

Juha Tapaninen
PELISUUNNITTELIJAN
KESKEISIÄ TAITOJA



Tietojenkäsittely

Kevät 2016



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

TIIVISTELMÄ

Tekijät: Juha Tapaninen

Työn nimi: Pelisuunnittelijan keskeisiä taitoja

Tutkintonimike: Tietojenkäsittely

Asiasanat: Pelisuunnittelu, videopeli, videopelisuunnittelu, ohjekirjat

Opinnäytetyössä selvitetään, millaisia taitoja pelisuunnittelija tulee tarvitsemaan. Opinnäytetyön tärkein päämäärä on auttaa pelialalle pyrkiviä tai alalla juuri aloittaneita opiskelijoita ymmärtämään, mitä pelisuunnittelijan työnkuvaan liittyy.

Suunnittelija tarvitsee monenlaista osaamista ja tietämystä pärjätäkseen. Keskeisiä asioita ovat opinnäytetyössä tehtyjen havaintojen perusteella selkeys, kohdeyleisön huomioonottaminen, sosiaaliset taidot sekä dokumentoinnin hallinta. Selkeys on taito osata tehdä pelistä mahdollisimman helposti lähestyttävä ja ymmärrettävissä oleva kokonaisuus, joka on erityisen tärkeää mobiilipelien noustessa suosiossa. Kohdeyleisön ymmärtäminen on myös taito, joka jokaisen suunnittelijan tulee hallita. Kohdeyleisön ikä ja sukupuoli ovat yleisiä vaikuttajia siihen, millainen pelistä tulee, jos se on suunnattu juuri tietyille kohderyhmälle.

Suunnittelijan roolissa henkilön täytyy omata sosiaalisia taitoja, oli kyse sitten kuuntelemisesta tai kommunikoinnista. Suunnittelija on se henkilö, jota ryhmänjäsenet lähestyvät, kun heillä on kysymyksiä tai huolia. Suunnittelijan tulee myös osata puhua ihmisille, sillä hänen pitää osata vakuuttaa erilaisia ihmisryhmiä pelin suhteen, oli kyse sitten kehitysryhmästä, rahoittajista tai pelaajista.

Suunnittelija on vastuussa pelin dokumentoinnista. Dokumentoinnin avulla on helppo muistaa erilaisia suunnittelua koskevia päätöksiä ja pitää näkemys pelistä yhtenäisenä. Monipuolisuus on myös tärkeä taito suunnittelijalle, sillä teknologian ja alan kehittyessä pelit ovat myös alkaneet kehittyä. Suunnittelijan tulee pysyä kehityksessä mukana ja olla ennakkoluuloton eri aiheita ja lajityyppejä kohtaan.

Monella suunnittelijaksi pyrkivällä on hyvin vääränlainen kuva siitä, mitä suunnittelija oikeasti tekee. Menestyäkseen alalla suunnittelijan tulee osata paljon muutakin kuin ideoida. Opinnäytetyössä tehdyn selvityksen perusteella myös sosiaaliset ja viestinnälliset ominaisuudet sekä halu uudistua ovat keskeisiä.

Työn osana on myös sen ohella toteutettu miniopas. Minioppaan tarkoituksena on tulla käyttöön kouluissa ja muussa opetustarkoituksessa, auttaen sekä oppilaita että opettajia ymmärtämään, mitä kaikkea suunnittelijan rooliin kuuluu ja mitä heidän tulee osata.

ABSTRACT

Author: Juha Tapaninen

Title of the Publication: Essential Skills of a Game Designer

Degree Title: Information Technology

Keywords: Game design, video game, video game design, guidebook

In this thesis we examine what sort of skills a game designer will need. The most important goal of the work is to help those who are aiming to join the games industry or those who have just started off their studies, to understand what the job description of a game designer holds.

A designer needs a variety of skills and knowledge in order to succeed. In this thesis we discover that central skills are clarity, taking target audience into consideration, social skills and the ability to manage documentation. Clarity is a skill to make a game as easily approachable and understandable as possible. This is exceptionally important with the mobile games rising in popularity. Taking the target audience into consideration is a skill that every game designer should manage. The target audience's age and sex are common factors influencing what the game's going to become if it is targeted for a specific audience.

If you are a designer, you need to have social skills, be it listening or communication. The designer is the person who other members of the development group approach when they have questions or worries. The designer should also be able to talk to people, as they need to be able to convince different groups of people about their game, be it development group, funders or gamers.

The designer is responsible for the game documentation. With documentation it is easy to remember different design choices and keep the vision of the game intact. Diversity is also an important skills for a designer, as technology and the industry are both evolving, as are video games. The designer needs to keep up with evolution and be open minded when it comes to different topics and genres.

A lot of people who want to become game designers have a wrong kind of image of what a game designer actually does. In order to succeed in the industry a designer needs more than just ideas. A report made in this thesis concludes that social and communication skills and willingness to improve are also essential.

A mini guidebook was also made as a part of this thesis. The goal of the guidebook is to be used in schools and for other teaching related purposes to help both students and teachers to understand everything that a designer needs to do and know.

SISÄLLYS

SANASTOA

1 JOHDANTO	1
2 PELISUUNNITTELUN TEORIAA	2
2.1 Mikä on pelisuunnittelija?	2
2.2 Mitä pelisuunnittelijan tulee osata?	3
2.3 Suunnittelija ja ideointi	3
3 SELKEYS	5
3.1 Miten selkeys tulee pelissä ilmi?	5
3.2 Miten suunnitella selkeä peli?	6
3.3 Pelitestaaminen	7
4 KOHDEYLEISÖ	9
4.1 Kohdeyleisön ikäryhmä	9
4.2 Kohdeyleisön sukupuoli	10
4.2.1 Kohdeyleisönä miehet	10
4.2.2 Kohdeyleisönä naiset	11
4.3 Hyötypelit	12
4.4 Pelillisuus	12
4.5 Käyttäjälähtöinen suunnittelu	14
5 SOSIAALISET TAIDOT	15
5.1 Kuunteleminen	15
5.2 Kommunikointi	15
5.3 Myyntipuhe	16
6 DOKUMENTOINTI	18
6.1 Dokumentoinnin tärkeys	18
6.2 Miten kirjoittaa hyvä pelisuunnitteludokumentti?	18
6.2.1 Eri vaiheet	18
6.2.2 Yhden henkilön vastuulla	19
6.2.3 Kuvien käyttö	19
6.3 GDD malleja	19
7 MONIPUOLISUUS	21
7.1 Mukavuusalueelta poistuminen	21
7.2 Sopeutuminen ja kehittyminen	22

8 YHTEENVETO 23

LÄHTEET 24
LIITTEET

Liite 1. Pelisuunnittelijan miniopas

SANASTOA

Brainstorm	Ideointimenetelmä, jossa pyritään nopeasti tuomaan esille erilaisia ideoita tai ratkaisuja.
GDD	Tarkoittaa pelisuunnitteludokumenttia. Kyseisestä dokumentista pitäisi näkyä, millainen pelistä halutaan, sekä mitä siinä tulee olemaan.
Genre / Lajityyppi	Pelit jaetaan tietynlaisiin kategorioihin sen perusteella, millaisia ne ovat. Lajityyppejä ovat esimerkiksi tasohyppely, toiminta sekä strategia.
Kohdeyleisö	Tarkoittaa sitä käyttäjäkuntaa, jolle peli on ensisijaisesti suunniteltu.
Pacing / Tasoitus	Pelin tapahtumien / pelattavuuden rytmitys.
Pelisuunnittelija	Pelinkehityksessä oleva rooli, jonka päävastuulla on tehdä pelistä kaikin puolin miellyttävä, kiinnostava ja nautinnollinen kokemus. Tämän lisäksi suunnittelijan vastuulla on myös varsin usein ryhmän johtaminen.
Pitch / Myyntipuhe	Puhe / esitys, jonka tarkoituksena on vakuuttaa jokin ryhmä / henkilö peli-idean toimivuudesta.
Playtest / Pelitestaus	Testiprosessi jonka tarkoituksena on löytää pelistä erilaisia virheitä ennen julkaisua ja varmistaa, että peli on kuluttajien mieleen.
Sovellus	Ohjelma, jonka tarkoituksena on olla käyttäjälle hyödyksi.
UI / Käyttöliittymä	Pelin osa, jonka avulla pelaaja pelaa peliä tai peliä viestitetään. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi valikot sekä palkit.
Visio	Näkemyksistä, millainen pelistä halutaan.

1 JOHDANTO

Pelikehityksessä graafikoilla ja ohjelmoijilla on hyvin selkeä kuva siitä, mitä osaamista heiltä vaaditaan. Pelisuunnittelu hajaantuu moneen erilaiseen erikoistumiseen, ja pelisuunnittelijan työnkuva on hajanaisempi.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, mitkä ovat pelisuunnittelijan keskeisiä taitoja, eli mitä hyvän pelisuunnittelijan tulee osata. Tämän tiedon pohjalta luodaan pelisuunnittelijan miniopas, jota voidaan käyttää pelisuunnittelun opetuksen tukena. Opas on liitteenä työn lopussa.

Teoria on jaettu kahteen kategoriaan: varsinaiseen suunnitteluun liittyviin teoriakohtiin sekä taitokohtiin. Suunnittelupuolella tutustutaan lähemmin asioihin, jotka ovat varsinaisesti osa itse pelisuunnittelua, kuten esimerkiksi suunnittelun selkeys sekä kohdeyleisön huomioon ottaminen eri osa-alueissa. Taitopuolella perehdytään muun muassa sosiaalisiin taitoihin sekä dokumentointiin.

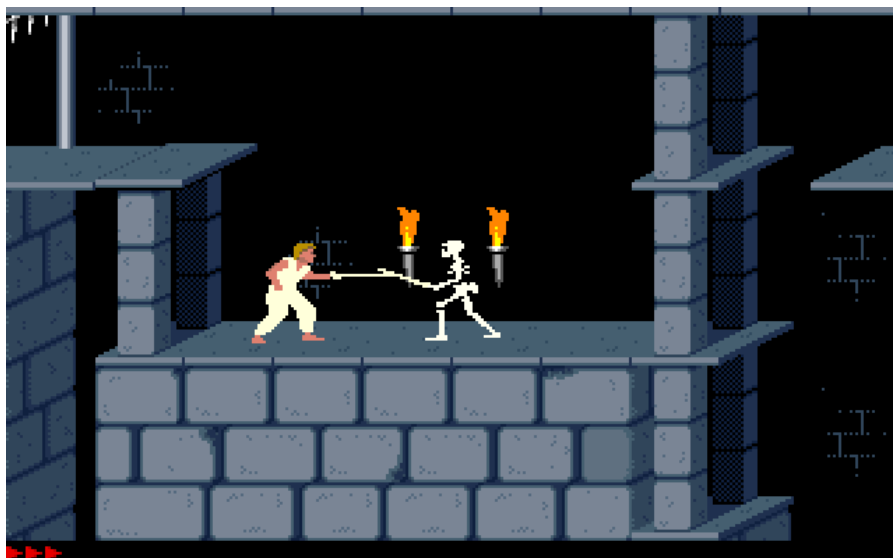
2 PELISUUNNITTELUN TEORIAA

Tässä luvussa käsitellään pelisuunnittelijan roolin historiaa, mitä suunnittelijan tehtäviin kuuluu, sekä millaisia taitoja suunnittelijalla on hyvä olla.

