

Game Jams e o Impacto na Indústria Local

Narto Júnior

nartojunior@outlook.com



Quem Sou?

- Narto Júnior (Francisco Narto Pereira Júnior)
 - Especialista em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais (Estácio-2015)
 - Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (IFRN-2012)
- Organizador e cofundador do PONG (2014)
 - O nome “Potiguar Indie Games” surgiu em 2015 com uma reorganização. Desde então, somos isso.
 - + Tiago Fernando + Saulo Daniel = PONG Staff
- Organizador Regional Norte e Nordeste do Brasil da Global Game Jam
 - E tradutor também! (Desde 2017, ambos)



POTIGUAR INDIE GAMES

POTIGUAR INDIE GAMES

O que é uma Game Jam?

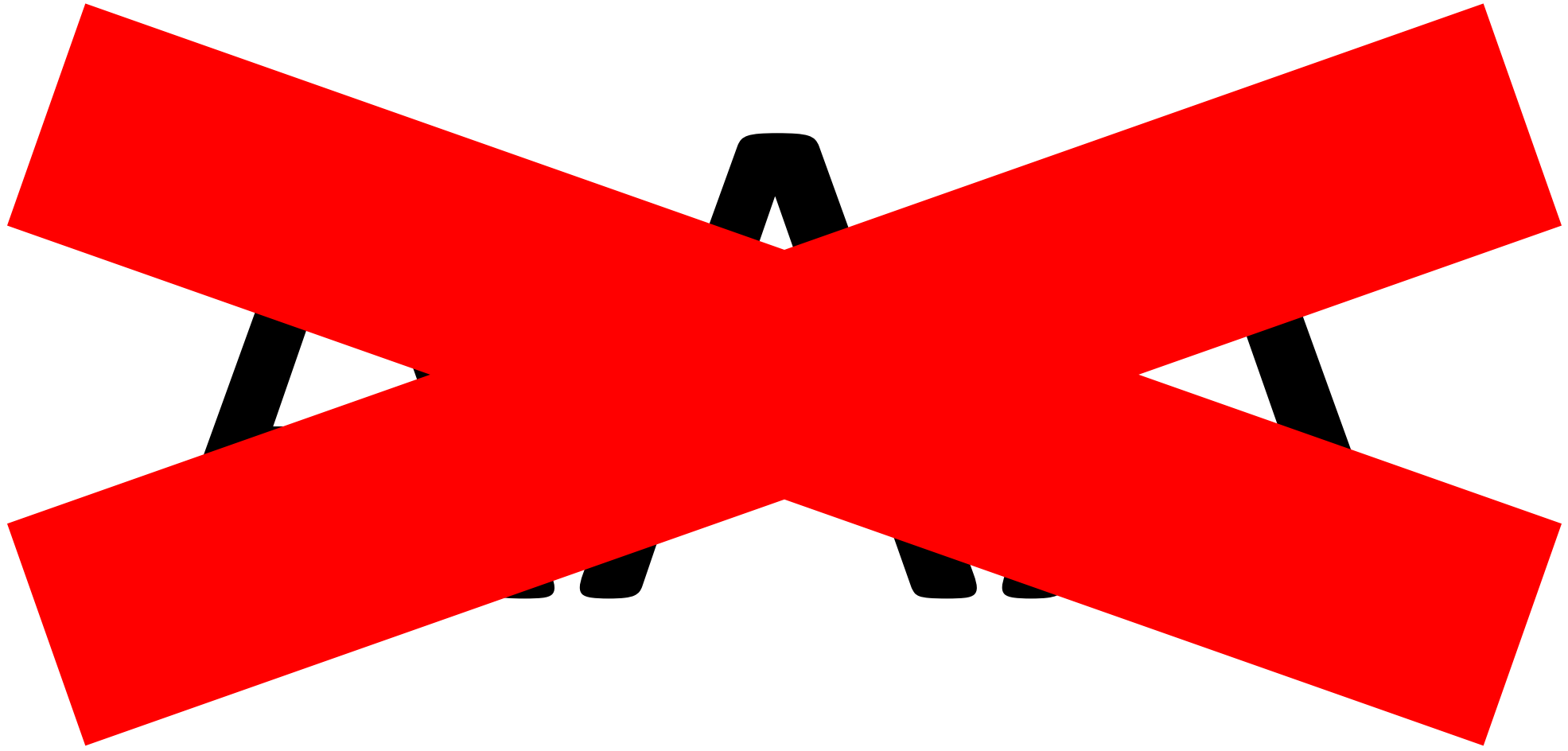
- É uma maratona de desenvolvimento
- Serve para Geração de Protótipos de Jogos
 - MVP (Minimum Viable Product)
- Curto prazo de tempo*
- Direcionados por um Tema

