

CLOPS
game studio

O que vamos apresentar

O que vamos apresentar

Como funciona uma empresa de Indie games;

O que vamos apresentar

Como funciona uma empresa de Indie games;

O passo-a-passo de um projeto de Indie game;

O que vamos apresentar

Como funciona uma empresa de Indie games;

O passo-a-passo de um projeto de Indie game;

As estratégias de venda mais eficientes;

O que vamos apresentar

Como funciona uma empresa de Indie games;

O passo-a-passo de um projeto de Indie game;

As estratégias de venda mais eficientes;

Os desafios e os erros mais comuns de quem está começando agora;

O que vamos apresentar

Como funciona uma empresa de Indie games;

O passo-a-passo de um projeto de Indie game;

As estratégias de venda mais eficientes;

Os desafios e os erros mais comuns de quem está começando agora;

E nosso projeto de game, o M.A.D.

mas...

Game é coisa séria.

Primeiramente...

Primeiramente...
o que é um **indie game**

indie game

Indie é uma
abreviação de
independent.

indie game

Indie é uma
abreviação de
independent.

**Indie games
são feitos por
grupos que não
tem contratos
de publicação
e lançam
seus produtos
independente.**

indie game



indie game



indie game



O
start
da
empresa >

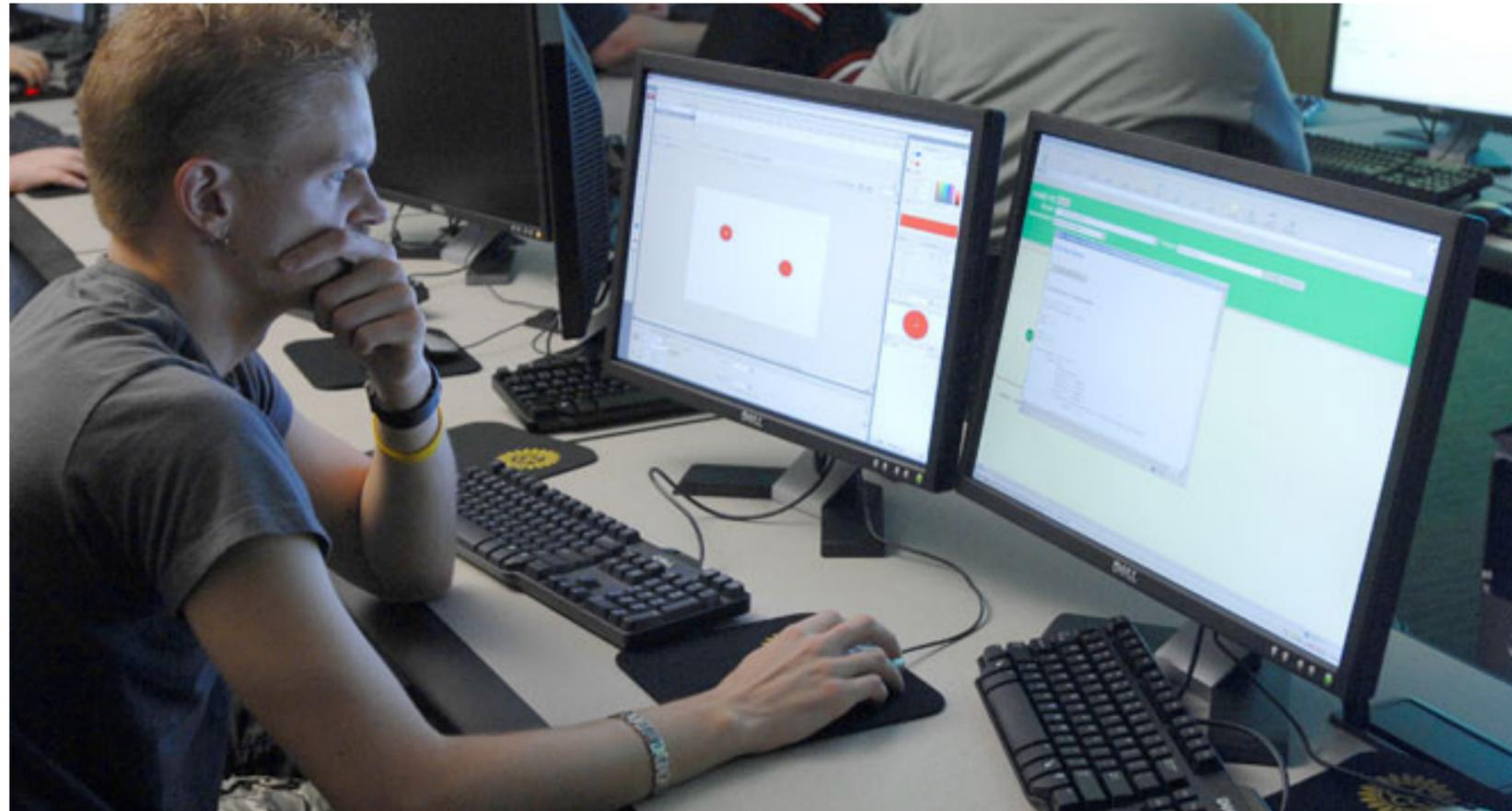
1.

