close
Previous
Next

FRAMEWORKS

AGS / RPG MAKER

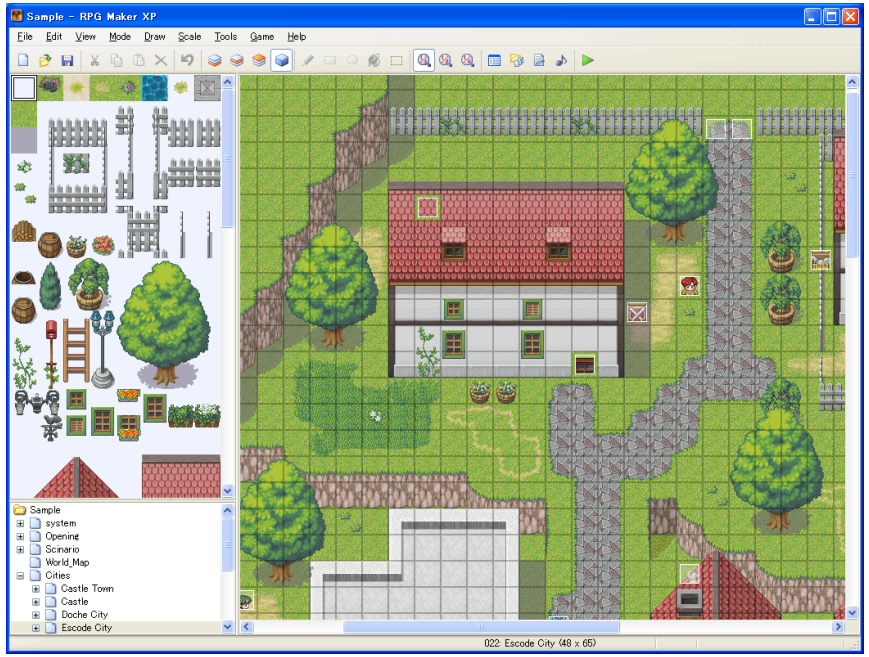
AGS (Adventure Game Studio)

Point & Click Adventure



RPG Maker

RPG / Adventure



BIBLIOTECAS

OGRE

- Linguagem primária C++ (bindings em diversas linguagens)
- Engine completa
- Usada pelo Torchlight I & II

LWJGL

- Linguagem Java
- Para engine completa: jMonkeyEngine
- Usada pelo Minecraft

Panda3D

- Linguagem Python
- Engine completa
- Usada pelo Pirates of the Caribbean Online

BIBLIOTECAS

Pygame

- Para jogos 2D
- Linguagem Python
- Sem sistema de colisão/física nativo (sugestão: pymunk)
- Utiliza SDL

