

Pelilabra

Vainuan kaupunkiin on saapunut Vainuan Game Lab, pelialan koulutusta tarjoava ohjelma. VGL:n ensimmäisenä viikkona osallistujat pistetään kehittämään pelikonsepti joka pitchataan pelialan tekijöille. Parhaat konseptit pääsevät vuoden mittaiseen jatkokehitykseen.

Pelilabra on noin 40-60 minuuttia pitkä, pääasiallisesti nopaton skenaario jossa pelaajat kokevat tyypillisen Oululaisen pelikoulutuksen.

Kuinka käytät tätä skenaariota:

Peli etenee neljässä vaiheessa: Esittely, Työstö ja Pitchaus ja Epilogi. Vaiheissa lukee kuinka monta minuuttia vaiheessa pitäisi kestää.

Kursiivilla kirjoitettu teksti on pelaajille menevää informaatiota. Voit lukea suoraan tai kertoa omin sanoin.

Tämän skenaarion vetämiseen tarvitset:

- Tämän skenaarion
- Kynän
- 10d10
- Sakset hahmolomakkeiden leikkaamiseen

Esittely (noin 10 minuuttia)

Tammikuu. TE-keskuksen kautta olette saaneet paikan Vainuan Game Labista, jossa teitä odottaa vuoden mittainen pelialan koulutus. Nyt olette kokoontuneet noin 30 muun koulutautujan kanssa VGL:n auditorioon jossa labmaster pyytää kaikkia kertomaan itsestään.

Leikkaa sivujen 4-5 hahmolomakkeet nimien yläpuolelta ja jaa pelaajille. Kysy haluavatko he käyttää esimerkkinimiä ja osaamisalueita vai haluavatko mielummin pelata itsejään. Anna pelaajille pieni hetki perehtyä hahmoihinsa. Kysy pelaajilta seuraavat kysymykset:

- Mikä on hahmon nimi?
- Mikä on hahmon osaamisalue (graafikko, suunnittelija, tuottaja, ohjelmoija)
- Mikä on hahmon lempipeli?

Työstö (noin 15 minuuttia)

VGL:n ensimmäisen viikon tehtävä on yksinkertainen, mutta merkittävä: Osallistujia pyydetään kehittämään pelikonsepti joka pitchataan viikon lopussa paikallisille pelialan asiantuntijalle. Yksi konsepti tulee menemään läpi, johon pudonneiden konseptien kehittäjät sitten tiimiytyvät. Viikon aikana coachit tukevat kehitystä antamalla arvokasta palautetta.

Jokainen pelaaja nyt kehittää itsenäisesti tai yhdessä pelikonseptin. Pelaajat voivat kysyä palautetta pelikonseptistaan kahdelta coachilta: **Pelisuunnittelijalta** tai **Tuottajalta**. Molemmat antavat pelikonseptista järkevää palautetta.

Entä jos peliala ei ole tuttu?

Jos et tiedä mitään pelialasta, voit vaan kysyä alla olevat kysymykset pelaajilta. Vastauksilla ei ole väliä, pointtina on vaan pistää heidät ajattelemaan peliään eri näkökulmilta.

Pelisuunnittelu

- Mikä on lähin inspiraatio pelattavuuteen?
- Minkälaisen kokemuksen peli pitäisi antaa?
- Monta saman tyylistä peliä olet pelannut?
- Onko esimerkkiä pelin visuaalisesta tyylistä?
- Mikä tässä pelissä on sinua?

Tuottaja

- Mikä alusta ja miksi?
- Kuinka monta kilpailijaa pelillä olisi?
- Miten ajattelit saada ihmiset tietoiseksi pelin olemassaolosta?
- Ketä julkaisijaa lähestyisit jos lähestyisit julkaisijaa?
- Kuinka paljon olisit valmis itse maksamaan pelin kehityksestä?
- Tiedätkö mistä saisit ihmisiä paikkaamaan osaamisen puutetta?

Anna pelaajien innostua pelikonseptistaan! Rohkaise kaikkia osallistumaan, kysy omiakin kysymyksiä ja innostu itsekin! Kun kaikki alkavat olla valmiita, siirry seuraavaan vaiheeseen.

Pitchaus (noin 5 minuuttia/pelaaja)

Perjantai. Yleisöön on kerääntynyt paljon ihmisiä, miltei kaikki jonkin sortin pelikehittäjiä tai sijoittajia. Tuomariksi on valittu Johannes Manta, paikallisen mobiilipelifirman Toehardin toimintapäällikkö. Kaikilla on noin 5 minuuttia aikaa sekä pitchata pelikonseptinsa että vastata kysymyksiin.