2.1 Mikä on pelisuunnittelija?

Pelisuunnittelijan roolista on monta erilaista määrittelyä. Scott Rogersin määritelmän mukaan pelisuunnittelijan rooli on kehitellä ideoita sekä sääntöjä, jotka yhdessä muodostavat pelin. (Rogers, 2010, 14.) Extra Credits sen sijaan toteaa, että pelisuunnittelijan tärkein tehtävä on kokemusten luominen käyttäen hyväksesi kaikkea, mitä suunnittelija on oppinut, kokenut sekä nähnyt (Extra Credits, 2012).

Pelisuunnittelija on suhteellisen uusi pelialan ammatti, sillä pelien tekemisen alkuaikoina kyseinen suunnittelijan rooli annettiin usein henkilölle, jolta idea peliin oli saatu. Tällöin pelejä tekivät pääosin yksilöt tai hyvin pienet ryhmät, eikä varsinaista suunnittelijaa edes ollut, tai ainakaan usein ketään, kuka olisi erikoistunut juuri siihen. Kuvassa 1 esitetty Prince of Persia on hyvä esimerkki kyseisen ajan pelituotannossa, sillä se on täysin yhden henkilön tekemä tuotos. Sen sijaan että olisi panostettu suunnitteluun, pelien alkuaikoina annettiin isompi painoarvo ohjelmoijille ja graafikoille. Pelien sekä niitä kuluttavan yleisön kasvaessa entistä laajemmiksi kysyntä alkoi vaatia juuri suunnitteluun erikoistuneita henkilöitä, ja näin ensimmäiset suunnittelijoiden paikat syntyivät. (Rogers, 2010, 12.)



Kuva 1. Prince of Persia (Brøderbund, 1989).

Aivan kuten graafikot sekä ohjelmoijat, myös suunnittelijat usein erikoistuvat tiettyyn asiaan. Suunnittelun eri osa-alueita ovat muun muassa kenttäsuunnittelija, jonka vastuulla on tehdä pelien tasoista selkeitä ja mielenkiintoisia kokonaisuuksia, skriptaaja, jonka tehtävänä on ohjelmoida peliin erilaisia tapahtumia, sekä luova ohjaaja ('creative director'), jonka vastuulla on pelin yhtenäisen vision ylläpitäminen. Vaikka suunnittelijoiden erikoistumiset jakaantuvat varsin erilaisiin rooleihin, kaikessa on kuitenkin tärkeätä osata ottaa pelaajat sekä heidän toivomuksensa huomioon. (Rogers, 2010, 14 - 15.)

2.2 Mitä pelisuunnittelijan tulee osata?

Jesse Schell toteaa kirjassaan 'The Art of Game Design', että hyvän pelisuunnittelijan tulee ymmärtää seuraavia asioita: "...animaatiota, antropologiaa, arkkitehtuuria, brainstormausta, liiketoimintaa, elokuvataidetta, kommunikointia, luovaa kirjoittamista, ekonomiaa, tekniikan alaa, historiaa, johtamista, matematiikkaa, musiikkia, psykologiaa, puheiden pitämistä, äänisuunnittelua, teknillistä kirjoittamista sekä kuvataidetta." (Schell, 2008, 3 - 4.)

Hyvä suunnittelija tai suunnittelijaksi pyrkivä ei luota ainoastaan siihen, että hän nauttii pelaamisesta ja viettää aikaa pelien parissa. Pelisuunnittelijan harteilla on koko pelikokemuksen muokkaaminen mahdollisimman hyväksi kokonaisuudeksi. Suunnittelijan tulee siis myös ymmärtää, mikä tekee pelistä hyvän ja näyttävän kokonaisuuden, eikä ainoastaan keskittyä pelillisiin aspekteihin.

2.3 Suunnittelija ja ideointi

On tärkeätä ymmärtää, että mikäli haluaa pelisuunnittelijaksi, täytyy kyseisellä henkilöllä olla muitakin taitoja kuin ainoastaan ideoita ja pelikonsepteja (Extra Credits, 2012). Jokaisella pelialaa harrastavalla tai sitä työksi tekevällä on ideoita, mutta näiden ideoiden muuttaminen toimiviksi onkin paljon vaikeampaa. Pelikonseptin täytyy olla hyvä, toteutettavissa sekä kaupaksikäyvä. (Rogers, 2010, 26.)

Ideointiin ('brainstorm') on olemassa monenlaisia apukeinoja. Kenties yleisin ja toimivin keino on muodostaa ryhmä, jossa vaihdetaan erilaisia ideoita ja ajatuksia. Tässä ryhmässä olisi suotavaa olla muitakin kuin suunnittelijoita, sillä tällöin saadaan mahdollisimman monipuolisia sekä erilaisia mielipiteitä. Ideoinnissa on myös hyvä muistaa, että suoranaisesti tyhmiä ideoita ei ole olemassa. Kaikki kannattaa kirjoittaa ylös, jopa sellaiset ideat, jotka aluksi saattavat kuulostaa mahdottomilta toteuttaa, tai

muuten vain huonoilta. Avoin ilmapiiri kannustaa kaikkia ryhmän jäseniä osallistumaan ideointiin. Ideoinnissa auttaa myös, jos tietää, millainen pelistä halutaan. Esimerkiksi pelin kansikuvan hahmottaminen, sen keskeisen pelimekaniikan tai tapahtumapaikan päättäminen auttavat ideoimaan, kun ajatukset voidaan näin keskittää johonkin. (Rogers, 2010, 32 - 33.)

3 SELKEYS

Tässä luvussa perehdytään selkeyteen ja siihen, miten se auttaa pelisuunnittelussa.

3.1 Miten selkeys tulee pelissä ilmi?

Selkeys on tärkeä asia jokaisessa pelisuunnittelun osa-alueessa. Jotta peli saisi mahdollisimman paljon huomiota, tulisi sen olla kaikin puolin selkeä ja mahdollisimman helppo ymmärtää. Lähestymiskynnys pelille, joka vaikuttaa yksinkertaiselta oppia, on automaattisesti matalampi. Jos peli ei onnistu kertomaan pelaajalle, mitä hänen pitää tehdä tai miten edetä, on pelin suunnittelussa ainakin osittain epäonnistuttu.

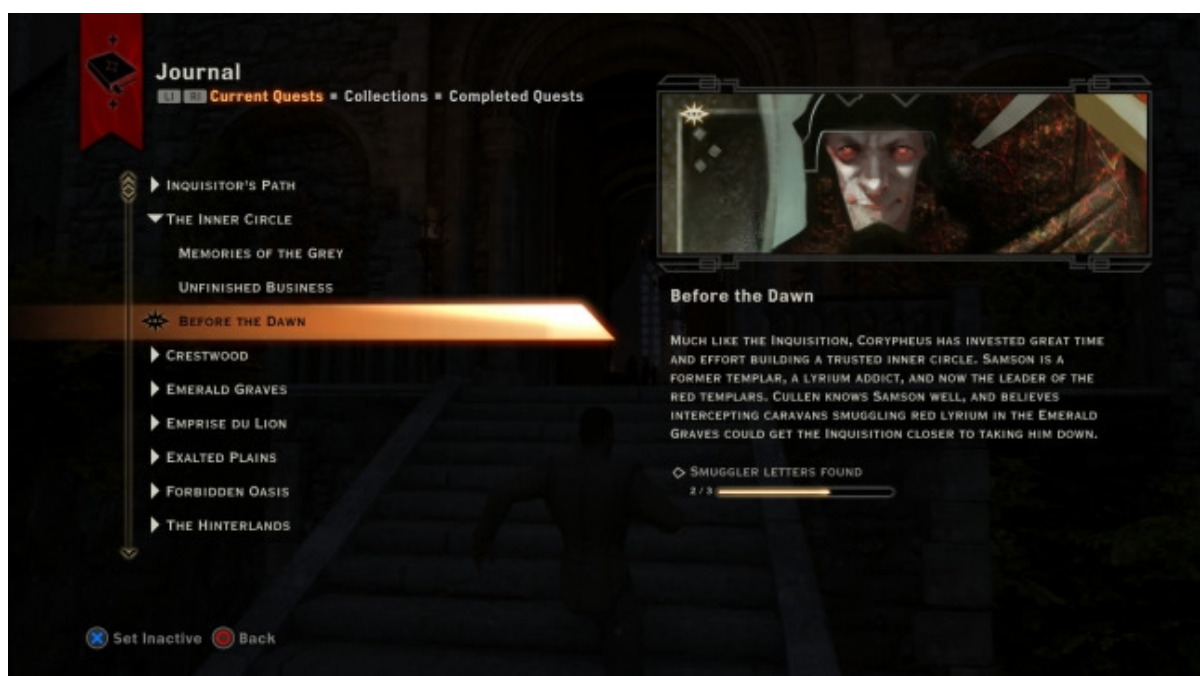
Pelien käyttöliittymä on esimerkiksi yksi osa-alue, jossa selkeä suunnittelu voi auttaa erittäin paljon. Esimerkiksi liian täyteen ahdettu käyttöliittymä voi saada peliruudun tuntumaan pienemmältä kuin se oikeasti on ('bracketing effect') (Rogers, 2010, 186.) Kuvassa 2 esillä oleva Dark Souls on hyvä esimerkki pelistä, jossa käyttöliittymä on haluttu pitää mahdollisimman yksinkertaisena. Kuvassa näkyy selkeästi, miten erilaiset palkit ja toiminnot on sijoitettu reunoille, sekä miten ne ovat varsin pieniä ruutuun nähden. Tällä tavoin varmistetaan se, että pelaajan huomio on aina itse pelissä. Erityisesti mobiilipeleissä onnistunut käyttöliittymä on elintärkeätä rajatun tilan sekä varsinaisen ohjaimen puuttuessa. Koska pelin ohjain on tällöin osana käyttöliittymää, se miten selkeä ja miten paljon se vie tilaa, voi vaikuttaa hyvinkin paljon pelaajan nautintoon sekä pelikokemukseen.



