

GRY: OD KONCEPCJI DO PRODUKTU

Marcin Krzanowski
Politechnika Krakowska im.
Tadeusza Kościuszki
22.06.16

PLAN PREZENTACJI

- O mnie...
- Pomysł, i jak go wyrazić
- Komunikacja z zespołem
- Finalizacja projektu
- Publikacja i promocja
- Przykład praktyczny – analiza przypadku
- Jeśli mam zapamiętać coś z tej prezentacji, to będzie to...



O MNIE...



Enemy uses Recurring Nightmare!
It's player's turn
Player uses Bleed!

Magic Missile
HP: 0 St: 0 Gr: 1
Ga: 0 Fr: 0 Ch: 0

	Enemy	You
Health	15	122
Stamina	3	20
Grandeur	3	25
Gaiety	3	35
Frailty	0	24
Charges	0	50

```
Z>>ls  
docs  
testrealm  
assign  
markc  
PSA.text  
START-HERE.text  
Z>>echo PSA.text  
echo: Reading PSA.text...  
PLEASE Everyone working on this  
station, put all your documents in  
appropriate folders.  
We don't want to have even bigger  
mess here... C
```

MarkC...
7>>

help

Level: 4

3

Nice job! You're displaying a 320 x 50
and from A-Ma-0.



THE
WITCHER

POMYSŁ, I JAK GO WYRAZIĆ

Wiedźmin 3 Dziki Gon: Krew i Wino



POMYSŁ, I JAK GO WYRAZIĆ...

The Slaughtering Grounds



Memory used: 1.343316

...

Jakiś projekt



POMYSŁ, I JAK GO WYRAZIĆ

Składowe pomysłu

Motyw przewodni

Rozgrywka

Technologia

Podział pracy



POMYSŁ, I JAK GO WYRAZIĆ

Składowe pomysłu

- Motyw przewodni
- Rozgrywka
- Technologia
- Podział pracy



POMYSŁ, I JAK GO WYRAZIĆ

Dust: An Elysian Tail

Gra stworzona w całości przez programistę/ilustratora Deana Dodrill, z pominięciem muzyki i VA



POMYSŁ, I JAK GO WYRAZIĆ

Dlaczego prototypowanie jest ważne?

Pozwala ocenić pomysł małym kosztem

Pozwala wyróżnić cechy obranej technologii

Stanowi wymierny wzorzec gotowego produktu

Stanowi punkt wyjścia dla potencjalnych współpracowników/wydawców



POMYSŁ, I JAK GO WYRAZIĆ

Dlaczego prototypowanie jest ważne?

- Pozwala ocenić pomysł małym kosztem
- Pozwala wyróżnić cechy obranej technologii
- Stanowi wymierny wzorzec gotowego produktu
- Stanowi punkt wejścia dla potencjalnych współpracowników/wydawców



KOMUNIKACJA Z ZESPOŁEM

Programiści gier rozpoczynający nowy projekt



KOMUNIKACJA Z ZESPOŁEM

Jestem częścią zespołu pracującego nad grą

=

muszę umieć wyrazić swoje plany sobie samemu



KOMUNIKACJA Z ZESPOŁEM

Jak komunikować się z zespołem?

System kontroli wersji i dysk wirtualny

Dokument projektowy (design document)

Śledzenie problemów (issues tracking)

Dziennik zmian (changlog)



KOMUNIKACJA Z ZESPOŁEM

Jak komunikować się z zespołem?

- System kontroli wersji i dysk wirtualny
- Dokument projektowy (design document)
- Śledzenie problemów (issues tracking)
- Dziennik zmian (changelog)

KOMUNIKACJA Z ZESPOŁEM

Dokument projektowy

- Zwiędza proces projektowania
- Zawiera opis motywu przewodniego, wykorzystanej technologii i innych składowych pomysłu
- Musi komunikować w przejrzysty sposób najważniejsze cechy gry
- Powinien opisywać fazy realizacji projektu w kontekście wykonywanej pracy

