

# PRODUKCJA GIER WIDEO



Seattle



# Gra w farmę dla pary

- Para Ambageman i Eric Barone uwielbiała serię pogodnych japońskich gier „Harvest Moon”, które umożliwiały prowadzenie farmy. Na swoich randkach siadali obok siebie i grali na PlayStation.
- Do 2011 związek rozwinął się na tyle, że zamieszkali razem w domu rodziców Barona.
- Chłopak niedawno odebrał dyplom ukończenia informatyki i miał trudności w znalezieniu posady młodszego programisty.

# HARVEST MOON<sup>®</sup>

Lil' FARMERS



# Koncept gry

- Barone zabrał się za napisanie swojej wersji „Harvest Moon”.
- Chciał napisać błogą grę podobną do dwóch pierwszych odsłon HM.
- Chciał wszystko sam zakodować, napisać dialogi, zrobić grafikę i skomponować muzykę
- Planował wystawić na sprzedaż na Xbox Live Indie Games(XBLIG), nie stawiające wymagań

What a lovely occasion... It's always a joy to visit Stardew Valley.



Governor



# Codzienna rutyna

- Jeszcze przed końcem 2011 porzucił plany szukania stałej pracy.
- Bohater dziedziczy po dziadku zaniedbane gospodarstwo w sielankowej wsi Pelican Town i jego zadaniem jest doprowadzić je do rozkwitu.
- Baron rano budził się i parzył kawę. Spędzał od 8 do 15 godzin przed komputerem ślęcząc nad grą.
- Kiedy Hageman wracała jedli obiad i szli na spacer rozmawiając o „Stardew Valley”. Roztrząsali „czy bohaterowie mogą się żenić”, „które postacie będą mogły się pocałować”

# Codzienna rutyna 2

- Nie płacili czynszu, ale Hageman, która dopiero kończyła studia 1-go stopnia musiała utrzymywać ich oboje.
- Kiedy znaleźli mieszkanie Hageman w tygodniu pracowała jako baristka a w weekendy szkolna dozorczyń.
- Barone pracował bez przerwy lecz niezbyt wydajnie. Gdy tylko pomyślał o jakimś dodatku robił to i gra znacząco się rozrastała.
- Gra była uboższa niż duży projekt wielkiego studia





# Codzienna rutyna 3

•Eric Barone robił to na co miał ochotę. Rano komponował, po południu rysowanie portretu postaci i mechanika łowienia ryb.

•Często cofał się poprawiając gotowe części dzieła

•Na pytania kiedy skończy odpowiadał, że za miesiąc lub dwa. Z czasem przeciągał termin coraz bardziej. Nie mógł od razu powiedzieć, że zajmie mu to pięć lat.

•W 2012 po roku pracy odpalił stronę i pisał na forach „Harvest Moon”. Podzielano opinie o

# Zainteresowanie

- Ci sami gracze od razu zainteresowali się „Stardew Valley”, które wydało im się żywe i kolorowe jak zaginiowy tytuł na Super Nintendo.
- Programował dla PC i chciał wrzucić grę na STEAM, ale nie znał nikogo. Znalazł Steam Greenlight, które pozwalało wypromować produkt wart sprzedaży na STEAM. We wrześniu 2012 umieścił tam „Stardew Valley”.
- Brytyjski deweloper Finn Brice z Chucklefish zainteresował się i zaproponował 10% marży za opiekę producencką.

# Przerabianie

- 17 maja 2015 „Stardew Valley” zgromadziło wystarczającą ilość punktów na Steam Greenlight by trafić do sprzedaży.
- I wtedy dotknął go szal przerabiania wszystkiego co dokonał. Czuł, że gra nie jest dość dobra.
- Para dotkliwie odczuwała brak pieniędzy. Przejedli zaskórniaki. Hageman szykowała dyplom i mniej pracowała. Barone zatrudnił się jako bileter w kinie pracując po kilka dni w tygodniu, aby nie zostali zupełnie bez pieniędzy.



# Tworzenie gry w pojedynkę

.Wszystko zajmowało strasznie dużo czasu. Bez grafiku robił 90% jednej rzeczy, a gdy ona go nudziła brał się za inną. I choć śleczął już 4 lata jeszcze nie ukończył podstawowych mechanizmów, jak narodziny dziecka lub małżeństwa. Stwarzało to złudzenie gotowej gry, a tak wiele było do dokończenia.

.Samotność była dojmująca, chociaż miał pełną kontrolę artystyczną. Nie potrafił ocenić czy gra jest dobra czy zła. Czy dialogi były dość dobre?

# Wypuszczenie

- Raz w miesiącu dzielił się aktualizacją na stronie
- Niekiedy spędzał dni beczynnienie
- Po odebraniu dyplomu Hageman zaczęła pracę na pełny etat, a w 2015 studia z biologii roślin ze stypendium
- 29 I 2016 ogłosił, że będzie od 26 II za \$15.
- Chucklefish wysłało wersje do recenzentów co nakręciło graczy.

# Sukces

- Do ostatniej chwili wyszukiwał i usuwał błędy aż zasnął przed biurkiem na stojąco.
- Przez pół roku rozeszło się 1,5mln egzemplarzy gry. Gra przyniosła prawie 21mln zysku. Miał na koncie 12mln.
- Nadal jeździł sfatygowaną Toyotą Camry.
- Na targach Penny Arcade Expo (PAX) rozdawał autografy



