



Pelisuunnittelu pelin julkaisun jälkeen

Lauri Jääskeläinen

OPINNÄYTETYÖ
Kesäkuu 2024

Tietojenkäsittely
Pelituotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
Pelituotanto

JÄÄSKELÄINEN LAURI
Pelisuunnittelu pelin julkaisemisen jälkeen

Opinnäytetyö 30 sivua, joista liitteitä 0 sivua
Kesäkuu 2024

Tämän päiväkirjamuotoisen opinnäytetyön tarkoituksena on seurata pelisuunnittelijan työtehtäviä pelitalossa, joka on juuri julkaissut uuden pelin. Opinnäytetyön keskeisiin aiheisiin kuuluu pelisuunnittelijan työtehtävistä ilmestyneiden erilaisten työtehtävien käsittely.

Opinnäytetyö on toteutettu päiväkirjamuodossa, ja päiväkirjaa kirjattiin yhteensä kymmenen viikon ajalta. Päiväkirjamuodossa työtä ja työtehtäviä kirjattiin jokaiselta työpäivältä, jonka pohjalta muodostettiin jokaiselle viikolle oma yhteenveto työtehtävistä. Pelisuunnittelijan työtehtävistä, joita syntyi noiden kymmenen viikon ajalla, muodostui seuraavia selkeitä aiheita; pelit palveluna, kenttäsuunnittelu ja ohjelmistovirheiden korjaaminen.

Työn tuloksina havaittiin että pelin julkaisun jälkeenkin pelisuunnittelijalla on useita erilaisia työtehtäviä. Opinnäytetyössä huomattiin että pelisuunnittelijan työtehtävät keskittyvät erityisesti uuden sisällön luomiseen ja kehittämiseen kuin myös virheiden korjaamiseen. Johtopäätöksinä voidaan todeta, että pelin elinkaaren jatkaminen vaatii jatkuvaa kehitystä jotta asiakaskunta saadaan pidettyä pelin parissa.

Tulevaisuudessa olisi hyödyllistä jatkaa tutkimusta syventämällä ymmärrystä pelisuunnittelijan roolista keräämällä tietoa ja kokemuksia muistakin pelialan yrityksistä.

Asiasanat: pelikehitys, pelisuunnittelu, games as a service, päiväkirja

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Business Information Technology
Game Development

JÄÄSKELÄINEN LAURI
Game Design after the Game Release

Bachelor's thesis 30 pages, appendices 0 pages
June 2024

The purpose of this thesis is to follow different work tasks game designers might face after the game they've been designing has been launched, and those are the key points of this thesis.

This thesis has been done in a diary format and the diary has been kept for ten weeks. In the diary section the work tasks were noted from each of the work days and from those a summary for each week were concluded. Clear topics formed from the work tasks that were bestowed upon the game designer, this were the following; Games as a service, level design and bug fixing.

Results of this thesis indicate that after a game's release the game designer continues to have a variety of work tasks. The study found that the game designer's work tasks primarily focus on creating new content and on improving the already existing game. It can be concluded that in order to increase the lifespan of the game it will take constant development and improvement in order to keep the customer base playing the game.

In the future it would be beneficial to continue studying on the different experiences game designers may experience on different game development companies.

Key words: game development, game design, games as a service, diary

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 NYKYTILANTEEN KUVAUS	7
2.1 Sidosryhmät	7
2.1.1 Käytetyt ohjelmistot	7
2.2 Pelin häntä	9
2.2.1 Lisäosien suunnittelun vaiheet	9
2.3 Työtehtävät	11
3 TARKOITUS JA TAVOITTEET	12
3.1 Tutkimusalueen tarkentaminen	12
3.1.1 Pelin kuvaus	12
3.2 Pelit palveluna	12
3.3 Opinnäytetyön menetelmä	13
3.3.1 Päiväkirja malli	13
4 PÄIVÄKIRJAMERKINNÄT	14
4.1 Viikko 1	14
4.2 Viikko 2	17
4.3 Viikko 3	19
4.4 Viikko 4	20
4.5 Viikko 5	21
4.6 Viikko 6	22
4.7 Viikko 7	23
4.8 Viikko 8	24
4.9 Viikko 9	25
4.10 Viikko 10	27
5 POHDINTA	29
6 LÄHTEET	30

ERITYISSANASTO

TAMK	Tampereen ammattikorkeakoulu
op	opintopiste
GDD	Game Design Document, pelisuunnitteludokumentti
GaaS	Game as a Service
Bugi	Ohjelmistovirhe
Pelimoottori	Ohjelmistokehys jonka päälle pelejä voidaan rakentaa
Korkeuskartta	Tiedosto jolla kuvataan korkeussuhteita tietokonegrafiikassa

1 JOHDANTO

Nykyisellään pelialalla pelisuunnittelijan rooli ei pääty pelin julkaisuun, vaan jatkuu myös sen jälkeenkin. Games as a Service, eli GaaS, -mallin mukaisesti yhä useampia pelejä kehitetään ja ylläpidetään jatkuvasti. Tämä tarkoittaa että pelisuunnittelijoiden on osattava myös parantaa peliä pelin julkaisun jälkeenkin, jotta asiakaskunta jatkaa pelin pelaamista. Tässä opinnäytetyössä, joka on toteutettu päiväkirjamallilla, dokumentoidaan ja analysoidaan erilaisia työtehtäviä, joita pelisuunnittelija voi kohdata työssään kun peli on julkaistu.

