

Game jams et scène indé

Définitions

- JEU INDÉPENDANT : Comment définir un jeu indé ?! Budget ? Finances propres ? Taille de l'équipe ? Liberté artistique totale ? Sorti sans éditeur ?
- SCOPE : portée / taille / champ d'application
- JAM : vient du milieu de la musique (bœuf)
- CRUNCH : heures supplémentaires (payées ou non, selon le studio, l'époque et/ou le pays) sur des périodes pouvant atteindre des mois, donnant lieu à du surmenage, des burnouts, des problèmes avec l'entourage (<https://www.jeuxactu.com/rockstar-les-epouses-se-rebiffent-42230.htm>)

Périodes importantes pour les jeux indépendants

- Dès les premiers ordinateurs personnels, des gens ont fait des jeux de façon indépendante et les ont partagés sur disquette, soit pour le fun, soit pour rejoindre des entreprises. Mais sans Internet, difficile d'atteindre une large audience.
- Début des années 2000 : des sites de jeux Flash, comme Newgrounds, voient une véritable scène indé se créer et devenir très populaire.
 - Newgrounds en 2005 : <https://web.archive.org/web/20050828164309/https://www.newgrounds.com/>
 - Meat Boy : <https://www.newgrounds.com/portal/view/463241>
 - Alien Hominid : <https://www.newgrounds.com/portal/view/59593>
 - The Binding of Isaac : <https://www.newgrounds.com/portal/view/581168>
- Lancement du Xbox Live Arcade en 2004/2005 sur Xbox et Xbox 360, qui expose le grand public aux jeux indés sur console. (Sorties de Braid en 2008, Limbo en 2010, Fez en 2012)
 - Braid, Limbo, Castle Crashers, Fez
 - Jeux sortis sur le Xbox Live Arcade : <https://www.youtube.com/watch?v=gEBHhfXgvmA>
- Spécialisation d'éditeurs en jeux indés (Devolver Digital créé 2009 commence en 2013 à éditer des jeux indés avec Vlambeer, puis Hotline Miami, Annapurna Interactive créé en 2016 à partir d'Annapurna Pictures, société de production de films et séries indépendants, etc. qui édite What Remains of Edith Finch, Gorogoa, Outer Wilds, Journey)
 - Exemples de jeux édités par Devolver Digital : Hotline Miami, OlliOlli
 - Exemples de jeux édités par Annapurna Interactive : Gorogoa, Journey
- Lancement de Steam en 2003 pour mettre à jour automatiquement les jeux Valve.
- Ouverture aux autres jeux en 2005.
- Ajout du Steam Workshop en 2011 (qui permet d'ajouter du contenu aux jeux et de les modifier), puis du programme Steam Greenlight en 2012 : les jeux indés sont proposés au public, qui vote et décide si le jeu "mérite" d'accéder à la plateforme.
 - Jeux connus issus du programme Greenlight : https://simple.wikipedia.org/wiki/Category:Steam_Greenlight_games
- Steam change de façon de faire en 2017 : désormais, il suffit de remplir un formulaire administratif pour les impôts des USA et de payer les \$100 (frais ajoutés dès 2012 pour éviter les faux jeux, et somme reversée à une charité) pour mettre son jeu en ligne > résultat des milliers de titres de très faible qualité sont rajoutés tous les ans, de façon exponentielle (71 jeux ajoutés en 2007, 1 715 en 2015, 18 626 en 2024)
- Création de Itch.io en 2013, où on retrouve d'ailleurs des tonnes de game jams : <https://itch.io/jams>
- Aujourd'hui, tout le monde utilise le terme "indé" : des énormes studios (Dave the Diver, édité par Nexon Co., Ltd, au recettes nettes de 627 239 100 €) à des équipes réduites mais avec un budget suffisant pour embaucher une centaine de personne temporairement (Clair Obscur Expedition 33). Double Fine, racheté par Microsoft pour éviter la faillite, est-il encore un studio indé ?

Lien vers les prototypes et versions commerciales de quelques jeux

<https://lite.framacalc.org/m5vf367asg-aiud>

