

Party Pooperz

Steam Trailer

UPD Marketingsinstrument

Ischa Westerveld

31-3-2024

(04-1-2002)
30363809
Game art



Party PooperZ

Party PooperZ is samen met mijn team ons afstudeerproject. Het is een party game waarin jij en je vrienden tegen elkaar spelen om het grootste en beste feest te krijgen.

Het team



Valery
Huisman
2d & UI



Chantal
van Dinten
Art lead & 3d



Mitchell
Bekke
3d



Ischa
Westerveld
VFX



Milou
Baars
3d Animatie



Tymon
Versmoren
Coding



Tim
de Jongh
Sound & Music

Doelstelling

We willen het spel graag uitbrengen nadat we afgestudeerd zijn, daarom hebben we uitgezocht hoe we dat kunnen doen.

Valery Huisman, mijn teamgenoot, heeft in haar UPD onderzocht waar we ons spel het beste kunnen uitbrengen. Daaruit is gekomen dat we het beste op Steam kunnen uitbrengen. Op Steam is een trailer verplicht en volgens Steam is het ook een van de eerste dingen die bezoekers van de pagina zullen zien.¹

Daarom is mijn doelstelling geworden:

Ik ga een trailer maken voor op Steam en onderzoeken hoe ik ervoor zorg dat mensen de game wishlisten en/of downloaden na het zien ervan.

¹ <https://partner.steamgames.com/doc/store/trailer?language=english>



Onderzoek

Doelgroep onderzoek

Onze doelgroep zijn jongvolwassenen die soms een game spelen in een sociale setting.

Leeftijd

In de VS was in 2022 36% van de mensen die gamen tussen de 18 en 34 jaar.² Daarnaast was in 2023 van de gamers in Europa 21% tussen 15 en 24 jaar, en 19% tussen de 24 en 34.³ 18 tot 34 is dus een goede leeftijd om op te richten.

Sociale gamers

80% van de gamers speelt samen games.⁴

Steam gebruikers

Op Steam waren er in 2019 1 miljard accounts, terwijl er 1,5 miljard pc-gamers waren in dat jaar. Dat zou betekenen dat 2/3e van de pc-gamers Steam gebruiken. Daarnaast had het 132 miljoen maandelijkse gebruikers in 2021, terwijl Epic Games in 2021 62 miljoen maandelijkse gebruikers had. Steam had dus bijna twee keer zoveel maandelijkse gebruikers.

Een groot deel van de pc-gamers gebruikt dus Steam.

Steamworks-documentatie⁵

Steam vertelt in hun documentatie hoe hun gebruikers Steam gebruiken en waar je op moet letten om een effectieve trailer te maken. Steam geeft vooral aan om het in de context van hoe het gezien wordt te plaatsen:

- Mensen willen snel weten wat jouw game is: laat snel en voornamelijk gameplay zien.
- Weten de mensen wat jouw game is binnen 5 tot 10 seconden? Als mensen door de discovery queue klikken, kijken ze vaak niet meer dan deze tijd.

2

<https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>

3

https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe_Key-Facts-2022_FINAL.pdf

4

https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023.pdf

⁵ <https://partner.steamgames.com/doc/store/trailer?language=english>



- Mensen kijken vaak trailers zonder geluid. Het is dus belangrijk om ook te kijken of de trailer begrijpbaar is zonder audio.

Conclusie

Mijn doelgroep zijn dus pc-gamers die Steam gebruiken tussen de 18 en 34 jaar die met andere mensen games spelen.



Maken van een trailer: Onderzoek

Voor het maken van de trailer heb ik naar veel verschillende bronnen gekeken. De belangrijkste zijn: Derek Lieu, Kert Gartner en de Steamworks-documentatie. Ik heb de belangrijkste informatie hieronder beschreven.

De templates van Derek Lieu⁶

Derek Lieu geeft verschillende “templates” om trailers te maken. Dit zijn vormen van trailers die relatief makkelijk zijn om uit te voeren. Ze staan hieronder allemaal beschreven.

MVP Steam trailer⁷

Deze manier van trailer maken is alleen voor beginnende hobby devs om zo snel mogelijk een steam page op te kunnen zetten. Dit is dan ook alleen voor op steam, niet voor op Youtube of andere social media.

Met deze manier van trailer maken, zet je verschillende stukken gameplay achter elkaar, en meer niet. Hierin moeten de volgende dingen duidelijk worden:

- Wat is het genre?
- Is de art aantrekkelijk?
- Is dit een game die ik leuk vind?

De richtlijnen voor de MVP Steam trailer zijn:

- Laat de game loop zien
- Laat variatie zien
- HUD/UI staat aan
- Maak elke shot duidelijk en begrijpelijk
- Geen logo's of cinematografische shots zonder interactie van de speler

Hij gaat nog iets verder in op elk punt van de richtlijnen.

Tell, Show, Repeat trailer⁸

Dit raadt hij aan als een volgende stap na de MVP Steam trailer. De trailer moet nog steeds de game loop laten zien, variatie laten zien en alle shots duidelijk en begrijpelijk houden. Maar nu doe je dat met Title Cards die het verhaal, doel en features zeggen. De template ziet er als volgt uit:

1. Intro met gameplay die het genre duidelijk maakt
2. Laat een title card zien die een kernonderdeel van de game uitlegt
3. Gameplay laten zien die past bij de title card
4. Herhalen
5. Eindigen met een montage van coole dingen.

Hij geeft een makkelijke manier van title cards: in de title cards alleen features noemen.

⁶ <https://www.derek-lieu.com/blog/2020/3/1/simple-game-trailer-templates>

⁷ <https://www.derek-lieu.com/blog/2021/4/18/the-simplest-trailer-to-make-for-your-steam-page>

⁸ <https://www.derek-lieu.com/blog/2023/4/9/tell-show-repeat-the-2nd-easiest-game-trailer-to-make>



Een iets moeilijkere manier om het te doen: “show the dream, not the job.” De title cards leggen het doel uit, en niet letterlijk de features.

Music video montage

Je maakt een trailer met elke cut op de beat van muziek. Door het op te bouwen van simpel in het begin naar complex op het einde wordt het ook begrijpbaarder. Dit is vooral geschikt voor games met makkelijk begrijpbare gameplay met veel actie.

