



TECHLAND®



VIVID GAMES



PRZY JEDNYM STOLE Z SZEFEK KUCHNI

Z PAMIĘTNIKA PRODUCENTA



METAL GEAR
25th ANNIVERSARY

INSPIRACJA



HIDEO_KOJIMA  @HIDEO_KOJI... · 36m 

Making game as cooking for example. Chef decides the full course menu by choosing ingredients, equipments, and cooking methods. And make a thorough investigation of each dish by looking, smelling, tasting and listening. Then see the line ups of each dish and make adjustment.



34



185



1,002



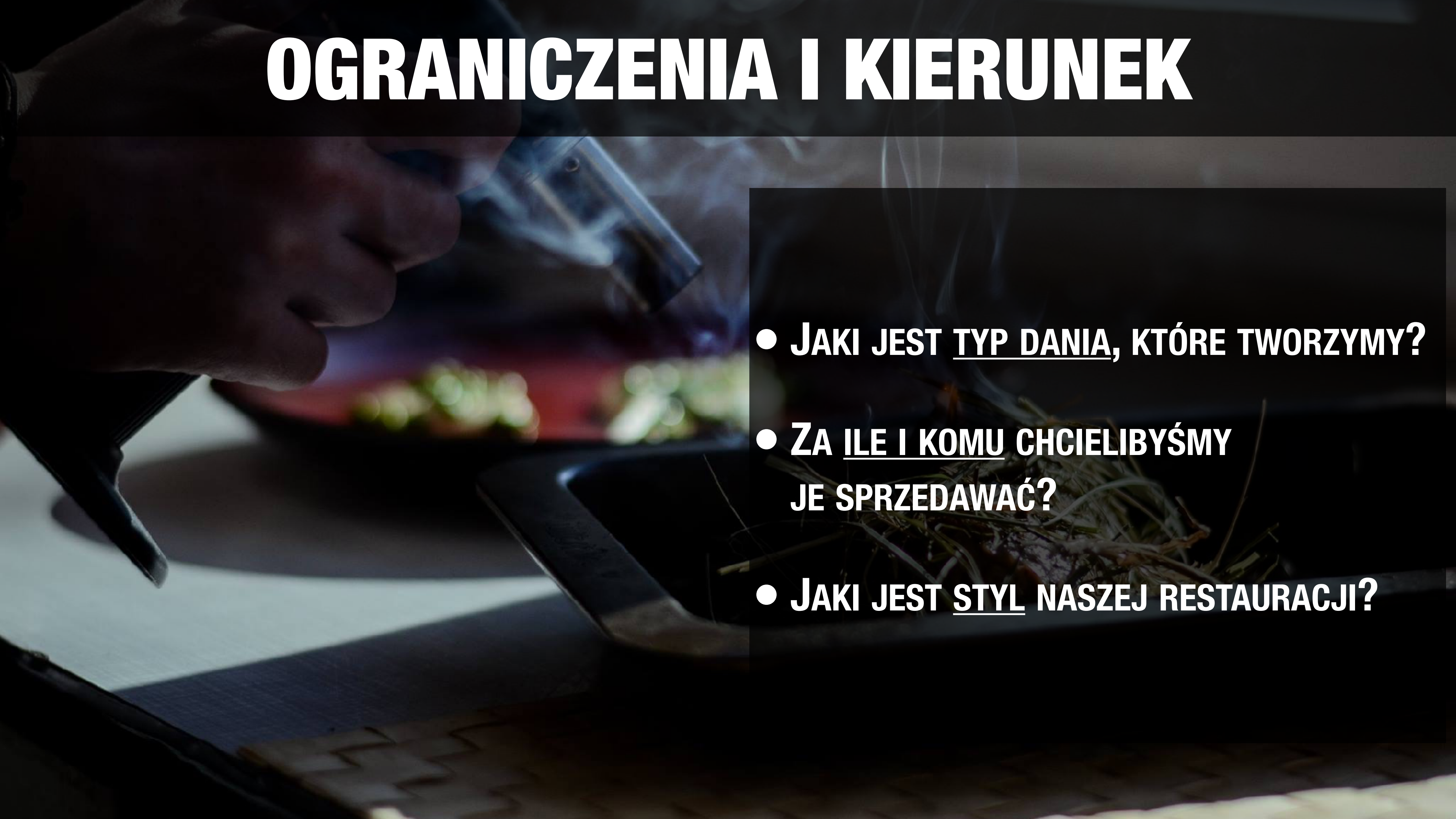
SZEF KUCHNI



The background image shows a sophisticated restaurant setting. In the foreground, a round wooden table is partially visible, surrounded by white upholstered chairs with light-colored wooden legs. The table is set with white plates, dark napkins, and several glasses. In the background, another similar table is visible, and a large abstract painting with yellow, black, and white tones hangs on the wall. The lighting is warm and ambient.

JAK PRZYGOTOWAĆ NOWĄ POZYCJĘ W MENU?

OGRANICZENIA I KIERUNEK

A close-up, low-angle shot of a chef's hand using a blowtorch to sear a piece of food on a dark plate. The background is blurred, showing a kitchen environment with warm lighting and other dishes.