Kuva 2. Dark Souls (From Software, 2011).

Pelin päämäärä on myös eräs asia, jossa selkeys voi parantaa pelikokemusta huomattavasti. Pelaajan ei koskaan tulisi jäädä pohtimaan, minne pelissä pitäisi mennä tai mitä pitäisi tehdä edetäkseen. Suunnittelijan vastuulla on se, että peli kommunikoi sekä visuaalisesti että sisäisesti pelaajalle tämän päämäärät sekä tavoitteet. (Allmer, 2009.)

Visuaalisella puolella on suositeltavaa tehdä kenttä niin, että siitä muodostuu looginen kokonaisuus. Pelaajaa voi ohjata halutulle polulle monin eri tavoin. Tällaisia keinoja voivat olla esimerkiksi valojen käyttäminen opastamaan pelaajaa tai luomalla kenttään korkeuseroja tai selkeitä polkuja. Itse pelin sisäisesti on taas hyvä luoda esimerkiksi tehtävävalikko, josta pelaaja näkee helposti, mitä hänen pitää tehdä ja missä (Allmer, 2009.) Kuvassa 3 on esimerkki hyvin tehdystä tehtävävalikosta, sillä siitä on helppo nähdä, millaisia tehtäviä pelaajalla on ja mille alueille ne sijoittuvat.



Kuva 3. Dragon Age Inquisition (Bioware, 2014).

3.2 Miten suunnitella selkeä peli?

Suunnittelijan visio pelistä ei aina välttämättä siirry peliin niin, että kaikki ymmärtävät sen. Tämän vuoksi onkin erityisen tärkeää testata peliä ('playtest') ja selvittää, ymmärtävätkö pelaajat kaiken sen, mitä pelissä on. (Schell, 2008, 390.) Pelitestaaminen on hyvin oleellinen prosessi, mutta aivan kuten mikä tahansa kritiikki, sitä pitää osata ottaa oikein. Aivan kuten kukaan ei halua kuulla työtään moitittavan, myös suunnittelija voi hyvin usein olla haluton saamaan mahdollisesti varsin karuakin kritiikkiä pelistään. On tosin hyvä muistaa, että juuri kyseinen palaute

voi auttaa ajan saatossa tekemään pelistä kaikin puolin paremman ja selkeämmän kokonaisuuden. Suunnittelijana on hyvä ymmärtää, että palaute ei ole tarkoitettu hänelle henkilönä, vaan hänen ja muiden tekemälle tuotokselle. Hyvä suunnittelija käy läpi tarkkaan saamansa palautteen, eikä ota negatiivista palautetta liian henkilökohtaisesti. (Schell, 2008, 391 - 392.)

Laaja kokemus erilaisista peleistä auttaa paljon selkeyden suunnittelussa. Kuten aikaisemmin mainittiin, pelkkä pelien pelaaminen ei tee hyvää suunnittelijaa, mutta siitä on selkeästi hyötyä. Hyvä suunnittelija tosin ei ainoastaan pelaa pelejä, vaan myös tutkii niitä. Tämän vuoksi suunnittelijan onkin tärkeätä pelata sekä hyviä että huonoja pelejä, jotta hänellä on selkeä käsitys siitä, mikä tekee pelistä hyvän tai huonon. Pelejä tutkimalla ja analysoimalla voi helposti välttää yleisiä sudenkuoppia. Hyvä ja tarkkaavainen suunnittelu ennen varsinaista toteutusta voi auttaa projektissa paljonkin, sillä se selkeyttää peliä ja täten vähentää ryhmän työtaakkaa. Jokainen suunnittelijan päätös joko vähentää tai lisää työtunteja, joten onkin elintärkeätä pyrkiä tekemään hyviä päätöksiä jo ennen varsinaista toteutusta. (Extra Credits, 2012.)

3.3 Pelitestaaminen

Pelitestaaminen liittyy oleellisena osana pelin kehittämiseen ja suunnitteluun. Testaajien tehtävä riippuu siitä, mihin ryhmään hän sattuu kuulumaan. Erilaisia ryhmiä ovat kohdeyleisö (tästä tarkemmin luvussa 4), laadunvalvonta ('quality assurance / QA'), käytettävyyys sekä varsinainen pelitestaaminen.

Kohdeyleisöllä testaamisen tarkoituksena on pyrkiä varmistamaan se, että pelin suunnattu yleisö nauttii ja osaa pelata peliä. Jos haluttu kohdeyleisö ei syystä tai toisesta pidä pelistä, silloin jokin on selvästi pielessä. Laadunvalvonnan tehtävänä on varmistaa se, että pelissä ei ole ongelmia tai virheitä, jotka estäisivät pelin pelaamista tai siinä etenemistä. Käytettävyyystestaajien vastuulla on varmistaa se, että peli on mahdollisimman selkeä ja helppo ymmärtää. Pelitestaajat ovat he, joiden tehtävänä on pelata peliä. Suunnittelijan kannalta pelitestaajat ovat usein tärkein yksittäinen ryhmä, sillä heitä seuraamalla usein selviää, onko pelistä tulossa sellainen, kuin siitä toivotaan. (Schell, 2008, 390 - 391.)

Suunnittelijan on hyvä oppia hyödyntämään testaamisesta saatua informaatiota. Pelitestaajien kanssa työskenteleminen voi olla monella suunnittelijalle vaikeata tai raskasta, sillä heidän tehtävänsä on kritisoida peliä. Hyvän suunnittelijan tulee osata ottaa kritiikkiä, sillä saatu palaute hyvin todennäköisesti tekee pelistä paremman kokemuksen. (Schell, 2008, 391 - 392.)

Pelitestaamisessa on hyvä asettaa joukko erilaisia kysymyksiä. Usein pelkkä kysymys siitä, onko pelin pelaaminen nautinnollista, ei tuo todellista informaatiota, vaan sen sijaan kysymyksiä pitää hajottaa. Esimerkkikysymyksiä voivat olla muun muassa kyllästyikö pelaaja jossain vaiheessa peliin ja miksi, onko jokin kenttä liian pitkä, lyhyt tai vaikea, tai ymmärsikö pelaaja mitä hänen piti tehdä edetäkseen. (Schell, 2008, 392.)

4 KOHDEYLEISÖ

Peliä suunniteltaessa on erittäin tärkeää ymmärtää, millaiselle kohdeyleisölle peli ollaan tekemässä. Suunnittelijan kannalta tärkeimmät kohdentamiseen liittyvät tekijät ovat tarkoitetun kohdeyleisön ikä sekä sukupuoli. (Schell, 2008, 100.)

4.1 Kohdeyleisön ikäryhmä

Kun peli on suunnattu lapsille, on hyvä muistaa, että harva lapsi pelaa suoraan heidän ikäryhmälleen suunnattuja pelejä. Aivan kuten muunkin median suhteen, lapsi haluaa usein pelata jotain, joka on heidän oma ikäsuosituksensa yläpuolella. Täten esimerkiksi peli, joka on suunnattu 15-vuotiaille ja siitä ylöspäin, on myös hyvä suunnitella niin, että esimerkiksi 13-vuotias voi nauttia siitä.

Nykyisin moni lapsi saa ensikosketuksensa peleihin jo hyvin nuorena. Suunnittelijan onkin oleellista ymmärtää, että peli joka on suunnattu lapsille tai nuoremmille, ei tarkoita sitä, että sen pitäisi olla liian yksinkertainen tai muulla tapaa pelkistetty. Lapset oppivat erilaisia konsepteja äärimmäisen nopeasti, eikä heitä aliarvioimalla hyödy mitenkään, päinvastoin. On tosin myös oleellista muistaa, että lapsille suunnatuissa peleissä on myös omat rajoituksensa, muutkin kuin ikärajoitusten mukana tulevat, kuten seksi, huumeet sekä väkivalta. Yhtenä esimerkkinä tällaisesta rajoituksesta on tekstin käyttö ja sen määrä. Lapset eivät useimmiten halua, saati kykene lukemaan suuria määriä tekstiä, joten hyvin tekstipainotteinen peli onkin fiksumpaa suunnata vanhemmalle yleisölle. (Rogers, 2010, 29 - 30.)

Suunnittelijan on hyvä perehtyä ikärajoihin myös sen takia, että hän tietää, mitä kaikkea pelissä saa olla. Nämä vaihtelevat maakohteisesti (Yhdysvalloissa ESRB, Euroopassa PEGI), mutta yleisiä ikärajaa nostavia asioita ovat esimerkiksi väkivalta, kiroilu sekä huumeet. (Rogers, 2010, 60 - 61.)

Nuoret ovat monestakin syystä isoin ja optimaalisin kohderyhmä peleille. He ovat kokeilunhaluisia, jonka ansiosta pelit vetoavat heihin erityisen hyvin. (Schell, 2008, 101.) Myös juuri teini-ikäiset tai tästä hieman vanhemmat ovat aisteiltaan parhaimmassa kunnossa, joten esimerkiksi hyvin nopeita refleksejä vaativat pelit ovatkin juuri optimaalisia näille kohderyhmille. Nopeatempoiset taistelupelit, kuten kuvassa 4 esillä oleva Street Fighter IV, on hyvä esimerkki pelistä, joka vetoaa juuri nuoriin pelaajiin.



Kuva 4. Street Fighter IV (Capcom, 2008).

Pelaajien vanhetessa myös heidän makunsa vakiintuvat. Tämä tarkoittaa sitä, että tietyn lajityypin pelaajat hyvin todennäköisesti eivät tule käyttämään rahaa peliin, jonka suhteen he ovat epävarmoja. Vanhetessaan ihmisillä on enemmän rahaa käyttää peleihin, mutta he ovat myös usein paljon kriittisempiä näiden suhteen. Kun pelille halutaan aikuista yleisöä, on siis tähdättävä korkeaan laatuun. Monet vanhemmat pelaajat ovat pitkäaikaisia harrastajia ja kertovat avoimesti mielipiteensä muille pelaajille, oli peli sitten heidän mielestään hyvä tai huono. (Schell, 2008, 101.)

