

global game jam

Introdução

Rodrigo Monteiro

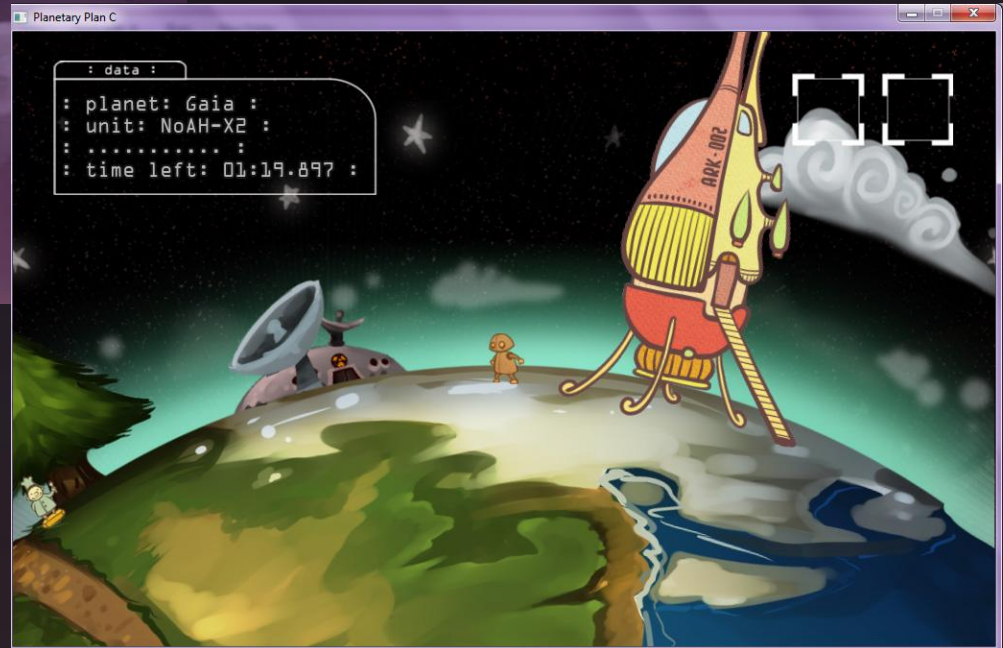
- @amzeratul
- <http://higherorderfun.com>

Jogos em 48 ou 72 horas:

- TINS 2005 – “Lord of the Stars”
- SpeedHack 2005 – “Bunkermaster”
- SpeedHack 2007 – “Fury of the Sky God”
- TINS 2008 – “All Yarr Base”
- SpeedHack 2009 – “Xtreme Programming – The Literal Game”
- Global Game Jam 2011 – “Planetary Plan C”
- SPJam 2011 – “Down Goes the Phoenix”

Introdução

“Down Goes the Phoenix”, SPJam 2011



“Planetary Plan C”, Global Game Jam 2011

Sobre o Global Game Jam

Tema

- 2009 – “As long as we have each other, we will never run out of problems.”
- 2010 – “Deception”
- 2011 – “Extinction”

Achievements (2011)

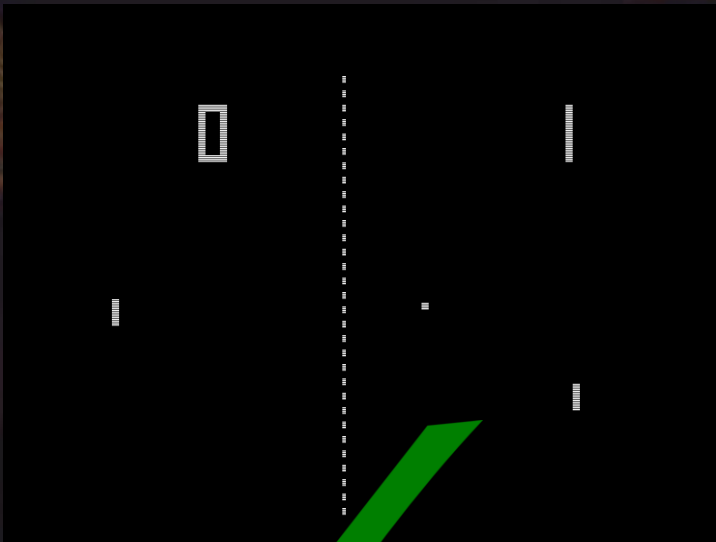
- “Aggregation” – Usar dados de serviços online no gameplay, e.g. Google
- “Automated Development” – Conteúdo procedural
- “Back to School, OLD School” – 160x144, 4 tons da mesma cor, <1 MB
- etc... (<http://globalgamejam.org/wiki/achievements-diversifiers>)

