



Игры для умных экранов: перспективы и препятствия на пути разработчиков



Анна Вьюгина
Руководитель направления игровых навыков
Just AI



Умные дисплеи – новые возможности



Baidu



Amazon



Lenovo



Сбер



LG

*100M households
will own a smart display by 2023
Statista



Умные дисплеи – новые возможности



Дискавери



Виджеты и вспомогательная информация



Видео



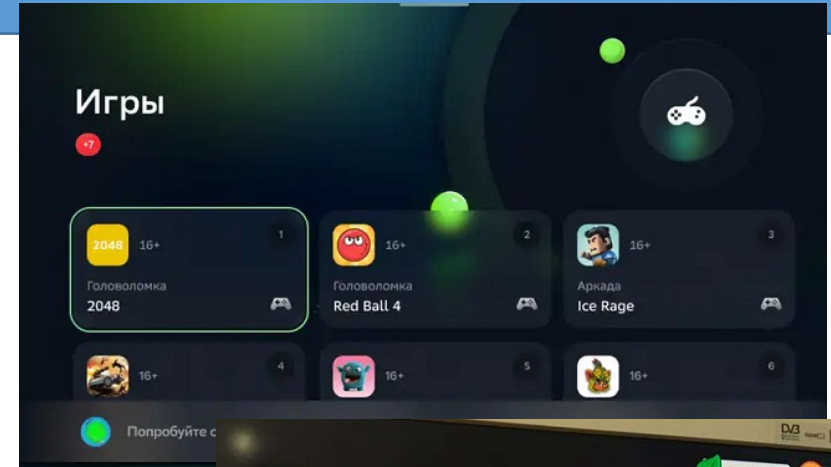
Игровые параметры/прогресс



Графика, атмосфера



Платежи





Умные дисплеи – новые возможности

Голосом удобнее!





Новый опыт взаимодействия



Популярные игры
Квесты
Викторины

Скрин из игры «Half-life: Alyx»



Игры Just AI

60 +
Игровых
навыков



Lovecraft world



Хранитель слов



- Внутренние покупки
- Использование собственных инструментов разработки (JACR, JACF)



Lovecraft world



[Смотреть демо](#)

 Talk to Lovecraft World



Хранитель слов/Power of words



[Смотреть демо](#)



Запусти Хранитель слов



Talk to Power of words



С чем столкнулись, чему научились



Помнить про ограничения распознавания!
Обязательно тестировать, в том числе и название





С чем столкнулись, чему научились



Помнить про ограничения распознавания!
Обязательно тестировать, в том числе и название



Используйте черновые предзаписи





С чем столкнулись, чему научились



Помнить про ограничения распознавания!
Обязательно тестировать, в том числе и название



Используйте черновые предзаписи



Игроку всегда должно быть очевидно, что сказать
+ предусматривайте вариант «игрок сказал что-то не по теме»





С чем столкнулись, чему научились



Помнить про ограничения распознавания!
Обязательно тестировать, в том числе и название



Используйте черновые предзаписи



Игроку всегда должно быть очевидно, что сказать
+ предусматривайте вариант «игрок сказал что-то не по теме»



Сокращайте кол-во интерфейсных элементов
+ важные подписывайте





С чем столкнулись, чему научились



Помнить про ограничения распознавания!
Обязательно тестировать, в том числе и название



Используйте черновые предзаписи



Игроку всегда должно быть очевидно, что сказать
+ предусматривайте вариант «игрок сказал что-то не по теме»



Сокращайте кол-во интерфейсных элементов
+ важные подписывайте



Используйте Continuous match mood (google)





С чем столкнулись, чему научились



Помнить про ограничения распознавания!
Обязательно тестировать, в том числе и название



Используйте черновые предзаписи



Игроку всегда должно быть очевидно, что сказать
+ предусматривайте вариант «игрок сказал что-то не по теме»



Сокращайте кол-во интерфейсных элементов
+ важные подписывайте



Используйте Continuous match mood (google)



