



# Pelin suunnittelu ja kehittäminen etänä

Antti Saarenpää

2020 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

## Pelin suunnittelu ja kehittäminen etänä

Antti Saarenpää  
Tietojenkäsittely  
Opinnäytetyö  
Joulukuu 2020

Antti Saarenpää

**Pelin suunnittelu ja kehittäminen etänä**

Vuosi

2020

Sivumäärä

49

---

Tämän päiväkirjaopinnäytetyön tarkoituksena on tarkastella ja kehittää pelisuunnittelijan työtä ja havainnoida miten etätö vaikuttaa työprosessiin. Lisäksi keskitymme siihen, miten etätö vaikuttaa työpaikkamme kommunikaatioon ja työhyvinvointiin.

Päiväkirjamallisen opinnäytetyön idea on tarkkailla päivittäistä työnkuvaa firmassa ja jokaisen viikon päätteeksi tehdä viikkoanalyysi. Analyysissa pohditaan viikon kulkua ja koitetaan löytää mahdollisia kehityskohteita ammattikirjallisuutta apuna käyttäen.

Viikkoanalyysien aiheet perustuvat 10 viikon aikana ilmenneisiin ongelmiin tai kehityskohteisiin. Kehittämisen kohteita ovat esimerkiksi: Oma osaaminen, sisäinen viestintä, ulkoinen viestintä, etätö, työmotivaatio, markkinointi, asiakaslähtöisyys, palkitseminen, reklamaatio sekä käyttäjäystävällisyys.

Opinnäytetyön aikana kirjoittaja on kehittynyt työssään paljon ja tehnyt erilaisia havaintoja etätöihin liittyen. Kirjoittaja löysi kehittämiskohteita firmasta, joista on keskusteltu jo firman johdon kanssa. Kirjoittaja teki myös itsestään tärkeitä havaintoja ja siitä, kuinka ei pidä yrittää tehdä kaikkea itse vaan enemmän keskittyä siihen missä osaaminen on korkeimmillaan.

Opinnäytetyön perusteella yritykselle syntyi hyvä kuva etätöistä ja sen toimivuudesta sekä viestinnän tärkeydestä. Yrityksen viestintää tarkastellaan sisäisesti sekä ulkoisesti ja sitä yritetään parantaa.

Asiasanat: kehittäminen, etätö, pelisuunnittelu

Antti Saarenpää

**Game Design and Development: Working Remotely**

Year

2020

Pages

49

---

The purpose of this diary thesis is to review and develop the work of a game designer and to observe how remote work affects the work process. In addition, the thesis focuses on how remote work affects the workplace communication and well-being at work.

The idea of this diary thesis is to observe work on a daily basis and after each week make a deeper analysis. In the analysis we reflect on the work week and try to find something to improve ourselves or the firm. Professional literature is used in the analysis to get deeper insight of the problems.

The topics of the weekly analyses are based on the problems or areas for development that have occurred during the 10 weeks. The areas for development include: own expertise, internal communication, external communication, working remotely, work motivation, marketing, customer orientation, rewarding, complaints and user-friendliness.

During the thesis, the author has developed a lot in his work and made various observations related to remote work. The author found areas for development in the company that have already been discussed with the company's management. The author also made important observations about himself and how not to try to do everything himself, but rather to focus on where expertise is at its highest.

Based on the thesis, the company got a good picture of remote work and its functionality, as well as the importance of communication. The company's communication is examined internally and externally and efforts are made to improve it.

Keywords: remote work, game development, improvement

## Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Nykytilanne.....	7
2.1	Nykyinen työ ja osaaminen .....	7
2.2	Sidosryhmät .....	8
2.3	Vuorovaikutus työpaikalla.....	9
2.4	Opinnäytetyön tavoitteet .....	9
3	Päiväkirjaraportointi.....	10
3.1	Viikko 1 .....	10
3.2	Viikko 2 .....	13
3.3	Viikko 3 .....	16
3.4	Viikko 4 .....	19
3.5	Viikko 5 .....	23
3.6	Viikko 6 .....	27
3.7	Viikko 7 .....	31
3.8	Viikko 8 .....	36
3.9	Viikko 9 .....	40
3.10	Viikko 10.....	43
4	Yhteenveto ja pohdinta .....	45
	Lähteet.....	47
	Kuviot .....	49

## 1 Johdanto

Opinnäytetyön aiheena on pelin suunnittelu ja kehittäminen etänä. Työ toteutetaan päiväkirjamuotoisena aikavälillä 21.09.2020 - 06.12.2020. Opinnäytetyö sisältää kymmenen viikon päiväkirjamuotoisen raportoinnin päivittäisestä työstä mitä teen, viikkoanalyysyjä sekä tietoa aiheeseen liittyen. Tarkoituksena on luoda kuva lukijalle minkälaista päivittäinen työ pelialan firmassa ja mitä kaikkea työnkuvaani liittyy. Tulen myös hyödyntämään työtäni itsereflektio mielessä ja koitan kehittää itseäni työssä sekä työn ulkopuolella. Luovassa työssä, vapaa-aika on hyvin vaikea eristää työajasta, sillä ajatuksia ja ideoita virtaa koko ajan, eikä niitä voi varsinaisesti sulkea pois. Keskitymme työssä erityisesti etätoimintaan, sillä meneillään olevan korona epidemian takia moni on joutunut siirtymään etätöihin.

Pelikonseptin ideoiminen on helppoa ja suunnittelutyö etenkin alkupuolella hauskaa. Kokonaisen pelin toteuttaminen, tasapainotustyö ja pelitestaaminen vaativat kuitenkin runsaasti aikaa ja työtä. Valtaosa harrasteprojekteina tehdyistä peleistä kaatuukin nopean alun jälkeen näihin kehittelyvaiheisiin. (Olli Sinerma 2012.)

Toimeksiantajani on Panic Art Studios, joka perustettiin vuonna 2014 Elias Viglione ja Jussi Kukkosen toimesta. Toimitusjohtajana toimii Elias Viglione ja ymmärtääkseni firman jako on 60 % / 40 %. Panic Art Studios tekee pääosin pelejä, aluksi he keskittyivät mobiilipelien tekemiseen kuten: ”Squishy the Suicidal Pig”, ”Deranged Rabbits” ja ”Hero Siege”. Myöhemmin Hero Siege julkaistiin myös tietokoneelle Steamillä kautta ja nykyään Hero Siege toimii meidän lippulaivana ja itse työskentelen aktiivisesti pelin kehittämisen parissa.

Yhtiössä olen ehtinyt työskentelemään kohta vuoden verran, mutta heidän peliään tullut pelattua muutama vuosi enemmän, on off tyyppisesti. Jussi ja Elias hoitavat pääosin pelin koodaamisen back-end ja front-end, artistina meillä toimii Mika ja myös Elias. Viimeisen 6-kuukauden aikana taloon on myös tullut Samuel, joka koodaa myös back-end ja front-end, sekä Anton, joka suunnittelee pelin alueita. Meillä on myös yksi kanadalainen työntekijä, joka alun perin oli pelin tavallinen pelaaja, hieman niin kuin minäkin. Hänen kanssa käytännössä vastaamme pelin tasapainosta eli jos jokin on liian ylivoimainen tai liian huono, se on meidän vastuullamme.

”Jokaisella verkkosivustolla on kaksi puolta - front-end ja back-end. Niihin viitataan myös termeillä ”selainpuoli” ja ”palvelinpuoli”. Front-end tarkoittaa kaikkea sitä koodia, joka ajetaan verkkoselaimessa - siis silmiesi edessä, kun käytät sivua. Front-endiä ovat esimerkiksi sivun rakenne, ulkoasu ja selaimessa tapahtuvat toiminnallisuudet.” (Tuulikki Laine 2015.)

”Back-end puolestaan tarkoittaa koodia, joka ajetaan sivuston palvelimella - siis esimerkiksi yrityksesi serverihuoneessa tai pilvipalvelussa. Täällä tapahtuvat esimerkiksi sellaiset asiat kuin lomakkeiden käsittelyt, kirjautuminen ja salasanojen tarkistaminen, järjestelmäintegraatiot ja tietokantojen käsittely.” (Tuulikki Laine 2015.)

## 2 Nykytilanne

### 2.1 Nykyinen työ ja osaaminen

Työskentelen siis itse Panic Art Studiosilla, joka vielä viime vuonna sijaitsi Tampereella, nykyään Vantaalla. Tästä syystä siis valitsin tehdä heille opinnäytetyöni. Olen työskennellyt yrityksessä noin vuoden ja olen varsinaisesti freelancerina heillä töissä. Aikaisempaa kokemusta pelialan yrityksistä ei ole ja olen myös suhteellisen keho koodaamaan, eli tämän tyyppisen työpaikan saaminen on ollut hyvin vaikeata, mutta olen aina uskonut, että tällaista työtä tahtoisin tehdä. Käytännössä minulla oli siis tarjota vain kokemukseni ja intohimoni pelejä kohtaan, sekä olen etevä lukujen kanssa, mikä auttaa pelin tasapainotuksessa.

Työnkuvani on suhteellisen laaja, vaikka pääsääntöisesti keskityn pelin kehittämiseen ja tasapainottamiseen. Kehittämisen ja tasapainottamisen yksi pääpilareista on pelintestaus, eli itse pelin pelaaminen ja erilaisten bugien löytäminen. Työnkuvaani myös kuuluu asiakaspalvelua, jossa vastailen pelaajien ongelmiin pelissä. Käytämme erilaisia kanavia tähän, kuten Facebook, Reddit ja Discord, ajoittain myös saamme sähköpostia näistä. Käytämme myös tikettipalvelua, mutta eivät kaikki aina tunnu löytävän sitä. Vastaan myös osittain mainonnasta ja teen ohessa community managerin eli yhteisömanagerin töitä. Yhteisömanagerin tarkoituksena on kommunikoida pelaajien kesken mahdollisimman paljon ja saada heille sellainen olo, että olemme oikeasti kiinnostuneita heidän mielipiteistään ja ehdotuksistaan. Hyvin moni uusista ideoista tai parannusehdotuksista tulee alun perin pelaajilta, ne ovat vain hieman raakoja ja meidän pitää sitten hioa niistä täydellisiä. Tutkin myös työssäni meidän myyntejä, milloin mikäkin myy, kuinka paljon ja miksi? Työni on yleisesti todella analyttistä, liittyi se sitten pelin tasapainotukseen, myynteihin tai pelaajilta saamaan palautteeseen.

Pääasialliset työtehtävät:

1. Pelisuunnittelu (Uuden keksiminen, tasapainottaminen ja pelin testaaminen)
2. Asiakaspalvelu (Pelaajien ongelmien ratkaiseminen)
3. Yhteisömanageri (Ylläpitää yhteisöä ja saada heidät ymmärtämään, että meitä kiinnostaa heidän mielipiteensä ja ideansa)
4. Markkinointi / myynnit (Analysoin myyntejä vastaan markkinointi ja tarkkailen milloin ja miksi tuotteet myyvät tai eivät myy.)
5. Aikataulutus (Meillä on 3-kuukauden syklit, yritän suunnitella meille hyvän aikataulun ja saada meidät pysymään siinä.)

Oma osaamiseni perustuu hyvin pitkälti siihen, että olen harrastuspohjalta hyvin paljon pelannut ja olen todella kilpailuhenkinen. Tämä edesauttaa paljon uuden keksimistä ja tasapainottamista, koska kaikki perustuu lähinnä kokemukseen erilaisista peleistä. Koodata en juuri osannut, kun työni aloitin, mutta nykyään ymmärrän jo koodia suhteellisen sujuvasti ja minun kohdallani se on suurimmaksi osaksi numeroiden pyörittelyä. Peliä ohjelmoimme Game Maker Studio2 ja ohjelmointikielenä toimii kyseisen ohjelman oma kieli.

```

case 0: {
    // All Seeing Eye
    _all_stats      = 1650;
    _all_talents    = 3;
    _life_per_hit   = 1;
    _cooldown       = 7;
    _all_resist     = 30;
    _reduction      = 15;
    //Reflexes      = e0effect.criticalstrike;
    lootProperties[INV_SOCKETS]      = GetSocketNumberSatanic(1, 4);
    lootProperties[INV_LEVEL_REQ]    = 78;
    lootProperties[INV_RARITY]        = _highest_rarity;
    break;
}

```

Kuvio 1: Game Maker Studio2 kuvankaappaus

## 2.2 Sidosryhmät

Tärkeitä sidosryhmiä ovat työntekijät, asiakkaat ja julkaisijat. Sisäisiä sidosryhmiä ovat lähinnä työntekijät ja ulkoisia asiakkaat ja julkaisijat. Yrityksellä on muita ulkoisia sidosryhmiä, kuten palkattuja freelancereita. Työtä tehdään asiakkaille eli pelaajille, tarkoituksena luoda mahdollisimman viihdyttävä ja hyvin toimiva peli. Parhaan laadun ja tehokkaan työn takaamiseksi tarvitaan organisoitu, hyvinvoiva ja osaava porukka.