Chronological order trailer

Games hebben vaak dat ze een gameplay element introduceren en dan daar dan een twist op introduceren (zoals in level 1-1 van Mario). Dit kan ook goed werken in een trailer, dus dan laat je de game in chronologische volgorde zien op een leuke manier.

Just explain the game trailer

Als een game moeilijk is om goed over te laten komen, omdat het daarvoor te ingewikkeld is, kan het een goede aanpak zijn om de game uit te leggen. Dan maak je een soort tutorial.

In a world... trailer

Een makkelijke manier om een trailer te maken van een game met een verhaal is een “in a world...” opzet. Dan is er een voice over die de volgende title cards uitlegt:

1. Dit is de wereld (of de premise)
2. Dit is de hoofdpersoon
3. Dit is het probleem dat die persoon de persoon heeft
4. Dit is wat ze gaan doen om het op te lossen
5. Dit zijn de obstakels die ze gaan tegenkomen

Kert Gartners advies⁹

Kert Gartner stelt een paar dingen die belangrijk zijn voor een trailer:

- Grijp de aandacht van het publiek!
- Zorg ervoor dat de trailer vermakelijk is en op hetzelfde niveau als de game is.
- Focus op één kern onderdeel van de game zodat de kijkers de trailer begrijpen.
- Gebruik een dramatische structuur: Set up, toenemende actie, climax, conclusie.

Hiervoor moet je jezelf vragen: maak ik een verhaal met de trailer?

⁹ <https://www.kertgartner.com/making-entertaining-and-engaging-video-game-trailers>



Discussie en Conclusie

De kern van onze game is de gameplay, en de competitie die deze gameplay uitlokt. Dus het is belangrijk om een vorm te kiezen die vooral dit uitlicht.

De In a world... trailer is vooral goed voor games met veel verhaal. Aangezien onze game niet heel veel verhaal heeft en daar ook niet om draait, past deze vorm van trailer er niet bij.

De Just Explain the game trailer is goed voor games die ingewikkelde mechanics hebben. Aangezien onze game makkelijke mechanics heeft om casual publiek aan te trekken past dit niet bij onze game.

De Chronological order trailer werkt als er een opbouw in de gameplay is. Aangezien de gameplay altijd hetzelfde is en er geen interessante opbouw is in de mechanics past het niet goed bij onze game.

De MVP Steam trailer is een makkelijke maar ook niet heel aantrekkelijke of professionele manier van trailer maken. Ik denk dat het niet de kwaliteit van onze game weergeeft en mensen overtuigt om de game te wishlisten of te downloaden.

Music video montage laat wel veel de gameplay zien, maar onze game heeft een beperkte hoeveelheid actie en afwisselende beelden om dit interessant te maken. Ook denk ik dat het in deze vorm moeilijker is om de competitie tussen de spelers te benadrukken.

Met de tell, show, repeat format kunnen we veel gameplay laten zien, en de competitie tussen de spelers benadrukken. Dit biedt een opzet die voor een eerste trailer goed uit te voeren is, daarom is dit in mijn mening de beste vorm voor onze trailer.



Trailers van vergelijkbare games

Ik heb gezocht naar populaire vergelijkbare games:

- Overcooked 2
- Gang Beasts
- Pummel Party
- Party Animals

Overcooked 2 (release) trailer

De trailer begon met een stukje narrative en titel van het spel. Daarna komt er gameplay en title cards. Op het einde is er een title screen met "out now".

Ik vond deze trailer verwarrend omdat er ook een soort verhaal in zit met de zombie broden, maar ik snap niet wat dit is, en ik keek eigenlijk alleen naar de gameplay. Ze hebben ondertussen wel een hoop andere trailers van dlc's en updates, waardoor deze verouderd lijkt te zijn. Deze video staat dan ook helemaal aan het einde van de plaatjes op de steam page. Doordat dit spel al veel naamsbekendheid heeft en veel DLC's, denk ik dat deze game andere marketing gebruikt en nodig heeft.

Ze gebruiken wel ook de tell, show, repeat format en laten ze veel gameplay zien.

Gang Beasts

De eerste trailer van Gang Beasts is alleen maar gameplay. De tweede trailer is de tell, show, repeat format. Ze gebruiken energieke muziek en de video is ook geëdit op de muziek.

Pummel Party

Pummel Party volgt ook de tell, show, repeat format. Ze gebruiken energieke muziek en de video is ook geëdit op de muziek.

Party Animals

Ook Party Animals volgt redelijk de tell, show, repeat format, echter hebben ze redelijk weinig title cards en laten ze meer gameplay zien.

Tussen de gameplay momenten zijn er ook veel grappige gameplay momenten en in scène gezette gameplay momenten (zoals alle spelers die achter een bal aanrennen of in een lijn achter elkaar lopen). Dit zorgt voor komische momenten. Ze gebruiken energieke muziek en de video is ook geëdit op de muziek.

Conclusie trailers bestaande games

Veel van de bestaande party games gebruiken de tell, show, repeat format. Daarnaast laten ze allemaal veel gameplay zien.



De techniek

Naast hoe je conceptueel een goede trailer maakt, is er ook nog veel techniek die belangrijk is om een goede trailer te maken.

Schermpjes

Voor de schermopnames van de game raadde Derek Lieu GeForce Experience aan met een bitrate van 100 Mbps. Dit is makkelijk in gebruik en gebruikt de GPU voor het opnemen van het scherm waardoor het weinig performance vraagt. Ook geeft hij het advies om de muziek uit te zetten tijdens de schermopnames zodat je dat er later onder kan editen terwijl je wel de soundeffecten houdt.

Editing software

Derek Lieu raadt Blackmagic Davinci Resolve aan omdat de gratis versie alle features heeft die nodig zijn.

Kert Gartner raadt adobe after effects aan omdat het flexibel is.

Zowel Lieu als Gartner zeggen dat het niet heel veel uitmaakt welke software je gebruikt, de meeste kunnen wat je nodig hebt.

Ik heb gekozen om Davinci Resolve te gebruiken omdat het gratis is en alle nodige functionaliteit heeft.



