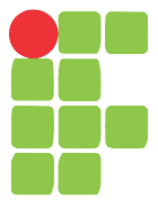


INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SERGIPE
TOBIAS BARRETO

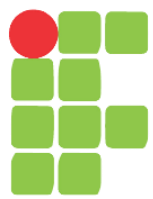
Criando Meu Primeiro Jogo Indie

Prof. Me. Christiano Lima Santos



Agenda

- ▶ A Indústria dos jogos eletrônicos
- ▶ Alguns *indies* de sucesso
- ▶ Oportunidades para quem está iniciando
- ▶ Ferramentas
- ▶ O processo de desenvolvimento
- ▶ Projeto em andamento



A Indústria dos jogos eletrônicos



Mundial (INFORCHANNEL, 2021):

- ▶ Valor total da indústria de jogos eletrônicos excede US\$ 300 bilhões por ano;
- ▶ Estimam-se mais de 2,7 bilhões de jogadores;
- ▶ Jogos de tiro em primeira pessoa, RPG, arena de batalha *multiplayer online* e jogos no estilo *Battle Royale* são os mais populares.

Nacional (OLHAR DIGITAL, 2021):

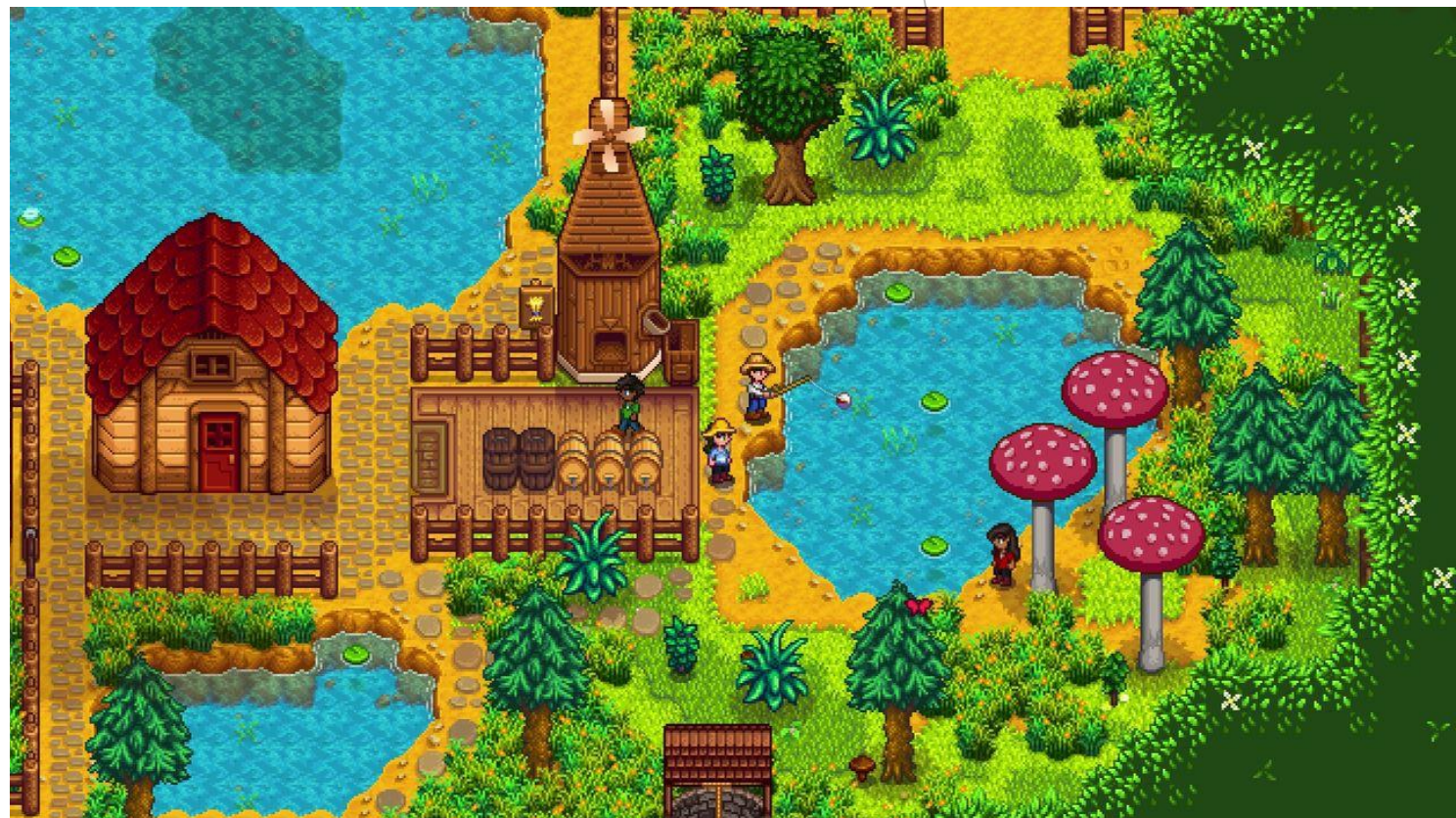
- ▶ Mercado de jogos no Brasil deve atingir US\$ 2,3 bilhões em 2021;
- ▶ 47% das vendas são para dispositivos móveis, 29% para consoles e 24% para PC;
- ▶ Títulos do gênero battle royale (tipo 'Fortnite', 'PUBG' e 'Clash Royale') são os que geram maior receita.