Oma kokemus ja pelaajilta tuleva palaute vaikuttaa ja ohjaa toimintaamme hyvin paljon. Mikäli pelaaja ei ole tyytyväinen johonkin asiaan, hän voi mahdollisesti lopettaa pelaamisen tai vaihtaa kilpailijan peleihin. Toki on tärkeää, ettemme kuuntele vain äänekkäimpiä pelaajia, vaan katsomme kokonaiskuvaa ja keräämme palautteen kaikilta pelaajilta. Tarkoituksena on kuitenkin luoda peli kaikille, eikä vain tietynlaisille pelaajille.

### 2.3 Vuorovaikutus työpaikalla

Yrityksemme sijaitsi Tampereella aikaisemmin, jolloin kävin toimistolla aktiivisesti, vaikka silloinkin etätyö oli jo mahdollista. Lähes kaikki viestintä tapahtuu sähköisesti, mutta toimistolla ollessa tietenkin keskustelut käytiin kasvotusten. Huomasin itse, koronan myötä, että kaipaen hyvin paljon kasvotusten käytyä keskustelua ja ideoiden kanssa leikkittelyä. Mielestäni oli paljon tehokkaampaa pallorella ideoita kasvotusten, kuin sähköisesti, vaikka onnistuu se myös sähköisesti erittäin hyvin.

Toimisto oli ja on avomallia, eli kaikki työntekijät ovat puhe etäisyydellä toisistaan, mikä madaltaa kynnystä kysyä apua tai mielipidettä johonkin asiaan. Myös yleinen keskustelu jostain ideasta onnistuu erittäin helposti näin. Tietenkin ajoittain yksityisyys on myös hyvästä, eikä kauheassa melussa kukaan pysty keskittymään. Yleisesti toimiston ilmapiiri oli aina hyvä, vaikka aikarajat puski päälle, ei porukalla hymy hyytynyt ja apua sai heti kun tarvitsi. Vaikka firmassamme on tietynlainen hierarkia, pomot ovat silti enemmän ystäviä ja työkavereita, kuin pomoja. Tämä tietenkin voisi aiheuttaa ongelmia, mikäli firman koko olisi huomattavasti suurempi.

Etänä työskentelyssä on toki puolensa, teen 6-tunnin työpäivää ja kun työmatkoihin ei mene aikaa ollenkaan, jää kaikkeen muuhun paljon enemmän aikaa. Tämä yleisesti kohentaa hyvää oloa mikä taas näkyy suoraa työtuloksissa, suosittelenkin lähes kaikille ihmisille testaamaan 6-tunnin työpäiviä, mikäli mahdollista, omalla kohdalla tämä oli hyvinvoinnin kannalta erittäin mullistava muutos. Etänä työskentelyssä on myös se hyvä puoli, että on kotoiset oltavat, ja tätä kautta saa varmasti hyvän mielenrauhan tehdä töitä, toki joillekin kotona työskentely ei sovi ollenkaan, koska ei pysty keskittymään pelkästään töiden tekoon.

### 2.4 Opinnäytetyön tavoitteet

Opinnäytetyön idea on löytää kehityskohteita omasta työympäristöstä, työpaikan työhyvinvoinnista, motivaatiosta ja työn tehokkuudesta. Työssä erityisesti tarkastellaan edellä mainittuja osa-alueita etätyön merkeissä. Työn tarkoituksena on myös luoda lukijalle kuva

minkälaista on työskennellä pelinkehittäjänä ja suunnittelijana, sekä minkälaisia vastoinkäymisiä etätyö mahdollisesti tuo tullessaan ja miten ne ratkaistaan. Työn avulla myös pyrimme kehittämään omaa toimintaamme työpaikan sisällä ja luomaan paremman kuvan työnantajalle siitä mitä käytännössä teemme.

### 3 Päiväkirjaraportointi

#### 3.1 Viikko 1

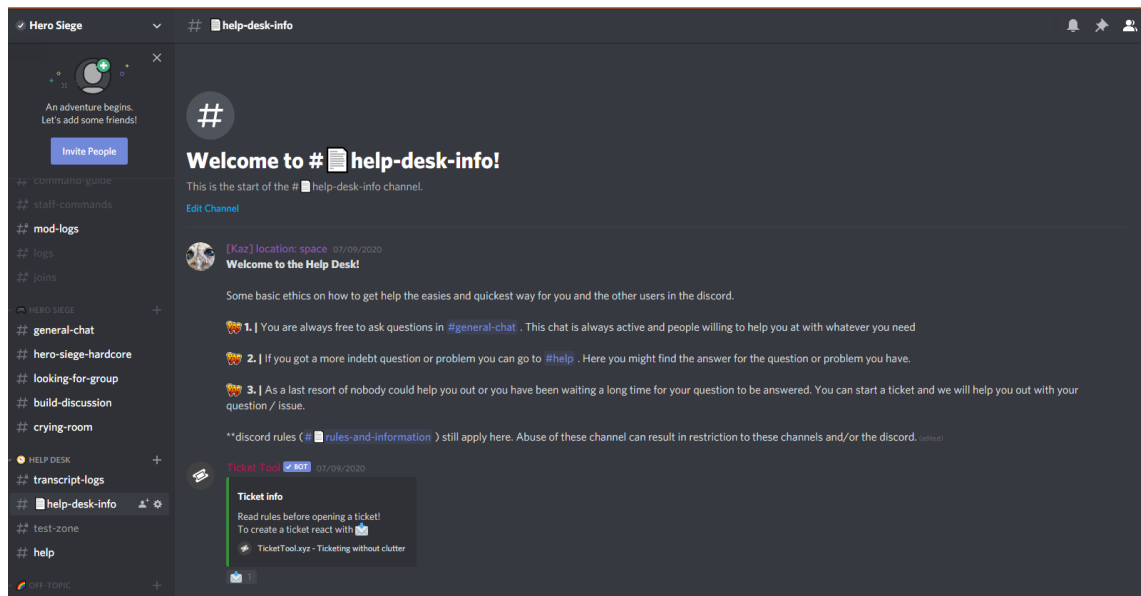
Ensimmäisen viikon tavoitteena on tutkia etätyön hyviä ja huonoja puolia yleisesti ja pohtia miten voisi mahdollisia etätyön aiheuttamia ongelmia.

Maanantai 21.09.2020

Päiväni alkaa yleisesti avaamalla Discord ohjelma, jota käytämme pääsääntöisesti kommunikoimiseen pelaajien kanssa, avaan myös Facebookin, jota usein käytämme firman sisäisesti ja meidän tehtävälistan minne listaamme tehtävät mitä pitäisi tehdä. Discordissa pidämme myös meidän tiketti palvelua, jonne pelaajat voivat jättää apupyynnöt ja ongelmatilanteet. Tämän jälkeen yleensä otan selvää mikä on päivän agenda ja missä menemme meidän 3-kuukauden syklissä.

Tänään on hyvin rauhallista tikettien osalta koska meidän kautta on jo kulunut 2/3 mikä tarkoittaa, että olemme kauden lopussa. Yleisesti siis päivitämme peliä massiivisesti kerran 3kk. Tietenkin korjailemme bugeja ja muita virheitä koko ajan, mutta kerran 3kk tuomme peliin aina todella paljon uutta, jolloin saamme aina herätettyä pelaajakuntamme henkiin niin sanotusti. Tätä voisi melkein verrata, että 3kk välein julkaisemme pelille lisäosan, mikä tietenkin tuo paljon vanhoja pelaajia takaisin ja myös uusia. Nämä kaikki ovat täysin ilmaisia ja yleisesti rahoitamme toimintamme erillisillä mikromaksuilla, millä saa esimerkiksi hahmolle hienomman näköiset varusteet.

Päiväni koostui lähinnä uuden päivityksemme testaamisesta ja tasapainottamisesta, yleisesti aina kun jotain muuttaa niin, jokin muu myös muuttuu mukana, eli pitää olla hyvin tarkkana, kun tehdään muutoksia tai tuodaan peliin jotain uutta.



Kuvio 2: Helpdesk osio discordissa

Tiistai 22.09.2020

Tänään aloitin päivän aikaisin 7:30, meillä on siis täysin joustava aikataulu ja teen 30 h työviikkoa, näin jää aikaa paljon enemmän kaikelle muulle. Aamusta kävin läpi meidän erilaisia sosiaalisen median kanavia kuten Facebook ja Reddit, jonka jälkeen aloin tutkimaan meidän tehtävälistaa eli tasklistia. Siellä oli pitkälti ohjeita, mitä tälle päivälle tulisi tehdä, esimerkiksi käydä läpi uuden marketin ja UI:n (User interface) toimivuutta. Yleisesti keskustelemme erittäin aktiivisesti Discordissa erilaisista tulevista muutoksista pitkin päivää. Tasklistinä käytämme siis Googlen tarjoamaa Goolesheet.

Problem	Posted by	To (if any)	Notes
Out of coffee No we aint?	Elias	Jussi	- Remember to take cold cash from fridge
Spearmage spears shoot out really slow	David	Jussi/Samuel	- These should be at around 22-24 speed
- Add green highlight to sold items	Rexi	Jussi	
- Add comma to the prices/numbers in AH	Rexi	Jussi	
- You can remove other players listings	Rexi	Jussi	
- You don't recieve the items you buy	Rexi	Jussi	

Kuvio 3: Tasklist

Keskiviikko 23.09.2020

Tänään on keskusteltu ja pidetty palaveria aikatauluista. Seuraavan isomman päivityksen pitäisi siis olla valmiina lokakuun 26 päivä. Olemme siis yleisesti käyneet läpi, mitä vielä pitää tehdä, mitä on tehty, milloin aloitamme rajatun beta testauksen jne. Olen myös käynyt läpi

Wikipediaamme ja antanut uusille yhteisömme aktiivisille jäsenille oikeuksia muokata wikiämme. Keksinkin myös meidän tuleville Halloween teemaisille tavaroille kuvaukset.

Beta testauksen idea on julkaista ohjelma joko kaikille tai vain rajatulle porukalle, jotta mahdolliset ohjelmointivirheet ja muut ongelmat paljastuisivat. Julkisen testauksen ongelma on usein pieni palauteprosentti testaajien määrään nähden, sekä mahdollinen teollisuusvakoilu ja jotkin tahot yrittävät löytää bugeja ja myöhemmin hyödyntää niitä, sen sijaan, että raportoisivat ne meille. (Ilkka Haikala 1998)

Torstai 24.09.2020

Tänään kävin läpi uusia tavaroita mitä suunnittelin peliin ja opettelin samalla itse lisäämään ne koodiin. Samalla piti vetää takaisin 1 isompi muutos, minkä meidän toinen työntekijä oli tehnyt väärin, onneksi nykyään on helppo palauttaa aikaisempi versio. Iltapäivä menikin itseopiskelussa, kun Jussi (toinen esimies) sanoi, että muutaman tunnin päivästä voisi katsoa opetusvideoita Youtubesta ja tehdä omaa sivu projektia, jotta koodaaminen Game Maker Studio2 onnistuisi luontevammin.

Perjantai 25.09.2020

Päivä lähti käyntiin tuttuun tapaan katsomalla päivän Reddit ja facebook postaukset meidän sivuiltamme. Siitä sitten siirryimme työkaverin kanssa keskustelemaan pelimme tasapainosta(balance) liittyen ”runeword” tyyppiisiin tavaroihin. Tässä hurautti koko päivä aika nopeasti, kun kävimme jokaisen tavaralla läpi ja uudelleen arvioimme jokaisen vahvuuden ja sen kuinka vaikea kyseinen tavara on saada tai tehdä. Lisäksi, että käymme nämä asiat läpi teoriapohjalla, pitää ne tietenkin muokata koodiin mikä ottaa oman aikansa, kun kyseessä on kuitenkin päälle 50 erilaista tavaraa ja jokaisen tavaralla mahdollisesti 5-10 muokattavaa riviä koodia ja arvoa. Tämän jälkeen pitää ajaa peli ja testata kaikki nämä muutokset ja tarkistaa, että kaikki toimivat niin kuin pitää. Suunnittelu on yleisesti paljon helpompaa ja nopeampaa mitä itse luominen ja koodaaminen.

