

Mikko Rantalahti

SUPERPESIS-MOBIILPELI TIIVISTELMÄ

Tämän raportin tarkoituksena on avata mobiilipelin suunnittelun vaiheita. Ta-pausesimerkkinä raportissa on Superpesis-mobiilipeli, jota lähdettiin suunnitte-
lemaan pesäpallon 100-vuotis juhlavuoden kunniaksi. Pesäpallosta ei ole tehty
aiemmin mobiilipelejä ja tavoitteena oli luoda sellainen kaikkien pesäpallosta
kiinnostuneiden iloksi ja viihdytykseksi.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

| | | |
|---|--------------------------------------|----|
| 1 | JOHDANTO..... | 2 |
| 2 | PELISUUNNITTELUN VAIHEET..... | 3 |
| | 2.1 Suunnittelu | 4 |
| | 2.2 Esituotanto | 4 |
| | 2.3 Tuotanto ja testaus..... | 5 |
| | 2.4 Julkaisuun valmistautuminen..... | 6 |
| | 2.5 Julkaisu | 6 |
| | 2.6 Jälkituotanto | 7 |
| 3 | KUVAUS PELISTÄ | 8 |
| 4 | JOHTOPÄÄTÖKSET | 9 |
| | LÄHTEET | 10 |

1 JOHDANTO

Pesäpallon 100-vuotisen historian kunniaksi haluttiin lähteä tekemään pesäpallosta mobiilipeliä. Idea lähti liikkeelle pesäpallon lajivalmentajatutkinnon lähijaksoilla, missä harmiteltiin sitä, ettei pesäpallosta ole sellaista vielä olemassa. Tähän haluttiin saada jonkinlainen ratkaisu ja päätettiin perustaa suunnitelutiimi, joka lähtisi edistämään peliprojektia.

Pelin kehittämistä lähdettiin tekemään yhteistyössä Tampereen ammattikorkeakoulun Games Academyn kanssa, joka on tehnyt pelejä muun muassa Pikku kakkoselle, Ruukille ja Sanoma Prolle. Peliä suunniteltiin yhteistyössä artistin ja pelikoodarin kanssa siten, että rakennettiin peliä vaihe vaiheelta yksityiskohtaisemmaksi pesäpalloliiton edustajien kommenttien pohjalta.

Kuten hyvin usein peliteollisuudessa käy, niin pesäpallon mobiilipelikin jäi kehitysasteelle. Pelistä saatiin luotua pelattava versio, mutta lopullista julkaisua ei vielä elokuussa 2022 oltu saatu valmiiksi. Nähtäväksi jää julkaistaanko peli joskus myöhemmin kaikkien vapaaseen käyttöön.

2 PELISUUNNITTELUN VAIHEET

Pelinkehityksen vaiheita ovat suunnittelu, esituotanto, tuotanto, testaus, julkaisuun valmistautuminen, julkaisu ja jälkituotanto (Pickell, 2019). Pesäpallon mobiilipelin suhteen vaiheista toteutui viisi ensimmäistä. Julkaisu ja jälkituotanto jäivät tällä erää tekemättä, mutta peli saatiin julkaisuun valmistautumiseen asti. Tässä osiossa käydään läpi pelisuunnittelun vaiheet Superperesis-mobiilipeliä tapausesimerkkinä hyödyntäen. Pelisuunnittelun vaiheita on käyty läpi asiantuntijahaastattelun avulla. Haastateltavana toimi Tampereen ammattikorkeakoulun Games Academyn vetäjä Toni Pippola, joka oli mukana myös superperesis-mobiilipelin toteuttajatiimissä.

