

# **Pelisuunnittelu, markkinointi ja firman pyörittäminen**

Turku 18.09.2009



*Dicework Games*

# Minä Olen

- Arto Koistinen
- Toimitusjohtaja, Dicework Games Oy
  - Perustettu huhtikuun lopussa 2009
  - Yksi peli ulkona
- Pelisuunnittelija, Universomo/THQ Wireless 07 ~ 09



*Dicework Games*

# Pelifirman perustaminen

- Kokemusta on hyvä olla
- Moniosaajia arvostetaan pienessä puljussa
- Järkevä liikeidea



*Dicework Games*

# Pelifirman perustaminen

- Pienet aloituskustannukset
- Pärjätäänkö halvoilla tai ilmaisilla ohjelmilla?
- Miten myydä?
  - iPhone? Steam?
- Suoraan asiakkaille vai julkaisijoiden kautta?



*Dicework Games*

# Ensimmäinen peli

- Ensimmäisen projektin valmistuminen vie aikaa
- Lainaa?
  - Finnvera
- Tukia
  - Nordic Game
  - Tekes



*Dicework Games*

# Ensimmäinen peli

- Valitkaa helppo aihe!
- Kopiointi voi olla ihan hyvä idea
- Jos pelin ajattelee tekevänsä kuukaudessa, sen tekee ehkä puolessa vuodessa



*Dicework Games*



Dice

**COMING SOON FROM ID SOFTWARE**

AS OUR FOLLOM-UP TO THE COMMANDER KEEN TRILOGY, ID SOFTWARE IS WORKING ON "THE FIGHT FOR JUSTICE": A COMPLETELY NEW APPROACH TO FANTASY GAMING. YOU START NOT AS A MEAKLING WITH NO FOOD--YOU START AS QUAKE, THE STRONGEST, MOST DANGEROUS PERSON ON THE CONTINENT. YOU START OFF WITH A HAMMER OF THUNDERBOLTS, A RING OF REGENERATION, AND A TRANS-DIMENSIONAL ARTIFACT. HERE THE FUN BEGINS. YOU FIGHT FOR JUSTICE, A SECRET ORGANIZATION DEVOTED TO VANQUISHING EVIL FROM THE LAND! THIS IS ROLE-PLAYING EXCITEMENT.

AND YOU DON'T CHUNK AROUND THE SCREEN. "THE FIGHT FOR JUSTICE" CONTAINS FULLY ANIMATED SCROLLING BACKGROUNDS. ALL THE PEOPLE YOU MEET HAVE THEIR OWN LIVES, PERSONALITIES, AND OBJECTIVES. A 256-COLOR VGA VERSION WILL BE AVAILABLE (SMOOTH SCROLLING 256-COLOR SCREENS--FANCY THAT)!

AND THE DEPTH OF PLAY WILL BE INTENSE. NO MORE "MHACK MHACK HERE'S SOME GOLD." THERE WILL BE INTERESTING PUZZLES AND DECISIONS MON'T BE "YES/NO" BUT COMPLEX CORRELATIONS OF PEOPLE AND EVENTS.

"THE FIGHT FOR JUSTICE" WILL BE THE FINEST PC GAME YET.



BILLY SAYS:  
"ID SOFTWARE IS REALLY  
KEEN!"



*Dicework Games*

# Pelisuunnittelija

- Tehtävän pelin mekaanisen sisällön suunnittelu
- Kolme tavoitetta:
  - Antaa sarja erilaisia ja haastavia tilanteita
  - Antaa riittävästi tietoa jotta pelaaja voi reagoida
  - Antaa pelaajalle valikoima toimintoja ja niille toiminnoille seuraamukset



*Dicework Games*

# Erilaisia ihmisiä

- Graafikkosuunnittelija
- Visuaalisempia pelejä
- Koodaajasuunnittelija
- Protoilu helpottaa uusien mekaniikkojen syntymistä
- Roolipelisuunnittelija
- Hallitsee monimutkaiset mekaniikat



*Dicework Games*

# Pelin rakenne

- Alku
- Ydinpeli
- Loppu
- Ympärillä metapeli
- Draaman kaari koskee myös pelejä



*Dicework Games*

# Alku

- Ei 10 minuutin alkuvideoita!
- .. eikä mielellään 75 minuutin loppuvideoita...
- Kannattaa aloittaa yksinkertaisesti ja nopeasti
- Mekaniikat esitellään pelin kuluessa
- Luo pelaajalle heti motivaatio