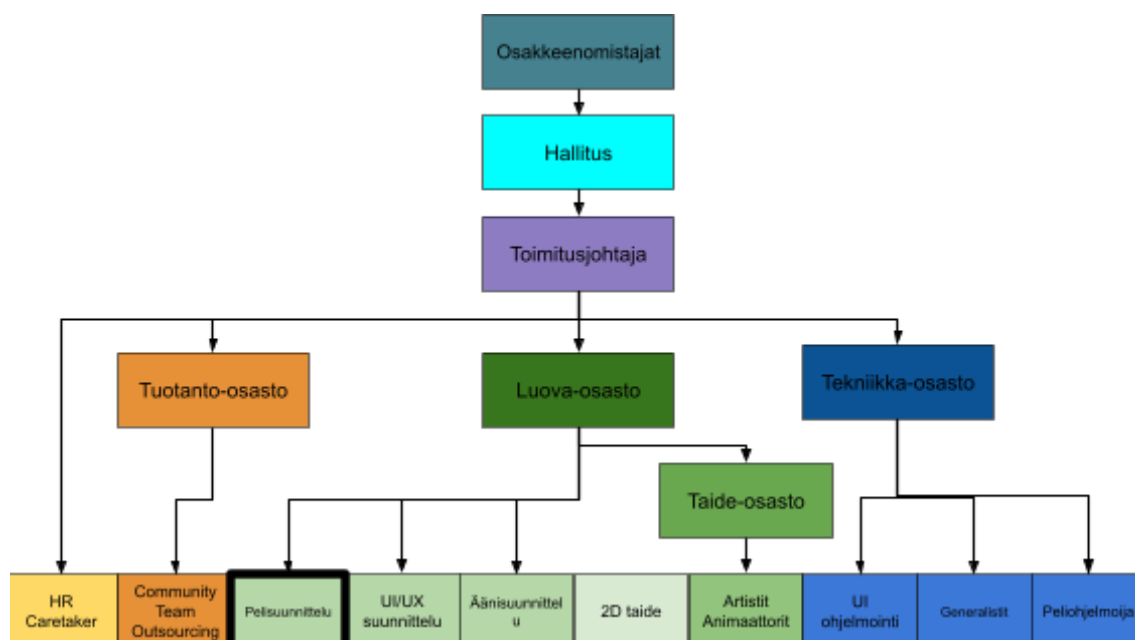
Tämä opinnäytetyö antaa mahdollisuuden syventyä tarkemmin käytännönläheisesti pelisuunnittelijan työnkuvaan kokemuksieni kautta. Toivonkin siis että tämä opinnäytetyö antaa vinkkejä niille jotka ovat kiinnostuneita pelisuunnittelijan urasta.

2 NYKYTILANTEEN KUVAUS

2.1 Sidosryhmät

Työskentelen pienessä pelialan yrityksessä. Yrityksen peleillä on ollut miljoonia pelaajia vuosien saatossa. Yrityksessä olen aloittanut vuonna 2017 ensin työssäoppimisen merkeissä, joista minut palkattiin kokopäiväisesti töihin. Aloitin ensin laadunvarmistuksen puolella. Laadunvarmistuksen työtehtävien kautta sai erinomaisen peruskäsityksen pelialan sekä yrityksen toimintatavoista. Vuonna 2020 siirryin pelisuunnittelun puolelle pelisuunnittelijaksi. Tuosta lähtien olenkin toiminut kokopäiväisenä pelisuunnittelijana ja työtehtäväni ovat pysyneet pitkälti samankaltaisina.

Yrityksessä jossa työskentelen on matala yritysorganisaatio. Omalla kohdallani on esihenkilö joka vastaa myös koko pelin luovasta johtamisesta, kuitenkin työtehtävät joita minulle ja muulle pelisuunnittelun-osastolle jaetaan tulevat pelin tuottajalta. Molemmat kuuluvat samalle tasolle hierarkiassa ja kummankin yläpuolella onkin jo yrityksen toimitusjohtaja.



KUVIO 1. Kaavio joka kuvaa opinnäytetyön tekijän organisaatorakennetta.

2.1.1 Käytetyt ohjelmistot

2.1.1.1. Slack

Slack on pilvipalvelu pohjainen kommunikaatio ohjelmisto. Yrityksemme käyttää Slackkiä kaikkeen kehitystiimin sisäiseen viestintään.

Slack on kätevä tapa kommunikoida ja pitää kirjaa työtehtävistä ja keskusteluista ja sen sujuva käyttäminen on meillä yksi pelisuunnittelijan tärkeimmistä työkaluista.

2.1.1.2. Unity

Unity on tehokas ohjelmisto jolla pystytään luomaan pelejä. Unity tarjoaa pelimoottorin jonka avulla myös peli, jonka hännän hoitoa tässä opinnäytetyössä käydään läpi, on kehitetty.

2.1.1.3. Plastic SCM

Plastic SCM on versionhallintaohjelmisto. Versionhallinta on äärimmäisen tärkeää pelikehityksessä. Meidän yrityksemme käyttää versionhallinnassa juurikin tätä Plastic SCM ohjelmistoa.

2.1.1.4. Googlen palvelut

Kommunikaatio ja dokumentointi on yksi pelisuunnittelijan tärkeimmistä taidoista. Sen takia onkin luontevaa että työtehtäviä hoidetaan usein ja melkein oikeastaan jopa pääasiallisesti erilaisilla dokumentaatio ohjelmistoilla. Meillä on käytössä Googlen pilvipalvelut joista käytämme pääasiallisesti Google Docs, Google Sheets, Google Drive ja Google Drawings ratkaisuja.

2.1.1.5. Gaea

Gaea ohjelmisto on voimakas työkalu jolla voidaan tehdä korkeuskarttoja joita voidaan sittemmin hyödyntää kun tehdään kehittämään peliin karttoja.

2.1.1.6. Gimp

Avustava työkalu pelin kartoja tehdessä. Näppärä ja ilmainen ohjelmisto jolla voidaan tehdä kaikenlaisia kuvamuokkauksia.

2.2 Pelin häntä

Vuonna 2023 yritys julkaisi uuden tuotteen kuluttajille. Tämän jälkeen alkoi tuon tuotteen, eli pelin, "hännän hoitaminen". Tämä pelin hännän hoitaminen toi uusia haasteita sekä oppimis- ja kasvamismahdollisuuksia ammatilliseen osaamiseen. Pelin julkaisun jälkeen peliin kohdistuvaa palautetta, niin hyvää kuin huonoakin, on seurattu tarkasti. Pelin virheitä ja puutteita on korjattu ja siihen on kuulunut myös omakin työpanos isosti. Peliin on myös alettu suunnittelemaan uutta sisältöä, niin sanottuja lisäosia. Erilaisia pelisuunnitteluun kuuluvia tehtäviä on ollut siis hyvin laajalti.

2.2.1 Lisäosien suunnittelun vaiheet

Tavanomaisimmin pelien lisäosien suunnittelu alkaa ideasta. Jokin ajatus siitä, miten jo nykyistä peliä voitaisiin laajentaa tai mitä uutta peliin voitaisiin vielä tuoda.

Idea saattaa tulla melkein mistä tai keneltä vain ja sillä ei oikeastaan aina ole edes väliä. Kun on jokin lähtökohta idealle sitä voi alkaa kasvattamaan, joskus yrityksissä kuten meillä näitä pyritään ruokkimaan "Brainstorming" palavereilla. "Brainstorming" eli suomalaisittain aivoriihi on erinomainen tapa jolla idealle saadaan nopeasti vauhtia.