- JAKI JEST TYP DANIA, KTÓRE TWORZYMYS?
- ZA ILE I KOMU CHCIELIBYŚMY JE SPRZEDAWAĆ?
- JAKI JEST STYL NASZEJ RESTAURACJI?

GŁÓWNE ELEMENTY I NAZWA

- SZUKAMY INSPIRACJI I SPRAWDZAMY KONKURENCJĘ
- EKSPLORUJEMY I ZACZYNAMY ŁĄCZYĆ RÓŻNE ELEMENTY
- BAZA I GŁÓWNE DOŚWIADCZENIE SMAKOWE
- WIEMY CO ROBIMY – WOŁOWINĘ W CZERWONYM WINIE CZY GRILLOWANĄ KARKÓWKĘ

PIERWSZY KĘS

- SPRAWDZAMY SMAK I POTENCJAŁ –
CZY TO JEST SMACZNE?
- NA POCZĄTKU „NA SZYBKO” BAZUJĄC
NA DOSTĘPNYCH MATERIAŁACH
- CZY DA SIĘ OCENIĆ SMAK „NA PAPIERZE”
BEZ PRÓBOWANIA?
- ZDEFINIUJ „SMACZNE”

ITERACJE KU PERFECJI

A close-up photograph of a chef's hands using long-handled tongs to place a piece of seared salmon onto a beautifully plated dish. The dish is served on a large, circular, textured metal plate. It features a perfectly cooked salmon steak with a vibrant pink center, a whole purple potato, and several pieces of golden-brown roasted vegetables. The background shows a professional kitchen environment with other plates and ingredients.

- UDOSKONALAMY BAZOWE SKŁADNIKI
SZUKAJĄC NAJLEPSZYCH PRODUKTÓW
- ITERACYJNIE ODNAJDUJEMY NAJLEPSZE
DODATKI I PRZYPARWY
- SZUKAMY NAJLEPSZYCH NARZĘDZI
I SPOSOBU WYTWARZANIA
- SZUKAMY DROGI JAK PRZYZRZĄDZIĆ DANIE

PRZEPIS

- SPRAWDZAMY ILE ZAJMUJE PRZYGOTOWANIE ORAZ ILE OSÓB JEST POTRZEBNYCH
- UPEWNIAMY SIĘ, ŻE MIEŚCIMY SIĘ W OGRANICZENIACH
- ZESPÓŁ MUSI WIEDZIEĆ CO I JAK POWINNO ZOSTAĆ PRZYGOTOWANE
- SPRAWDZAMY JAKOŚĆ WEWNĄTRZ ZESPOŁU



