

# Dos and don'ts for indie developers

---

Kuinka selviytyä pelialalla ja säilyä järjissään

Materiaaleja hankittiin osana Centria-ammattikorkeakoulun koordinoiman AIMlearning-hankkeen toimintaa.

AIM learning

centria  
University of Applied Sciences  
ammattikorkeakoulu

Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus

kpedu

Kokkola  
Karleby



European unionin  
osarahoittama


# Juho Kuorikoski

- Indie-pelien kehittäjä
- Tietokirjailija
- Ex-toimittaja
- Isä
- Puoliso



# Miten päädyin alalle?

- Valmistui ohjelmistosuunnittelijaksi 2008
- Meni heti opiskelemaan toimittajaksi
- Vuonna 2014 alkoi työskennellä point & click -seikkailupelin parissa
- Vuonna 2016 olin mukana perustamassa Platonic Partnership -yhtiötä Vaasassa
- Kaksi vuotta myöhemmin pivotoimme pienempään projektiin, jonka voisimme saada päätökseen
- Tällä hetkellä omistaa ja operoi Horse fly Gamesia, Keski-Pohjanmaan alueen ainoa pelistudiota

A dark, atmospheric scene with a monster and characters. In the background, a large, red, glowing monster with horns and a wide, toothy grin is visible. In the foreground, a small girl with black hair and a white dress stands next to a character lying on the ground. A small, pink, fluffy creature is also present. The scene is lit with a strong red glow from the monster and a white beam of light from above. The text "We'll look for the monster some other time." is overlaid on the scene.

We'll look for the monster some  
other time.

# Lydia - pieni peli alkoholismista

- Tämä peli keskittyy saamaan sinut tuntemaan olosi mahdollisimman huonoksi
- Lydia oli aika iso juttu vuonna 2017, kun se julkaistiin
- Alko julkaisi pelistä suomalaisen mobiiliversiön vuonna 2018
- Siirretty kaikille tärkeimmille konsolialustoille
- "Tämä ei ole niin vaikeaa"

Luimme  
markkinoita  
täysin väärin!

# Poikkeama vs. status quo

- Aloitimme kohtalaisella menestyksellä
- Tämä sai meidät uskomaan, että asiat ovat aina näin
- Lydia oli pikemminkin poikkeama kuin pelin julkaisun yleinen tulos
- Menestyksestään huolimatta striimaajat teurastivat pelin, mikä vaikutti myyntiin
- Ajattelimme, että voimme toistaa menestyksen tulevissa peleissämme

Vähänpä

tiesim me ...

# Jälkimmäiset

- Kärsin vakavasta burnoutista Lydian vapauttamisen jälkeen
- Päätin, että Lydia oli ensimmäinen ja viimeinen pelini
- Piti kolmen vuoden tauon
- Tauon jälkeen tajusin, että tämä on itse asiassa jotain, johon minulla on palava intohimo
- Vuonna 2020 aloin työstää seuraavaa peliäni
- Tällä kertaa otin sen oppimiskokemuksena: halusin todella "oppia", miten peliä tehdään

THIS LOOKS SO MUCH EASIER ON YOUTUBE!



# Hyvä suru

- Seikkailupeleistä puuttuu uudeelleenpelattavuus
- Päätin tehdä asialle jotain
- Luulin tekeväni mestariteoksen
- Näin ei ollut
- Peli ei myynyt lainkaan
- Vielä tärkeämpää on, että se toimi "tapaustudkimuksena" pelinkehityksen hyvistä käytännöistä
- Jokaisen projektin myötä oppii jotain uutta

# Kuinka lukea markkinoita väärin?

- Vain pieni osa indie-peleistä todella tuottaa voittoa
- Markkinat ovat erittäin täynnä ja kilpailu on julmaa
- Mobiililaitteilla julkaistaan tuhansia sovelluksia päivittäin
- Steamissä julkaistaan vuosittain noin 15 000 peliä
- Staattisen murtautumisen on erittäin vaikeaa
- Ja se on vielä vaikeampaa pelin kanssa, jota et itse voi kuvata yhdellä lauseella
- "Good Mourning on seikkailupeli, joka tarjoaa uudelleenpeluarvoa satunnaistamisen kautta ja keskittyy sukupolvien painolastiin"

Tehdään se  
isom maksi!