Miro.com kuvaa aivoriiheä näin:

"Aivoriihityöskentely on luovan ajattelun tekniikka, jolla keksitään uusia ideoita ja ratkaistaan ongelmia. Tiimit käyttävät tätä ajatusten muodostamisen menetelmää kannustamaan uusiin ajattelutapoihin ja luodakseen ratkaisuja yhdessä." - Miro.com

Ideoinnin jälkeen alkaa useasti esituotanto. Esituotannossa usein määritellään lisäosan tarve. Jos tarvetta on niin silloin myös aletaan määrittämään käytettävissä olevia resursseja ja aikamääreitä. Esituotannossa myös varmistetaan projektille rahoitus, esimerkiksi myymällä idea lisäosasta asiakkaalle ja luomalla siitä sopimus. Esituotannon jälkeen alkaa itse tuotantovaihe joka kestää siihen saakka kunnes projekti on saatu päätökseen.

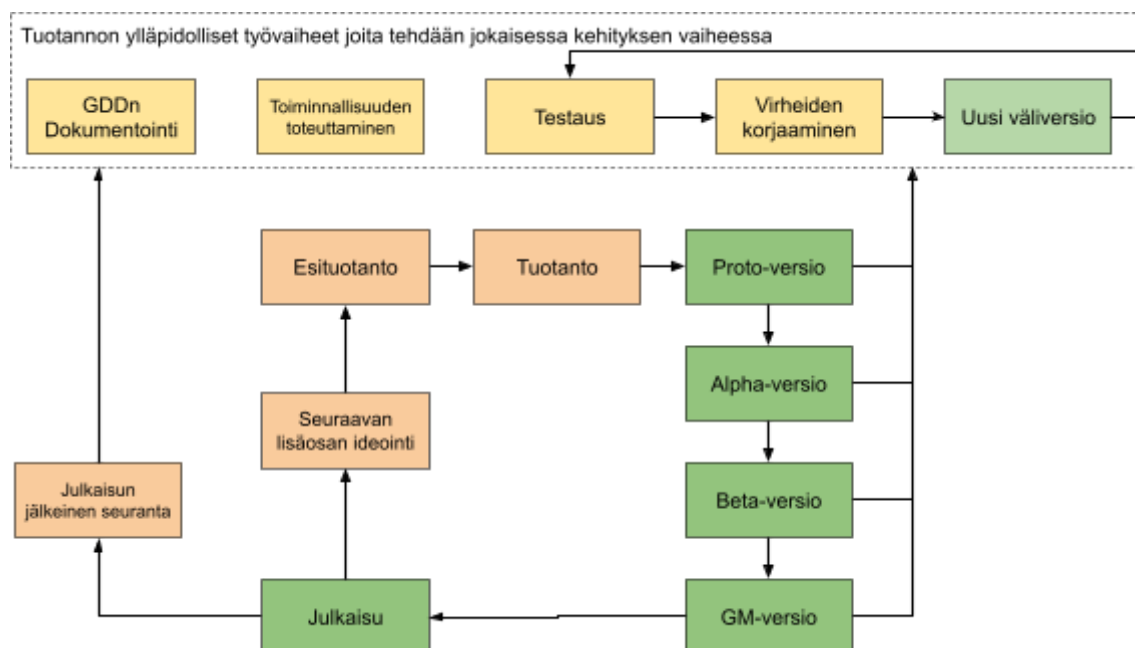
Tuotantovaiheessa alkaa GDD:n kirjoittaminen. Aluksi GDD:hen on hyvä kirjoittaa ideointi vaiheen ajatuksia ja toiminnallisuuksia jonka jälkeen niitä voi alkaa laajentamaan. GDD toimii dokumentaatio pohjana ja ohjekirjana kuinka ja miksi pelin tai sen lisäosan toiminnallisuudet tulisivat toimia. GDD:n selkeä ja ymmärrettävä kirjoittaminen on yksi tärkeimpiä pelisuunnittelijan taitoja.

Kun GDD:hen on jo saatu joitain toiminnallisuuksia kirjattua ylös voidaan niitä alkaa sitten myös toteuttamaan pelimoottorissa tai grafiikan luonti ohjelmistoissa. GDD:n dokumentointia, toiminnallisuuden toteuttamista, testausta ja virheiden korjaamista tapahtuu kaikissa tuotannon vaiheissa

Tuotantovaiheessa projektista, eli pelistä tai sen lisäosasta, luodaan useita eri versiota. Versioiden toiminnallisuudet ja sisältö vaihtelevat yrityskohtaisesti, mutta pelialalla on yleisesti neljä merkittävää versiota; proto, alpha, beta ja GM.

Tuotannossa jotta voi päästä seuraavaan versioon pitää sen yleensä pitää jo usein sopimuksissa määritellyt toiminnallisuudet tai ominaisuudet. Esimerkiksi sopimuksessa voidaan olla määritetty että alpha version täytyy pitää sisällään kaikki tai osa GDD:ssä olevista toiminnallisuuksista.

Kun projekti on onnistuneesti valmistunut on se aika julkaista. Tämä ei tietenkään tarkoita sitä etteikö siihen kohdistuisi julkaisun jälkeistä seurantaa ja korjata mahdollisia virheitä joita saattaa esiintyä kuluttajilla.



KUVIO 2. Kaavio joka kuvastaa yleisimpiä vaihteita lisäosien suunnitteluun liittyen.

2.3 Työtehtävät

Vastuullani on pelin mekaniikkojen tasapainon toteutus ja ylläpito, karttojen suunnittelu ja toteutus sekä pelidokumentaation kirjoittaminen ja ylläpitäminen. Pelisuunnittelijan työhön kuuluu paljon kommunikointia muun pelinkehitystiimin sekä asiakkaiden kanssa. Myöhemmin työnkuvaan on myös tullut kommunikointi itse tuotteen kuluttajien, eli pelaajien, kanssa.

3 TARKOITUS JA TAVOITTEET

3.1 Tutkimusalueen tarkentaminen

Päiväkirjassa kiinnitetään erityisesti huomiota peruspeliin tehtäviin parannuksiin ja muutoksiin sekä uuden sisällön luomiseen, ja siihen, kuinka molempia tehdään lähes samanaikaisesti.

3.1.1 Pelin kuvaus

Peli, jota tässä opinnäytetyössä käsitellään on kaupunkirakentelupeli, joka nojaa vahvasti simulaatioon. Pelissä pelaajilla on mahdollisuus suunnitella, toteuttaa ja hallita kaupunkiaan omien mieltymysten mukaan. Pelaajat voivat rakentaa erilaisia julkisten palveluiden rakennuksia, kaavoittaa erilaisia asuinalueita mm. asuinalueita, ja rakentaa teitä sekä muita tyypillisiä infrastruktuureja, joita tavallisissa kaupungeissa on. Pelillä ei ole varsinaisesti muuta tavoitetta kuin antaa pelaajalle työkalut, jotta hän voisi luoda unelmiensa kaupungin.

