

Julia Malassu

# Pelisuunnittelijan rooli ja haasteet pelinkehitysprosessissa

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Viestintä

Opinnäytetyö

9.4.2014

Tekijä(t) Otsikko	Julia Malassu Pelisuunnittelijan rooli ja haasteet pelinkehitysprosessissa
Sivumäärä Aika	23 sivua 9.4.2014
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t)	Lehtori Markus Norrena
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkitaan pelisuunnittelijan työkuva ja siihen liittyviä haasteita. Opinnäytetyössä kirjataan ylös tietopaketti pelisuunnittelijoista ja siitä, millaisia henkilöitä he ovat sekä mitä kaikkea he oikeastaan tekevät peliä valmistettaessa. Opinnäytetyössä selvitetään myös, mitä haasteita pelisuunnittelijat työssään kohtaavat ja kuinka nuo haasteet voisi voittaa.</p> <p>Opinnäytetyön kirjoittamista tukee samaan aikaan järjestettävä peli-innovaatiokurssi, jossa tekijä toimii itse pelitiimissä pelisuunnittelijana ja toteuttaa suunnittelemansa pelikonseptin demoksi ryhmän kanssa. Kurssin opettajat, jotka kaikki ovat pelialan ammattilaisia, tarjoavat paljon arvokasta lisätietoa. Lisäksi tietoa haetaan useista kirjallisista sekä sähköisistä lähteistä. Myös tekijän oma kokemus työharjoittelussa pelitalossa auttaa ja tukee opinnäytetyön kirjoittamisessa.</p> <p>Opinnäytetyössä keskitytään nimenomaan kokonaisvaltaisiin pelisuunnittelijoihin ja jätetään pois yhteen osa-alueeseen erikoistuneet suunnittelijat. Opinnäytetyössä ei myöskään keskitytä teknisiin seikkoihin, vaan aihe rajautuu suunnittelutyöhön ja siihen, mitä siinä on otettava huomioon onnistuneen lopputuloksen saavuttamiseksi.</p> <p>Opinnäytetyön keskeisiä löydöksiä ovat pelisuunnittelijan tärkeys pelinkehityksen alusta loppuun ja erilaiset vastaan tulevat haasteet, mm. kommunikointiin ja fokukseen liittyen.</p>	
Avainsanat	Pelisuunnittelija, työkuva, prosessi, konsepti, demo, haasteet

Author(s) Title Number of Pages Date	Julia Malassu A Game Designer's Role and Challenges in Game Making Process 23 pages 9 April 2014
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Media Communication
Instructor(s)	Markus Norrena, Senior Lecturer
<p>In this thesis, a game designer's job description and all the challenges included in it are investigated. The goal is to write down an information package of game designers in terms of what kind of people they are like and what they are actually doing while making a game. This thesis is also going to find out what kind of challenges game designers face in their job and how they overcome those challenges.</p> <p>This thesis is backed up with a course running at the same time called the game innovation, where the writer is working as a game designer herself in a small team. She makes a game based on her own game concept. The course's teachers are all professionals from the game industry and offer a lot of valuable extra-information. At the same time information is searched from several written as well as website sources. Also writer's own experience in a game company during her internship will help and support her with this thesis.</p> <p>This thesis is going to focus on especially all-encompassing game designers, leaving out the designers specializing in one specific field of work. It is also not going to focus on technical matters but rather limit the topic on designing work and aspects people need to take into account in order to achieve a successful end result.</p> <p>The key findings of this thesis are game designer's importance in a game making progress from the beginning until the end and different challenges, inter alia concerning communication and focus.</p>	
Keywords	Game designer, job description, process, concept, demo, challenges

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsitteet	3
3	Pelisuunnittelija	5
3.1	Mikä on pelisuunnittelija?	5
3.2	Mitä pelisuunnittelija tekee?	6
3.3	Miksi pelisuunnittelija on tärkeä	7
4	Pelinteon vaiheet ja pelisuunnittelijan rooli niissä	8
4.1	Vaiheet	8
4.2	Konsepti ja esituotanto	8
4.3	Tuotanto	10
4.3.1	Visuaalinen suunnittelu	12
4.3.2	Ohjelmointi	12
4.3.3	Tasosuunnittelu	12
4.3.4	Äänituotanto	13
4.4	Jälkituotanto	13
4.4.1	Alpha-, beta- ja gold-versiot	13
4.4.2	Julkaisun jälkeen	14
5	Yleisimmät pelisuunnittelijan haasteet ja niiden voittaminen	15
5.1	Kommunikointi	15
5.2	Originaalius vs. kannattavuus	16
5.3	Fokus	17
5.4	Pelistä puuttuu peli	18
5.5	Suunnittelijan blokki	18
6	Yhteenveto	20
	Lähteet	22

## 1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tutkia pelin tuottamista konseptitasolta demoksi pelisuunnittelijan näkökulmasta. Pelikehittäjien joukossa sanotaan, että suurin vastuu pelin onnistumisesta lankeaa pelisuunnittelijalle, kuten myös kaikki epäonnistumiset. Suunnittelija on siksi kriittisessä roolissa pelin tuottamisessa: hän luo vision ja inspiroi muut tiimissä seuraamaan sitä, hän tekee loppukädessä päätökset ja ottaa niistä vastuun. Aion opinnäytetyölläni perehtyä lähemmin pelisuunnittelijan työnkuvaan ja sen mukana tuleviin haasteisiin. Erilaisia pienempiin osa-alueisiin (esim. pelimekaniikkaan tai taso-suunnitteluun) erikoistuneita pelisuunnittelijoita on, mutta aion opinnäytetyössäni keskittyä nimenomaan kokonaisvaltaisempiin suunnittelijoihin. Niihin, jotka luovat pelikonseptin ja työstävät sitä tiimin kanssa alusta loppuun saakka. En myöskään uppoudu yksityiskohtaisuuksiin pelin teon vaiheiden teknisissä seikoissa vaan keskityn enemmän yleiskuvaan ja siihen, mikä suunnittelijan rooli siinä on. Vaiheet, jotka käyn läpi, ovat sovellettavissa myös suuren luokan peleihin, mutta kuvaavat paremmin kasuaalipelien valmistusvaiheita, koska olen itse paremmin perehtynyt niihin.

Aiheen valinta on minulle perusteltu, sillä olen kiinnostunut pelialasta ja haluan toimia siinä tulevaisuudessa. Olen suorittanut työharjoitteluni peliyhtiössä graafikkona ja ottanut oma-aloitteisesti pelialaan liittyviä kursseja. Tämä työ auttaa minua ja muita kaltaisiani oppimaan lisää pelialasta ja ymmärtämään paremmin sitä yhteistyödynamiikkaa ja työskentelyprosessia, mikä alalla tulee olemaan. Toivon saavani opinnäytetyölläni lisää näyttöä taidoistani pelialasta ja pelinteosta.

Menetelmänä käytän työssäni ennen kaikkea osallistuvaa havainnointia samanaikaisesti järjestettävällä peli-innovaatiokurssilla, jossa toteutetaan ryhmätyönä pelikonsepti demoksi. Yksi toteutettava konsepti on aikaisemmalla kurssilla suunnittelemani, joten toimin projektissa ja ryhmässäni itse pelisuunnittelijana toteutuksen ajan. Kurssia vetää kolme pelialan ammattilaista, ja työskentelymme vastaa oikean pelistudion menetelmiä. Kurssilta syntyneet lopputuotoksemme tullaan myös esittelemään Nordic Game Conference tapahtumassa.

