



PELIN TEKEMINEN JAMEISSA

Mitä kannattaa ottaa huomioon ja miten hommassa kannattaa edetä

LD32 Warm Up,
Jussi Rasku


Frami D
17.4.2015



SEPELI RY





- Pelin tekeminen rajatussa ajassa ja rajatulla teemalla on vaikeaa. Siinä nämä pikkuniksit voivat olla suureksi avuksi.



Experimental Gameplay Project

Carnegie Mellon

- Yli 50 peliä
- Hittejä:
 - *World of Goo*
 - *Crayon Physics*
- Työtapa
 1. Yksi henkilö / peli
 2. Yksi viikko aikaa / peli
 3. Yksi teema (esim. "painovoima", "parvi" jne.)



Kyle Gray, Kyle Gabler, Shalin Shodhan, Matt Kucic :
http://www.gamasutra.com/view/feature/130848/how_to_prototype_a_game_in_under_7_.php

VRT LD, aikaa 48h

Intermezzo



48h pelinkehityskilpailu.

✓ Teema, ✓ Rajoitettu aika, ✓ Yksin

Ludum Dare 32 begins: **in 10 hours**


<http://www.ludumdare.com/compo/>



Rapid Prototyping

Huomioi seuraavat:

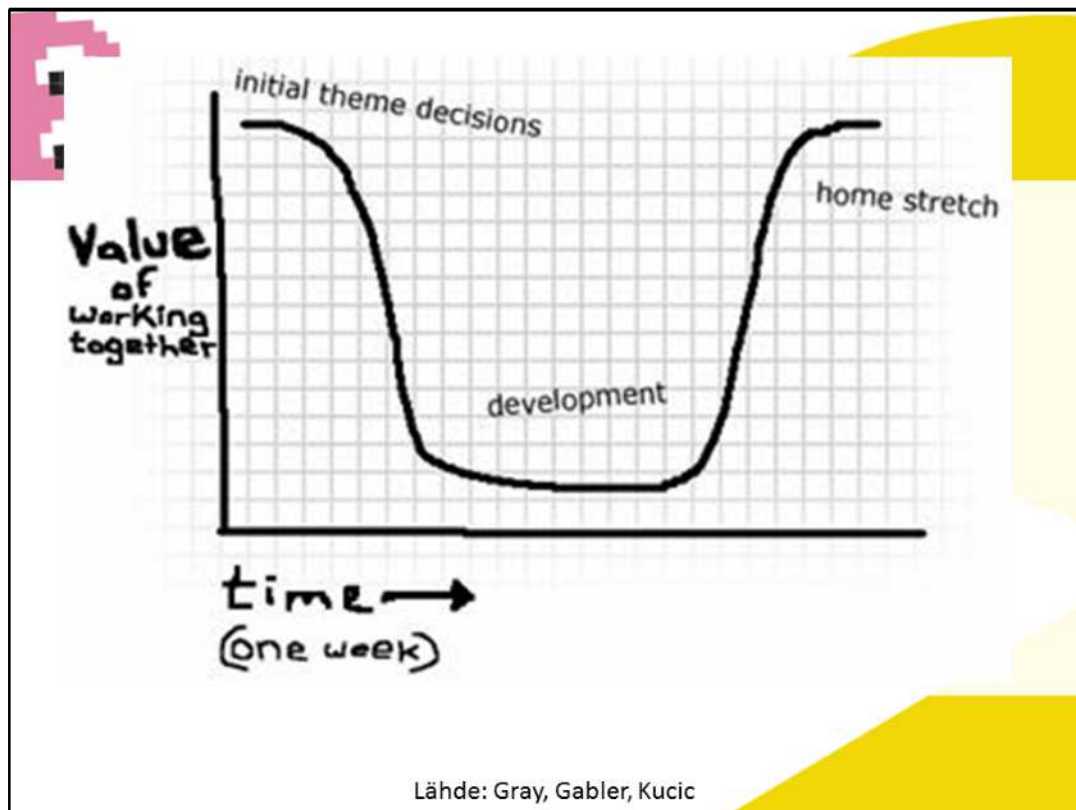
1. Aika paikka ja porukka
2. Pelisuunnittelu ja luovuus
3. Pelattavuus ja hauskuus



1. Aika, paikka ja porukka

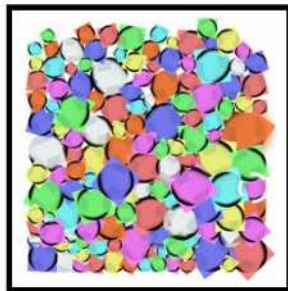
- a) Asennoidu ja asemoidu niin, että epäonnistuminen on OK.
- b) Rajoita prototyyppiin käytetty aika.
- c) Rajoita luovuutta erilaisilla rajoituksilla (esim. koodiriviä, luettavuus, teema, tunnelma, mekaniikka ...)
- d) Taidot ei ole kaikki kaikessa.
- e) Kysy välillä muiden mielipidettä ja tee samaa asiaa, mutta erikseen.