4.2 Kohdeyleisön sukupuoli

Miesten ja naisten makutottumukset ovat varsin erilaiset monen asian suhteen, eivätkä videopelit ole tämän suhteen poikkeus. Se, millaiset pelit kiinnostavat kumpaakin sukupuolta, on tärkeää ottaa huomioon, kun mietitään, kenelle peliä pääasiassa markkinoidaan. On myös hyvä muistaa, että yleistäminen ei tarkoita sitä, etteivätkö esimerkiksi tietyn lajityypin pelit ole kummankin sukupuolen suosiossa, mutta statistiikka todistaa sen, että sukupuolten mieltymyksissä on huomattavissa selkeitä eroavaisuuksia. (Schell, 2008, 102 - 103.)

4.2.1 Kohdeyleisönä miehet

Miehille suunnatuissa peleissä kilpailullinen aspekti on usein varsin tärkeässä roolissa. Monet nykyajan suosituimmista peleistä ovatkin juuri pelaaja vastaan

pelaaja pohjaisia pelejä, joissa kilpailu muita ihmispelaajia vastaan on se, joka tekee näistä peleistä suosittuja yleisön keskuudessa, siitäkin huolimatta, että useissa tällaisissa peleissä on esimerkiksi yksinpelimuoto. (Schell, 2008, 103.)

Miehet myös yleensä pitävät peleistä, joissa he pystyvät selkeästi näkemään, että heidän taitonsa ovat kehittyneet peliä pelatessa. Tähän sitoutuu myös pelin haastavuus. Miehet usein pitävät siitä, kun peli on haastava. Tämän haasteen kukistaminen ja täten päihittäminen ajaakin usein monta miespelaajaa pelaamaan pelin loppuun tai päihittääkseen pelin vaikeimmalla vaikeusasteella. (Schell, 2008, 103.)

4.2.2 Kohdeyleisönä naiset

Naisille suunnatuissa peleissä varsin usein perinteinen pelattavuus ei ole suoranaisesti pelin tärkein painopiste, vaan sen sijaan tarina, hahmot sekä dialogi. Siinä missä miehet eivät välttämättä välitä pelissä käytävästä dialogista, sen hahmoista tai tarinasta, naiset yleensä asettavat näille enemmän painoarvoa. Myös tunteisiin vetoaminen sekä niiden käsittely on asia, josta naispelaajat yleensä pitävät. (Schell, 2008, 105.)

Oikeaan maailmaan jollain tapaa sijoittuvat pelit ovat myös selkeästi naisten suosiossa. Joskus peli kiehtoo naisia sen sisällön puolesta, kuten esimerkiksi jos pelissä pyritään simuloimaan oikeata elämää. (Schell, 2008, 105.) Esimerkiksi kuvassa 5 esillä oleva The Sims 2 pelisarjan pelaajista suurin osa on naispuolisia.



Kuva 5. The Sims 2 (Maxis, 2004).

4.3 Hyötypelit

Hyötypelit ovat nimensä mukaisesti pelejä, joiden perimmäinen tarkoitus on hyödyttää pelaajaa jollain tapaa, eikä ainoastaan viihdyttää. Hyötypeleissä pohjimmaisena tavoitteena onkin saada pelaaja joko oppimaan tai kehittämään hänen taitojaan. Hyötypeleihin voidaan luokitella hyvinkin monenlaisia eri lajityypin pelejä, kuten esimerkiksi terveys-, opetus- sekä simulaatiopelit. Sotilaalliset pelit voivat olla esimerkiksi opetuspelejä simuloimalla pelaajalle sitä, millainen oikea taistelukenttä voi olla, tai kaupunginhallintasimulaattorit pystyvät opastamaan, miten teiden suunnittelu vaikuttaa pitkällä ajanjaksolla kaupungin hyvinvointiin. Terveyspeleihin voi siis kuulua hyvinkin monenlaisia pelejä, kunhan vain pelin tärkeimpänä tavoitteena on hyödyttää pelaajaa tavalla tai toisella. (Tarja, S., Johannesson, M. & Backlund, P. 2007.)

Aivan kuten kohderyhmän ikä ja sukupuoli vaikuttavat pelin suunnitteluun, luonnollisesti on kohderyhmä otettava huomioon myös hyötypelejä suunniteltaessa. Hyötypelien kohdalla tosin poikkeuksena on se, että ne usein vaativat astetta tarkempaa perehtymistä siihen, mitä heidän kohderyhmänsä haluaa tai odottaa peliltä. Marilyn Larkin toteaa artikkelissaan 'Want to create and educational game?', kuinka suunnittelija Doris Rusch halusi varmistaa, että hänen suunnittelemansa peli pakko-oireisista häiriöistä olisi mahdollisimman todentuntuinen. Varmistaakseen tämän hän otti kehitysryhmään mukaan jäsenen, joka kärsi kyseisestä häiriöstä. Peliä kehittäessä kehitysryhmä huomasi, miten tärkeätä on kehittää peliä tuntien sen kohdeyleisö, erityisesti jos pelin aihealue ei ole entuudestaan tuttu. (Larkin, M. 2015.)

4.4 Pelillisuus

Pelillistäminen ('gamification') tarkoittaa pelisuunnittelua, jossa pyritään erilaisten pelimekaniikkojen avulla luomaan jostakin helpommin lähestyttävä sekä mielenkiintoisempi. Pelillisyyttä sisältävän sovelluksen suunnittelu vaatii hyvin monella tapaa samanlaisia taitoja ja omistautumista kuin esimerkiksi hyötypelien kohdalla.

Gartnerin tutkimuspäällikkö Brian Burke kertoo artikkelissaan 'Gartner Predicts Over 70 Percent of Global 2000 Organisations Will Have at Least One Gamified Application by 2014' kolme avainasiaa, jotka pelillistämässä on otettava huomioon. Ensimmäiseksi hän listaa motivaation tarjoamisen pelaajalle. Pelaajan motivaation ylläpitäminen saadakseen hänet palaamaan pelin ääreen on lähtökohtaista kaiken pelisuunnittelun suhteen, mutta pelillistetyt sovellukset ovat erityisasemassa niiden

kyseenalaisen maineen takia. Koska monet pelillistetyt sovellukset eivät ole hyvin suunniteltuja, käyttäjät eivät palaa niiden pariin. (Gartner, 2011.)

Pelillistämässä on myös otettava huomioon pelin tasoitus ('pacing'), joka myös pätee yleisesti pelisuunnitteluun. Aivan kuten tavallisten pelien suhteen, myös pelillistettyjen sovellusten kanssa on tärkeää onnistua tasapainottamaan ja rytmittämään peli juuri siten, että pelaaja kokee pelin yhtä aikaa sopivan haastavaksi, mutta ei myöskään liian helpoksi. Pelillistetyillä sovelluksilla on tosin erityisongelmana se, että kyseisten pelien pelaajat ovat tavallista todennäköisempiä lopettamaan pelin pelaamisen, ellei se ole heistä heti alusta pitäen mieluista. Kolmantena seikkana Burke mainitsee sen, miten pelillisten sovelluksien on tarjottava pelaajalle jotain palkitsevaa. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi jonkin taidon kehittäminen ja siinä kehittyminen, tai esimerkiksi painonpudotus. Pelit kuten kuvassa 6 esillä oleva *Zombies, Run!*, on oiva esimerkki hyvin suunnitellusta pelillisestä sovelluksesta, sillä se yhdistää juuri hyödyn sekä hauskuuden tekemällä liikkumisesta mielenkiintoisempaa. (Gartner, 2011.)



Kuva 6. *Zombies, Run!* (Six to Start, 2012).

4.5 Käyttäjälähtöinen suunnittelu

Kun peli on suunnattu jollekin tietylle kohderyhmälle, on suositeltavaa perehtyä siihen, millaista kokemusta haluttu kohderyhmä on vailla. Aivan kuten muunkin median suhteen, myös videopelien kanssa suunnittelijan täytyy tuntea yleisönsä perinpohjin. Tietenkin on myös pelejä, joille ei ole selkeätä kohdeyleisöä. Tällöin suunnittelijan täytyy tietää, millaisista asioista kyseisen lajityypin pelaajat pitävät. Esimerkiksi pelaajat, jotka pitävät ongelmanratkontapeleistä, usein suosivat sitä, että pelissä ei ole kiire, vaan sen sijaan pelaajalla on rajattomasti aikaa ratkaista hänelle asetettu ongelma. Lajityypin ja pelaajien tunteminen onkin täten tärkeää, vaikka tarkempaa kohdeyleisöä pelillä ei olisikaan.

Vaikka jokainen suunnittelija haluaisi, että heidän pelinsä olisi helposti kaikkien lähestyttävissä, on kyseinen tavoite kuitenkin monella tapaa mahdoton. Hyvä suunnittelija voi onnistua tekemään pelistä helposti lähestyttävän iästä tai sukupuolesta riippumatta, mutta on myös olemassa pelaajia, jotka eivät ole kiinnostuneita tietyn lajityypin peleistä, riippumatta siitä, miten hyvä peli on. Se, mikä tekee pelistä hyvän, saattaa olla jollekin pelaajille se, minkä takia kyseinen peli ei vetoa heihin. (Koster, 2005, 104.)

5 SOSIAALISET TAIDOT

Suunnittelijan tehtäviin kuuluu paljon muutakin, kuin mitä varsinainen nimike pitää sisällään. Suunnittelijan on hyvä osata monenlaisia erilaisia taitoja, mutta kaikista näistä taidoista tärkein on kuitenkin kyky osata kuunnella ja kommunikoida. (Schell, 2008, 4.)

5.1 Kuunteleminen

Kuunteleminen ilmenee monin eri tavoin. Kehitysryhmän jäsenten kuunteleminen on yleisin ja usein tärkein ryhmä, jota suunnittelijan tulee kuunnella. Ryhmän jäseniä kannattaa kuunnella monenkin syyn takia. Jokainen ryhmän jäsen omaa erilaisia taitoja, ja näiden hyödyntäminen onkin suositeltavaa. Vaikka suunnittelun eri osa-alueet ovatkin pääosin suunnittelijan vastuulla, on silti fiksu turvautua ryhmän jäsenten apuun ja ammattitaitoon, sillä on hyvin mahdollista, että he tietävät jostain asiasta enemmän kuin suunnittelija. (Schell, 2008, 5 - 6.)