1. Reuna as pessoas com as habilidades certas

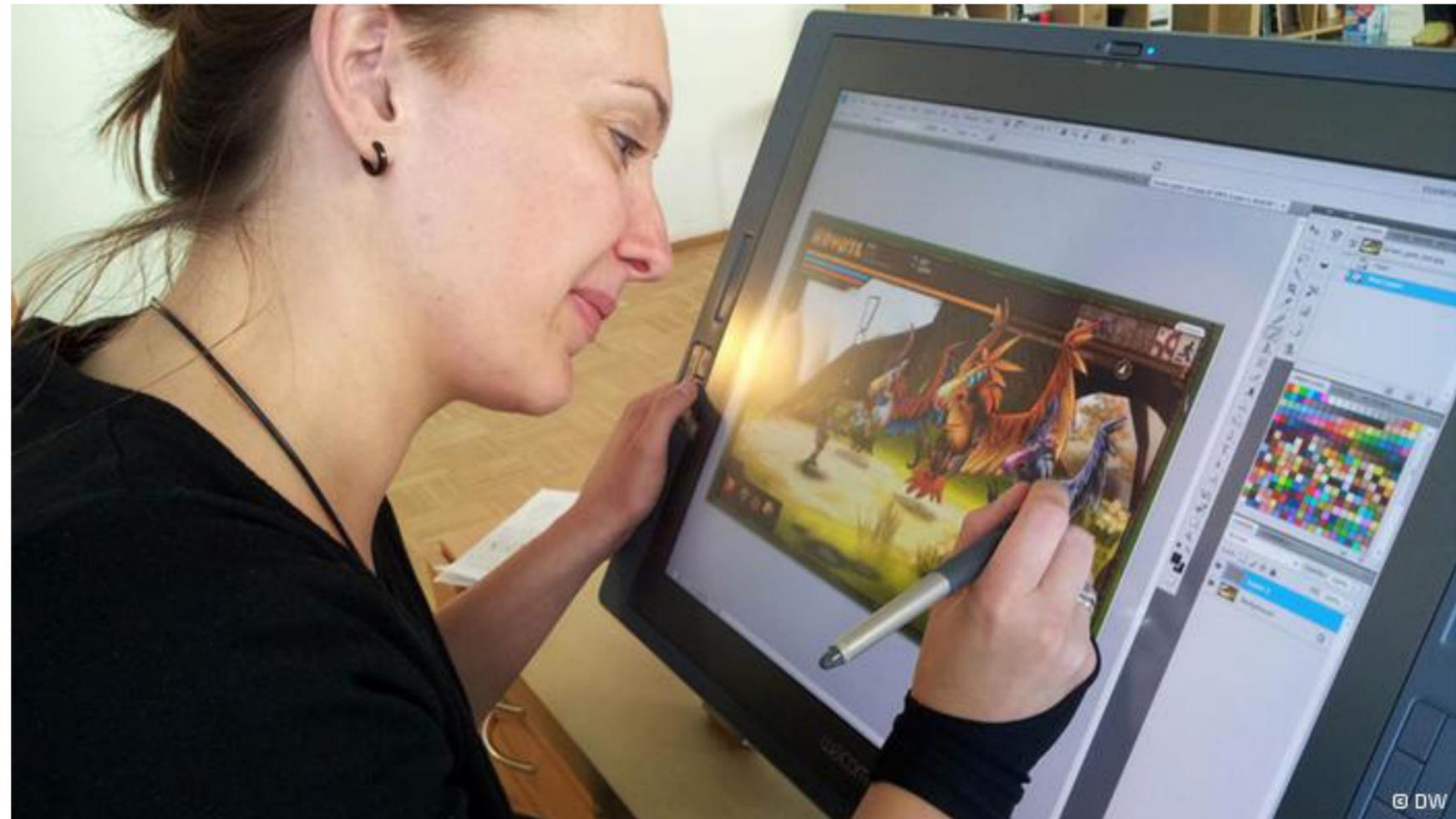
0 game designer



- 0 game designer
- 0 programador



- game designer
- programador
- concept artist



- 0 game designer**
- 0 programador**
- 0 concept artist**
- 0 compositor**



- O game designer**
- O programador**
- O concept artist**
- O compositor**
- O produtor**



mas isso não
é uma regra...

programador / artista



programador / artista



na Clops

1 game designer;
2 programadores;
3 designers.