- a) Hyviä uusia ideoita syntyy näin. Indie kehittäjän pitää kilpailla ideoilla. Emme voi jalostaa ja jalostaa tekemällä samaa isommin ja näyttävämmiin (BF3). Jos menee vikaan, niin opit varmasti samalla ja lisää ideoita tulee tehdessä.
- b) Enempi aikaa != parempi peli. Löysä aikataulu altistaa keskittymään epäolennaisuuksiin. Tupla aika ei tarkoita tuplaten parempaa peliä ("you can't polish a turd")
- c) Paradoksaalisesti rajaaminen helpottaa luovaa prosessia.
- d) Vaan omat vahvuudet tuntemalla ja suunnitelmassa pysymällä voi paikata paljon
- e) Kilpailu. Tietämys ja vinkit on valtavia tekemisen tehostajia, jaa niitä surutta.





2. Pelisuunnittelu ja luovuus

- a) Piirrä kuva. Se asettaa tunnelman.
- b) Käytä kuvaa pelataksesi peliä päässäsi.
- c) Tunnista pelin avainjuju.**
- d) Tee jujusta pelin sijaan ensin lelu.



- a) Kuvat ja musiikki voi myös toimia inspiraationa.
- b) Mikä tekee pelistä hauskan, mikä saa pelaajan virnistämään ja mitä pelissä silloin tapahtuu. Tässä vaiheessa usein jo tunnistat hyvän idean. Tämä myös auttaa täyttämään suunnitelman aukkopaikkoja -> toteutus helpompaa. (esituotantovaihe)
- c) Mikä on yksittäinen tärkein pelin elementti? Tee minimivaivalla lelu (ei voitettava peli), jolla testaat ideaa.



c) Oikaise teknisissä ratkaisuissa jos voit

d) Hylkää huono idea mahd. varhain. Hieno grafiikka ei pelasta huonoa peli-idea.


e) ... mutta: hyvä idea hyötyy korkea-laatusesta ja hiotusta ulosannista!

“Premature optimization is the root of all evil.”
- Donald Knuth

c) Huijaaminen on OK. Varjo voi olla sisäänleivottu spritessä, Kukaan ei ihastele teknisesti yleviä ratkaisuja, etenköän jos peli ei tule niiden takia ikinä valmiiksi. Valitse tekniikka, joka on yksinkertainen ja toimii. Ja siirry seuraavaan haasteeseen. Koodin uudelleenkäytettävyys ym. on toisarvoisia arvoja.

- Usein et tarvitse parasta mahdollista ratkaisua vaan ratkaisun nopeasti ja helposti.
- Jos joku homma ei vie lähemmäs tavoitetta, LOPETA SEN TEKEMINEN / oikaise. (ohelmointi ja pelikehitys on täynnä loputtoman mielenkiintoisia puuhia, joihin voi eksyä jos ei pidä varaansa).
- Sama koskee koodia: käytä yksinkertaisia tietorakenteita, arkkitehtuureita ja ja algoritmeja.

e) Eli tekee hyvästä paremman.



3. Pelattavuus ja hauskuus


- a) Yksinkertaiset ideat toimivat (jos toimivat).
- b) Pelaajat tykkäävät kustomoida peliä.
- c) Yksinkertaista!
Kokeellinen ≠ Monimutkainen

Perfection (in design) is achieved not when there is nothing more to add, but rather when there is nothing more to take away.

-Antoine de Saint-Exupery

- a) Monimutkaiset tekniikat eivät tee pelistä hyvää. Tee idean pohjalta ensin prototyyppi ja _jos se on hauska_, jatka hieromaan ulkoasua ja teknistä toteutusta.
- b) Muokattavat pelihahmot, kentät, modaus, yhteisö ym. Case: Minecraft. Mahdollisuus olla luova pelissä on pelaajasta tyydyttävää. Peli ei ole elokuva.
- c) Pelin jujun pitää aueta nopeasti: Idea, kontrollit, ym. pitää olla niin selkeitä, että pelaaja voi istua ja pelata. Syvyys tarinasta, taiteesta, mekaniikasta (vaihteittain) ym.

Saint-Exupery Pikku prinssi.



d) Tee pelin tavoite selväksi pelaajalle.

e) Tee pelistä "mehukas".

Mehukkuus = joku pikku yksityiskohta, mikä jää mieleen:
mikä on ensimmäinen asia pelistä minkä pelaaja kertoo
kaverilleen?

Keskustelua Mehukkuudesta.

d) Vasta häviämisen vaara tuo haasteen. Parhaissa ideoissa tavoite on sisäänleivottu pelimekaniikkaan.