PRACA NA SZERSZĄ SKALĘ I DETALE

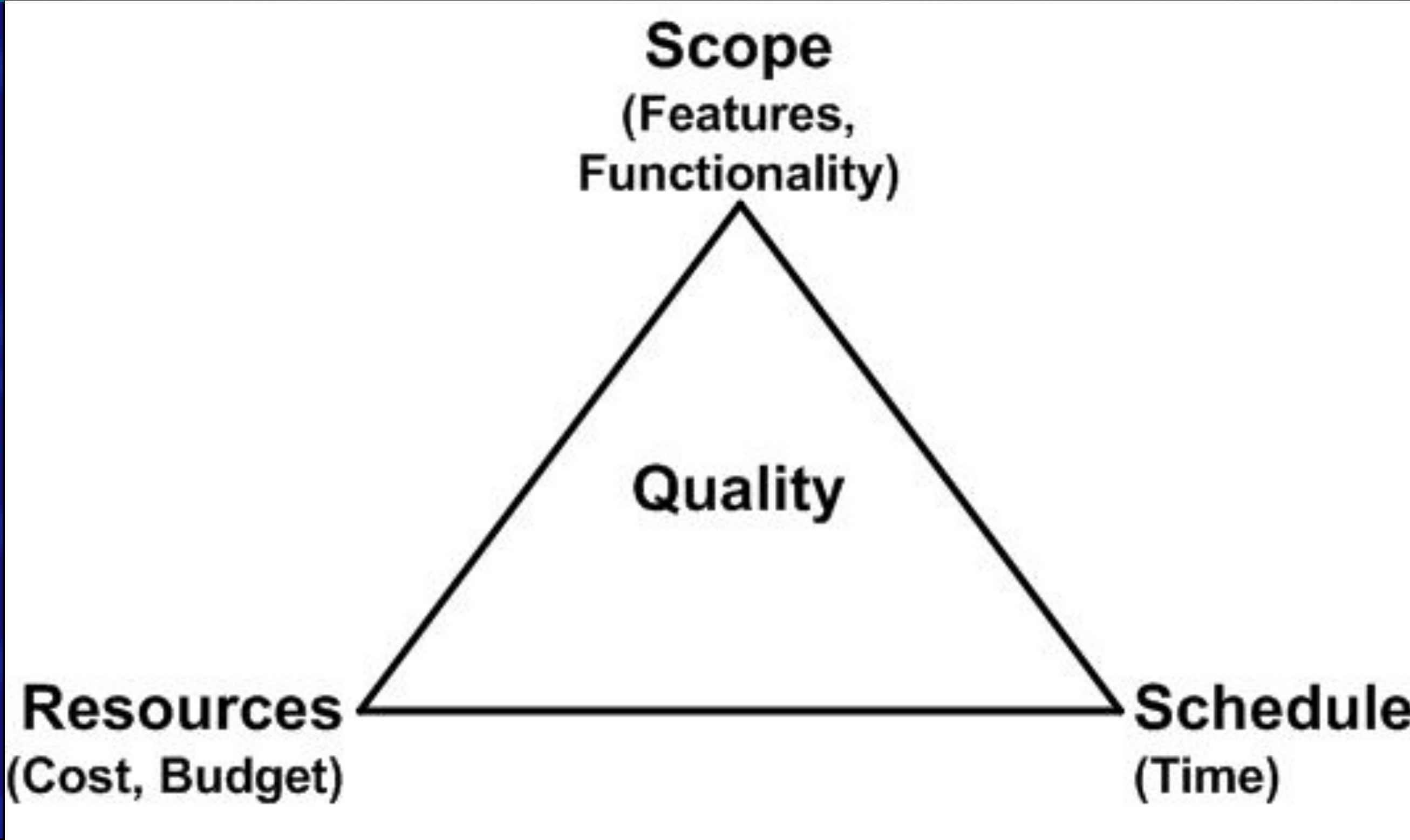


- USTALAMY PODZIAŁ KOMPETENCJI W ZESPOLE I WSPÓLNY PLAN REALIZACJI
- SPRAWDZAMY ILE TRWA WSPÓLNE PRZYGOTOWANIE
- ZBIERAMY WEWNĘTRZNE* OPINIE I DOPRACOWUJEMY DANIE
- DOBIERAMY NAJLEPSZĄ ZASTAWĘ I WINO
- USTALAMY JAK DUŻO SKŁADNIKÓW DZIENNIE MUSIMY KUPIĆ