Pelisuunnittelun vaiheet muodostavat eräänlaisen hermeneuttisen kehän, jossa palataan aina edelliseen vaiheeseen uudelleen ja uudelleen ennen kuin edetään seuraavalle tasolle. Superperesis-mobiilipeli projektissa lähdettiin liikkeelle alkupalaverista, jossa ideoitiin peliä tiimin kesken ja sen jälkeen päästettiin koodari ja artisti tekemään peliä eteenpäin ideoiden pohjalta. Ensimmäinen palaveri aiheesta pidettiin joulukuussa 2020. Palavereja järjestettiin vähintään kuukauden välein, mutta välillä useamminkin. Kaikkiaan niitä pidettiin 8 kappaletta, joissa koodari ja artisti esittelivät pelin edistymistä. Esittelyn pohjalta yhdessä tiimin kanssa mietittiin sitten parannusajatuksia, joita koodari ja artisti pääsivät taas toteuttamaan ennen seuraavaa palaveria.

Pelin saaminen testausvaiheeseen asti vei kaikkiaan aikaa noin 8 kuukautta ja se sisälsi kahden osa-aikaisen työntekijän työpanoksen lisäksi palaveriinkin käytetyn ajan pesäpalloliiton ja Games Academyn edustajien osalta. Työajan rajaaminen ja fokusoiminen onkin pelisuunnittelussa erittäin tärkeää, jotta tehdään jatkuvasti edistäviä toimenpiteitä. Yksityiskohtien hiomiseen kuluu aikaa rajattomasti ja joskus on vain tehtävä päätös, että joku asia on riittävän hyvällä tasolla, jotta hommaa saadaan vietyä eteenpäin.

2.1 Suunnittelu

Pesäpallon lajivalmentajatutkinnon lähijaksoilla nostettiin muun pohdinnan ohella esille, että pesäpallosta ei ole olemassa oikein minkäänlaisia mobiili-pelejä. Asiaa punnitessa esille nousi, että pesäpallon juhlavuosi lähenee ja olisi hienoa tehdä jotakin aivan uutta juhlavuoden kunniaksi. Niinpä päätettiin perustaa suunnittelutiimi, joka lähtisi edistämään ensimmäistä pesäpallon mobiilipeliä. Suunnittelutiimi koostui pesäpalloliiton edustajista sekä Tampereen ammatti-korkeakoulun Games Academyn opiskelijoista ja ohjaajasta.

Iso aika suunnittelusta menee usein sen pohtimiseen kuinka realistinen peli pitää tehdä. Eli kuinka paljon pelin tulisi muistuttaa oikeaa pesäpalloa. Pelin ei kovinkaan usein kannata olla yltiörealistinen, koska peli on silloin valitettavasti usein tylsä. Myöskin budjetti rajaa tekemistä. Pitää tarkkaan miettiä mitä kannattaa lähteä tekemään koska budjetti ei ole rajaton ja jokainen yksityiskohta maksaa rahaa. Tämä vaikuttaa pelin scopeen, eli laajuuteen. Rajauksessa on hyvä tarkkaan miettiä kuinka hienoa peliä ollaan tekeässä visuaalisten elementtien ja animaation tai tekoälyn suhteen. Tekoäly vaikuttaa paljon pelin ilmeeseen esimerkiksi siten, että onko liikkuvia pelaajia mukana tai tekeekö tietokone jotain toimintoja pelin sisällä. Tätä kaikkea budjetti rajaa ja se tulee ottaa huomioon suunnittelussa, jottei lähdetä tekemään liian isoa projektia liian pienellä rahoituksella.

2.2 Esituotanto

Esituotantoon käytettävä aika määrittyy paljolti myös budjetin suuruuden mukaan. Suurin esituotanto pesis-pelin suhteen tehtiin tutkimalla jo olemassa olevia mobiili-mailapelejä. Baseball, golf ja tennis -pelejä tutkittiin paljon pelaamalla ja miettimällä niiden rakennetta sekä toimivuutta. Niistä pyrittiin löytämään asioita, minkä vuoksi ne ovat niin suosittuja kuin ovat. Pelin pelaamisen tulee olla hauskaa ja pelaajan tulee saada hyvänolon tunne pelaamisesta. Usein jo valmiiksi suosituissa peleissä on jotain sellaista, joka on saanut pelaajat ottamaan ne omikseen ja sen vuoksi valmiiden pelien tutkiminen säästää aikaa ja resursseja verrattuna täysin uudenlaisen näkökulman etsimiseen pelin suhteen.