Kurssin tarjoaman kokemukseräisen tiedon lisäksi tutustun tietenkin mahdollisimman laajasti kirjallisiin lähteisiin, niin paperilla kuin sähköisesti. Hyödynnän peli-

innovaatiokurssin kontakteja ja sitä kautta haastattelen alan ammattilaisia ja muita pelialaa opiskelevia, joilla on minua enemmän kokemusta, mm. Juha Huhtakalliota.

Ennen tämän opinnäytetyön toteuttamista minulla oli tietämystä pelisuunnittelijoista yhden koulukurssin verran, ja peli-innovaatiokurssin myötä kiinnostuin työkuvasta vielä enemmän. Opinnäytetyöllä syvennän ja laajennan jo valmiiksi hankkimaani tietoa ja sovellan sitä perehtymällä vielä itselleni tutkimattomiksi jääneisiin kysymyksiin. Erityisesti minua kiinnostaa pelisuunnittelijan rooli kussakin pelinteon vaiheessa ja, mitä haasteita pelisuunnittelijat kohtaavat säännöllisesti työkuvassaan.

## 2 Käsitteet

Käsitteet on listattu tähän niiden ilmenemisjärjestyksessä tekstissä.

*Blue sky* on suunnittelumenetelmä, jossa "vain taivas on rajana". Siinä ei ole rajoitettu pelisuunnittelijan ideointia kuin ajan- ja budjetinkäytön kanssa, ja hänelle annetaan muuten vapaat kädet.

*Slow boiling* on ideointimenetelmä, jossa pelisuunnittelijalle annetaan esim. tietty aika-kausi josta halutaan peli. Pelisuunnittelija perehtyy kyseiseen aikakauteen tutkimuksen kautta ja antaa ideoiden hautua päässään, kunnes alkaa kirjoittamaan pelikonseptia.

*High concept* on muutaman lauseen mittainen kuvaus pelistä, joissa kiteytyy pelin perusolemus.

*Core, extended & wishlist* eli ydin, laajennettu ja toivelista on metodi, joka auttaa hahmottamaan oleellisimmat sisällöt ja ominaisuudet pelistä. Core on pelin ydin eli ominaisuudet, joita ilman peli ei mitenkään toimi. Extended sisältää lisäykset, jotka rikastavat peliä, mutta eivät ole täysin välttämättömiä. Wishlist puolestaan on viimeinen "kirsikka kakun päälle" eli ominaisuudet, jotka olisi kiva saada, mutta vain jos aikaa niiden tekemiseen jää.

*To do, doing & done* eli tehtävä, tekemässä ja tehty on metodi, jolla voi pitää kirjaa projektin etenemisestä.

*Bug* on joko keskeneräisestä tai virheellisestä koodaamisesta johtuva virhe, jonka johdosta peli tai jokin sen sisällä ilmenevä toiminto ei toimi niin kuin sen pitäisi.

*Placeholder* on ilmaisu keskeneräisessä pelissä esiintyvälle grafiikalle, joka ei ole vielä viimeisteltyä, mutta pitää paikkaa myöhemmin tulevalle lopulliselle grafiikalle.

*Alpha* on pelin ensimmäinen, vielä keskeneräinen pelattava versio.

*Beta* on pelin hiotumpi, mutta edelleen hiukan keskeneräinen pelattava versio.

*Gold* on ilmaisu valmiille pelille.

*AAA-peli* on isojen pelitalojen tuottama suuren budjetin peli.

*Kasuaalipeli* on yleisesti ottaen yksinkertainen, ei erityistä taitoa tai pitkää aikaa vaativa peli. Esimerkiksi Angry Birds on kasuaalipeli.

*Indie-peli* on itsenäisen, pelitalojen ulkopuolisen julkaisijan tekemä peli.



### 3 Pelisuunnittelija

#### 3.1 Mikä on pelisuunnittelija?

Yksinkertaisesti selitettynä pelisuunnittelija (myös pelidesignerina tunnettu) on henkilö, joka suunnittelee pelejä. Tarkennettuna hän on se, joka suunnittelee pelin sisällön ja säännöt sekä luo pelaajalle selkeät tavoitteet ja halun saavuttaa ne (Brathwaite & Schreiber 2009, 2). Pelisuunnittelijalla on suuri vastuu peliä toteuttavassa tiimissä, sillä hän on se, joka nivoo projektin lukuisat narut yhteen ja valvoo kaikkien osa-alueiden etenemistä, yhteistyötä ja onnistumista. Hän on se, joka on vastuussa projektin sutjakkaasta etenemisestä ja ottaa lähes kaikki epäonnistumiset niskoilleen, sillä suurin osa niistä on seuraamusta huonosta tai huolimattomasta suunnittelusta. Pelisuunnittelijan laatimat ohjedokumentit toimivat muulle tiimille oppaana koko pelin teon prosessin ajan. Ammatilliset pelisuunnittelijat ovat oikeastaan hyvin uusi ilmiö, vielä 30 vuotta sellaista käsitettä ei ollut olemassa (Rabin 2009, 61).

Millainen henkilö pelisuunnittelija sitten on? Hänen tulee ideoida jatkuvasti, keksiä uusia mielenkiintoisia peli-ideoita ja kehittää vanhasta uutta. Loppumaton suunnittelu on pelisuunnittelijan työkuvan hienous ja taakka. Ei riitä, että vain ajattelee laatikon ulkopuolella, on lähestulkoon asuttava siellä. Tämä voi ajoittain olla raskasta, joten parhaiten pelisuunnittelijaksi soveltuu henkilö, jolle jatkuva suunnittelu ja tietynkaltainen ongelmanratkenta on luontaista kuin hengittäminen. Samoin kyky ja halukkuus työskennellä tiimissä on tärkeää, sillä pelejä tuotetaan useimmiten melko suurissa ryhmissä. Kriitikin vastaanottaminen on myös hyvin tärkeä taito, sillä kaikki pelisuunnittelijan suunnittelema ja ehdottama tullaan kyseenalaistamaan ja testaamaan läpikotaisin, jatkuvasti. On osattava luopua hyvistäkin ideoista, jos ne eivät tue senhetkistä projektia, ja on aina oltava valmis karsimaan sellaisestakin, mistä ei voi periaatteessa karsia. Budjetin ja ajankäytön leikkaukset ovat yleisiä peliprojekteissa. (Huhtakallio, haastattelu 7.2.2014.)

Pelisuunnittelijoita on erilaisia omasta osaamisesta ja kiinnostuksista johtuen, mikä on etenkin isomman projektin tiimille suuri vahvuus. Kokonaisvaltaisten suunnittelijoiden lisäksi voi myös olla yhteen osa-alueeseen erikoistuneita suunnittelijoita mm. pelimekaniikassa, tasosuunnittelussa tai tarinan kirjoittamisessa (Creative Uncut 2014). Ei siis tarvitse olla veteraanikoodari tai mestaritaiteilija, jos pelisuunnittelijan työkuva

kiinnostaa, mutta kannattaa aina kuitenkin varautua siihen, että suunnittelijalta vaaditaan vähintäänkin tietämystä useammalta osa-alueelta.

