



# Pelisuunnittelua tulevaisuudessa

Karoliina Korppoo / Colossal Order

# Puhuja

Karoliina Korppoo

Game Designer

Lead designer projektissa Cities: Skylines

Medianomi, Tampereen Ammattikorkeakoulu

Filosofian maisteri, Tampereen Yliopisto

Yhdeksän vuotta töitä pelialalla

Aiempiä nimikkeitä mm. pelitestaaja ja graafikko



# Cities: Skylines

Klassinen kaupunginrakennuspeli, julkaistu 10. maaliskuuta 2015 Windowsille, OS X:lle and Linuxille

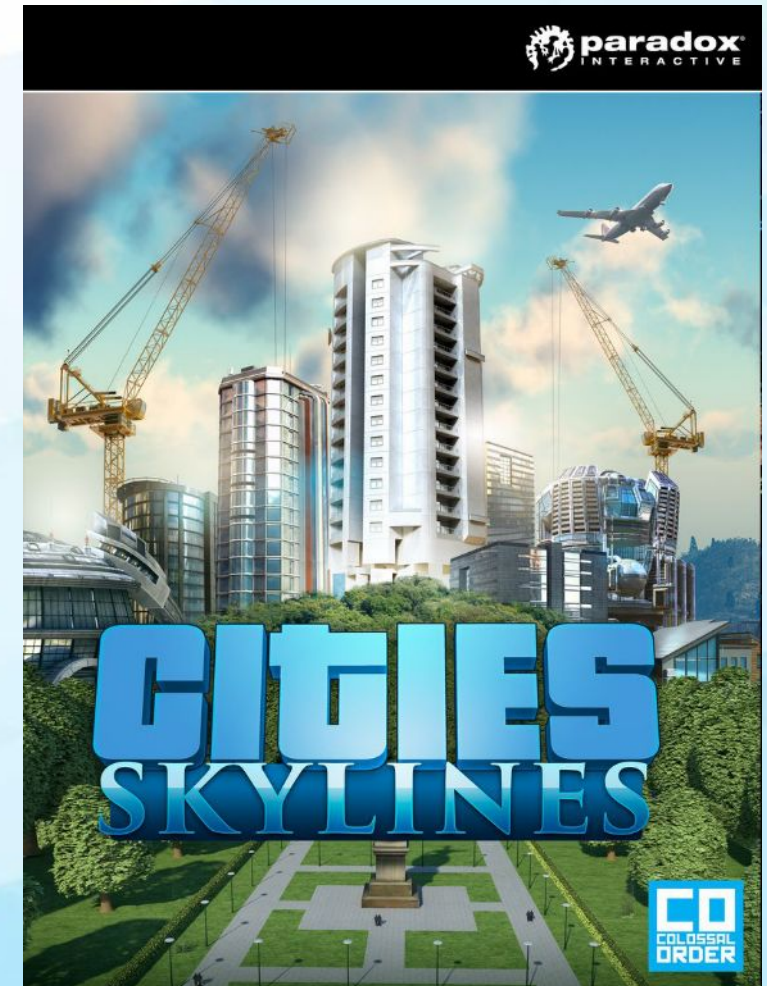
Myynyt yli 2 miljoonaa kopiota

Niin kriitikoiden kuin pelaajienkin suosiossa:  
Metacritic-arvosana 85 ja käyttäjäarvosana 8.9

Unity Golden Cube

Finnish Game of the Year

Nordic Game of the Year



# Colossal Order

Colossal Order on riippumaton, vuonna 2009 perustettu tamperelainen pelistudio

Yritys keskittyy omien peli-ideoiden kehittämiseen ja simulaatiopeleihin PC-, Mac- ja Linux-alustoille

Työllistää tällä hetkellä 16 henkilöä (toimitusjohtaja, some-vastaava, 2 suunnittelijaa, 4 ohjelmoijaa, creative manager, animaattori, 5 graafikkoa ja testauskoordinaattori)

Julkaistut pelit: Cities in Motion ja Cities in Motion 2, ja Cities: Skylines



# Mitä pelisuunnittelu on?

Päätetään mitä pelissä voi tehdä.

Mitä peli käsittelee? Mitä käyttäjä voi tehdä pelissä? Miten peliä pelataan?

Tasapainotus, kulut, aikataulutus, voi sisältää tuottajalle ominaisia tehtäviä...





