

Peli-idea toteksi?

Eli: nopea peliprototyppitely rajoitetuilla resursseilla

Pelikerho,
Jussi Rasku

Seinäjoen kaupunginkirjasto
24.9.2014



Miksi kukaan haluaisi tehdä nopeasti pelejä? Eikö se oo hätäilyä?

- Valmiaksi saattaminen on palkitsevaa.
- Haaste auttaa keskittymään ja kohdistamaan tarmon

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

Intermezzo



48h pelinkehityskilpailu.

✓ Teema, ✓ Rajoitettu aika, ✓ Yksin

Ludum Dare 31 begins: **in 72 days**

(**MiniLD** käynnissä)

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

Real world gathering?

Rapid Prototyping

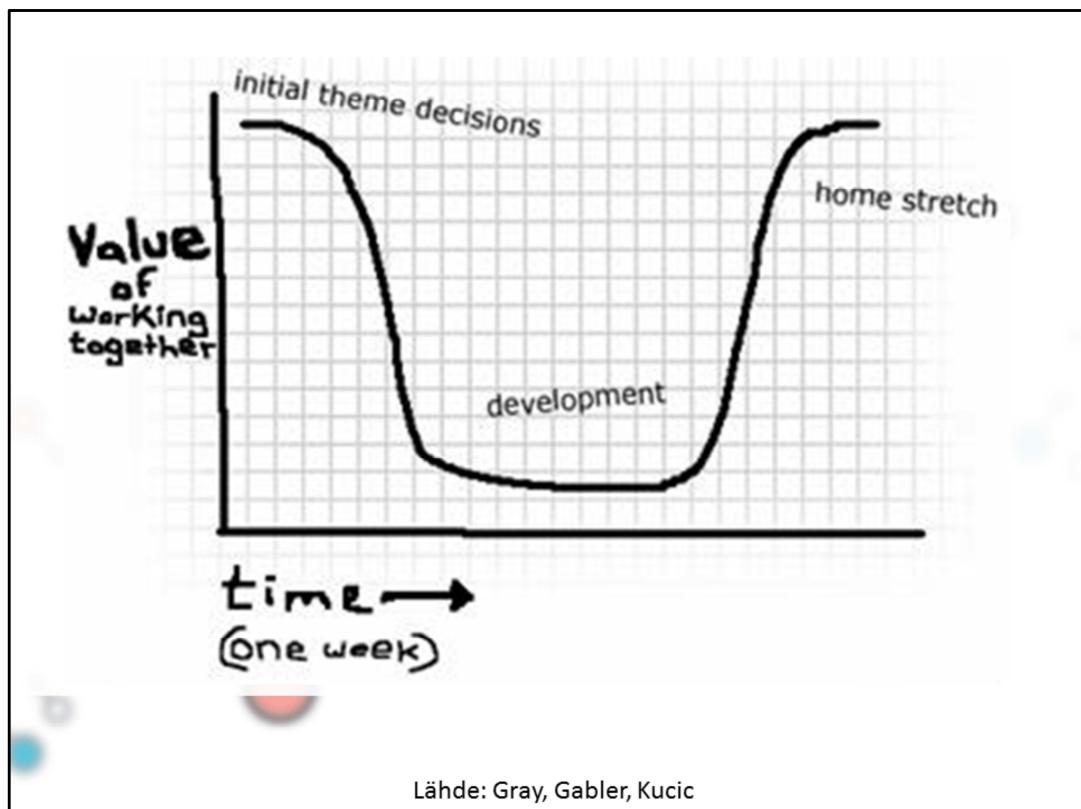
Huomioi seuraavat:

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

1. Aika, paikka ja porukka

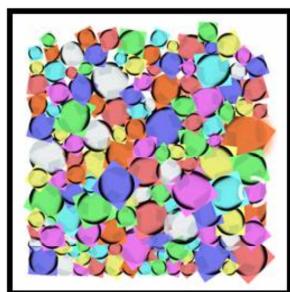
- a) Asennoidu ja asemoidu niin, että epäonnistuminen on OK.
- b) Rajoita prototyyppiin käytetty aika.
- c) Rajoita luovuutta erilaisilla rajoituksilla (esim. koodiriviä, luettavuus, teema, tunnelma, mekaniikka ...)
- d) Taidot ei ole kaikki kaikessa.
- e) Kysy välillä muiden mielipidettä ja tee samaa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

- a) Hyviä uusia ideoita syntyy näin. Indie kehittäjän pitää kilpailla ideoilla. Emme voi jalostaa ja jalostaa tekemällä samaa isommin ja näyttävämmuin (BF3). Jos menee vikaan, niin opit varmasti samalla ja lisää ideoita tulee tehessä.
- b) Enempi aikaa != parempi peli. Löysä aikataulu altistaa keskittymään epäolennaisuksiin. 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.