2.

2. Aquilo que é necessário pra toda empresa...



1. Crowdfunding

1. Crowdfunding



KICKSTARTER



INDIEGOGO



catarse

1. Crowdfunding

- doações pela internet



KICKSTARTER



INDIEGOGO



catarse

1. Crowdfunding

- doações pela internet
- cativar pessoas



KICKSTARTER



INDIEGOGO



catarse

1. Crowdfunding

- doações pela internet
- cativar pessoas
- começou em 2009

KICKSTARTER

INDIE GOGO

 **catarse**

2. Investidor Anjo

2. Investidor Anjo

- pessoa física ou jurídica

2. Investidor Anjo

- pessoa física ou jurídica
- investe dinheiro e conhecimento

2. Investidor Anjo

- pessoa física ou jurídica
- investe dinheiro e conhecimento
- participação minoritária

2. Investidor Anjo

- pessoa física ou jurídica
- investe dinheiro e conhecimento
- participação minoritária



3. Aceleradoras

3. Aceleradoras

- apoio financeiro, consultória e treinamento

3. Aceleradoras

- apoio financeiro, consultória e treinamento
- eventos de 3 meses

3. Aceleradoras

- apoio financeiro, consultória e treinamento
- eventos de 3 meses
- participação acionária na empresa

4. Financiamento pelo governo

4. Financiamento pelo governo

- editais

4. Financiamento pelo governo

- editais
- mais burocrática

O

passo-

a-

passo

do

projeto >

4 estágios





concepção

Qual será o público de
interesse?



concepção

Qual será o público de interesse?

Como será a história do game?



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Como será a história do game?



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Como será a história do game?

Qual será a tecnologia a ser usada pro game?



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Qual vai ser o estilo visual do game?

Como será a história do game?

Qual será a tecnologia a ser usada pro game?



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Qual vai ser o estilo visual do game?

Como será a história do game?

Qual será a tecnologia a ser usada pro game?

Como será o ritmo do game?



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Qual vai ser o estilo visual do game?

Qual será a dificuldade do game?

Como será a história do game?

Qual será a tecnologia a ser usada pro game?

Como será o ritmo do game?



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Qual vai ser o estilo visual do game?

Qual será a dificuldade do game?

Como será a história do game?

Qual será a tecnologia a ser usada pro game?

Como será o ritmo do game?

Como será a jogabilidade e a interface do game



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Qual vai ser o estilo visual do game?

Qual será a dificuldade do game?

Quais serão as características mais marcantes do game?

Como será a história do game?

Qual será a tecnologia a ser usada pro game?

Como será o ritmo do game?

Como será a jogabilidade e a interface do game



concepção

Qual será o público de interesse?

Como serão as fases e estágios do game?

Qual vai ser o estilo visual do game?

Qual será a dificuldade do game?

Quais serão as características mais marcantes do game?



concepção

Como será a história do game?

Qual será a tecnologia a ser usada pro game?

Como será o ritmo do game?

Como será a jogabilidade e a interface do game

Já existe algo parecido no mercado?

2

2

2

Fazer a arte conceitual do game:
personagens, ambientes, itens e etc;

2

Fazer a arte conceitual do game:
personagens, ambientes, itens e etc;

Produzir os efeitos sonoros e a trilha
sonora do game.



2

Fazer a arte conceitual do game:
personagens, ambientes, itens e etc;

Produzir os efeitos sonoros e a trilha
sonora do game.

Testar a mecânica do game;

3

3

Criar os cenários e personagens de acordo com o concept desenvolvido;

3

Criar os cenários e personagens de acordo com o concept desenvolvido;

Aplicar os efeitos sonoros;



3

Criar os cenários e personagens de acordo com o concept desenvolvido;

Aplicar os efeitos sonoros;

Gerar uma versão de teste.