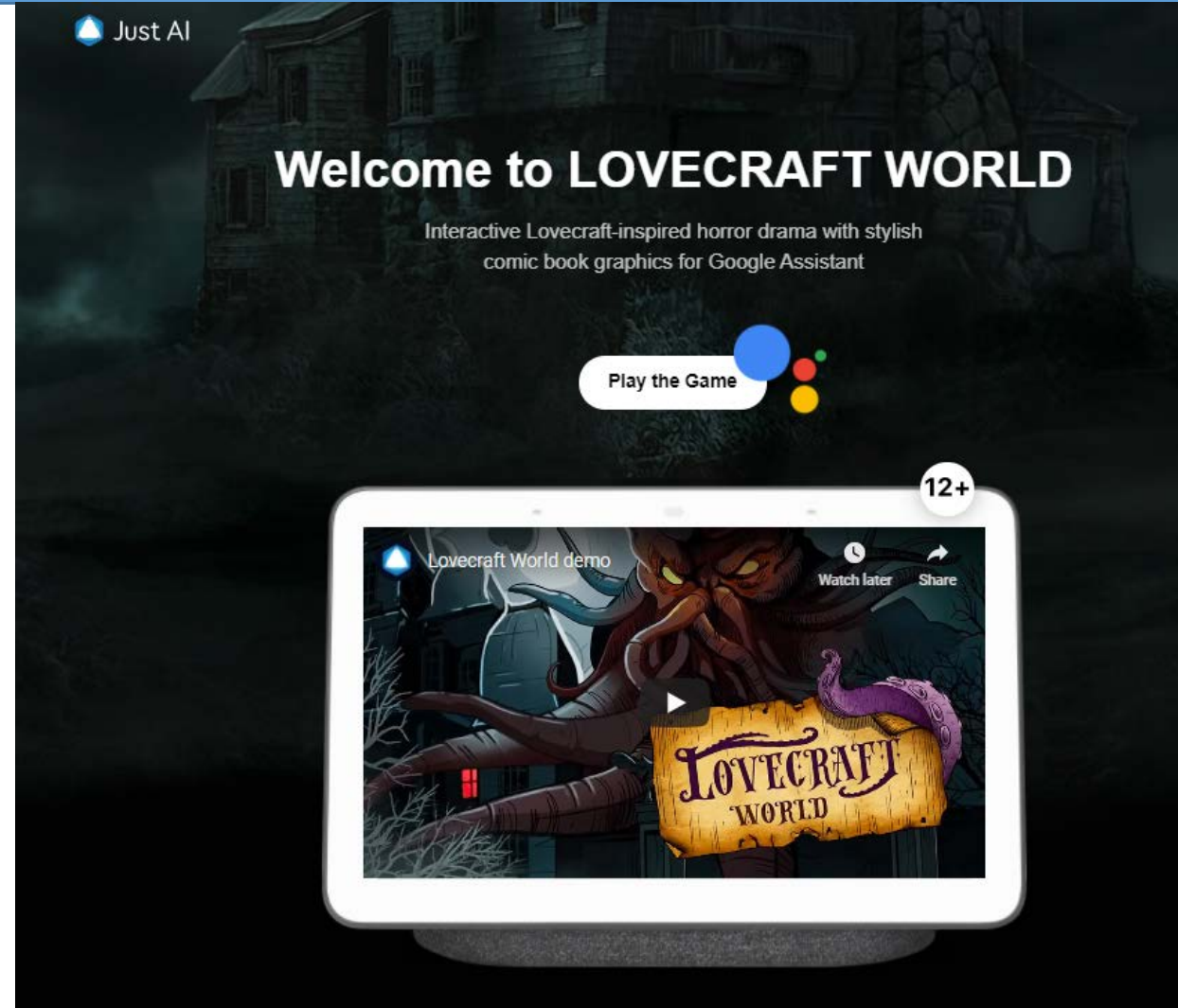
Рационально подходите к созданию графики