(Prototyp)
Mapa świata, składająca się z płytek różnych rodzajów, jest wyświetlana na ekranie.
Płytki mapy posiadają rodzaj, określający typ ich kolizji (kolizja lub brak kolizji)
W środku mapy umieszczona jest postać gracza, niebędąca częścią mapy.
Kamera jest związana z postacią gracza, i porusza się utrzymując ją w centrum ekranu.
Gracz porusza się za pomocą półprzezroczystego „pada” w prawej części ekranu.
(faza 2)
Gracz może poruszać się ze zmienną prędkością, determinowaną przez oddalenie palca od środka pada.
Postać gracza podczas ruchu wydaje efekty dźwiękowe kroku
Postać gracza odwraca się „twarzą” w kierunku w którym idzie, po zatrzymaniu przełącza się do jednego z dwóch kierunków głównych z odpowiednim zwrotem
(faza 3)
Postać gracza jest animowana
Płytki mogą być animowane
Płytki mogą wydawać efekty dźwiękowe
Płytki mogą mieć różne tarcie wpływające na postać gracza
Postać gracza podczas poruszania wydaje efekty dźwiękowe, odpowiadające płytkom po jakich się porusza
Płytki mogą uruchamiać wydarzenia (skrypty) po stanięciu na nich
(faza 4)
Gracz może utworzyć „pad” w dowolnym punkcie ekranu przez naciśnięcie ekranu i przesunięcie palca po ekranie. Taka akcja nie wywołuje innych interakcji. Pad taki jest zaznaczony przez punkt początkowy przyłożenia i półprzezroczystą linię łączącą punkt początkowy z palcem.
Płytki mogą mieć różne (gradualne) wartości kolizji
Płytki mogą powodować odbicia
Płytki mogą powodować poślizg

Notatki: Elementy mapy mogą być wykorzystane do zagadek logicznych i/lub zręcznościowych. Obrót postaci gracza jest konieczny dla prawidłowego wykrywania interakcji z obiektami. Mapa powinna być przechowywana w łatwym dostępnym do edycji pliku. W miarę możliwości, należy stworzyć narzędzie umożliwiające szybką implementację map.



FINALIZACJA PROJEKTU

Zespół gotowy do publikacji



FINALIZACJA PROJEKTU

- Wasz projekt nigdy nie będzie skończony
- Gdy w końcu skończycie projekt, przed rozpoczęciem procesu publikacji



FINALIZACJA PROJEKTU

Wasz projekt nigdy nie będzie skończony

- Żaden produkt nie jest zgodny w 100% z planem
- Błędów nie da się uniknąć

FINALIZACJA PROJEKTU

Wasz projekt nigdy nie będzie skończony

- Żaden produkt nie jest zgodny w 100% z planem
- Błędów nie da się uniknąć





FINALIZACJA PROJEKTU

Przed rozpoczęciem procesu publikacji...

- Na pewno zapomniałeś coś dodać – jeśli nie, sprawdź jeszcze raz
- „Odśmiecanie” i optymalizacja
- Wymogi platformy
- Raportowanie i obsługa błędów
- Sposób publikacji i zarabianie
- No tak, zapomniałem o tej funkcjonalności...