Flixel / FlashPunk

- Para jogos 2D
- Utiliza linguagem e plataforma Flash

Engine Física

- ODE / Chipmunk / Box2D

Limbo

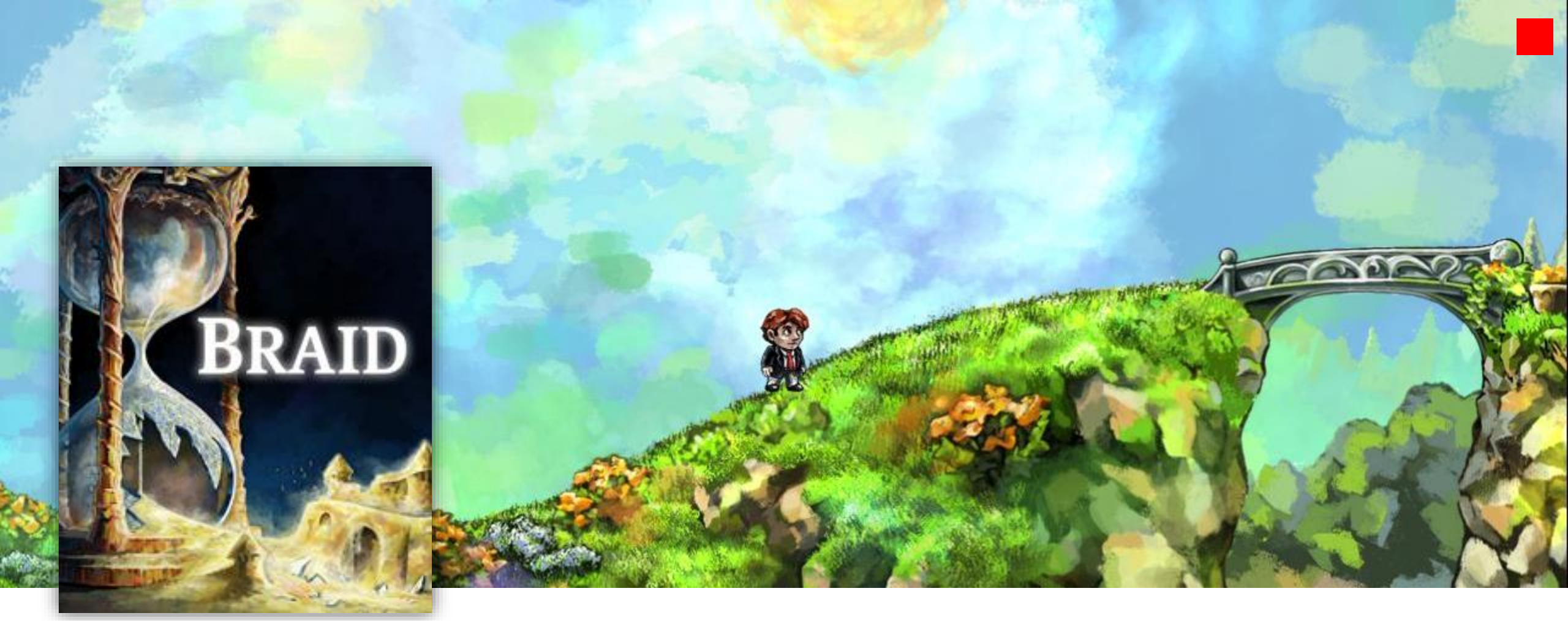
CASOS DE SUCESSO

Internacionais

MINECRAFT

- 1 desenvolvedor (Notch / Mojang ~31 devs)
- 3 anos em desenvolvimento alpha/beta
- Java - LWJGL
- … Continua em desenvolvimento

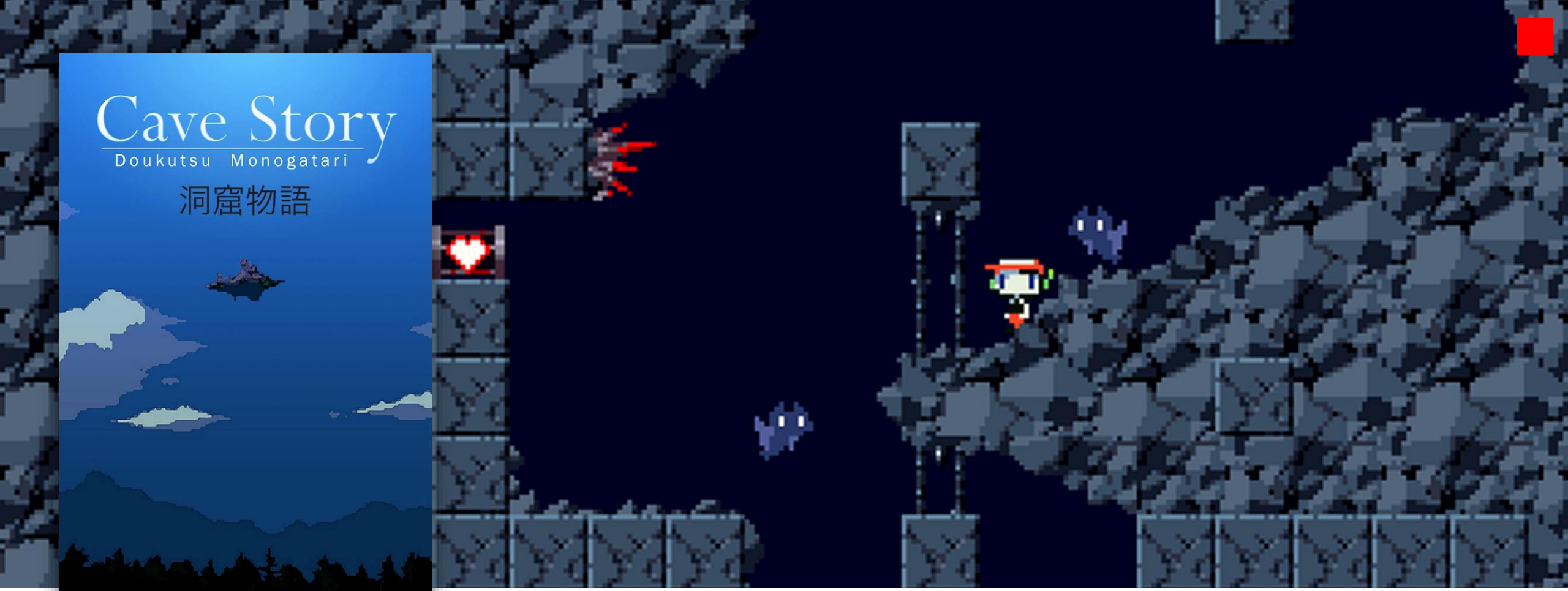
- Mundo procedural
- Liberdade de criação
- Socialização