Creative commons

- Share & Remix; Attribution, Noncommercial, Share Alike

Dicas/Game Design

Pensar pequeno



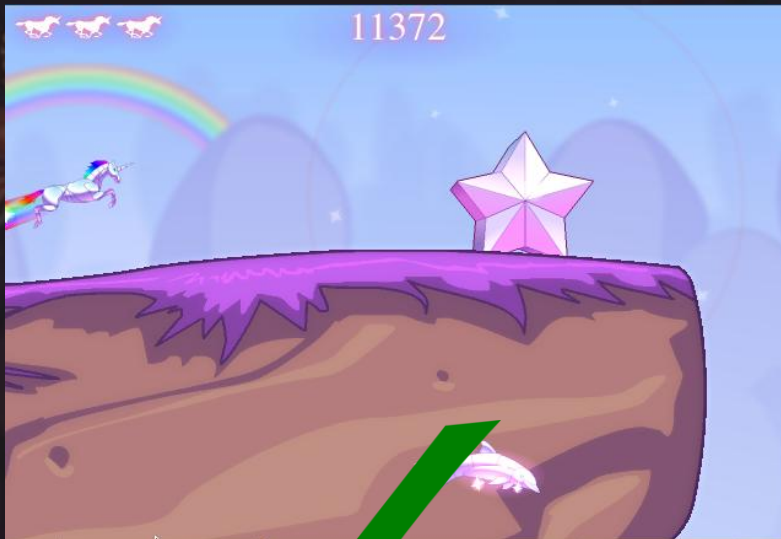
Dicas/Game Design

Pensar PEQUENO



Dicas/Game Design

Pensar PEQUENO



Dicas/Game Design

Pensar PEQUENO



Dicas/Game Design

Dificuldade

- Você vai passar 48 horas jogando seu jogo, e vai conhecer cada detalhe dele. Você será um super-expert nele. O jogo é muito mais difícil do que vai lhe parecer.
- Balancear a dificuldade do jogo será um dos maiores desafios do jam. A maioria dos jogos sai com uma curva totalmente quebrada. Dêem atenção a esse problema!
- Testar o quanto antes com outros jogadores (oportunidade de entrosamento de equipes)
- Na dúvida, está muito difícil
- Na certeza, continua muito difícil
- É a reclamação mais comum que eu vejo em qualquer evento do tipo

Dicas/Game Design

Você tem um game designer na equipe?

- Com uma equipe empolgada, surgirão muitas ideias, aumentando demais o escopo do projeto. Alguém precisará filtrá-las.
- Ninguém na equipe com experiência? Pelo menos tente se familiarizar com o básico. Assista “Extra Credits”. Leia “The Art of Game Design”, se puder.
- Não seja nazista. Deixe a equipe participar do game design. Se der tudo errado, a experiência vale mesmo assim.