Alguns indies de sucesso

Stardew Valley:

- ▶ Iniciou como um jogo singleplayer para PC;
- ▶ Incorporou um modo multiplayer cooperativo;
- ▶ É vendido para PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch e Android;
 - ▶ E em tabuleiro (físico)!
- ▶ 10 milhões de cópias vendidas - até 2020.



O quanto você acredita em sua ideia?

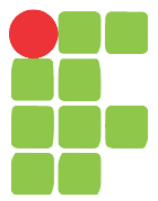
Alguns indies de sucesso

Forager:

- ▶ Iniciou como um protótipo *singleplayer* para uma game jam no itch.io ;
- ▶ Criado no Game Maker;
- ▶ Hoje, um jogo completo (*multiplayer* já em beta);
- ▶ Disponível para PC, PS4 e Nintendo Switch;
- ▶ Mais de 150.000 cópias vendidas (em abril e maio de 2019).



Se você acredita em sua ideia, você deve tentar e tentar!

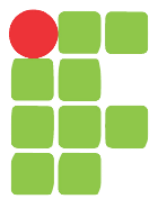


Oportunidades para quem está iniciando

- ▶ Inovação por meio do *gameplay* (chave do sucesso de muitos jogos *indie*);
- ▶ Possibilidade de financiamento coletivo (*crowdfunding*);
- ▶ Diversos modelos de receita (não foque nisso nos primeiros projetos);
- ▶ Aspecto *multiplayer*/social como pilar do *design*;
- ▶ Multiplataforma (*web, mobile e desktop*);
- ▶ Publicar seu próprio jogo x *publisher*.



STEAM®



Ferramentas

Quero trabalhar em um grande estúdio

- ▶ IDE/Motor: Unity / Unreal Engine;
- ▶ Programação: VSCode.

Quero começar meu estúdio de jogos

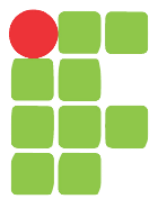
- ▶ IDE/Motor: Unity / GoDot / GameMaker;
- ▶ Programação: VSCode.

Quero contar uma história

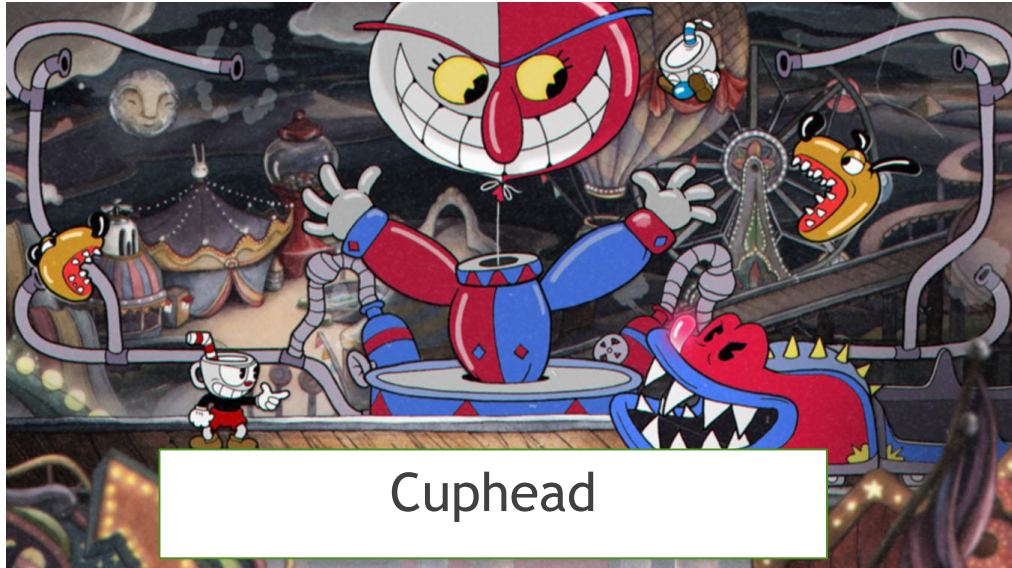
- ▶ IDE/Motor: RPG Maker / GameMaker;
- ▶ Programação: VSCode;
- ▶ Escrita do roteiro: Twine / WorkFlowy.