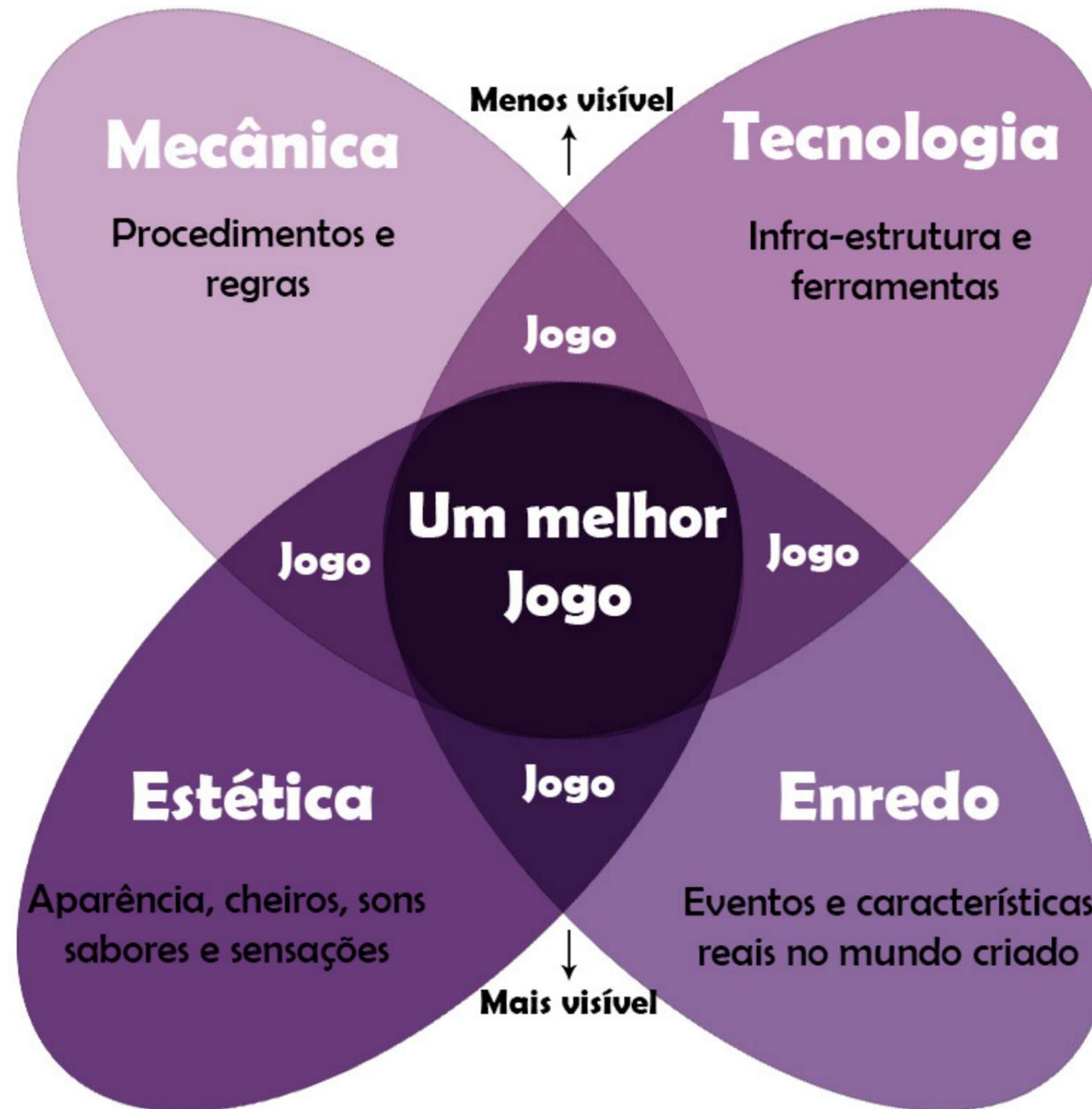
3

4

4

Corrigir os bugs
refinar o game

Flor Fundamental



Como
se
vende
o
peixe >

estratégias de monetização
&
como vender

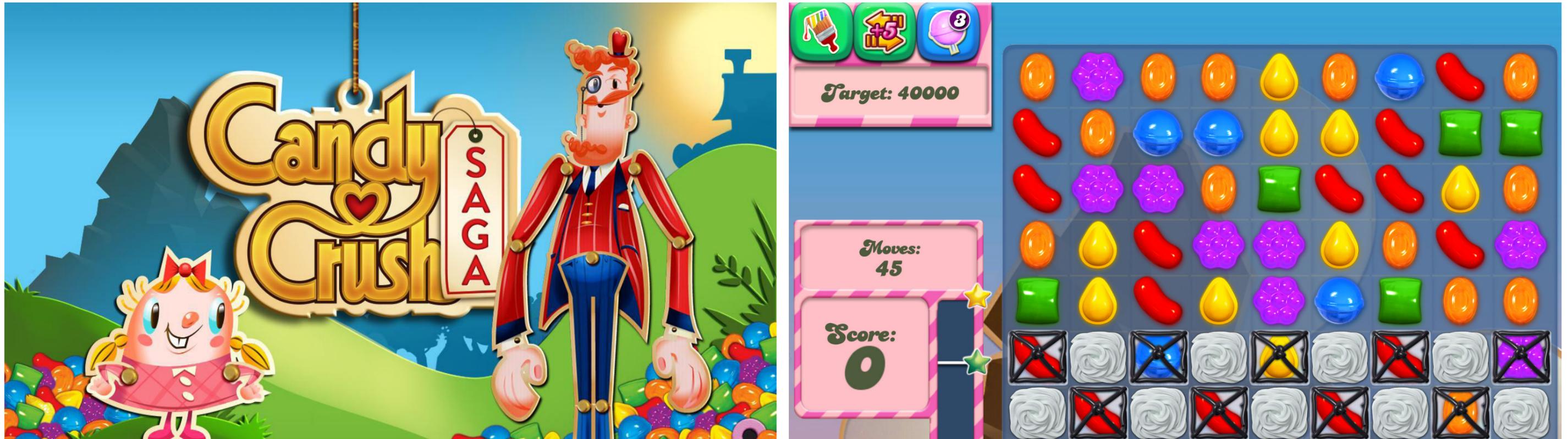
estratégias de monetização