Suunnittelijan on myös hyvä huomioida ryhmän toivomukset ja ehdotukset. Pelin kehittäminen on usein pitkä ja vaativa prosessi, joten on tärkeätä, että jokainen ryhmän jäsen tuntee, että heidän mielipiteillään on väliä ja että heidän ehdotuksensa otetaan aidosti huomioon. Suunnittelijan on tärkeätä osata tasapainotella erilaisten ideoiden ja ehdotusten välillä. Huono suunnittelija tyrmää ajatukset suoriltaan, mutta samalla tapaa huono suunnittelija voi myös hyväksyä ehdotukset suoriltaan ilman tarkempaa pohtimista. Kun ryhmän jäsenet tuntevat, että heillä on aito mahdollisuus vaikuttaa siihen, millaiseksi peli muodostuu, he ovat automaattisesti halukkaampia panostamaan siihen. Ryhmän jäsenten on paljon mieluisampaa työskennellä pelin parissa, kun heidän on helppo lähestyä suunnittelijaa, joka on aidosti avoin ideoille ja ehdotuksille. Pelit ovat usein monen ryhmän jäsenen ideoiden sekoitus. Suunnittelijan tehtävänä on pitää peli yhtenäisenä, mutta avoimena muutoksille sekä parannusehdotuksille. (O'Connor, 2008.)

5.2 Kommunikointi

Yksi suunnittelijan tärkeimmistä taidoista on osata kommunikoida erilaisten ihmisten kanssa. Jos ryhmällä tai sen jäsenillä on jotain kysyttävää, he usein lähestyvät juuri suunnittelijaa sen tiimoilta. Täten suunnittelijan tulee osata kommunikoida sekä koko ryhmälle että erilaisille yksilöille.

Ohjelmoijien kanssa työskennellessä on tärkeitä ymmärtää, miten paljon aikaa heidän tehtävänsä vaatii. Tämä tarkoittaa myös sitä, että suunnittelijan tulee pohtia tarkkaan sitä, mitä hän pyytää ohjelmoijia tekemään. Erilaiset ohjelmointitehtävät voivat vaihdella hyvinkin paljon, muutamasta tunnista päiviin, tai jopa kuukausiin. Täten onkin tärkeitä, että suunnittelijalla on selkeä käsitys siitä, mitä hän haluaa peliin. Ohjelmoijien kanssa puhuttaessa selkeys on kaiken keskipisteessä, oli kyse sitten tehtävänannosta tai dokumentaatiosta. (O'Connor, 2008.)

Graafikoiden kanssa toimiessa on hyvä osata antaa oikeanlaista kritiikkiä. Hyvä suunnittelija osaa antaa suuntaa antavaa palautetta niin, ettei hän loukkaa graafikkoa. Aivan kuten ohjelmoijien kanssa, myös graafikoiden kanssa on hyvä ymmärtää heidän työtaakkansa. Suunnittelijalla ei tarvitse olla kaikkia yksityiskohtia tiedossa, mutta hänellä tulisi olla ainakin kuvia, joiden avulla voidaan hahmottaa, millaista tyyliä pelissä tavoitellaan. (O'Connor, 2008.)

Toisten suunnittelijoiden kanssa työskennellessä on hyvä muistaa, että he haluavat pelin menestyvän aivan yhtä paljon kuin pääsuunnittelija, mutta joskus tämä tarkoittaa päätösten kyseenalaistamista. Hyvä suunnittelija kuuntelee muita ja osaa lähestyä asioita objektiivisesti. Vaikka jokin idea voikin tulla toiselta suunnittelijalta, se ei tarkoita sitä, etteikö se voisi olla selkeästi parempi kuin alkuperäinen idea. Muut suunnittelijat eivät ole haukkumassa toisten suunnittelijoiden aikaisempia päätöksiä tai ideoita, vaan kehittämässä niitä paremmiksi. (O'Connor, 2008.)

Ryhmän kanssa kommunikoinnissa on tärkeitä pyrkiä olemaan mahdollisimman objektiivinen. Tämä tarkoittaa sitä, että ryhmän tulee pystyä objektiivisesti keskustelemaan pelistä ja siihen liittyvistä päätöksistä. Muut ryhmän jäsenet voivat hyvinkin olla selkeästi jonkin päätöksen puolella, mutta suunnittelijan tulee pyrkiä olemaan kaiken suhteen mahdollisimman neutraali. Kun suunnittelija ei suosi jotakuta ylitse muiden, ryhmän jäsenet tuntevat, että jokainen ehdotus otetaan vakavasti huomioon. Ryhmähengen ylläpitämiseksi on myös hyvä pyrkiä olemaan mahdollisimman rehellinen ja luottavainen ryhmän jäseniin. Pelit vaativat paljon aikaa jokaiselta työntekijältä, joten onkin olennaista, että ryhmän jäsenet luottavat ja tulevat toimeen keskenään. (Schell, 2008, 377 - 379.)

5.3 Myyntipuhe

Suunnittelija joutuu usein vakuuttamaan ihmisiä, olivat he sitten ryhmän jäseniä, mahdollisia asiakkaita tai rahoittajia. Tätä varten hänen on hyvä opetella pitämään myyntipuheita, joita alalla myös pitcheiksi ('pitch') kutsutaan. Myyntipuheen tehtävänä on nimensä mukaisesti vakuuttaa ihmiset joko pelistä tai ryhmästä,

pyrkien näin saamaan joko ryhmän hyväksynnän tai rahallista tukea hankkeelle. (Schell, 2008, 424.)

Myyntipuheen pitäminen voi olla monelle suunnittelijalle eritoten aluksi hermostuttavaa. Ramppikuumeesta pääsee parhaiten eroon kokemuksen ja hyvän kritiikin kautta, mutta hyvään myyntipuheeseen voi myös varautua erilaisin keinoin.

Myyntipuhe kannattaa käydä läpi hyvin tarkkaan. Tällöin tekstin lukeminen pitäisi olla sujuvampaa ja kysymyksiin vastaaminen helpompaa. Esitys on hyvä myös pyrkiä tekemään mahdollisimman selkeäksi, jotta se olisi looginen ja helposti seurattava kokonaisuus. Tekstin määrä kannattaa pyrkiä pitää mahdollisimman vähäisenä. Pitkien tekstirivien sijaan on suositeltavaa käyttää kuvia havainnollistamaan, millainen peli on. (Rogers, 2010, 417 - 419.)

6 DOKUMENTOINTI

Tässä luvussa käsitellään dokumentointia, mitä kaikkea se sisältää, ja mitä sitä tehtäessä on hyvä ottaa huomioon.

6.1 Dokumentoinnin tärkeys

Eräs suunnittelijan tärkeimmistä tehtävistä on olla vastuussa pelisuunnitteludokumentista, joka tunnetaan paremmin nimellä GDD (Game Design Document). GDD:n perimmäisin tarkoitus on olla eräänlainen muistio kaikista peliin liittyvistä päätöksistä sekä ideoista. GDD:n tulee olla hyvin kattava, sillä sen tulisi pitää sisällään kutakuinkin kaikki tarpeellinen tieto, mitä peliä kehittäessä tullaan tarvitsemaan. (Sayenko, 2015.)

Dokumentointi on suositeltavaa monenkin syyn takia, mutta kenties tärkeimmät syyt ovat asioiden muistaminen sekä kommunikointi. Pelisuunnittelijan omassa päässä pyörii pelinkehityksen aikana usein monenlaisia ideoita sekä ajatuksia. Oli idea sitten minkälainen tahansa, on ne kaikki hyvä ottaa talteen. Suunnittelijan kannattaa ottaa tavaksi kaikkien ideoiden muistiin kirjoittaminen, sillä yleisesti ottaen ihmisten muisti on varsin huono. (Schell, 2008, 382.)

GDD on myös hyvin kätevä erilaiseen kommunikointiin. Kun asioista pitää puhua ryhmän kesken, on hyvin suunniteltu dokumentti oiva apuväline tähän. Kun asioita käy läpi ryhmässä, suunnittelun heikkoudet tulevat näin helpommin esille. Hyvä GDD onkin alati muuttuva dokumentti. (Schell, 2008, 382 - 383.)

6.2 Miten kirjoittaa hyvä pelisuunnitteludokumentti?

GDD:ihin ei ole olemassa yhtä yksittäistä mallia, joka sopisi jokaiseen peliin (Schell, 2008, 382). Tästäkin huolimatta on olemassa yhdistäviä ohjeita, joita noudattamalla GDD:stä pitäisi tulla hyvä.

6.2.1 Eri vaiheet

GDD:n tulee olla rakenteeltaan looginen. Tämä tarkoittaa sitä, että suunnittelijan on

hyvä tietää, mitä GDD:n tulee pitää sisällään missäkin kehitysvaiheessa. GDD:n alkuvaiheessa ('concept phase') tavoitteena on hahmottaa pelin konsepti yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Tässä vaiheessa pyritään hahmottamaan peliä esimerkiksi konseptikuvien sekä kuvausten avulla. Testaamisen ja kokeilun avulla erilaiset ideat ja konseptit tulevat selkeämmiksi sekä vakiintuvat osaksi peliä tai putoavat siitä pois. (Sayenko, 2015.)

Pelin kehittämisen alkaessa GDD alkaa myös selkeytyä muodoltaan. Tässä vaiheessa peliin voidaan myös lisätä erilaisia ominaisuuksia, konsepteja sekä ideoita, mutta yleensä hyvin harkiten. (Sayenko, 2015.)

Lopussa GDD:n tulee olla täysin vakiintunut. Tässä vaiheessa GDD:n tärkein ominaisuus on olla selkeä ja ohjata kehitysryhmää niin pelin vision kuin ajankäytön puolesta. (Sayenko, 2015.)

6.2.2 Yhden henkilön vastuulla

GDD on dokumentti, jonka tekoon koko ryhmä vaikuttaa tavalla tai toisella, mutta sen muokkaaminen ja varsinainen tekeminen tulisi olla vain yhden henkilön vastuulla. Kun dokumentti on yhden vastuulla, on näin paljon helpompi karsia erilaisia ideoita. Vakituinen GDD:n sekä ideoiden läpikäyminen on tosin hyvin tärkeätä, sillä sitä kautta muut ryhmän jäsenet saavat helpoiten äänensä kuuluviin sekä ideansa esille. Kun GDD on yhden henkilön vastuulla, on dokumentti näin helppo pitää selkeänä ja helposti luettavana. (Sayenko, 2015.)

6.2.3 Kuvien käyttö

Kuvien käyttö dokumentissa on suositeltavaa monenkin syyn takia. Kuvat auttavat muistuttamaan siitä, millainen pelistä halutaan ja tekevät siitä samalla paljon mielenkiintoisemman. Joskus kuvat havainnollistavat myös asioita sekä ideoita paremmin kuin teksti. (Sayenko, 2015.)