- ▶ Gráficos: Gimp (2D) / Blender (3D);
- ▶ Música: Bosca Ceoil ou Musescore (gratuitos);
- ▶ E seu computador!

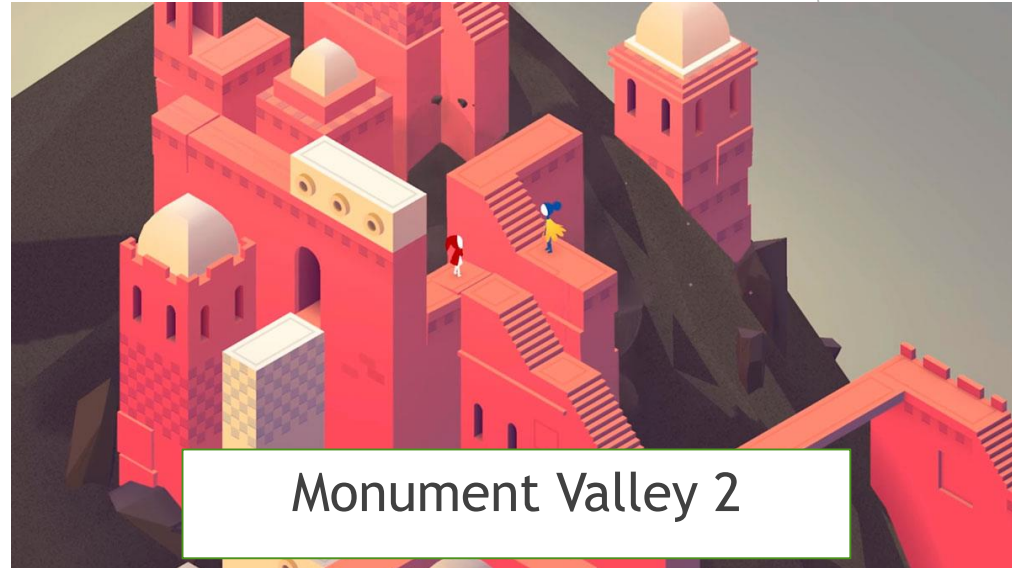
} Ou compre na web!



