



SHIPLOAD

Kim Kupiainen

Producer

Antti Koponen

Designer

Sami Piira

Programmer

Mikael Luukkonen

Programmer

Katja Kaikkonen

Artist

Juho Manninen

Artist

JUNKSHIPS POST MORTEM

A.K.A. "DOES THIS STILL FLY?"



SHIPTOAD

Player 2
Player 1

JUNKSHIPS

TABLE OF CONTENTS

1. **HARDSHIPS**
2. **WHAT WE LEARNED?**
3. **SUCCESS**
4. **FUTURE**
5. **THANK YOU/QUESTIONS**



SHIPTOAD

PRODUCTION HARDSHIPS

- First concept of a game was ditched before the start of the project
- Almost all team members sick at different times
- No idea of teams skill level or mutual or individual capability
- Designer was on a trip in Copenhagen for over a week. For a good reason

DESIGN HARDSHIPS

- Communicating design through text(GDD & Discord)
- Music design went through multiple people
- Avoiding feature creep (everyone want to add something)
- Adjusting features based on feedback (Play testers know what they like, but not what they actually want)
- Solving art-style identity crisis (ongoing)

ART HARDSHIPS

- Finalizing the ship design took many iterations

Player 2

PROGRAMMING HARDSHIPS

- Current core is based on proto which has made programming new functionality really hard
- Too much dependency on game managers and their references

WHAT WE LEARNED 1/4

Project management skills

The dashboard is divided into several sections:

- #2 | Design Elements**: A list of design elements with columns for 'Element type' (Folder), 'Description', and 'Game Design Document' / 'Technical Design Document'. A note at the bottom says 'Middle mouse button to open to a new window'. At the bottom, there are filters for 'WORK ITEMS', '+ Add Item', 'Stage: Any open', and 'Board: Any'.
- DESIGN ELEMENT + Add**: A section for a specific design element, titled '#4 | Art Style Reference'. It shows 'Element type' (Folder) and 'Description' (Art Bible). Below this is a large image of a blue car with a pixelated art style, with the text 'THE INTERCEPTOR' and 'MAD MAX FURY ROAD' below it.
- Progress Overview**: A summary section with two circular progress indicators. The first is labeled '33%' and 'WORK ITEMS', with a table below it:

Estimated	Pending	Closed
3	2	1

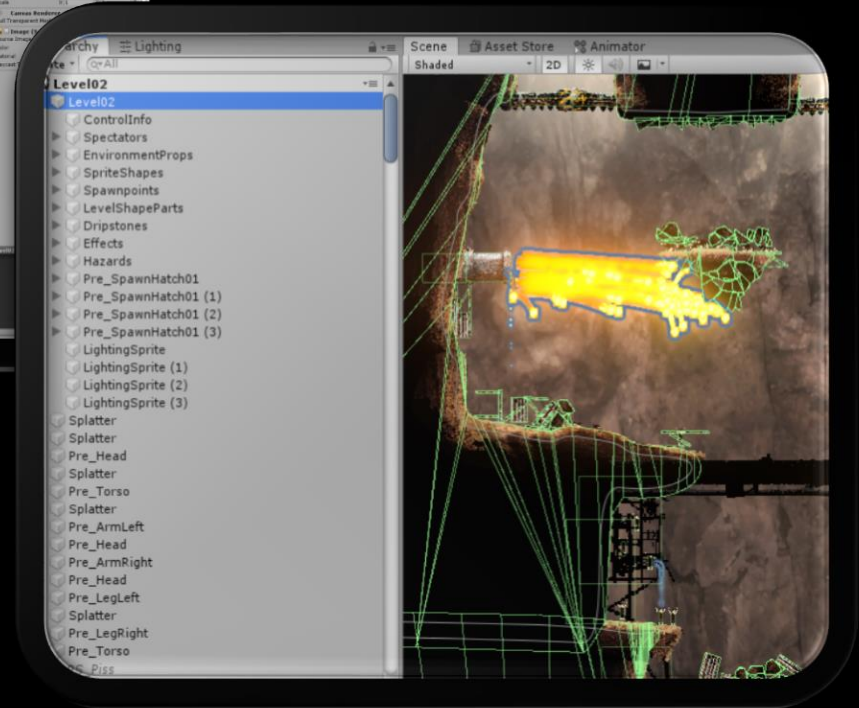
. The second is labeled '13%' and 'POINTS', with a table below it:

Estimated	Logged	Remaining
15.0	2.0	12.0

.

WHAT WE LEARNED 2/4

Pixel Art & Unity skills



WHAT WE LEARNED 3/4

Communication & Organizational skills

19.45 Antti Koponen muutetaan tuota pistesysteemiä silleen, et peli katkee kokonaistappomäärästä

Antti Koponen ja voittaja ratkaistaan scoren perusteella joka pohjautuu damageen (muokattu)

Antti Koponen meillä on nämä ainekset kasassa, ei tarte kun muuttaa pari asiaa score managerissa ja UI:ssa



WHAT WE LEARNED 4/4

To be supportive

14.01 Kim "K1mpp4" Kupiainen Meidän hilpeä rosvojoukkomme hiljentyy tältä päivältä ja siirtyy lomien viettoon. Tein muutamat taskit koskien musiikin hankintaa, julkaisuvaihtoehtojen kartoitusta ja muuta sellaista. Ilmoittelen sitten kun tuloksia/tarjouksia tulee. Koko tiimille hyvää ja ansaittua loma. Olette tehneet hyvää duunia ja olen ylpeä teistä. Tässä on ollut sairastelua ja kaikkea muuta ikävyyttä. Nyt vain ihan rauhassa hoidatte itsenne terveeksi, koska tää peli ei mene teidän hyvinvoinnin edelle. Ja let's be honest, olette te kyllä duunia painaneet sairaspäivienkin edestä. Nyt sitä ansaittua lepoa, ihan koko tiimille.

Nähdään pääsiäisloman jälkeen
Parhain terveisin ja rakkaudella
-Tuottajanne.



SUCCESS

1. EARLY PLAYTEST

2. EARLY BUILD

3. MONETIZATION & JOB OFFERS

4. FAST ITERATION SPEED

5. SOLID TEAMWORK



FUTURE

1. PRE PRODUCTION (AGAIN)
2. APPROACH A PUBLISHER
3. GET MONETIZED
4. FINISH THE GAME

