

Unity Projekt Kurssi: Kurssin sisältö + Dokumentit

7.9.2020

Taustatietoa

1. Pelialan yrittäjä
 - Tällä hetkellä toiminimiyrittäjä
2. Insinööri (AMK). Valmistunut Marraskuu 2019
3. Yli kolmen vuoden kokemus Unity peli kehittäjän
4. Päätaidot: Ohjelmointi (C#), sekä Peli- ja kenttäsuunnittelu

Kurssin Sisältö - Ensimmäiset viikot

Week	Date	Topic
37	7.9.2020 (Lähiopetus)	Kurssin esittely, ryhmiin jakaminen ja loppupäivä peliprojekti dokumenttien läpikäyntiä.
37	8.9.2020 (Lähiopetus)	Peliprojektien ketterää kehittämistä, GitHub repon luonti, peliprojekti ryhmätyönä (mitä kannattaa huomioida, miten valmistautua yms.), versionhallinta, projektien dokumenttien luontia
37	9.9.2020 (Lähiopetus)	Dokumenttien luontia, projektin aloittamista ja dokumenttien tarkistamista. Kuinka pitchata peliä julkaisijoille ja investoreille
38	14.9.2020 (Lähiopetus)	Dokumenttien tarkistamista ja luontia. Pelin julkaiseminen Google Play alustalle ja / tai Steamiin (teoriaa, miten se käytännössä toimii)
38	15.9.2020 (Etäopetus)	Ehdotuksia? Projektin parissa työskentelyä. Pelin tallennus pilveen ja koneelle (Save / Load systeemi)

Kurssin Sisältö - Myöhemmin

Week	Date	Topic
39	21.9.2020 (Etäpäivä)	Ehdotuksia? Projektin parissa työskentelyä. Unityssä debuggausta, optimointia (profiler)
40	28.9.2020 (Etäpäivä)	Ehdotuksia? Projektin parissa työskentelyä. (Network koodausta, uNet ja Photon)
41	5.10.2020 (Etäpäivä)	Ehdotuksia? Projektin parissa työskentelyä.
41	9.10.2020 (Etäpäivä tai Lähipäivä)	Ehdotuksia? Projektin parissa työskentelyä. Projektien tarkastus ennen lomaa ja deadlineä.

Kurssin Sisältö - Lopputyö (21.10.2020, viikko 43)

- Projektien deadline ja esittelyt (pitchaus). Lähiopetus
 - Peli pitchataan “julkaisijalle / investorille”, esitetään pelin prototyyppi / vertical slice, laaditut dokumentit ja suunnitelmat.
- Pitchin jälkeen käydään läpi projekti ja miten pärjäsivät pitchauksessa ja esittelyssä. Omia mielipiteitä kurssista ja projektityöskentelystä voi myös esittää (esimerkiksi haasteet ja millaista oli työskennellä oikean peliprojektin parissa)
- Lopussa käydään läpi ja annetaan palautetta myös versiohallinta historiasta.

[Discord ryhmän linkki!](#) [GitHub Repo](#)

Lopputyö

- Peli Dokumenttien suunnittelu ja laatiminen
 - High Concept Document
 - Game Design Document
 - SWOT Analyysi
 - Feature Ranking
 - Risk Analysis
 - Pitch Deck (myyntipuhetta varten)
- Prototyyppi tai vertical slice kehittäminen suunnitelman ja dokumenttien perusteella
- Projektin myyntipuhe (pitch) viimeisellä tunnilla. Ideana myydä peli-idea “julkaisijalle / investorille”.

Peliprojektin suunnittelu

Peliprojektin tärkein osio on pelisuunnittelu. Suunnittelua varten on hyödyllistä laatia eri dokumentteja, jotka auttavat pelin vision luomisessa ja myöhemmin kehityksessä.

Paras lähtökohta pelin suunnittelua varten on mennä pöydän ääreen ja kirjoittaa erilaisia peli-ideoita ylös paperille, kun peli-idea on valittu, kannattaa lähteä suoraan kirjoittamaan paperille erilaisia ominaisuuksia ja mekaniikkoja pelistä. Tässä vaiheessa kannattaa hyvin lyhyesti laittaa ylös minkä tyyllisen pelin haluaa kehittää, onko se ensimmäisen persoona RPG vai kolmannen persoonan FPS.

Tämän jälkeen kannattaa suoraan lähteä laatimaan High Concept Dokumenttia.

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.

Game Design Document

Game Design Document on pelin dokumentti, johon listataan kaikki tieto pelistä. Se voi loppua kohden olla monta kymmentä sivua pitkä. GDD:hen kirjoitetaan pelin jokaisesta mekaniikasta, tarinan jokaisesta vaiheesta, jokaisesta suunnitelmasta ja ominaisuudesta johon pyritään.

[Oma GDD pohja jonka olen laatinut.](#)

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	S Vahvuudet	W Heikkoudet
Ulkoinen ympäristö	O Mahdollisuudet	T 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.