O que é uma Game Jam?

- É uma maratona de desenvolvimento
- Serve para Geração de Protótipos de Jogos
 - MVP (Minimum Viable Product)
- Curto prazo de tempo*
- Direcionados por um Tema



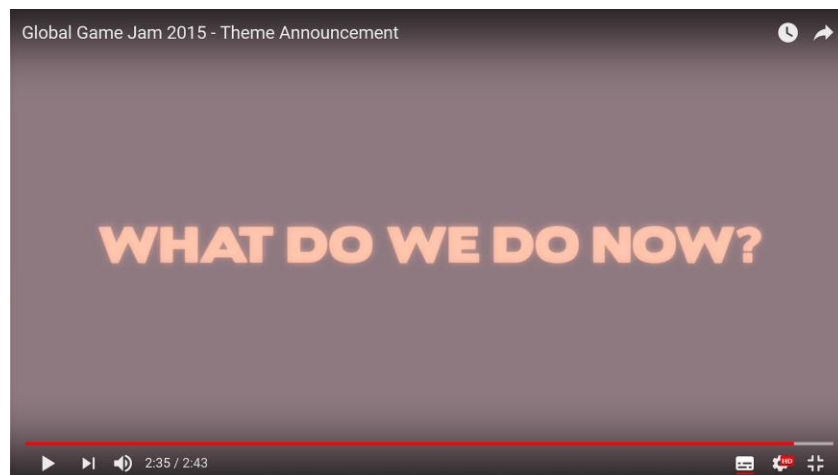
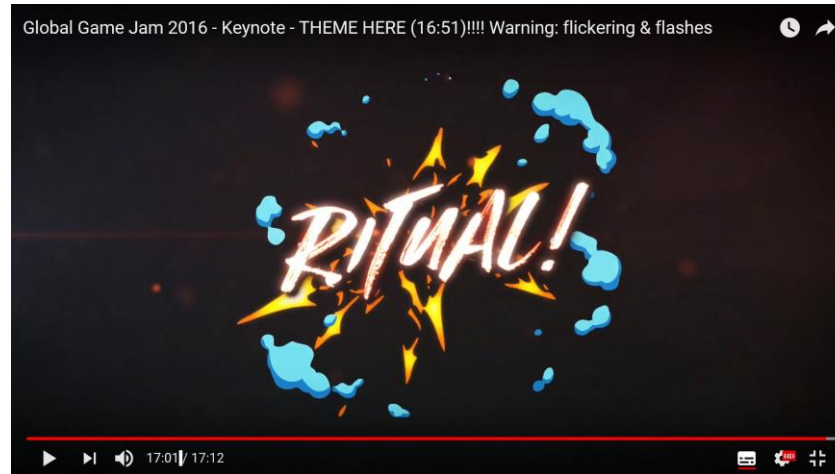
A A A



Principais informações sobre Game Jams

- Duração
 - **48h** ou 72h
 - ESPECIAL
- Tema
 - Palavra ou Frase*
- Formato
 - Online x Presencial (local)
- Público
 - Fechado x Aberto
- Entrada
 - Paga x Gratuita
- Natureza
 - **Cooperativa** x *Competitiva*

Temas – Global Game Jam



Temas de Anos Anteriores - GGJ

- 2009: "As long as we have each other, we will never run out of problems"
- 2010: "Deception"
- 2011: "Extinction"
- 2012: An image of "Ouroboros"
- 2013: The Sound of a Heartbeat

Quem participa?