### 3.2 Mitä pelisuunnittelija tekee?

Pelisuunnittelijan tärkein motto on “hyvin suunniteltu on jo puoliksi tehty”, mutta sekään yksinään ei riitä. Kaikki mikä pelissä on vialla tai voi olla vialla, on lähes poikkeuksetta seurausta huonosta suunnittelusta. Pelin tavoite on epäselvä? Suunnittelijan vika. Pelin kontrollit ovat huonot? Suunnittelijan vika. Peli on liian vaikea? Edelleen, suunnittelijan vika. Mitä pidemmälle pelin valmistuksessa mennään, sitä monimutkaisemmaksi suunnittelijan työ käy. Käyn myöhemmin tarkemmin läpi pelinteon vaiheet, mutta karkeasti kiteytettynä pelisuunnittelijan työkuva on aluksi luoda pelikonsepti, joka sisältää kaiken oleellisen tiedon mahdollisesti toteutettavasta pelistä. Sitten pelisuunnittelija toteuttaa konseptinsa tiimiä ohjaamalla ja lopuksi tilanteesta riippuen ylläpitää toteutettua peliä niin pitkään kuin vain mahdollista.

Kuten aikaisemmin jo mainittiin, pelisuunnittelija on ainakin epäsuorasti vastuussa lähes kaikesta projektissa tapahtuvasta. Hän on tiimin jokapaikanhöylä ja hän tarvitsee laajaa osaamista mm. kirjoittamisessa, luovuudessa ja organisoinnissa. Samoin eri tietokoneohjelmien, kohdeyleisön ja pelien tuntemus sekä loistavat ongelmanratkonnalliset taidot ovat välttämättömiä pelisuunnittelijalle. (Creativepool 2014.) Pelisuunnittelijalla on oikeastaan oltava kaikista laajin osaaminen ja ymmärrys eri pelin valmistuksen osa-alueista pelitiimin jäsenistä, jotta hän voi kunnolla suunnitella pelin alusta loppuun. Pelisuunnittelija on se, jolla on tiimissä viimeinen sana kutakin asiaa päätettäessä, esim. pelin kontrolleja. Hän suunnittelee pelin pitäen mielessä, mikä on toteutuskannalta mahdollista ja miten se on pelaajalle hauskaa koko elämyksen ajan. Kaikella, mitä pelisuunnittelija tekee, on oltava tarkoitus pelaajan kokemuksen kannalta (Perry & DeMaria 2009, 679).

Pelisuunnittelua käytetään terminä usein väärin. Se liitetään helposti pelkästään nykyaikaisiin osa-alueisiin, kuten konseptipohjaiseen digitaaliseen tai ohjelmointiin, kun todellisuudessa pelisuunnittelu on pohjimmiltaan paljon alkukantaisempaa eikä edes vaadi tietokonetta. Olihan ihmisillä monenmuotoisia pelejä jo kauan ennen sähkön keksimistä. (Brathwaite & Schreiber 2009, 4.) Pelisuunnittelu on taito, jonka voi oppia parhaiten vain tekemällä ja kokeilemalla itse. Tietenkin oma pelaaminen ja kiinnostus siihen auttavat valtavasti. Monille pelisuunnittelijoille onkin tyypillistä kehittää

omia pelejä jo kauan ennen alalle ryhtymistä, ja se usein onkin osoittautunut heille suureksi eduksi.

### 3.3 Miksi pelisuunnittelija on tärkeä

Pelisuunnittelijan rooli on erittäin tärkeä, ja ilman häntä pelitiimit eivät toimisi läheskään niin hyvin kuin nyt. Ilman pelisuunnittelijaa peliä toteuttavalla tiimillä ei ole selkeää visiota ja suunnitelmaa, jota seurata läpi projektin. Pelin säännöt ja rakennelma jäisivät suunnittelematta. Tiimistä puuttuisi se jokapaikanhöylä, joka yhdistäisi kaikki pelin osa-alueet ja organisoisi paperityön. Tiimillä ei myöskään olisi sitä henkilöä, joka tasapainottelee tiimin ja tuottajan välillä yrittäen luoda tasapainon kahden välille.

## 4 Pelinteen vaiheet ja pelisuunnittelijan rooli niissä

### 4.1 Vaiheet

Yksinkertaistettuna pelinteko sisältää kolme vaihetta: konsepti/esituotanto, tuotanto ja jälkituotanto. Tietenkin kukin noista vaiheista sisältää paljon alavaiheita sisällään. Riippuen pelistä ja pelitalosta vaiheet saattavat vaihdella ja olla hiukan eri järjestyksessä, mutta pääpiirteittäin tärkeimmät vaiheet pysyvät samoina. Pelisuunnittelijan työtä voi oikeastaan verrata kirjailijan työhön: hän kirjoittaa alkutuotoksen yksin ja myöhemmin kirjan julkaisija lisää tiimiin editoreita, suunnittelijoita, graafikkoja, jne., jotka auttavat muokkaamaan tuotoksen lopulliseen muotoonsa (Lecky-Thompson 2007, 64).

Pelin tekemiseen kuluva aika riippuu hyvin paljon siitä, kuinka isoa peliä ollaan tekemässä, kuinka mittava tiimi on ja kuinka suuri budjetti on käytettävissä. Ennen, esimerkiksi ensimmäisen PlayStationin aikoihin, kymmenen henkilön tiimi kykeni tuottamaan pelin vuodessa. Nykyään on melko normaalia yli sadan henkilön tiimille tehdä *AAA-peli* noin kolmessa vuodessa. (Evans-Thirlwell 2012.) Mobiili- tai muiden *kasuaalipelien* tuottamisessa ei yleisesti kuitenkaan kestä niin kauan tai vaadita yhtä suurta tiimiä.

### 4.2 Konsepti ja esituotanto

Useimmat pelit saavat alkunsa yhdestä ideasta, inspiraatiosta esim. pelata tietynlaisena hahmona tai seikkailla mystisessä fantasiamaailmassa. Idea lähtee itämään tästä, kunnes lopulta on kirjoitettava ylös kaikki ajatukset ja designit, etteivät ne unohtuisi. (Walker, Walker & Kajala 2005, 1.) Monet aloittelevat suunnittelijat kokevat paineita luoda jotain täysin uutta ja innovatiivista varsinkin, kun asiakkaat pyytävät ennennäkemätöntä peliä. Todellisuudessa ihmiset eivät yleisesti pidä suuresta muutoksesta, vaan haluavat samaa tuttua ja turvallista sisältöä noin 95 prosenttia pelistä, ripauksella jotain uutta. (Bates 2004, 3.) Tämä ei tietenkään tarkoita, ettei koskaan tulisi ottaa riskejä ja yrittää luoda uutta hittipeliä. Usein kannattaa kuitenkin luottaa ihmisten haluun kokea pitämänsä peli uudestaan ja uudestaan hieman eri muodossa. Tärkeintä pelisuunnittelijalle on pitää mielessä, mitä asiakas pelistä haluaa, mutta pelisuunnittelijan tulee myös laittaa pelattavuus aina etusijalle. Pelattavuuden on oltava johdonmukaista ja helposti opittavaa, tai muuten pelaajat voivat menettää nopeasti kiinnostuksensa. (Mitchell 2012, 43-44.)

