

Publicação de jogos

Implementação no itch.io

Slides por: Eleazar Fernando Braga (TEDJE - FoG - ICMC)





Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Índice

1. Por quê?
2. Onde?
3. Como?



1. Por quê?



1. Por quê?

- Oficializar lançamento do jogo
- Compartilhar
- Receber feedbacks
- Video de pessoas estranhas fazendo gameplay
- Mostrar que seu trabalho existe



2. Onde?



2. Onde?

→ US\$25,00



→ US\$100,00



→ US\$100,00/ano



→ US\$19,00



2. Onde?

→ US\$25,00



DISPONÍVEL NO
Google Play

→ US\$100,00



→ US\$100,00/ano



→ U\$19,00



→ Pagos

→ Burgueses Safados



2. Onde?



- De graça
- Bonito
- Comunidade bacana
- Personalizável

2. Como?



Dúvidas?



Referências



Referências

- [1] <http://unity-chan.com/>
- [2] <https://unity3d.com/>
- [3] <http://paulbourke.net/miscellaneous/interpolation/>
- [4] <https://cgi.tutsplus.com/tutorials/building-a-basic-low-poly-character-rig-in-blender--cg-16955>
- [5] <http://slideplayer.com/slide/6922696/>
- [6] <http://gamebanana.com/skins/76526>
- [7] http://www.cocos2d-x.org/wiki/Skeletal_Animation
- [8] <https://bigblackdrawings.wordpress.com/2014/01/09/rigging-and-skeletal-animation/>
- [9] <http://wandwars.tumblr.com/post/111008790517/photoshop-sprite-sheet-generator-script>
- [10] <http://jslim.net/blog/2014/09/12/create-spritesheet-for-cocos2d-x-using-with-texturepacker/>
- [11] http://www.e-cartouche.ch/content_reg/cartouche/graphics/en/html/Curves_learningObject3.html
- [12] Vozes da minha cabeça
- [13]
- [14]
- [15]
- [16]
- [17]
- [18]