BRAID

- 1 desenvolvedor (Jonathan Blow)
- 3 anos
- $ 55.000 na primeira semana

- Arte (David Hellman)
- Mecânica de voltar no tempo



CAVE STORY

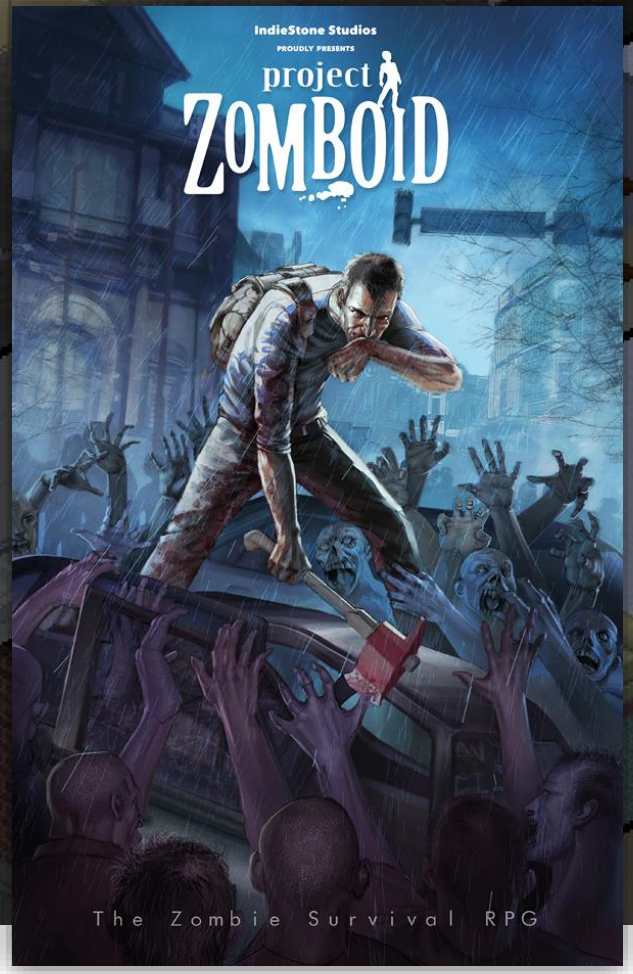
- 1 desenvolvedor (Daisuke "Pixel" Amaya)
- 5 anos (tempo livre)
- Visual .NET 2003
- $ Gratuito*

- Lançado originalmente em 2004
- * Junto com a Nicalis foram lançadas versões revisadas e pagas para Wii e DS (2010), PC (2011) e 3DS (2012)

SUPER MEAT BOY

- 2 desenvolvedores
- 2 anos
- C++
- $ 1 milhão (jan/2012)

