



THE DEVELOPER'S CONFERENCE

Como manter um jogo em 8 plataformas com uma equipe "indie"

Bruno "Tinnus" Ferreira
Aquiris

Quem sou eu?



- Bruno “Tinnus” Ferreira
- Carioca, Graduado e Mestre pela UFRJ
- Trabalhando com jogos há 10 anos.
 - Na Aquiris há mais de 6 anos.
- Atualmente...
 - **Lead Engineer** na Aquiris
 - **Professor** na Especialização de Jogos Digitais - PUCRS

Aquiris



THE DEVELOPER'S CONFERENCE



2007

Foundation: the dream takes off



2008

Pioneers: 1st first brazilian studio to launch a Unity game



2009

Crunch Time: +10 projects in 2 years | Our first Online Multiplayer



2010

Unity 3.0 Official Demo | Cartoon Network Partnership begins



2011

First Ballistic Prototype, named Critical Mass, in partnership with Aeria Games



2012

Release of "Dragons: Wild Skies", the most played game in CN's portal of 2012



2013

Ballistic is "Unity Award - Technical Achievement" Finalist



2014

Cheers! Series A Investment Round | Copa Toon 2014 one of the best selling game in Latam



2015

Horizon Chase: World Tour Multi Awarded Game +10 MM organic downloads



2016

Cartoon Network Superstar Soccer: GOAL!, the sequel of Copa Toon 2014



2017

Ballistic Overkill on Steam +150k units sold



2018

Horizon Chase Turbo Steam & PS4 - May Switch & XBOX - Nov



2018

Looney Tunes: World of Mayhem Publishing by Scopely

Co-development



Proprietary IPs



Horizon Chase Turbo



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Horizon Chase



- Lançado em 2015 para iOS e Android
 - Horizon Chase - World Tour
 - Single Player
- Equipe pequena, apenas 2 plataformas
 - Lançamento iOS primeiro
 - Android alguns meses depois

Horizon Chase Turbo



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

- “Revamp” completo do jogo
 - Interface (UI/UX) refeita
 - Polimentos gerais de gameplay
 - Multiplayer Local até 4 jogadores
 - Novos modos de jogo
 - Leaderboards Globais e Ghost Mode
 - 4 plataformas (que na verdade são 6)
 - Windows, Mac, Linux, PS4, Switch, Xbox One

HCT: O desafio



- Primeiro projeto da Aquiris para consoles
- Equipe do mesmo tamanho da versão mobile
- Lançamento em 2 momentos
 - PC (Steam) / PlayStation 4: Maio/2018
 - Nintendo Switch / Xbox One: Novembro/2018
- Takeaway: Console não é fácil!

Lançando em 6 plataformas



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

- Abstração de sistemas específicos da plataforma
 - Input, Leaderboards, Ghosts
- Fluxo de usuários consistente entre plataformas
 - Seguindo o modelo do PS4
- A codebase para todas as plataformas é a mesma
 - Só existe um ramo de desenvolvimento!

Integração Contínua



- Builds automatizadas para todas as plataformas
 - Development e Release
 - Alta quantidade de parâmetros
 - Build Development feita automaticamente toda noite
- Ferramenta indispensável para testes e lançamento
 - Desbloqueia a equipe de desenvolvimento
 - Documenta os processos de build
 - Empodera stakeholders para ter sempre builds a mão

E depois do lançamento?



- Maior parte da equipe migrou para outros projetos
 - (incluindo eu)
- Equipe atual
 - 2 programadores
 - 1 tester
 - 1 produtor
 - Marketing/business staff

Horizon “Indie” Chase



- Mini-Equipe mantendo o projeto desde o começo de 2019
 - Updates
 - Bug Fixes
 - Manutenção do Modo Playground
 - DLCs
 - Summer Vibes
 - Rookie Series
 - Updates menores na versão mobile

Qual é o segredo?



- A equipe é pequena, mas tem um produtor
 - Produção com foco nas features
 - Processo altamente ágil
 - “Embrace Change”
 - Ouvir a comunidade e mantê-la engajada
 - Time de Marketing ajuda!
 - Modo Playground é ótimo para coletar feedback sobre o jogo

Outro pequeno segredo...



- Ajuda externa esporádica
 - Acompanhamento técnico periódico (comigo :)
- Eventualmente...
 - Game Design
 - Arte 2D/3D
 - Arte Técnica

Desafio Atual



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

- Cada update do HCT precisa de 8 builds (!!!)
 - 3 builds no Steam
 - Multiplicadores de builds em consoles
 - Múltiplas regiões
 - Lançamentos em mídia física
 - Se for um DLC, a coisa piora.
 - Processos de submissão...
- Além disso, precisamos manter o Playground!

Para manter a sanidade



- Integração Contínua (de novo)
 - Completamente impraticável manter o jogo sem isso!
- Ferramentas especializadas para LiveOps
 - Facilita a manutenção do Playground
- Documentação dos processos de submissão
 - Responsabilidades claras

Atenção com o Backend!



- Temos um Backend bem simples para operar o Playground
 - Novas corridas, sem precisar de updates.
 - (é meio que só um JSON + AWS Lambda + AWS CloudFront)
- Tivemos um crescimento repentino de jogadores quando o jogo ficou free na PS+
 - Backend deve ser escalável, mesmo que seja simples.

Usuários no Backend = \$\$\$



- Garantir uma infraestrutura escalável também em **custos**.
- Custos desprezíveis podem se tornar menos desprezíveis quando sua base de usuários cresce repentinamente.
- Tivemos que revisar e fazer algumas otimizações no Backend do HCT
 - Não eram importantes antes, mas se tornaram prioritárias com o aumento da base.

Key Takeaways



- Integração Contínua
 - Jenkins, TeamCity
- Desenvolver para consoles é trabalhoso
- Organizar a produção é importante mesmo em equipes pequenas
- Cuide bem do seu pequeno Backend

We're Hiring!



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

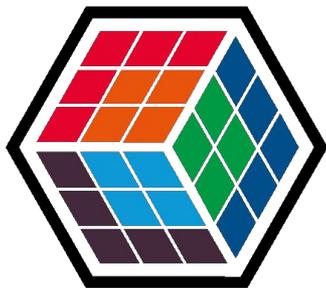
aquiris.com.br/work-with-us

Game Programmer (Unity/Unreal)

Backend Programmer

Bruno "Tinnus" Ferreira

bruno.ferreira@aquiris.com.br



THE DEVELOPER'S CONFERENCE