Conclusie onderzoek

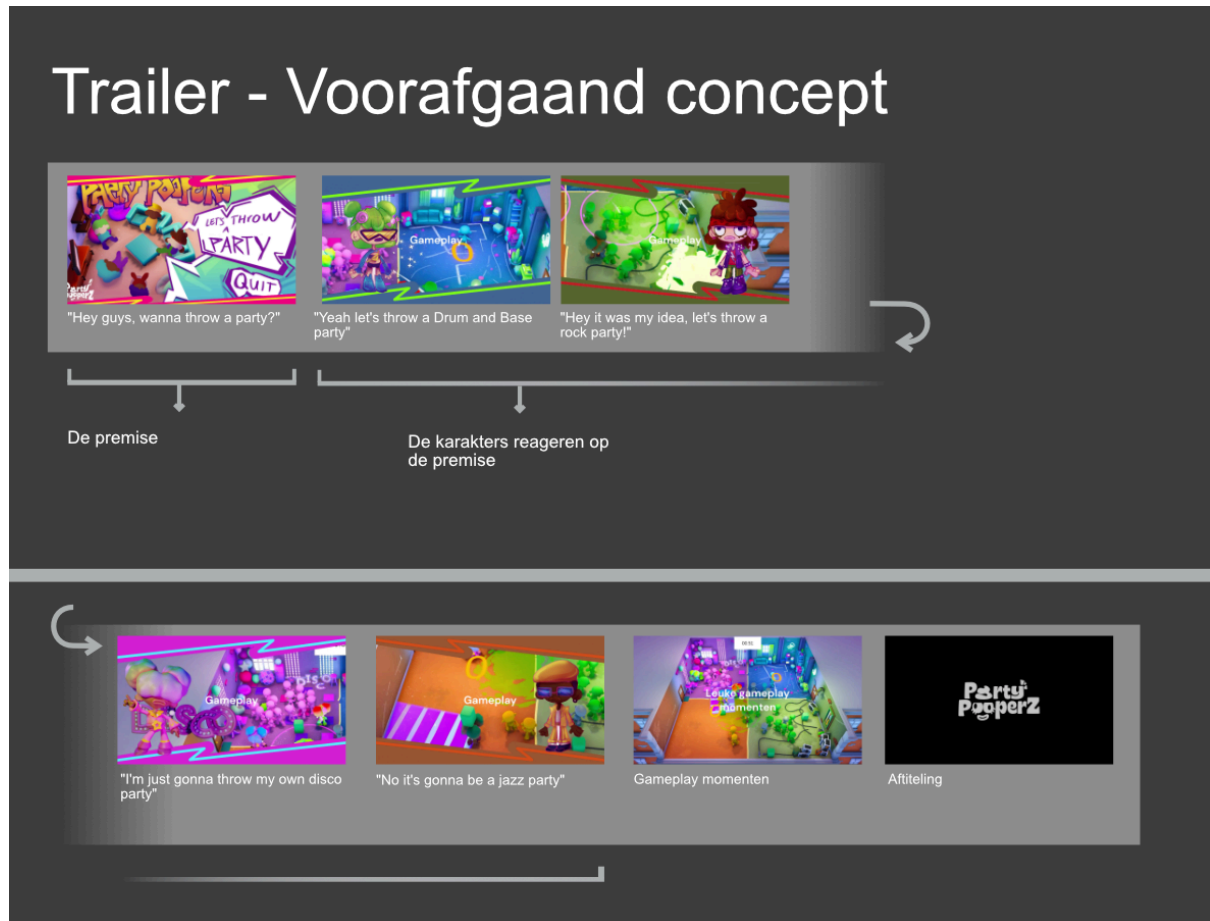
Na al dit onderzoek ben ik het maakproces in gegaan. Voor het maakproces heb ik het volgende als uitgangspunten genomen voor het proces:

- Ik heb gekozen om de tell, show, repeat format te gebruiken. Het is een veel gebruikte vorm in het genre en het kan de belangrijkste aspecten van onze game laten zien.
- Veel gameplay laten zien.
- In de eerste 5-10 seconden de premisse van de game duidelijk maken.
- De trailer moet begrijpbaar zijn zonder audio
- Voor de uitvoering:
 - Hoge kwaliteit schermopnames
 - Opnemen zonder muziek
 - Davinci Resolve gebruiken



Voorafgaand concept

Nog voordat ik begon met onderzoek of verdieping in hoe goede trailers gemaakt werden, heb ik een eerste concept gemaakt. Ik had screenshots en met mijn telefoon opgenomen voice lines snel in elkaar geëdit om dit te maken:



Hierna ben ik begonnen met het onderzoek. De dingen die ik beter/anders ga doen na het onderzoek zijn:

- In het begin gameplay die duidelijker laat zien wat de game is
- Meer variatie van de game laten zien
- De competitie tussen de spelers meer benadrukken

Wat ik wel goed vond werken is het uitlichten van elk personage, dus dat neem ik wel mee in de volgende ontwerpen.



Eerste versie van de trailer

De inhoud van de title cards zijn:

1. The premise: Jij wilt het grootste feestje hebben
2. Je kan meerdere personages kiezen
3. Je speelt het competitief tegen je vrienden
4. Nog wat coole gameplay

Deze features klinken op zichzelf als elke andere party game, daarom heb ik voor de title cards het verhaal en de ervaring erin verwerkt.

1. "The fate of tonight's party rests on your shoulders"
2. "What roomie will you pick" (Ik kom er gelukkig later nog achter dat dit geen engels is)
3. "Prove your friends your party will be the raddest"
4. "Let the battle for the most legendary party begin..."

Tijdens het maakproces kwam ik er achter dat de trailer te lang duurde zonder dat het interessant was. Dit was ook de feedback van de andere mensen die aan Party PooperZ werkte. Daarom heb ik gelijk de aanpassing gemaakt om de laatste title card weg te halen. Dus toen werden de title cards:

1. "The fate of tonight's party rests on your shoulders"
2. "What roomie will you pick"
3. "Prove your friends your party will be the raddest"

Op de volgende pagina leg ik de hele trailer uit met screenshots ↩



Trailer eerste versie

Intro / cold open



6 seconden
Een establishing shot. Moet het "verhaal" duidelijk maken van het spel: Vier huisgenoten die een feest geven.