Viikkoanalyysi 1

Ensimmäinen viikko oli suhteellisen rauhallinen ja tavallinen. Yleisesti ottaen pysyimme hyvin suunnittelemassamme aikataulussa ja saimme työstettyä tulevaa päivitystä paljon eteenpäin. Tikettien eli asiakaspalvelun puolelta viikko ollut hyvin helppo, usein päivityksen jälkeiset viikot ovat ihan hirveitä, kun päivittäin joutuu kahlaamaan satojen viestien läpi, joista puolet usein muulla kielellä kuin englanti, Google translate on silloin kovassa käytössä.

Olen kehittynyt koodaamisessa huomattavasti, vaikka en pahemmin omannut mitään pohjaa, kun aloin työskentelemään kyseisessä firmassa. Opetusvideo, jonka myötä kehittelen omaa projektia, on auttanut myös paljon tässä. Koodaamista voisi verrata uuden kielen opetteluun, kun vain on koodin tai kielen kanssa tekemisissä, kyllä sitä oppii pikkuhiljaa.

Jotkin aamut ovat kuitenkin hieman hitaita, mikä varmasti johtuu osittain etänä työskentelystä, toimistolla toki oli myös näitä päiviä, kun työnteko ei niin hyvin maistunut ja tuli selattua paljon nettiä. Toisaalta ne asiat mitä itse selaan, liittyy usein peleihin ja esimerkiksi tutkin paljon kilpailevan pelin Reddittiä, missä pelaajat valittavat tai kehuvat joitain peliin liittyviä asioita. Sieltä saan paljonkin näkemystä siihen suuntaan, että mitä pelaajat haluavat peliltä ja mitä siihen ei todellakaan pitäisi lisätä, eli mahdollisesti tämä selailu ja niin sanottu tiedonhankinta ennaltaehkäisee samojen virheiden tekoa.

Luovassa työssä huomaa helposti sen, että vaikka et ole töissä niin usein ajatukset harhailevat töihin liittyvissä asioissa. Parhaiten tämän huomaa ennen nukkumaan menoa, kun ajatukset pyörivät erilaisissa kehitysideoissa tai muutoksissa, mitä pelille voisi tehdä. Kun pelaan muita pelejä, havaitsen usein ”Hei tähän on hyvä juttu ja meidän peli tarvitsisi myös tällaisen”. Yleisesti viikko oli onnistunut, opin paljon uutta ja pysyimme hyvin aikataulussa.

Uudet ideat ovat meillä myös tosi usein asiakaslähtöisiä. Asiakaslähtöisyys tarkoittaa, että yritys kuuntelee asiakastaan ja kehittää toimintaansa eli tässä tapauksessa peliä, vastaamaan asiakkaan tarpeita. (Yang & Zhang 2018.) Asiakkaat toimivat kuin pelintestaajina, eli he käyttävät kymmeniä, satoja ja jopa tuhansia tunteja pelimme parissa. Pitäisi siis olla itsestään selvää, että heidän mielipiteitään ja toiveita kuunneltaisiin. Asiakkaalta saadun tiedon soveltaminen ja käyttöönotto on kuitenkin meidän tehtävä yrityksenä, saadun tiedon laatu sekä meidän tieto ja ideat vaikuttavat lopputulokseen. (Yang & Zhang 2018.) Hyvin usein törmäämme tilanteeseen missä äänekkäimmät ihmiset saavat ideansa esille ja saavat sen kuulostamaan ja näyttämään siltä, että tämä on enemmistön mielipide, vaikka todellisuudessa se saattaa olla pienen elitisti ryhmän mielipide, jotka tuovat sen vain esiin jokaisessa kanavassa mitä seuraamme. Tämä on siis erittäin tärkeätä, ettemme kuuntele ja suoraa päivityä asioita, jonkun henkilön tai ryhmän toiveiden mukaan, vaan keräämme kaiken mahdollisen datan ja hyödynnämme sitä oman mielipiteemme tukena.

### 3.2 Viikko 2

Maanantai 28.09.2020

Viikonlopun jäljiltä aina saa kiriä tiketeissä ja muissa asiakaspalvelu pohjaisissa töissä, niiden jälkeen aloimmekin käymään läpi tulevaa beta testiä, jonka tarkoitus on alkaa tänään. Olemme käsin poimineet noin 20 testaajaa ja jakaneet heille tehtävät mihin osa-alueisiin

tulisi keskittyä. Itse myös olisi tarkoitus käydä läpi peliä alusta asti, jotta saisi hyvän tuntuman pelistä ja pystyisi samaistumaan palautteeseen tai argumentoimaan sitä vastaan. Etenin myös tänään Jussin antamassa omassa projektissa ja opin koodaamisen keskeisimpiä asioita.

Tiistai 29.09.2020

Tänään meillä on muutama työntekijä poissa, niin aika pitkälti joutunut pitämään yksin pakan kasassa. Tämä päivä meni lähinnä erilaisten bugien ja ehdotuksien tutkimiseen, mitä meidän betatestaajilta tulee ja heidän kanssa keskusteluun näistä ideoista ja ongelmista. Tämän jälkeen kirjailin parhaat ideat ylös meidän tasklistiin ja bugit myös. Itse oli tarkoitus kanssa tehdä testausta, mutta ei oikeastaan ole ollut aikaa mihinkään muuhun, kun yllä mainittuun, en edes päivän itsetehtävää harjoitusta ehtinyt tekemään.

Keskiviikko 30.09.2020

Kävin läpi betatestaajien dataa ja kirjailin niistä kriittisimmät asiat ylös hoidettavaksi, jonka jälkeen aloin itse testaamaan peliä. Pidimme myös pitkän palaverin tulevista muutoksista, liittyen pelimme tavaroiden löytämiseen, eli käytännössä kaavoihin kuinka suurella todennäköisyydellä mikäkin hirviö voi tiputtaa ja mitä tavaroita. Parantelimme algoritmia ja testailimme sitä kaikilla vaikeusasteilla, sekä lisäsimme ja suunnittelimme lisää tavaroita peliin. Keskustelimme myös tämän kauden viimeisestä pomosta ja mitä tavaroita häneltä voi saada, koska ideana on luoda aina uusi päävihollinen, jolta saa jotain todella erikoisia tavaroita.

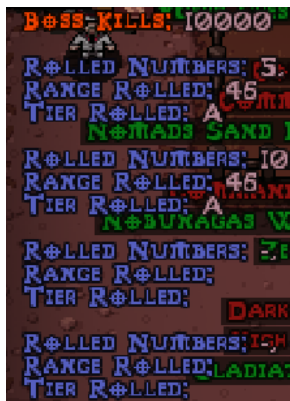
Torstai 01.10.2020

Tänään käytiin läpi ja tehtiin muutoksia aikaisemman päivityksen pääviholliseen. Se oli hieman jäänyt jalkoihin kaikkien muiden päivitysten lomassa ja oli kaikkea muuta kuin vaikea. Tätä käy tämän tyyllisissä peleissä todella helposti, parantelette hahmoluokkia ja koitatte tasapainottaa niitä keskenään, ja sillä välin viholliset jäävät jälkeen hirveästi, ja heitä pitää sitten alkaa parantelemaan. Tätä kutsutaan myös ”Power Creep” termillä, lyhyesti siis peliin päivitetään uusia loitsuja tai hahmoja, jotka jättävät vanhat loitsut ja hahmot varjoonsa. Tästä syntyy ikuinen kierre ja jossain kohtaa on pakko alkaa päivittämään vanhoja loitsuja, hahmoja ja vihollisia.

Perjantai 02.10.2020

Tänään pistettiin tavaroiden putoamismahdollisuus aivan uusiksi, ja ”magic-find” attribuutti systeemi uusittiin kokonaan. Tarkoitin siis, kun tapat vihollisen peli heittää noppaa ja tarkistaa voiko mitä kaikkia tavaroita tippua ja mitä sitten lopuksi tippuu ja tähän algoritmiin se laskee mukaan magic findin. Tämä systeemi on erittäin tärkeä, koska monet pelaajat

suorastaan rakastavat tätä magic find systeemiä ja rakentavat hahmoja erikseen vain sitä varten, että keräävät kyseistä attribuuttia mahdollisimman paljon. Koko systeemin uusiminen ja uudelleen koodaaminen oli kauhea homma, mutta onneksi meidän pääkoodari hoiti sen kunnialla loppuun. Me pystymme helposti hienosäätämään sitä nyt ja aloitimmekin kollegan kanssa massiiviset testit, jossa tarkastelemme paljonko tavaroita, putoaa ja kuinka usein. Tämän voisi ehkä hoitaa bottienkin avulla, mutta olen huomannut muista peleistä, missä monet testeistä tehdään nykyään boteilla, että niiltä jää jotain todella tärkeitä asioita huomaamatta, mitkä me pelaajat huomaamme heti.



Kuvio 4: Statistiikka laskurista kuva tapot / tavarat

## Viikkoanalyysi 2

Tämä viikko oli yleisesti hyvä, saimme beta testin hyvin alkuun ja tätä myöten saimme paljon hyvää dataa liittyen bugeihin ja parannusehdotuksiin. Teimme myös uusiksi meidän magic find systeemimme, mikä oli ollut hieman epäkäytännöllinen perjantaihin asti. Tämä oli ehkä tärkein muutos, koska se oli ollut jo riesanamme pidempään, mutta emme olleet sitä oikein uskaltaneet tai pystyneet muuttamaan. Se ensiksi piti suunnitella hyvin ja sitten piti olla sopiva väli, milloin voisimme kyseisen muutoksen lyödä sisään. Ensi viikolla saamme lisää dataa liittyen tämä magic find muutos, joka toivottavasti on positiivista, mutta se jääköön nähtäväksi. Olemme hyvin aikataulussa, ja uskoisin että saamme kaiken suunnitellusti päivitettyä peliimme ennen seuraavaa kausi resettiä, mikä tapahtuu siis tämän kuun lopussa.

On olemassa erilaisia pelintestaus menetelmiä, mitä mekin hyödynnämme usein, vaikka emme suoranaisesti käytä kyseisiä termejä. ”Black-box testing” eli toiminnallinen pelitestaaminen, yleisesti keskittyy pelin toiminnallisiin ja pelattavuuteen liittyviin asioihin, kuten valikot, painikkeet valikoissa, hahmon liikkuminen ja animaatiot sekä pelin kulku. (Scribd Inc. 2017) Toiminnallisessa testaamisessa testaaajan ei tarvitse osata tulkita koodia tai koodata itse millään kielellä, sen sijaan testaaaja keskittyy ennalta määritettyihin asioihin. Hyvänä esimerkkinä meidän betatestaajat, keille jokaiselle on määritetty hahmoluokka ja heidän

pitää testata miltä hahmon kehittäminen tuntuu tasolta 1 tasolle 100 ja kuinka hyvin hahmoluokka yleensä toimii ja on tasapainossa.

Pelimme siis toimii 3kk sykleissä, jolloin aina resetoimme niin sanotusti kaikki tilit ja siirrämme sen kauden hahmot, normaaliin pelitilaan. Tämä tarkoittaa siis sitä, että 3kk välein, pelaajat vanhat ja uudet pääsevät aloittamaan pelin puhtaalta pöydältä ja kilpailemaan erilaisista palkinnoista ja myös ekonomia resetoidaan. Yleisesti ihmiset tykkäävät näistä, koska on kiva aloittaa muitten kanssa samalta viivalta ja ne, jotka tahtovat vielä pelata vanhoja hahmojaan voivat sen tehdä normaalissa peli tilassa. Meillä siis pyörii normaali pelitila ja kausi eli seasonal pelitila. 3kk välein kausi pelitilasta siirretään hahmot normaaliin pelitilaan. Yleensä kun kausi vaihtuu, meillä myös tulee iso päivitys, joka mahdollisesti muuttaa paljon hahmoluokkia tai tuo jotain muuta isoa peliin. Meillä on myös joka kaudessa joku teema, joka tuo lisämaustetta pelille, jotta peli tuntuisi aina erilaiselta, kun sitä alkaa pelaan. Tällä kertaa esimerkiksi teemana on Chaos Tower, eli kaaos torni, joka voi löytyä 5 % mahdollisuudella mistä tahansa kartasta ja sinne mentäessä pääsee pelaaja kiipeämään tornia ylöspäin ja sieltä löytyy, jos jonkinlaisia huoneistoja, yksi on meidän toimistomme.