## Jälkimainingit (taas)

- Good Mourning opetti, että pelin myymiseen tarvitaan todella tehokas koukku
- Kuluttajan huomiokyky on erittäin lyhyt. Jos et onnistu kiinnittämään heidän huomiotaan, myös pelisi epäonnistuu
- Et voi istua käsilläsi peliä tehdessäsi. Nykyään mikään ei markkinoi itseään, sinun on aloitettava puhumisen pelistäsi mahdollisimman nopeasti
- JOS HÄPEÄT PUHUA SIITÄ, OLET JO LIIAN MYÖHÄISTÄ!

# Nahka

- Lydian jälkeen saimme idean kauhupeleistä, joka keskittyisi turkistarhaukseen
- Teimme pelistä useita prototyyppejä
- Ajatuksena oli tehdä AA-peli huomattavasti aiempia pelejä suuremmalla budjetilla
- Idea oli - ja on - hieno
- Emme löytäneet oikeaa tapaa toteuttaa sitä
- Vietin koko vuoden prototyyppien tekemiseen
- Tuloksena ei yhtään mitään



## Jälkimainingit (jälleen kerran)

- Emme vain saaneet peliä toimimaan, vaikka meillä oli loistava idea
- Ja yritimme ehdottomasti kaikkea
- Lopulta meillä oli kaksi vaihtoehtoa: tuplata tai hylätä projekti

Hylkäsimme  
projektin

Tiemme

erosivat ja

perustin uuden

pelistudion

# Ota nämä opit käyttöön!

- Koska vain pieni osa indie-peleistä kattaa kustannuksensa, kustannusten vähentäminen lisää selviytymismahdollisuuksia
- Jos sinulla on useampi kuin yksi peli, se tuottaa enemmän tuloja. Tee peleistä nopeampia, älä jää jumiin
- Yritä löytää mielenkiintoisia koukkuja kiinnittääksesi huomion!
- Nauti kyydistä, pelinkehitys on hauskaa!

A pixelated illustration of a scene from the game 'Cliff Rockslide'. In the foreground, a man in a blue suit and purple tie is speaking. Behind him, a man in a dark suit and purple tie is looking towards the right. In the background, there is a red fire truck, a yellow and white ambulance, and a person in a yellow safety vest. A white rectangular box highlights the man in the dark suit.

### CLIFF ROCKSLIDE

You take that back! I just want to get to the bottom of this! I'm concerned about the safety of the good folk of Butterfly Valley

# Local News with Cliff Rockslide

- Ensimmäisen persoonan visuaalinen romaani, jossa on mielenkiintoinen "osoita ja ammu" -mekaniikka
- Komediallinen sävy
- Tarkoitettu keskitason yleisöille
- Kehitetty Nintendo Switchille

[ LIVE ]

👍 9



**SGT. PECKER**

Don't encourage him! I just want to eat this donut of mine in peace. Is that too much to ask?

▶▶ A

# Jälkimainingit

- Täydellinen epäonnistuminen.
- Älä koskaan tee ensimmäistä julkaisua konsoleille! Byrokratian määrä on hullua, pelin päivittäminen on erittäin hidasta
- Siirretty PC:lle, ei muuttanut mitään
- Ulkoinen kumppani siirsi sen muille suurille konsolialustoille, eikä se todellakaan muuttanut mitään

# Paska ja tuuletin

- En odottanut tällaista tulosta, vaikka toiveeni olivat hyvin matalalla
- Toivoi, että peli tuottaisi tarpeeksi voittoa seuraavan pelin rahoittamiseksi
- Onneksi olen pitänyt kustannukset alhaisina, joten projekti ei aiheuttanut valtavaa lovea
- Lisäksi kehitysaika oli alle vuosi, joten en ollut jumissa projektissa liian kauan
- Tämäkin oli lähinnä oppimiskokemus

# Ja seuraavaan!

- Unohdin, että hain apurahaa Suomen Kulttuurirahastolta
- Sain sen, pystyin rahoittamaan seuraavan peliprojektini sillä
- Hakemuksessani minulla oli tämä suuri visio pelistä, joka sijoittuu äärettömään hotelliin
- Nyt minun oli toteutettava se
- Ensimmäistä kertaa minulla oli mahdollisuus työskennellä kokopäiväisesti peliprojektissa korvauksella!