6.3 GDD malleja

GDD:eihin ei ole olemassa yhtä yksittäistä mallia, joka sopisi jokaiseen peliprojektiin. On kuitenkin olemassa malleja, joita yleisesti pelialalla käytetään.

One-sheet sample, eli yhden sivun malli, on hyvin tiivistetty kokoelma pelistä. Aivan kuten esimerkiksi pelin takakansi, yhden sivun malli sisältää tiivistettynä kaiken sen, minkä avulla pyritään saamaan ostajan huomio. Yhden sivun mallissa mainitaan usein pelin nimi, kohdealusta, kohderyhmä, ikäraja, mitä pelissä tehdään, sen tarina sekä sen myyntivaltit (Rogers, 2010, 60.)

Malliesimerkki:

Pelin nimi
 Kohdealusta
 Kohdeyleisö
 Ikäsuositus
 Pelin asetelma tiivistettynä
 Pelin pääpiirteet (pelattavuus)
 Myyntivaltit
 Samankaltaisia pelejä

Tästä laajempi malli on ten-page GDD sample eli kymmenen sivun GDD-dokumentti. Tällaisessa dokumentissa voidaan käydä eri pelin asioita paljon tarkemmin läpi, sillä siinä ei tarvitse yrittää tiivistää kaikkea yhdelle sivulle. Kymmenen sivun malli sisältää samoja asioita kuin yhden sivun malli, mutta paljon laajemmin. Kymmenen sivun mallissa kaikista tärkeintä on onnistua tekemään dokumentista helposti luettava sekä mielenkiintoinen. Se, kenelle GDD on myös suunnattu, vaikuttaa paljon. Ryhmälle suunnattu GDD on täysin erilainen kuin se, joka on tarkoitettu esimerkiksi rahoittajien nähtäväksi. (Rogers, 2010, 62.)

Malliesimerkki:

Sivu 1: Pelin nimi, kohdealusta, kohdeyleisö, ikäsuositus ja arvioitu julkaisuajankohta.
 Sivun 2: Pelin tarina ja pelattavuus
 Sivun 3: Pelin eteneminen
 Sivun 4: Pelin hahmo(t) sekä ohjattavuus
 Sivun 5: Mistä peli koostuu
 Sivun 6: Pelimaailma
 Sivun 7: Käyttöliittymä
 Sivun 8: Pelimekaniikat
 Sivun 9: Pelin viholliset ja pomotaistelut
 Sivun 10: Välianimaatiot, lisämateriaali ja kilpailijat

7 MONIPUOLISUUS

Tässä luvussa perehdytään suunnittelijan kykyyn sopeutua alan haasteisiin ja kehitykseen.

7.1 Mukavuusalueelta poistuminen

Melkein jokainen suunnittelija joutuu jossain vaiheessa uraansa työskentelemään pelin, lisenssin tai asiakkaan parissa, joka ei ole heidän tai ryhmän mieleen. Tämä on varsin yleistä jopa suuremmissakin pelitaloissa, sillä asiakasprojektit tuovat yritykselle usein varmoja lisätuloja.

Hyvä suunnittelija osaa motivoida ryhmäänsä ja tehdä päällisin puolin tylsästä projektista mielenkiintoisen sekä haastavan. Kuten aikaisemmin mainittiin, esimerkiksi peli, joka on tehty lapsille, ei tarkoita sitä, että sen tulisi olla pelkistetty, ja sama asia pätee myös toisenlaisiin peleihin. Suunnittelijan on hyvä oppia pääsemään pois mukavuusalueeltaan ja pyrkiä myös suunnittelemaan pelejä, jotka eivät lajityypin tai aihealueen perusteella aluksi vaikuta mielenkiintoisilta. Tylsältä vaikuttava peliprojekti voikin olla nautinnollinen kokemus, jos sen osaa nähdä haasteena eikä pakotteena. Esimerkiksi kuvassa 7 esillä oleva Papers, Please on peli, jossa pelaaja työskentelee tullivirkailijana. Vaikka pelin asetelma onkin monelle tylsä, ovat silti pelinkehittäjät saaneet aikaan menestyksekkään sekä ainutlaatuisen pulmapelin.



Kuva 7. Papers, Please (Lucas Pope, 2013).

Mitä enemmän kokemusta suunnittelijalla on erilaisten ja eri lajityypin pelien suunnittelusta ja pelaamisesta, sitä parempi. Laajempi kokemus erilaisten pelien pelaamisesta ja suunnittelusta osoittaa, että suunnittelijalla on monipuolisia taitoja ja kokemuksia.

7.2 Sopeutuminen ja kehittyminen

Pelit ovat kokeneet monenlaisia muutoksia ja kehittymistä vuosien saatossa. Isojen julkaisujen rinnalla ovat tulleet sekä mobiili että itsenäiset, pienemmät pelijulkaisut ('indie'), jotka ovat näin mahdollistaneet kenen tahansa pääsevän markkinoille. James Portnow toteaa Digipenin haastattelussaan, miten hänen mielestään pelit ovat monella tapaa tällä hetkellä kehityskaarensa ratkaisevassa käännekohtassa. "Pelit kokonaisuutena voivat himmetä ... tai me voimme tehdä todellisen läpimurron, sekä laajentaa pelien yleisöä ja avartaa ajatuksemme erilaisille ideoille." (Digipen, 2013.)

Pelit eivät nykyisin ole ainoastaan viihdettä, vaan niissä aletaan käsitellä hyvin erilaisia teemoja sekä aihealueita. Tavallisten toiminta- ja tasohyppelypelien rinnalle onkin vuosien saatossa alkanut tulla pelejä, joiden keskeisenä teemana ovat esimerkiksi romanssi tai draama. Nykypäivän pelit ovat muutakin kuin ainoastaan nautinnollisia kokemuksia perinteisessä mielessä. Juuri perinteisestä mallista poikkeaminen onkin tärkeä taito suunnittelijalle, sillä hänen jos jonkun ryhmässä tulee pysyä kehityksen mukana ja olla avoin tavallisesta poikkeaville ideoille. (Digipen, 2013.)

Suunnittelijan on myös hyvä pysyä mukana teknologian kehityksen mukana. Esimerkiksi virtuaalitodellisuus on ollut viime vuosina nouseva trendi, josta veikataan tulevan seuraava iso kehitysaskel peleille. Teknologian kehittyminen mahdollistaa entistä monipuolisempien pelien kehittämisen. Esimerkiksi puhelimien kosketusnäyttö avasi markkinat uudentlaisille mobiilipeleille. Suunnittelijan onkin hyvä seurata pelien lisäksi myös laitteiston ja teknologian kehitystä.

8 YHTEENVETO

Pelisuunnittelijan rooliin kuuluu paljon enemmän kuin moni alaa harkitseva voisi olettaa. Mielikuva henkilöstä, jolta pursuaa ideoita, jotka muut ryhmän jäsenet sitten toteuttavat, on varsin yleinen harhaluulo. Opinnäytetyössä olen pyrkinyt selvittämään kaikkea sitä, mitä suunnittelijan oikeasti täytyy tehdä varsinaisen suunnittelun ohella juuri näiden harhaluulojen kitkemiseksi. Jokaisen alalle pyrkivän tulisi tietää ja ymmärtää, mitä kaikkea työhön todella kuuluu.

Suunnittelijan tärkein yksittäinen tehtävä on olla ryhmän johtaja. Tämä ei missään nimessä tarkoita sitä, että suunnittelija on ainut henkilö, joka tekee päätöksiä. Sen sijaan, hän on se jolla on viimeinen päätösvalta ja joka on päätöksistä loppujen lopuksi vastuussa. Jokaisen alalle pyrkivän on hyvä tiedostaa, että pelit ovat melkein kaikissa tapauksissa ryhmätöitä. Suunnittelija on usein henkilö, jonka visioon ryhmä luottaa, mutta hänen tulee olla myös avoin muiden ideoille ja ehdotuksille.

Suunnittelijalle ei ole olemassa taitoa tai tietämystä, joka olisi turha. Grafiikan ja ohjelmoinnin lisäksi myös tietämys asioita kuten filosofiasta, uskonnoista, psykologiasta ja arkkitehtuurista ovat kaikki jollain tapaa hyödyllisiä. Kuitenkin taidoista kaikkein tärkein on kyky osata kuunnella. Suunnittelijan roolissa kuunnellaan monenlaisia ryhmiä, kuten esimerkiksi asiakkaita, työnantajia sekä ryhmän jäseniä. Ei riitä, että näitä ryhmiä vain kuuntelee, vaan heidät täytyy myös aidosti ottaa huomioon. Suunnittelijan vastuulla on ymmärtää, mitä muut haluavat. Asiakkaat haluavat hyvän pelin, työnantaja haluaa tehdä voittoa ja työntekijät haluavat, että heidät otetaan huomioon.

Mielestäni opinnäytetyö on varsin onnistunut kokonaisuus avartamaan sitä kaikkea, mitä pelisuunnittelijan tulee osata alalla menestyäkseen. Toivon, että jokainen alalle pyrkivä ymmärtää tätä opinnäytetyötä ja opasta lukiessa, että suunnittelijaksi ei pääse ainoastaan pelejä pelaamalla ja olemalla niistä kiinnostunut. Jos tämä työ onnistuu kitkemään näitä ennakkoluuloja, olen onnistunut tavoitteessani. Aivan kuten pelien kanssa, vasta yleisön mielipide antaa lopullisen tuomion.

LÄHTEET

Kirjat

Koster, R. (2005). A Theory of Fun for Game Design. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.

Rogers, S. (2010). Level Up! The Guide To Great Video Game Design. Chichester: John Wiley & Sons.

Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann.

Verkko

Allmer, M. (2009). The 13 Basic Principles of Gameplay Design.
http://www.gamasutra.com/view/feature/132341/the_13_basic_principles_of_.php
(Luettu 8.2.2016)

Digipen. (2013). The Many Roles of James Portnow.
http://news.digipen.edu/academics/the-many-roles-of-james-portnow/#.Vozzv_I974Y
(Luettu 8.2.2016)

Extra Credits. (27.2.2012). So You Want To Be a Game Designer - Career Advice for Making Games. Haettu osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=zQvWMdWhFCc> (Katsottu 10.1.2016)

Gartner. (2011). Gartner Predicts Over 70 Percent of Global 2000 Organisations Will Have at Least One Gamified Application by 2014.
<http://www.gartner.com/newsroom/id/1844115> (Luettu 22.2.2016)

Larkin, M. (2015). Want to Create an Educational game? Here's What You Need to Know. <https://www.elsevier.com/connect/want-to-create-an-educational-game-heres-what-you-need-to-know> (Luettu 12.2.2016)

O'Connor, P. (2013). How to be a Better Game Designer.
http://www.gamasutra.com/view/feature/185588/how_to_be_a_better_game_designer.php (Luettu 8.2.2016)

Sayenko, A. (2015). How (and Why) to Write a Great Game Design Document.