### 3.3 Viikko 3

Maanantai 05.10.2020

Viime viikolla olikin jo keskusteltu mitä tällä viikolla pitäisi tehdä, niin ei sen pahemmin mitään palavereita pidetty, tikettejäkin todella vähän viikonlopun jäljiltä niin pääsi suoraa työn makuun. Tämän viikon agenda olisi suunnitella ja tehdä jokaiselle hahmoluokalle uusi tavara kokonaisuus, eli ”setti”. Yleisesti nämä ovat aina hahmoluokkoita ja kun keräät koko setin, saat siitä voimakkaan bonuksen hahmollesi. Suunnittelu oli aika kivutonta, koska lähinnä kopioin vanhojen tavaroiden arvot ja muuntelin niitä hieman. Tavaroiden syöttäminen koodiin on aika itseään toistavaa ja puuduttavaa hommaa. Tavarointa kuitenkin pitää yksitellen lisätä se,  $17 * 4 = 68$  ja sen lisäksi ne pitää vielä erikseen määrittää hahmoluokka kohtaiseksi ja samaksi setti kokonaisuudeksi. Tämän jälkeen ne pitää myös lisätä meidän käännös koodiin, jotta eri kielille saadaan oikeat nimet ja tarkennukset mitä setti bonus antaa ja lopuksi jokaiselle pitää määrittää vielä 3 eri kuvaa, eli kun tavara on maassa, kun se on kädessä ja lopuksi varastossa tai tavaraluettelossa. Ensimmäisen päivän aikana sain suhteellisen hyvin alustettua kaiken, että nyt pitää lisätä tavaroiden arvot ja sitten riippuen monentenako tavara on meidän listassa eli mikä järjestysluku tavaralla on, pitää se linkittää setteihin, käännöksiin ja kuviin.



Tiistai 06.10.2020

Tänään keskusteltiin paljon tuosta meidän magic find systeemistä ja yleisesti siitä, kuinka paljon tavaroita keskimäärin hirviöt pudottavat. Kollegani David on viimeiset pari päivää käsin testaillut ja säätänyt lukuja liittyen tavaroiden putoamiseen ja tähän satunnaisuuteen, ja minä olen myös keskittynyt tähän. Esimiehen kanssa argumentoimme asiasta aika kiivaasti, koska hänen mieltään meidän tulokset ja säädöt eivät miellyttäneet, mutta lopuksi pääsimme hyvin sopuun. Ajoittain hieman pelottavaa väitellä, kun pomo on kyseessä, mutta eivät ne esimiehet ole aina oikeassa ja vaikka hän onkin meidän pääsuunnittelija niin helposti jää asioita huomioimatta. Siksi hyvä henkiset väittelyt ovat erittäin tervetulleita, niin kaikki saavat eri näkemyksiä tilanteesta. Tästä kuitenkin selvittiin kunnialla ja päästiin jatkamaan testejä, jotka jatkuvat huomenna myös ja varmaan koko loppu viikon, ellei pidempäänkin. Tämä kun on yksi tämän genren tärkeimpiä elementtejä, puhun nyt siis ARPG eli Action Role Playing Game tai Hack n Slash, genrestä.

Keskiviikko 07.10.2020

Koko aamupäivän seulonut betatestaajien palautetta ja erilaisia bugeja, koittanut toistaa niitä ja sitten itse korjata tai laittaa eteenpäin meidän pääkoodareille korjattavaksi. Iltapäivästä jatkoin meidän magic find systeemin koeajamista ja yritin saada sitä hieman toimivammaksi, ilmeisesti siihen pitää tehdä isompia muutoksia, jotta siitä saadaan kunnollinen ja nämä muutokset ei minulta ihan luonnistu, eli pitää odotella korjauksia.

Torstai 08.10.2020

Tähän päivitykseen meidän pitäisi saada tuotua marketti tai huutokauppa, eli tarkoituksena on helpottaa pelaajien kaupankäyntiä. Aikaisemmin kaupankäynti tapahtui täysin discordissa, mutta se oli erittäin epäkäytännöllinen systeemi ja tällaista markettia pelaajat ovat jo monta kautta pyytäneet tai suorastaan vaatineet. Nyt toivottavasti saamme sen valmiiksi ja toimimaan kunnolla ennen seuraavan kauden alkua. Marketin tekeminen pitäisi olla suhteellisen simppeleä, mutta sen mukana voi tulla liuta erilaisia bugeja, missä tavaroita voi kadota tai ne voi jopa tuplaantua eli dupettua.

Pelimaailmassa "Dupe" tarkoittaa sitä, että pelaaja onnistuu monistamaan jonkin tavarahan. Yleisesti tätä käytetään, monistamaan jotain todella arvokkaita tavaroita tai pelin erilaisia valuuttoja. Yleensä tässä hyödynnetään jotain bugia ja bugien hyödyntäminen on lähes aina kiellettyä peleissä, eli tästä seuraa mahdollisesti pelitilin jäädyttäminen tai kokonaan poistaminen. Minkä takia pelaajat tekevät tätä? Samasta syystä miksi ihmiset yrittävät väärentää rahaa oikeassa elämässä. He haluavat tulla todella rikkaiksi, joka mahdollisesti nostaa heidän arvostustaan pelissä tai muuten tekee heidän hahmoistaan todella voimakkaita. (Rechelle Ann Fuertes 2020)

Tämä siis syynä miksi marketin testaaminen tulee olemaan erittäin isossa osassa seuraavia viikkoja, koska jos aloitamme kauden ja joku onnistuu huijaamaan käyttämällä markettia, voi hän mahdollisesti pilata koko sen kauden ekonomian kerta heitolla. Tämä tarkoittaa taas sitä, että pelaajat, jotka pelaavat huijaamatta, jäävät jälkeen kaikessa eivätkä pysty mitenkään ostamaan tavaroita, koska huijarit tulostavat rahaa ja tapahtuu kauhea inflaatio. Ihmiset ovat todella kilpailuhenkisiä peleissä, joten jos näin pääsee tapahtumaan todella moni usein lopettaa pelaamisen, koska eihän siinä ole mitään järkeä, jos toiset huijaavat ja itse koittaa pelata reilusti. Tätä voi verrata urheilussa dopingiin, et tahdo kilpailla, jos tiedät, että vastustajasi pärjää koska käyttää kiellettyjä aineita.

Perjantai 09.10.2020

Tänään testailimme lisää markettia, kun Jussi sai ajettua ison päivityksen sisään. Markettiin lisättiin filteri mahdollisuus, eli pelaaja pystyy kaventamaan hakuaan erityyppisillä hakukriteereillä. UI:n (User interface) ulkonäköä myös huoliteltiin paljon ja käyttö ystävällisyyttä. Testasimme, että kaikki edellä mainittu toimii moitteetta, jonka jälkeen ryhdyimme yrittämään rikkoa markettia niin sanotusti. Käytännössä koitimme siis ostaa tavaroita täysin samaan aikaan, tai ottaa pois myynnistä kesken oston. Loimme itsellemme myös tilanteen missä meillä katkeaa internetti ja koitimme sillä välillä ostaa tavaroita, koska usein tällaisissa tapauksissa tuo edellisenä päivänä mainittu dupe tapahtuu. Kun tieto ei liiku palvelimelle, mutta tavara kuitenkin liikkuu pelaajalta pelaajalle. Totesimme, että marketti tuntuu toimivan suhteellisen hyvin, mutta pienellä testaamisella sitä ei voi suoraan sanoa, siksi päivitimme marketin meidän betaan ja pyysimme testaaajia koittamaan sitä mahdollisimman paljon ja löytämään kaikki epäkohdat.

Iltapäivästä kävin läpi meidän uusia alueita ja niihin sisältyviä puzzleja eli pulmia. Jouduimme muutama niistä karsimaan, koska ne olivat saaneet paljon negatiivista palautetta ja tuntuivatkin todella pitkäveteisiltä. Suunnittelin myös omalle NPC(Non-Play-Character) omat teksti dialogit, kun sille koittaa puhua. Lisäsimme siis kaikista työntekijöistä tällaiset hahmot peliin, hieman vitsi mielessä.

Viikkoanalyysi 3

Tämä viikko mennyt pitkälti samoissa merkeissä kuin viime viikko, eli testaaminen on jatkunut ja hyvin vähän mitään sen suurempaa uutta tuotu peliin. Kuun lopussa meidän pitäisi olla tämän päivityksen osalta valmiita, niin uuden lisääminen olisi hirveä riski, koska yleensä aina tulee jotain ongelmia. Meidän betatestaajat hoitavat hyvin pitkälti tuon toiminnallisen testaamisen, mutta meidän pitää itse hoitaa teknillinen pelitestaaminen.

Teknillinen pelitestaaminen keskittyy pelin arkkitehtuuriin ja itse koodiin. Teknillisessä pelintestaamisessa hyödynnetään ohjelmistoa, koodia ja yhdistetään se liittyviin näkökulmiin. Teknillisessä pelintestaamisessa keskitytään siihen, miten koodi on kirjoitettu ohjelmaan. Teknillisessä pelintestaamisessa testaaajan tulee ymmärtää koodia ja pystyä tarvittaessa itse muokkaamaan sitä, jotta hän voi luoda erilaisia virhetiloja tai testitiloja peliin. (Scribd Inc. 2017.) Teknillisen pelintestaaminen vahvuus piilee siinä, että pystymme seuraamaan mitä pelissä tapahtuu katsomalla koodia sen sijaan, että tuijottaisimme ruutua ja koittaisimme arvailla mitä käytännössä tapahtui. Käytämme siis debug ohjelmaa, joka pitää logia kaikesta tapahtuneesta, eli voimme käydä läpi jokaisen liikkeen ja tapahtuman kohta kohdalta. Esimerkkinä voisoin käyttää tuota dupea, se liittyy hyvin pitkälti siihen, milloin pelaajan hahmo tallentuu palvelimelle ja missä välissä hän on antanut tavaran pois, joka on sitten dupeentunut. Lokeista kun seuraa tätä tapahtumaa on helppo huomata, että tarvitsemme lisää tallennuspisteitä, jotta tällaista ei tapahtuisi. Pelaajat ovat yleensä erittäin nokkelia ja koittavat kiertää nämä tallennukset, esimerkiksi hidastamalla tai jopa kaatamalla oman internetinsä, jotta se tapahtuma missä pelaajalla ei ole enää tavaraa jäisi tallentumatta.

### 3.4 Viikko 4

Maanantai 12.10.2020

Aamupäivän kävin läpi beta-testaajien dokumentteja bugeista ja parannusehdotuksista, jonka jälkeen siirryin itse testaamaan pelin alkuosiota, ideana tutkia hahmon kehitystä ja kuinka hyvin pelin vaikeus kasvaa hahmon kasvaessa. Olemme saaneet paljon palautetta, että peli tuntuu liian helpolta alussa, joten tätä olemme joutuneet hiomaan paljon. Tarkoitus olisi pelata peli läpi jokaisella hahmoluokalla mitä meillä on ja tunnustella hieman miltä mikäkin pelin osio tuntuu. Hahmoluokkia meillä on 17 ja niistä jokaisella on vielä 2 eri taitopuuta, eli teoriassa pitäisi mennä peli läpi 34 kertaa. Noh onneksi kokemuksen pohjalta pystyn aika hyvin päättämään miten paljon minkäkin taidon pitäisi tehdä vahinkoa, kunhan ensin selvitän pari peruspilaria, esimerkiksi tekeekö taito vain yhden kerran vahinkoa, osuuko se, kuinka moneen viholliseen, vai tekeekö se mahdollisesti vahinkoa ajan myötä (niin kuin myrkyt tai kiroukset). Paljon aikaa ja hienosäätöä homma kuitenkin vaatii, eikä sitä tältä istumalta varmasti saa valmiiksi.