3.2 Pelit palveluna

Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia, kuinka pelisuunnittelua toteutetaan peliin, joka on jo julkaistu, ja mitkä ovat projektin kehityksen eri vaiheissa esiintyvät haasteet ja ongelmat. Pelialalla on jo pitkään ollut "GaaS"-niminen liiketoimintamalli. GaaS tulee englannin kielen sanoista Games as a Service ja tarkoittaa suomennettuna "peli palveluna". "GaaS" on pitkälti tullut tutuksi mobiilipelien puolelta, mutta on myös hyvin soveltunut perinteisempien videopelien suuntaan.

Lainaus Wikipediasta:

"In the video game industry, games as a service (GaaS) represents providing video games or game content on a continuing revenue model, similar to software as a service. Games as a service are ways to monetize video games either after their initial sale, or to support a free-to-play model. Games released under the GaaS model typically receive a long or indefinite stream of monetized

new content over time to encourage players to continue paying to support the game. This often leads to games that work under a GaaS model to be called "living games", "live games", or "live service games" since they continually change with these updates."

GaaS-liiketoimintamallissa oleellista on jatkaa pelin kehittämistä pelin julkaisun jälkeen. Näitä toimia voi muun muassa olla virheiden korjaaminen päivityksinä, uuden sisällön luominen ja olemassa olevan pelin tasapainon muuttaminen. Elinkaari peleillä, jotka käyttävät GaaS-liiketoimintamallia, voi onnistuessaan olla todella pitkä.

Koska tämä opinnäytetyö koskee juurikin pelisuunnittelua peliin, joka on jo julkaistu, niin GaaS-liiketoimintamallin tarkempi tarkastelu on oleellista ja kuinka se pitää huomioida omissa työtehtävissä.

3.3 Opinnäytetyön menetelmä

3.3.1 Päiväkirja malli

Päiväkirja kirjoitetaan kymmenen (10) viikon ajalta jotta saadaan kattava läpileikkaus pelisuunnittelijan erilaisista työtehtävistä ja työnkuvasta.

Päiväkirja käsitellään sekä viikko- että päivätasolla.

4 PÄIVÄKIRJAMERKINNÄT

Päiväkirjan kirjaaminen alkoi 8.1.2024 ja kirjaaminen päättyi 15.3.2024. Päiväkirjaa siis kirjattiin yhteensä kymmenen viikon ajan.

Työnkuvat vaihtelevat viikoittain, välillä jopa päivittäin. Viikkojen alkupäässä keskityttiin aluksi peruspelin pelimekaniikkojen muuttamiseen ja parantamiseen. Myöhemmin kuvaan tuli seuraavan lisäosan suunnittelu, ja kun nuo työtehtävät oli saatu suoritettua, siirryttiin takaisin peruspeliin liittyvien parannusten pariin. Päiväkirjamerkintöjen viimeisillä viikoilla ilmaantui vielä uudenlaisia työtehtäviä, karttasuunnittelu ja karttojen tekeminen.

4.1 Viikko 1

Maanantai 8.1.

Aloitin työviikkoni ja työpäiväni jo tutun omaisen rutiinin mukaan. Avaan tietokoneeni, jonka jälkeen avaan selaimen, Plastic-ohjelmiston ja Unity Hub -ohjelmiston. Selaimessa avaan työsähköpostini sekä Google Sheetsin johon kirjaan työtuntini. Samalla myös tarkistan onko tullut uusia sähköposteja, jotka voisivat vaatia huomiota.

Seuraavaksi tutun tapani mukaisesti päivitän projektin paikalliset tiedostot viimeisillä päivityksillä, joita on tehty projektiin Plastic-ohjelmiston kautta. Tuon jälkeen avaan Unity-pelimoottorin Unity Hub -ohjelmistosta. Koska projekti on mittava, sillä kestää hyvä tovi käynnistyä täyteen käyttökuuntoon. Tämä antaa siis oivan tilaisuuden lähteä keittiöön joko hakemaan tai keittämään kahvia.

Keittiössä tulee usein myös vietettyä aamuisin paljon aikaa, koska siellä on yleensä muitakin työntekijöitä, erityisesti muita pelisuunnittelijoita, joiden kanssa teen tiiviisti töitä.

Vaihdamme kuulumisia ja keskustelemme tulevista työtehtävistä sekä projektista, mitä kaikkea siinä voisi ja ehkä jopa pitäisi tehdä. Pelaamme myös samalla biljardia, olen huomannut että se toimii hyvänä keskustelun rytmittäjänä.

Noiden aamujutustelujen ja rutiinien jälkeen on aika palata työkoneelle tarkistamaan uudelleen sähköposti. Tässä kohtaa luen tulevan viikkopalaverin muistiinpanot, jotka toimitusjohtaja on kirjoittanut. Viikkopalaverissa käydään firman ja projektin tai projektien ajankohtaiset asiat, ja usein myös mitä kenenkin pitäisi alkavan viikon aikana tehdä. Tämän jälkeen luen uutisia joita on tapahtunut Suomessa, maailmalla ja pelialalla, sen verran kuin kerkiän ennen kuin viikkopalaveri alkaa. Tällä kertaa myös meidän kumppani, joka vastaa pelin testaamisesta, on lähettänyt meille kysymyksiä pelin toiminnallisuuteen liittyen, joten vastaamme muiden pelisuunnittelijoiden kanssa näihin ennenkuin viikkopalaveri alkaa.

Viikkopalaverin jälkeen onkin jo perinteinen viikon aloitus rutiini tehty, joten sen jälkeen aloitan pelin ekonomia toiminnallisuuden kokeilemista pelaamalla itse peliä. Tätä työtä teenkin pääsääntöisesti koko loppupäivän. Keskustelemme myös muiden pelisuunnittelijoiden ja ohjelmoijan kanssa tuosta toiminnallisuudesta, ja minkälaisia muutoksia siihen pitäisi tehdä, jotta saisimme sen pelattavuudesta mahdollisimman mielekkään kokemuksen itse tuotteen loppukäyttäjille - pelaajille.

Tiistai 9.1.

Uusi työpäivä - samat aamurutiinit, pois lukien viikkopalaveri. Aamuisten rutiinien jälkeen vastaan tullessiin kysymyksiin, joita on tullut Slackissa. Kysymysten vastaamisen jälkeen jatkan pelin testaamista ja pelin ekonomia toiminnallisuuden kartoittamista.