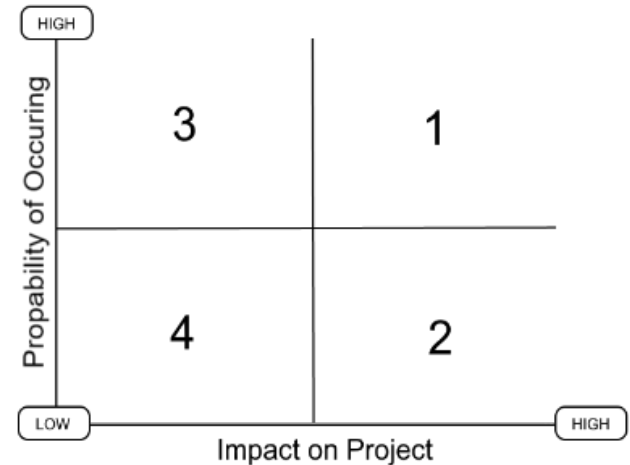
Dreadful Dungeons : SWOT Analysis

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"> • Unique combination: RPG & Card Battler • Unique Card Combat System • Choose your own adventure story – replay value • Large network of game business/production experts • Multiplatform 	<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"> • First game project for our company/to-be company • Without proper funding, project will be delayed • No artists for 3D/2D (at this point) • Small community (at this point)
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"> • Fast growing market for Card battlers • Game Business experts have stated that our idea has potential • Large network of game business/production experts, who might help in consulting, development or publishing • Game has potential to be published on multiple platforms (PC, Switch, Console, Mobile) • Potential Board Game version from the core idea of the game 	<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"> • Similar type of game released from a larger known studio • No investments or funding • Development team members personal issues

Riskianalyysi

Riskianalyysi on prosessi mahdollisten ongelmien tunnistamiseksi ja analysoimiseksi, jotka voivat vaikuttaa kielteisesti projektiin. Tämän analyysin tarkoitus on auttaa projektia välttämään tai vähentämään näitä riskejä.

Riskit voidaan analysoida käyttäen erilaisia taulukoita, esimerkkinä tästä on vieressä oleva taulukko, jota käyttämällä voidaan arvioida riskin mahdollisuus tapahtua ja riskin mahdolliset vahingot projektiin.

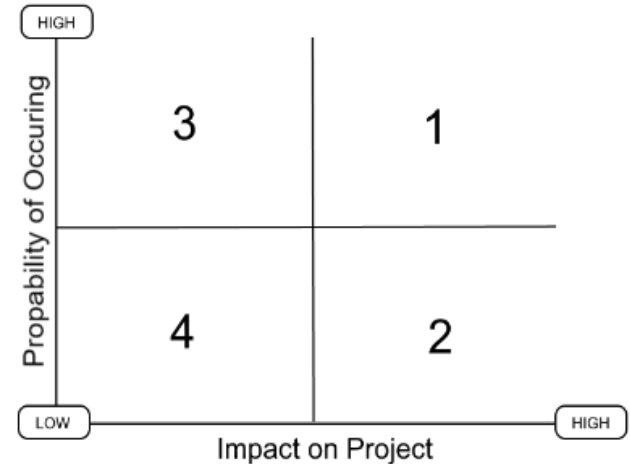


Riskianalyysi

Esimerkki:

Pelin julkaisupäivänä julkaistaan pari AAA peliä, jotka voivat viedä huomion kokonaan ja pelisi ei menesty, kuinka iso haitta vaikutus tällä olisi koko projektille / tiimille ja kuinka isot mahdollisuudet on, että tämä tapahtuisi.

→ Mahdollisuus on aika pieni, sillä yleisesti kannattaa ottaa huomioon milloin peli julkaistaan ja mitä pelejä julkaistaan samaan aikaan. Mutta mikäli näin tapahtuisi, se olisi iso takaisku pelille ja tiimille, joten tämän riskin arvio asettuisi “2” kohtaan.



Feature Ranking

Feature ranking on lista, esimerkiksi excel lista, joka pitää sisällään pelin ominaisuuksia. Tällaiseen listaan voi lisätä ominaisuudet mitä halutaan pelin sisältävän kun se julkaistaan, sekä mitä voisi olla, mikäli on mahdollista kehittää ominaisuus.

Feature Rankingin voi tehdä omalla tavalla, siihen voi lisätä rooleja, ja rooleille omat numero arvot, jotka viittaavat tarvittavuuteen. Tähän voidaan myös lisätä eri kategorioita esimerkiksi “Gameplay”, “Production” ja “Process”

Taulukko voi olla esimerkkinä tällainen: Kategoria (mihin kategoriaan ominaisuus kuuluu), Rank (ominaisuuden yleinen tarvittavuus), Ominaisuus (lyhyesti mikä ominaisuus on kyseessä), Ohjelmoijan tarve, suunnittelijan tarve ja QA tarve

Feature Ranking esimerkki



Category	Feature Rank	Feature	Programmer	Designer	QA
Gameplay	3	Crafting System	3	3	2
Gameplay/Production	3	Dialogue System	2	3	2
Production	3	UI/HUD Assets	3	3	1
Gameplay	2	Randomly Generated Dungeons	3	1	3
Gameplay	1	Bestiary	2	3	1

Ensimmäiset Päivät

Loppupäivä ja ensimmäiset päivät vietetään pääsääntöisesti dokumenttien kirjoittamiseen, jonka jälkeen dokkarit tarkastetaan. Ilman kunnollista suunnitelmaa on haastavampaa aloittaa pelin prototyypin teko, joten kannattaa keskittyä suunnittelu vaiheeseen!

Alustavat suunnitelmat voi kirjoittaa minne tahansa, esimerkiksi projektin GitHub repositorion Wiki osastolle.

Aikataulut, kurssin materiaalit ja myöhemmin kurssilla käydyt asiat löytyvät kurssin GitHub reposta

[Discord ryhmän linkki!](#) [GitHub Repo](#)