Tiistai 13.10.2020

Tänään keskustelimme aamusta paljon vihollisten kestävydestä ja siitä, miten se heittelee aivan liikaa, jotta peliä voisi tasapainottaa fiksusti. Ennen päävastusta olevassa huoneessa oli vihollisia millä oli 250 kestopistettä ja sellaisia millä oli 6500 kestopistettä, tämä toinen vihollinen oli siis 26 kertaa kestävämpi kuin toinen. Tässä näkee hyvin sen mitenkä pelin tasapainotus ei koostu täysin hahmoista ja sen kyvyistä vaan myös kaikesta ympäristöstä. Tähän myös vaikuttaa erilaiset tavarat mitä saat pelin myötä, mutta tuota 26 kertaista

kestopistemäärää on pakko madaltaa huomattavasti, jotta pelin tasapainottaminen olisi mitenkään mahdollista. Kävimme myös markettia läpi, mutta se tuntuu toimivan jo suhteellisen hyvin. Jussi myös antoi pienen sivuprojektin, jotta koodaaminen sujuisi paremmin, ja koitin koodata omaa versiota pacmanista, siitä ei kuitenkaan tähän hätään tullut yhtään mitään ja totesin, että tärkeämpi käyttää nämä 2 viikkoa ennen päivitystä, johonkin pelin tärkeisiin osioihin.

Keskiviikko 14.20.2020

Aamusta kävimme kollegan kanssa hieman läpi pelin alkua ja tunnustelimme juuri sitä miltä peli tuntuisi täysin uudelle pelaajalle. Luvut olivat hyvin alustavia ja suhteellisen hatusta heitettyjä ja sen kyllä huomasi, mutta koska tavaroiden putoamista ei ollut vielä korjattu, emme saaneet täysin realistista kuvaa, miltä pelin alku tuntui. Tästä syystä emme lähteneet säätämään vielä lukuja sen koommin vaan testaamme huomenna lisää. Oletetusti tämän päivän aikana saamme korjattua sen, että tavaroita putoaa aivan liian vähän ja ne ovat kaikki päähineitä, ilman hyvää asetta tällaisissa peleissä on hyvin vaikea yleensä edetä. Tästä syystä jatkoin uusien tavaroiden lisäämistä koodiin, jotka olisi tarkoitus lisätä ennen kuun loppua. Aikaisemmin taisinkin puhua, että jokaiselle hahmolle tulossa uusi setti kokonaisuus, eli 4 uutta tavaraa per hahmoluokka ja niiden lisääminen yksitellen on ajoittain hieman hidasta.

Torstai 15.10.2020

Tänään hieman hiljaisempi päivä, kun pääkoodarit touhuavat muuta. Itse pitkälti jatkoin settien lisäämistä, päässyt ehkä noin puoliväliin niiden kanssa, mutta erittäin puuduttavaa hommaa. Puolilta päivin pidin pienen lounastauon ja siirryin testaamaan pelin alkupään muutoksia. En vielä tehnyt mitään radikaaleja muutoksia, mutta keskustelemme kollegan kanssa, että luultavimmin joudumme lisäämään hieman hahmoille kestävyyttä ja elämäpisteiden elpyvyyttä. Tällä hetkellä ainoa tapa saada takaisin elämäpisteitä on joko juomalla pullo, jonka voi juoda 30 sekunnin välein, tai sitten jos johonkin tavarahan on osunut ”elämäpisteiden palautuminen” tai elpyminen ajan kanssa. Eli jos otat vahinkoa, sinulla ei ole kauheasti vaihtoehtoja saada takaisin menettämiäsi elämäpisteitä, siksi hahmoilla aikaisemmin olikin perusmäärä kyseistä attribuuttia, mutta se väliaikaisesti poistettiin. Joudumme myös tarkastelemaan, kuinka paljon vahinkoa hahmot tekevät nyt, kun pääsuunnittelija päätti jakaa kaiken vahingon mitä hahmo tekee niin 100, ja jokaisesta tasosta mitä hahmo saa, tämä jakaja pienenee yhdellä. Esimerkiksi: 10 tason hahmon taidot tekevät 10 % koko vahingosta ja 100 tason hahmo tekee täydet 100 %. Ideana oli siis vaikeuttaa alkupään osiota pelistä, koskematta loppupään tasapainoon, mikä toimiikin moitteettomasti, mutta vaatii hieman hienosäätöä vielä.

Perjantai 16.10.2020

Tämä päivä meni pitkälti samoissa merkeissä kuin eilinen, aluksi lisäilin uusia setti tavaroita, jonka jälkeen siirryin testaamaan eri hahmoluokkien alkupeli tasapainoa. Ajoittain työ on hieman itseään toistavaa, erityisesti kun on testaamisesta kyse ja kaikki pitää käytännössä käsin koittaa ja tunnustella mikä tuntuu hyvältä. Siitä kuitenkin saa onnistumisen tunteen, kun vihdoinkin kaikki on kohdillaan ja pelaajiltakin tulee positiivista palautetta. Tietenkin joskus myös käy niin, että teet töitä niskalimassa ja sitten palaute on negatiivista, mutta niistä pitää koittaa ottaa opikseen eikä saa ottaa liikaa itseensä.

Viikkoanalyysi 4

Tämä viikko meni hyvin pitkälti uusien tavaroiden lisäämisessä ja pelin alkuosion testaamisessa. Ajattelinkin, että olisi hyvä avata tätä aikajanaa lukijakunnalle. Peliä tasapainottaessa on erittäin tärkeää huomiota, kuinka vaikeusaste kasvaa ja kuinka hahmot kehittyvät pelin edetessä. Tällä pyritään siihen, ettei missään kohdassa alku, keski- tai loppuvaiheilla, hahmo olisi liian ylivoimainen tai, että viholliset eivät olisi liian ylivoimaisia. Miksi tämä on tärkeää? Mikäli peli on heti alussa liian helppo tai vaikea, moni varmasti lopettaa pelin siihen. Ensivaikutelma on erityisen tärkeä, koska peleillä on usein muutaman tunnin palautusoikeus, mikäli ostaja ei ole tyytyväinen ostokseen.

Itse jaan pelin niin sanotusti 4 osa-alueeseen, alkupeli, keskipeli, loppupeli ja todella loppupeli (early, mid, late & superlate game). Alkupelistä loppupeliin, hahmon kehitys pitää olla lähes lineaarinen vaikeusasteen kanssa, eli ei saisi olla liian vaikeata eikä helppoa. Toki ajoittain tämä heittelee ja välillä on helpompaa ja välillä vaikeampaa, mutta se pitää pelin mielenkiintoisena. Superloppupeli alkaa usein siitä, kun peli on menty läpi kaikilla vaikeusasteilla ja hahmo on maksimi tasolla, mikä meidän pelissä on 100. Tästä eteenpäin, mikäli kehittää vielä hahmoa ja kerää voimakkaampia tavaroita, alkaa hahmosta tulla todella vahva ja kaikki aikaisemmat viholliset/päävastukset ovat todella helppoja. Pelaajalle siis tulee sellainen olo, että hän on lähes voittamaton, tämä tunne on sellainen mitä pelaajamme myös hakee, he haluavat olla rinnastettavissa jumalaan ja olla ylivoimaisia, kunhan tätä tunnetta ei anneta liian aikaisin pelissä. Myöhemmin herää sitten kysymys, mitä seuraavaksi? Miten motivoimme pelaajaa jatkamaan pelaamista, kun peli ei enää tarjoa mitään haasteita? Me hyödynnämme pelaajien kilpailuviettä ja loimme systeemin, missä pelaaja pystyy kipuamaan ylöspäin niin sanotusti ikuista tornia, missä jokainen taso on aina hieman vaikeampi kuin aikaisempi. Meillä on myös käytössä pistetaulukko tai lista, mistä pelaajat näkevät kuka on kivunnut ja kuinka korkealle tornissa. Tästä syntyykin sitten se superlate game, missä pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan, että kuka kipuaa korkeimmalle ja millä hahmoluokalla. Pelaajat käyttävät satoja ja tai jopa tuhansia tunteja siihen, että saavat

hahmostaan niin voimakkaan kuin mahdollista, jotta he pystyvät kipuamaan tätä tornia korkeammalle kuin muut. Tarjoamme myös top10 korkeimmalle kiivenneille pelaajille erilaisia palkintoja, jotka ovat yleensä jotain visuaalisia, kuten hohtavat siivet pelaajan selkään tai muuta vastaavaa. Aiomme myös kehittää muita erilaisia systeemejä pelillemme tulevaisuudessa, jotta tämä ikuinen torni ei olisi ainut paikka missä pelaajat voisivat kilpailla, tarkoitus olisi myös päästää pelaajat taistelemaan toisiaan vastaan, PVP ympäristössä, eli player versus player (pelaaja vastaan pelaaja).

Pelin elinkaaren pitkittäminen on hyvin tärkeätä peleissä ja se, että pelillä olisi uudelleen pelaus arvoa. Yleisimpiä ratkaisuja näihin ovat, DLC (Downloadable content), eli pieni tai iso lisäosa, joka on usein maksullinen, multiplayer eli moninpeli ja pelin myyminen monella eri platformilla (Tietokoneelle, mobiilille tai konsoleille). (New York Film Academy 2014)

Meillä esimerkiksi osa hahmoluokista ovat DLC, eli pelaajan pitää maksaa muutama euro, jotta hän voi pelata samuraita. Tämä on nykyään erittäin normaalikäytäntö ja se on erityisen yleistä mobiilipelimarkkinoilla. Meidän pelihän on myös jo moninpeli, eli sekin nostaa pelin arvoa selvästi, kun siihen voi kutsua kaverit mukaan ja oikeastaan se on suositeltavaakin. Usein, kun kaikki on hauskeempaa porukassa. Hyödynnämme myös tuota aikaisemmin mainittua multiplatform, eli meidän peli on julkaistu, tietokoneille, mobiilille, konsoleille ja seuraavaksi yritämme saada sitä Nintendo Switchille myös.

Nykyään pelaajat vaihtavat pelejä paljon useammin kuin ennen vanhaan, siksi tällainen kausittainen systeemi on erittäin hyvä. Se on pelaajille hyvä ja se on meille rahallisesti hyvä. 3kk välein käytännössä julkaisemme pelimme aina uudestaan ja lisäämme jotain DLC hahmoluokkia tai sitten uusia kosmeettisia päivityksiä, eli rahalla voit ostaa hahmollesi hienommat varusteet. Nämä varusteet ovat kuitenkin täysin kosmeettisia koska emme tahdo, että rahalla voisi suoraa ostaa paremman hahmon. Pelaajat tuntuvat rakastavan puhtaita alkuja, että kaikki pelaajat ovat samalla viivalla ja lähtevät siitä kilpailemaan eteenpäin. Toki osa pelaajista myös tahtois vain kehittää hahmoaan ikuisesti, mutta sekin onnistuu, kun emme poista heidän hahmojaan, vaan siirrämme ne ”normaaliin” liigaan, eli pois kausi liigasta kauden loputtua.

Tämä systeemi on yleistynyt hyvin paljon pelimaailmassa, koska se on rahallisesti kannattava ja pelaajat tuntuvat pitävän siitä myös. Itselläni on mennyt monia pelijulkaisuja täysin ohi ja se on harmittanut paljon. Tämän systeemin avulla pääsen kuitenkin aloittamaan pelin samaan aikaan kuin muut. Tätä voisi verrata maratoniin, tahtoisitko itse lähteä juoksemaan maratonia, mikäli muut ovat jo puoli välissä?

### 3.5 Viikko 5

Maanantai 19.10.2020

Aamusta palaveria liittyen viimeisen viikon prioriteetteihin, että mitä olisi vielä pakko saada päivitettyä, ennen kuin olemme niin sanotusti valmiita. Kävimme siis taskulistin tärkeimpiä kohtia läpi ja järjestelin ne prioriteetti järjestykseen. Suhteellisen hektistä menoa, koska siellä on vielä aika isoja juttuja mitä pitäisi korjata ja saada toimimaan, meidän uusi päävastus ei ole vielä ollenkaan valmis, hyvä kun se toimii, uusi torni mekaniikka myös hieman vielä kesken ja osa hahmoluokista myös vielä rikki. Tästä tulee vaihteeksi aika moinen crunch loppua kohden.