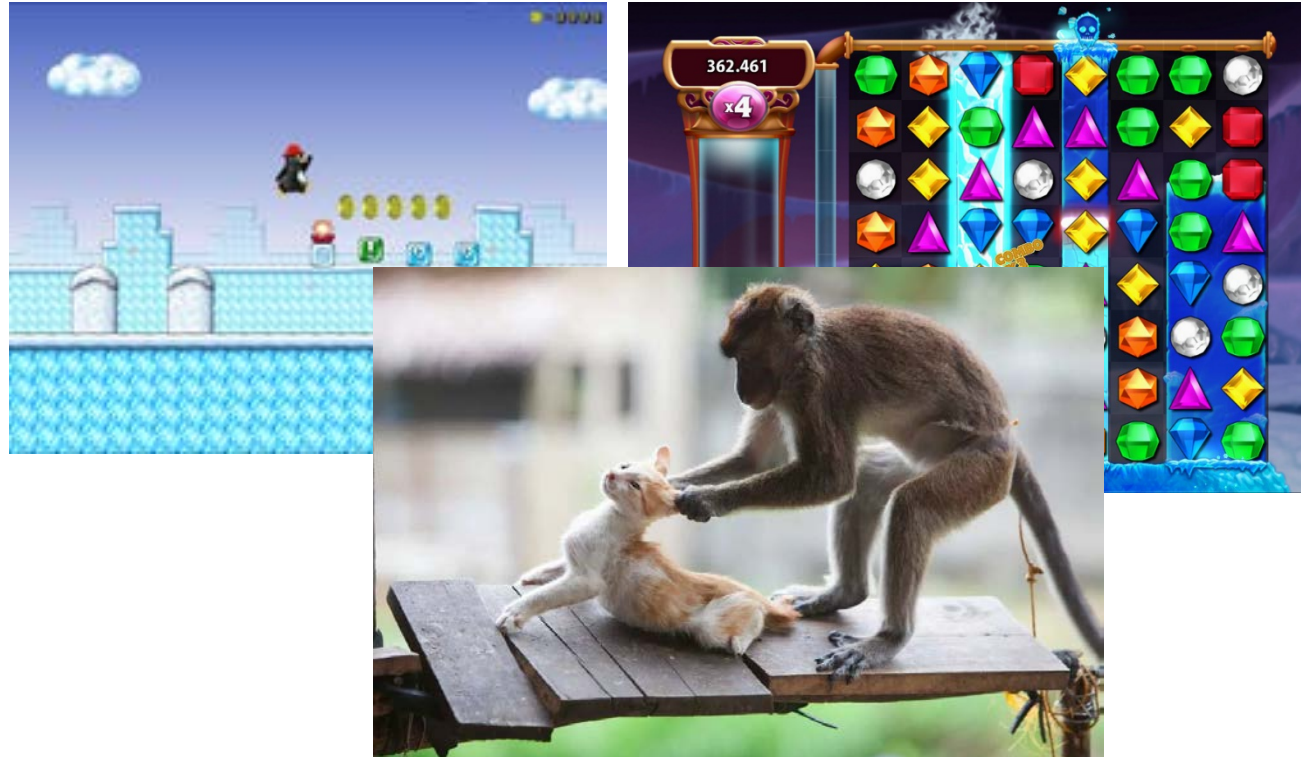
С чем столкнулись, чему научились

- Проработайте страницу вашей игры, иконку, описание
Создайте лендинг
- Call to action и название должны быть простыми,
легко запоминаться
- Обратитесь к средствам массовой информации
Хабр, VC, DTF, Tjournal, каналы про геймдев вроде Gamer Bay





Самое главное!



Не притягивайте за уши Voice UX

Спасибо!



Аня Вьюгина, Just AI



viugina@just-ai.com



[anna.viugina](https://www.facebook.com/anna.viugina)