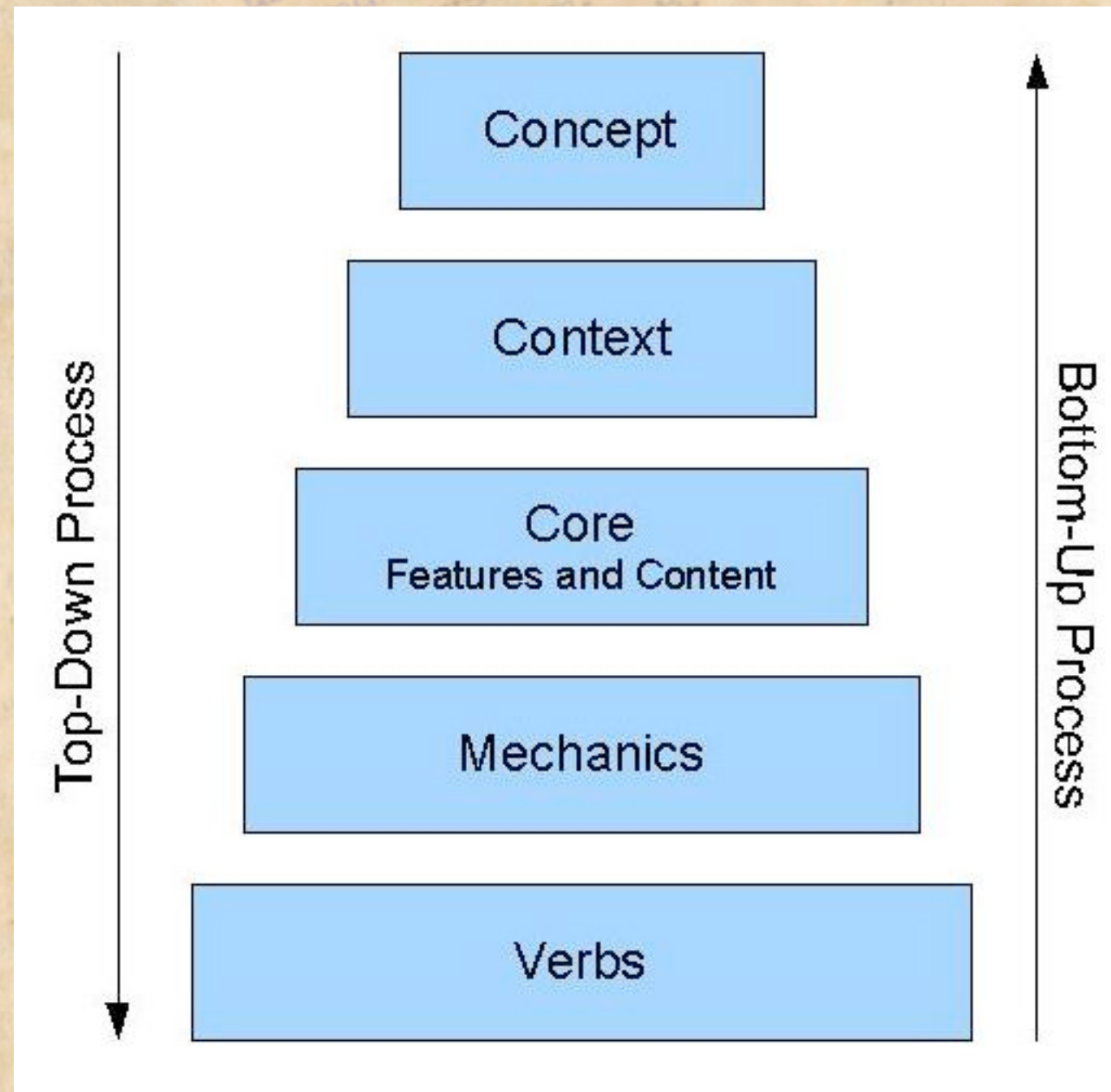


*Dicework Games*



*Dicework Games*

# Suunnitteluprosessi



*Dicework Games*

# Ylhäältä alas

- Sopii hyvin kun lähdetään ideasta
- Esim. “sammakkotaistelupeli”
- Kysymyksiä
- Mikä tekee konseptista erityisen?



