

# Unity Projekt Kurssi: Kurssin lopputyö info

9.9.2020

# Lopputyö

- Peli Dokumentit
  - High Concept Document (Pakollinen, esimerkkien mukainen)
  - Pitch Deck (Pakollinen, myyntipuhetta varten, esimerkkien mukainen)
  - Game Design Document (Ei pakollinen, mutta hyvä olla)
  - SWOT Analyysi (Pakollinen, esimerkkien mukainen)
  - Feature Ranking (Ei pakollinen, voi olla myös issue/task board Trelloissa ja HacknPlanissä)
  - Risk Analysis (Ei pakollinen)
- Prototyyppi tai vertical slice pelistä. Pelin täytyy olla suunnitelmien mukainen!!
- Pelin myyntipuhe / pitch viimeisellä tunnilla, joten treenatkaa pitchiä varten huolella!
- Versionhallinta historia tarkastetaan! Joten tehkää versionhallinta, commitit ja commit viestit huolella ja siististi!

# Pitch Deck

Pitch Deck on lyhyt esitys jonka avulla yleisö, investori tai julkaisija saa nopean yleiskuvan tuotteen suunnitelmasta. Se on yhtä kattava kuin High Concept Document, mutta tehdään usein PowerPointilla tai sen tyyllisellä työkalulla.

Pitch Deck kannattaa pitää tiiviinä, mutta sen pitäisi näyttää projektin koko suunnitelma, mitä ollaan tehty, miksi ja myös mihin tähdätään.



# Pitch Deck Sisältö

- Title
- Pelin yleiskatsastus
  - Genre, mekaniikat, yhteenveto
- Markkinat
  - Kohderyhmä, alustat, markkina analyysi
- Bisnes malli
  - Monetisaatio, suunnitelma (roadmap)
- Kilpailijat
  - Samankaltaiset pelit? Ainutlaatuiset ominaisuudet, miten olette parempia kuin muut
- Tiimi
  - Millainen tiimi teillä on, kokemukset, osaamiset
- Talous
  - Rahoitus tähän mennessä, resurssien tarve, rahoituksen tarve, mihin rahoitus käytetään

# SWOT Analyysi

Strateginen suunnittelutekniikka, jota käytetään auttamaan ja tunnistamaan projektin sisäiset, sekä ulkoiset vahvuudet ja heikkoudet.

SWOT analyysiä (Strengths, Weakness, Opportunity ja Threats) voidaan hyödyntää pelikehityksessä ja se on tehokas tapa saada investorit ja julkaisijat kiinnostumaan teidän pelistä.

	+	-
Sisäinen ympäristö	<b>S</b> Vahvuudet	<b>W</b> Heikkoudet
Ulkoinen ympäristö	<b>O</b> Mahdollisuudet	<b>T</b> Uhat

# SWOT Analyysi

**Strengths (Vahvuudet):** Kerro projektin sisäiset vahvuudet, mikä tekee pelistä ainutlaatuisen ja mitkä ovat pelin myyntipisteet. Yritä kertoa ihmisille minkä takia juuri tämä peli on hauska ja mielenkiintoinen ja mikä tiimin vahvuus on.

**Weaknesses (Heikkoudet):** Kerro projektin sisäiset heikkoudet. Mitä ongelmia voisi tulla vastaan tiimille. Mitä ongelmia pelikehitykseen voi ilmestyä.

**Opportunities (Mahdollisuudet):** Kerro projektin ulkopuoliset mahdollisuudet. Miten ja miksi peli pärjäisi markkinoilla. Onko peli saanut hyvän kuvan esimerkiksi testaajilta tai julkaisjoilta? Kerro yleisesti projektin mahdollisuuksista.