Jogos na Unity



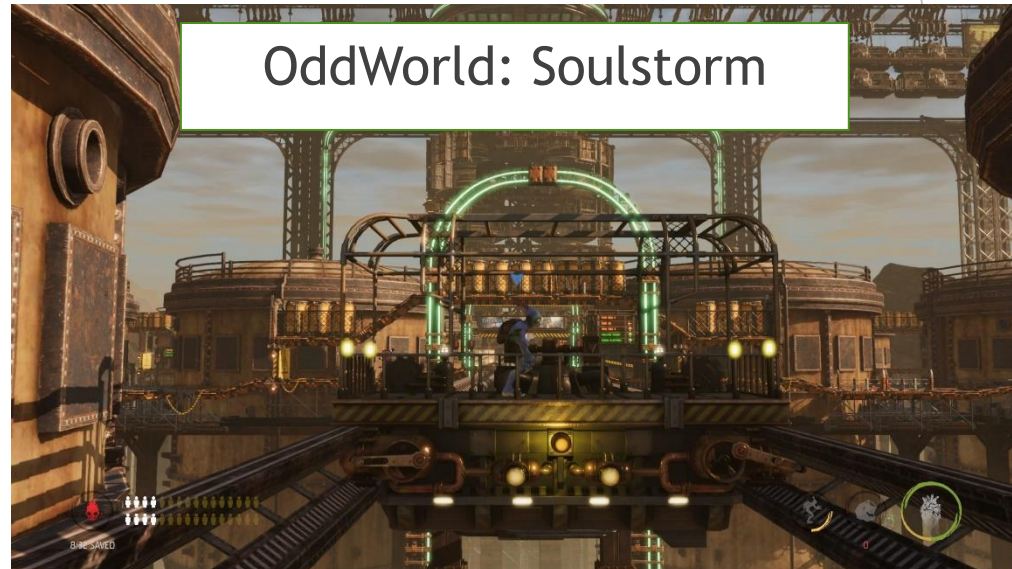
Cuphead



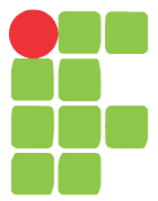
Monument Valley 2



Magic The Gathering
Arena



OddWorld: Soulstorm



Jogos no GameMaker



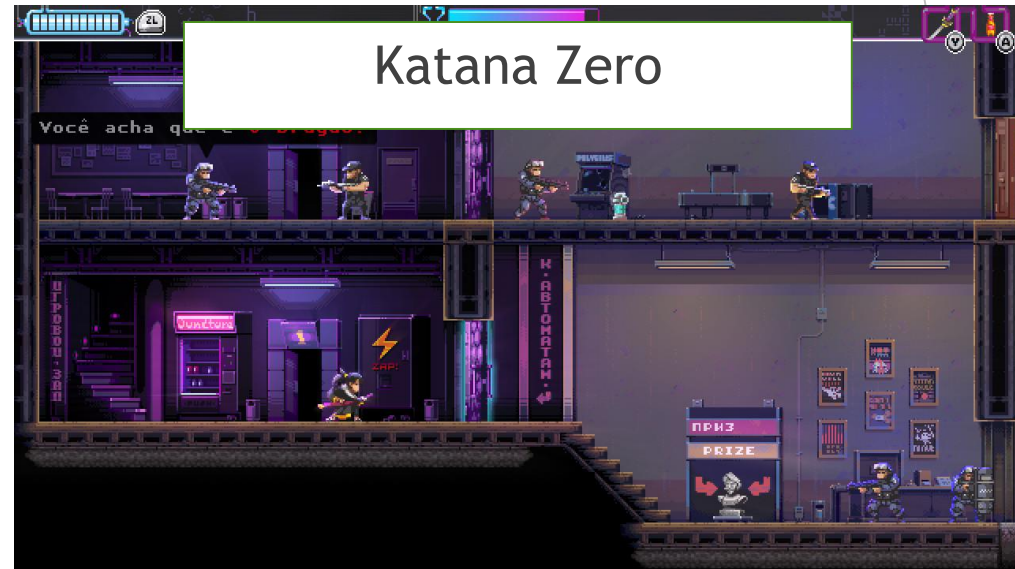
Forager



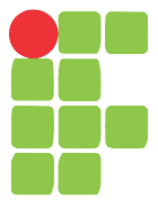
Hyper Light Drifter



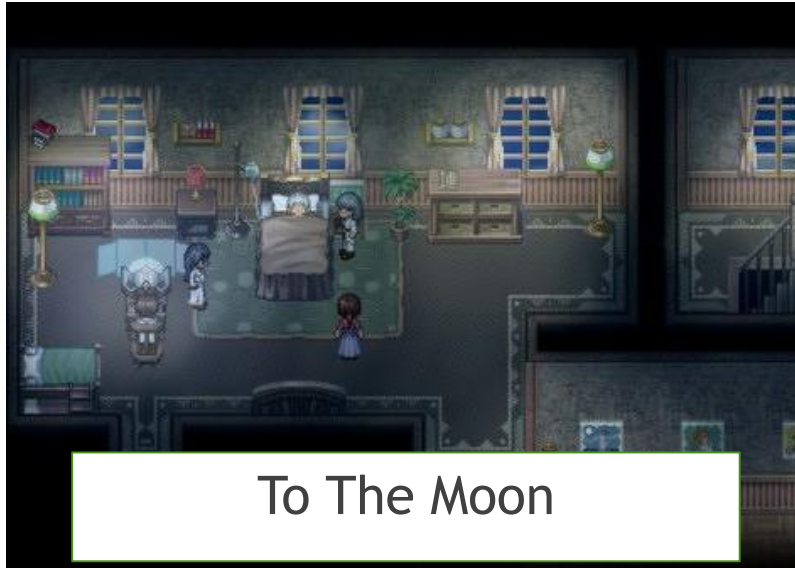
Undertale



Katana Zero



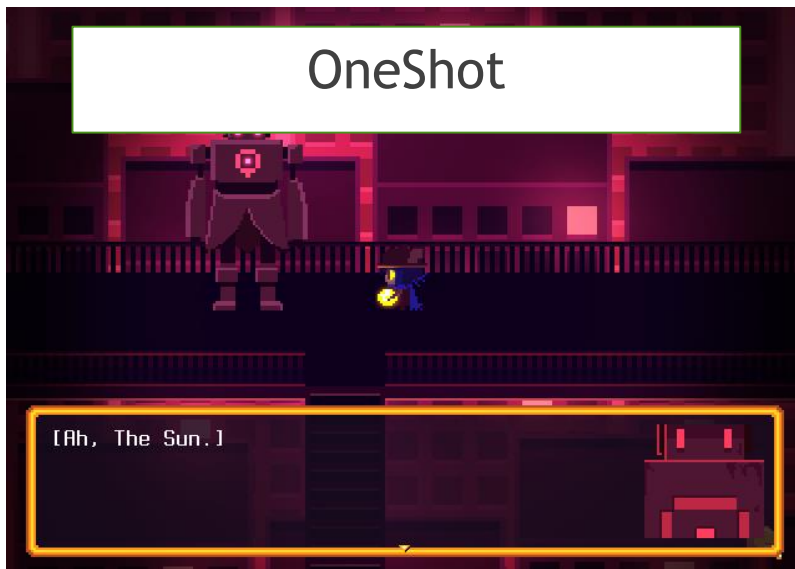
Jogos no RPG Maker



To The Moon



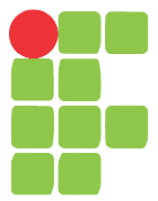
Yume Nikki



OneShot



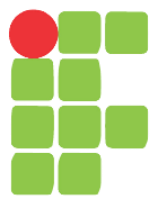
Wing of Misadventure



O processo de desenvolvimento

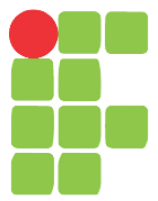
▶ PDCA adaptado:

- ▶ *plan* - Planeje;
- ▶ *do* - Estude e Crie;
- ▶ *check* - Distribua e Receba feedback;
- ▶ *act* - Aperfeiçoe.



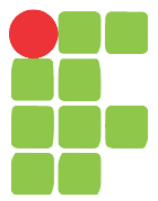
Etapa 1 - Planeje

- ▶ Escolha um projeto de jogo pequeno e simples, adequado para as ferramentas que escolher e para o seu “salto de aprendizado”;
- ▶ Defina um prazo para o desenvolvimento (sugestão: 03 meses).



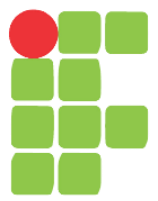
Etapa 2 - Estude e Crie