*Dicework Games*

# Alhaalta ylös

- Mekaniikkapohjainen lähestymistapa
- Saattaa johtaa epätasaiseen peliin
- Toimii hyvin yksinkertaisissa peleissä
- Voi olla myös aihelähtöinen
- “Mitä Wall-E voi tehdä?”



*Dicework Games*

# Ideoilla ei ole arvoa

- Peli-idea on 1% koko pelistä
- Loput 99% ovat tuotantoa ja hiontaa eli hikeä
- Kukaan ei halua kopioida omaperäistä ideaa
- Ideoiden jakaminen parantaa ideoita



*Dicework Games*

# Pelikonsepti

- Pelin idea hyvin tiivistettynä
- “Toimintapohjainen roolipeli jonka päähenkilö on vesinokkaeläin”
- Julkaisijalle lähetetään usein konseptidokumentti
  - 2~4 slideä
  - Konseptigrafiikkaa
  - Pääajatus/mekaniikka



*Dicework Games*

# Pelikonsepti

- Täysin uuden konseptin toteuttaminen hankalaa
- Suurin osa suosituista peleistä ei ole omaperäisiä
- Massamarkkinat vai oma idea?
- Suurempi ostajapotentiaali vs. parempi peli



*Dicework Games*

# Konteksti

- Pelin maailma tai setting
- Esim. Tolkien~henkinen fantasia, bakteerit, 1960~luvun Lontoo
- Luo ympäristön pelin tapahtumille
- Määrää graafisen ulkoasun



*Dicework Games*

# Ydin

- Sisältö
  - Miljööt, hahmot, esineet, power-upit
  - Tärkeää “lineaarisissa” peleissä
- Toiminnallisuudet
  - “täydellinen mitokondriosimulaatio”
  - “käy kauppaa kaikkien pelihahmojen kanssa”
  - Tärkeää avoimemmissa peleissä



*Dicework Games*

# Mekaniikat

- Pelin säännöt
- Tarkempi kuvaus siitä miten peli toimii
- Tärkein ja aikaa vievin osuus
- Usein matemaattisia



*Dicework Games*

# Mekaniikat

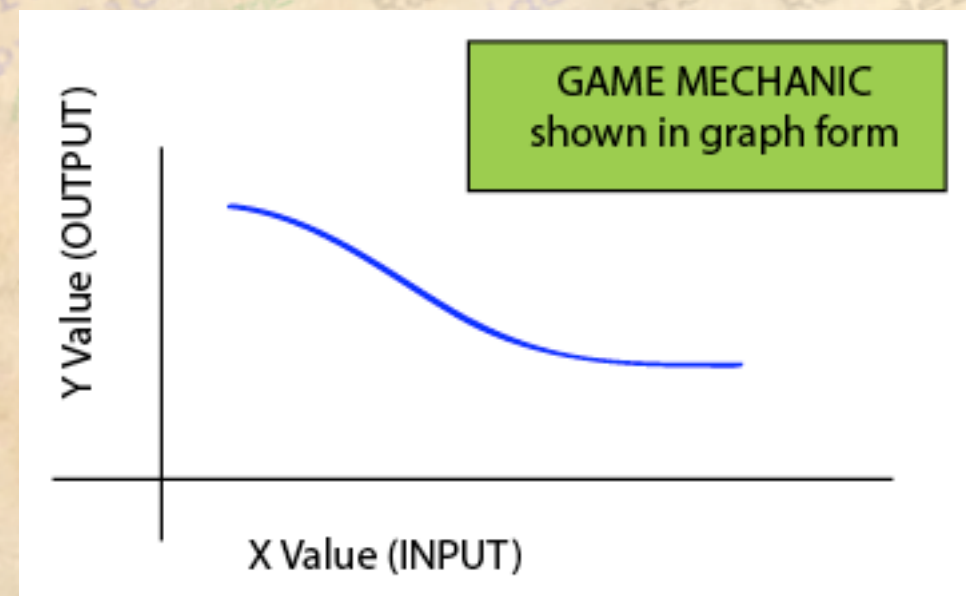
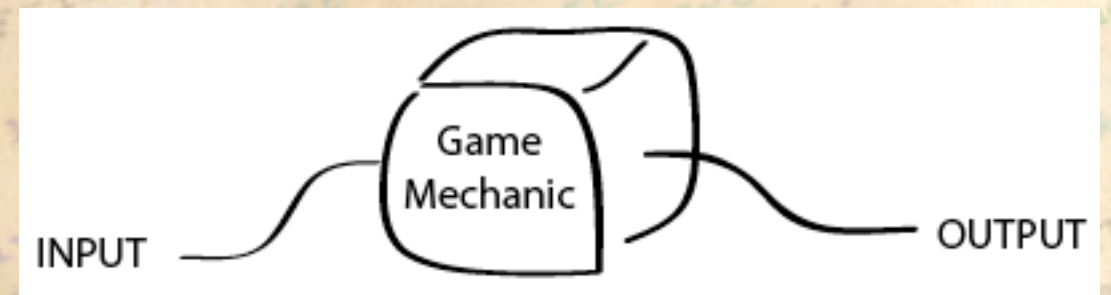
- Merkitykselliset päätökset
- Joidenkin mukaan pelisuunnittelun ydin
- Mutta Guitar Hero sanoo toisin
- Vaikeat ja merkittävimmät päätökset ovat hauskimpia?