Há diferentes públicos:

- Game Jams **Abertas**: normalmente não exigem nenhuma carga de conhecimento dos participantes.
- Game Jams **Fechadas**: Podem exigir competências técnicas mínimas.

2016



2016



2017



2017



2017



Maiores Game Jams do Mundo - Diferenças

	Global Game Jam (2009)	Ludum Dare (2002)
Duração	48h	48h e/ou 72 (Compo e Jam)
Tema	Palavra ou Frase	Palavra ou Frase
Público	Aberto e/ou Fechado (Registro)	Aberto (Registro)
Formato	Presencial (local)	Online*
Entrada	Gratuita e/ou Paga	Gratuita
Natureza	Cooperativa	<i>Competitiva</i>

Algumas Game Jams Locais?

- Global Game Jam (Janeiro)
- Epo Jam (Novembro)
- Game Jam+ (Julho)
- PONG - CP Natal Game Jam (Yes, ainda dá tempo! 14 de abril, 12h)
- <https://itch.io/jam/pong-cpnatal>

- Extra:
 - Ludum Dare 41 -> 20 de abril, 23h59

PONG - CP Natal

Hosted by [Narto Júnior](#), [Super Distorted Entertainment BR](#) · [#pongrrn cpnatal](#)

1
Joined

0
Entries

Overview

Community

Edit jam

Submission open from **last Wednesday at 5:00 PM** to **Today at 11:59 PM**

Submissions due in

11
hours

39
minutes

18
seconds

Join jam

PONG - CP Game Jam Natal

Game jam para ser apresentada e votada durante a Campus Party Natal. Você pode usar as hashtags **#PongRRN** e **#CPNatal** nas redes sociais. ^^

TEMA:

ANCESTRAL: 3 REGRAS

Importância de Uma Game Jam

- Experiência com processo de Desenvolvimento de Jogos
- Geração de Protótipos de Jogos
- Ampliação de Portfólio
- Aumento de Networking
- Enriquecimento Profissional (Melhora técnica)
- Benefício Individual -> **Gera** -> Benefício da comunidade