- ▶ Aproveite cada projeto para aprender algo (uma linguagem ou ferramenta) ou testar um conceito/funcionalidade (uma mecânica ou um sistema de combate etc.);
- ▶ Foque em simplicidade - o mais importante aqui é o aprendizado.



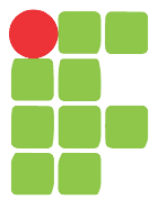
Etapa 2 - Estude e Crie





Etapa 3 - Distribua e Receba Feedback

- ▶ Publique em sites como itch.io ;
- ▶ Participe de competições de desenvolvimento (*game jams*);
- ▶ Leia os comentários.

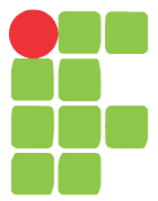


Etapa 3 - Distribua e Receba Feedback

Color Selling Truck Simulator

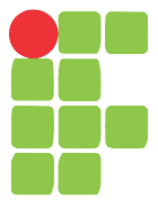
- ▶ Desenvolvido por mim e Hernan do Carmo (aluno);
- ▶ Submetido na 48 Secret Jam (maio de 2018);
- ▶ Temas: vendas, cores.





Etapa 4 - Aperfeiçoe

- ▶ Corrija imperfeições e faça pequenas melhorias no projeto atual;
- ▶ Deixe melhorias mais demoradas para um novo projeto;
- ▶ Identifique como pode melhorar a si mesmo como desenvolvedor.

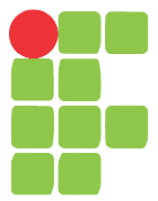


Projeto em andamento

DB Masters

- ▶ Jogo educativo, a ser empregado na disciplina de Banco de Dados;
- ▶ Em desenvolvimento por mim e prof. Diego Santana Silveira.