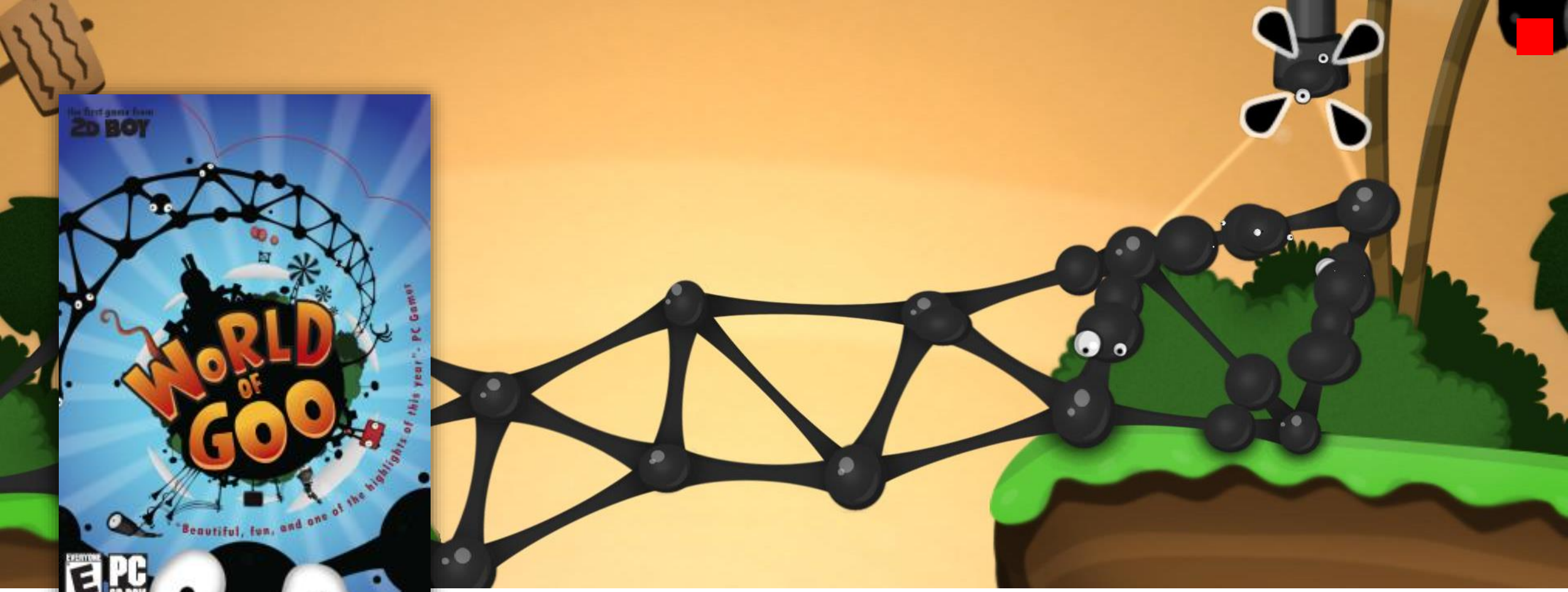
- Participa do “Indie Game: The Movie”
- Edmund McMillen também é criador de outro sucesso: Binding of Isaac, que atingiu a marca de 2 milhões de unidades vendidas (abr/2013)



PROJECT ZOMBOID

- 5 desenvolvedores
- Em desenvolvimento há 2 anos
- Java - LWJGL
- ... Continua em desenvolvimento

- Mundo aberto
- "Sobreviva até quando conseguir"
- Modo história e sandbox



WORLD OF GOO

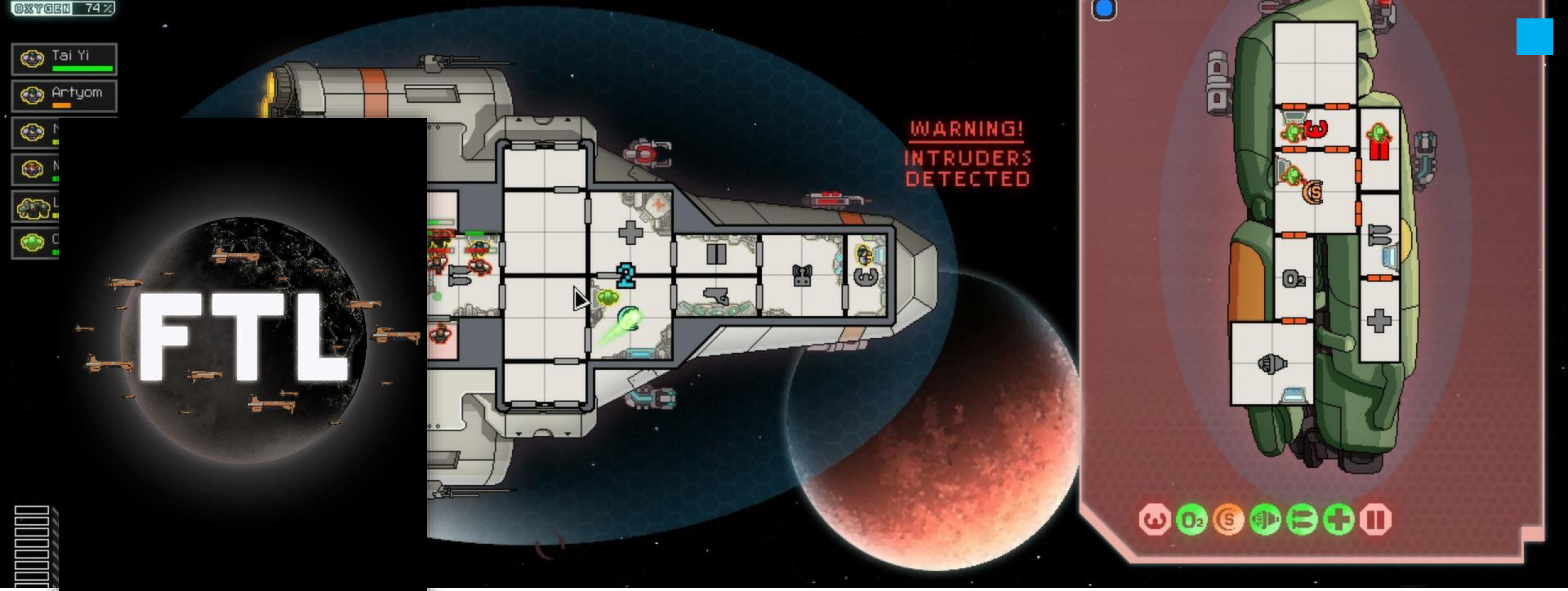
- 2 desenvolvedores (ex Activision)
- 2 anos
- SDL + ODE + TinyXML