## Toinen joukko oppitunteja...

- Ensin tietokone, konsolitportit sen jälkeen.
- Kumppanille ulkoistetut portit
- Tee pelistä 2D. Kolmas ulottuvuus lisää projektiin logaritmisen vaikeustason
- VARMISTA, ETTÄ IHMISET YMMÄRTÄVÄT, MITÄ OLET TEKEMÄSSÄ
- MARKKINOI PELIÄ KUIN HULLU NIIN NOPEASTI KUIN PYSTYT



BJND

OH, WOW...

# Hyperdrive Inn

- Osoita & klikkaus -seikkailupeli, joka sijoittuu äärettömään hotelliin
- Hyödyntää satunnaistamista korkean uudelleenpeluarvon tarjoamiseksi
- Skannatuista kangasnäytteistä tehty grafiikka
- Täysin omaperäinen äänimaailma, joka ottaa raskaita vaikutteita suomalaisesta kansanmusiikista

Mitä olen  
oppinut tästä  
kaikesta?

Kukaan ei tunne  
peliäsi

MARKKINOI

SITÄ!!

HULLUN LAILLA

Tiedä, kenen  
kanssa  
työskentelet

# Luota ihmisiin, mutta älä tule kusetetuksi

- Pelinkehityksessä ja sen ympärillä työskentelee paljon hämäriä ihmisiä
- Esimerkiksi hyviä markkinointi-ihmisiä on erittäin vaikea löytää
- Hyviä julkaisijoita on, mutta yhtä paljon huonoja
- Huonot yrittävät kusettaa sinua
- Hyvät pitävät puoltasi ja varjelevat etujasi
- Mielestäni kannattaa aina saada jonkinlainen ennakkomaksu julkaisijalta. Jos heillä on omaa panosta pelissä, he todennäköisesti ovat sinun puolellasi.

# Muista uponneiden kustannusten harha!

- Viivästykset tulevat kalliiksi
- Jos et saa peliäsi sinne, et saa siitä rahaa
- Älä rakastu projektiisi!
- Älä ole pakkomielle yksityiskohdista!
- Vältä ominaisuuksien hiipimistä hinnalla millä hyvänsä! Tee suunnitelma ja pysy siinä

Ja sitten  
tärkeimpiin  
asioihin

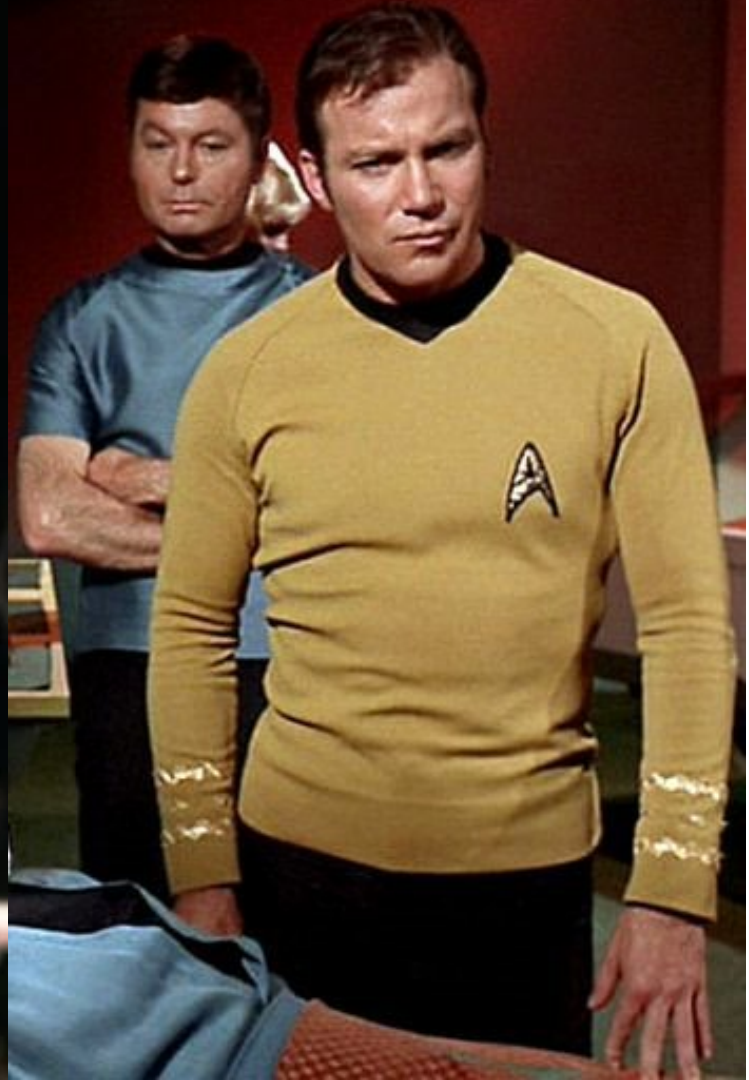
# Muista työ - ja yksityiselämän tasapaino