Valitse pelaajat satunnaisessa järjestyksessä pitchaamaan peli-ideansa. Anna yhdelle pitchille aikaa 5 minuuttia. Jos siitä jää aikaa, kysy seuraavat kysymykset:

- Kuka on kohdeyleisö?
- Jos peli ei ole mobiililaitteille, miksei?
- Mikä on pelin myyntistrategia?
- Mitkä ovat pelin kohdeyleisön markkina-arvot?
- Voisiko peli tukea free to play-monetisaatiota?

Älä huoli vastausten sisällöistä. Millään näistä ei ole mitään merkitystä!

Kun kaikki pelaajat ovat käyneet pitchauksensa, on aika kertoa minkä Johannes Manta valitsi voittajaksi:

- Jos jollakulla pelaajalla on ollut free-to-play-mobiilipeli, se voittaa.
- Jos useammalla pelaajalla on ollut free-to-play-mobiilipeli, valitse mielivaltaisesti niistä sieluttomin. Se voittaa.
- Jos kenelläkään ei ole ollut free-to-play-mobiilipeliä, mutta joku on ilmaissut valmiuden muuttaa pelikonseptinsa sellaiseksi, se voittaa.
- Jos kenelläkään ei ole ollut free-to-play-mobiilipeliä, eikä kenenkään peli taivu sellaiseksi, satunnaisen NPC:n free-to-play-mobiilipeli-idea voittaa.

Johannes Manta onnittelee voittajaa. "Hyvä konsepti, mobiilipuolella on mahdollisuudet päästä isoihin rahoihin kiinni. Sitten vaan työstämään! Ja mikäli haluatte, voidaan mielellämme pyöräyttää peliä meidän pelin pelaajilla ja katsoa mikä on reaktio."

Epilogi - Pelaajan idea voitti

Pelin kehitys alkoi ja pudonneet tulivat kehittämään voittanutta peliä. Työtä oli paljon, ja vastoinkäymisiäkin. Henkilöstö-ongelmia, sairauspoissaoloja ja teknisiä haasteita.

Kysy pelaajilta että miten he kontribuoivat pelin kehitykseen ja miten he muokkaavat pelistä enemmän free-to-play-mobiilipeliä.

Nyt Game Labin lähestyessä loppua, on peli siinä pisteessä että Mantan lupaama kierrätys heidän pelaajillaan lähestyy.

Heitätä voittavalla pelaajalla 1d1 000 000. Mikäli tulos on 1 000 000 (Tai heitä 6d10 ja katso olivatko kaikki tulokset 10), peli lähtee välittömästi leviämään, saa maailmanlaajuisen pelaajakunnan ja tuottaa ensimmäisen vuoden päätteeksi noin miljoonan voittoa. Mikäli tulos on mikään muu, heitä 2d100. Peli kerää niin paljon latausta koko elinaikansa aikana ja unohtuu nopeasti. Kaikki työ valui hukkaan.

Epilogi - Kukaan pelaajista ei voittanut

Kaikki kehittäjät siirtyivät kehittämään free-to-play-mobiilipeliä. Kun työntäyteisen vuoden jälkeen peli viimein softlaunchattiin, sen kohtalo oli ilmiselvä. Ensimmäisen viikon aikana peliä pelasi alle 50 ihmistä ja ne jotka palautetta jaksoivat antaa olivat kriittisiä. Peli kuopattiin ja tiimi hajosi jatkamaan elämää jonnekin muualle.

LOPPU

Hahmolomakkeet. Valmisedotukset kursiivilla

Nimi: *Jussi*

Osaaminen: *C#-ohjelmointi*

Pelikonsepti

Nimi: _____ Tagline: _____

Genre(t): _____ Alusta: _____

Kuvaus: _____

Nimi: *Anne*

Osaaminen: *Pelisuunnittelu*

Pelikonsepti

Nimi: _____ Tagline: _____

Genre(t): _____ Alusta: _____

Kuvaus: _____

Nimi: *Dani*

Osaaminen: *2d-grafiikka*

Pelikonsepti

Nimi: _____ Tagline: _____

Genre(t): _____ Alusta: _____

Kuvaus: _____

Nimi: *Pekka*

Osaaminen: *Markkinointi*

Pelikonsepti

Nimi: _____ Tagline: _____

Genre(t): _____ Alusta: _____

Kuvaus: _____

Nimi: *Tristan*

Osaaminen: *3d-mallinnus*

Pelikonsepti

Nimi: _____ Tagline: _____

Genre(t): _____ Alusta: _____

Kuvaus: _____

Nimi: *Heli*

Osaaminen: *Tarinankerronta*

Pelikonsepti

Nimi: _____ Tagline: _____

Genre(t): _____ Alusta: _____

Kuvaus: _____