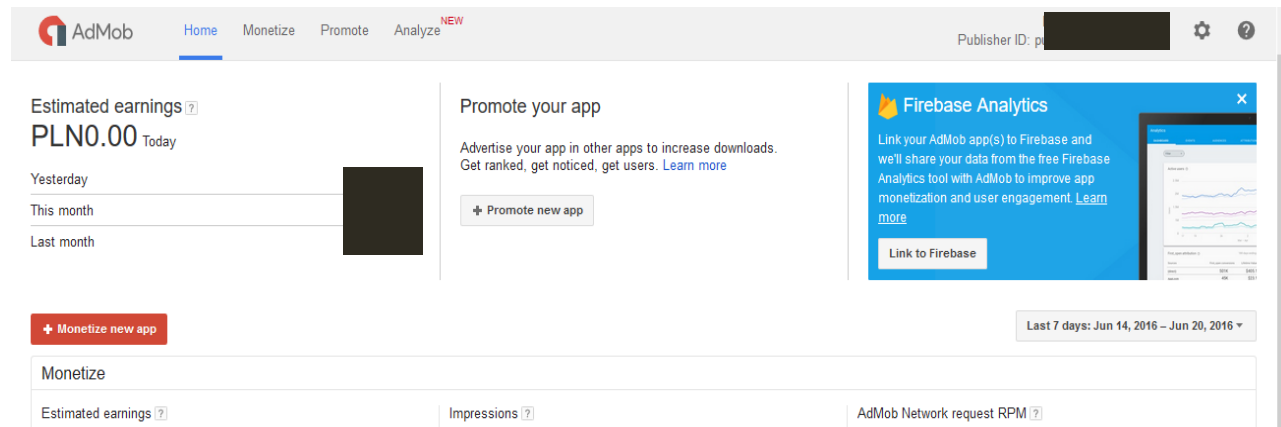
PUBLIKACJA I PROMOCJA

Batman

PUBLIKACJA I PROMOCJA

Zarabianie milionów – krok 1., czytanie

- Regulamin i warunki platformy reklamodawczej
- Regulamin i warunki reklamodawcy
- Zasady reklamowania/zarabiania w serwisie publikującym
- Zasady serwisu publikującego
- Zasady treści i reklamacji
- Zasady ochrony użytkownika



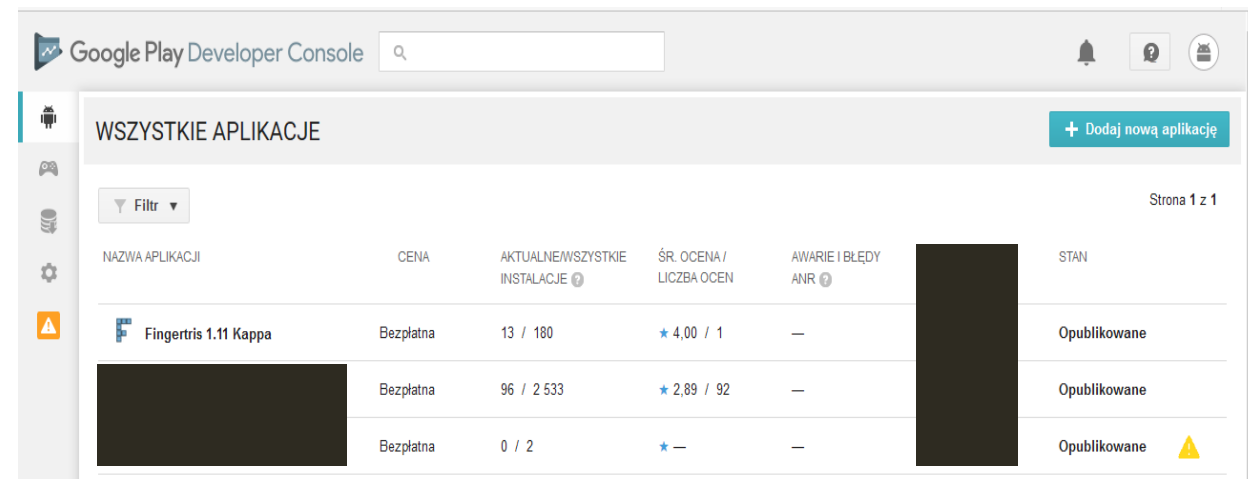
The screenshot displays the AdMob dashboard interface. At the top, there is a navigation bar with the AdMob logo and menu items: Home, Monetize, Promote, and Analyze (marked as NEW). The user's Publisher ID is partially visible as 'p[redacted]'. The main content area is divided into several sections:

- Estimated earnings:** Shows 'PLN0.00 Today'. Below this, there are tabs for 'Yesterday', 'This month', and 'Last month', with a blacked-out area for the data.
- Promote your app:** A section with the text 'Advertise your app in other apps to increase downloads. Get ranked, get noticed, get users. [Learn more](#)' and a '+ Promote new app' button.
- Monetize new app:** A red button with a plus sign and the text 'Monetize new app'.
- Table:** A table with columns for 'Monetize', 'Estimated earnings', 'Impressions', and 'AdMob Network request RPM'. The 'Estimated earnings' column has a question mark icon.
- Time Period:** A dropdown menu showing 'Last 7 days: Jun 14, 2016 – Jun 20, 2016'.
- Integration Prompt:** A blue box for 'Firebase Analytics' with the text 'Link your AdMob app(s) to Firebase and we'll share your data from the free Firebase Analytics tool with AdMob to improve app monetization and user engagement. [Learn more](#)' and a 'Link to Firebase' button.