Etapas de Desenvolvimento



**PRÉ-
PRODUÇÃO**

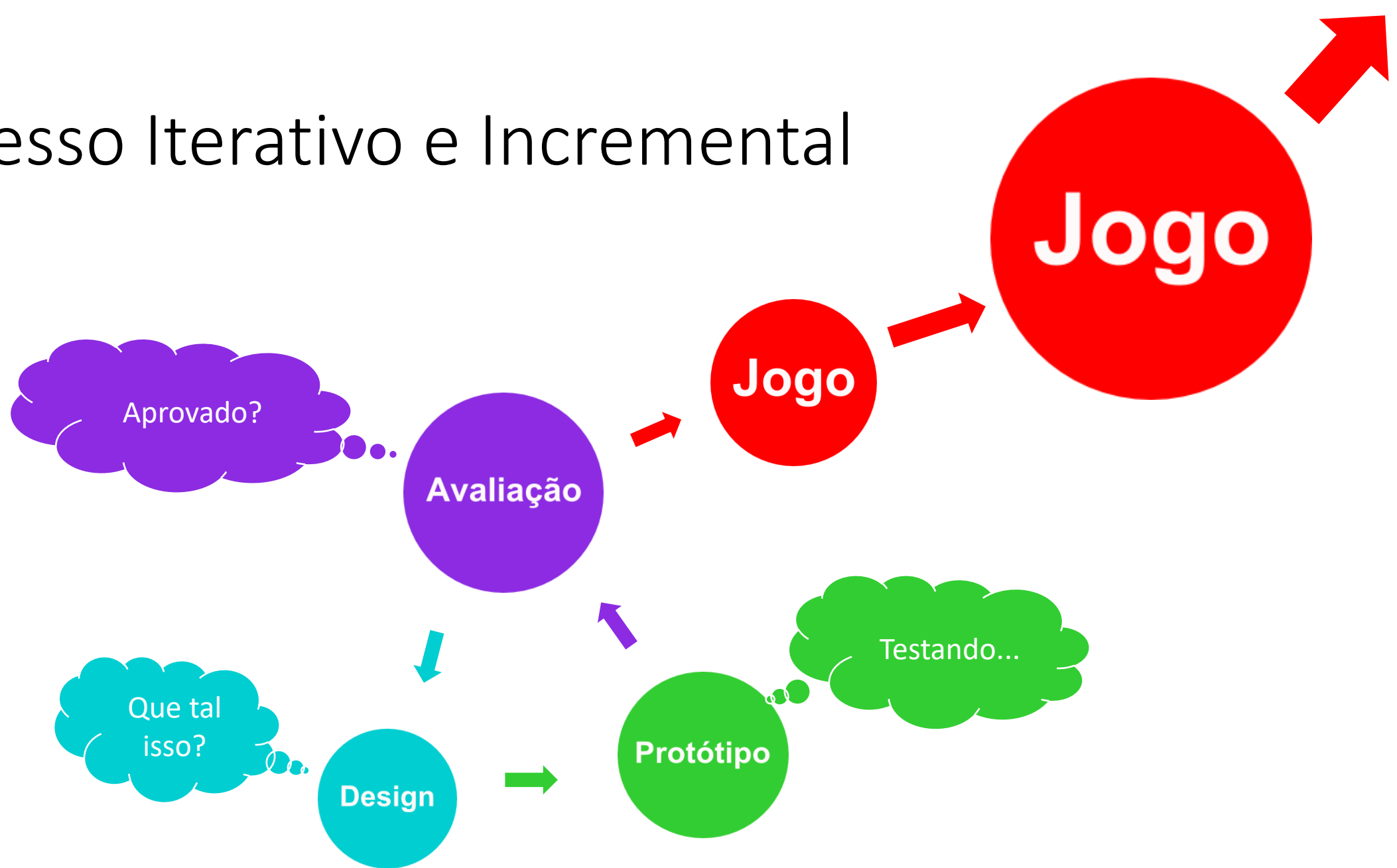


PRODUÇÃO



**PÓS-
PRODUÇÃO**

Processo Iterativo e Incremental



Participação em Game Jams

- Antes da Jam
- Durante a Jam
- Após a Jam



Antes da Jam

- Preparar suas ferramentas
 - Código Base (Regra KISS: Keep It Simple, Stupid!)
 - Baixar, Instalar e Testar. (Método BIT)
- Formar uma equipe?
 - Pré-definidas x Definidas x Não Definidas
- Social networking
 - Fazer novas amizades
 - Manter os relacionamentos

Durante a Jam – Pré-produção

Conceito do Jogo

- Elaboração de Ideias (Brainstorming)
- Ideação de Mecânicas, Estética e Narrativa (Geração de Valores)

Requisitos do Jogo

- Quais tecnologias serão utilizadas (e para quais plataformas)
- Quais serão as Features do Jogo a serem Implementadas (Escopo)
 - **Evite *Feature Creep!***

Planejamento do Jogo

- Quem fará o quê, quando e como? (Papeis + Tarefas) [E como evitar as falhas]

Durante a Jam – Produção

Implementação

- Criação de Ativos de Jogo
 - Código-fonte, Animações, Áudio...
- Empacotamento para distribuição
- Criação/atualização de artefatos indiretos ao jogo
 - **Game Pitch**, Onepage, “(S)GDD”...

Rastreamento do Progresso

- Listagem de Atividades a serem concluídas

Conclusão de Tarefas

- Definições de “Pronto”.
 - Quando uma atividade está satisfatória

Testes

- Liberação de Código (Estabilidade)
- Jogabilidade (Gameplay)



3
0

GAME PITCH
E
SGDD

Game Pitch - Slides

1. Capa

1. Título
2. Data,
3. Imagem do Jogo (ou concept)
4. Logo
5. Informação para contato

2. Perfil da Campanha (para pessoas de fora)

1. Quem é você
2. O que você já fez
3. Portfolio (imagens de outros jogos feitos)

Game Pitch - Slides

3. Especificação de Público-Alvo

1. Tipo de jogo
2. Classificação
3. Público
4. Duração do jogo
5. Plataformas

4. História do Jogo

1. Quem é o jogador
2. O enredo do jogo: Início, meio e fim; ou um **gancho**.

Game Pitch - Slides

5. Objetivos de jogo

1. Características mais impressionantes
2. Motivo de interesse do leitor/público
3. Listar 5 objetivos de “verso de caixa”