Pelin tavoite oli myös tässä vaiheessa suunniteltava asia. Tavoitteen asettelu oli alussa ehkä vähän hämärän peitossa, koska liiketoiminnan tekeminen pelin avulla on suuresti eri asia kuin näkyvyyden saaminen tai uuden ja erikoisen luominen. Superpesis-mobiilipelissä ymmärrettiin melko pian, että tavoitteen ei kannata olla aluksi liian korkealla, jotta saadaan aikaan myös jotain konkreettista.

Sopivan tiimin muodostaminen on myös tärkeä osa esituotantoa. Tiimin koko kannattaa yleisesti ajatellen pitää mahdollisimman kompaktina ja täten tässäkin tapauksessa päädyttiin yhden artistin ja yhden koodarin muodostamana

työpariin. Suuremmilla resursseilla molempia olisi voinut lisätä yhdellä, mutta silloinkin tiimin koko olisi edelleen pysynyt kohtuullisen pienenä.

Pienen tiimin etuja ovat joustavuus ja aikataulujen helpompi yhteensovittaminen. Myöskin asioiden läpikäyminen palaverissa oli pienemmän tiimin kanssa huomattavasti yksinkertaisempaa kuin isomman kanssa olisi ollut.

2.3 Tuotanto ja testaus

Tuotantovaiheessa tehtiin kolme eri tyylistä peliä, joilla kaikilla on erilaiset pelin päämekaniikat. Tässä projektissa oli kolme eri vaihtoehtoa, joista yhdessä kerättiin kortteja eri pesis-stadioneilla, toisessa annettiin pelillistettyjä harjoitteluohjeita ja kolmannessa suunniteltiin arcade-peliä porttipallon pohjalta. Yhteistyössä pelisuunnittelijoiden ja pelisuunnittelijoiden kanssa päädyttiin arcade-porttipalloon resurssien vuoksi. Muissa peleissä olisi vaadittu jonkinlaisia palvelinominaisuuksia, käyttäjien tunnistautumista jne., mikä olisi vaatinut heti isompaa panostusta budjetin osalta

Tuotanto ja testaus -vaiheessa tehdään usein niin sanottu ensimmäinen versio, jossa pelin päämekaniikka on jo olemassa, ja jonka pohjalta peliä tehdään tarkemmaksi. Tässä kohtaa tuotanto ja testaus menevät monesti limittäin ja niin oli myös tässä projektissa. Peliä testattiin käyttäjillä, jotka olivat perillä pesäpallon perusteista ja tämän pelin kohderyhmää. Testiryhmäksi valikoitui Manse PP:n D-ikäiset pesäpallojuniorit sekä joitakin superpesis-pelaajia. Myös pesäpalloliitto teki omia testejiään tahollaan. Myös jotkut Vimpelin Vedon D-ikäiset juniorit pääsivät kokeilemaan peliä. Testaajien kommenttien pohjalta lähdettiin sitten hiomaan pelin yksityiskohtia paremmiksi.

Testausta olisi hyvä suorittaa mahdollisimman paljon, koska jokainen kierros antaa aina uutta näkökulmaa ja tekee pelistä paremman. Toki tässäkin budjetti ja aikataulu rajaa testauskertojen määrää. Toisaalta pelkästään käyttäjien kuunteleminen saattaa aiheuttaa ongelmia, jos lisää jatkuvasti ominaisuuksia peliin. Ennemminkin testausten tarkoitus on keskittyä johonkin jo valittuun ominaisuuteen ja sen hiomiseen.

Superpesis-mobiilipelissä oli tarkoitus saada lyöntituntuma mahdollisimman miellyttäväksi ja siihen pyrittiin panostamaan eniten. Käyttäjiltä tuli paljon kehitysehdotuksia ulkokentän liikkuvista pelaajista etenijöihin, mutta ne jouduttiin valitettavasti heti rajaamaan kehitystyön ulkopuolelle niiden vaatimien resurssien vuoksi.

