PROJEKTPRÄSENTATION

„Honorio Games“ – #decaranova

SOROCABA

2023

# Eine kurze Einführung in die Marke

Honorio **Games** entstand aus zwei Eigenschaften, die wir für die Erreichung unseres Ziels als wichtig erachteten: Schmerzen und Bedürfnisse, einen *Spieler zu haben* , der in der Lage ist, zu gleichen Bedingungen mit anderen bereits auf dem Markt etablierten Marken zu konkurrieren.

In unserem Fall entstand die Idee, diesen Player zu haben, aus Kursen des [Digital Games Technology Course am Centro Universitário Facens](https://facens.br/cursos/graduacao/tecnologia-em-jogos-digitais/) in der Stadt Sorocaba im Bundesstaat São Paulo, seit 2018, wo vier Spiele entwickelt wurden:

Dark Balls, Treasure at Sea, Battle of Guilds und Astropig Mission

Da letzteres während der Covid-19-Pandemie am Games-Marathon teilnahm und den dritten Platz belegte, können derzeit alle Projekte jeweils über digitale Plattformen (auf dem Computer) entweder über Game [Jolt](https://gamejolt.com/) oder über [itch.io gespielt werden](https://itch.io/) .

# 1.1 Schwierigkeiten: Ja… oder eher nicht?

Diese Befragung war in allen Semestern des Kurses notwendig, das heißt, wir hätten aus mehreren Gründen, die für den Erfolg der Spiele wichtig waren, gewisse Schwierigkeiten mit den Spielen selbst, oder?

Nun ja, nicht so sehr.

Um eine Vorstellung davon zu bekommen, woran wir herangehen, werden wir die ersten drei Fälle (Dark Balls, Tesouro ao Mar und Battle Of Guilds) verwenden, die während der Monate des Kursunterrichts erstellt wurden, in denen wir unsere ganze Kreativität einsetzen und einsetzen mussten Beweisen Sie dies, indem Sie jedes Element in diesen Spielen *zusammenbauen* , **d** .

Natürlich mussten wir trotz alledem die gesamte Planung ununterbrochen über digitale Plattformen mit Trello durchführen und alle Elemente auf GitHub hochladen, damit wir diese drei Projekte unseren Lehrern zeigen konnten, die sie vorher bewerten würden Während des Kurses haben wir unsere größte Herausforderung von allen erreicht: Diese auf dem Campus auf verschiedene Weise durchgeführten Projekte zu zeigen, vor allem aber die Game Development Marathons, die für den Erfolg dieser Spiele seitens der Lehrer ausschlaggebend waren Wer würde die Arbeit beurteilen, aber andere interessierte Parteien könnten unsere Entwicklung dieser drei Spiele in der Praxis spüren und auch den Raum haben, sie sorgfältig zu analysieren.

Derselbe Aspekt kann auch im letzten (Astropig-Mission) enthalten sein, das, wie die anderen drei bereits erwähnten, auch in praktisch allen Artikeln dem gleichen Erstellungsmuster folgte, aber in diesem mussten wir es in virtuellen Versionen (Besprechungen) zeigen. während der Pandemie, einschließlich unserer Teilnahme an einem der Entwicklungsmarathons, bei dem wir am Ende den dritten Platz belegten, hinter zwei anderen Spielen, die umkämpft waren.

# 1.2 Die Marke.

Wie wir eingangs sagten, entstand Honorio Games aus einem Bedürfnis und einem Schmerz, die direkt proportional miteinander verbunden sind:

Eine Marke zu haben, die in der Lage ist, sich mit den bereits auf dem Markt etablierten Spielern mit Spielen zu messen, die im Prinzip nach dem Grad der Relevanz jedes einzelnen von ihnen klassifiziert werden und danach, ob sie sowohl in der physischen Version (Computer) als auch in der physischen Version (Computer) verfügbar sind in der tragbaren Version (Handy) und ob wir andere Möglichkeiten hätten, die Aufmerksamkeit des Spielers aufrechtzuerhalten. Aber wie?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Aufmerksamkeit des Spielers zu erregen. Eine davon ist die Einbindung sogenannter [*Anzeigen*](https://ads.google.com/intl/pt-BR_br/home/) , damit der Spieler Anspruch auf einen Bonus für die Fortsetzung seines Spiels hat, beispielsweise auf den Kauf bestimmter Gegenstände. Was bei den vier oben genannten Spielen letztendlich nicht notwendig war, da sie alle ausschließlich für den Computer entwickelt wurden, müssten wir uns nun, wenn wir sie für Mobiltelefone entwickelt hätten, um zwei Fragen kümmern:

* Würden wir es für iOS oder Android machen und es unter Einbeziehung dieser Anzeigen im Apple Store und bei Google Play verbreiten?
* Und würden wir eine Art finanzielle Belohnung erhalten?

Darüber hinaus müssten wir immer noch täglich planen, um zu sehen, ob alle Elemente ordnungsgemäß verwendet werden und ob wir keinen Fehler haben, der sie daran hindern könnte, zu funktionieren, sei es durch Unity und Unreal oder durch andere *Engines* die für den Erfolg der Spiele notwendig sind. Was uns zu einer anderen Frage führen würde.

# 1.3 Wie müsste die Offenlegung erfolgen?

Sie denken bestimmt schon:

Nachdem ich mein Spiel praktisch in allen seinen Phasen erstellt und auf digitalen Plattformen verfügbar gemacht hatte, war es an der Zeit, es gut bekannt zu machen. Aber wie macht man das richtig, ohne die Öffentlichkeit zu verängstigen? Es ist einfach.

Die Nutzung sozialer Netzwerke und anderer Kommunikationskanäle wie *Feedback* in virtuellen Stores (Google Play Store und App Store) anhand der Sterne und Kommentare, die Nutzer auf den jeweiligen Plattformen abgeben können, sind zwei der unzähligen Möglichkeiten, den Geschmack der Spieler zu fesseln.