Lyhyesti Jirasta ja Jira-tiketeistä ennen seuraavaa kappaletta:

“Jira is a proprietary product developed by Atlassian that allows bug tracking, issue tracking and agile project management.” - Wikipedia

“A ticket in Jira, or any other service desk platform, is an event that must be investigated or a work item that must be addressed. In Jira Service Desk, tickets entered by customers are called requests. Within a Jira Service Desk queue or in Jira Software, a request is called an issue.” - Smartsheet.com

Meidän yrityksessämme käytämme Atlassian-yrityksen tarjoamaa Jira-palvelua pitämään kirjaa kaikista peliin liittyvistä bugeista ja parannusehdotuksista.

Lounaan jälkeen käymme muiden pelisuunnittelijoiden kanssa läpi Jira-listan tikettejä joita on minulle tällä hetkellä annettu. Jira-tikettien läpikäydessä tarkistamme onko ne jo korjattu, tai kenelle meistä pelisuunnittelijoista tai muista kehitystiimin jäsenistä tuo kyseinen Jira-tiketti annetaan.

Samaisessa palaverissa sovimme, että teemme ohjeet lokalisointi virheiden korjaamiseen. Tällä varmistamme että kaikki se tietotaito ei jää vain yhden henkilön varaan, ja että kuka tahansa pystyisi ohjeita seuraamalla korjaamaan lokalisointi Jira-tikettejä.

Palaverin jälkeen jatkan vielä loppu työpäivän pelin ekonomian testaamista.

Keskiviikko 10.1.

Tuttujen rutiinien keskellä aloitan aamun käymällä Jira-tikettejä läpi ja siirrän niitä muita pelisuunnittelijoille, jotta he voisivat myös käydä niitä lävitse. Korjaan myös joitakin Jira-tikettejä, jotka ovat sillä hetkellä helposti korjattavissa.

Kuten muinakin päivinä tällä viikolla, pääasiallisesti pelaan peliä ja keskityn erityisesti pelin ekonomiaan ja muihin siihen liitännäisiin pelin ominaisuuksiin.

Lisäksi päivän aikana vastaan pelin toiminnallisuuteen liittyviin kysymyksiin, joita tulee muilta pelin kehitystiimin jäseniltä. Tämäkin on ainaista työtä, jota tulee tehtyä joka päivä.

Torstai 11.1.

Itsensä toistamista, mutta aamuiset rutiinit tulevat taas tehtyä. Aamuisten rutiinien jälkeen oli aika mennä ensimmäiseen palaveriin, joka koskee julkaistun pelin ensimmäistä isoa lisäosaa. Palaveriin osallistui kohtuullisen monta työntekijää, ja siinä käytiin jo alustavaa suunnitelmaa lisäosalle. Samassa palaverissa käytiin myös minkälainen aikataulu ja henkilöstöresurssit kyseisellä projektilla on.

Päivän aikana autan työkaveriani vastaamaan kysymyksiin, joita on tullut pelin yhteisöltä. Lisäksi vähemmän yllättäen testaan pelin ekonomiaa sekä siihen liittyviä mahdollisia ongelmakohtia. Käyn lisäksi myös Jira-tikettejä lävitse ja katson mitä niistä pystyisin helposti itse korjaamaan.

Olen myös päivän aikana alkanut valmistautumaan seuraavan lisäosan kick-off tapaamiseen, joka pidetään huomenna. Valmistautumiseen on kuulunut se että olen käynyt läpi jo olemassa olevia suunnitelmia, miettinyt lisäosa-projektin skaalaa ja sen aikataulua. Olen myös vastannut myös toisen kehitystiimin jäsenen kysymyksiin ja pohtinut ajatuksia lisäosasta ja sen suunnasta.

Perjantai 12.1.

Aamu alkaa tutustumalla muiden pelisuunnittelijoiden kanssa suunnitelmiin jotka on jo aikaisemmin luotu tulevalle lisäosalle. Päivän aikana on myös pari palaveria, joissa käydään läpi lisäosan ydinpelimekaniikkojen alustavia suunnitelmia.

Päivän aikana tuli myös käytyä läpi lokalisointi ohjeistusta ja vastattua kysymyksiin, jotka liittyivät pelissä ilmaantuviin virheisiin.

4.2 Viikko 2

Maanantai 15.1.

Tuttuja aamuisia rutiineja höystettynä koko yrityksen toimintaan liittyvällä viikkopalaverilla. Tänään alamme muiden pelisuunnittelijoiden kanssa suunnittelemaan seuraavan lisäosan pelimekaniikkoja. Seuraavan lisäosan suunnittelua varten luomme sille uuden oman GDD Google-docs dokumentin. Dokumenttiin luomme pohjan kaikille uusille tuleville pelimekaniikoille ja muutoksille. Tämä tapahtuu pääosin niin, että istumme yhdessä palaveri huoneessa saman tietokoneen ääressä.

Päivän aikana käymme myös yhdessä läpi pelistä löytyviä ongelmia ja vastaamme yhteisöltä tulleisiin kysymyksiin.

Tiistai 16.1.

Jatkamme tiivistä keskustelua ja palaveeraamista muiden pelisuunnittelijoiden kanssa, kun kirjoitamme yhdessä seuraavan lisäosan GDD:tä. Tätä jatkuu käytännössä koko päivän ajan. Vastaamme välillä myös kysymyksiin, joita esitetään yrityksen kommunikaatio kanavilla.

Keskiviikko 17.1.

Jatkamme samalla tyylillä kuin muutamana aikaisempana päivänä, me pelisuunnittelijat vietämme paljon aikaa yhdessä palaveri huoneessa keskustellen ja palloellen ideoita seuraavan lisäosan GDD:tä kirjoittaessa. Tämä toimii erittäin hyvin ja tehokkaasti.

Päivän aikana myös esittelemme jo muutamalle muullekin kehitystiimin jäsenelle aikaansaannoksiamme.

Torstai 18.1.

Kuten aikaisempinakin päivinä tällä viikolla, jatkamme yhdessä työskentelyä tiiviisti. Aamuisin ennen kuin kokoonnumme kirjoittamaan GDD:tä, käytän vähän aikaa Jira-tikettien läpikäymiseen. Päivän aikana tulee myös keskusteltua firman sisäisen kommunikaatio-ohjelman kautta muun kehitystiimin kanssa lisäosaan ja myös peruspeliin liittyvistä design-aiheista.

Perjantai 19.1.

Aamulla vilkaisin Jira-tikettejä ja valmistelen oman diani pelisuunnittelijoiden viikottaiseen "Design dump"-tapaamiseen. Design dumpissa kaikki, jotka ovat jollain asteella tehneet pelisuunnittelua yrityksessä esittelevät omaa työtään muille kehitystiimin jäsenille.

