



Mobiilipelejä suuremmille yleisöille

AMO – Oulu 27.4.2006

Elina.M.Koivisto@nokia.com

Nokia Research Center

Sisältö

- Mobiilipelit tänään
- Näkökohtia suuremman yleisön tavoiteluun
 - Suunnittelu
 - Liiketoiminta
 - Käytettävyys
 - Tuotanto
- Uusien pelaajien houkutteleminen

Mobiilipelit tänään

- Lähes yhtä paljon naispelaajia kuin miespelaajia
- Vain 3% mobiilikäyttäjistä ostaa pelejä
(Telephia)
- Suosituimmat pelit tyypit
 - Casino
 - Action Puzzle/Arcade
 - Kortti pelit

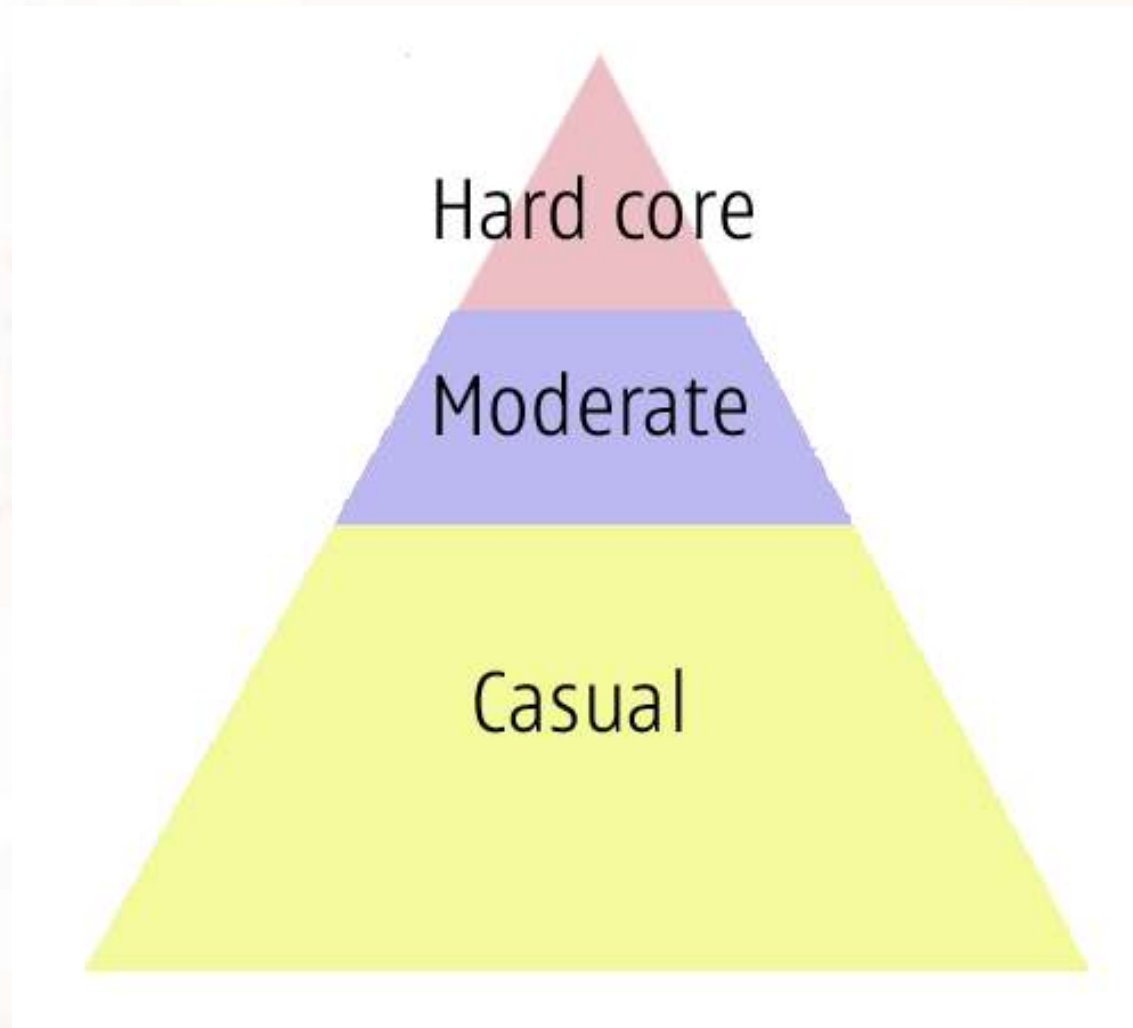
Suosituimmat javapelit 01/2006

1. Tetris
2. The Sims 2
3. Pac-man
4. Who Wants to be a Millionaire
5. Block Breaker Deluxe
6. EA sports Tiger Woods PGA Tour Golf
7. Tamagotchi
8. Midnight Poker
9. New York Nights
10. 3D Pool

Lähde: ELSPA Java download chart

Miten tavoitella laajempaa käyttäjäkuntaa?