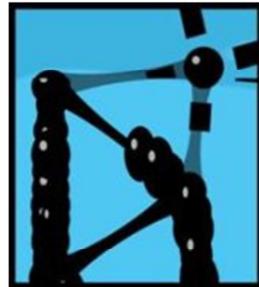


2. Pelisuunnittelu ja luovuus

- a) Piirrä kuva. Se asettaa tunnelman.
- b) Käytä kuvaaa pelataksesi peliä päässäsi.
- c) Tunnista pelin avainjuju.**
- d) Tee juustaa 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-ideaa.
- e) ... mutta: hyvä idea hyötyy korkealaatuisesta 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, etenkään jos peli ei tule niiden takia ikinä valmiiksi. Valitse tekniikka, joka on yksinkertainen ja toimii. Ja siirry seuraavaan haasteeseen. Koodin uudelleenkäytettävyyssä 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. (ohelointi ja pelikehitys on täynnä loputtoman mielenkiintoisia puuhia, joihin voi eksyä jos ei pidä varaansa).
 - Sama koskee koodia: käytä yksinkertaisia tietorakenteita, arkkitehtuureita ja algoritmeja.
- e) Eli tekee hyvästää 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 prototyppi ja _jos se on hauska_, jatka hieromaan ulkoasua ja teknistä toteutusta.
- b) Muokkattavat pelihahmot, kentät, modaus, yhteisö ym. Case: Minecraft. Mahdollisuus olla luova pelissä on pelaajasta tyydyttävä. 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 (vaiheittain) 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 sisäänlevottu pelimekaniikkaan.

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

Kertaus (1/2)

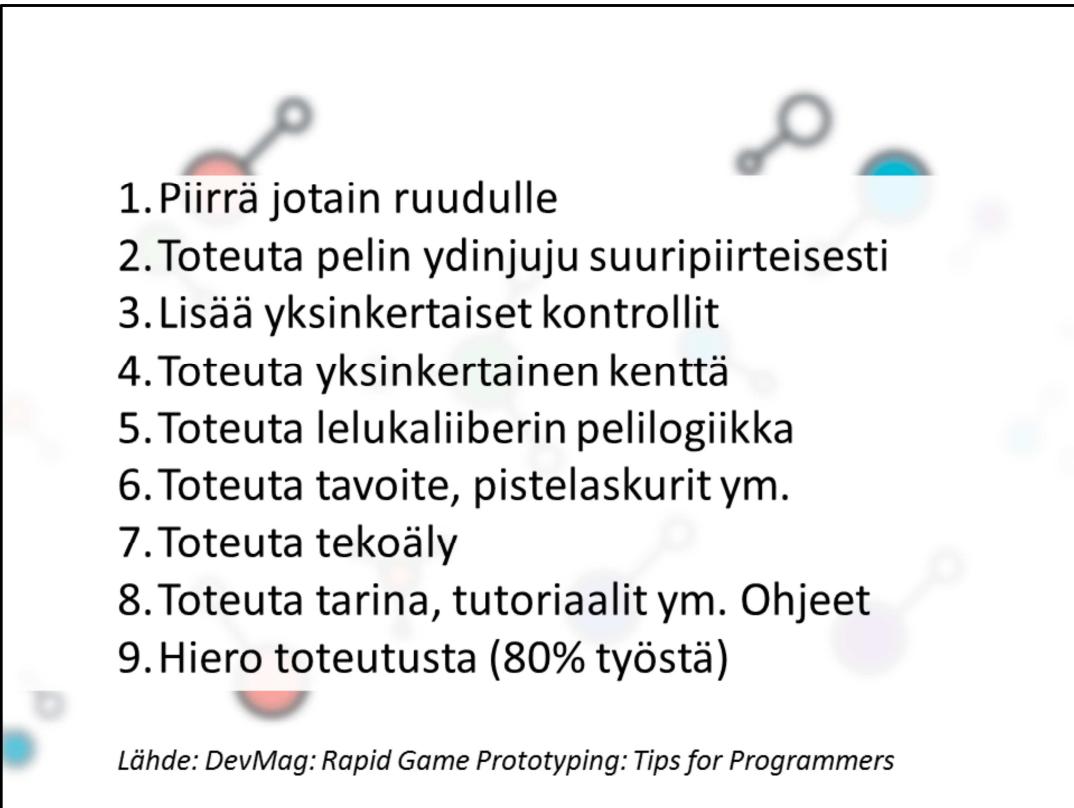
Etsi sopiva aika, paikka ja porukka, jossa idean **epäonnistuminen** hyväksytään ja jossa saa vertaistukea. Lisäksi: ideat pitävät siitä, että **aika ja aihe** (tai joku muu) **on rajoitettu**.

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 viimestellyksi.

Kertaus (2/2)

Vältä monimutkaisia ja hienostuneita teknisiä ratkaisuja. Pelin **idean** tulisi aueta nopeasti, joten **vältä monimutkaisuutta** myös kontolleissa 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 ydinjuju suuripiirteisesti
 3. Lisää yksinkertaiset kontrollit
 4. Toteuta yksinkertainen kenttä
 5. Toteuta lelukaliberin 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

Teh end

Kysyttää?

Lähteet:

Overmars, Mark. **Designing Good Games**.

Gray et al. **How to Prototype a Game in Under 7 Days**.
Gamasutra 2005.

Tulleken, Herman. **Rapid Game Prototyping: Tips for Programmers**. DevMag 2013.

Esim. onko tarvetta konkreettisimille suunnittelun ja itsejohtamisen työkaluille ?