Design dumpin jälkeen palaan tekemään muiden pelisuunnittelijoiden kanssa seuraavan lisäosan GDD:tä.

4.3 Viikko 3

Maanantai 22.1.

Maanantai alkoi sillä, että tuli käsky käydä läpi aimo kasa erilaisia lokalisointiin liittyviä virheitä joita on meidän pelissä. Kävin niitä läpi ennen kuin oli taas aika mennä perinteiseen yrityksen viikkopalaveriin. Viikkopalaverin jälkeen kävin keskustelemassa tuottajan ja pelisuunnittelijan kanssa, mitä noille lokalisointi virheille pitäisi tehdä ja millä aikataululla.

Päivän aikana tuli myös vastattua kysymyksiin, joita on tullut pelin yhteisöltä. Lisäksi tuli myös työstettyä seuraavan lisäosan GDD:tä.

Tiistai 23.1.

Päivä meni pääasiallisesti uuden lisäosan GDD:n suunnittelemisessa ja kirjoittamisessa. Päivän aikana tein myös pelin lokalisointi virheiden korjaamista ja vastasin kysymyksiin mitä tulee kommunikaatio kanavilla vastaan.

Keskiviikko 24.1.

Seuraavan lisäosan GDD:n kirjoittaminen kuului päivän pääasialliseen työtehtävään. Tämä tapahtui samalla tavalla niin kuin aikasempina viikkoina - tiiviillä keskustelulla muiden pelisuunnittelijoiden ja muiden kehitystiimin jäsenten kanssa.

Päivän aikana tein myös tein myös havainnollistavia kuvia ja kaavioita pelimekaniikkoihin liittyen. Näillä pyritään luomaan mahdollisimman tarkasti kommunikoitu viesti suunnitelmasta. ja kaavioita pelimekaniikkoihin liittyen.

Torstai 25.1.

Päivän aikana tuli pääosin työstettyä seuraavan lisäosan GDD:tä. Iso osa tuosta oli kaavioiden tekemistä jotka kuvaavat pelimekaniikkojen toiminnallisuuksia. Päivän aikana tuli myös tehtyä lokalisointi virheiden korjaamista ja vastattua kysymyksiin, joita nousi pinnalle.

Muiden pelisuunnittelijoiden kanssa myös esittelimme GDD:tä muulle kehitystiimille, jotta saisimme siihen palautetta jo aikaisessa vaiheessa.

Perjantai 26.1.

Aamusta taas oli "Design Dump". Ja kuten aina kirjasin omaan diaani työtehtäväni joita olen tämän viikon aikana tehnyt. Tämän jälkeen jatkoin seuraavan lisäosan GDD:n kirjoittamista muiden pelisuunnittelijoiden kanssa. Tein myös samalla kaavioita ja havainnollistavia kuvia pelimekaniikkoihin liittyen jotka liitetään suoraan dokumenttiin.

Pidimme myös toisen palaverin, jossa esittelimme laajemmin seuraavan lisäosan GDD:tä ja suunnitelmia kaikille yrityksen työntekijöille.

4.4 Viikko 4

Maanantai 29.1.

Koko päivä tuli keskityttyä kirjoittamaan seuraavan lisäosan GDD:tä. Sama tyyli kuin aikaisempina viikkoina jatkuu, eli tiivistä yhteistyötä muiden pelisuunnittelijoiden kanssa.

Tiistai 30.1.

GDD:n kirjoittamista ja pelimekaniikkojen suunnittelua koko päivä. Olin etätöissä, niin kommunikointi muiden pelisuunnittelijoiden kanssa tapahtui firman sisäisten kommunikaatio kanavien kautta.

Keskiviikko 31.1.

Kipeänä, joten ei töitä tänään.

Torstai 1.2.

Kipeänä, joten ei töitä tänään.

Perjantai 2.2.

Aamulla oli taas kerran Design dump, tällä kertaa minulla ei ollu kovin paljoa näytettävää koska olin kipeänä viikolla. Loppupäivä menikin sitten taas kirjoittaessa ja hioessa GDD:hen uusia pelimekaniikkoja.

4.5 Viikko 5

Maanantai 5.2.

Kirjoitin GDD:tä ja alamme viimeistelemään GDD:n tekstejä yhdessä muiden pelisuunnittelijoiden kanssa. Tässä kohtaa tekstiä on jo todella paljon, joten teemme siitä mahdollisimman helppolukuista.

Tiistai 6.2.

Työtehtäväni tänään olivat samoja kuin eilenkin, kirjoitin ja viilasini GDD:tä

Keskiviikko 7.2.

Päivästä toiseen samankaltaiset työtehtävät jatkuvat, eli GDD:n kirjoittamista. GDD on tarkoitus saada tämän viikon aikana valmiiksi.

Torstai 8.2.

GDD alkaa olemaan aivan loppusuoralla, aivan kokonaan emme saaneet sitä tänään valmiiksi, mutta uskon että saamme sen huomenna.

Perjantai 9.2.

Tänään saimme GDD:n valmiiksi. Dokumentista tuli pitkä, koska tämän lisäosan on tarkoitus olla merkittävä sekä ominaisuuksiltaan että laajuudeltaan. Sen mittavuus ei ole yllättävää, kun otetaan huomioon, että olemme tehneet perusteellista ja tarkkaa pelisuunnittelua pelimekaniikkojen kanssa. Erilaisia pelimekaniikkoja kuvaavat kuvat lisäävät myös huomattavasti dokumentin pituutta.

4.6 Viikko 6

Maanantai 12.2.

GDD:n kirjoittamisen jälkeen on aika taas palata työstämään peruspeliä. Aloitin tämän taas sillä että pelaan meidän peliä, ja testaan mitä vaikutuksia niillä korjauksilla on ollut peliin, kun kirjoitin GDD:tä yhdessä muiden pelisuunnittelijoiden kanssa.

Koska tarkoituksena on tehdä isoja muutoksia peliin, pitää olla todella hyvin perillä pelin kaikista mekaniikoista. Tämän takia me kirjaamme ja keskustelemme yhdessä muiden pelisuunnittelijoiden kanssa paljon yhdessä pelistä.

Tiistai 13.2.

Käytännössä koko päivä tuli pelattua ja tutkittua, mitä asioita voidaan ja pitää muuttaa pelissä. Kommunikointi ja pelaaminen ovat olleet päivän isona teemana.

Keskiviikko 14.2.

Keskustelimme yhdessä muiden pelisuunnittelijoiden kanssa pelistä, vertailemme omien pelitestailun tuloksia, ja pohdimme yhdessä mitä muutoksia peliin pitäisi tehdä.