*Dicework Games*

# Mekaniikat

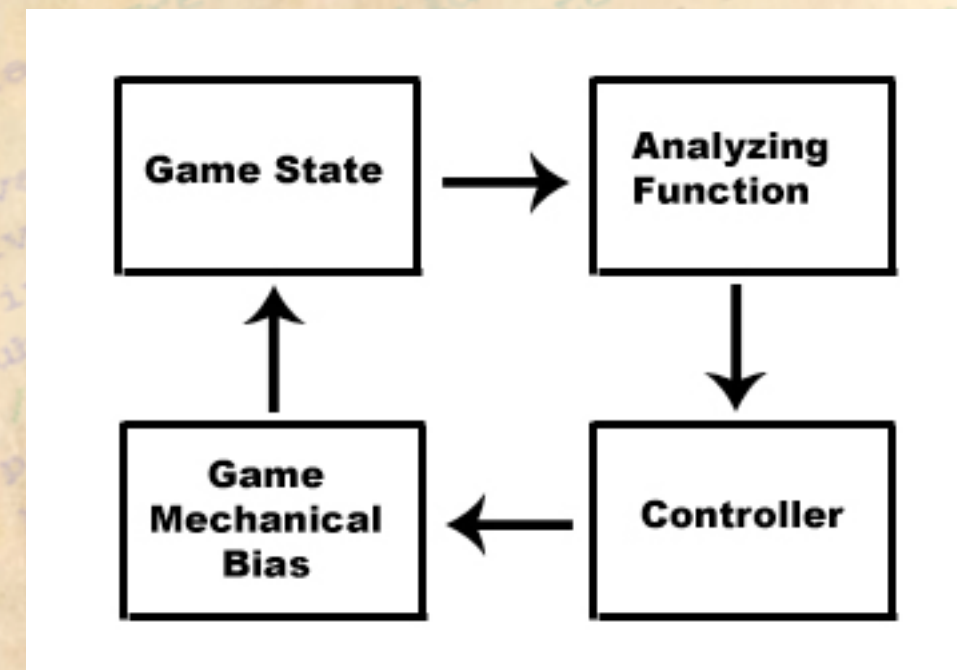
- Mekaniikka muuntaa pelaajan toiminnan pelimaailman reaktioksi
- Voi olla lineaarinen tai epälineaarinen
- Usein “musta laatikko”



*Dicework Games*

# Mekaniikat

- Lopputulos vaihtelee tilanteen mukaan
- Negatiivinen ja positiivinen palautekierre



*Dicework Games*

# Palaute

- Pelaajan täytyy tietää tekojensa seuraukset!
- Tulokset täytyy esittää selkeästi
- Esitä olennainen tieto siellä mihin pelaaja katsoo