2.4 Julkaisuun valmistautuminen

Jotta julkaisuvaiheeseen päästäisiin, vaatii se usein lisäresursseja. Superperis-mobiilipelin tapauksessa se olisi vaatinut budjetin 2-3 kertaistamista. Tähän ei oltu valmiita, joten oli helpompi tehdä päätös jättää peli julkaisematta. Lisäksi liitossa tapahtuneet henkilöstövaihdokset ja kiire juhluvuoden valmistelujen suhteen vaikutti varmasti päätöksen tekemiseen.

Yleisesti julkaisuun valmistautuminen vaatii pelin kiillotusta animaatioiden, äänien, pelin toimimisen jne. suhteen. Tämä vaatii lisätestauksia ja paljon työtä. Viimeiset metrit ja yksityiskohtien hionta on usein isompi projekti kuin mitä ennakkoon ajattelee. Superperis-mobiilipelin suhteen huomattiin, että resursseja ei vain yksinkertaisesti ollut riittävästi, jotta peli olisi saatu julkaisukuntoon.

2.5 Julkaisu

Julkaisuvaiheessa mobiilipeleissä valitaan julkaisualustaksi joko Google Play tai Applen Appstore tai sitten molemmat. Peli muokataan julkaisualustan vaatimien toimenpiteiden mukaan, jotta peli voidaan julkaista alustalla. Pelin julkaiseminen maksaa vuosittain 99 dollaria, joten sen hinta ei ole suuri, mutta julkaisualustat ottavat lisäksi pelin tuotoista 30 prosenttia. Tätä ei pysty neuvottelemaan alhaisemmaksi ja todelliset voittajat peli-busineksessa ovatkin tästä syystä julkaisualustojen omistajat.

Lisäksi pelin julkaiseminen saattaa vaatia pelistä riippuen mainosten hallinnointia, ikärajan asetuksia, palvelinten ylläpitoa, datan keräämistä, mainoskuluja jne. Tämä tietenkin lisää kustannuksia ja vaatii lisäresursseja pelin ylläpitämiseksi.

Lainsäädäntö on myös asia, joka tulee ottaa huomioon pelin julkaisussa. GDPR-asetus esimerkiksi vaatii, että pelin kehittäjän tulee tietää, mihin pelaajien henkilötietoja käytetään tai kerätäänkö niitä. Yksityisyyden suoja tulee ottaa aina huomioon peliä julkaistaessa, jotta toimitaan varmasti olemassa olevien lakien ja asetusten mukaan. Mikäli asioista on epävarma voi joutua käyttämään lakikonsultaatiota, mikä taas nostaa pelin julkaisuun vaadittavien kustannusten määrää.

2.6 Jälkituotanto

Jälkituotanto keskittyy yleisellä tasolla pelissä havaittujen virheiden korjaamiseen. Lisäksi voidaan rakentaa peliin lisää sisältöä, jotta pelaajien mielenkiinto pysyy yllä. Kuinka ollakaan tämä vaatii taas lisää resursseja ja jatkuvaa ylläpitoa.

Jotta tämä olisi mahdollista, vaatii jokainen peli yleensä tiimin, joka pitää pelin toiminnassa. Käyttäjiltä tulee monesti myös kommentteja pelistä, joiden mukaan peliä voidaan halutessa muokata. Siinä mielessä testaus ja jälkituotanto ovat hyvin samankaltaisia prosesseja. Jälkituotanto on myös ajallisesti hyvin pitkä prosessi ja saattaa kestää jopa 10 vuotta pelistä riippuen.

3 KUVAUS PELISTÄ

Superpesis-mobiilipeli päätettiin jättää julkaisematta. Peliä pystyy kuitenkin jo pelaamaan ja siinä on paljon mielenkiintoisia ominaisuuksia, joista myös testiryhmät osoittivat pitävänsä.