Há 5 maneiras

Advergames



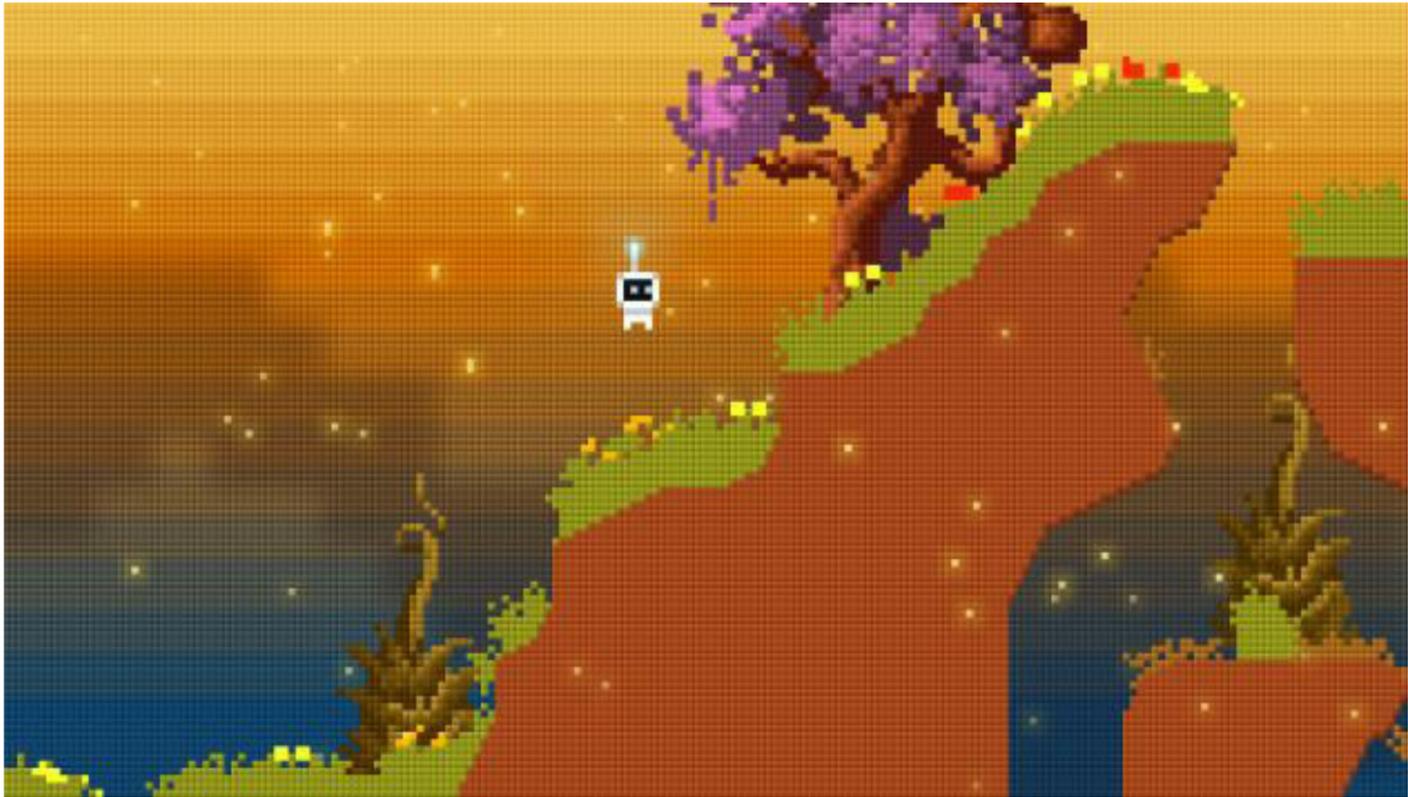
In App purchase



Paid



Free



Ads



estratégias de monetização
&
como vender

distribuidoras



distribuidoras



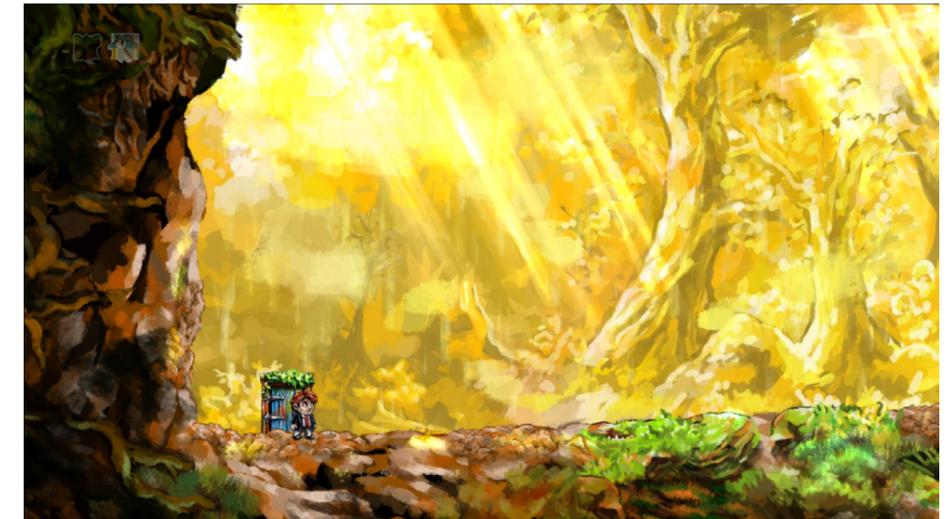