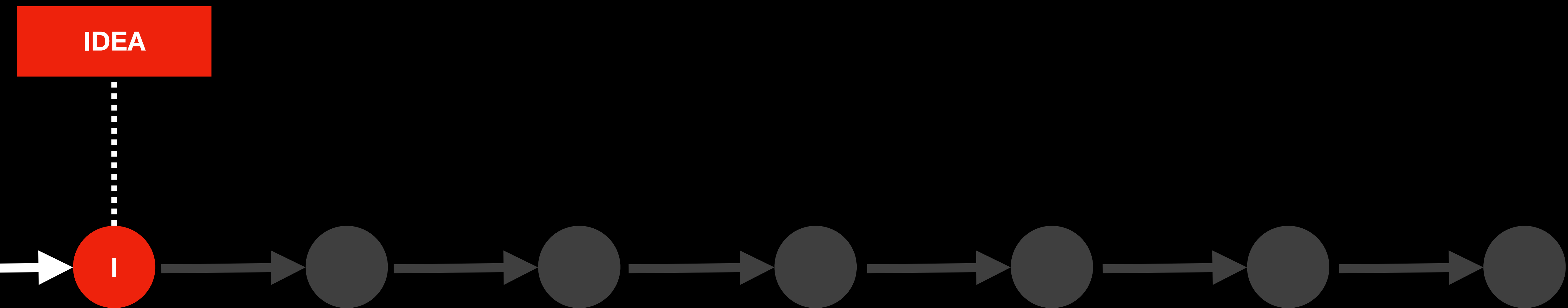
POTRAWA WCHODZI DO MENU



**A JAK WYGLĄDA PROCES
TWORZENIA GIER?**

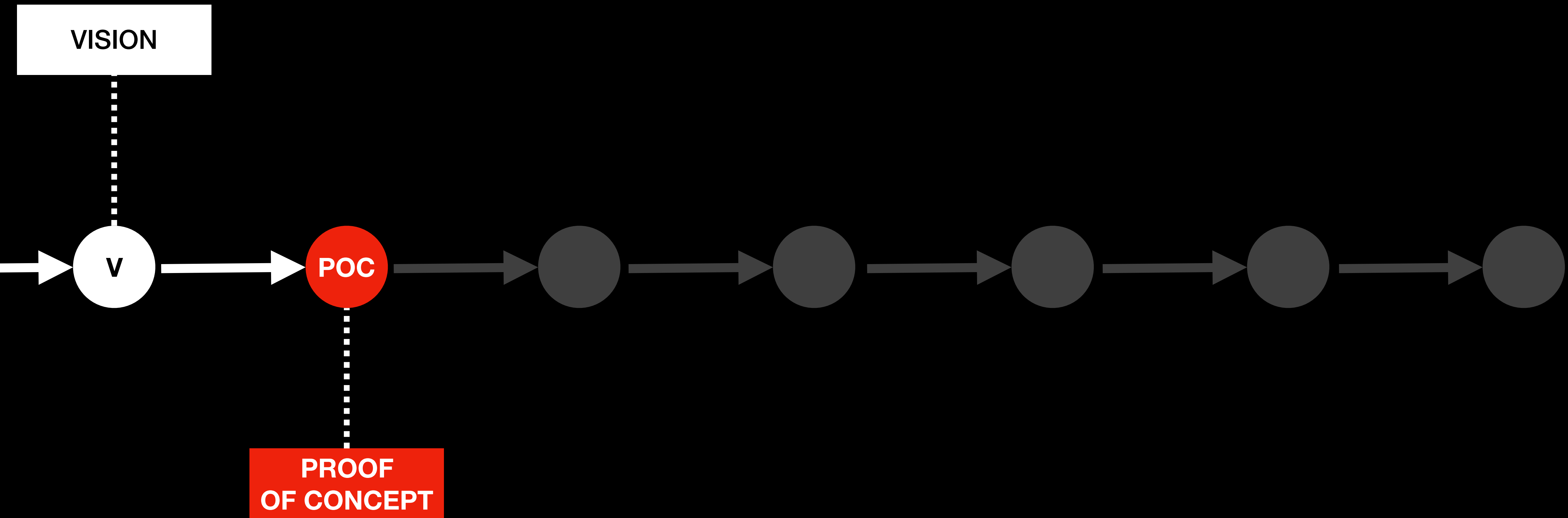


THE METHOD 2.0



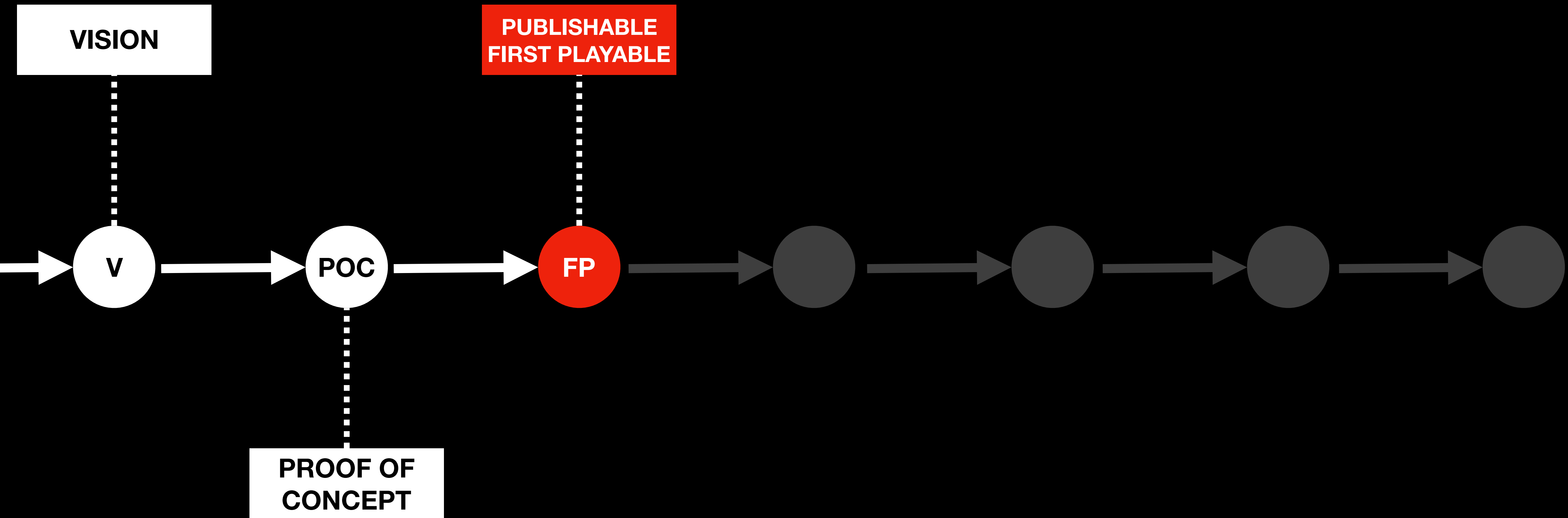
IDEA

- PRZYGOTOWUJEMY WSTĘPNY POMYSŁ JAKĄ GRĘ CHCEMY ZROBIĆ:
 - TYP GRY, JEDNOZDANIOWY PITCH GRY ORAZ FANTAZJA GRY
 - POMYSŁ NA GŁÓWNĄ MECHANIKĘ I FILARY GRY
 - ODBIORCY ORAZ USPs
- DEFINIUJEMY WSTĘPNE OGRANICZENIA (NP. BUDŻETOWE, TECHNOLOGICZNE)
- BADAMY RYNEK I SPRAWDZAMY INNE GRY
- W EFEKCIE MAMY PROPOZYCJĘ CO CHCIELIBYŚMY ZROBIĆ ORAZ UMIEMY PRZEKONAĆ SIEBIE / ZESPÓŁ / INWESTORA, ŻE WARTO SPRAWDZIĆ POMYSŁ



PROOF OF CONCEPT

- UDOWADNIAMY JAKĄ GRĘ CHCEMY ZROBIĆ ORAZ JEJ POTENCJAŁ
 - PREZENTUJEMY GŁÓWNĄ MECHANIKĘ ORAZ GŁÓWNĄ PĘTLA GRY
 - DEFINIUJEMY TRZY KLUCZOWE ELEMENTY GRY – POSTAĆ GRACZA, KAMERĘ, STEROWANIE (3xC)
 - EKSPLORUJEMY ROZWIĄZANIA DO MOMENTU UZYSKANIA SATYSFAKCJONUJĄCEGO EFEKTU
 - POKAZUJEMY KIERUNEK ARTYSTYCZNY
- ROZPOCZYNAMY PRACĘ NAD WEWNĘTRZNĄ TECHNOLOGIĄ, ALE NIE KORZYSTAMY Z NIEJ DO ZAPREZENTOWANIA POMYSŁU W GRYWALNEJ WERSJI

