

PRODUKCJA GIER WIDEO



kalifornijska Valencia/Marina Del Ray



Start

- Zebranie 14 marca 2013 przy Kickstarterze
- Chcieli zebrać \$75tys., lecz mało kto poświęcał jej uwagę
- Cała piątka rzuciła dotychczasową pracę
- Chcieli by „Shovel Knight” był ikoną jak Mario
- Wcześniej Sean Velasco i reszta pracowali dla WayForward, którzy wypuszczali sporo gier na konsole. Niektóre na licencjach: „Batman: The Brave and the Bold”, klasyka z NES np. Contra4, platformówka: „The Boy and the Blob”. Szybko się

Shovel Knight



A groundbreaking love letter to 8 bits!

Out Now!

Created by
Yacht Club Games

14,749 backers pledged \$311,502 to help bring this project to life.

Zespół do robienia gry?

- WayForward przerzucało pracowników wg potrzeb gier do skończenia. Zdaniem Velasco Cierpiała na tym chemia między pracownikami. Za każdym razem „kasowano im pamięć”.
- Kiedy przydzielono ich do różnych gier spotykali się prywatnie próbując zrobić jakąś grę na smartfona, chociaż woleliby jakieś przyciski np. Nintendo.
- Proponowali szefostwu zajęcie się taką grą, ale ci odmawiali.



Wymarzona gra 1

- Valasco zaczął opowiadać Floodowi i Wozniakowi o ich wymarzonej grze na Nintendo
- Dwuwymiarowa, bo taniej i mieli doświadczenie
- Jak gra na NES i mieć podobną atmosferę
- Gracz nie musiałby się martwić o nieprecyzyjne skoki i frustrujące błędy plagę lat 80-tych
- Prosta mechanika kluczowa z podpatrzonym na „Zelda II: The Adventure Link” „pchnięciem w dół”
- Dzięki temu link mógł wyskakiwać wysoko i spadać z impetem zabijając przeciwników

Wymarzona gra 2

- Ktoś zaproponował rycerza, a kto inny łopatę
- Było to śmieszne i ironiczne jako ikona
- Bił się z innymi bohaterami gry:
 - Polar Knight mieszkał na obludzonym statku
 - King Knight rządził i mieszkał we wspaniałym zamku
- Wiedzieli, że WayForward nigdy im nie pozwoli zrobić tej gry zdecydowali odejść
- Wozniak zanim odejdzie chciał coś odłożyć, ale został wylany

Kultowa postać „Shovel Knight”

- Do stycznia 2013 pracowali nad „Shovel Knight”
- Kickstarter wydał im się najlepszy dla dorobienia się lojalnej grupy graczy, ale też pozyskania środków na wykończenie gry
- Przez kolejne dwa miesiące szykowali się do rozpoczęcia zbiórki. Rysowali postacie i levele.
- Chcieli powtórzyć sukces Nintendo z wąsatym hydraulikiem w czerwonej koszuli i niebieskich ogrodniczkach
- Chcieli bluz, pluszowych zabawek i czasopism z Shovel Knightem



Charakterystyka Shovel Knight

- SK otrzymał jasnoniebieską zbroję i dzierżył nieodłączną łopatę
- Gracz nigdy nie widział jego twarzy, przez cały czas ukrytej pod hełmem z otworem w kształcie litery "T" na środku
- Z obu stron wystawały perłowe rogi
- Nie tylko był łatwo rozpoznawalny, ale i łatwy do narysowania
- Umyślnie nie posiadał żadnej osobowości. To mógł być każdy.

Praca nad wczesnym demo

- Codziennie przez dwa miesiące spotykali się u Velasco w mieszkaniu i tam pracowali nad grą
- D'Angelo pracował zdalnie, ale bardziej nad rycerzem z łopata niż projektem WayForward
- Nie sypiali wtedy zbyt dużo
- Podjęli decyzję o etapie King Knighta Pridemoor, aby podzielić się z graczami wczesnym demem
- Mieli móstwo pracy: projektowanie leveli, wymyślanie wraźych stworów, rysowanie spritów, animowanie wszystkiego, zaprogramowanie fizyki

Praca na projekt Kikstartera

- Motywowała ich praca dla siebie
- Crunch przy własnej grze był lepiej znoszony
- Firmę ironicznie nazwali „Yacht Club Games”
- Uznany kompozytor Jake Kaufman napisał muzykę do zwiastuna, a potem całej gry
- Napisałi, że wierzą w „Shovel Knighta”
- Do końca tygodnia zebrali jedynie 40 z 75tys.\$
- Pomogło parę artykułów i tekst dla IGN

PAX i Kikstarter

- Dodawali kolejne funkcje do gry by zachęcić do współfinansowania
- By zwiększyć zainteresowanie pojechali na PAX East
- Demo ukończyli też przed PAX
- Wydrukowane ulotki rozdzielili w swoich bagażach by nie dopłacać
- Na 2 tygodnie przed końcem Kikstartera wybiło 75tys.\$, więc musieli zrobić grę, ale wciąż mieli za mało