- Versão para iPad

MCPIXEL

- 1 desenvolvedor
- FlashPunk (ActionScript 3, Flex)

- Primeira versão criada em 48h no Ludum Dare 21 ‘Escape’ (Ago/2011)
- Colocou o jogo “oficialmente” e distribuiu keys no ThePirateBay
- 1° jogo aceito por Greenlight (Steam)



FASTER THAN LIGHT

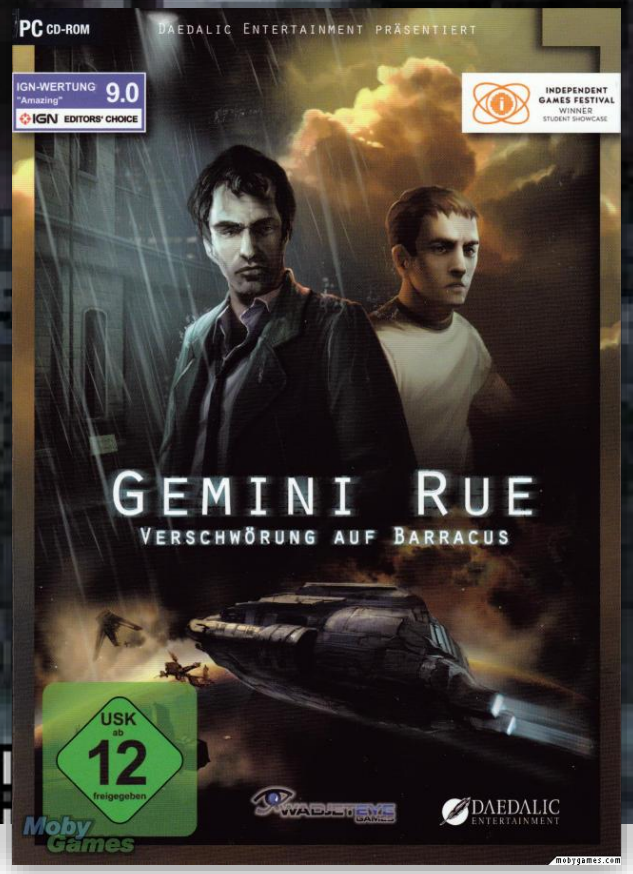
- 2 desenvolvedores
- Planejados 3 meses (mas levou 2 anos)
- OpenGL + SDL em C++
- Financiado por crowdfunding ($200.000)

- Eventos procedurais
- Dificuldade

HOTLINE MIAMI

- 2 desenvolvedores
- GameMaker
- $ 130.000 vendas em 7 semanas

- Jogabilidade rápida
- Enredo bizarro
- Arte estilo "neon" anos 80
- Trilha sonora



GEMINI RUE

- 1 desenvolvedor
- 3 anos de desenvolvimento
- AGS
- Produzido pela Wajet Eye Games