Suunnittelu - Kohdeyleisöt

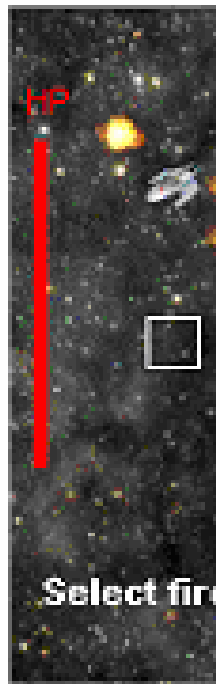
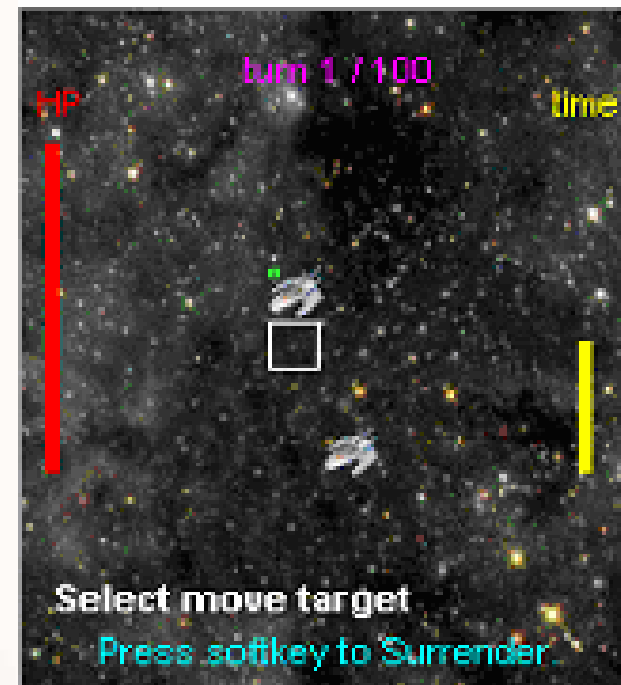
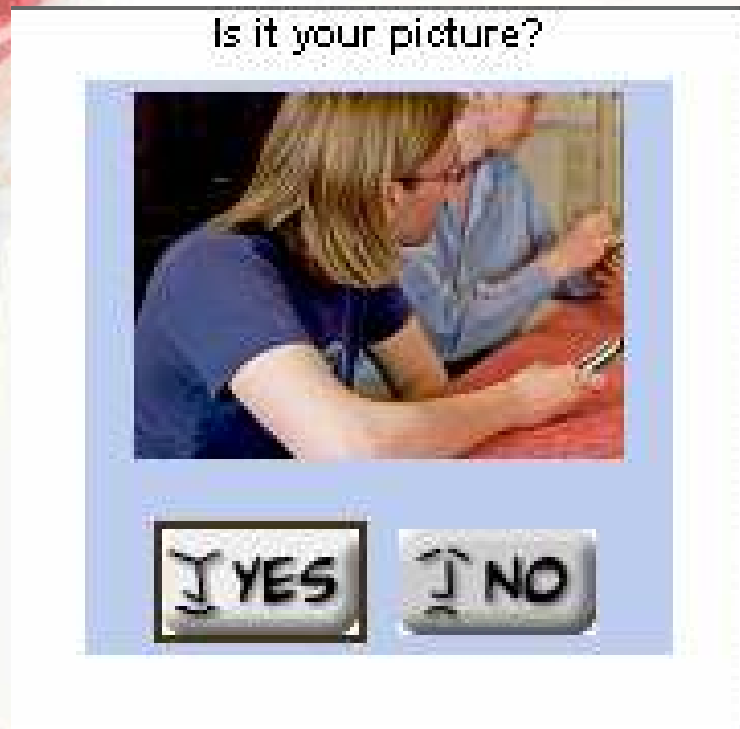


Mukailtu
Jessica
Mulliganin
kirjasta Online
Game Design

Suunnittelu: Hard Core

- Cross-platform
- “Aidot mobiilipelit”
 - Connectivity
 - Kannettavuus
 - Konteksti/Ympäristö

“Aidot mobiilipelit”, esimerkkejä



www.mupe.net

Suunnittelu: Casual/Moderate

- “Sosiaalisesti joustavat pelit”
 - (Socially Adaptable Games)
- Peliä pelataan pelaajan tahtiin
- Tukee kommunikaatiota
- Antaa syitä kommunikoida
- Pelaajat voivat ottaa eri rooleja pelissä
- Pelissä ei ole “sosiaalista painolastia”

Linkki IPerG projektiin: www.pervasive-gaming.org

Tyypillisiä Suosituksia Casual Peleille

- Lyhyet pelisessiot
 - Nopea aloittaa
 - Helppo opittavuus
 - Pelaajaa palkitaan usein
 - Mahdollisesti ilmainen tai helppo ostaa
-
- (Myös - casual pelaajat usein naisia)

Suosituimmat Casual Pelit

- Ongelmanratkaisupelit (Puzzle)
- Sanapelit
- Casual toimintapelit
- Kortti- ja lautapelit

Lähde: IGDA Casual games white paper

Liiketoiminta (käyttäjän näkökulma)

- “The best billing system for impulse purchases is wedded to the worst mechanism for merchandising” GDC Mobile 2006
- Pelien löytäminen
- Pelien vertailu
- Pelien asentaminen
- Datansiirto maksut

Käytettävyys

- Lataaminen
- Ostaminen
- Verkkoasetukset
- Pelaaminen

Tuotanto

- Laadunvarmistus
- Pelattavuuden testaus!
- Vähemmän pelejä, enemmän laatua

Uusien pelaajien houkutteleminen

- Valmiiksi asennetut pelit
- Demot
- “Viraalinen kutsunta”
- Uudet liiketoimintamallit

Mainos: Mobile Games 2010

- Julkinen raportti
- Mobiilipelit vuonna 2010
 - Käyttäjä-näkökulma
 - Teknologiat
 - Liiketoiminta
- Yhteistyössä
- 2H/2006

Yhteenveto

- Mobiilipelaamisen ei tarvitse olla samanlaista kuin PC pelaamisen
- Parempia ratkaisuja pelien ostamiseen tarvitaan
- Hyvä pelikokemus varmistaa sen että mobiilipelaajat ostavat pelejä uudestaan

Kiitos!

- Kysymyksiä nyt tai myöhemmin?
- Elina.M.Koivisto@Nokia.com
- http://research.nokia.com/people/elina_m_koivisto