Mitä tarkoittaa ”crunch culture”, yleensä sillä tarkoitetaan loppupuristusta, mikä näkyy pitkitetyissä työpäivissä ja jopa viikoissa. Tämä on hyvin yleistä pelialalla ja ohjelmointi alalla. Usein, kun jokin deadline lähestyy, työpäivät pitkittyvät helposti 12 tunnin pituisiksi ja 5 päivän sijaan teetkin mahdollisesti 7 päivää. Tämä on ollut ongelma pelialalla jo vuosikymmenien, mutta siitä on vihdoinkin alettu puhumaan avoimesti. Suurin syy crunch kulturen olemassaoloon, on lupaukset. Firmat esittelevät pelejä ja tuotteitaan aivan liian aikaisin ja sitten antavat niille vielä päivämäärän, koska sen pitäisi olla valmis. Fiksuinta olisi, ettei pelistä/päivityksestä puhuttaisi, ennekuin se olisi lähes valmis julkaistavaksi, tällä voitaisiin säästyä tiukoilta deadlineilta ja tyhjiltä lupauksilta. Voimme myös kuluttajana vaikuttaa tähän, esimerkiksi jos jokin peli tai päivitys viivästytetään, käyttäydymme asiallisesti emmekä nosta haloota siitä, koska kaikki tietävät, että viivästyttäminen on viimeisin asia mitä pelistudio tahtoo pelille tai päivitykselle tehdä. (Vikki Blake 02.10.2020)

Tiistai 20.10.2020

Päivä alkoi palaverilla, kävimme läpi, miten saadaan päivitys vietyä maaliin ja mitä meiltä vielä puuttuu. Tilanne yleisesti vaikutti ihan hyvältä ja suurimmat päivitykset, kuten marketti toimi hyvin ja uusi kaos torni, mikä on koko päivityksen keskeisin asia, tuntui toimivan hyvin. Loppuvastusta ja uusia tavaroita pitää vielä hioa ja hahmojen tasapainottamisessa on aina säädettävää. Itse jatkoin alkupään pelin testailua ja teinkin muutamia radikaaleja muutoksia mms: tavaroista vähensin paljon kestävyyspisteiden elpymistä, koska sait käytännössä sekunnissa kaikki kestävyyspisteet takaisin. Hahmoille nostin hieman ensimmäisten taitojen tekemää vahinkoa, koska lisäsimme muuten jakolaskun koko pelaajan vahinkoon, mikä perustuu pelaajan tasoon, puhuinkin aikaisemmin tästä, eli kun hahmo on tasolla 100 tekevät taidot silloin 100 % vahinkoa, kun taas tason 1 hahmo tekee 1 %, ideana siis tasapainottaa tällä alku päätä koskematta loppua päähän.

Keskiviikko 21.10.2020

Tänään sain vihdoin viimeisteltyä settien lisäykset ja sain myös lisättyä ne meidän lokalisaatioon, suomeksi ja englanniksi. Lokalisaatiolla tarkoitan tiedostoa missä on kaikki pelaajille näkyvä teksti käännettynä. Meidän onneksemme saamme todella paljon apua innokailta pelaajilta, jotka kääntävät peliä omalle kielelleen huvikseen ja auttaakseen meitä. Itse toki käänsin suomeksi kaikki uudet tavarat ja ajoittain niistä tulee aika hupaisan kuuloisia.

pirate_setname	Black Beard's Remains
pirate_bonus	Steaming Barrel
pirate_expl	You now shoot 2 bullets instead of 1 per attack.
pirate2_setname	Plunderer's Ensemble
pirate2_bonus	Cannoneer
pirate2_expl	Land Ahoy! Now cast's twice and deals additional damage
necromancer_setname	Death Lord's Legacy
necromancer_bonus	Army of the Dead
necromancer_expl	Increases minion HP by 100% and Damage by 25%.
necromancer2_setname	Venom's Frame
necromancer2_bonus	Venom's Poison Mastery
necromancer2_expl	Expunge no longer removes poison stacks on use
paladin_setname	Odin's Holy Hammer
paladin_bonus	Sacred Hammer
paladin_expl	Holy Hammers now casts an additional Hammer.
paladin2_setname	Justiciar's Thunder Raiment
paladin2_bonus	Thunderstruck
paladin2_expl	Lightning Fury can strike single target multiple times

Kuvio 5: Kuva meidän lokalisaatiosta

Mustaparran Jäänteet
Maata Näkyvissä
Ammu nyt 2 luotia yhden sijasta jokaista hyökkäystä kohden.
Ryöstelijän Asukokonaisuus
Tykkimies
Land Ahoy! Osuu nyt kahdesti ja tekee lisä vahinkoa
Kuolemanherran Perintö
Kuolleiden Armeija
Lisää Kätyrien elämää 100%:lla ja vauriota 25%:lla
Venomin Runko
<b>Venomin Myrky Mestaruus</b>
Expunge ei enää poista myrkkypinoja vihollisilta
Odinin Pyhä Vasara
Pyhä Vasara
Pyhät Vasarat heittää nyt lisävasaran.
Justikaarin Ukkos Asuste
Ukkosen Iskemä
Lightning Fury voi osua yhteen kohteeseen useaan kertaan

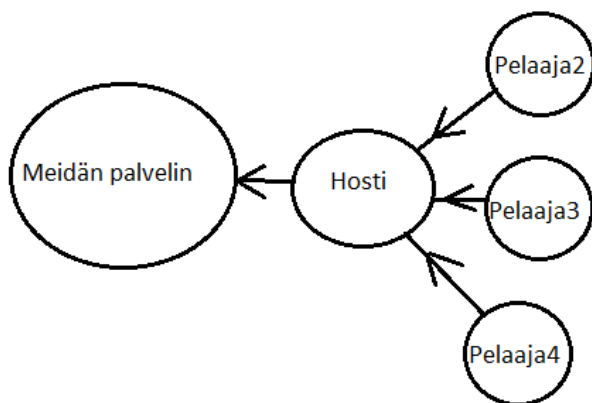
Kuvio 6: Kuva meidän suomennoksista



Kaikkea en vielä täysin suomeksi kääntänyt, pitää tarkistaa miten jotkin taidot kollega on suoraa suomentanut esimerkiksi: "Lightning fury" on hahmon taito mitä en vielä suoraa suomentanut, mutta tämä ei ole niin korkea prioriteetti, kunhan pelaaja ymmärtää mistä kyse.

Torstai 22.10.2020

Olimme saaneet paljon palautetta, että ryhmässä pelatessa osa hahmoista ei tunnu tekevän vahinkoa tai tekee paljon vähemmän mitä yksin. Lähdimme kollegan kanssa tätä tutkimaan ja löysimmekin paljon suhteellisen huolestuttavia bugeja ottaen huomioon, että viikon päästä homma pitäisi saada jo ulos. Noh onneksemme suurin osa näistä oli "desync" ongelmia, mikä tarkoittaa siis sitä, että pelaajan / pelaajien data ei liiku oikein palvelimen välillä ja siksi osa taidoista ja asioista mitä hahmot tekevät katoavat täysin tai eivät toimi oikein. Yleisesti meidän pelissä ensimmäinen pelaaja pelissä tai alueella luokitellaan pelin "hostiksi" eli ylläpitäjäksi tai isännäksi. Yleisesti hostilla peli toimii moitteettomasti koska kaikki tieto kulkee hänen kauttaan.



Kuvio 7: Tiedon kulku pelaajilta meidän palvelimelle

Tästä syystä siis tieto ei välillä kulkenut oikein, mikä johti siihen, että vaikka pelaajan 2,3,4 ruudussa heidän hahmonsa tekee taitoja tai loitsuja, ne ei kuitenkaan välity hostille asti, jolloin ne ei myöskään välity meidän palvelimelle, eli käytännössä niitä ei meidän silmissä ole olemassa tässä tapauksessa. Nämä ongelmat olivat onneksi suhteellisen helppo paikantaa, koska koko animaatio jossain taidossa jäi näkymättä, niin käytännössä kävimme hahmoluokat läpi yksikerrallaan ja keskustelimme, että mikä näkyy ja mikä ei. Samalla törmäsimme hieman erikoiseen ongelmaan, missä peli jostain syystä otti hostin tiedot ja käytti niitä pelaajien 2,3 ja 4 hahmojen laskuissa. Esimerkkinä, jos minun hahmollani oli +10 lisäpistettä kaikkiin taitoihin, jostain syystä kaikki muutkin pelaajat saivat sen. Onneksemme suurin osan

näistä kaikista ongelmista oli saman vian tai saman tyllyksen vian takana, eli saimme korjattua ne suhteellisen hyvin. Huomenna jatkuu vielä testaus kuitenkin, koska nämä ovat todella isoja juttuja, jos ryhmäpelaaminen ei toimi kunnolla.

Testailimme myös meidän markettia ja havaitsimme, että osan tuotteista mitä laittaa myyntiin, ei katoa pelaajalta ollenkaan. Tämä tarkoittaa siis sitä, että voin myydä tuotteen enkä menetä sitä. Tässä on eläväesimerkki aikaisemmin mainitusta dupesta, mikä mahdollisesti pilaisi koko tämän kauden ekonomian heti, mikäli pelaajat huomaisivat tämän virheen. Meidän betatestaajat eivät ole sanoneet mitään, vaikka voisin olettaa, että osa testaajista on varmasti ollut tietoisia tästä bugista. Tämä on yksi niistä ongelmista, kun ottaa testaajia omasta pelaajakunnasta eikä palkkaa erillisiä, heillä on ajoittain oma lehmä ojassa. Mikä on hyvin sääli, koska samalla kun he huijaavat, he pilaavat muiden pelikokemuksen täysin.

Perjantai 23.10.2020

Tänään saatiin desync testit onneksi loppuun, sitten pitää vain toivoa, että meidän koodarit löytävät mistä kyseiset viat johtuvat ja saavat ne korjattua. Loppu päivän hienosäädin yleisesti hahmojen alkuvaiheen vahinkoa ja toinen pääkoodareista oli korjannut aikaisemman muutoksen, joka teki hahmoista aivan liian heikkoja, eli kestävyyspisteiden skaalaus oli väärin. Pääsin siis testaamaan nyt kunnolla pelin alkupäätä, kun tavarat ja kestopiste muutokset ovat vihdoinkin päivitetty. Testien jälkeen hieman nostin kaikkien hahmojen alkupään vahinkoa taidoissa, koska aikaisemmin mainittu jako lasku per hahmon taso, vaikutti tietenkin todella absurdilta ihan pelin alussa, kun olet tason 1 hahmo. Peli tuntui hyvältä, ei liian helpolta eikä vaikealta ja kuitenkin oli sellainen olo, että hahmo toimi ja teki vahinkoa. Alustavasti testasin viikinkiä, samuraita ja tulivelhoa, ensi viikolla pitää vielä käydä kaikki hahmoluokat läpi ja tarkistaa, että kaikki tuntuu hyvältä ja toimii. Ensi viikon agendassa on vielä myös markettin testaamista, kunhan aikaisemmin löydetty virheet on korjattu ja samoin pitää vielä tarkistaa, että nuo desyncit ovat vihdoinkin korjattu. Hieman kireä aikataulu tulee, mutta se on aika normaalia.

Viikkoanalyysi 5

Tämä viikko oli aika hektinen ja saatiin jo kokea sitä kuuluisaa crunch culturea mistä aikaisemmin kirjoitinkin. Teimme siis ylitöitä muutamina päivinä, mutta ei onneksi ihan liikaa. Yleensä minulla ja kollegallani on kädet täynnä asiakaspalvelu pohjaisia tehtäviä ensimmäiset kaksi viikkoa päivytyksen jälkeen. Tähän ajanjaksoon usein koitankin säästää hieman energiaa vielä, olen monena kertana tehnyt jopa yötöitä, koska jonkun pitää olla paikalla, kun alkaa tapahtumaan. Usein syynä voi olla, että meidän palvelin kaatuu tai ei jaksa niin paljoa pelaajia, koska pelaaja määrä yllättää melkein aina. Toisena syynä usein on