- Ficção Científica
- Estilo noir

TO THE MOON

- 1 desenvolvedor
- 1 ano e meio
- RPG Maker XP

- "Filme interativo"
- História tocante

CASOS DE SUCESSO

Nacionais

QASIR-AL-WASAT

- 6 desenvolvedores (Aduge)
- 1 ano e 4 meses
- Unity3D

- Tensão entre ação e investigação

TOREN

- 3 desenvolvedores (Swordtales)
- Em desenvolvimento há 2 anos
- Unity3D

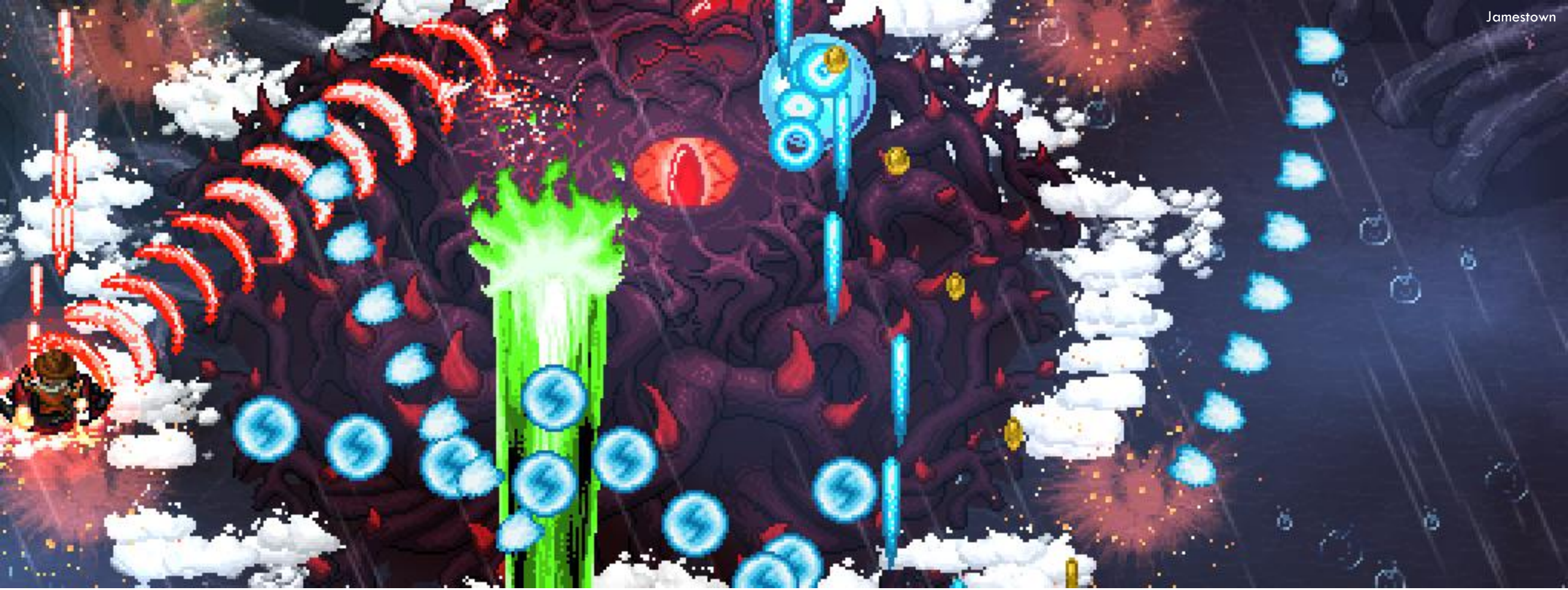
- Equipe sediada em Porto Alegre
- Aprovado pela Lei Rouanet de Incentivo à Cultura

KNIGHTS OF PEN & PAPER

- 5 desenvolvedores (Behold)
- 6 meses
- Unity3D

OUTRAS EMPRESAS E JOGOS NACIONAIS

- Dungeonland (Critical Studio - Windows)
- Out there somewhere (Miniboss - Windows)
- Mr. Bree (TawStudio - Kongregate)
- Ballistic (Aquiris - Facebook)
- Oniken (JoyMasher - Win/Mac/Linux)
- Pixel Shaper (Rockhead Games - Mobile)
- Recluse (Catavento – Ludum Dare 23 “Tiny World”)
- M.Gaia (Mobile)



EU QUERO SER INDIE!

EU QUERO SER INDIE!

- ☑ Gosto de pelo menos uma das partes do desenvolvimento PROGRAMAÇÃO OU DESIGN
- ☑ Acho que tenho uma boa idéia para um jogo
- ☑ Acho que tenho uma boa equipe e IGUALMENTE ~~LOUCA~~ DISPOSTA
- ☑ Acho que posso dominar a técnica
- ☐ SEI o que quero

  sei?

DESAFIOS INICIAS

Requer esforço e boa vontade demasiado

"Ah, eu posso implementar/modelar isso amanha" NÃO!

"Ah, agora está na hora de jogar PS3 / assistir série" NÃO!

"Ah, cheguei do trabalho / aula, preciso descançar" NÃO!

DESAFIOS INICIAS

Desenvolver jogo também tem seus momentos de altos e baixos

“Não aguento mais olhar esse código/gráfico!”

“Não aguento mais testar essa mecânica”

“Não aguento mais tanta incerteza. Óh vida!”

DESAFIOS INICIAS

Baixo ou nenhum retorno inicial

Bastante complicado desenvolver agilmente empregado como full-time

“Mas então eu largo o trabalho!”