Pelisuunnittelulle on erilaisia metodeja riippuen siitä, millainen suunnittelija on kyseessä tai millaista peliä halutaan alkaa tehdä. Yleinen lähestymistapa on. “*blue sky*” eli täysin vapaiden käsien antaminen suunnittelijalle tiettyjen aika- ja budjettirajoitusten puitteissa. Myös “*slow boil*” on hyvin käytetty; siinä suunnittelijalle annetaan teema ja miljö. Suunnittelija aloittaa tutkimisen ja etsii kaiken mahdollisen tiedon annetusta teemasta ja miljööstä ja antaa sitten peli-idean kehittyä muhinoiden päässään. Peliä voi myös alkaa suunnitella mekaniikka- tai tarinapohjaisesti. (Brathwaite & Schreiber 2009, 16–18.) Metodeja on lisää vaikka kuinka monta, ja pelisuunnittelijat kohtaavat uransa aikana useita niistä.

Idean muodostumisen jälkeen kirjoitetaan pelin *high concept* eli muutaman lauseen mittainen ideapaperi tai kuvaus siitä, millainen peli tulisi olemaan. Suunnittelijan tulee pystyä kiteyttämään peli-ideansa lyhyesti ja ytimekkäästi, sillä monet julkaisijat uskovat, että jos pelin perusidea on liian monimutkainen selitettäväksi muutamassa lauseessa, peli ei menesty (Bates 2004, 4). Esimerkiksi Crash Bandicoot-pelin high concept olisi kutakuinkin: “Pelaajan tehtävä on ohjata oranssi, kahdella jalalla kävelevä pussirota hengissä vihollisten läpi eri teemaisten kenttien alusta loppuun ja kerätä matkalla omenoita sekä timantteja.”

High conceptin ja julkaisijan mahdollisen alustavan “kyllä”-vastauksen jälkeen pelisuunnittelija kirjoittaa mittavamman konseptin. Konseptisuunnitelman tulisi pitää sisällään suurin osa seuraavaksi mainituista asioista, tietenkin pelistä riippuen: pelin genre, pelattavuus, ominaisuudet, miljö, tarina, kohderyhmä, alustat, arvioitu aikataulu ja budjetti, kilpailuanalyysi, mahdollinen toivottu toteutustiimi ja loppuyhteenveto, jossa perustellaan miksi julkaisijan kannattaisi näyttää vihreää valoa kyseiselle projektille (Bates 2004, 14–16). Konseptia kirjoittaessa ei kannata ajatella, ettei se tulisi enää kertaakaan projektin aikana muuttumaan. Käytännössä mitä vain voi tapahtua. On mahdollista, että esim. teknologia kehittyy tuotannon aikana ja kaikki pelin ominaisuudet on päivitettävä sen mukaisiksi tai kesken projektin iskee resurssipula ja ominaisuuksia on karsittava pois. (Walker ym. 2005, 19.)

Pelisuunnittelija voi myös käyttää apunaan konseptisuunnittelussa *core, extended & wishlist*-metodia hahmottamaan projektin prioriteetteja. Core on pelin kaikista karsituin ja syvin ydin, eli ne muutamat elementit, joita ilman peli ei toimi. Toisin sanoen vähintään näiden elementtien on toteuduttava, että konseptista syntyy edes jollain tasolla toimiva peli. Pelisuunnittelijan on hyvä tunnistaa nämä elementit heti projektin alussa,

sillä jos projekti kokee myöhemmin tuotannossa leikkauksia budjetin ja/tai ajankäytön kanssa, on sentään pelin tärkeimmät ominaisuudet saatu hahmotettua ja pelillä on edelleen mahdollisuus valmistua onnistuneesti. Myös pelin todellisen fokus löytyy coren keskittymällä eikä lähde harhailemaan ideointiin siitä, mitä kaikkea olisi ns. kiva saada. Extended sisältää pelin muut tärkeät ominaisuudet, ja vaikka ne eivät olisi elintärkeän välttämättömiä, ne täydentävät peliä ja tekevät siitä usein huomattavasti paremman ja hauskemman pelata. Wishlist sisältää kaikkea mukavaa lisättävää peliin, mutta tältä listalta aletaan toteuttamaan asioita vasta, kun core ja extended on saatu toteutettua ja projektissa on edelleen aikaa ja resursseja.



Kuvio 1. Esimerkki core, extended & wishlist-metodista.

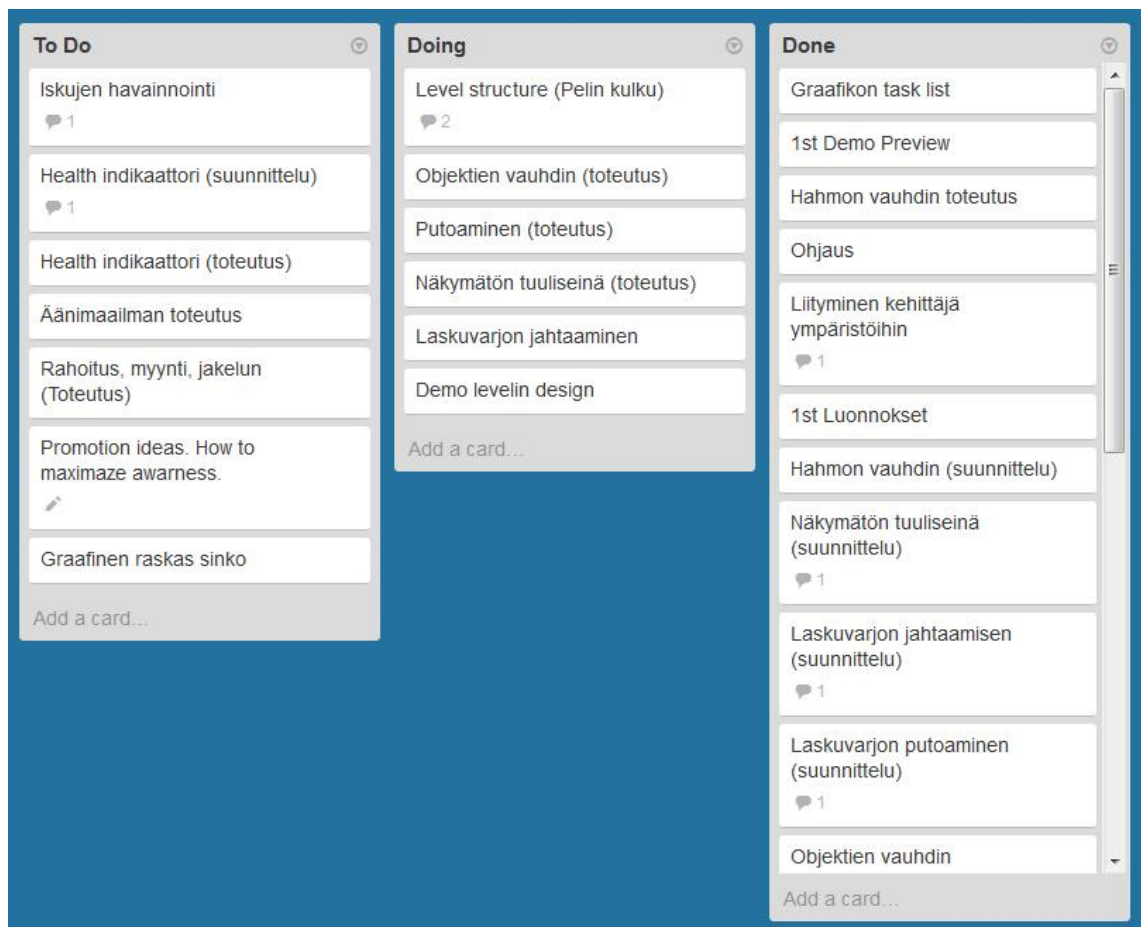
Jos julkaisija antaa mittavammallekin konseptille jälleen myöntävän vastauksen, pääsee pelisuunnittelija siirtymään seuraavaan pelin teon vaiheeseen, itse tuotantoon.