<http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-and-why-to-write-a-great-game-design-document--cms-23545> (Luettu 8.2.2016)

Tarja, S., Johannesson, M. & Backlund, P. (2007). Serious Games: An Overview. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01.pdf> (Luettu 21.2.2016)

Videopelit

Prince of Persia - Apple II, 1989. Kehittäjä: Brøderbund

Dark Souls - Playstation 3, 2011. Kehittäjä: From Software

Dragon Age: Inquisition – Playstation 3, 2014. Kehittäjä: Bioware

Street Fighter IV - Playstation 3, 2008. Kehittäjä: Capcom

Sims 2 - PC, 2004. Kehittäjä: Maxis

Zombies, Run! - iOS, 2012. Kehittäjä: Six to Start

Papers, Please - PC, 2013. Kehittäjä: Lucas Pope

Kuvat

Kuva 1, 2. <http://msdosgames.com/wp-content/uploads/2015/11/prince-of-persia.gif>

Kuva 2, 5. <http://i.ytimg.com/vi/46pPe-XPL54/maxresdefault.jpg>

Kuva 3, 6. https://maituliaogaming.files.wordpress.com/2014/12/dragon-agee284a2_-inquisition_20141221221036.jpg?w=648&h=365

Kuva 4, 10. http://monstervine.com/wp-content/009sfiv_screens_10-08_012_bmp_jpgcopy.jpg

Kuva 5, 11. <http://media.gamespy.com/columns/image/article/606/606901/the-sims-2-20050422011030454.jpg>

Kuva 6, 13. <http://www.laptopmag.com/images/wp/purch-api/incontent/2012/03/zombies3-266x400.png>

Kuva 7, 21. <http://papersplea.se/img/Shot10-Docs.png>



Pelisuunnittelijan miniopas



Juha Tapaninen

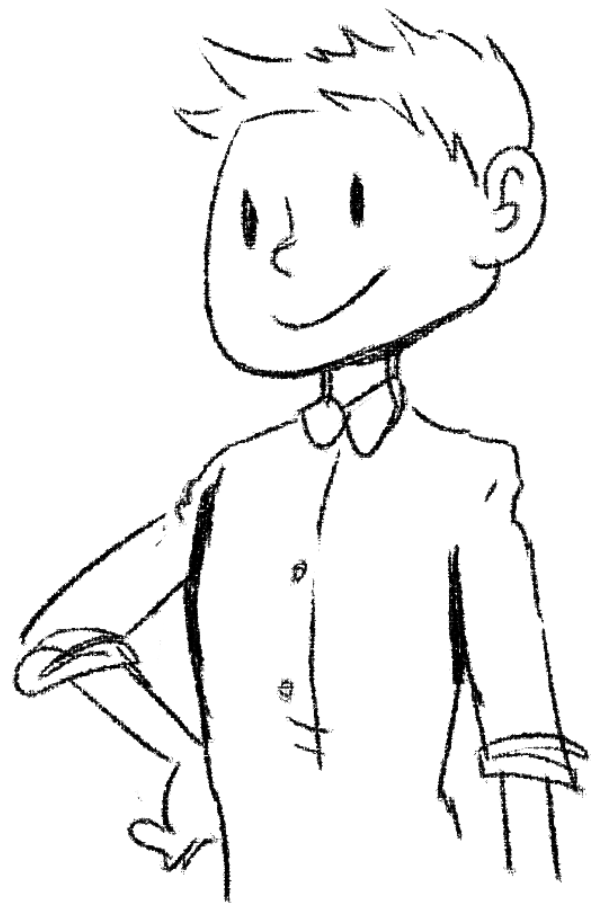


Kuvat: Isabella Santos

Pelisuunnittelija

Pelisuunnittelijan tehtävänannosta on monta erilaista määritelmää. Kaikissa eri määritelmissä kuitenkin yhteisenä tekijänä on se, että suunnittelijan vastuulla on varmistaa, että peli on hyvä ja nautinnollinen kokemus.

Päinvastoin kuin yleinen mielikuva antaisi olettaa, suunnittelija ei ole yksin vastuussa pelin suunnittelusta. Hänen tehtävänä on enemmänkin olla vastuussa pelin visiosta ja tehdä ratkaisevia päätöksiä peliä koskien. Jokaisen alalle pyrkivän tai juuri aloittaneen onkin hyvä ymmärtää, että suunnittelija ei yksin päättää siitä, millainen peli tulee olemaan. Pelit ovat lähtökohtaisesti ryhmä projekteja ja suunnittelijan, jos jonkun, on hyvä sisäistää tämä.



- ❑ Pelisuunnittelija on varsin uusi ammattinimike, sillä vielä muutama vuosikymmen sitten varsinaisia suunnittelijoita ei ollut.
- ❑ Pelisuunnittelijat erikoistuvat usein johonkin yksittäiseen asiaan, kuten esimerkiksi kenttäsuunnitteluun.
- ❑ Pelisuunnittelijan kannattaa kehittää taitojaan ja osaamistaan melkein kaiken suhteen, sillä suunnittelijalle ei ole olemassa ns. turhaa tietoa.
- ❑ Pelkkä pelien pelaaminen tai niiden seuraaminen eivät riitä suunnittelijaksi tulemisessa. Niistä tosin on luonnollisesti paljon apua.

Ideointi

Varsinkin pelin varsinaisessa suunnitteluvaiheessa suunnittelijan kenties tärkein rooli on ideointi. Ideointiin on olemassa monenlaisia eri apukeinoja. Tämän lisäksi suunnittelijan tulee olla ideoiden suhteen myös kriittinen. Hyvältä kuulostava idea voi olla huono, jos se vaatii liikaa aikaa tai on muuten vaikea toteuttaa. Suunnittelijan tulee käydä ideat tarkkaan läpi ryhmän kanssa ennen kuin hän tekee niiden suhteen lopullisia päätöksiä.

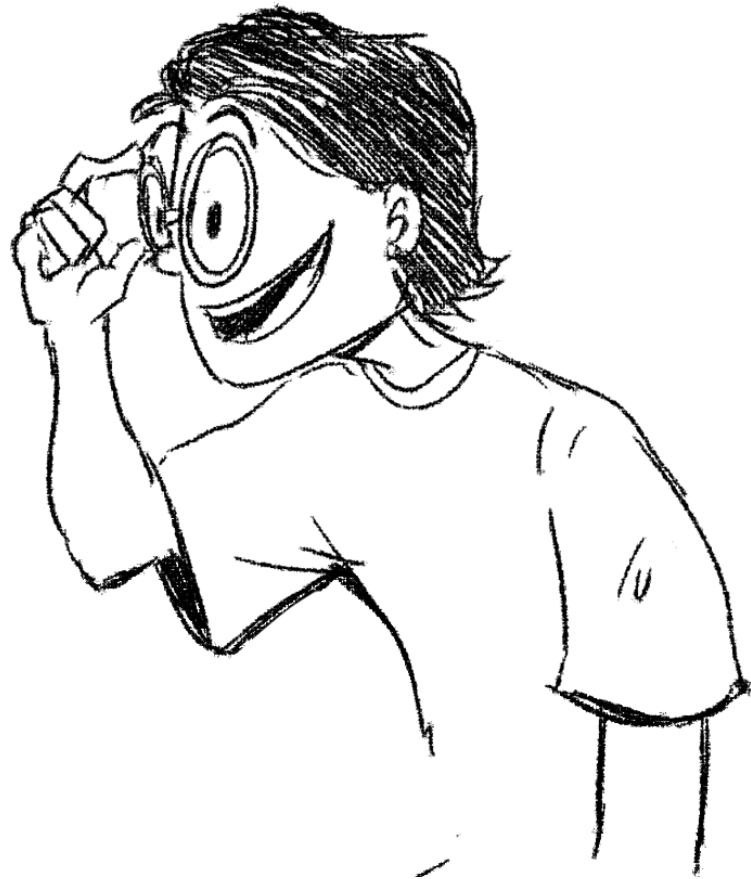


- ❑ Jokaisella on ideoita, mutta suunnittelijan täytyy tunnistaa toteuttamiskelpoiset ja rahanarvoiset ideat.
- ❑ Ryhmässä ideointi on usein varsin toimiva metodi. Tyhmältäkin kuulostavat ideat voivat olla hyviä, kun niitä pohtii tarkemmin.
- ❑ Helppo tapa auttaa ideoinnissa on virkistää aivoja jollain tapaa. *
- ❑ Pelien pelaaminen auttaa myös ideoinnissa, erityisesti huonojen pelien, sillä niitä pelaamalla voi miettiä mitä itse tekisi toisin.
- ❑ Ideoiden suhteen pitää osata olla hyvin kriittinen, eikä niihin tule kiintyä liikaa.
- ❑ Hyvä idea voi tulla keneltä tahansa, ei ainoastaan suunnittelijalta.

* Hyviä tapoja virkistää aivoja ovat esimerkiksi käveleminen tai lukeminen.

Selkeys

Selkeys on asia, joka ilmenee pelisuunnittelussa monella eri tavalla. Useimmiten selkeys ilmenee käyttöliittymän tai pelissä etenemisen kautta. Jos haluttu viesti ei mene jotenkin perille, ei se ole ollut tarpeeksi selkeä. Suunnittelijan vastuulla on luoda pelistä mahdollisimman selkeä ja yhtenäinen kokonaisuus.



- ❑ Erilaisia pelejä pelaamalla saa paljon hyvää tietoa siitä, miten muut ovat tehneet peleistään mahdollisimman selkeitä.
- ❑ Mitä selkeämpi peli, sitä useampi pelaaja on valmis kokeilemaan sitä.
- ❑ Erityisesti mobiilipelien kanssa on osattava tehdä mahdollisimman selkeä käyttöliittymä rajatun ruudun koon takia.
- ❑ Pelaajan tulee ymmärtää minne hänen pitää mennä tai mitä hänen pitää tehdä pelissä edetäkseen. Visuaaliset apukeinot, kuten esimerkiksi polut, ovat hyvä esimerkki ohjaamaan pelaajaa.