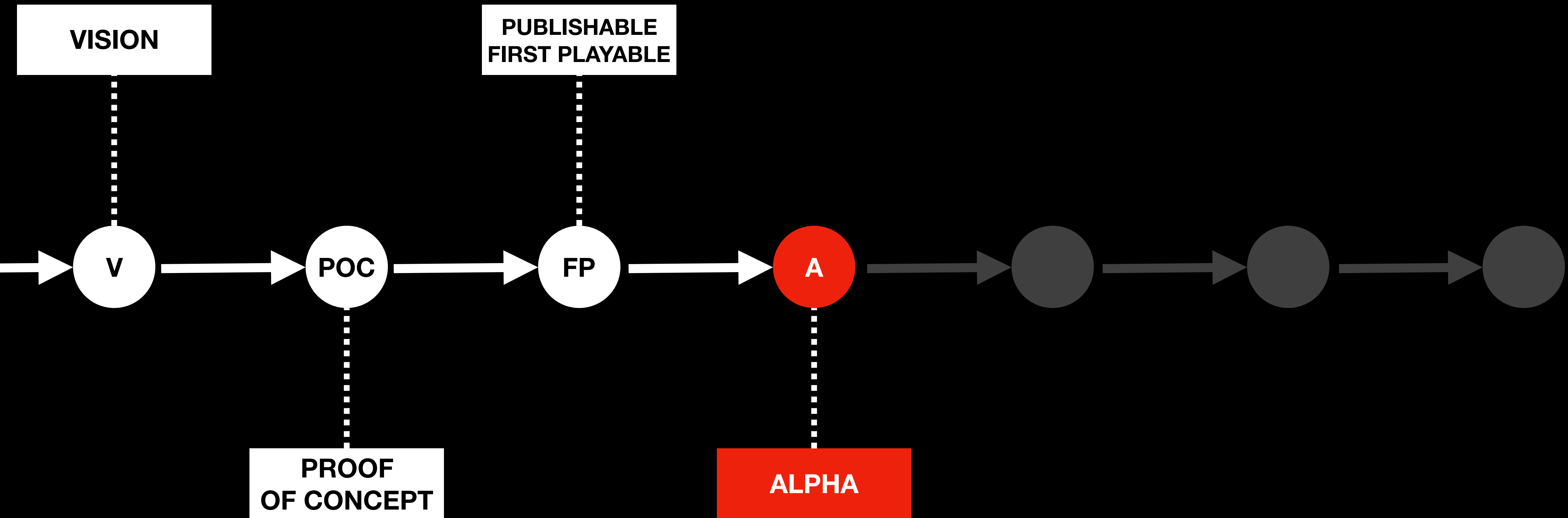


PUBLISHABLE FIRST PLAYABLE

- PRZYGOTOWUJEMY GRYWALNĄ WERSJĘ PRODUKTU POKAZUJĄCĄ WERTYKALNY PROJEKT GRY
 - UDOSKONALAMY GŁÓWNE MECHANIKI I DODAJEMY DODATKOWE MECHANIKI
 - BUDUJEMY PRZYKŁADOWY FRAGMENT GRY
 - POSIADA WSZYSTKIE FUNKCJONALNOŚCI DOSTĘPNE W CAŁEJ GRZE ORAZ LOKALNE FUNKCJONALNOŚCI DOSTĘPNE NA WYBRANYM CAŁOŚCIOWYM FRAGMENTE
- TWORZYMYSY TECHNOLOGIĘ I PROJEKTUJEMY CAŁĄ GRĘ NA MAKRO POZIOMIE
- PROTOTYPUJEMY NOWE ROZWIĄZANIA W ZDEFINIOWANYM KIERUNKU
- OSTATECZNY MOMENT, ŻEBY ANULOWAĆ LUB ZUPEŁNIE ZMIEŃĆ GRĘ
- WYRZUCAMY CO SIĘ TYLKO DA, ŻEBY SKUPIĆ CAŁY ZESPÓŁ NA GŁÓWNYM DOŚWIADCZENIU