# Aikaisemmin

Pelisuunnitteludokumentteja, “peliraamattuja”

Intuitiota

Teorioita

Kokemusta (pelisuunnittelukoulutusta ei ollut olemassa)

Suunnittelijat yleensä ohjelmoijia

Vähemmän genrejä, pienemmät yleisöt

Suuria laajennusosia

Vaikeampi päivittää pelejä

Pitkät tuotantoajat

# Nykyään

Suuria yleisöjä, jotka jakautuvat moniin erilaisiin kohderyhmiin

Suunnaton määrä erilaisia peligenrejä

Big data

Julkaisijat, digitaalinen jakelu, helppo päivitys

Erilaisia peliprojekteja: Nopeaa ja ketterää mobiilipelisuunnittelua, hitaita, isoja PC-projekteja ja kaikkea siltä väliltä

Pelin tuki julkaisun jälkeen

Laajennuksia, ilmaista sisältöä, jatko-osia, oheistuotteita...



# Pelien yleisöt

Kenelle olet tekemässä peliä?

Pelaajat ei ole tarpeeksi yksilöivä ihmisryhmä

Miltei kaikki pelaavat

Eri alustoilla on erilaiset yleisöt

Eri julkaisijoilla on erilaiset yleisöt





# Peligenret ja pelaajatyypit

Mitä muita pelejä kohdeyleisösi pelaa? Mistä peleistä se pitää eniten?

Pystytkö selvittämään miksi he pitävät juuri niistä peleistä, ja voitko varmistaa oman pelisi sisältävän jotain samankaltaista?

Mitkä ovat valitsemasi genren suosituimmat pelit? Voitko yhdistää niissä esiintyviä elementtejä?

“Kasuaali” ja “hardcore” ovat pelityylejä, ei pelaajaryhmiä. Jos pelisi ei ole pikkuruinen, sitä voi olla mahdollista pelata useammalla pelityylillä.

# Big Data

Telemetriapohjaista suunnittelua

Tiedonkeruuta käyttäjien toiminnasta ja pelin muokkausta sen perusteella

Millä alueilla pelaajat liikkuvat pelissä? Mitä ominaisuuksia he käyttävät eniten?  
Miten kauan he pelaavat? Lopettavatko he pelaamisen johonkin kohtaan?

A/B-testaus

Vaatii analyytikon ja suunnittelijan, tai analyysitaitoisen suunnittelijan

Tulisi käyttää sellaisten pelien yhteydessä, joilla on vahva tuki julkaisun jälkeen,  
vaatii paljon manuaalista testausta



# Julkaisijat

Hyvien pelien tekeminen vaatii eri taitoja kuin niiden myyminen

Yleisön täytyy tietää, että tuotteesi on olemassa

Markkinointi on avainasemassa, hyvä tuote yksinään ei riitä

Etsi julkaisija, joka sopii tuotteellesi, tai tee tuote, joka sopii julkaisijalle!

Luottamukseen perustuva yhteistyö



# Digitaalinen jakelu

Helposti päivitettävissä

Helppo markkinoida pelinsisäistä valuuttaa ja uutta sisältöä

Helpottaa testaajien työtaakkaa

Maksaa rahaa

Jakelualustat hajaantuvat ja täyttyvät käyttäjistä - omalle pelille sopiva alusta täytyy valita



# Erilaisia projekteja

Nopea, hidas, iso, pieni...

Tiimin koko? Tuottaja?

Millainen projektisi on? Miten voit ottaa sen huomioon suunnittelussa?

Julkaisijat saattavat asettaa rajoitteita

Yleisohjeena: pidä asiat yksinkertaisina

Muutama hyvä ominaisuus on parempi kuin yksi loistava ja muutama huonosti viimeistelty





# Pelin tukeminen julkaisun jälkeen

Ei olla suunnittelemassa vain pelin ydintä, peruspeliä

Peliin on mahdollista lisätä uutta sisältöä, sekä ilmaista että maksullista

Peliä voidaan hioa julkaisun jälkeen

Tuotannon aikana esiin nousseet ideat voidaan toteuttaa lisäsisältöinä

Valmistaudu työskentelemään pelin parissa pitkään, erityisesti jos se menestyy

Vahva peruspeli, jossa on tilaa laajentumiselle on paljon parempi kuin paljon ominaisuuksia sisältävä, mutta viimeistelemätön tuote



# Pelisuunnittelun tulevaisuus

## Uusia suunnittelumuotoja

- Big data
- Laajennusmahdollisuuksien huomioiminen suunnittelussa
- Kohdeyleisölähtöinen suunnittelu
- Kaupallisuuteen pohjaava suunnittelu

## Ydinarvot säilyvät

- Joustavuus - enemmän kuin yksi toimintamalli
- Intuitio - pelaajien tarpeet ja toiveet täytyy arvata tarpeeksi hyvin
- Yksinkertainen on hyvää - muutama hyvin toimiva ominaisuus
- Tarpeeksi hyvä - tehdään parasta jälkeä käytössä olevilla resursseilla

# Kiitos! Kysymyksiä?

@pelikaroliina

karoliina.korppoo@colossalorder.fi

