

# Pitch

# Pelin nimi

[Pelkkä työnnimi riittää tässä vaiheessa. Lopullinen nimi voidaan päätää myöhemmin.]

## Kehittäjät

Peli-idean kehittäjän nimi tai kehittäjien nimet.

## 1. Peli-idean lyhyt esittely

### Ohjeistus:

Kuvaile muutamalla lauseella, mistä peli kertoo ja mikä sen tarkoitus on. Kerro pelisuunnittelun peruspilarit: mitkä ajatukset ohjaavat suunnittelua ja kehitystä. Tuo esille pelin koukku (hook) – mikä tekee siitä houkuttelevan ja erottuvan. Toivottu pituus: 0,5–1 sivu + kuva/kuvia.

## 2. Pelin tarkempi kuvaus

### Ohjeistus:

Kuvaile peliä yksityiskohtaisemmin.

- **Template:** mihin Roso Games Templateen peli kehitetään?
- **Miljöö ja tarina:** missä ja milloin peli tapahtuu, millainen on sen maailma.
- **Genre ja tyyli:** mihin peligenreensä peli kuuluu, millainen on sen tunnelma ja visuaalinen ilme.
- **Pelikokemus:** millaista tunnetta tai kokemusta pelaajalle halutaan tarjota.
- **Keskeiset pelimekanikat:** mitä pelaaja tekee pelissä, miten peli etenee.
- **Kohderyhmä:** kenelle peli on suunnattu (ikä, kiinnostuksen kohteet, pelaajaprofiili).

Voit liittää konseptikuvia, inspiraatiokuvia tai prototyppimateriaalia. Toivottu pituus: 2–4 sivua, kuvat mukaan lukien.

### **3. Tärkeimmät pelimekaniikat ja gameplay loopit**

#### **Ohjeistus:**

Kuvaile pelin keskeiset pelimekaniikat ja gameplay loopit.

- Mitä asioita pelaaja tekee jatkuvasti?
- Miten pelaaja etenee ja/tai saa palkintoja?
- Millainen käyttöliittymä tukee tätä?

Voit liittää wireframe-kuvia käyttöliittymästä sekä prototyppi- tai inspiraatiokuvia. Toivottu pituus: 2–4 sivua, kuvat mukaan lukien.

### **4. Pelaajan motivaatio ja tavoitteet**

#### **Ohjeistus:**

Kuvaile lyhyesti, mikä saa pelaajan jatkamaan pelaamista.

- Mitkä ovat pelaajan lyhyen ja pitkän aikavälin tavoitteet?
- Miten peli palkitsee pelaajaa (esim. tarina, uudet kyvyt, esteettiset palkinnot)?
- Miten pelaaja kokee onnistumisen ja edistymisen?

### **5. Estetiikka ja audiovisuaalinen tyyli**

#### **Ohjeistus:**

Kuvaile lyhyesti pelin visuaalinen ja äänellinen ilme.

- Millainen on pelin graafinen tyyli (realistinen, tyylitelty, retro, minimalistinen)?
- Millainen on äänimaailma ja musiikki?
- Onko peli ottanut inspiraatiota tai mallia muista peleistä, elokuvista, kirjoista?
- Älä käytä vain tekstiä, vaan hyödynnä erityisesti referenssikuvia tai -äänitteitä.