

PELIKEHITYKSEN VAIHEET

Pelituotannon prosessi

SUUNNITTELUTIIMI

Tuottaja
Game Designer
Konseptitaiteilija

Pre-production eli esituotanto

Suunnittelu
Game Design Document (GDD)
Prototyyppi

1

Suunnitteluvaihe

Pelin idea
Pelin kohdeyleisö
Budjetti
2D vai 3D
Pelialusta
Kuinka pelistä tehdään kannattava



GDD eli Game Design Document

Pelisuunnitteludokumentti sisältää



- **Tiivistelmä** (suunnitteluvaiheen päätöksistä)
- **Pelin toiminnallisuudet** (tavoitteet, eteneminen, jne..)
- **Pelimekaniikat** (säännöt, sisäinen talous, taistelut, fysiikka, jne.)
- **Pelin elementit** (maailma, juoni, hahmot, vuorokauden aika, jne.)
- **Assetit** (musiikki, äänimaailma, 2D/3D mallit, jne.)

Prototyyppi

Tässä tärkeässä vaiheessa luodaan pelistä prototyyppi. Konseptitaiteilijat hahmottelevat pelistä ensimmäiset versiot,

- **Pelin toimivuus** (suunnitteluvaiheen päätöksistä)
- **Käyttäjäkokemus** (tavoitteet, eteneminen, jne..)
- **Pelattavuus** (säännöt, sisäinen talous, taistelut, fysiikka, jne.)
- **Pelimekaniikat** (maailma, juoni, hahmot, vuorokauden aika, jne.)
- **Taiteellinen suunta** (musiikki, äänimaailma, 2D/3D mallit, animaatiot, erikoistehosteet, jne.)



2

Production eli tuotanto

Prosessin tässä vaiheessa, peli alkaa muodostumaan suunnitelmien ja Game Design Documentin pohjalta.

TUOTANTOTIIMI

Tuottaja
Designerit
Artistit
Ohjelmoijat
Testaajat

Peli herää eloon

Tässä tärkeässä vaiheessa luodaan pelistä prototyyppi. Tuotantovaihe on ajallisesti aikaavievin askel kohti pelin julkaisua.

- **Pelin** tuottaja koordinoi tuotannon etenemisen. Hän varmistaa että kommunikaatio toimii tiimin sisällä.
- **Ohjelmoijat** rakentavat pelin yhdessä designereiden kanssa
- **Artistit** luovat pelille visuaalisen ilmeen ja äänimaailman
- **Testaajat** testaavat peliä, etsivät bugeja ja varmistavat, että peli pyörii sujuvasti



Post-production eli jälkituotanto

3

TUOTANTOTIIMI

Testaajat
Ohjelmoijat
Markkinointi

Onneksi olkoon! Tässä vaiheessa tuotantoa peli on valmis jakeluun. Testaajat ja ohjelmoijat jatkavat pelin parissa ylläpidollisissa tehtävissä korjaten esimerkiksi vikoja ja luomalla korjaustiedostoja pelille.

Tiimin sisällä käydään läpi jälkipuinti. Mikä pelissä oli hyvää ja missä on parannettavaa ajatellen seuraavaa projektia.