*Dicework Games*

# Legend of Zelda



*Dicework Games*

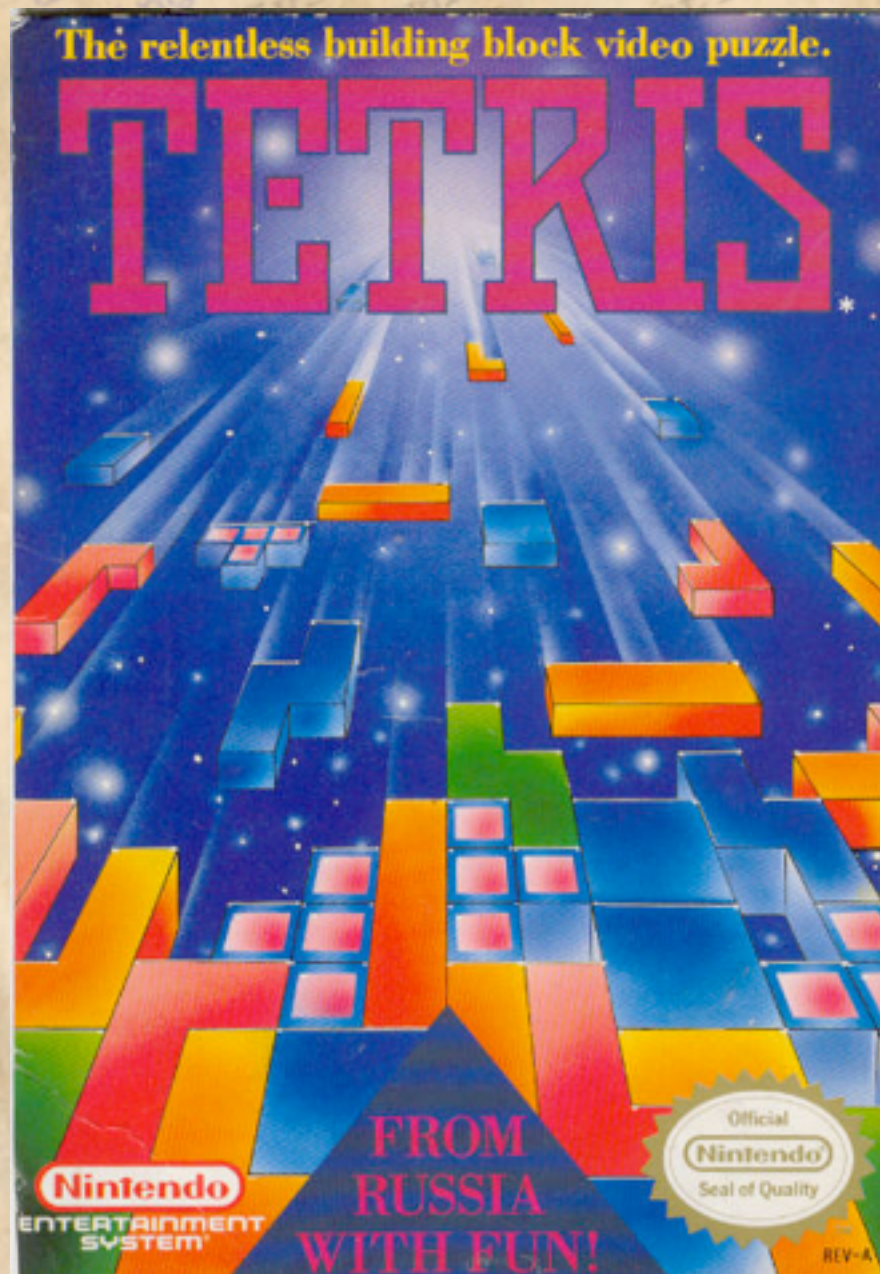
# Positiivinen palautekierre

- Hyvin pärjäävä saa lisää bonusta tai huonosti pärjäävä rangaistusta
- Esim. voittajava joukkue saa parempia aseita, roolipeleissä kestopisteiden vähetessä ominaisuudet heikkenevät
- Nopeuttaa pelin loppumista
- Voi tehdä loppupelistä tylsää häviäjälle
- Painottaa taitoa (tai onnea)



*Dicework Games*

# Tetris



*Dicework Games*

# Negatiivinen palautekierre

- Hyvin pärjäävää rangaistaan, tai huonosti pärjäävä palkitaan
- Esim. Mario Kartissa loppupäässä oleva saa parempia power-upeja
- Tasapainoittaa peliä
- Liiallinen kuminauhaefekti voi häiritä
- Voi pidentää peliä liikaa
- Parantaa huonosti pelaavien mahdollisuuksia



*Dicework Games*

# Elder Scrolls: Oblivion



*Dicework Games*

# Verbit

- Pelaajan käytössä olevat toiminnot
  - Ammu, liiku, puhu, jne
  - Vastaavat kontroleita
  - Käyttöliittymäsuunnittelu tärkeää
    - “Mom test”