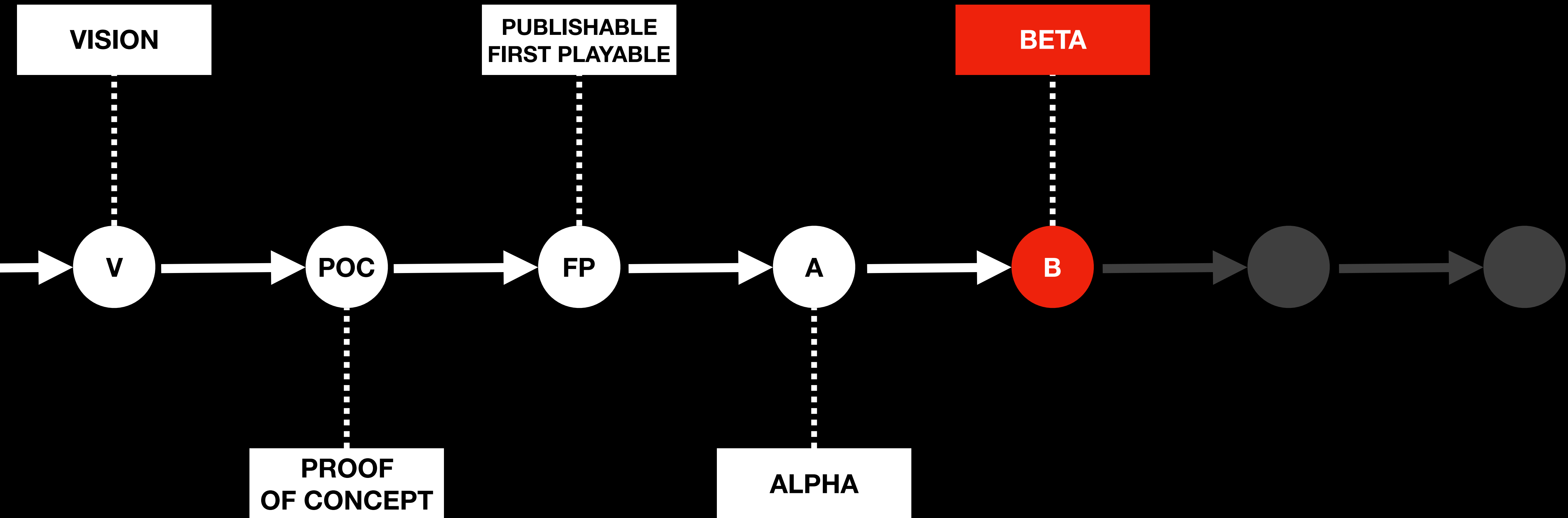
PUBLISHABLE FIRST PLAYABLE

- MAMY ZDEFINIOWANY ZAKRES PRODUKTU ORAZ PRZETESTOWANE PIPELINE'Y TWORZENIA POSZCZEGÓLNYCH ELEMENTÓW
- GRA POWINNA BYĆ JAKOŚCIOWO GOTOWA DO ODBIORU PRZEZ ZEWNĘTRZNEGO ODBIORCĘ
- GRA MA POKAZAĆ CO I JAK CHCEMY WYPRODUKOWAĆ
- INWESTUJEMY MNIEJ NA POCZĄTKU, ŻEBY PÓŹNIEJ NIE STRACIĆ DUŻO