#### 4.3 Tuotanto

Tämä on vaihe, jossa suurin työ tapahtuu ja jossa peli konkreettisesti valmistuu. Toisin sanoen pelisuunnittelijan konseptissa mainitut asiat toteutetaan, ja ne joutuvat todellisen tulikokeen alle. Kaikki toimimaton tai huonosti suunniteltu paljastuu tässä vaihees-

sa. Peli-idea muovautuu hitaasti mutta varmasti kohti lopullista ilmettään, joka saattaa poiketa alkuperäisestä konseptista merkitsevästikin.

Tuotannossa pelisuunnittelija käyttää yleisesti tuottajan kanssa apuna erilaisia dokumentaatiotapoja, jotta kaikki tiimiläiset pysyisivät kärryillä siitä, mitä ollaan tekemässä ja mitä ollaan sovittu. “*To do, doing & done*” on erittäin hyvä metodi hahmottaa, missä vaiheessa projektia mennään ja mitä mahdollisesti vielä puuttuu. Esim. post-it-lapuille kirjoitetaan peliin tarvittavia elementtejä, ja ne laitetaan alussa to do-listalle, josta ne tekemisen myötä siirtyvät doing-listan kautta lopulta done-listalle.



Kuvio 2. To do, doing & done esimerkki Trello-sivustolla.

Pelisuunnittelijan tehtävänä on myös luoda muille tiimiläisille ohjenuorana toimivia dokumentteja peliin tulevista sisällöistä. Kyseisiä dokumentteja ovat mm. pelin tason kartat ja äänitehosteet (Walker ym. 2005, 31–47).

#### 4.3.1 Visuaalinen suunnittelu

Pelisuunnittelija suunnittelee pelin visuaalisen ilmeen yhdessä artistin kanssa. Tämä ei vaadi pelisuunnittelijalta itseltään minkäänlaisia taiteellisia taitoja, mutta kyky selittää haluttu lopputulos on sitäkin tärkeämpi. Kuinka realistinen pelin ilme tulee olemaan, millaiset hahmot siinä on, millainen ympäristö? Pelisuunnittelijan on tehtävä artistille lista tarvittavista grafiikoista, ja kyseisen listan on pidettävä sisällään tärkeysjärjestyksessä kaikki peliin tulevat objektit, hahmot, aseet yms. Artisti ja pelisuunnittelija pitävät yhdessä kirjaa siitä, kuinka monta prosenttia kukin tarvittava grafiikka on valmiina. Tämä auttaa selkeyttämään projektin etenemistä ja sitä, mitä kaikkea on vielä tekemättä. (Walker ym. 2005, 44.)

Artisti tekee moodboardin ja alustavat luonnokset sekä konseptitaiteen, jotka pelisuunnittelija joko hyväksyy tai tarkentaa mitä on haluamassa. Hyväksytyjen tuotosten jälkeen peliin tarvittavia grafiikoita aletaan mallintamaan pelisuunnittelijan ohjeiden mukaisesti.

#### 4.3.2 Ohjelmointi

Ohjelmointi ja koodaus saavat pelin heräämään henkiin. Pelisuunnittelijan tehtävä on selittää koodareille, miten hän haluaa pelin toimivan, esim. ollaanko fysiikan kanssa pyrkimässä realismiin vai arcade-tyyliseen irrotteluun. Pelin koodi on se, jota voidaan vielä ihan loppumetreille korjailla, ja pelisuunnittelijan on kiinnitettävä siihen erityistä huomiota pelin onnistumisen vuoksi. Jos koodaus ei pelaa ja peli on *bugeja* täynnä, sitä ei kauneinkaan grafiikka pelasta.

Visuaalinen suunnittelu ja ohjelmointi kulkevat käsi kädessä, eli artisti tuottaa koodareille *placeholdersita*, paikan pitäjiä, joita koodarit voivat käyttää mallikappaleina työskennellessään ennen varsinaisten grafiikoiden valmistumista.

#### 4.3.3 Tasosuunnittelu

Tasojen suunnittelu kuuluu myös pelisuunnittelijan tehtäväarsenaaliin. Tasoja suunnitellessaan pelisuunnittelijan on pidettävä tarkasti mielessä kommunikaatio pelaajan kanssa. Miten saada pelaaja ymmärtämään mahdollisimman luonnollisella ohjauksella, minne mennä ja mitä tehdä, kuitenkin olematta täysin ilmiselvä?



Haasteena on myös tasapaino pelin vaikeuden ja hauskuuden välillä. Kuinka pitää peli hauskana ja pelaajalle mielenkiintoisena koko ajan itseään toistamatta? Kuinka saadaan visuaalinen ilme tukemaan pelin kulkua luonnollisen oloisesti?

#### 4.3.4 Äänituotanto

Myös pelin äänimaailman suunnittelun vastuu kuuluu pelisuunnittelijalle. Hänen on osattava kirjoittaa yksityiskohtaisesti halutut äänet ylös varsinaisia äänituottajia varten ja sen lisäksi osattava selittää ne. Esimerkiksi pelkkä räjähdys ei vielä kuvaile tarpeeksi, millaista ääntä ollaan hakemassa. Onko kyseessä ydinaseen räjähdys, lentokoneen räjähdys tai rakennuksen räjähdys? Kaikista noista lähtee hyvin erilainen ääni, ja pelisuunnittelijan on osattava kuvailla tarkkaan, mitä oikeastaan ollaan hakemassa, jos ei muuten niin itse imitoimalla. Pelisuunnittelija myös suunnittelee pääpiirteittäin pelin dialogin sen, millaiset ääninäyttelijät halutaan ne puhumaan, samoin taustamusiikit.

#### 4.4 Jälkituotanto

##### 4.4.1 Alpha-, beta- ja gold-versiot

Pelin *alpha*-versio on ensimmäinen pelattava versio pelistä, mutta hyvin karkea sellainen ja suurin osa toiminnoista vaatii vielä laajaa hiomista. Ideana on, että peli on juuri ja juuri pelattavissa, vaikkakin kesken. Peliä testataan tällä versiolla tiimin tai pelitalon sisäisesti ja tarkoituksena on löytää ja korjata ilmeneviä bugeja tai muita hiottavissa olevia elementtejä. Alpha-versiossa design on jo loppuunviety ja kaikilla pelin elementeillä on vähintään placeholder-grafiikka. Tässä vaiheessa peliin ei yleensä lisätä enää uusia ominaisuuksia, vaan koko tiimi keskittyy viemään huippuunsa sen, mitä peliin on jo tähän mennessä saatu. (Pashley 2010.)