Onde aprender?

▶ Canais no YouTube:

▶ Brackeys:

<https://www.youtube.com/user/Brackeys>

▶ GDC:

https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ

▶ GameDaily Connect:

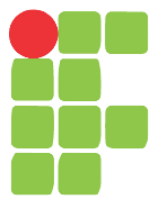
<https://www.youtube.com/user/CasualConnect>

▶ GamesIndie [BR]:

<https://www.youtube.com/channel/UCeBEugtl-gIHmFQFmlgNcKQ>

▶ GameBrodís Indie [BR]:

<https://www.youtube.com/channel/UCcsDDeidswjle7wRpxDV9ug>



Onde aprender?

▶ Cursos na Udemy:

- ▶ The Complete Unity® Masterclass:

<https://www.udemy.com/course/unitygames/>

- ▶ Blender 3D Modeling & Animation:

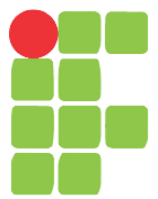
<https://www.udemy.com/course/blender-3d-modelling-for-unity-game-development/>

- ▶ Discover How to Draw and Paint Comics:

<https://www.udemy.com/course/learn-to-draw-and-paint/>

- ▶ Pixel Art Para Games de Forma Descomplicada:

<https://www.udemy.com/course/pixel-art-com-piskel-unity-5/>



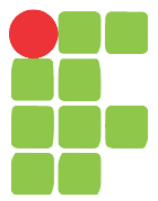
Onde aprender? - RPG Maker

Como criar seu primeiro jogo de RPG - RPG Maker MV

- ▶ <https://youtu.be/7GgBEIHwkv0>
- ▶ <https://youtu.be/GRxeOa071rl>
- ▶ <https://youtu.be/o6PRFPIZcww>
- ▶ <https://youtu.be/gYsoiQxxdac>
- ▶ <https://youtu.be/7v5lQlfSFHM>
- ▶ <https://youtu.be/0dC6LTmwryU>
- ▶ <https://youtu.be/KznggaGlH4A>
- ▶ <https://youtu.be/eb8flYSzsfc>

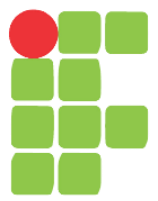
Sistema de Batalha Ativo por eventos

- ▶ <https://youtu.be/PnKs9UtDeoM>
- ▶ <https://youtu.be/hSciUhuah-k>
- ▶ <https://youtu.be/GeoniPqoxOM>
- ▶ https://youtu.be/JzevuY_iVVM



Onde aprender?

- ▶ E aqui no IFS, por meio de grupos de estudos!



Do que mais preciso?

▶ Websites com recursos gratuitos:

▶ Músicas:

<https://incompetech.filmmusic.io>

▶ Efeitos sonoros:

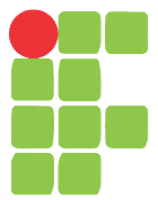
<https://freesound.org>

▶ Gráficos:

<https://opengameart.org>

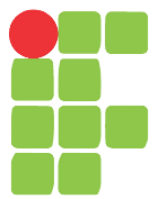
▶ Esses e outros recursos:

<http://devassets.com>



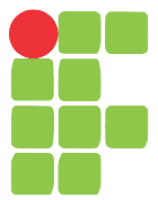
Referências

- ▶ **ECOMMERCE BRASIL. A Indústria de Jogos Eletrônicos, um Setor em Ascensão no Brasil. 2016. Disponível em:**
<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>
- ▶ **ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA). Essential Facts About The Computer And Video Game Industry - 2017 Sales, Demographic, and Usage Data. 2017. Disponível em:**
http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/06/!EF2017_Design_FinalDigital.pdf



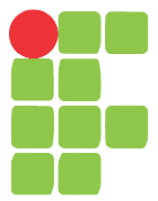
Referências

- ▶ **GEDIGAMES. I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, com Vocabulário Técnico da IBJD. 2014a. Disponível em:**
http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf
- ▶ **GEDIGames. Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. 2014b. Disponível em:**
http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf



Referências

- ▶ **INFORCHANNEL. Mercado de Jogos Eletrônicos Movimenta US\$ 300 bi ao ano. 2021. Disponível em: <https://inforchannel.com.br/2021/05/03/mercado-de-jogos-eletronicos-movimenta-us-300-bi-ao-ano>**



Obrigado!

<https://christianosantos.com/jogos>