Torstai 15.2.

Tein samoja työtehtäviä kuin aikaisemmin tällä viikolla eli hyvin paljon pelin pelaamista ja sen testaamista samalla kun keskustelemme ja vertailemme muiden pelisuunnittelijoiden kanssa ajatuksiamme testaamisesta.

Perjantai 16.2.

Koko viikon ajan jatkuneet työtehtävät jatkuvat myös tänäänkin. Pelin testaamista ja muiden pelisuunnittelijoiden ja kehitystiimin kanssa keskustelua peliin tulevista muutoksista. Alamme nyt myös muiden pelisuunnittelijoiden kanssa tekemään peruspeliin 2.0 versiota GDD:stä.

2.0 versio on osittain meidän oma tiimin sisäinen termi jolla kuvaamme pelin tulevia isoja muutoksia.

4.7 Viikko 7

Maanantai 19.2.

Tuttuja maanantain työjuttuja hoidettavana, tällä viikolla vielä jatkuu pelin yhden ydinpelimekaniikan muuttaminen, jotta se olisi miellyttävämpi pelaajille. Tämä on kuitenkin hankalaa, koska se on niin iso osa jo olemassa olevaa peliä, joten sen muuttaminen on vaativaa.

Tiistai 20.2.

Tein samoja työtehtäviä kuin eilen ja viime viikolla. Tähän työnkuvaan kuuluu se, että kommunikoi tiiviisti muiden pelisuunnittelijoiden ja kehitystiimin kanssa. Kirjoitan myös peruspeliin uutta GDD-versiota. Tähän uuteen versioon kirjataan kaikki uudet muutokset, joita aiomme tuoda peliin tulevaisissa päivityksissä.

Keskiviikko 21.2.

Uusi päivä, samat hommat jatkuvat. Kovin paljon pohdintaa ja keskustelua miten asioita voisi, ja ehkä myös pitäisi, muuttaa. Päivän aikana alan myös

tekemään kaaviota yhdestä pelin ydinmekaniikasta, jotta siihen tehtäviä muutoksia olisi helpompi pitää mielessä.

Torstai 22.2.

Pelin ydinpelimekaniikan muuttaminen jatkuu. Paljon keskustelua, pelaamista ja testaamista, joiden huomioiden perusteella annamme palautetta ja pohdintojamme muulle kehitystiimille. Jatkoin myös kaavion tekemistä.

Perjantai 23.2.

Perjantain dumpissa keskustelemme paljon pelin mekaniikoista. Sovimme miten etenemme seuraavaksi eteenpäin. Päivän aikana kirjoitin myös lisää uutta versiota peruspelin GDD:stä.

4.8 Viikko 8

Maanantai 26.2.

Kirjoitan uutta GDD-versiota ja tutkin kuinka uudet muutokset vaikuttavat pelin toimivuuteen. Teen siis hyvinkin samankaltaisia työtehtäviä kuin edelliselläkin viikolla.

Tiistai 27.2.

Tänään kirjoitin muutosluetteloja. Muutosluettelo on eräänlainen lista, joka jaetaan yleiseen jakoon. Tästä luettelosta pelaajat voivat helposti lukea, mitä muutoksia peliin on tullut viimeisen päivityksen yhteydessä. Kirjoitin muutosluetteloon muutoksia, joihin olen itse ollut osallisena.

Päivän aikana tuli myös tietenkin kirjoiteltua uutta GDD-versiota ja osallistuttua pelin äänisuunnittelijan kanssa pelin äänisuunnitelma palaveriin, muiden pelikehitys tiimiläisten kanssa.

Keskiviikko 28.2.

Tänään aloitin uudenlaisen työtehtävän aikaisempiin viikkoihin verrattuna - uuden kartan suunnittelemista ja toteuttamista joka olisi tulossa seuraavaan lisäosaan. Aluksi aloitin tutustumalla yhden kartan suunnitelmiin, jonka oli tarkoitus tulla jo aikaisemmin peliin. Tämän kartan alustavat suunnitelmat ja toteutukset oli toteuttanut eräs toinen pelisuunnittelija.

Tämä vei suurimman osan päivästä, kun piti alkaa kokeilla kuinka tuo jo aikaisemmin luotu kartta kääntyy suoraan peliin.

Torstai 29.2.

Koska kartta, joka on tarkoitus tuoda seuraavaan lisäosaan, ei suoraan toiminut ja vaatii muutoksia, aloitan tutustumaan Gaea-maailmaeditoriohjelmaan. Gaea-ohjelmisto on tehokas ja monipuolinen ohjelmisto jolla voi luoda "Heightmapeja" eli korkeuskarttoja. Korkeuskartat ovat perusteellinen osa sitä, kuinka meidän pelissä luodaan karttoja.

Perjantai 1.3.

Luin hieman uusimpia päivityksiä uusittuun GDD:hen. Päivän aikana myös jatkan uuden kartan työstämistä, ja koitan selvittää kuinka kartta saadaan kokonaan tuotua halutunlaisesti pelin omaan sisäiseen kartta editoriin.

4.9 Viikko 9

Maanantai 4.3.

Päivän aikana jatkan pääosin siitä, mihin olen viime perjantaina jäänyt, eli jatkan kartan tekemisen workflown kartoittamista.

Työpäivän aikana tulee myös hieman kokeiltua uusimpia muutoksia peruspeliin ja kokeiltua miltä ne tuntuvat. Lisäksi pitää hieman myös suunnitella, kuinka seuraavan lisäosan uusi toiminnallisuus toimii, tämä kuitenkin ei vie kovinkaan paljoa aikaa ja saan pääosin keskittyä kartan tekemiseen.

Tiistai 5.3.

Gaeen salat alkavat hyvin aukeamaan ja kartan tekemisen työnkulku alkaa olla jo hyvin tarkentunut. Tämän päivänä aikana tuli kokeiltua Gaeen erilaisia "Build" asetuksia, jotta sieltä saa mahdollisimman hyvälaatuisen korkeuskartan ulos.

Kartan tekemisen ohella osallistun myös keskusteluihin jotka koskevat peruspelin parannuksia, eli keskustelin muiden pelisuunnittelijoiden kanssa miltä peli heistä tällä hetkellä tuntuu ja mitä muutoksia seuraavaksi pitäisi tehdä.

Lisäksi muun kehitystiimin kanssa ideoimme, mitä asioita meidän pitäisi parantaa, ja miten.

Lisäksi noiden muiden ohella tuli osallistuttua peruspeliin liittyvien keskusteluihin, joita muut kehitystiimin jäsenet nostavat ilmoille päivän aikana.