*Dicework Games*

# Diablo 2



*Dicework Games*

# Rule of 7

- Ihminen voi pitää mielessään vain 5~9 ( $7 \pm 2$ ) asiaa
- Verbien määrä pitää suunnitella sen mukaan
- RTS peleissä yksiköiden hallinta on siksi vaikeaa
- Uudemmissa peleissä työkaluja



*Dicework Games*

# Loppu

- Pelaaja pitää aina palkita
- Pieni hengähdys ennen loppua tekee hyvää
- Mitä enemmän palautetta pelaajalle, sen parempi



*Dicework Games*

# Metapeli

- Yhdistää pelin kentät toisiinsa
- Parhaimmillaan peli itsessäänkin
- Pelaajalle hyvä antaa valinnanmahdollisuuksia.



*Dicework Games*

# Markkinointi



*Dicework Games*

# Tunnettavuus

- "Obscurity is a greater threat than piracy" ~ Tim O'Reilly
- Uusien tekijöiden on vaikea saada näkyvyyttä
- Jonkin täytyy herättää huomio
- Lisenssit auttavat kiinnostumaan



*Dicework Games*

# Tunnettavuus

- Suuret mediat eivät pysty uutisoimaan kaikkea
- Paras tapa on mennä suoraan pelaajien luo
- “unite a tribe”
- Fanit ovat parhaita markkinoijia!



*Dicework Games*

# Tiedottaminen

- Aloita ajoissa! Kokoa faneja!
- Mitä useammalle lähetät mailia, sen enemmän saat näkyvyyttä
- Käytä syndikointipalveluita (esim. GamesPress.com)
- Kerää oma lista tiedotuskanavista
- Tutki mistä sivuillesi saavutaan