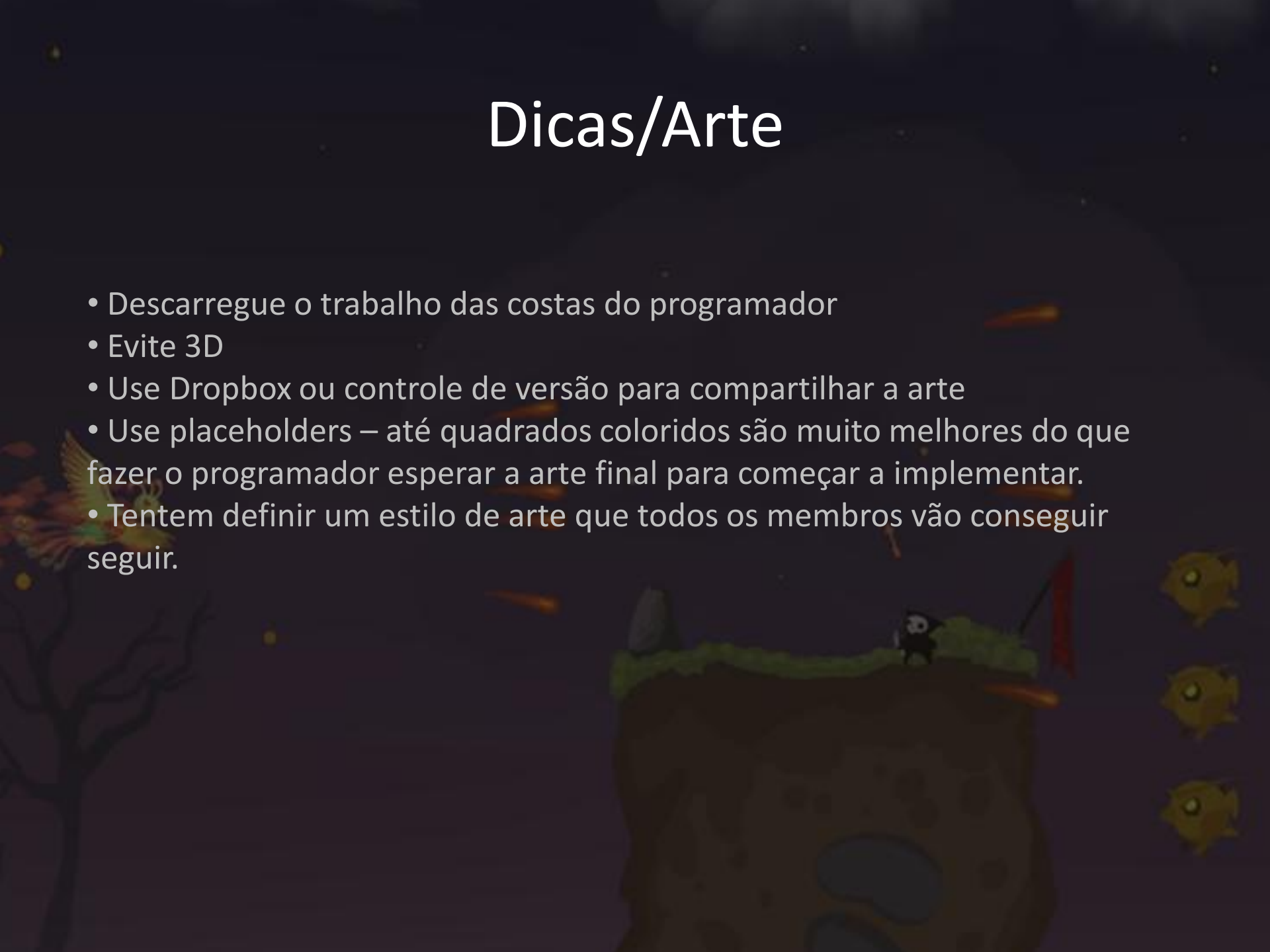


Dicas/Programação

- Use um ambiente familiar, essa não é a hora de testar tecnologias novas!
 - Bom: Flash (Flashpunk, Flixel), XNA, Construct, Game Maker, Stencyl
 - Meh: C++/Allegro, Java, Unity
- Use controle de versão. “Save soon, save often.”
 - Subversion (SVN)
 - GIT
 - Mercurial (Hg)
- Prepare um “template em branco” para não ter que configurar um projeto novo no meio do jam.
- Faça testes básicos no seu template inicial para ver se tudo está funcionando – carregar arquivos, desenhar imagens, texto, tocar sons e música, etc.