Keskiviikko 6.3.

Päivä menee taas lähinnä kartan tekemiseen. Tässä vaiheessa alan jo saamaan työnkulun kohdilleen, niin uusien kartta versioiden saaminen pelin omaan editoriin alkaa olemaan jo nopeaa.

Päivän aikana pidämme myös palaverin, jossa esittelemme viimeisimpiä edistyksiä karttojen tekemisessä. Samassa palaverissa käymme myös läpi meidän äänisuunnittelijan toiveesta asioita, joihin hän toivoo saavansa palautetta ja ideoita.

Kuten myös muinakin päivinä, työtehtäviini kuuluu osallistua keskusteluihin jotka koskevat pelisuunnittelua, ja kuten myös muinakin päivinä, niitä riittää myös tänäänkin. Erityisesti taas tuohon peruspeliin liittyvien parannusten saralta.

Torstai 7.3.

Saman toistoa kuin koko aikaisempi viikko. Kartan tekemistä ja peruspeliin liittyviin pelisuunnittelua koskevia keskusteluja.

Peruspelin parannukset ja uusi kartta etenevät hyvin eteenpäin. Kartta alkaa olemaan pelattavassa kunnossa, joten tässä vaiheessa jo kartan tekemiseen kuuluu myös sen kartan testaaminen itse pelissä.

Perjantai 8.3.

Tavanomaista perjantai tapahtumia - aamusta perus rutiinit ja design dump. Muuten päivä menee tutuissa asetelmissa. Kartan tekemistä, pelisuunnitteluun liittyviin keskusteluihin osallistumista ja hieman pelin testaamista. Toin myös uusia arvoja peliin meidän pelin tasapainotustyökalun kautta, joita toinen pelisuunnittelija oli tehnyt.

4.10 Viikko 10

Maanantai 11.3.

Viikko alkaa tutuilla rutiineilla, projektin päivittämistä, sähköpostien tarkastus, pelin testaamista, kartan tekoa, kahvipöytäkeskusteluja ja viikkopalaveri. Noiden jälkeen on hyvä jatkaa lounaalle. Lounaan jälkeen jatkuukin taas kartan tekeminen ja pelin testaaminen niiltä osin, mitä sitä vaaditaan.

Päivän lopussa teen myös taulukon, joka pitää sisällään asioita, joita pitää tehdä kaikkiin muihin karttoihin, jotka ovat tulossa seuraavassa lisäosassa. Tämä on hyvin tyypillinen työtehtävä pelisuunnittelijalle.

Omassa kartassani alan tehdä pelattavan alueen ulkopuolista aluetta. Se osoittautui hieman haastavaksi, koska pelattavan alueen reuna ja ulkopuolisen alueen sisäreuna ovat alkujaan eri korkeudella.

Tiistai 12.3.

Hieman hiljaisempi päivä pelin seuraavan version liittyvien keskustelujen osalta, joten tuli käytettyä enemmän aikaa kartan tekemiseen.

Keskiviikko 13.3.

Samankaltainen päivä kuin eilenkin, ei niin paljoa peruspeliin liittyvää pelisuunnittelua, niin tuli tehtyä enemmän karttahommia. Kartta alkaakin olemaan jo melkolailla valmis, niin tulee sitä myös testattua. Karttaa testaamalla huomaa myös suunnitelmissa puutteita, jotka täytyy korjata.

Torstai 14.3.

Taas kerran omalta osin vähemmän pelisuunnittelua ja enemmän kartan tekemistä. Päivä menee lähinnä kartan maaston viimeistelyssä, jotta siellä ei olisi mitään virheitä.

Perjantai 15.3.

Taas perinteisesti aamulla on design dump jossa esitellään design-tiimin kesken viikon tuotoksia. Päivän aikana myös työstän karttaa, jotta saan sen mahdollisimman valmiiksi. Tässä kartan tekovaiheessa se on lähinnä enää kasvuston, resurssien ja teiden laittamista karttaan. Ja myös tietenkin kartan testaamista.

Samalla kun noita tulee tehtyä, teen myös tarkempia suunnitelmia muihin karttoihin, joiden on tarkoitus tulla seuraavan lisäosan myötä.

Päivän aikana tulee myös osallistuttua pelisuunnitteluun liittyviin keskusteluihin. Taas kerran keskustelut lähinnä keskittyvät peruspelin parantamiseen.

5 POHDINTA

Pelin kehitys ei välttämättä lopun pelin varsinaisen julkaisun myötä sillä pelin julkaisun jälkeinen aika merkitsee usein haasteita ja mahdollisuuksia pelinkehittäjälle. Pelin elinkaari jatkuessaan voi tarjota potentiaalisia kehityssuuntauksia ja uudenlaisia työtehtäviä koko kehitystiimille.

Pelin julkaisun jälkeen on tärkeää ylläpitää aktiivista asiakaskuntaa ja täten varmistaa pelin hännän jatkuminen mahdollisimman pitkälle tulevaisuuteen. Tämä voi muun muassa tarkoittaa pelin virheiden korjaamista, uuden sisällön luomista ja pelin ydinmekaniikkojen uudelleen luomista.

Työn arvioimista tehdessä voitaneen todeta, että se on vastannut siihen tarpeeseen ja tyyliin jotka tämän työn tavoitteiksi on asetettu. Pelisuunnittelijan erilaisia työtehtäviä on käyty läpi ja pelialan standardia toimintamallia on käsitelty.

Työn tulosten perusteella voidaan laatia kehittämis ehdotuksia pelisuunnittelijoille ja yrityksille jotka käyttävät pelisuunnittelijoita osana heidän työvoimaansa. Voidaan myös todeta että tämä opinnäytetyö tarjoaa arvokasta tietoa ja käytännön vinkkejä pelinkehittäjille ja pelisuunnittelijoille pelin julkaisemisen jälkeiseen vaiheeseen.

Tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista jatkaa tutkimusta ja kehittämistä vieläkin syvällisemmin keräämällä kokemuksia muistakin pelialan yrityksistä.

6 LÄHTEET

Games as a service

https://en.wikipedia.org/wiki/Games_as_a_service

Aivorihi

<https://miro.com/fi/brainstorming/what-is-brainstorming/>

Slack - What is Slack

<https://slack.com/what-is-slack>

Gaea - About

<https://quadspinner.com/About>

Jira

[https://en.wikipedia.org/wiki/Jira_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jira_(software))

Jira ticket

<https://www.smartsheet.com/jira-ticketing-management#:~:text=to%20external%20customers.-,What%20Is%20a%20Jira%20Ticket%3F,request%20is%20called%20an%20issue.>