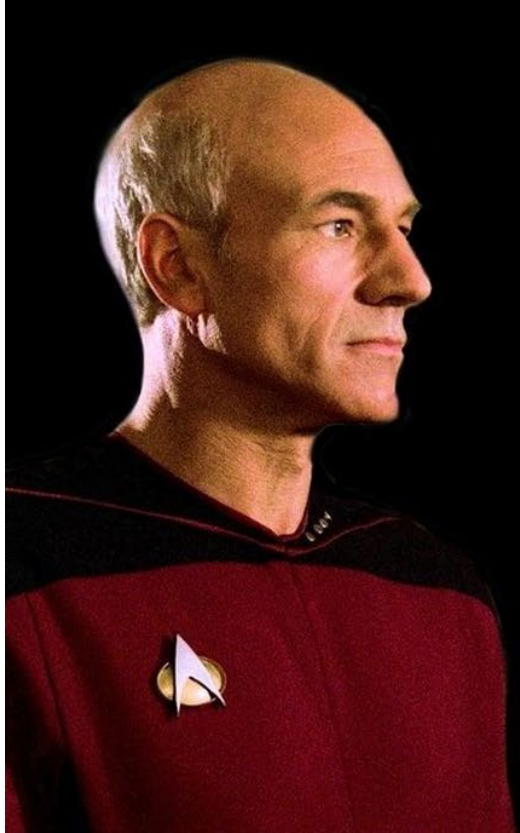
- Luova työ on hyvin intensiivistä. Se kuluttaa elämäsi
- Pelien tekeminen on hauskaa, mutta elämässäsi on oltava jotain muuta
- Mitä vanhemmaksi tulet, sitä tärkeämmäksi tämä tulee
- Liikunta on hyvä vastakohta tietokoneen edessä istumiselle
- Rajoita työaikasi kahdeksaan tuntiin päivässä, viitenä päivänä viikossa
- Kuuntele isoisää!

# Muista ihmiset, joiden kanssa työskentelet

- Perustajat voivat työskennellä ilman palkkaa, mutta kaikille muille on maksettava korvaus
- Korvaus tarkoittaa rahaa. Älä koskaan pakota ihmisiä työskentelemään ilmaiseksi
- Ihmiset ovat tärkein osa koko pelinkehitysyhtiötä, ja heistä on pidettävä huolta
- OLE AINA MUKAVA! Siellä on paljon kusipäitä. Voit olla tiukka, mutta älä ole itse kusipää. Et koskaan tiedä, milloin tarvitset apua

Mikä tekee  
indie-  
kehittäjästä  
loistavan?





**IT IS POSSIBLE TO COMMIT  
NO ERRORS AND STILL LOSE.  
THAT IS NOT A WEAKNESS...THAT IS LIFE.**

**-CAPTAIN JEAN-LUC PICARD**

EPÄONNISTU

PAREMMIN

Kaikesta tästä  
huolimatta yritä  
pitää hauskaa.  
Sitä pelit ovat

# Kiitos, että kuuntelit!



@ramboaslak, @horsefly\_games