Tell



3 seconden
Gameplay om het spel gelijk te laten zien



2 seconden
De premise: de speler wilt het grootste feestje gooien

Show



4 seconden
Gameplay

In de eerste tien seconden probeer ik de interesse te pakken van de kijker, en duidelijk te maken wat voor spel het is

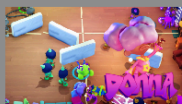
De premise wordt duidelijk met gameplay die dit context geeft.

Tell



2 seconden
De speelbare karakters uitlichten

Show



4 seconden



4 seconden



4 seconden



4 seconden



4 seconden

Ik belicht de personages zodat de kijker zich kan identificeren met één of meer daarvan. Dit doe ik zodat de kijker zichzelf sneller gaat inbeelden dat die zelf het spel speelt.

Je ziet gameplay van elk karakter met de muziek van hen.

De camera volgt elk karakter een beetje ingezoomd. Dit moment gebruik ik ook om verschillende items te laten zien, zonder dat het specifiek gezegt wordt.

Tell



3 seconden
Het spel is competitief: je wilt winnen van je vrienden

Show



9 seconden
Gameplay

Outro



7 seconden (maar elementen faden in en uit dus niet alles is de hele tijd te zien)

De belangrijkste ervaring wordt benadrukt: de spelers spelen competitief tegen elkaar en je zal dus frustratie en adrenaline voelen als je dit speelt.

De kijker moet de naam onthouden. Daarnaast is er een call to action: "Wishlist our game now on Steam!"



Feedback

Vervolgens heb ik kwalitatieve feedback gevraagd van vijf mensen:

- Mensen waren positief over:
 - Vier van de vijf mensen gaven aan dat ze de manier van personages laten zien leuk vonden
 - Er worden veel termen gebruikt die aansloten op wat de trailer over moest brengen: Chaotisch, energiek, snel, grappig
 - Iedereen gaf aan de game te wishlisten na het kijken van de trailer
- Mensen gaven aan dat dit beter kon:
 - Voeg een voice over toe bij de title cards
 - Meer variatie in de shots (van items en personages). Nu is alles in het perspectief van gameplay.
 - Timing van de aftiteling beter: de tekst iets langer in beeld, op een beter moment met de muziek en tegelijk de verschillende elementen uitfaden.
 - Betere vormgeving tijdens het uitlichten van de personages.
 - Andere muziek bij het eerste en laatste personage. De muziek waar de trailer mee begint is die van de disco-personage, en dit is ook het eerste personage dat uitgelicht wordt, waardoor de muziek hetzelfde blijft, en hetzelfde gebeurt bij het laatste personage. Ook werd de feedback gegeven dat de beat niet helemaal bij het feestgevoel past.
 - Meer een spanningsboog (begin rustig, maak een aanloop naar chaos, eindigt met tijdsdruk en iemand die wint).



Tweede versie van de trailer

Op dit punt kwam de game bijna uit op steam. Voor de release van de game besloot ik te kijken naar welke aanpassingen haalbaar en belangrijk waren. De aanpassingen die ik heb gedaan zijn:

- Voice over bij de title cards.
- Vormgeving van de personages
- Aftiteling
 - Alles tegelijk uitfaden
 - "Download now on Steam" in plaats van "Wishlist now"
 - Voice over "Download Party PooperZ now on steam for free"
- Het laatste stukje gameplay werkt richting een climax

Op de volgende pagina leg ik de hele trailer uit met screenshots ↔



Trailer tweede versie

= Is aangepast sinds laatste versie

Intro / cold open

Tell

Show



6 seconden
Een establishing shot. Moet het "verhaal" duidelijk maken van het spel: Vier huisgenoten die een feest geven.



3 seconden
Gameplay om het spel gelijk te laten zien



2 seconden
De premise: de speler wilt het grootste feestje gooien
Met voiceline die de title card voorleest.



4 seconden
Gameplay

In de eerste tien seconden probeer ik de interesse te pakken van de kijker, en duidelijk te maken wat voor spel het is

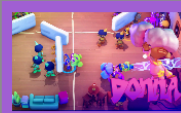
De premise wordt duidelijk met gameplay die dit context geeft.

Tell

Show



2 seconden
De speelbare karakters uitlichten
Met voiceline die de title card voorleest.



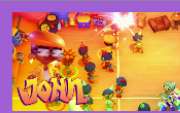
4 seconden



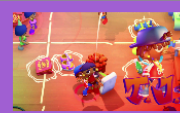
4 seconden



4 seconden



4 seconden



4 seconden

Ik belicht de personages zodat de kijker zich kan identificeren met één of meer daarvan. Dit doe ik zodat de kijker zichzelf sneller gaat inbeelden dat die zelf het spel speelt.

Je ziet gameplay van elk karakter met de muziek van hen.

De camera volgt elk karakter een beetje ingezoomd. Dit moment gebruik ik ook om verschillende items te laten zien, zonder dat het specifiek gezegd wordt.

Tell

Show

Outro



3 seconden
Het spel is competitief: je wilt winnen van je vrienden
Met voiceline die de title card voorleest.



9 seconden
Gameplay met climax



7 seconden (Elementen faden beter in)

De belangrijkste ervaring wordt benadrukt: de spelers spelen competitief tegen elkaar en je zal dus frustratie en adrenaline voelen als je dit speelt.

De kijker moet de naam onthouden. Daarnaast is er een call to action: "Download now on Steam for free". En er is een voiceover: "Download Party PooperZ now on Steam for free"



Voice over

Om de title cards beter over te laten komen op de kijker heb ik voice overs gemaakt die dit voorlezen.

