

Co trzeba uwzględnić przy prowadzeniu studia gier indie?

Jakub Okoń

1. Co to znaczy “indie”?

Co to znaczy “Indie”?

- Mały zespół (jedno- lub kilkuosobowy)
- Mały budżet (w definicji nie przekracza 1 mln USD)
- W kontekście gier:
 - Mniejsze, krótsze od wysokobudżetowych
 - Często o niecodziennym kierunku artystycznym

Co to znaczy “AAA”?

- Ogromny zespół (setki osób)
- Duży budżet (miliony dolarów)
- Czasem wyróżnia się “AA”, kiedy budżet jest mniejszy w porównaniu do innych gier “AAA”
- W kontekście gier:
 - Duże, złożone tytuły
 - Dopracowane w każdym detalu
 - Niekiedy z naciskiem na monetyzację (karnety, loot boxy, mikrotransakcje)

Przykłady gier indie i AAA

INDIE

- *Terraria*
- *Undertale*
- *Among Us*
- *Hollow Knight*
- *Super Hot*

AAA

- *The Elder Scrolls*
- *Grand Theft Auto*
- *Cyberpunk 2077*
- *Red Dead Redemption*
- *Baldur's Gate*

Gdzie plasuje się *Minecraft*?

Copyright

2. Co sprzyja indie?

Silniki gry

UNITY

- Wspiera 2D i 3D
- Popularny wybór wśród twórców gier mobilnych i VR/AR
- Duże możliwości graficzne
- Mnóstwo samouczków na internecie

Silniki gry

UNREAL ENGINE

- Wspiera głównie 3D
- Stosowany również w branży filmowej
- Nie wymaga wiedzy o programowaniu (Blueprints)
- Zaawansowany edytor

Silniki gry

GODOT

- FOSS (Free Open-Source Software)
- Wspiera 2D i 3D
- Ciągłe rozwijany

Sklepy internetowe

- Każdy jest w stanie bezpośrednio opublikować grę
- Brak potrzeby szukania wydawców
- Koszt publikacji barierą wstępu
 - W rzeczywistości nie jest to duża bariera

Materiały online

- Ogrom materiałów do nauki
- Wszystkie dziedziny - programowanie, użytkowanie silnika, modelowanie 3D, animacje, ...
- YouTube źródłem wiedzy
- Blogi programistów

3. Zakładanie i zarządzanie studiem

Pierwsze kroki

- Rejestracja działalności
- Dlaczego warto zarejestrować jako spółka z o. o.?

Prawa autorskie i własność intelektualna

- Pobieranie zasobów z zewnątrz
- Zarządzanie prawami autorskimi swoich utworów
- Prawa autorskie twórców zasobów

Umowa deweloperska

- Umowa na zlecenie lub finansowanie gry
- Przeniesienie praw autorskich
- Pozostałe kwestie
- Metodyka wykonania projektu

Rozliczanie

- Zapłata po wykonanej pracy
- Zapłata po każdym kamieniu milowym
- Zapłata po przeniesieniu praw autorskich