App Store



casos de sucesso

Braid...

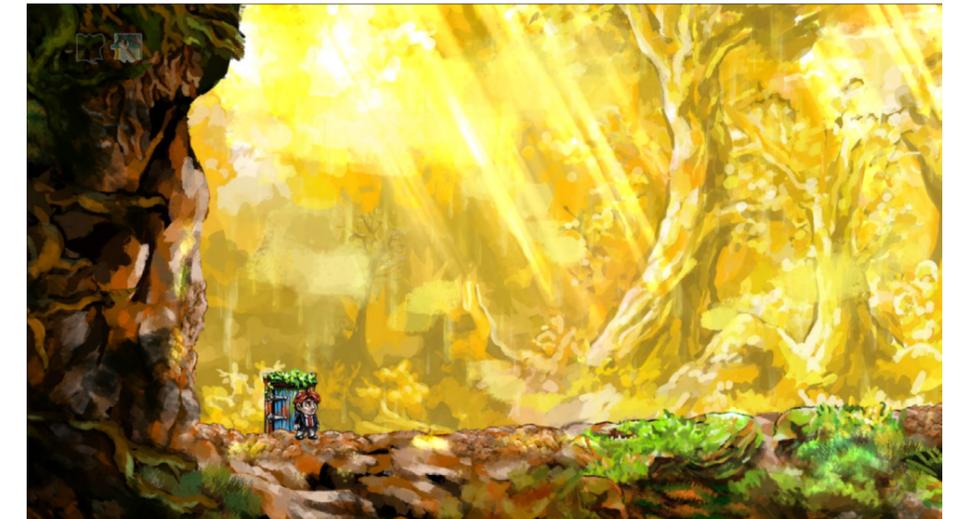
Braid...



Braid...

28k vendidos

\$ 427,800 lucro



Limbo...

Limbo...



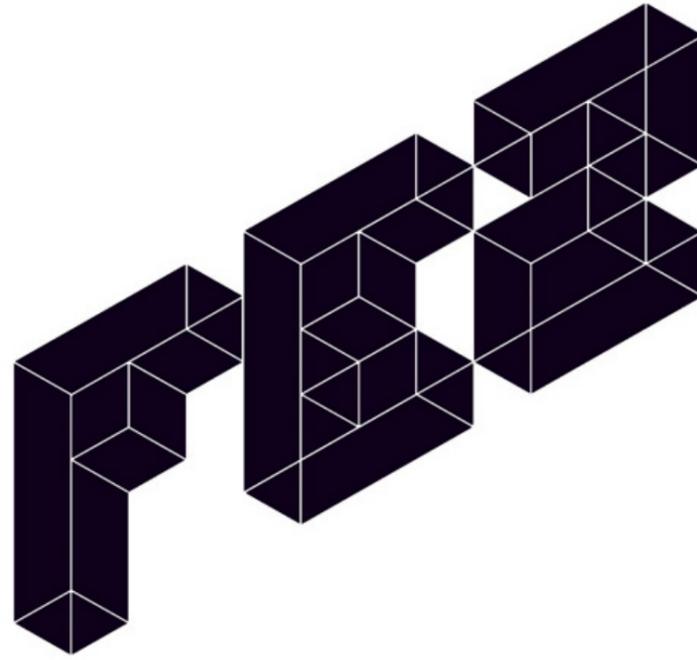
Limbo...