De eerste versie van de voice over klonk niet zo goed:

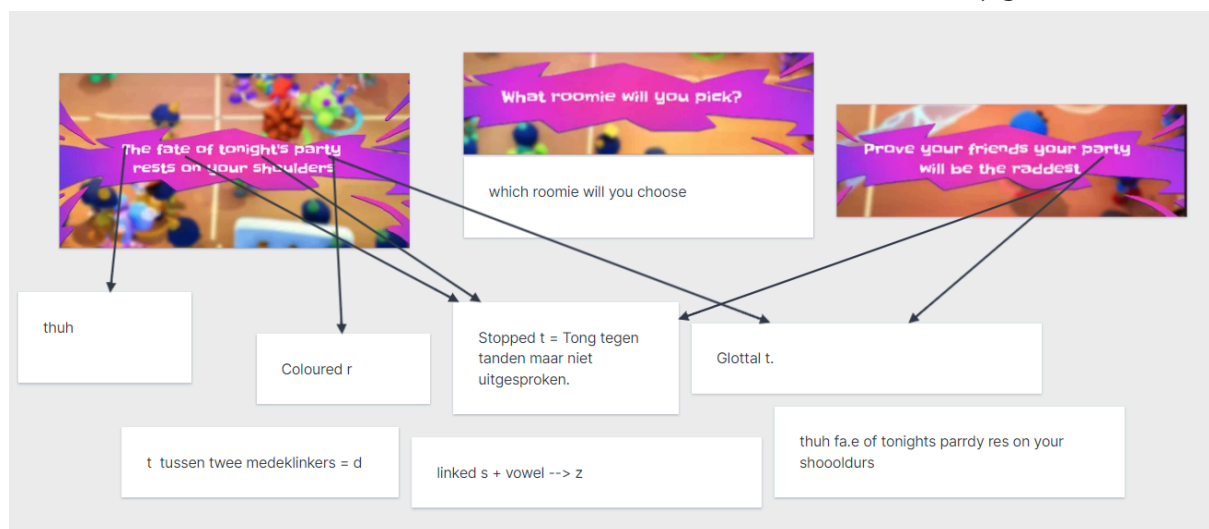
- Mijn nederlands accent was te horen
- Het was niet enthousiast
- De timing voelde niet natuurlijk
- De opname klonk dof

Dit was extra op te merken omdat er in de trailer ook voice lines zitten vanuit de game zelf, die opgenomen en gemasterd zijn door een Muziek en Technologie student. Daardoor was het verschil in kwaliteit extra duidelijk.

Ik ben vervolgens onderzoek gaan doen naar stemacteren, opnemen en het masteren van de opnamen.

Stemacteren

Ook heb ik onderzocht hoe ik alles kon uitspreken met zo min mogelijk nederlands accent. Ik heb alles dat relevant voor de title cars was opgeschreven:



Ik heb ook video's gekeken van dit YouTube kanaal om meer te leren over stemacteren: <https://www.youtube.com/@ImproveYourVoice>.

Welke video's ik gekeken heb staan bij bronnen.

Opnemen

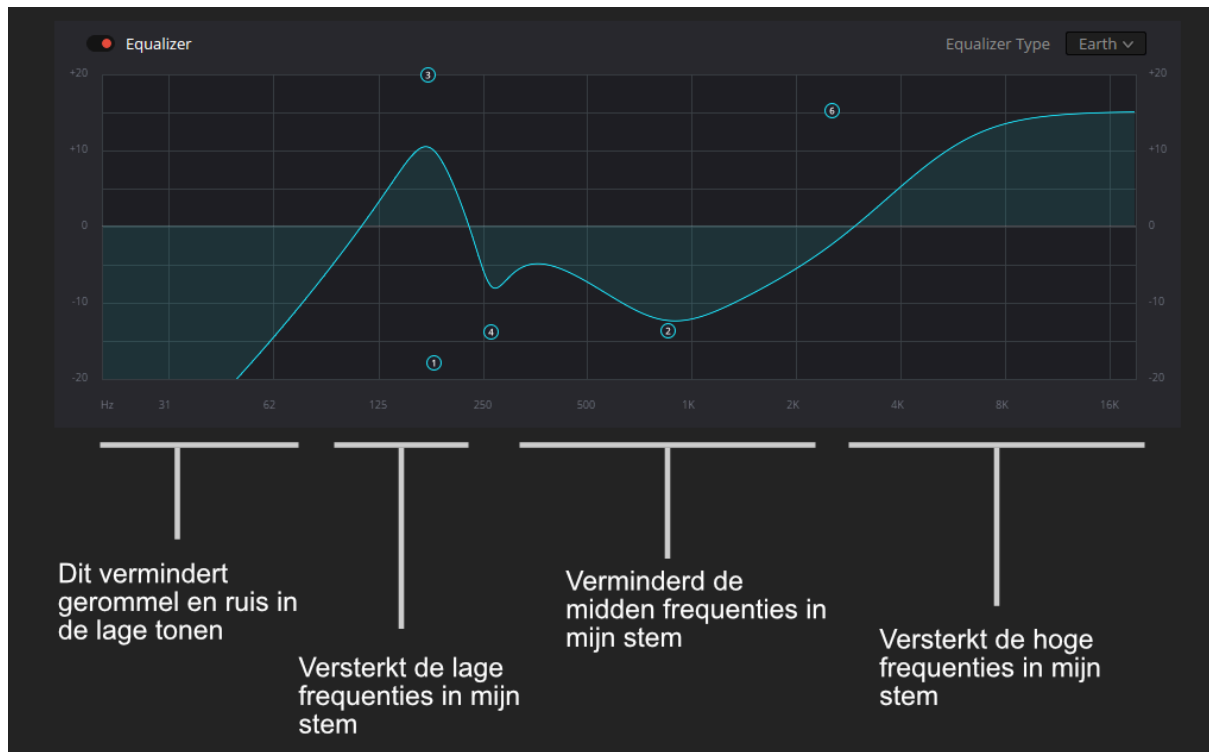
Voor het opnemen heb ik een condenser microfoon geleend van school. Na ermee getest te hebben vond ik de opnamen te veel galm hebben. Om dit tegen te gaan heb ik in mijn kamer een geïmproviseerde studio booth gemaakt met kussens en dekens van mijn bank. Dit maakte de kwaliteit van de opnamen aanzienlijk beter.