*Beta*-versio pelistä puolestaan toimii jo alusta loppuun, eikä siinä ole peliä kaatavia bugeja (ainakaan helposti löydettävissä). Kaikki peliin tuleva on viimeistään tässä vaiheessa jo lisätty, lopullisessa muodossaan. Pelin koodia ei enää muuteta merkittävästi, vaan koodarit keskittyvät jäljelle jääneiden bugien löytämiseen ja korjaamiseen. Beta-versiota annetaan testattavaksi pelitalon ulkopuolelle joko valitulle joukolle kuluttajia tai muille yksityisille tahoille, ja itse tiimi keskittyy enää pelin optimointiin. (Pashley 2010.)

*Gold*-versio pelistä on julkaisuvalmis kappale. Tässä viimein nähdään pelisuunnittelijan kovan työn hedelmät.

#### 4.4.2 Julkaisun jälkeen

Pelin julkaisun jälkeen julkaisija saattaa haluta pidentää tuotteen elinikää ylläpitämällä sitä. Ylläpitäminen voi tarkoittaa useita eri asioita pelistä ja alustasta riippuen, mutta yleisin tapa etenkin nykyajan konsoleilla on bugien korjaaminen patcheillä eli muutostiedostoilla. Ennen konsolipelin julkaisun jälkeen ei ollut niin sanotusti enää mitään tehtävissä, jos pelistä jälkikäteen löytyi pelaamista haittaavia bugeja. Internetin mahdollistamat Xbox Live ja PlayStation Network antavat jokaiselle verkkoon pääsevälle mahdollisuudet päästä käsiksi näihin muutostiedostoihin, joten bugin löytyminen gold-tason pelistä ei enää ole suoranainen kuolinisku pelille. (Pashley 2010.)

Toinen tapa pidentää pelin elinikää on DLC (downloadable content) eli ladattava sisältö. Kaikilla peleillä, etenkin kasuaali-peleillä, on elämänkaari, jonka pituus vaihtelee pelin suosion mukaan. Alussa pelin suosio saattaa olla valtaisa ja jopa tuhannet ihmiset saattavat pelata peliä, mutta lopulta määrä väistämättä vähenee ihmisten kyllästyessä samaan vanhaan sisältöön. Pelisuunnittelijalle saatetaan julkaisijan puolesta antaa tehtäväksi suunnitella pelille lisää sisältöä niin, että pelin suosio pysyy yllä mahdollisimman pitkään. Uutta sisältöä saattavat olla mm. uudet aseet ja kentät tai erilaiset asut pelihahmolle. Hyvä ohjenuora pelisuunnittelijalle ladattavan sisällön suhteen on, että uuden maksetun sisällön on hyödytettävä pelaajaa jotenkin konkreettisesti, eli pelkkä uusi puku hahmolle ei välttämättä motivoi suurinta osaa kuluttajista ostamaan sitä. Jos uusi puku puolestaan tarjoaa pelihahmolle enemmän kestävyyttä tai hyökkäysvoimaa, on tämä jo suurempi kannuste ostokseen. (Pashley 2010.)

## 5 Yleisimmät pelisuunnittelijan haasteet ja niiden voittaminen

Haluan tässä luvussa keskittyä nimenomaisesti suunnittelijan haasteisiin pelin suunnitteluvaiheen kohdalta ja rajata ulos muut vaiheet ja osa-alueet, esim. rahoituksen ja markkinoinnin. Haasteita löytyy valtavasti enemmän pelin teon monimutkaisesta prosessista, mutta otan tässä osiossa esille vain kaikista yleisimmät.

### 5.1 Kommunikointi

Kuten monella muullakin alalla, kommunikointi on pelin tekemisessä kaiken a ja o. Etenkin juniorisuunnittelijoiden yleisimmin kohtaama haaste on kommunikointi eli se, kuinka saada välitettyä viesti koko tiimille ymmärrettävästi. On yllättävää, miten hankalaa yksinkertaisenkin asian selittäminen kaikille tiimin jäsenille voi olla, eikä kyse ole siitä, että suunnittelija olisi mitenkään epäpätevä. Ihmiset ovat erilaisia ja voivat käsittää yksinkertaisenkin käsitteen monella eri tavalla. Pelisuunnittelijan on keksittävä menetelmät, joilla hän voi ilmaista ajatuksensa mahdollisimman jämäkästi kaikille tiiminsä jäsenille. Kaikista tärkeintä suunnittelijalle on saada valmistettavan pelin visio selkeäksi kaikille tiimiläisille, sillä vain silloin lopputulos onnistuu. (Huhtakallio, haastattelu 7.2.2014.) Jos pelisuunnittelija itse on aidosti innostunut peli-ideastaan, tulee tuottajien ja muiden tiimiläisten vakuuttaminen samalle kannalle olemaan huomattavasti helpompaa.

Kommunikointi tiimin kanssa on erityisen tärkeää myös silloin, kun joku kohtaa pattitilanteen työskentelyssään. Turvallisinta on olettaa, ettei mikään projektissa ole itsessään selvää, ja aina kannattaa kysyä välittömästi, kun kysyttävää ilmestyy, tai ilmoittaa aina, jos ilmoitettavaa tulee. Parempi tarkastaa turhaan jotain kuin myöhemmin tajuta pikkujutun kasvaneen valtavaksi, jopa projektin kaatavaksi ongelmaksi.

Kommunikointi pelkästään tiimin kanssa ei osoittaudu haasteeksi, vaan myös pelaajan kanssa on saatava aikaan saumaton yhteys. Suunnittelijalle on iso haaste saada peli kommunikoidaan pelaajalle ja saada hänet luontevasti tekemään jotain olematta kuitenkaan ilmiselvää. Esimerkiksi hyvä kenttäsuunnittelu itsessään voi joissain tapauksissa olla jo tarpeeksi. Pelin tulee herättää pelaajassa kysymyksiä mitä, miten ja miksi, mutta samaan aikaan vihjata, mikä voisi olla niihin vastaus. Suunnittelijan on saatava pelaajalle syntymään tavoite sekä motivaatio saavuttaa kyseinen tavoite. Jos prosessi menee oikein, tavoitteen saavuttaminen tuo pelaajalle tyydytyksen. (Huhtakallio, haas-

tattelu 7.2.2014.) Oikein tehtynä tämä onnistunut kaari toistuu ja saa pelaajan pelaamaan pelin kokonaan loppuun asti tai sen kenttiä uudelleen.

Kaikista pahinta, mitä pelisuunnittelija voi pelaajalle tehdä, on jättää asiat epäselväksi. Jos pelaaja jää kysymään itseltään “mitä minun oikein pitäisi tässä tehdä?” tai “minne minun siis pitikään mennä?”, on pelisuunnittelija epäonnistunut tehtävässään. Pelisuunnittelijan tulee luoda pelaajalle tunne, että peli on tämän puolella eikä tätä vastaan. Pelaajan on kyettävä luottamaan peliin ja siihen, että se ohjaa hänet oikealle tielle. (Huhtakallio, haastattelu 7.2.2014.) Hyvä tapa varmistaa se onko peli tarpeeksi selvä, on kysyä puolueettomalta taholta palautetta ja myös kuunnella sitä.