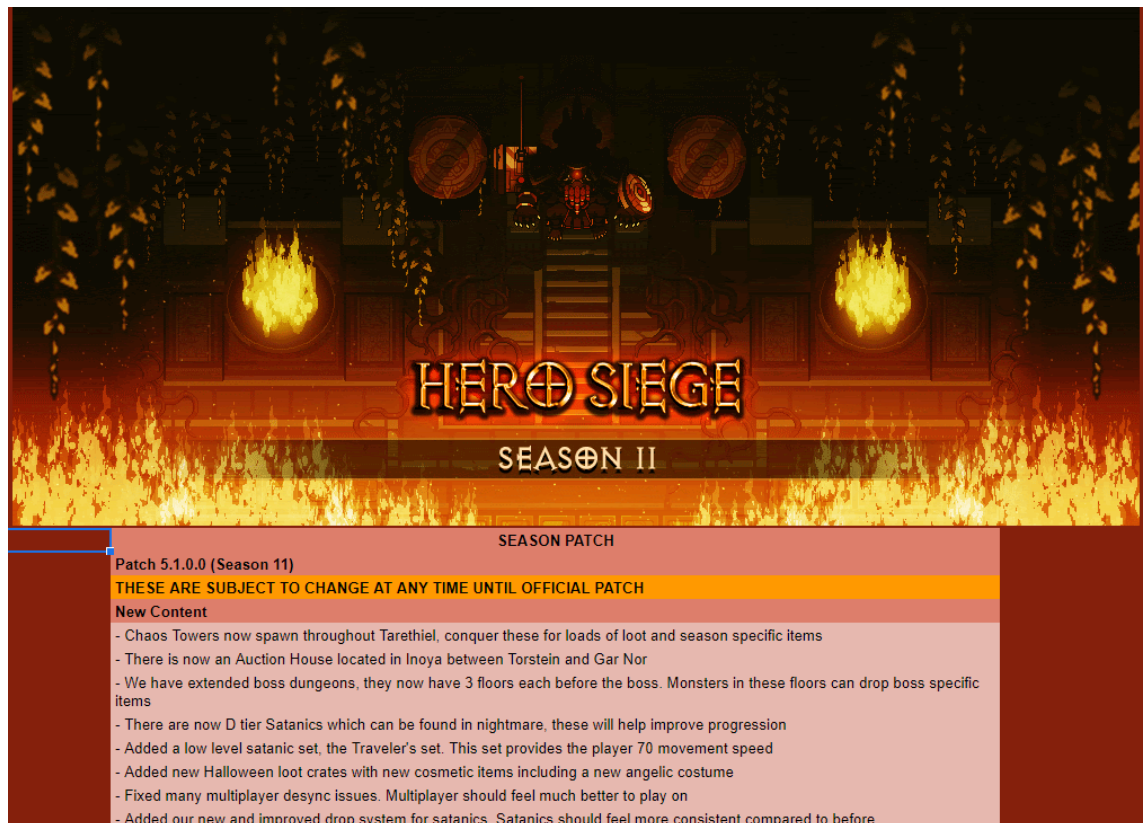
”false ban” eli väärä panna tai porttikielto, eli meidän automaattinen huijauksen esto-ohjelma jostain syystä jakaa porttikieltoja väärästä syystä. Tähän usein liittyy joku pieni bugi koodissa ja siksi näitä on todella tärkeä valvoa ensimmäisin päivinä, jotta ne saataisiin korjattua mahdollisimman pian. Se on todella turhauttava kokemus pelaajalle, jos olet odottanut monta viikkoa, että pääset pelaamaan ja sitten kun kaikki lähtevät samalta viivalta, saatkin bannit etkä pysty pelaamaan.

Yleisesti työt ovat sujuneet hyvin ja olemme suhteellisen hyvin aikataulussa, itse en koe, että olisin kauheasti enempää voinut tehdä. Pienoinen ongelma on ollut meidän toisen pääkoodarin uupuminen noin puolet ajasta, mutta olemme jotenkin pärjänneet.

### 3.6 Viikko 6

Maanantai 26.10.2020

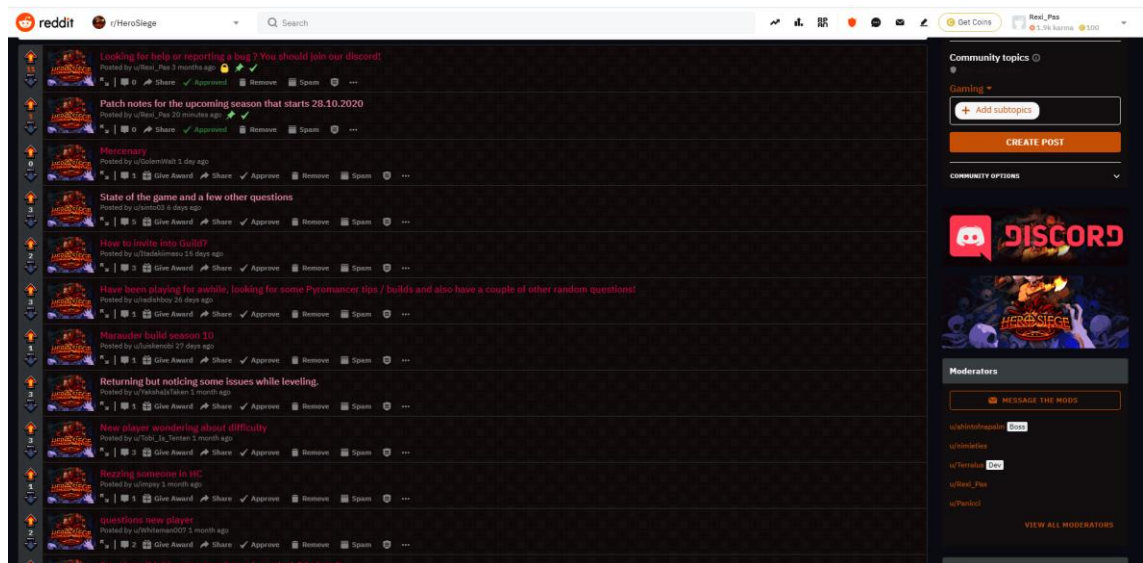
Aamulla käytiin nopeasti läpi mitä tältä viikolta pitäisi saada irti ennen päivityksen julkaisua. Samalla jaoinme pelaajille ensimmäisen vedoksen meidän patch noteista, eli kaikista muutoksista liittyen tulevaan päivitykseen.



Kuvio 8: Kuva patch notesta

Tänään oli kevyttä testaamista ja yleisesti kommunikoimme pelaajien kanssa ja koitimme nostaa tunnelmaa. Odottelimme, että Elias ja Jussi saavat päivitykset valmiiksi, mitkä

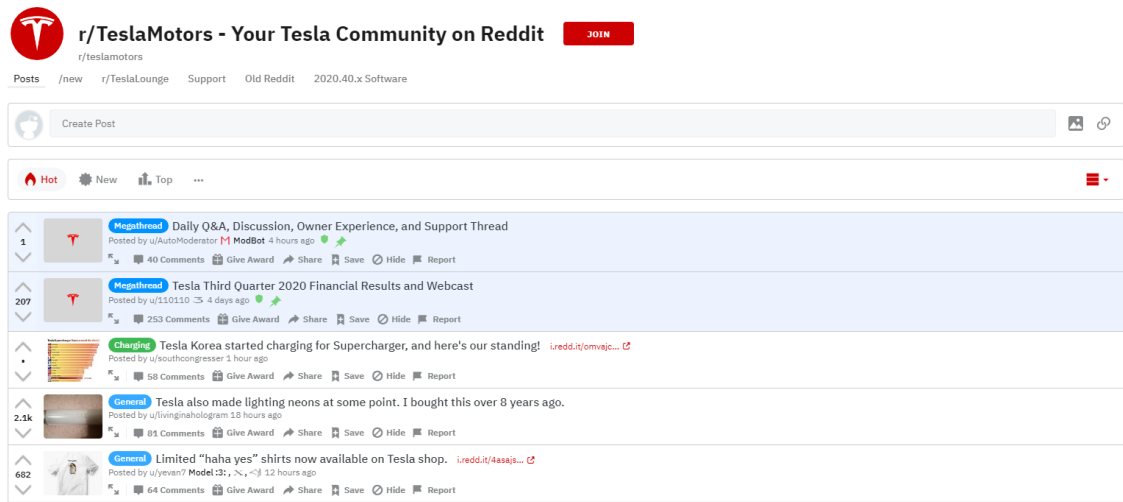
kirjasimme perjantaina, jotta pääsisimme jatkamaan testausta. Kävin myös reddittiin kirjoittamassa foorumi postin aiheeseen liittyen.



Kuvio 9: Kuva meidän Redditistä

Mikä on ”Reddit”? Reddit itse väittää olevansa internetin etusivu. Mikä pitää osittain paikkansa, USA:ssa Reddit on kuudenneksi käytetyin nettisivu ja maailmalla 18:sta. Reddit käytännössä on siis massiivinen kokoelma erilaisia foorumeita. Lähes jokaisella isolla firmalla on oma subreddit, niin kuin meilläkin kuten tuossa ylemmästä kuvasta näkee. Yleisesti jokainen redditin forumi käyttää identtistä pohjaa ja siellä voi kuka tahansa postata mitä tahansa, tietenkin aiheeseen liittyvää ja ei mitään sopimatonta. Kun joku postaa sinne jotain, moderaattorien hyväksytyä se tulee näkyviin ”uudet” osioon. Mikäli postauksesi saa paljon huomiota ja sitä ”upvotetaan” eli äänestetään ylöspäin, saattaa postaus nousta ”kuuma” osioon, jolloin se näkyy kyseisen subredditin etusivulla ja saa varmasti vielä enemmän huomiota. Usein postaukset ovat joko jotain uutisoitavaa, informaatiota, jotain hauskaa tai vaikka taidetta, liittyen kyseiseen subreddittiin. Redditillä on monta tarkoituspöytä, usein sitä hyödynnetään kommunikointiin ja markkinointiin (Jake Widman 13.10.2020).

Esimerkki Teslan subredditistä:



Kuvio 10: Tesla subreddit

Tiistai 27.10.2020

Todella hektinen päivä ollut aamusta iltaan varsinkin, kun koulussakin alkoi kurssi ja tuntuu ettei kukaan siellä osaa ottaa hommaa hypypsiin. Työn puolesta oli hieman heikompi päivä, koska kollega, jonka kanssa tehnyt paljon testejä oli hieman huonovointinen tänään ja keskityimme lähinnä yksin testaamaan ja tasapainottamaan peliä. Yleisesti saimme paljon hienosäädettyä tasapainoa ja se tuntuu nyt paremmalta kuin koskaan. Ehdimme onneksi myös testaamaan tuon kaaos tornin desyncin ja muuten toimi oikein hyvin, mutta kaksin kun meni viimeiseen kerrokseen, torni alkoikin alusta eikä heittänyt kylään. Tällainen bugi on hyvä esimerkki siitä mikä voi pilata koko sesongin/liigan alun, sillä pelaajat olisivat pystyneet juoksemaan ikuisesti kaaos tornia, minkä on tarkoitus löytyä suhteellisen harvoin. Testasin myös uutta viimeistä päävastusta ja sain erittäin hyvää dataa meidän koodareille, että mitä pitää säätää ja uskoisin, että saamme huomenna kaiken valmiiksi. Sitten valmistaudunkin todelliseen tulikokeeseen, kun mahdollisesti teen yötöitä osittain, koska pitää vastailla luultavimmin satoihin ticketteihin ja avunpyyntöihin pelaajilta.

Keskiviikko 28.10.2020

Aamu oli kiireinen, vielä jouduttiin paljon testaamaan viimeistä pomoa ja siitä koitui ongelmia mms pomon hyökkäykset eivät osuneet ja pomo ei tiputtanut ollenkaan tavaroita mitä olisi pitänyt voida pudottaa. Myös oli vielä ongelmia monen pelaajan astuessa kaaos torniin, että he joutuivat huoneisiin tai kerrokseen eivätkä samaan. Saimme onneksi kaikki nämä korjattua ja nyt voimme tehdä viimeiset tarkistukset ja alkaa päivittämään peliä liveen, eli pelaajille. Kello on 16:26 ja kunhan peli menee liveen, varmasti tulee uusia ongelmia, joten minun päiväni tästä vielä jatkuu, mahdollisesti yömyöhään.

Torstai 29.10.2020

Niin kuin arvasin, vääriä banneja alkoi satamaan sopivasti, kun henkilökunta oli lähtenyt toimistolta. Viimeisen 6 tuntia aika pitkälti vain vastaillut asiakaspalvelu henkisiin ongelmiin ja poistellut näitä banneja(porttikieltoja). Toistaiseksi ongelmat muuten ovat olleet vähäisiä, mikä kertoo erittäin hyvästä edistyksestä. Tulevaisuutta varten ehdotin kyllä, jos koittaisimme ensimmäiset päivät pitää kellon ympäri jonkun toimistolla, jotta voisimme nopeasti korjata isommat ongelmat ja päivittää. Tämä on hieman puuduttavaa istua tässä tekemässä tätä, kun tiedän, että tämän voisi korjata suhteellisen helposti tai ainakin automatisoida, mutta joskus näin. Pelaajilta onneksi tulee paljon kiitosta ja arvostusta, kun heidän ongelmiinsa vastataan nopeasti ja ne korjataan. Kello on siis 03:02 aamuyöstä, ja hoidan yksin asioita niin paljon kuin pystyn, kunnes toinen pää koodaajista saapuu toimistolle ja pystyy ajamaan päivityksen sisään. Onneksi olen onnistunut paikantamaan, ongelman ja koodaajien pitäisi olla suhteellisen helppoa korjata se. Tämä on erittäin hyvä esimerkki aikaisemmin mainitusta ”crunch culturesta”, kun ei voi mennä nukkumaan tai kaikki kaatuu seuraavan ihmisen niskaan täysin.