Pelitestaaminen

Kun peli saadaan kehitysvaiheessa pelikelpoiseksi, on sitä hyvä alkaa testata hetimiten. Testaajan tulee olla joku, joka osaa olla pelin suhteen objektiivinen. Pelin testaaminen antaa elintärkeää palautetta juuri pelaajan näkökulmasta. Koska peli on suunniteltu heille, on tärkeitä osata ottaa pelaajien toiveet ja palaute kehityksessä huomioon.



- ❑ Pelitestaamisessa on neljä eri ryhmää, jotka ovat kohdeyleisö, laadunvalvonta, käytettävyys ja itse varsinainen pelitestausta.
- ❑ Pelitestauksesta saatua informaatioita on hyvä oppia käyttämään kehityksessä hyödyksi, sillä sen avulla pelistä löytyy nopeiten erilaisia epäkohtia.
- ❑ Suunnittelijan tulee osata ottaa palautetta oikein. Tämä voi joskus olla vaikeaa, sillä testaajien tehtävänä onkin juuri kritisoida tai löytää pelistä virheitä.
- ❑ Jos pelitestaamisessa käytetään kyselylomaketta, on hyvä varmistaa, että kysymykset ovat tarpeeksi erilaisia ja kattavia.

Esimerkkikysymyksiä:

- Pidotko pelistä, ja jos niin miksi? Missä peli mielestäsi onnistui hyvin?
- Kyllästyitkö tai halusitko lopettaa pelin pelaamisen jossain vaiheessa? Miksi?
- Oliko kenttä x mielestäsi jotenkin epäonnistunut? Liian vaikea, pitkä tai lyhyt?

Kohdeyleisö

Jo peliä suunniteltaessa on hyvä miettiä, kenelle peli ollaan suuntaamassa. Kohdeyleisön ikä ja sukupuoli ovat asioita, jotka määrittävät paljon, millaisista asioista peleissä he pitävät. On myös toki olemassa pelejä, joiden kohdeyleisöä ei voi jakaa näihin ryhmiin. Tällöin on hyvä tietää, mitä tietyn lajityypin pelaajat usein peleiltään haluavat.



- ❑ Jos peli on suunnattu lapsille tai nuorille, se ei tarkoita sitä, että sen pitäisi olla liian pelkistetty tai muulla tapaa yksinkertainen.
- ❑ Suunnittelijan on hyvä perehtyä, mitä ikärajoituksiin kuuluu. Ikärajoitukset ja mitä niihin sisältyy vaihtelevat maiden välillä. *
- ❑ Miehet yleensä suosivat kilpailuhenkisiä pelejä, kun naiset taas suosivat enemmän tarinapainotteisia pelejä. **
- ❑ Kaikkien kohderyhmien miellyttäminen ei ole ainoastaan vaikeaa, vaan myös usein mahdotonta. Tämän takia kannattaakin pyrkiä selvittämään tarkkaan, millainen pelin suurin kohderyhmä on.

* Suunnittelijan on hyvä perehtyä maakohtaisiin rajoitteisiin. Esimerkiksi Kiinassa luiden näyttäminen on peleissä kiellettyä.

** Pelejä ei usein kannata jakaa tällaisiin ryhmiin, mutta sukupuolten makueroissa on silti selkeitä eroja. Hyvin suunniteltu peli on sellainen, että se on kaikkien sukupuolten lähestyttävissä.

Uskaliaisuus

Eräs suunnittelijan tärkeimmistä kyvyistä on olla uskalias ja avomielinen erilaisten pelien ja teemojen suhteen. Melkein jokaisella suunnittelijalla on selkeä lajityyppi tai aihealue, josta he pitävät eniten, mutta tämä ei tarkoita suinkaan sitä, että heidän tulisi keskittyä vain ja ainoastaan näihin. Hyvä suunnittelija pysyykin teknologisen kehityksen mukana ja seuraa alan trendejä.



- ❑ Joillakin peleillä, kuten esimerkiksi hyötypeleillä, on pelialalla suhteellisen huono maine. Tästäkin huolimatta suunnittelijan ei kannata antaa ennakkoluulojen olla hänen esteenään.
- ❑ Suunnittelijan kannattaa pysyä teknologisen kehityksen mukana. Uusien markkinarakojen auetessa kilpailu on vielä usein varsin vähäistä.
- ❑ Hyvä suunnittelija pystyy kehittämään tylsältä kuulostavasta aiheesta jotain mielenkiintoista. *

* Hyvä suunnitteluharjoitus on kehitellä pelikonsepti jonkin tylsältä kuulostavan aiheen ympärille. Millaisen pelin saisi aikaan esimerkiksi jätehuollosta tai tullitarkastuksesta?

Kuunteleminen

Suunnittelijan roolissa henkilön täytyy osata kuunnella monenlaisia ryhmiä. Yleisin ryhmä, jonka kanssa suunnittelija on tekemisissä, on luonnollisesti itse kehitysryhmä, mutta tämän lisäksi suunnittelijan tulee osata kuunnella myös ylempiä tahoja sekä asiakkaita. Kaikkien näiden ryhmien toiveet tulee ottaa huomioon, jotta pelistä saisi mahdollisimman hyvän kokonaisuuden.



- ❑ Kuunteleminen on monen suunnittelijan mielestä tärkein yksittäinen taito, joka suunnittelijan tulee osata.
- ❑ Suunnittelijan tulee osata kuunnella erilaisia ryhmiä, kuten esimerkiksi kehitysryhmän jäseniä, julkaisijaa sekä asiakaskuntaa.
- ❑ Hyvä suunnittelija on aina helposti lähestyttävissä. Jopa kehitysryhmän ujoimmat jäsenet uskaltavat lähestyä suunnittelijaa, joka antaa heille aikaa ja ottaa heidät aidosti huomioon.

Kommunikointi

Aivan kuten suunnittelijan tulee osata kuunnella muita, tulee hänen myös osata viestittää haluamansa asiat oikein, selkeästi ja tehokkaasti. Ottaen huomioon miten erilaisten ihmisten kanssa suunnittelija joutuu olemaan tekemisissä, onkin tärkeätä, että suunnittelija tietää mitä kukin ryhmä häneltä haluaa.



- ❑ Ohjelmoijien kanssa työskennellessä on hyvä olla erittäin selkeä sen suhteen, mitä heiltä halutaan. Toinen tärkeä asia on selvittää miten kauan jonkin asian implementoiminen tulisi viemään aikaa. Suunnittelijalla ei usein ole ohjelmoijan ymmärrystä, joten hänen tulisi aina konsultoida ohjelmoijien kanssa, ennen kuin tekee heihin liittyviä päätöksiä.
- ❑ Graafikoiden kanssa on myös suositeltavaa miettiä tarkkaan mitä haluaa. Myös oikeanlaisen palautteen antaminen on tärkeitä.
- ❑ Työskennellessä muiden suunnittelijoiden kanssa on hyvä muistaa, että he eivät ole kilpailijoita.
- ❑ Ryhmälle puhuessa on hyvä pyrkiä olemaan mahdollisimman objektiivinen. Kun suunnittelija ei suosi jotakuta, jokainen on täten tasa-arvoinen.

Myyntipuhe

Suunnittelijan roolissa joutuu varsin usein vakuuttamaan ihmisiä. Oli kyse sitten ryhmän jäsenistä peli-idean suhteen, rahoittajasta rahoituksen suhteen tai vain potentiaalisesta asiakkaasta pelin ostamisen suhteen, on kaikissa näistä yhtenäistä se, että suunnittelijan tulee osata myydä ideaansa oikein. Joillekin myyntipuheiden pitäminen voi tulla luonnostaan, kun taas toisille se voi olla hyvinkin vaikeaa. Onneksi myyntipuheen pitämiseen on muutamia neuvoja, joiden avulla pahimmasta ramppikuumeesta pääsee yli.



- ❑ Tunnetaan alalla paremmin nimellä 'pitch'.
- ❑ Myyntipuhe on hyvä opetella tarkkaan.
Tällöin esitys on usein paljon sujuvampi.
- ❑ Tekstin määrä tulisi pitää mahdollisimman pienenä. Tekstin sijaan kuvat ovat paljon mielenkiintoisempia.
- ❑ Jotta mahdollisiin kysymyksiin voi vastata luontevasti, on hyvä tuntea myös itse peli perinpohjin.
- ❑ Pitchausta kannattaa harjoitella ennen sen esittämistä varsinaiselle yleisölle.
- ❑ Diat kannattaa järjestää selkeään ja loogiseen järjestykseen.

Dokumentointi

Suunnittelijan vastuulla on koko peliprojektin ajan olla vastuussa suunnitteludokumentista, joka alalla tunnetaan yleisesti nimellä GDD (Game Design Document). GDD on sisällön puolesta hyvin kattava, sillä siitä tulisi löytyä kaikki kehityksen kannalta tärkeä tieto.



- ❑ Tärkeimmät syyt dokumentointiin ovat asioiden muistaminen ja kommunikointi. GDD:n avulla on helppo muistaa peliin liittyviä asioita ja päätöksiä. Hyvin tehty GDD palvelee myös kommunikoinnissa, sillä se palvelee lähteenä kutakuinkin kaikkiin kysymyksiin.
- ❑ GDD:n kehitys tulee edetä loogisesti pelin mukana. Pelin alkuvaiheessa on turha alkaa kirjoittamaan hahmojen taustatarinoita tai dialogia, vaan sen sijaan tulee keskittyä esimerkiksi pelin perusominaisuuksiin.
- ❑ Kuvat auttavat hahmottamaan peliä.
- ❑ Hyvä GDD on alati muuttuva ja kehittyvä dokumentti aina projektin alusta loppuun saakka.

GDD-malleja

One-sheet sample / Yhden sivun malli

Pelin nimi

Kohdealusta

Kohdeyleisö

Ikäsuositus

Pelin asetelma tiivistettynä

Pelin pääpiirteet (pelattavuus)

Myyntivaltit

Samankaltaisia pelejä

Ten-page GDD / Kymmenen sivun malli

Sivu 1: Pelin nimi, kohdealusta, kohdeyleisö, ikäsuositus ja arvioitu julkaisuajankohta.

Sivu 2: Pelin tarina ja pelattavuus

Sivu 3: Pelin eteneminen

Sivu 4: Pelin hahmo(t) sekä ohjattavuus

Sivu 5: Mistä peli koostuu

Sivu 6: Pelimaailma

Sivu 7: Käyttöliittymä

Sivu 8: Pelimekaniikat

Sivu 9: Pelin viholliset ja pomotaistelut

Sivu 10: Välianimaatiot, lisämateriaali ja kilpailijat