



Projektin kehityspolku ja raportti

Kimmo Flykt, Julia Tasa, Elmer Häyrynen, Roman Hyvönen & Otso Lehtinen

Ennen tapahtumaa



- Päätettiin ryhmän kesken käytettävästä pelimoottorista (Phaser)
- Päätettiin toteuttaa verrattaen yksinkertainen 2d-peli, vahva panostus grafiikkaan, muuhun sisältöön sekä pelattavuuteen.

Ideointi



- Brainstorming, teemana Transmission
- Päädyimme peliin, jossa on tavoitteena laskeutua taivaankappaleille, sekä varoa avaruudessa leijailevia otuksia
- Suunniteltiin tuki mobiililaitteille sekä useille pelaajille
- Annettu teema pystyttäisiin toteuttamaan sekä pelissä, että soundtrackissa
- Idea mahdollisesti myös peliin yksinkertaiset kontrollit, jotta se on helpompi siirtää mobiiliin jatkokehityksessä

Perjantai



- Ideointi
- Pelin fysiikkamoottorin kehitys, toimivan fysiikkademon luominen
- Grafiikkapuolella ensimmäiset assetit
- Audiopuolella ideointia

Lauantai



- Pelin ydintoiminnallisuuksien implementointi (törmäykset, laskeutumisalustat etc.)
- Grafiikkapuolella: Lisää assetteja, työkaluksi käsin piirtämisen mahdollistava MS Surface Pro 4
- Audiopuolella: Soundtrackin ensimmäisen version viimeistely, audion diversifiointi eri tasoille.

Sunnuntai



- Pelin eri moduulien (itse peli, title/menu html-sivut, sekä serveri + mobiilikäyttöliittymä, grafiikat sekä audiot) yhteen liittäminen sekä testaus
- Grafiikkapuolella asettien viimeistely, sekä implementointi peliin
- Audiopuolella Soundtrackin implementoiminen peliin

Mitä lopulta syntyi?



Key: 89548



Ufoshotti v1



- Selainpohjainen Phaserilla toteutettu 2d peli
- Yhdellä controllilla (space) on tarkoitus ohjata avaruusaluksen moottoria ja laskeutua taivaankappaleille, jota kohti gravitaatio vetää pelaajaa
- Taivaankappaleilla on kaksi laskeutumisalustaa, sekä niitä kiertää erinäinen määrä väisteltäviä objekteja
- Pelissä useita eri tasoja, joissa edetään aikajärjestyksessä, aina historiasta nykypäivään asti
- Pelissä on käsin tehdyt grafiikat sekä viiden kappaleen soundtrack

Mitä jäi puuttumaan?



- Mobiiliversio
- Moninpeli
- Donald Trump -taso (mahdollinen ensimmäinen DLC?)
- SFX
- Audion tarkat ajoitukset (level start screenit, timerit, inactivity checker etc.)

Jatkokehitys



- Tapahtuman jälkeen yritetty paketoida peliä ystävällisempään ympäristöön (dockeriin)
- SFX-äänet olemassa, ei ole vielä implementoitu peliin
- Donald Trump -tason soundtrack sekä assetit valmiit



Ufoshotti v2 demo time



- Käytetyt työkalut:
 - Phaser
 - FL-studio
 - Sketchbook
 - Gitkraken
 - Gimp
 - Bitbucket
- Käytetyt tekniikat:
 - HTML5
 - Javascript
 - Node.js










Jatkokehityssuunnitelma



- Peli voidaan kaupallistaa, kts. BMC
- Puuttuvien elementtien lisääminen peliin
- DLC-pakettien lisääminen
- Moninpelimahdollisuuden lisääminen
- Mobiilipuolen korjaaminen ja implementointi
- Koko pelin muokkaaminen mobiiliversioksi?

Business Model Canvas



<p>Key Partners </p> <p>Testers <i>Feedback and Improvement Ideas</i></p> <p>Streamers <i>Advertising the game by playing (possible threat if bad comments)</i></p> <p>Game magazines <i>Reviews and visibility</i></p> <p>Redistribution stores <i>Game must remain in stores for sales to happen</i></p>	<p>Key Activities </p> <p>Game development Research in historical space-related events Communication with game testers Community maintenance</p>	<p>Value Propositions </p> <p>One more way to spend free time</p> <p>Having fun alone or with friends</p> <p>Cheap to try; easy to get into</p>	<p>Customer Relationships </p> <p>Cheap licence to get customers Addictive gameplay to keep customers Customer community on Steam platform Customer input for possible expansions</p>	<p>Customer Segments </p> <p>Mass market Indie gamers Casual gamers Phone users Children</p> <p>Niche market Party circles</p>
<p>Key Resources </p> <p>Office Intellectual – rights to used assets Skilled individuals</p>	<p>No heavy time-wise investment required</p> <p>Game features real-ish historical content</p> <p>Can be fun no matter player's age or social standing</p>	<p>Channels </p> <p>Purchase Steam Gog App store Play store Windows store</p> <p>Awareness Key partners</p>		
<p>Cost Structure </p> <p>Cost driven One time license – fixed costs Possible expansion packs – fixed costs</p>		<p>Revenue Streams </p> <p>Asset sale Purchase costs Online payments</p>		



Kiitos mielenkiinnosta!

[Tässä vielä ryhmän fiiliksiä lauantailta ;\)](#)

Kimmo Flykt, Julia Tasa, Elmer Häyrynen, Roman Hyvönen & Otso Lehtinen