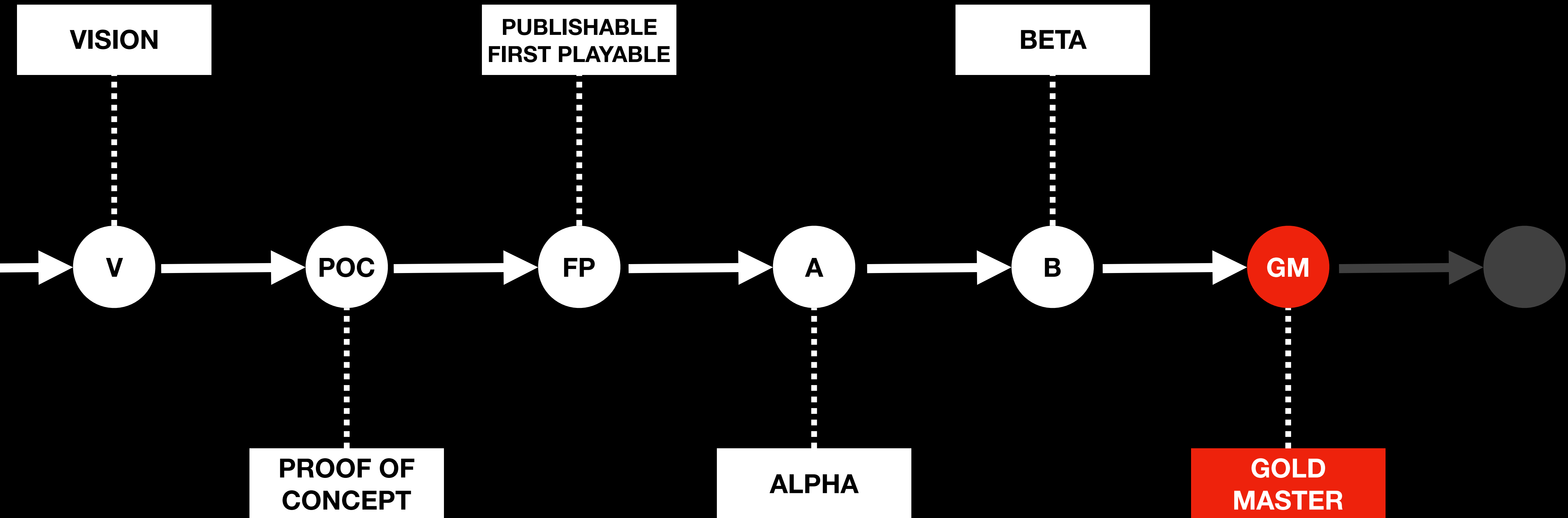
ALPHA

- PROJEKTUJEMY NA MIKRO POZIOMIE I IMPLEMENTUJEMY WSZYSTKIE MECHANIKI GRY
- BUDUJEMY CAŁĄ TREŚĆ GRY I MAMY MOŻLIWOŚĆ ZAGRANIA W CAŁOŚĆ
- TESTUJEMY GRĘ Z POTENCJALNYMI GRACZAMI NAJSZYBCIEJ JAK SIĘ DA
- ROZWIĄZUJEMY BLOCKERY I WSZYSTKIE KRYTYCZNE PROBLEMY



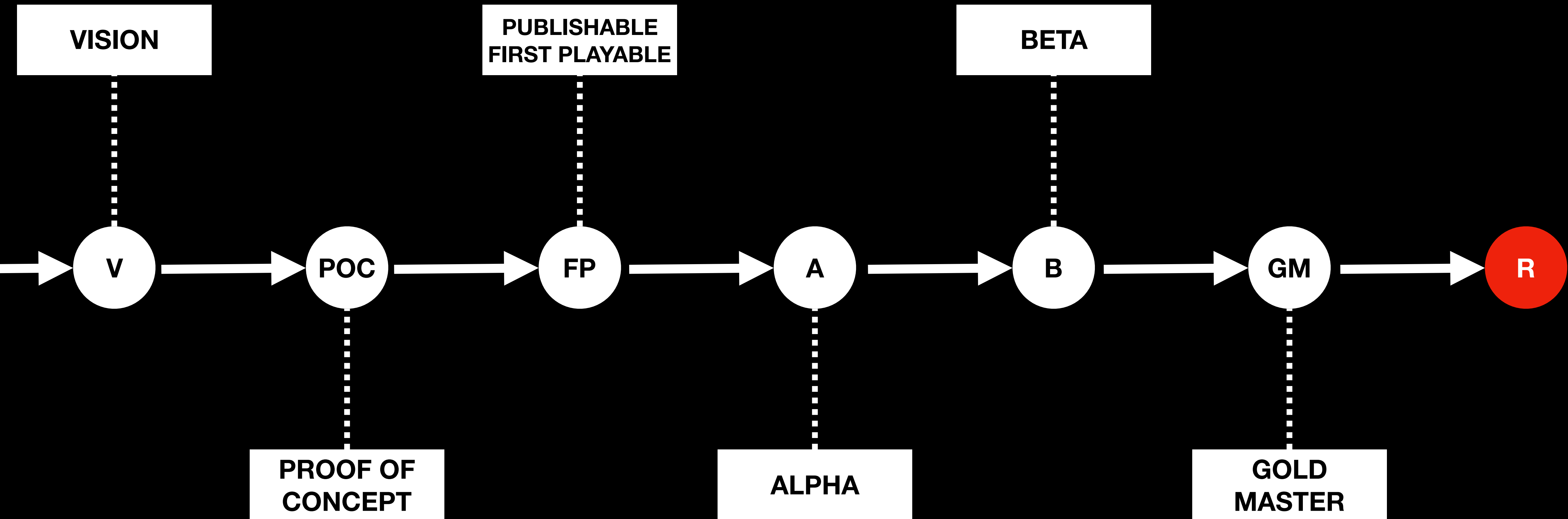
BETA

- BUDUJEMY DOCELOWĄ JAKOŚĆ GRY - NAJWAŻNIEJSZY MOMENT W CAŁYM PROCESIE!
- BALANSUJEMY I DOPRACOWUJEMY SZCZEGÓŁY WSZYSTKICH ASPEKTÓW GRY
- KOŃCZYMY PRACĘ NAD JAKOŚCIĄ ASSETÓW
- TESTUJEMY CAŁĄ GRĘ I NAPRAWIAMY WSZYSTKIE WIDOCZNE BŁĘDY
- DODAWANIE ZUPEŁNIE NOWYCH FRAGMENTÓW GRY TO CZERWONE ŚWIATŁO!



GOLD MASTER

- OSTATECZNIE STABILIZUJEMY GRĘ
- Z POMOCĄ QA WERYFIKUJEMY DOCELOWĄ JAKOŚĆ
- WPROWADZAMY CORAZ MNIEJ POPRAWEK I WYPROWADZAMY ZESPÓŁ Z PROJEKTU
- DON'T SHAKE THE JELL-O
- PRZEPROWADZAMY CERTYFIKACJĘ