6. Resumo de Gameplay

1. Pontos básicos do gameplay
2. Câmera do jogo
3. Como o jogo expande/aumenta o desafio durante o curso jogo
4. Quais ambientes o jogo acontecerá
5. O que faz desse jogo ser único (especial, maravilhoso, U\$ 1KK)

Game Pitch - Slides

7. Detalhes de Gameplay

1. Mostrar uma ideia para o leitor/público de como o jogo será jogar o jogo
2. Se qualquer elemento for muito importante, dedique um slide específico para explicar como **impactará no gameplay** e o que adiciona à **experiência de jogo**.

8. Estratégia de Download

1. Após o lançamento do jogo, mostrar um plano de retenção de jogadores
2. O que pode ampliar o **ciclo de vida do jogo**.

Game Pitch - Slides

9. Especificações de Produção

1. Planos de produção
2. Tamanho da equipe **dedicada** à produção
3. Quanto tempo levará a criação do jogo (Previsão)
4. Quanto **custará** (\$\$\$\$\$) para fazer o jogo = MOST IMPORTANT!

SGDD - Short Game Design Document

- Descrever de forma sintética o enredo do jogo
- Descrever todo o jogo, do início ao fim, num texto corrido
- Marcar no texto, com cores, negrito, etc, o conteúdo de arte/interface/música e mecânicas
- Criar listas contendo os elementos de arte, interface, música e programação
- Caso seja necessário, descrever na forma de desenhos o level design do jogo (gráfico de fluxo), que pode variar seu tamanho dependendo do design do jogo



#TBT

Vamos voltar para Game Jams



Após a Jam – Pós-Produção

- Aprendizado com a Experiência
 - **Post-Mortem**
 - Ver os jogos dos outros desenvolvedores
- Polimento
 - Atualizações do Jogo
 - Preparando o Final Release
- Publicação
 - Distribuição em Lojas, portais...
 - Vídeo de Gameplay e/ou Trailer
 - Screenshots
- Negócios
 - Atração de investidores ou publicadoras
 - Monetização

Post-mortem

- Uma Introdução (descrevendo o jogo)
 - Uma breve descrição do que o seu jogo foi originalmente concebido ou visualizado, antes da codificação ter iniciado.
 - O tipo de jogo, os objetivos do jogo e a audiência pretendida.
- O que deu certo?
 - vitórias, coisas que você sente orgulho em ter feito
 - 5 pontos importantes como: objetivos, features e/ou aspectos do projeto.

Post-mortem

- O que deu errado?
 - Erros, desastres, problemas
 - 5 pontos problemáticos ou totalmente falhos entre: objetivos, features ou aspectos do jogo.
- Conclusão
 - Lista de ferramentas
 - Tecnologias utilizadas e/ou pretendidas
 - Membros da equipe
 - Estatísticas