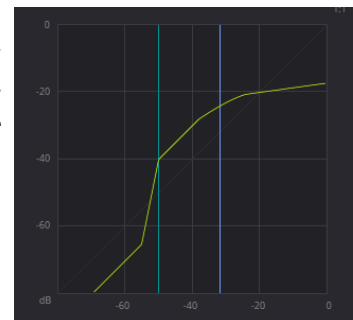
Masteren van voice over

Na video's gekeken te hebben over het masteren van stemmen en geprobeerd te hebben wat ik het beste vond klinken heb ik de volgende effecten toegepast:

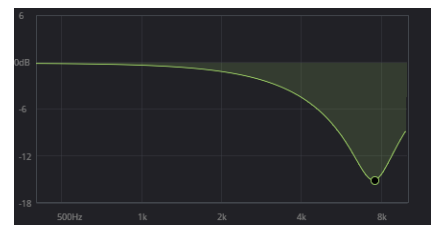
Voor de equalizer heb ik gekozen om een V-shape te gebruiken. Dit zorgt voor een heel helder en crisp geluid:



Met een compressor heb ik de zachtere geluiden iets wat harder gemaakt en de harde geluiden wat zachter. Hierdoor klinkt het geluid harder zonder dat het de speakers overstuurd:

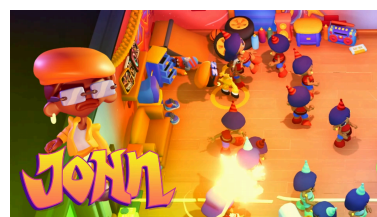
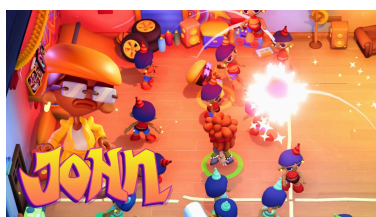
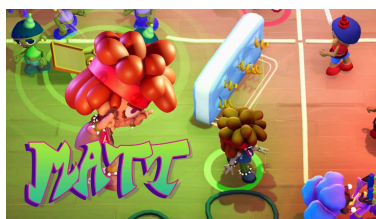


Met een de-esser heb ik een paar harde s geluiden weg gehaald:



Vormgeving bij personages

Door een gradiënt toe te voegen achter de personages werd het leesbaarder en werd het verschil tussen de personages groter.



Opbouw gameplay

Om de opbouw van de trailer interessanter te maken heb ik op het einde gameplay vervangen naar gameplay van iemand die wint.



Verbeteringen en feedback

Opbouw van de gameplay

Ik heb nu wel op het einde gameplay van iemand die wint, maar daar wordt nog niet echt naartoe gebouwd.

Om te kunnen bepalen wat een goede opbouw is heb ik meerdere montages van gameplay gemaakt (alleen gameplay opnamen zonder audio, title cards, voice over of andere trailer elementen), zodat ik kon vergelijken wat een goede opbouw van gameplay is. Hierin heb ik verschillende dingen getest voor het begin en einde.

De verschillende variaties bestonden uit:

- Gameplay zonder opbouw of climax
- De enige toevoeging is de gameplay van iemand die wint
 - Dit gedeelte langer
 - Dit gedeelte korter
- Voor de gameplay van iemand die wint verschillende gameplay
 - Minder shots die wat langer duren
 - Andere volgorde
 - Meer shots die korter duren
- In het begin gameplay van een beginnend spel, zodat het rustiger opbouwt en duidelijker is hoe het spel verloopt.
 - Één shot hiervan
 - Twee shots hiervan

Ik heb verschillende combinaties hiervan geprobeerd. Die heb ik vergeleken, en degene die overbleven die ik het beste vond waren: kort en lang begin en kort en lang einde.

Na deze aan een paar mensen te hebben laten heb ik nog een paar kleine aanpassingen gedaan, waarvan vooral een betere overgang naar het laatste stukje gameplay, omdat daar de UI opeens verschijnt. Dit heb ik gedaan door uit te zoomen waardoor de UI rustig in beeld komt.

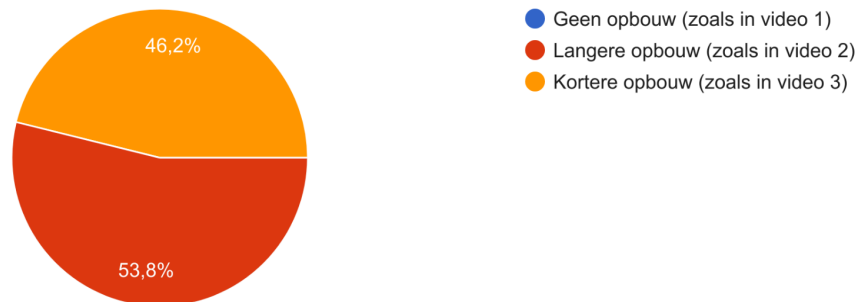


Vervolgens heb ik een nieuwe test gedaan waarin ik drie clips had:
De eerste video heeft helemaal geen opbouw.
De tweede video heeft een verloop met een langer begin en einde.
De derde video heeft een verloop met een korter begin en einde.

Ik heb de doelgroep gevraagd of ze geen, kortere of langere opbouw aan het begin en aan het einde wilde. De resultaten hiervan zijn als volgt:

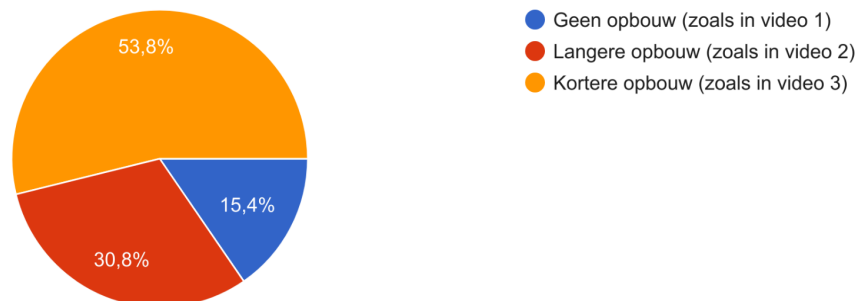
Het begin moet

13 antwoorden



Het einde moet

13 antwoorden



De respondenten zijn redelijk verdeeld over het begin. Bij de opmerkingen werd voor een kortere opbouw gezegd dat het de aandacht erbij houdt, terwijl voor de langere opbouw vooral gezegd werd dat het het duidelijker maakt wat er gebeurt. Het is wel duidelijk dat voor het begin een opbouw iets toevoegt.