11



2



4



6



1



3



8



9

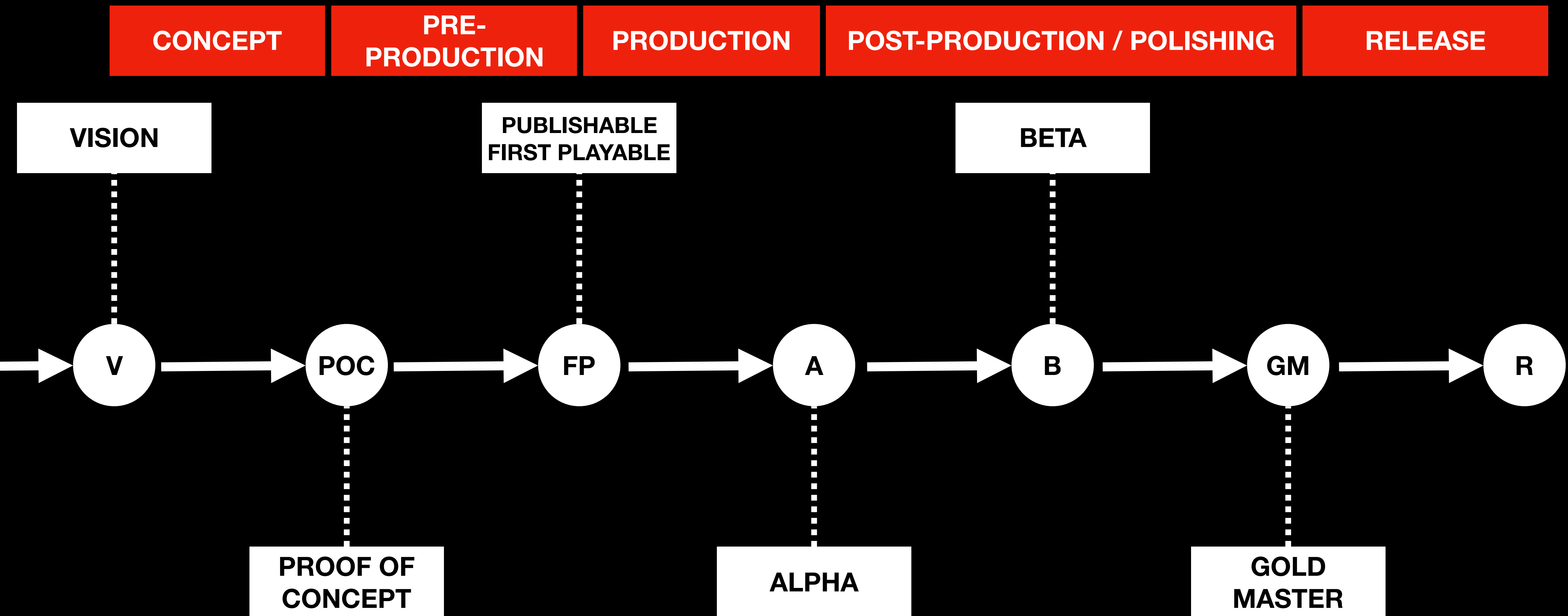


5



10

RELEASE



GOTOWANIE A ROBIENIE GIER?

PODOBIENSTWA I RÓŻNICE

- + **PODOBNE CELE OBYDWU PRODUKTÓW: ROZRYWKA ,
SPRAWIANIE PRZYJEMNOŚCI, PRZEŻYCIA I EMOCJE**
- + **PRACA ZESPOŁOWA I CZŁOWIEK Z WIZJĄ**
- + **TRAFIANIE W GUST NIE ZALEŻY TYLKO OD UMIEJĘTNOŚCI**
- + **BUDOWANIE PRZEPISU NA REALIZACJĘ I SZALEŃSTWO PRZY
PRODUKOWANIU BEZ PRZEPISU**
- + **PROCES KREATYWNY UWZGLĘDNIAJĄCY EKSPLOWANIE
I SZUKANIE INSPIRACJI**
- + **STAŁE PRÓBOWANIE I ITEROWANIE**
- **FAZA KONCEPCYJNA TWORZENIA GRY MOŻE
ANGAŻOWAĆ WIĘCEJ OSÓB NIŻ DO STWORZENIA
JEDNEGO DANIA, CHOCIAŻ...**
- **JEŚLI MAMY DO STWORZENIA CAŁE MENU!**
- **PRODUKOWANIE DANIA NA BAZIE PRZEPISU
TO JEDNAK NIECO INNY PROCES NIŻ PRODUKOWANIE
GRY NA BAZIE PRZYKŁADOWEGO FRAGMENTU**
- **W GOTOWANIU ŁATWIEJ O SZYBSZE EFEKTY,
KTÓRE MOŻESZ OCENIAĆ**

RADY SZEFA KUCHNI

**ZANIM ZACZNIESZ ROBIĆ WOŁOWINĘ
WELLINGTON, ZRÓB DOBRĄ JAJECZNICĘ ...**

**... I NAUCZ SIĘ SPRAWNIE
KROIĆ CEBULĘ!**

**W KREATYWNYM ŚRODOWISKU
BEZKRYTYCZNE PODĄŻANIE ZA ZASADAMI
NIE PRZYBLIŻA DO TWORZENIA
NADZWYCZAJNYCH PRODUKTÓW**



**WYJĄTKOWE PRODUKTY POWSTAJĄ Z METODYCZNEGO PODEJŚCIA
UZUPEŁNIONEGO CIĘŻKĄ PRACĄ, SZALEŃSTWEM I ODROBINĄ SZCZĘŚCIA!**

DZIEKUJĘ!



M JANCZEWSKI

MATEUSZJANCZEWSKI.PL