- As contas misteriosamente se multiplicam...
- ...e o saldo bancário tende à inverter.
- É sábio (ou necessário) ter reservas

DESAFIOS INICIAS

Requer planejamento, estimativas realistas

TUDO demora MUITO MAIS que o esperado:

Tempo para versão mínima >= (Tempo para versão completa) x 3
Tempo para versão completa > ∞

DESAFIOS INICIAS

Requer coragem para ser julgado

“O que? Tu tá fazendo um joguinho? Mas arranja um trabalho decente.”

“Que idéia estranha de jogo essa.”

“Joguei! Achei muito legal! (namoral, achei um lixo. muito ruim)”

EU QUERO SER INDIE!

- ☑ Gosto de pelo menos uma das partes do desenvolvimento PROGRAMAÇÃO OU DESIGN
- ☑ Acho que tenho uma boa idéia para um jogo
- ☑ Acho que tenho uma boa equipe e IGUALMENTE ~~LOUCA~~ DISPOSTA
- ☑ Acho que posso dominar a técnica
- ☑ SEI o que quero

~~SEI?~~ SEI!

RECOMENDAÇÕES

Arrume um trabalho part-time / freelance

- Bastante complicado desenvolver agilmente com full-time
- Amenizar perdas monetárias
- Evitar cancelamento temporário do projeto por culpa de dinheiro

RECOMENDAÇÕES

Busque e troque experiências

- Saber o que está fazendo certo, o que está fazendo errado
- Estimular outros desenvolvedores e cena indie
- Quanto mais experiências contextualizadas melhor
- Participe da comunidade

RECOMENDAÇÕES

Divulgue histericamente o jogo

- Crie um Press-Release e envie para sites e blogs especializados
- Vá a eventos e participe de festivais

RECOMENDAÇÕES

Faça versões de teste recorrente para colher feedback

- Saber onde o jogo peca e onde acerta
- Corrigir falhas técnicas de de gameplay
- Saber se é hora de quitar :/

RECOMENDAÇÕES

Foco minimalista, somente o importante merece atenção

- O jogo é indie e portanto não precisa ser impecável
- Apenas os elementos principais devem ser detalhados. E muito.

RECOMENDAÇÕES

É preferível entregas menores e rápidas do que maiores e lentas

- O protótipo inicial pode vir só com a idéia central do jogo
- Os protótipos seguintes podem adicionar elementos auxiliares aos poucos
- Entregas grandes perdem foco e estão sujeitas ao esquecimento

FAÇA JOGOS!

"PAREM DE NÃO FAZER JOGOS!"

3° Vídeo de Incentivo para alunos de Jogos Digitais da Facisa (2013.1)

http://www.youtube.com/watch?v=mdzibUTJYQ4

O QUE ESTÁ ESPERANDO?

Parece razoável? Então o que está esperando? Só para reforçar:

- Experiência técnica: No pior dos casos se ganha um bom portfólio para se contestar emprego na indústria de jogos.
- Experiência de vida: É mais uma experiência para contar para os netos.
- Demonstração de empenho e competência
- É DEVE SER recompensador ver a própria criação funcionar e proporcionar diversão.
- A mesma chance não aparecerá novamente, quando tiver família ou quando precisar de estabilidade financeira.
- O cenário indie começou a ganhar destaque excepcional recém em 2012.
- As grandes empresas AAA estão de olho nos talentos indie (inclusive muitos são ex-funcionário das AAAs).

HARMFUL GAME

É o nosso jogo =D

HARMFUL GAME

De onde surgiu a idéia?

- Protótipo
- Filmes
- Misturar multiplayer com suspense

Qual nosso objetivo?

- Ganhar experiência no ramo de jogos
- Viver da produção de jogos

E esse nome?

HARMFUL GAME

Elementos de Gameplay

- Cenário aleatório
- Sentidos limitados (visão/audição)
- Sentimento geral de vulnerabilidade
- Possibilidade de rastreamento / caçar
- Exploração