Rady z PAX dla Kickstartera

•David D'Angelo na PAX wyszarpnął od innych developerów dwie istotne rady:

-Mieli codziennie aktualizować Kickstartera i zamiast beczynn timer czekać na grę aktywnie o niej dyskutować. Zaraz po PAX zamieszczali więc konkursy artystyczne, ujawniali kolejne postacie i wymyślali następne progi

-Poradzono im również by wysłali demo „Shovel Knight” do popularnych youtuberów i streamerów z Twitcha. Kiedy duże kanały jak Game Gumps pokazały SK projektem zainteresowały się setki tysięcy ludzi.



Koniec Kickstartera

- Kampania zakończyła się 13 IV 2013
- Uzbierano 311 502 \$, czyli 4 x cel zbiórki, ale dla 4 osobowego zespołu nie było to za dużo
- Po standardowe 10 tys.\$ na głowę miesięcznie mieli pieniędzy na pół roku może nieco więcej
- Przyznali sobie równe honoraria z ewentualnym wyrównaniem w przyszłości
- Mieli do zaprojektowania 8 leveli, a jeden zajmował im miesiąc pracy

Podział pracy

- Porzucili pozory i przestali się łądzić, że zachowają równowagę pomiędzy życiem prywatnym a pracą
- Deadline wyznaczony na marzec 2014 był bliżej niż się wydawało
- Nic Wozniak oddał się rysowaniu spritów animacji opartych na grafikach koncepcyjnych Ellon Perin
- Sean Valesco zajął się projektowaniem leveli, stworów i mechanik
- David D'Angelo i Ian Flood pisali kod

Dogadywanie się

- Wszystkie wątpliwości co do gry dyskutowali razem aż do osiągnięcia konsensusu
- Sean Velasco wyobraził sobie niebieskie ramię trzymające wędkę i tak długo męczył aż się zgodzili
- Chaotyczny multilateralizm jakoś funkcjonował po części dzięki szczupłości zespołu, a po części dzięki chemii jaka się wytworzyła
- Mieli wspólną wizję dwuwymiarowej platformówki w stylu NES

Świetna gra

- Ostateczna wersja wyglądała o niebo lepiej niż demo na PAX dzięki temu, że tak dopieszczyli
- Pytanie o stopień trudności gry. Nie było zgodności wśród graczy. Punkty kontrolne po minięciu służyły za nowy start po utracie życia ułatwiając rozgrywkę, albo po zniszczeniu dostarczały cennego przedmiotu
- Do końca 2013 mieli przekonanie, że robią świetną grę tylko, że nie wiedzieli ile to jeszcze potrwa.

-GOLD-
1289

-ITEM-
25

-LIFE-
000000

-BOSS-
0000000000



Kończenie

- Dokończenie do marca 2014 było nierealne
- Druga połowa była nie dość dynamiczna i zmienili całe zakończenie. Dla WayForward tak by się nie pieścili z wykańczaniem gry.
- Nick Wozniak zapożyczył się na dziecko u rodziców. Seanowi Velasco odrzuciło dwie karty kredytowe, gdy chciał kupić śmietankę do kawy.
- Opinie przyjaciół i znajomych o grze podnosiły ich na duchu. Po niemal 4 m-cach bez wypłat wypuścili grę. Nie wiedzieli czy ludzie kupią.

Sukces czy wypalenie?

- Recenzje były bardzo pochlebne: niegłupi, wymagający (ale uczciwy), polerowany na błysk
- Po kilku dniach zarobili 75tys.\$, a po miesiącu 180tys.\$. Sprzedali znacząco więcej niż jakiegokolwiek tytułu wprowadzonego w WayForward
- Sean Velasco trudno było się tym cieszyć wobec fizycznego wypalenia.
- Mogli jednak odetchnąć, zbilansować swoje życie osobiste, otrzymali po równo honorariów

Yacht Club obok doku

- Po 2,5 roku studio na 12 piętrze wieżowca nad Marina Del Rey, gdzie pełno luksusowych łodzi
- Zatrudniało już 10 osób
- Nadal pracowali nad „Shovel Knightem” realizując obietnice z Kickstartera
- Opracowanie trybu gry trzema bossami-rycerzami jednocześnie zabierało im więcej czasu niż przewidywali
- Obiecywali sobie „nigdy więcej crunchu”

Miliony wte i wewte

- Do 2016 sprzedali grubo ponad milion egzemplarzy gry
- Wypuścili wersje „Shovel Knighta” na każdą możliwą konsolę
- Współpracowali z Nintendo dla stworzenia kolekcjonerskiej figurki. Stał się ikoną niezależnych gier.
- Na kampanie z bossami wydali 2mln.\$ a rozdawali za darmo, więc nie zarabiali

DAVID