Over het einde is er een kleine meerderheid voor een kortere opbouw. Ze gaven vooral aan dat dit de climax sterker maakt en de aandacht er beter bij houdt. De mensen die een langere opbouw wilden zeiden vooral dat dit het begrijpelijker maakte en duidelijker maakt wat het spel is.



Conclusie opbouw

Ik probeer de gameplay zo te editen dat het begin nog duidelijk maar ook interessant blijft. Op het einde hou ik de opbouw korter zodat de climax sterker wordt.




Laatste versie van de trailer

Voor de laatste versie van de trailer heb ik de nieuwe opbouw van de gameplay erin verwerkt, en nog wat dingen gepolished, zoals wat overgangen in muziek en beeld dat jittery was, verbeterd.

Op de volgende pagina leg ik de hele trailer uit met screenshots ↩



Trailer derde versie

 = Is aangepast sinds laatste versie



Conclusie UPD

Ik heb onderzoek gedaan naar verschillende manieren om trailers te maken, wat voor trailers het beste past bij onze game, hoe een trailer een bezoeker van de Steam pagina kan overtuigen om het te wishlisten/downloaden en gekeken naar trailers van vergelijkbare games.

Daarnaast heb ik ook onderzoek gedaan naar hoe je een video's edit en een trailer in elkaar zet.

Vervolgens heb ik verschillende iteraties gemaakt van de trailer om een zo goed mogelijk product te bereiken.

Uiteindelijk zijn er op 31-3-2024 in totaal 694 Lifetime unique users (Aantal gebruikers die het spel hebben opgestart), 136 wishlists, en is het spel 22.834 keer aan de bibliotheek van gebruikers toegevoegd.

Mijn doel is dus gelukt om een trailer te maken en mensen zijn overtuigt om het spel toe te voegen aan hun wishlist en te downloaden.



Bijlage

Feedback op eerste versie van de trailer

Wat denk je dat de game is na het kijken van de trailer? Wat is de gameplay en wanneer zou je het spelen? (Als je al kennis hebt over de game, geef dat aan in je antwoord)

Ik denk dat je een karakter kan kiezen en vanuit dat karakter in jou deel van de kamer het beste feestje moet geven en dat je het dan opneemt tegen je eigen vrienden

Ik heb de game al eens gespeeld. Multiplayer, competitie, sabotage van andere spelers door items/specials te gebruiken. Met als doel om binnen een bepaalde tijd de meeste feestgangers te verzamelen en het beste feestje te bouwen.

Ik zou de game spelen als ik ga chillen met vrienden. Ik denk dat het leuk is om de avond ermee te beginnen, maar denk dat het zich ook goed leent ergens tussendoor wanneer mensen inkakken.

Wat was goed in de trailer

Leuk dat aan de hand van de introductie van de karakters op de achtergrond het spelletje te zien is waardoor je 2 dingen tegelijkertijd mee krijgt, dat is fijn want daardoor voelt het niet alsof je een minuut naar een filmpje hebt zitten kijken

- clean shot als start, zo komt de stijl even mooi tot zn recht. Wanneer de game begonnen is, is het wat chaotisch om dat echt even goed te bekijken.
- uitlichten van de karakters, laat diversiteit op verschillende manieren. Het karakter zelf (uiterlijke vertoning), vibe en passende muziek.
- De overlay notes tussendoor, geven context

Wat kan beter in de trailer

De eerste zin was wat kort ik moest hem terug spoelen om te kunnen lezen

- balans tussen aanloop vooraf en het uitbreken van de chaos. Hoewel hij er lekker in knalt kan ik me voorstellen dat iets van een shot dat de players klaar staan in hun vak, de spanning nog wat kan opgebouwen + iets meer context over het speelveld.
- aandacht op item(s), misschien een inzoom of een andere cut om zo'n item ff goed en afwijkend in beeld te brengen. Of een extra note.
- vormgeving/beeldverdeling wanneer de karakters worden uitgelicht kan denk ik vetter. Bijvoorbeeld door de betreffende kleur van het karakter als een fade over de helft van het beeld zetten en daarnaast dat karakter wat meer uitlichten. Ik was nu af en toe aan het zoeken waar ik maar moest kijken. (Bij Matt zit dat er al een beetje in)
- Donna ook een eigen muziekje geven?
- Na TJ loopt die muziek door, past goed bij dat karakter en is qua beat ook lekker alleen hierna verlies je wel een beetje de party vibe.
- Voor het spelverloop denk ik dat het cool kan zijn om ook in de laatste shots naar een eind toe te werken. Tijdsdruk, wie heeft de meeste partypeoples en ook een winnaar in het eindshot te verwerken.
- in de aftiteling zou ik het logo, onderzin en insta niet omstebeurt laten verdwijnen. Partypoopers mag iig het langst blijven hangen.
- afronding van de muziek aan het eind is niet helemaal lekker getimed. Ik zou de muziek of iets eerder laten uitfaden (op 0:53) na die laatste beat en aftiteling nog even laten staan. Of nog iets langer doortrekken. Iets meer leestijd is voor dit shot ook niet vervelend.