PUBLIKACJA I PROMOCJA

Zarabianie milionów – krok 2., materiały


- Opis produktu (najlepiej w kilku językach)
- Ikony w odpowiednich rozdzielczościach
- Zrzuty ekranu z odpowiednich urządzeń
- Ocena treści
- Wygenerowanie unikalnego klucza kompilacji aplikacji





The screenshot shows the Google Play Developer Console interface. At the top, there is a search bar and navigation icons. Below the search bar, the main heading is "WSZYSTKIE APLIKACJE" (All Applications) with a "+ Dodaj nową aplikację" (Add new application) button. A "Filtr" (Filter) dropdown is visible. The table below lists applications with columns for "NAZWA APLIKACJI" (Application Name), "CENA" (Price), "AKTUALNE WSZYSTKIE INSTALACJE" (Current All Installations), "ŚR. OCENA / LICZBA OCEN" (Average Rating / Number of Reviews), "AWARIE I BŁĘDY ANR" (Crashes and ANR), and "STAN" (Status). The table contains three rows of data, with some cells redacted by black boxes.


NAZWA APLIKACJI	CENA	AKTUALNE WSZYSTKIE INSTALACJE	ŚR. OCENA / LICZBA OCEN	AWARIE I BŁĘDY ANR	STAN
Fingertris 1.11 Kappa	Bezpłatna	13 / 180	★ 4,00 / 1	—	Opublikowane
[Redacted]	Bezpłatna	96 / 2 533	★ 2,89 / 92	—	Opublikowane
[Redacted]	Bezpłatna	0 / 2	★ —	—	Opublikowane ⚠


PUBLIKACJA I PROMOCJA


 Statystyka

 Pozyskani użytkownicy

 Oceny i opinie

 Awarie i błędy ANR


 Optymalizacja 1

 Raport przed opublikowaniem

Promocje

APK

Informacje o aplikacji

Ocena treści 

Ceny i dystrybucja

Produkty w ramach aplikacji


Usługi i interfejsy API

OCENA TREŚCI

Czy gra sugeruje, zawiera lub przedstawia tematykę związaną z przemocą? Pytanie **nie** dotyczy treści generowanych przez użytkowników.

Tak Nie

PRZEMOC WOBEC LUDZI

ZAMKNIJ 

Czy gra zawiera przemoc względem ludzi lub implikuje ją niebezpośrednio? [Więcej informacji](#)

Tak Nie

PRZEMOC WOBEC ISTOT INNYCH NIŻ LUDZIE

Czy gra przedstawia przemoc wymierzoną w istoty inne niż ludzie (np. zwierzęta, fikcyjne stworzenia lub roboty)? [Więcej informacji](#)

Tak Nie

W jakim kontekście przedstawiana jest przemoc? [Więcej informacji](#)

Dziecięcy Fikcyjny Realistyczny

W jaki sposób przedstawiona jest przemoc? [Więcej informacji](#)

Nierealistyczny Realistyczny

W jaki sposób ta przemoc jest prezentowana w grze? [Więcej informacji](#)