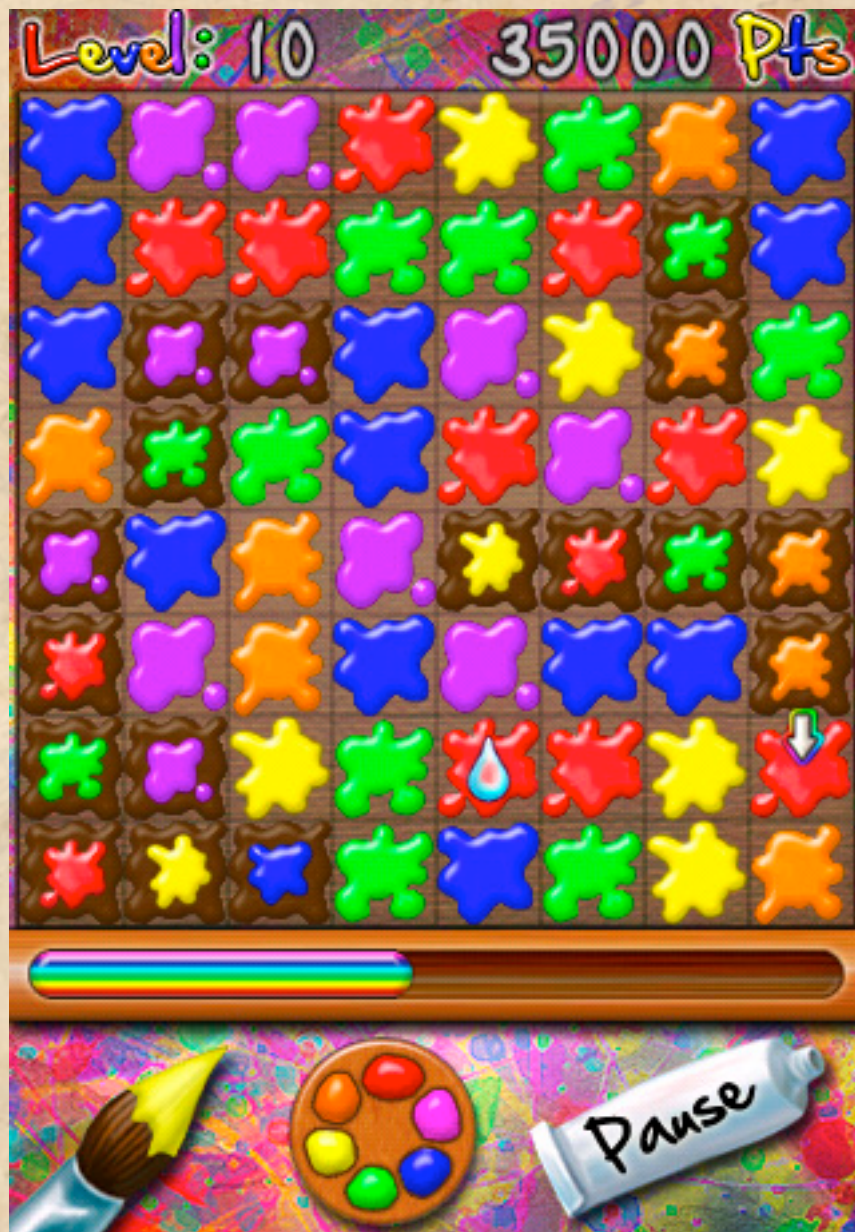
*Dicework Games*

# Kohdeyleisö

- Tee selväksi millainen peli on kyseessä
- Sopiiko pelimekaniikka ja pelin konteksti samalle yleisölle?



*Dicework Games*



Dicework Games

# Lehdistötiedote

- “Virallinen” kanava
- Kirjoita objektiivisesti ulkopuolisen näkökulmasta
- Ei “we completed our first game” vaan “FooBarSoft completed their first game”
- Muista koukku!
- Jotain mihin uutisessa voidaan tarttua (esim. trendikäs engine)
- Loppuun linkkejä lehdistömateriaaliin



*Dicework Games*

# Evony ja tissit



Dicework Games

.. ja PopCap



Play Now!

Undead Forever



*Dicework Games*



# Jatkotiedotus

- Huomiota täytyy ylläpitää
- Tasaisesti uutta tietoa pelistä ennen julkaisua
- Videoita, tarinoita, anekdootteja, screenshotteja, mitä vain mikä voi kiinnostaa
- Development blog
- Tarjoa Previewejä



*Dicework Games*

# Demo/ilmaisiversion

- Ihmiset innostuvat helpommin jos pääsevät koittamaan peliä ilmaiseksi
- Riittävän kattava ote pelistä
- Mutta jättää silti nälkäiseksi
- Ei aikarajoja tai muita keinotekoisia pakotteita
- Voi moninkertaistaa myynnin



*Dicework Games*

# Arvostelut

- Jos pelillä on hypeä, on myös helpompi saada arvosteluja
- Toisaalta kovat odotukset saattavat alentaa arvosanoja
- Arvostelijoita ei voi aina ymmärtää



*Dicework Games*

# Hinta

- Riippuu tietenkin julkaisualustasta
- App Storen hinnat olleet laskussa
  - Silti ensimmäisessä viikon myydyimmät listassa ei ollut yhtään \$.99 peliä
- Miksi valittaa kahvikupin hintaisesta tuotteesta?
  - Ylitä odotukset!
- Alennusmyynnit usein kannattavat



*Dicework Games*

# Lähteitä

- Gamasutran artikkelit
  - [http://www.gamasutra.com/view/feature/3328/designing\\_enemies\\_with\\_distinct\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3328/designing_enemies_with_distinct_.php)
  - [http://www.gamasutra.com/view/feature/2677/techniques\\_of\\_written\\_storytelling\\_.php?](http://www.gamasutra.com/view/feature/2677/techniques_of_written_storytelling_.php?)
  - [http://www.gamasutra.com/view/feature/2264/decisionbased\\_gameplay\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2264/decisionbased_gameplay_design.php)
  - [http://www.gamasutra.com/view/feature/1419/designing\\_for\\_motivation.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/1419/designing_for_motivation.php)
  - [http://www.gamasutra.com/view/feature/2129/game\\_design\\_cognition\\_the\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2129/game_design_cognition_the_.php)
  - [http://www.gamasutra.com/view/feature/4072/designing\\_games\\_that\\_dont\\_suck.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4072/designing_games_that_dont_suck.php)
  - [http://www.gamasutra.com/view/feature/4091/anatomy\\_of\\_a\\_game\\_mechanic.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4091/anatomy_of_a_game_mechanic.php)
- Salen & Zimmerman, Rules of Play
- Koster, A Theory of Fun for Game Design
- Bjork & Holopainen, Patterns in Game Design



*Dicework Games*