Experiência obtida em Game Jam

Expectativas de Game Jam: Um diagrama de Venn por *Christopher "Jack" Nilssen*

O JOGO QUE VOCÊ QUER FAZER

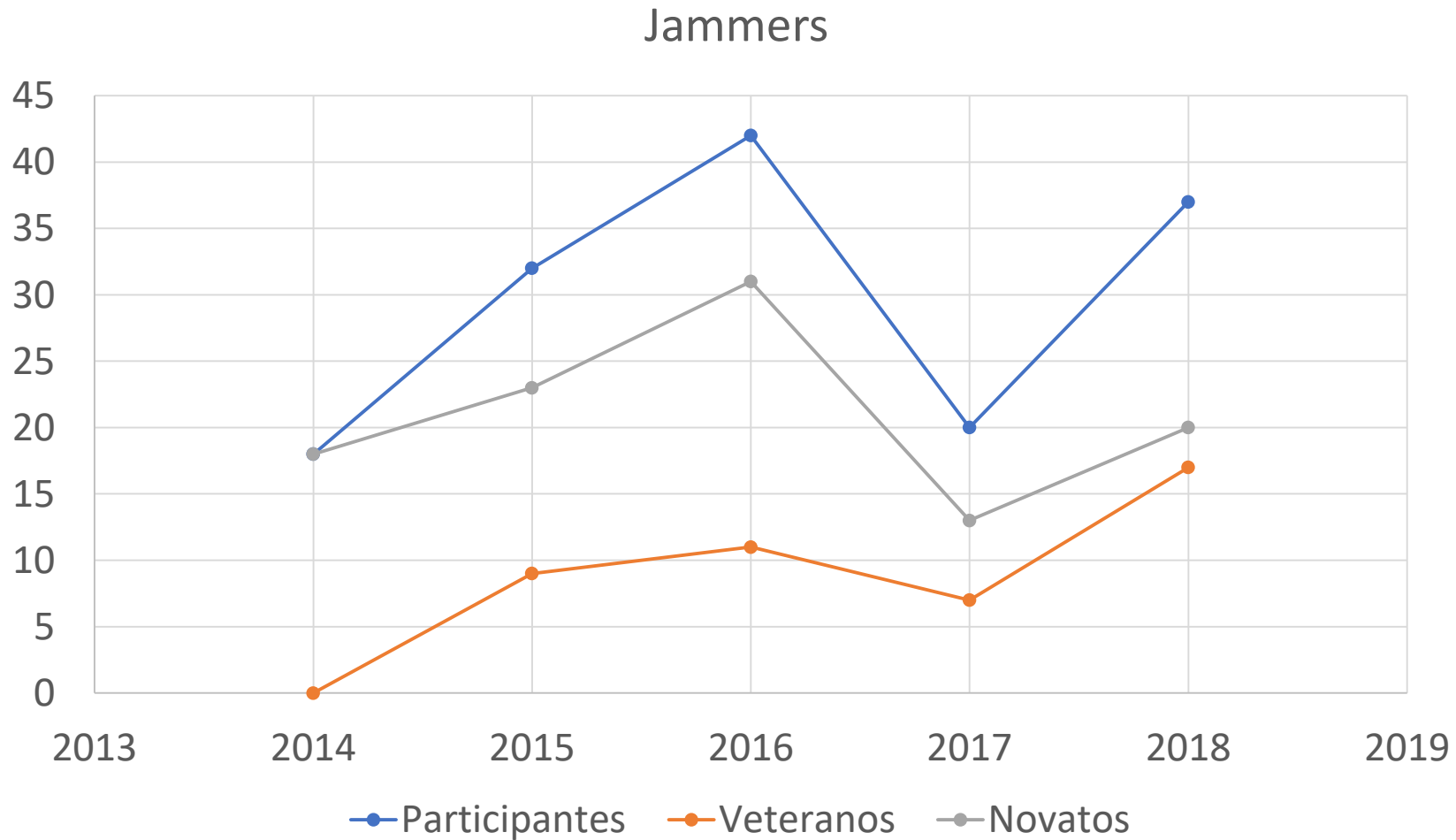
The diagram consists of a large green circle on the left and two overlapping circles on the right. The top-right circle is red and the bottom-right circle is blue. The intersection of the red and blue circles is shaded grey. The entire diagram is set against a light grey background.