Mehukkuus, yliampuva gore (veri ja suolenpätkät), tunnelmallinen musiikki,
Keskustellaan tästä.



Kertaus (1/2)

Etsi sopiva aika, paikka ja porukka, jossa idean **epäonnistuminen** hyväksytään ja jossa saa vertaistukea. Lisäksi: ideat pitävät siitä, että **aika ja aihe** (tai joku muu) **on rajoitettu**.

Suunnittele **piirtämällä** ja pelaamalla peliä pään sisällä. **Rakenna lelu**, jolla voit testata ideaa. **Malta luopua huonosta ideasta**. Lopuksi kun olet varmistunut idean hyvyydestä viilaa ulkoasu viimeistellyksi.



Kertaus (2/2)

Vältä monimutkaisia ja **hienostuneita teknisiä ratkaisuja**. Pelin **idean** tulisi aueta nopeasti, joten **vältä monimutkaisuutta** myös kontrolleissa ja käyttöliittymässä.

Pelaajat tykkäävät **selkeästä tavoitteesta**, kustomoinnista ja mahdollisuudesta **käyttää luovuutta**. Muista lisätä **mehukas yksityiskohta**, joista kertoa kavereille.



1. Piirrä jotain ruudulle
2. Toteuta pelin ydinjuu suuripiirteisesti
3. Lisää yksinkertaiset kontrollit
4. Toteuta yksinkertainen kenttä
5. Toteuta lelukaliiberin pelilogiikka
6. Toteuta tavoite, pistelaskurit ym.
7. Toteuta tekoäly
8. Toteuta tarina, tutoriaalit ym. Ohjeet
9. Hiero toteutusta (80% työstä)

Lähde: DevMag: Rapid Game Prototyping: Tips for Programmers



Esim. onko tarvetta konkreettisimmille suunnittelun ja itsejohtamisen työkaluille ?





LD 32 SEINÄJOKI

Aikataulu

Pe:

Käydään tutustumassa tiloihin (ehkä)
(yöllä klo. 4:00, teema julki)

La:

8:00 ovet auki. Aletaan tekemään pelejä...

Su:

18:00 Seinäjoen pelien esittelyt
22:00 ovet kiinni (jatkuu kotona)



Jameista yleensä

- Ryhmä ihmisiä kokoontuu tekemään pelejä (netissä tai samaan tilaan)
- Tavoite on nopeasti rakentaa pelattavia peliprototyypppejä
- Rajoitukset: teema ja aika (48h)
- Hauska, haastava ja sosiaalinen tapahtuma
- Pelin voi tehdä yksin (Jam), tai pienellä porukalla (Combo)



"Säännöt"

1. Jami on sosiaalinen tapahtuma
2. Jammailu on taito
3. Kaikki ovat tervetulleita
4. Jammailu on jakamista (ideat, apu jne.)
5. Jammailu on stressitöntä ja hauskaa. Voit osallistua just sen verran kun haluat ja pystyt.



Jameista selviytyminen

Syökää, juokaa
Nukkukaa
Pitäkää taukoja



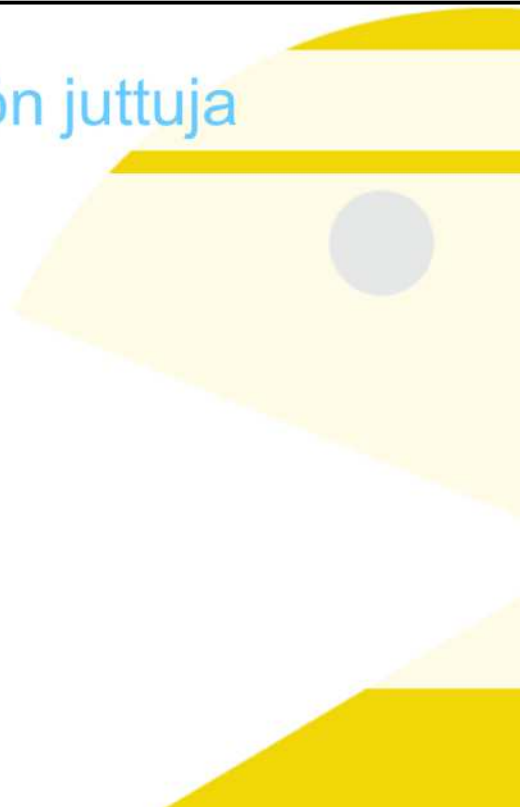
Käytännön juttuja

Parkkipaikat

Netti

Sähkö

Ruoka ja juoma





Yhteystiedot

Ovet ovat lukossa. Valikoidulla joukolla avaimet (numerot myös ovissa)

- Antti: 0440353003
- Jussi: 0445066792
- JP: 0440552011
- Ari: 0452307800

**HUOM! ÄLÄ PÄÄSTÄ KETÄÄN SISÄÄN
ILMAN NIMIKYLTTIÄ.**