\$ 8 milhões de lucro



FEZ...

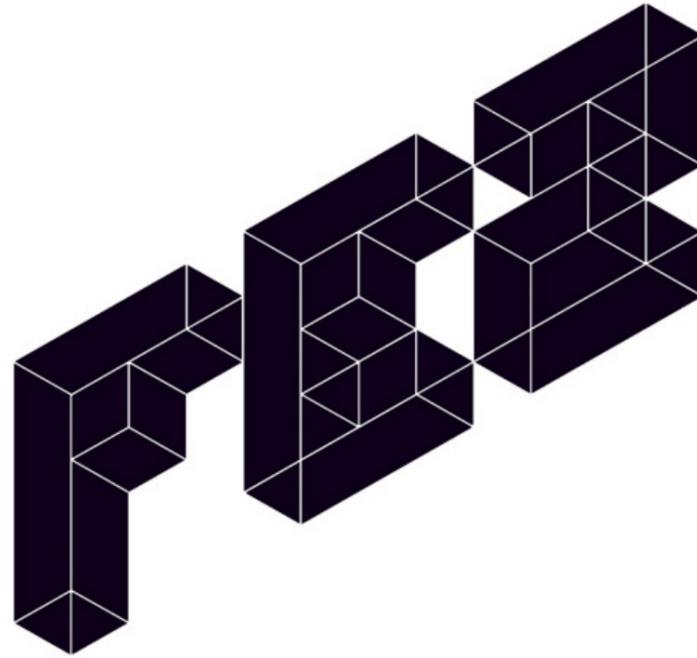
FEZ...



FEZ...

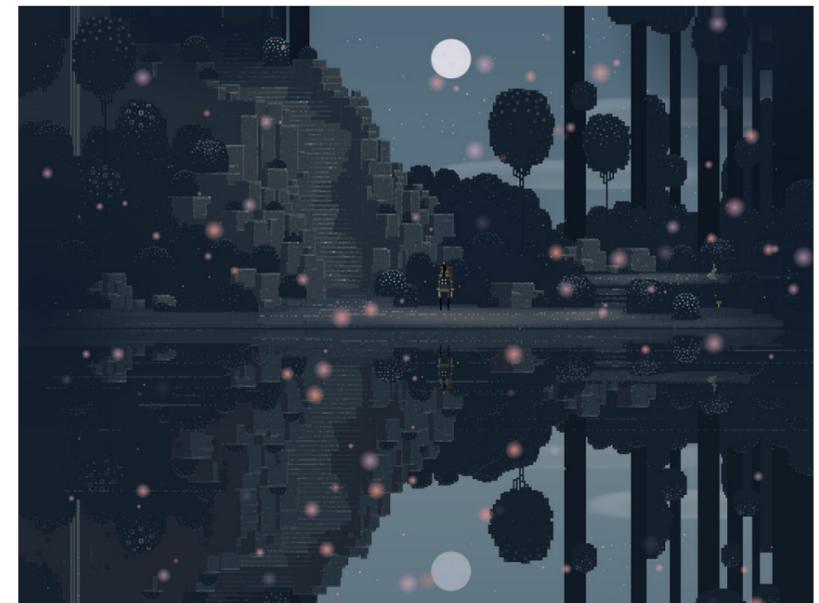
200000 unidades vendidas

5 anos pra ser feito



Super
Brother
Sword and
sworcery
ep...

Super Brother Sword and sworcery ep...



Super Brother Sword and sworcery ep...

\$ 1.5 milhões de lucro



Castle
crashers...

Castle crashers...



Castle crashers...

+ de \$ 23 milhões de lucro



Minecraft

Minecraft



Minecraft

rendeu \$ 40 milhões

10 milhões de usuários



Journey

Journey



Os
desafios
mais
comuns
da
área >

até aqui

Lugar

Pessoas

Tempo

...e os erros mais comuns

Tentar fazer o projeto sozinho;

Tentar fazer o projeto sozinho;
Fazer a própria engine;

Tentar fazer o projeto sozinho;

Fazer a própria engine;

Começar por um jogo muito complexo;

Tentar fazer o projeto sozinho;
Fazer a própria engine;
Começar por um jogo muito complexo;
Não ter um cronograma.