Dicas/Arte

- Descarregue o trabalho das costas do programador
- Evite 3D
- Use Dropbox ou controle de versão para compartilhar a arte
- Use placeholders – até quadrados coloridos são muito melhores do que fazer o programador esperar a arte final para começar a implementar.
- Tentem definir um estilo de arte que todos os membros vão conseguir seguir.



Dicas/Áudio

- Sons grátis podem ser obtidos em [Freesounds.org](https://www.freesounds.org)
- Dr. Petter SFXR para gerar sons
- Audacity para converter entre formatos
- Se você for compor música, favor usar instrumentos silenciosos para não atrapalhar as outras equipes



Dicas/Desenvolvimento

Divisão de tempo

- Sexta a tarde: Assistir keynotes, formar grupos, planejar o jogo
- Sexta a noite: Iniciar desenvolvimento. Se possível ter protótipo elementar (“controlar personagem”) antes do fim da noite.
- Sábado de manhã/tarde: Gameplay & essenciais. Tentar ter objetivo e desafio principais já implementados. Ganhar & perder jogo, etc.
- Sábado a noite: Finalizar mecânicas, conteúdo extra, menus, créditos, balanceamento
- Domingo de manhã: Garantir que o jogo está balanceado e tudo está feito. Testar em outras máquinas e com outros jogadores.
- Domingo a tarde: “Empacotar” tudo, observar burocracia do GGJ, últimos toques, fazer apenas o necessário para completar o jogo.

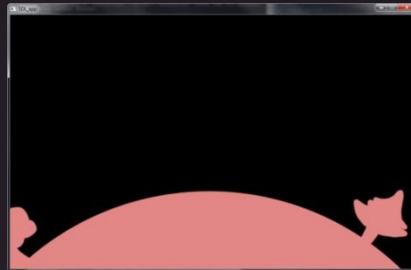
Dicas/Desenvolvimento

Regra de ouro: “Se eu tivesse que entregar o jogo daqui 30 minutos, o que eu faria?”

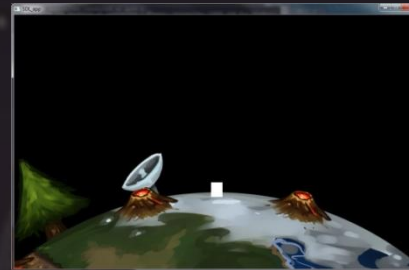
1%



9%



13%



20%



47%



57%



66%



97%

Dicas/O que levar?

Venha com o seu computador preparado!

- Softwares instalados
 - Softwares gráficos (Photoshop, etc)
 - Ambiente de programação (Visual Studio, Eclipse, Construct, etc)
 - Dropbox
 - Drivers de placa de video, tablet, gamepad, etc
- Músicas (Rainwave.cc, se a banda de Internet permitir)
- Checar tensão elétrica, extensões, padrão de tomada
- Para desktop, checar compatibilidade dos cabos de monitor, teclado, etc
- Lembre-se dos periféricos: fone de ouvido, tablet, gamepad, hub USB, pen drive, HD externo

Dicas/O que levar?

Global Game Jam é como um acampamento.

- Roupas (incluindo roupas para dormir)
- Higiene (pelo bem de todos): desodorante, escova e pasta de dentes, sabonete, papel higiênico, etc. Lenços umedecidos podem ser úteis na falta de chuveiro.
- Coisas para dormir: colchões infláveis, cobertas, travesseiros
- Utensílios de cozinha: talheres, prato, copo, chaleira, etc
- Comida rápida e fácil de fazer: miojo, pão de forma/bisnaguinhas, manteiga, geléia, chá (+açúcar), salgadinhos, biscoitos, junk food em geral.
- Coisas para beber: água, sucos, chá, café, refrigerante.
- Procurar antecipadamente deliveries que funcionam fim de semana (checar se dá para receber na portaria da faculdade).
- Câmera fotográfica, pilhas, carregador de celular.

Obrigado!

Divirtam-se no Global Game Jam!

