

# Akatori



КОНФЕРЕНЦИЯ  
ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

CON  
TRA  
ST!  
GAMES

Особенности национальной разработки метроидваний

The image features a stylized illustration of a female character with dark hair and yellow hair ties, wearing an orange crop top and white pants with a red sash. She is holding a large red sword horizontally across her chest. The background is a blue sky with a large white moon and a dark, industrial-looking structure with orange lights on the left. The title 'Akatori' is written in a white, cursive font with a red shadow effect. At the bottom, a white-bordered box contains the text 'OFFICIAL TRAILER' in a bold, sans-serif font.

# Akatori

**OFFICIAL TRAILER**

# О продукте

- Жанр: метроидвания
- История: девушка, освободившая бога, пытается остановить апокалипсис
- Настроение: уся, кунг-фу боевик
- Плэйтйм: ~8-12 часов
- Сеттинг: мана-панк с азиатскими вайбами
- USP
  - 2.5D-графика, визуальное разнообразие
  - замороченный платформинг
  - боевка ближе к beat 'em up
  - клевая музыка
  - истории чуть больше, чем обычно в метроидваниях
- Этап: 185к вишей, пререлизный полишинг и публичная демка в Steam
- Платформы: PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch
- Движок: Unity

# Разработчик: Contrast Games

6

лет на рынке

40+

человек в кор команде

10+

релизнутых проектов



**Денис  
Поздняков**

**CPO**

18+ лет в геймдеве

Ex: luden.io, Nival, Enplex Games, Transmedia games



**Александр  
Кищинский**

**CEO**

15+ лет в геймдеве

IT предприниматель, спикер, автор образовательных программ, основатель Portal College



**Сергей  
Гимельрейх**

**Game Director**

25+ лет в геймдеве

Dungeons of Evilibrium/Soul Reapers, Evilibrium: Soul Hunters, Mushroom Wars, Jelly Draw, Etherlords, Steel Fury



**Станислав  
Королёв**

**Art Director, composer**

12+ лет в геймдеве

Vector (Nekki), My Friend Pedro, Breathedge: Cosmic Cluck



**Смирнов  
Никита**

**CBDO**

6+ лет в геймдеве

IT-предприниматель (разработка, video production, smm, design), преподаватель НИУ ВШЭ

# Бизнес

- Взяли проект на этапе демо (2 стартовые локации)
- Много перделали
- Выкупили продукт у издателя
- Для инвестиций нет ничего лучше вишлистов и продукта, готового больше чем на половину



# Менеджмент

- Распределенная команда, мы умеем в удаленку
  - Возникают проблемы с санкционными инструментами
- Выплаты
  - Были в почасовке (наследие аутсорса)
  - Под конец разработки ушли в фиксу
  - На стабилизации и полишинге снова выведем часть команды в почасовку



# Tex

- Легаси



# Интерфейс

- Всегда откладывайте интерфейс на потом — вы же не знаете, какие именно механики 100% успеете
- В таких играх куда — интерфейс не пихни на экране — будет плохо



# Игровые системы

- Боевка обычно просит от прогеров, геймдизов и аниматоров куда больше, чем они ожидают, сколько бы вы их об этом не предупреждали
- Эмерджентность мобов и платформинга



# Левел-дизайн

- Бэктрекинг — это скучно, когда нет на него лишних денег
- Вертикальность в левел-дизайне может серьезно запутать игрока



# История

- Платформинг плохо сочетается с диалогами — не тот ритм
- У нас персонажи ругаются фразами “оянтареть” и “янтарь побери”
  - На локализации это превращается в ад
- Я настоял на том, чтобы диалоги и кат-сцены стартовали только по осознанному действию от игрока
  - Это терзает нарративщиков, они хотят выдавать игроку историю тогда, когда им это нужно



# Арт

- Вам нужно куда меньше 2д-шников, чем им бы хотелось
- Вам нужно куда больше левел-артистов, чем вы думаете



# Тестирование

- Как всегда, 99,(9)% информации с тестов вам не нужно
- 0,0000000001% можно узнать только на внешних тестах и это будет самое критическое



Спасибо!



<https://pozdnyakov.online>



Мой канал в [Телеграм](#)