## 5.2 Originaalius vs. kannattavuus

Nykyisen taloustilanteen ja-AAA pelien tuotantokustannusten vuoksi pelisuunnittelijan on tasapainoteltava kahden hyvin tärkeän seikan välillä: luodako uusi innovatiivinen peli-idea vai varma rahantuotto vanhalla tutulla. Useat pelisuunnittelijat ovat ilmaisseet harminsa siitä, miten nykyään ei saa niin vapaita käsiä toteuttaa kaikista luovimpia peli-ideoita, sillä etenkin konsolipelien tuottaminen on kallista puuhaa ja on iso riski tutkiskella alueita, joille yksikään aikaisempi peli ei ole uskaltanut. Siksi nykyään on niin paljon pelisarjoja samalla onnistuneeksi todetulla idealla, jota on maustettu hiukan uusilla ominaisuuksilla. (Cook 2011.)

Originaalius itsessään on suuri haaste pelisuunnittelijalle. Peliala on suositumpi kuin koskaan, ja siksi monet suositut teemat, kuten esim. sota, taistelu ja fantasia, on jo käyty läpi moneen kertaan. Pelisuunnittelijan on kysyttävä jatkuvasti itseltään, miksi juuri hänen pelinsä on parempi kuin kaikki muut, ja yritettävä toteuttaa se. Mitkä ovat ne ominaisuudet pelissä, jotka saavat sen erottumaan kilpailijoista? Totuushan on myös se, että usein ideat (etenkin pelimekaniikat) hittipeleissä ovat suoraan kopioituja muista peleistä. Tämä pätee esim. Angry Birdsä ja kevään hittipeli Flappy Birdiä.

Olisi tietenkin hienoa, jos pelisuunnittelijat ottaisivat suurempia riskejä ja tutkiskelisivat teemoja ja mekaniikkoja, joihin muut eivät ole vielä koskeneet, mutta tappiot epäonnistumisesta ovat niin suuret, että on ymmärrettävää, etteivät monet ole halukkaita ottamaan niitä. Nykyään tosin jakelukanavat indiepeleille ovat paremmat kuin koskaan, ja ne suovat itsenäisille pelisuunnittelijoille tavan tuottaa visioitaan ilman rajoittavia pelitaloja.

Turvallisin vaihtoehto pelisuunnittelijalle on todennäköisimmin valita vanha ja toimivaksi todettu pelimekaniikka, mutta höyystää sitä jollain uudella idealla tai kuvakulmalla.

### 5.3 Fokus

Pelisuunnittelija on kehitystiimissä erityisesti se, jonka vastuulla on peliprojektin narujen yhteen kursiminen. Se itsessään on jo iso ja haastava työ, mutta sen lisäksi pelisuunnittelijan on osattava pitää kaikki projektin elementit järkevästi kasassa, ja säilytettävä yleinen fokus koko projektin läpi. On yllättävän helppoa unohtaa ajan myötä, mitä peliä oli alunperin tarkoitus tehdä (Huhtakallio, haastattelu 7.2.2014). Projektin edetessä on houkuttelevaa innostua kaikista uusista ideoista, ja lisätä peliin toimintoja periaatteella ”tällainen olisi kiva saada” vaikka ominaisuudet itsessään eivät tukisi peliä, vaan enemmänkin saisivat sen leviämään käsiin. On osattava hylätä montakin upeaa ideaa, jos ne eivät suorasti tue valmistettavaa peliä. Epäolennaisuuksiin tarttuminen on petollisen helppoa, ja sekaannuttavaa koko tiimille.

Pelisuunnittelijan tehtävä on kuitenkin säilyttää kokonaiskuva pelistä koko projektin läpi, sillä hän ohjaa muita tiimiläisiä takaisin oikealle tielle, jos epävarmuutta tai sivuraitteille eksymistä ilmenee. Tietenkin pelisuunnittelija jatkuvasti kuuntelee muun tiimin ehdotuksia, mutta loppupeleissä on itse vastuussa jyvien akanoista poimimisessa. Siksi pelisuunnittelijalla on oltava hyvä taito kritiikin vastaanottamisessa ja valinnassa siitä, milloin noudattaa annettua palautetta ja milloin pysyä tiukasti omassa visiossaan. Tärkeintä pelisuunnittelijalle itselleen on pitää pelinsä visio kristallinkirkkaana mielessä läpi koko projektin ja mukauttaa se saadun palautteen mukaiseksi tasapainoisesti.

Jos kuitenkin pelin fokus katoaa ajan myötä, hyvä apumetodi sen uudelleen löytymiseen on vierailta projektin vanhojen muistiinpanojen luona, ja lukaista ne ajatuksella läpi. Tällä tavoin pelisuunnittelija voi muistuttaa itselleen mikä alun perin sai aiheen innostamaan, ja mitkä olivat alkuperäiset peliltä haluttavat ominaisuudet. Samalla on tietenkin hyvä pitää mielessä miksi joistakin ominaisuuksista päätettiin luopua. Suurimpaan osaan karsinnoista on useimmiten ollut hyvä syy, mutta joskus tärkeät seikat saattavat yksinkertaisesti vain unohtua kaiken muun tärkeän alle.

#### 5.4 Pelistä puuttuu peli

Pelisuunnittelijan on tasapainoteltava jatkuvasti pelin pelattavuuden kanssa. Tässä jos missä asiassa, täytyy pelisuunnittelijan pitää kohderyhmän pelaajat tarkasti mielessä. Miten löytyy veteen piirretty raja liian helpon ja liian vaikean pelattavuuden välillä? Suurempi ongelma on kyllä yleisesti pelin liiallinen helppous, se ettei pelissä ole minkäänlaista haastetta ja siten peliä (Huhtakallio, haastattelu 7.2.2014). Nykyään yhä useammat pelijulkaisut venyttävät perinteisen pelikäsitteen rajoja, eivätkä monet alan ammattilaisetkaan ole usein yksimielisiä siitä, mikä oikeastaan lasketaan peliksi ja mikä ei. Onko lähes interaktiivista elokuvaa lähenevä tuotos enää kunnolla luokiteltavissa peliksi?

Toisaalta pelistä saattaa puuttua peli silläkin tavalla, ettei pelistä nouse selkeää tavoitetta pelaajalle saavutettavaksi. Tämäkin on aikaisemmin mainittu seikka, mutta hyvin tärkeä sellainen. Jos pelaajalle ei ole annettu mitään selkeää tavoitetta pelissä, ei tällä myöskään ole usein motivaatiota pelata peliä pidemmän aikaa. Selkeä tavoite ei myöskään ole sama asia, kuin taluttaa pelaaja kädestä pitäen pisteestä a pisteeseen b. Myös avoimien, pelaajalle vapaat kädet antavien pelien, on luotava pelaajalle selkeä motivaatio, mikä kannustaa jatkamaan eteenpäin. Ilman motivaatiota ja selkeää tavoitetta pelaajan kiinnostus peliä kohtaan jää todennäköisesti lyhytikäiseksi.

Tässäkin tapauksessa pelisuunnittelijan on hyvä kysyä palautetta puolueettomalta taholta ja selvittää, mikä saisi henkilön motivoitumaan pelissä. Pelistä voi vaikka tehdä eri vaikeustasoja omaavia versioita ja antaa niitä koetestaajille testattavaksi. Palautteiden perusteella voi sitten tehdä keskiarviollisen vaikeustason omaavan lopputuotoksen. Kritiikki on aina arvokas apuväline ja sitä kannattaa kuunnella.