Feedback op eerste versie van de trailer



Wat is je eerste gedachte na het kijken van de trailer? Geef kort antwoord.	Zou je na deze trailer de game wishlijsten?	Licht je antwoord toe waarom je wel of niet de game zou wishlijsten na het zien van de trailer	Wat was goed in de trailer	Wat kan beter in de trailer	Speel je wel eens party games? (Denk aan bijvoorbeeld : Mario party, Jackbox games, Super Smash Bros, Among us, Overcooked, etc)	Welke party games speel je dan meestal? (als van toepassing)
erg nice	Ja	Enthousiast na het kijken over het concept	De overgangen	Andere cam angel?	Wekelijks en/of dagelijks	mario party
Leuke energieke gameplay met veel verschillende dingen die gebeuren	Ja	Het spel zag er leuk en energiek uit, Vooral de chaos met vrienden lijkt mij erg leuk om mee te maken dus heb ik de game gewishlist :D	tempo van de trailer met veel interessante gameplay momenten, Leuke highlights voor de characters met een coole voice line en goede muziek!	zou het niet zo 123 weten maar vind em al heel goed gepolished	Eens in de 3 tot 6 maanden	stick fight !
Snelle kleurrijke grappige party game	Ja	Wel omdat de stijl me aantrekt en het door de trailer duidelijk is wat voor spel het is	Ik vind het leuk dat de characters in beeld komen boven op de game play, als het alleen maar de game play zou zijn geweest was het saaier	Ik denk dat het misschien leuk is als de tekstjes tussendoor ook een enthousiaste voice over hebben!! Als je dan niet snel genoeg leest of even niet op let weet je toch waar het over gaat.	Eens in de 1 tot 2 maanden	Mario overcooked het meest



Test gameplay clip edit short long intro outro

Tijdstempel	Het begin moet	Het einde moet	Waarom vind je dat dit het beste zou zijn?	Overige opmerkingen?
24-3-2024 19:36:00	Langere opbouw (zoals in video 2)	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Een iets langere opbouw geeft een betere inleiding in het spel en wat je als speler gaat doen. Een korter einde past goed bij de druk die wordt opgebouwd en dan ook ineens voorbij is, gezien de timer.	Victory dance toevoegen van de winnaar?
24-3-2024 19:36:41	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Dan houd ik het meest mijn aandacht erbij en begrijp ik het spel het best.	Muziek bij opbouw vind ik prettiger om mijn aandacht erbij te houden. Mss wat tekst (korte steekpunten wat er kan gebeuren in de game) erbij waar ik naar kijk zou mss wel handig zijn ipv dat ik moet raden waar ik naar zit te kijken.
24-3-2024 20:15:16	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Geen opbouw (zoals in video 1)	Ik vind zelf bij filmpje 1 het einde fijn dat je een soort groot overzicht van de kamer hebt. Dan zou victory er nog achteraan kunnen om het echt af te sluiten. Maar het overzicht van alle kamers aan het einde vond ik zelf wel nice. Het begin is minder interessant om lang te doen, maar wel fijn om even te laten zien dat het rustig begint.	
25-3-2024 9:37:33	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Ja ziet sneller waar de game over gaat en je houdt je aandacht er beter bij	
25-3-2024 10:11:19	Langere opbouw (zoals in video 2)	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Met een langere opbouw krijg je meer mee hoe een potje kan verlopen. Bij langere "opbouw" bij het einde zit je al bij het hoogste punt en ik vind dat het niet lang hoeft te duren	
25-3-2024 10:26:39	Langere opbouw (zoals in video 2)	Langere opbouw (zoals in video 2)	Geeft meer tijd om je te laten wennen aan het concept en de gameplay	
25-3-2024 10:33:29	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Korter is krachtiger	
25-3-2024 11:55:54	Langere opbouw (zoals in video 2)	Geen opbouw (zoals in video 1)	Begin is overzichtelijker, goede intro tot de gameplay. Verder de trailer snappy en bondig houden werkt goed voor de aandachtspanne en duidelijkheid.	Af en toe text met korte uitleg over de gameplay, en dan een clip erna die dat laat zien, werkt vaak fijn bij game trailers (zeker bij party games die wat chaotischer kunnen zijn).



				Ligt eraan waar de trailer wordt laten zien, tho
26-3-2024 13:21:01	Langere opbouw (zoals in video 2)	Langere opbouw (zoals in video 2)	De opbouw van het spel is hierin duidelijker dan in de andere video's	Ik zie niet heel erg veel verschil tussen de video's :))
29-3-2024 14:09:24	Langere opbouw (zoals in video 2)	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Ik merk dat bij het begin nog lastig is om te pijlen wat het idee van het spel is. Ik denk dus dat de wat langere clips helpen met die beeldvorming. Het meer snappy einde maakt daarna duidelijk dat het een fast paced spel is, wat het interessant maakt	
29-3-2024 14:16:04	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Geen opbouw is nét te snappy, maar het past bij de game om wel lekker chaotisch te zijn van wat ik kan zien. Vandaar korte opbouw aan het begin, en kort opbouwen naar het einde.	
29-3-2024 14:16:29	Kortere opbouw (zoals in video 3)	Langere opbouw (zoals in video 2)	Bij een kortere opbouw aan het begin heb je nog wel tijd om zegmaar in te komen en te begrijpen waar je naar kijkt, maar het is niet zo lamg dat je de neiging krijgt om af te haken. Persoonlijk vind ik een wat langer einde fijn omdat ik dan beter meekrijg wat er gebeurt	
29-3-2024 22:41:21	Langere opbouw (zoals in video 2)	Langere opbouw (zoals in video 2)	Mee tijd om de spel te begrijpen	Het is niet duidelijk voor mij wat de begin of einde deel van de video is ik van de video kan iwel begrijpen de doel van het spel.



Bronnen

<https://partner.steamgames.com/doc/store/trailer?language=english>

<https://www.youtube.com/watch?v=eok0W1nKjM0&t=881s>

<https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2022/06/2022-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry.pdf>

https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2023/08/Video-Games-Europe-Key-Facts-2022_FINAL.pdf

https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023.pdf

<https://www.kertgartner.com/making-entertaining-and-engaging-video-game-trailers>

<https://www.derek-lieu.com/blog/2020/3/1/simple-game-trailer-templates>

<https://www.derek-lieu.com/blog/2021/4/18/the-simplest-trailer-to-make-for-your-s-team-page>

<https://www.derek-lieu.com/blog/2023/4/9/tell-show-repeat-the-2nd-easiest-game-trailer-to-make>

Stemacteren

<https://www.youtube.com/watch?v=-P-5RC17BHw&t>

<https://www.youtube.com/watch?v=IMZk-nEnoYY&t>

<https://www.youtube.com/watch?v=FVmAEezr6ao&t>

<https://www.youtube.com/watch?v=HKTqAFqpuNU>

<https://www.youtube.com/watch?v=UGULxhi3XFo>

<https://www.youtube.com/watch?v=hTXQ45nhx1l&t>