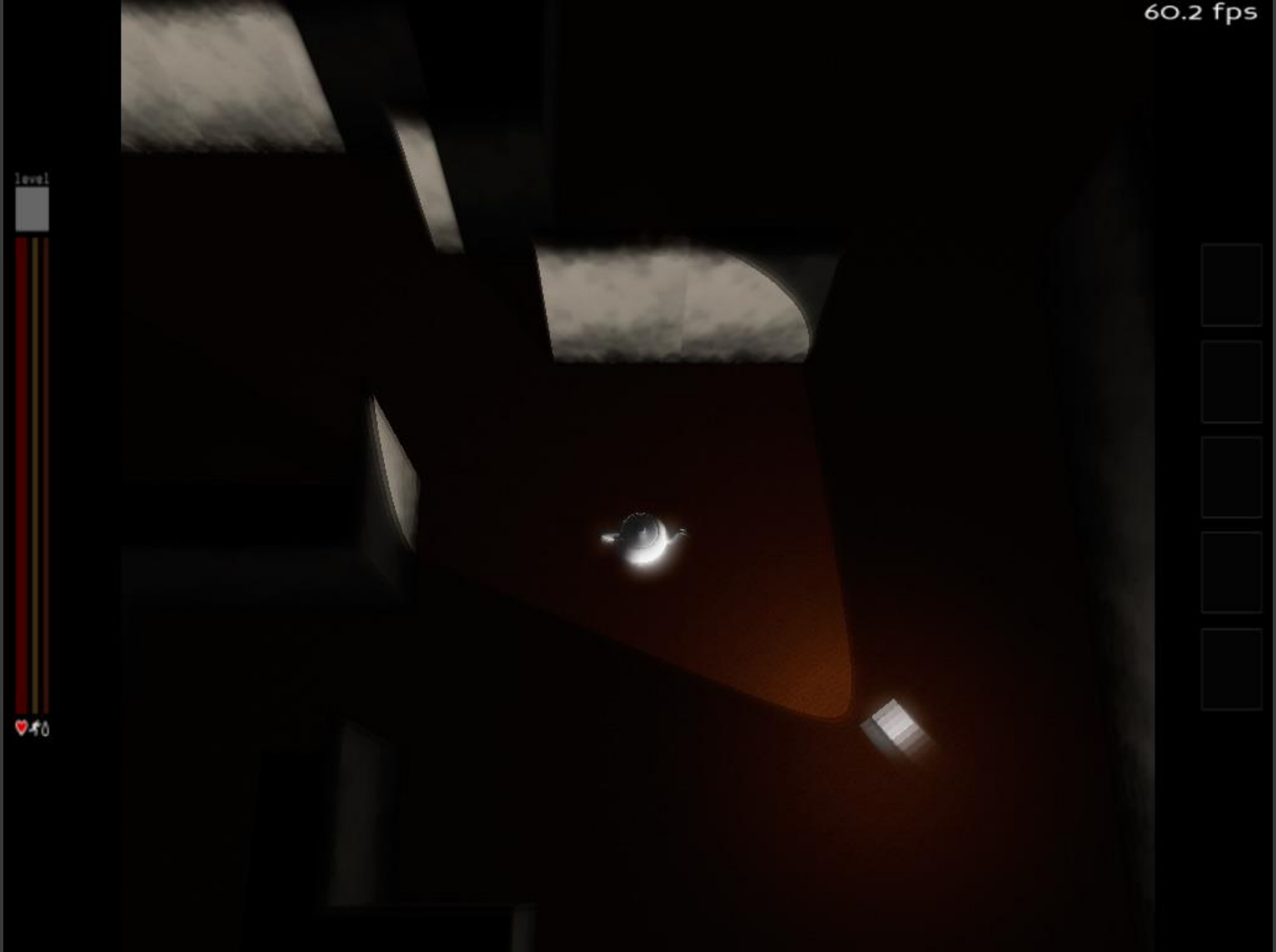
HARMFUL GAME

Desafios Técnicos

- Renderizações
  - Luz
  - Cenário (sistema de tile)
  - Personagens
- Protocolo de rede
- Geração procedural dos elementos

level
0
1
BASEBALL BAT
2
FIRE AXE
3
REVOLVER
CANTEEN
5
status
THIRST
1/1
66
30
15
9

VOCÊ ESTÁ COM SEDE! BEBA ÁGUA PARA SACIAR-SE E EVITAR PERDA DE VITALIDADE. HÁ CANTIS E TORNEIRAS ESPALHADOS PELA ARENA. CANTIS PODEM SER REABASTECIDOS.
level
2
shortfall (lvl.0)
shortfall_ (lvl.2)
1
RIFLE
2
FIRE AXE
3
CANTEEN
4
5
status
THIRST
72
7
15
9


60.2 fps
level
40

BORA JOGAR???!!!11ONZE!?

www.harmfulgame.com

SAIBA MAIS

Documentário

Indie Game: The Movie
www.indiegamethemovie.com
inclui material sobre o lançamento e desenvolvimento dos jogos Super Meat Boy, Fez e Braid.

Sites

www.indiegames.com

www.superbrbros.com

www.gamasutra.com

www.pixelprospector.com

www.google.com.br

paulozs@gmail.com
paulozs@gmail.com
paulozs@gmail.com

OBRIGADO

paulofzs@gmail.com
mshortfall@gmail.com