**Threats (Uhat):** Kerro projektin uhista. Mitkä uhkaavat projekti ja pelin kehitystä, tiimin työskentelyä yms.

# Dreadful Dungeons : SWOT Analysis

INTERNAL FACTORS	
STRENGTHS (+)	WEAKNESSES (-)
<p><i>Talk about what you're good at, your unique assets and resources, and how your positive attributes are perceived by others.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Unique combination: RPG &amp; Card Battler</li> <li>• Unique Card Combat System</li> <li>• Choose your own adventure story – replay value</li> <li>• Large network of game business/production experts</li> <li>• Multiplatform</li> </ul>	<p><i>Talk about improvements you need to make, any resources you lack, and how these negative attributes might be perceived by others.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• First game project for our company/to-be company</li> <li>• Without proper funding, project will be delayed</li> <li>• No artists for 3D/2D (at this point)</li> <li>• Small community (at this point)</li> </ul>
EXTERNAL FACTORS	
OPPORTUNITIES (+)	THREATS (-)
<p><i>List doors that are currently open to you, opportunities you can capitalize on, and how your strengths can create new connections.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fast growing market for Card battlers</li> <li>• Game Business experts have stated that our idea has potential</li> <li>• Large network of game business/production experts, who might help in consulting, development or publishing</li> <li>• Game has potential to be published on multiple platforms (PC, Switch, Console, Mobile)</li> <li>• Potential Board Game version from the core idea of the game</li> </ul>	<p><i>List any harmful hazards, competitors, and how known weaknesses can open the door to threats.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Similar type of game released from a larger known studio</li> <li>• No investments or funding</li> <li>• Development team members personal issues</li> </ul>

# High Concept Document

High concept dokumentti on parin sivun mittainen dokumentti joka tiivistettyä listaa pelin oleelliset asiat.

High concept dokumenttiin kannattaa listata pelin idea lyhyesti, pelimekaniikat, pelin genre, kohdeyleisö, mille alustalle peli julkaistaan, pelaajan motivaatio ja monetisaatio.

High concept dokumentti on erittäin tärkeä pelikehityksessä, sillä siitä pitäisi pystyä suoraan näkemään pelin idea ja pelin laajuus.

[High Concept Document Mallipohja](#)



# High Concept Document

High concept dokumentti kannattaa aloittaa kertomalla pelin idea lyhyesti, josta pitäisi suoraan millainen peli on kyseessä. Tätä voi myös käyttää alustavana hissi puheena.

Tämän jälkeen on suositeltavaa kirjoittaa kohdeyleisö. Pelin kohdeyleisö yleisesti kertoo suoraan millainen peli on kyseessä visuaalisesti, tarinallisesti ja millaisia mekaniikkoja peli voisi sisältää. Tähän voi listata esimerkkinä kohdeyleisön iän, minkä tasoille pelaajille peli on tarkoitettu ja kohdeyleisön muut kiinnostukset.

Esimerkki: Peli on kohdeyleisö on 30-55 vuotiaille työssäkäyville naisille, jotka tykkäävät pelata kasuaalisesti tabletilla match-3 tyyllisiä pelejä. ← Tästä voi päätellä suoraan millainen peli on kyseessä → kasuaali match-3 mobiilipeli, jossa on värikkäitä kenttiä ja puzzle mekaniikkoja.

# High Concept Document

Kohdeyleisön jälkeen kannattaa lisätä pelin genre lyhyesti, esimerkiksi: Hack n Slash RPG, Puzzle Platformer.. Yms.

Pelin ainutlaatuisuus kannattaa ottaa huomioon parilla lauseella, mikäli peli-idea on ainutlaatuinen. Vaikka peli ei olisi ainutlaatuinen kannattaa kirjoittaa mikä tästä pelistä tekee ainutlaatuisen, onko se pelin tarina, tyyli vai mekaniikat. Pelin ainutlaatuisuus on yksi tärkeimmistä syistä, miksi pelaajat pelaisivat juuri sinun peliä.

Pelaajan motivaatio on myös hyvä lisä pelin ainutlaatuisuuden ohelle. Parilla lauseella kertoa mikä pelissä on koukuttavaa. Esimerkiksi:

*“Venture through a vast world with countless different routes to take. Each run the player can choose to go through a different route with a different outcome. Deck building, each run the player can create a completely different style of a deck.”*

# High Concept Document

High concept dokumenttiin kannattaa vielä lisätä pelin mekaniikkoja tai tarinaa, riippuen siitä mitä peliä kehität. Mikäli pelin pääidea on mekaniikoissa, kannattaa pelimekaniikat listata lyhyesti, esimerkiksi:

“The player must adventure and explore unique dungeons which will eventually lead to the end. Choose your own unique route to take which will affect the storyline, reputation for the different factions and the end sequence. “

“Detailed handcrafted dungeons, with unique encounters. The player can also embark on side-quests which can be obtained from the Taverns around the world.”

Mikäli peli keskittyy enemmän tarinaan ja tarinankerrontaan, kannattaa tarinasta ja hahmoista kirjoittaa synopsis.