Pelin tarkoitus on lyödä palloa maalitauluihin, jotka vaihtelevat tason mukaan. Vertailukohtana pelille voidaan pitää kotiutuslyöntikisan ja porttipallon risteytystä, missä lyöminen on pääroolissa. Pelialueena on pesäpallokenttä, jonka rajojen sisälle on asetettu maalitauluja, joihin pelaaja yrittää osua, ja esteitä, joita pitää yrittää väistää.

Testiryhmistä saadun palautteen mukaan lyöminen oli mieluisaa ja pelin tarkoitus oli helppo sisäistää. Testiryhmät alkoivat melko pian kuitenkin kaivata lisää pesäpallolle tuttuja ominaisuuksia peliin. Tällaisia olivat esimerkiksi ulkopelaajien ja etenijöiden saaminen peliin mukaan ja kaverin kanssa vastatusten pelaaminen sekä pelin sisäinen ranking-taulukko.

Työryhmässä pohdittiin paljon peliä näiden palautteiden pohjalta ja mietittiin kuinka peliä voisi edelleen kehittää. Kaikki ominaisuudet olisivat olleet tehtävissä, mutta budjetin rajallisuus tuli kuitenkin selkeästi jälleen esiin. Kaikki lisäominaisuudet vaativat lisää työtä, mikä tietenkin maksaa enemmän. Lisäksi moninpelimahdollisuus ja ranking-taulukon lisääminen olisivat vaatineet palvelinkäyttöä ja vakituista pelin päivittämistä ja siten lisää työtä. Annetuilla resursseilla tämä oli liian iso vaatimus, mutta olisi ollut juuri se askel, jonka peli olisi vaatinut ollakseen erittäinkin viihdyttävä kokonaisuus.

4 JOHTOPÄÄTÖKSET

Rakentamisessa ja pelisuunnittelussa pätee vanha viisaus: "Budjetti ohjaa suunnittelua ja suunnittelu rakentamista." Superpesis-mobiilipeli -projektissa oli kunnianhimoinen tavoite tehdä peli, jota voisivat pelata pesis-ihmisten lisäksi ketkä tahansa muut siitä innostuneet. Resurssit pelin kehittämisessä riittivät tällä kertaa vain pelisuunnittelun viidenteen vaiheeseen asti. Toisaalta peli on jo pelattavissa ja lisäresurssien avulla peli voitaisiin saattaa myös julkaisuvalmiiksi asti, mikäli niin halutaan. Tämä vaatisi kuitenkin mittavia panostuksia resursseihin ja oman tiimin muodostamista, jotta peliä voitaisiin jatkuvasti ylläpitää. Tämä ei ole pesäpalloliiton ydintoimintaa ja tuotto-odotusta olisi hyvin vaikea laskea. Riski tappion tekemiseen pelin suhteen on melko suuri, joten on ymmärrettävää, miksi peliä ei saatettu julkaisuvalmiiksi asti.

Pesäpallolta puuttuu edelleen oma mobiilipeli, mutta ensimmäinen askel sen kehittämiseksi on nyt otettu. Mikäli joskus halutaan saada pesäpallosta oma mobiilipeli, niin se vaatii samanlaista projektia ja selkeän hankkeen, joka saatetaan valmiiksi asti. Asiantuntemusta ei Suomesta mobiilipelien tekemisen suhteen puutu, jos tahtoa ja resursseja pelin valmiiksi saattamiseksi vain löytyy riittävästi. On otettava huomioon, että tämä vaatii todella isoja taloudellisia panostuksia ja mahdollisesti oman yrityksen perustamista, joka keskittyy pelkästään pelin kehittämiseen ja ylläpitoon.

LÄHTEET

- Pickell, D. (2019) The 7 Stages of Game Development. Viitattu 20.7.2022
<https://learn.g2.com/stages-of-game-development> Google (2022)
- Haastattelu Vimpelissä 21.7.2022, Pippola Toni