#### 5.5 Suunnittelijan blokki

Jokaisella suunnittelijalla saattaa joskus lukittautua luovuuden kanavat samaan tapaan, kuin kirjailijoilla saattaa tulla kirjoitusblokki tai tyhjän paperin pelko (Brathwaite & Schreiber 2009, 22). Jatkuva ideointi voi olla raskasta puuhaa, mutta onneksi blokit ovat voitettavissa yksinkertaisilla konsteilla. Joskus pelkkä pieni hengähdystauko riittää antamaan etäisyyttä vastaan tulleeseen ongelmaan, ja ratkaisu (tai uusi inspiraatio) löytyy. Tuorein silmin on helpompi nähdä työstöä vaativat kohdat. Valitettavasti useimmiten peliprojektit ovat kuitenkin niin intensiivisiä, ettei vaadittua mietintäaikaa saada

yksinkertaisesti löytyä. Hyvä tapa edistyä tässäkin tapauksessa, on kysyä palautetta puolueettomalta osapuolelta. Samoin uuden säännön lisääminen pelattavuuteen tai vanhan poistaminen voi inspiroida suunnittelijaa eteenpäin uuteen, toimivampaan suuntaan (Brathwaite & Schreiber 2009, 23).

Myös brainstorming-sessio saattaa auttaa lukkiutuneeseen luovuuteen. Pelisuunnittelija voi yrittää esim. kirjoittaa kaikki päähän tulleet ajatukset paperille estottomasti suodattamatta mitään. Hän vain kirjoittaa ylös kaiken, mitä mieleen tulee, ja lopulta sekasorrosta saattaa lähteä itämään uusia ideoita. Liika kriittisyys saattaa usein pattitilanteessa estää ratkaisun löytymisen.

## 6 Yhteenveto

Opinnäytetyöni myötä olen saanut laajemman ja vankemman käsityksen pelisuunnittelijan työroolista, mutta pääpiirteittäin kohtaamani aineisto kertasi asioita, jotka jo tiesin tai osasin päätellä itse. Suurin löydös, jonka tein, koski kommunikaatiota ja sen tärkeyttä pelin teossa. Etenkin peli-innovaatiokurssin tukemana olen huomannut, että asiat, joiden luulisi olevan itsestäänselvyys, voivat osoittautua kaikista haasteellisimmiksi selittää. Johtopäätöksenä omien kokemuksieni kautta olen sitä mieltä, että kommunikaatio on kaikista haastavin osuus pelisuunnittelijana olossa, mutta se on yksi tärkeimmistä taidoista, jonka pelisuunnittelija voi hallita.

En aikaisemmin ymmärtänyt, miten paljon pelisuunnittelijalla oikeastaan on vastuuta peliprojekteissa ja miten paljon sekä laajasti kyseisen työkuvan edustajien on osattava asioita. Käytännössä oman kokemuksen kautta kaikki vastuu on paljon suurempi kuin papereista voi lukea, ja se voi etenkin juniorisuunnittelijalle tuntua aluksi ylivoimaiselta. Kokemus kuitenkin tekee työstä paljon helpompaa ja sujuvampaa jatkossa. Ilman pelisuunnittelijoiden sinnikästä työpanosta monet hienot pelit eivät olisi koskaan nähneet päivänvaloa. Sanoisin kaiken keräämäni tiedon perusteella, että tärkeimpiä piirteitä, mitä menestyksekkäällä pelisuunnittelijalla voi olla, ovat luovuus, joustavuus ja mukautuminen lennosta suuriinkin muutoksiin.

Kaiken kaikkiaan aiheesta ei ollut vaikea löytää tietoa ja etenkin pelialan suosion myötä Suomessa tulee lähteitä varmasti jatkossa löytymään entistä enemmän. Verkkokirjasto Ebrary osoittautui kaikista rikkaimmaksi lähteiden tarjoajaksi. Yhden yhdistävän tekijän havaitsin lähteitä kerätessäni. Pelisuunnittelija saattaa työroolina jäädä helposti takalalle ihmisten haikaillessa artistiksi tai koodariksi pelitaloihin. Osittain näin käy ehkä siksi, ettei pelisuunnittelijasta työkuvana tunnuta puhuvan niin laajasti, vaikka lähteitä kyllä löytyykin runsaasti. Mielestäni tämä on mielenkiintoista ottaen huomioon roolin tärkeyden pelin valmistuksessa. Etenkin pelisuunnittelijoiden kohtaamista haasteista oli haastavaa löytää lähteitä muutoin kuin kysymällä henkilökohtaisesti alalla työskennelleiltä tai luentojen kautta.

Toivon, että opinnäytetyöni on avannut pelisuunnittelijan työkuvaan siitä kiinnostuneille ja antanut tarkemman käsityksen siitä, mistä siinä on oikeastaan kyse. Mielestäni olen opinnäytetyössäni onnistunut keräämään oleelliset faktat pelisuunnittelijan ammatikuvasta, mikä alkuperäinen tavoitteeni olikin. Samoin sain kartoitettua yleisimpiä peli-



suunnittelijan haasteita, jotka itseäni eniten opinnäytetyöni aihealueen puitteissa kiinnostivat.

## Lähteet

Walker, Chad Gregory. Walker, Eric. Kajala, Jani 2005. Making a Game Demo: From Concept to Demo gold. Texas: Wordware Publishing, Inc.

Brathwaite, Brenda & Schreiber, Ian 2009. Challenges for game designers - non-digital exercises for video game designers. Boston: Course Technology.

Rabin, Steve 2009. Introduction to Game Development (2nd Edition). Boston: Course Technology / Cengage Learning.

Bates, Bob 2004. Game Design, Second Edition. Boston: Course Technology / Cengage Learning.

Perry, David & DeMaria, Rusel 2009. David Perry on Game Design : A Brainstorming Toolbox. Boston: Course Technology / Cengage Learning.

Mitchell, Briar Lee 2012. Game Design Essentials. Indianapolis: Sybex.

Lecky-Thompson, Guy W 2007. Video Game Design Revealed. Boston: Course Technology / Cengage Learning.

Creative Uncut: Video game career paths

<http://www.creativeuncut.com/video-game-design-career-paths.html> (Luettu 29.1.2014)

Creativepool. Game designer description.

<http://creativepool.com/articles/jobdescriptions/games-designer-job-description> (Luettu 8.1.2014)

Pashley, Simeon 2010: The Post-Production Cycle - Game Software Project Management

<http://www.slideshare.net/gamelinchpin/the-postproduction-cycle-game-software-project-management?ref=http://gamelinchpin.com/2012/03/shu-gspm-s2w2-presentation-post-production.html> (Luettu 4.2.2014)

Cook, Dave 2011: The Biggest Problem Facing The Games Industry Today

[http://www.nowgamer.com/features/983293/the\\_biggest\\_problem\\_facing\\_the\\_games\\_industry\\_today.html](http://www.nowgamer.com/features/983293/the_biggest_problem_facing_the_games_industry_today.html) (Luettu 4.2.2014)

Evans-Thirlwell, Edwin 2012: AAA games would cost \$1800 if they reflected "man-year development time"

<http://www.totalxbox.com/40860/aaa-games-would-cost-1800-if-they-reflected-man-year-development-time/> (Luettu 7.4.2014)

### **Haastattelut**

Huhtakallio, Juha 2014, pelisuunnittelija. Haastattelu: 7.2.2014.