ESCOPO DE ATIVOS

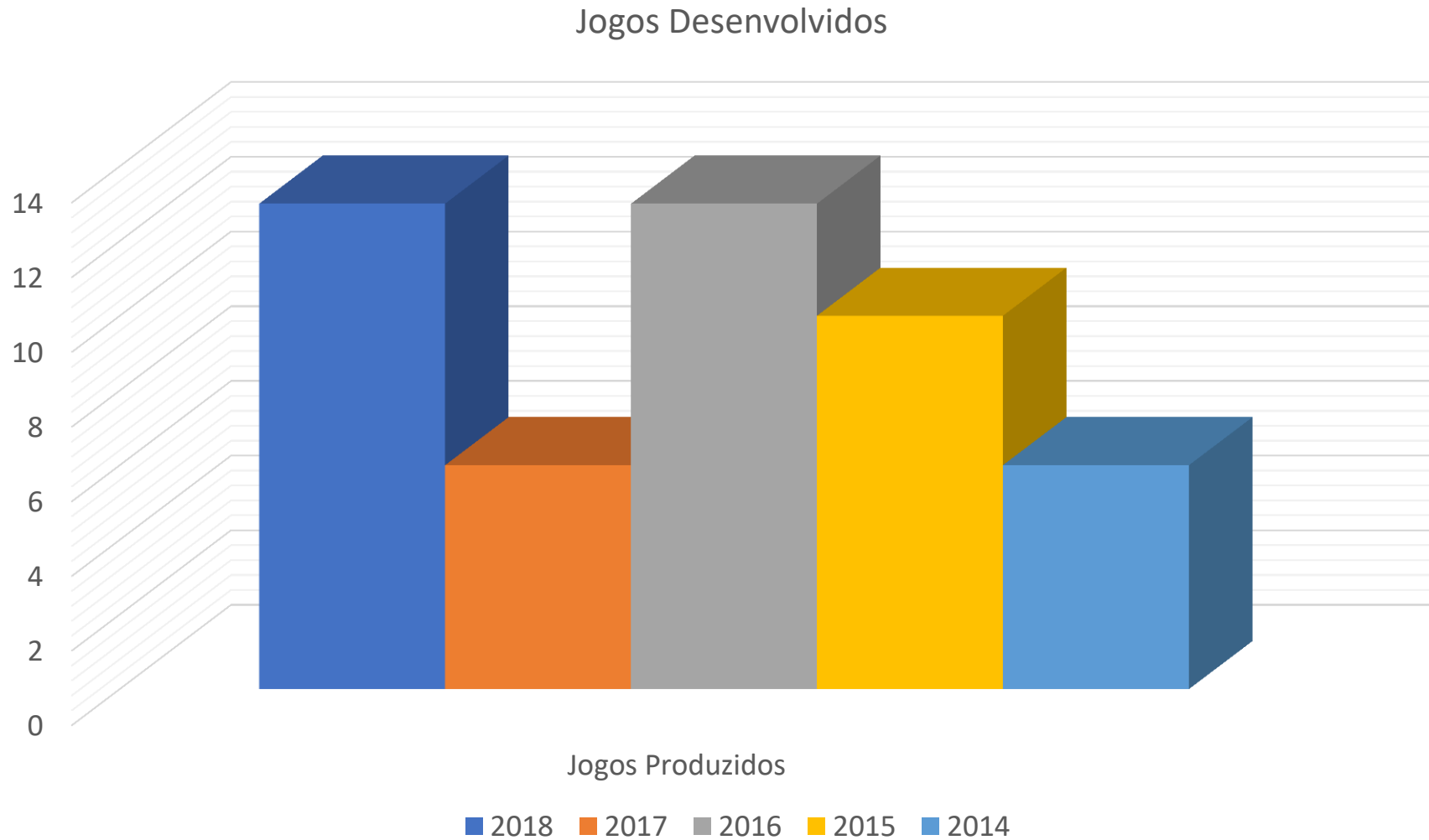
JOGO QUE VOCÊ SUBMETE

RECURSOS PRETENDIDOS
(FEATURES)

Resultados - GGJ



Resultados - GGJ



Principais Referências

- Experiência de participação e organização na Global Game Jam em 5 anos.
- Participação na organização da 1ª Epo Jam (Epo Games 2017).
- Livro: “Manual de Produção de Jogos Digitais”, Heather Maxwell Chandler.
- Livro: “Level Up: Um guia para o design de grandes jogos”, Scott Rogers.
- E-Book: “The Survival Game Jam”, Christer Kaitila.
- Artigo: “Short game design document (SGDD)”, Rodrigo Motta, SBGames 2013.

Dúvidas?

Obrigado! Até o próximo slide!