Nawiązania

Rzadko pokazywana z daleka

Często pokazywana z daleka

Rzadko pokazywana z bliska








Często pokazywana z bliska

PUBLIKACJA I PROMOCJA

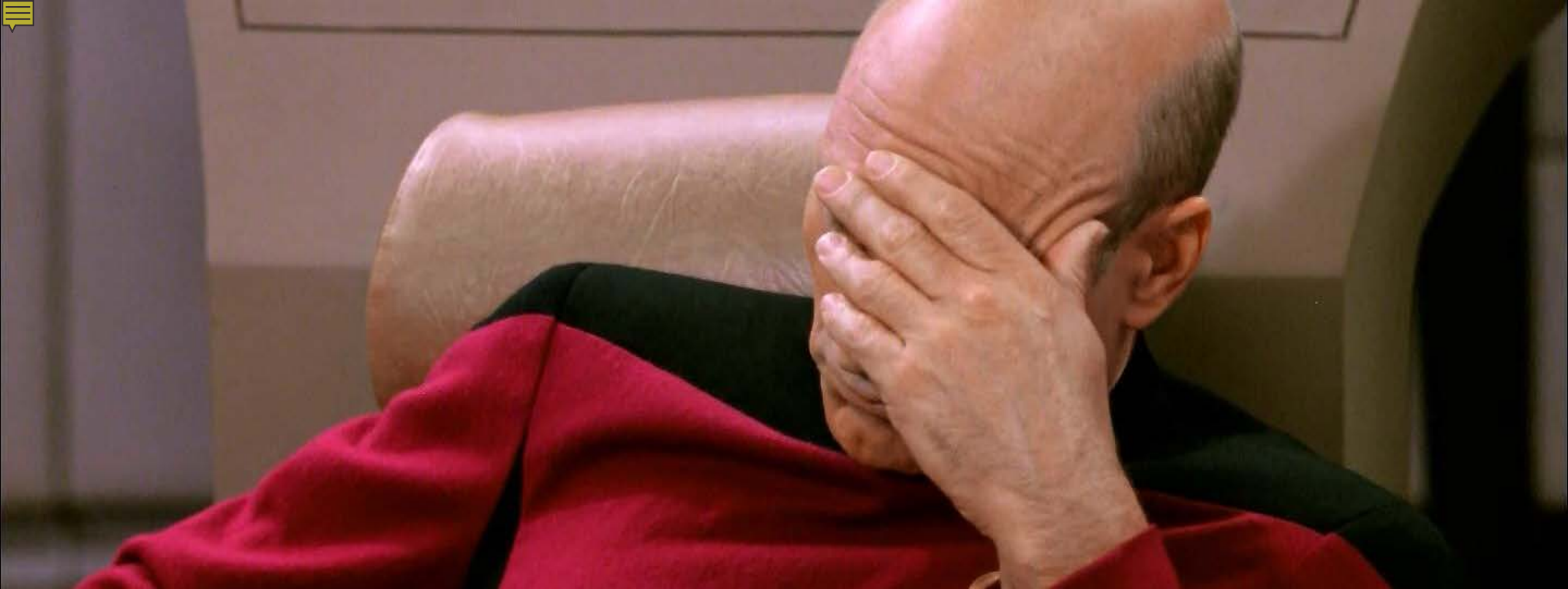
- Statystyka
- Pozyskani użytkownicy
- Oceny i opinie
- Awarie i błędy ANR
- Optymalizacja
- Raport przed opublikowaniem
- Promocje

- APK
- Informacje o aplikacji
- Ocena treści**
- Ceny i dystrybucja
- Produkty w ramach aplikacji
- Usługi i interfejsy API

OCENA TREŚCI

Australian Classification Board (ACB) Australia	 Nadzór rodzicielski	Umiarkowana przemoc Straszne sceny Umiarkowanie wulgarny język Umiarkowanie niewybredny humor
Classificação Indicativa (ClassInd) Brazylia	 Sklassyfikowane od 12 lat	Przemoc Wstrząsające treści Niestosowny język
Entertainment Software Rating Board (ESRB) Ameryka Północna	 Dla młodzieży	Bajkowa przemoc Umiarkowana krew Język Niewybredny humor
Pan-European Game Information (PEGI) Europa	 PEGI 12	Umiarkowane przekleństwa
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Niemcy	 USK: od 6 lat	Abstrakcyjna przemoc Sporadyczne straszne sceny Sporadyczne przekleństwa
IARC Generic Reszta świata	 Sklassyfikowane od 12 lat	Umiarkowane przekleństwa
Google Play Korea Południowa	 Sklassyfikowane od 12 lat	Umiarkowane przekleństwa

Grę nieodpowiednią dla osób poniżej 18. roku życia możemy usunąć z Google Play w Korei, chyba że oceni ją wstępnie organizacja GRAC. [Tutaj](#) dowiesz się więcej.



PUBLIKACJA I PROMOCJA

Deweloper promujący grę

STEPS TO BE AWESOME



PRZYKŁAD PRAKTYCZNY — ANALIZA PRZYPADKU

Skrócona instrukcja tworzenia gier



JEŚLI MAM ZAPAMIĘTAĆ COŚ Z TEJ PREZENTACJI, TO BĘDZIE TO...

- Tworzenie gier jest trudne
- Nawet jeśli pracujecie sami, zawsze bądźcie gotowi na współpracę z zespołem
- System kontroli wersji i kopie zapasowe to wasi najlepsi przyjaciele
- Regularne testy są **BARDZO** ważne
- Skończony produkt nigdy nie jest idealny
- Zakończenie programowania/tworzenia grafiki nie jest równoznaczne z końcem pracy nad grą

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