CLOPS
game studio

0

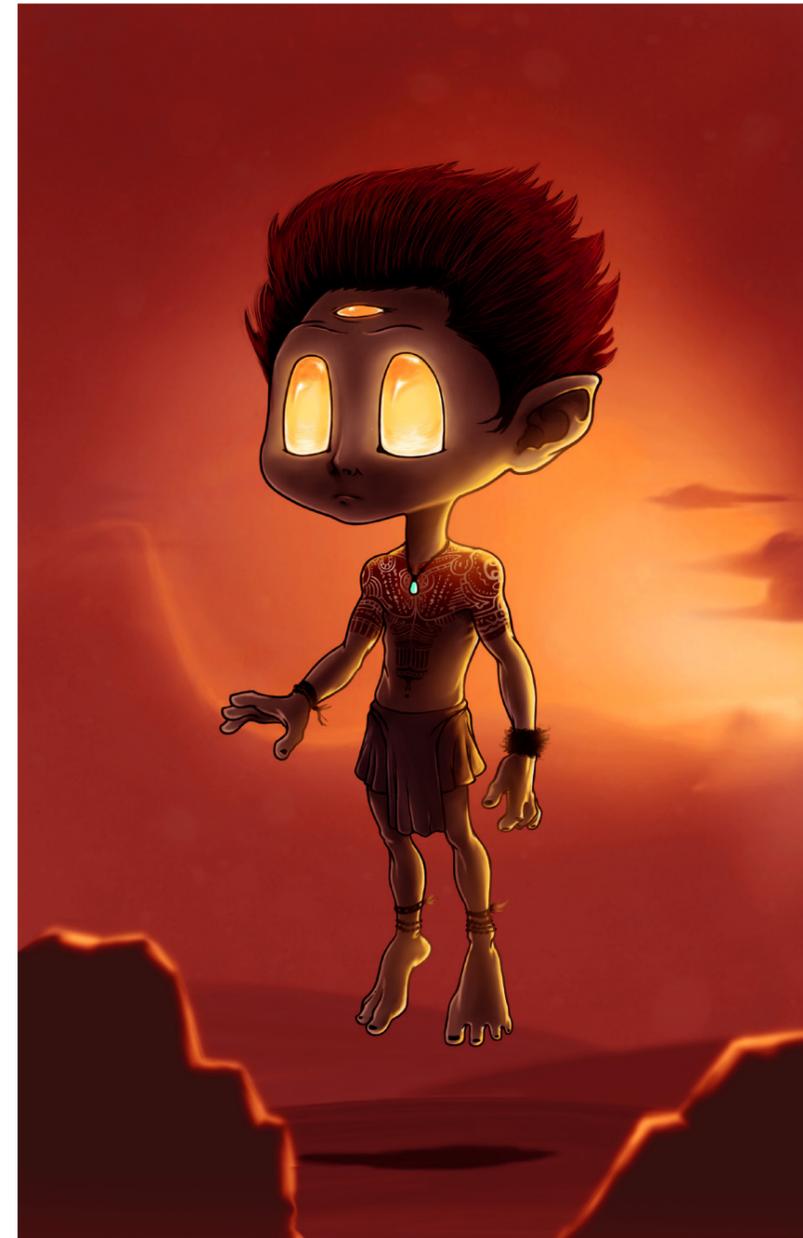
nosso game





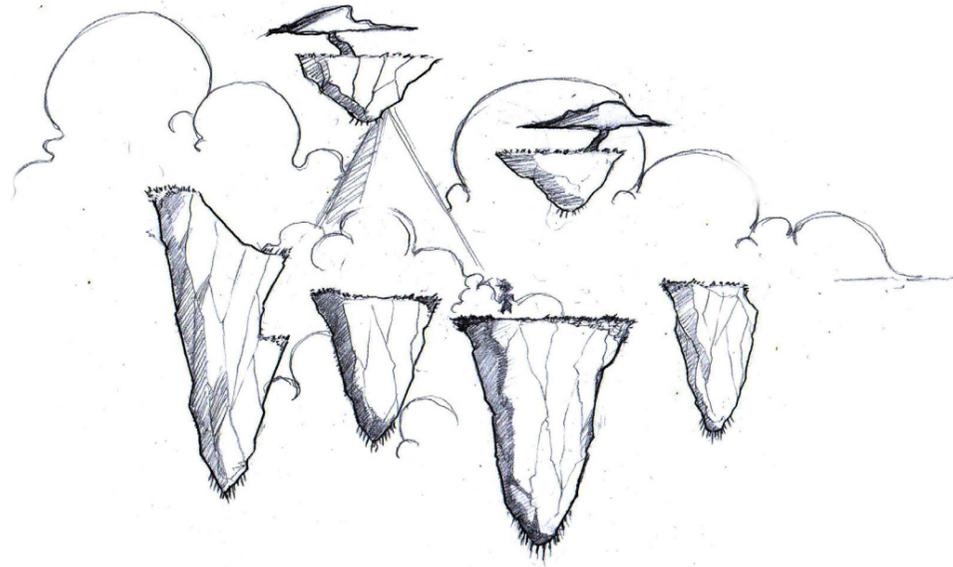












É isso
galera >

Obrigado!

facebook.com/studioclops

twitter.com/studioclops

www.studioclops.com