Menin nukkumaan joskus 06:00 ja heräilin 13.00 jatkamaan töitä. Jatkoin käytännössä mihin jäinkin, eli poistelin banneja ja vastailin tiketteihin. Testasin myös, että meidän korjaukset toimivat noihin asioihin mitkä aikaisemmin olivat rikki ja onneksemme ne toimivat. Tästä jatkoin 18.00 asti täysillä, sitten oli pakko ottaa hieman taukoa ja tehdä ruokaa.

Palailin töiden pariin 20:00, tikettejä ei onneksi tule enää paljoakaan, mutta uusia pieniä bugeja kyllä, ilta kului pitkälti niitä kirjaillessa ja sitten itse hieman pääsin testailemaan peliä, ennen kuin tikettejä alkoi taas satamaan uudesta ongelmasta.

Perjantai 30.10.2020

Heräilin joskus 13:00 ja hyppäsinkin suoraa koneelle, Jussi oli onnekseni ottanut kopin melkein kaikista bugeista ja ongelmista mitä olin eilisen/yön aikana listailut ja saanut suurimman osan korjattua. Testailin nämä korjatut asiat vielä, että ne olivat varmasti korjattu ja ajoimme päivityksen sisään. Hyvin pian huomasimme, että siellä oli vielä pieniä bugeja, mutta onneksemme ehdimme ajamaan pikaisen korjauspäivityksen melkein heti perään. Sitten aloinkin purkamaan tikettejä ja tekemään asiakaspalvelu hommia, illasta toivottavasti ehdin hieman testailemaan ja pelaamaan peliä, koska silloin näkee parhaiten kaikki piilevät ongelmat, kun käy itse testaamassa, maallikon lailla.

## Viikkoanalyysi 6

Viikko on ollut todella kiireinen ja stressaava. Unirytmieni on täysin pääläällä ja työtunteja kertynyt aivan liikaa. Toki ajoittain on myös rauhallisempaa niin silloin ei sitten tarvitse tehdä niin kovasti töitä. Tämän viikon tärkein havainto oli varmasti se, että testaamiselle pitäisi varata vieläkin enemmän aikaa ja se pitäisi tehdä ryhmissä eikä yksin, koska suurin osa ongelmista tuli esiin ryhmäpelaamisessa. Aikaisemmin mainitut desyncit ovat olleet ylivoimaisesti suurin riesa ja se vaikuttaa myös paljon pelaajien tyytyväisyyteen, kun he eivät voi kunnolla pelata ryhmässä. Tämä oli ensimmäinen kausi julkaisu, kun meillä oli tiketti järjestelmä käytössä ja se toimii vallanmainiosti! Toki ajoittain saamme yksityisviesteinä, jotain isompia bugeja, joita pelaajat eivät uskalla kirjoittaa julkiselle alueelle tai edes tiketeille vaan laittaa ne suoraan yksityisviesteinä, mikä on hyvä. Ajoittain toki käy sillain, jos alkaa liian tuttavalliseksi pelaajan kanssa, sitten he ovat koko ajan kyselemässä asioita sinulta ja jossain kohtaa heille pitää sanoa suoraan, että pahoittelut minulla ei ole nyt aikaa vastata näihin.

Huomasin myös, että enemmän ja enemmän streamerit pelaavat meidän peliä mikä siis käytännössä tarkoittaa ilmaista mainontaa ja vielä suoraan kohderyhmälle. Usein pelien julkaisivat palkkaavat näitä streamereitä pelaamaan ja mainostamaan heidän pelejään, jotta saisi suoraan mainontaa kohderyhmälle. Puhun siis [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv) sivustosta, missä ihmiset live streamaavat eli lähettävät live kuvaa, jostain asiasta, osa soittaa soittimia, osa kuvaa vain omia touhujaan, mutta enimmäkseen siellä on peleihin liittyviä live-lähetyksiä.

Parhaimmillaan pelillä Dota2 on ollut yli 32 miljoonaa aktiivista katsojaa samaan aikaan, verrattavissa USA suosituimpiin tv lähetyksiin esimerkiksi sunnuntai yön jalkapallo, jolla on yleensä keskimäärin 20 miljoonaa katsojaa, tämä on todella hurja luku. Tätä siis pelien kehittäjät usein koittavat hyödyntää ja usein hyvin halvalla, verrattuna siihen kuinka tehokasta tämä mainonta oikeasti on. Monet live-lähettävät huvikseen eivätkä siis yritä tehdä sillä erityisesti rahaa (Kevin Anderton 14.01.2018). Olen itse myös harrastanut tätä live-lähettämistä ja olen sillä jotain taskurahaakin saanut. Korkein koskaan saamani lahjoitus oli 540 €, mikä kyllä hetkeksi pysäytti todellisuuden. Eniten minulla oli katsojia, kun pelasin ammatikseni Dota2 peliä, noin 10-vuotta sitten.

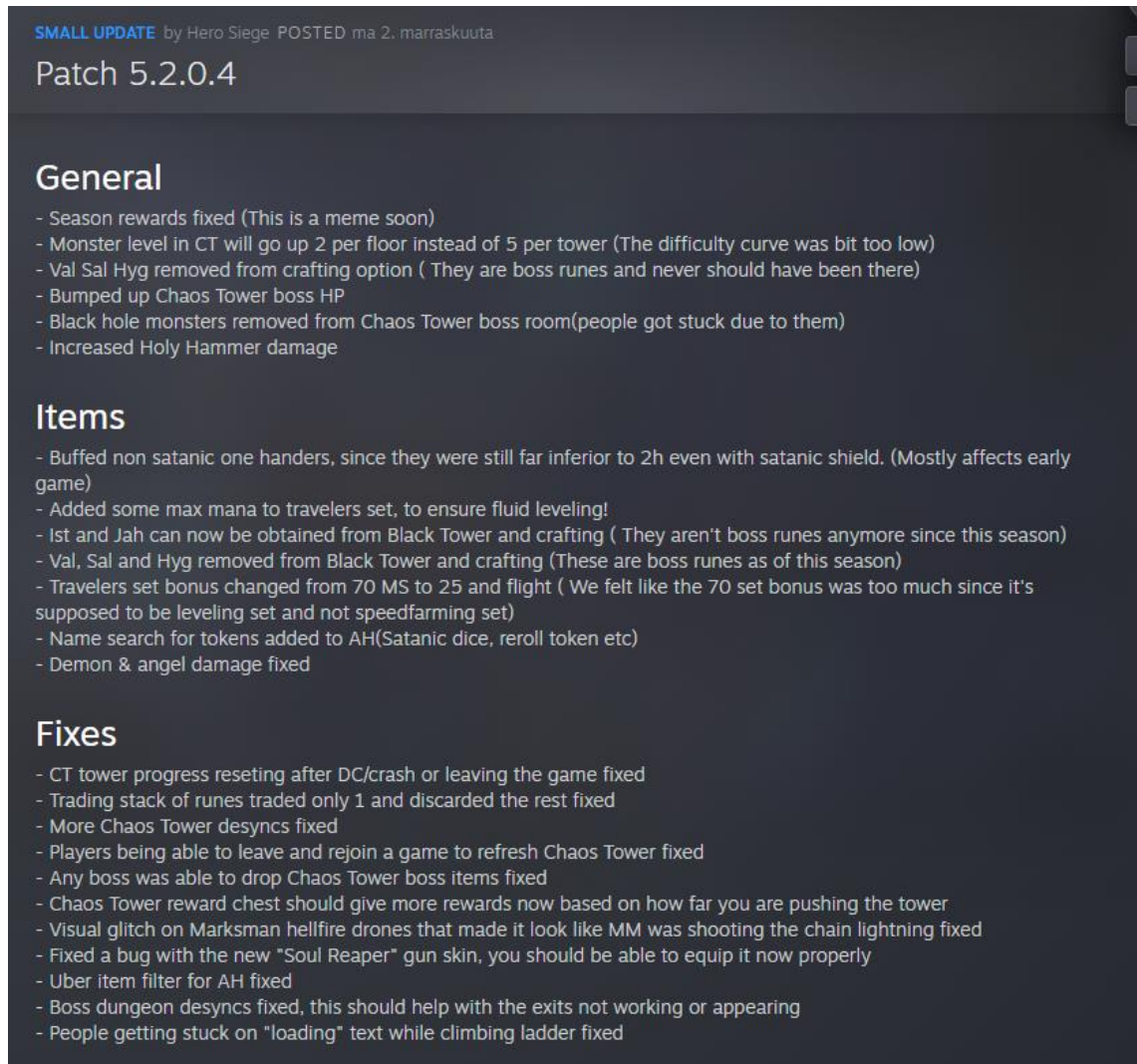
## 3.7 Viikko 7

Maanantai 02.11.2020

Viikonlopun jäljiltä, olinkin aika paljon jättänyt tehtävälistalle tehtäviä, mutta onneksi Jussi Ja Elias otti kopin melkein kaikista ja saatiin tänäänkin päivitystä pihalle. Näin nopean päivitys tahdin huonopuoli toki on, että testaamiselle jää lähes olemattomasti aikaa. Onneksemme suurin osa oli korjauksia toki nämäkin pitäisi monesti testata, eikä vain kertaalleen, mutta nyt ainakin vaikuttaisi asioiden toimivan taas paljon paremmin mitä



perjantaina. Tämän lisäksi, että olen ottanut talteen ja kirjannut ylös erilaisia tehtäviä koodareille ja priorisoinut ne hyvään järjestykseen, rakennan toki myös meidän patch notet. Kaikki siis mitä päivämme tulisi kirjata ylös fiksusti ja esittää sitten pelaajakunnalle. Pelaajat arvostavat täyttää läpinäkyvyyttä ja nykypäivänä lähes vaativat sitä. Siksi on erityisen tärkeää kirjata kaikki muutokset ja korjaukset ylös ja julkaista ne pelaajille.



Kuvio 11: Tekemäni steam julkaisu

Tässä on kuva tekemästani steam julkaisusta, eli pelaajat saavat varmasti tiedon mitä olemme muuttaneet. Myymme siis peliämme mms Steam alustalla, mikä on kuin virtuaalinen pelikauppa. Suurin syy miksi PC pelejä ei pahemmin enää näy pelikaupoissa on tämä, että kaiken saa ostettua virtuaalisesti melkeinpä. Sama syy miksi lähes kaikki videovuokraamot ovat lopettaneet, koska Netflix ja muut streamaus palvelut ovat vieneet heidän asiakaskunnan täysin.



Steam julkaisuja kirjoittaessa, ei kannata olla kauhean persoonallinen vaan pitää yrittää olla mahdollisimman ammattimainen, koska tahdot toki pitää hyvää julkisivua yllä. Discordissa kun kirjoitan päivitys muutoksista, kirjoitan yleensä hieman persoonallisemmin ja kerron syitä miksi olemme päätyneet johonkin muutokseen. Pelaajat arvostavat tätäkin ja auttavat heitä ymmärtämään miksi olemme päätyneet johonkin ratkaisuun, tämä todella vähentää ylimääräistä kyselyä ja hillitsee pelaajakuntaa myös, mikä on hyvä asia. Usein, jos jotain hahmoluokkaa parannetaan tai huononnetaan, syntyy kauhea haloo ja silloin on hyvä, jos on pieni selitys siinä perässä miksi näin. Pyrimme kuitenkin siihen, ettemme muuttele tasapainoa hahmoluokkien välillä ihan hirveästi kesken kauden, koska jotkin pelaajat ovat käyttäneet mahdollisesti satoja tai jopa tuhansia tunteja hahmoonsa, niin jos yhtäkkiä päätämme vähentää kyseisen hahmon kyvyistä vahinkoa 20 % niin kyllähän se harmittaa. Toki ajoittain jotkin asiat ovat niin rikki, eivätkä toimi kuinka pitäisi ja niiden korjaaminen samalla huonontaa tai parantaa jotain hahmoluokkaa, emme oikeastaan voi sille mitään, mutta tämänkin kun selittää hyvin ymmärtävät ihmiset yleensä sen.

Tiistai 03.11.2020

Tänään oli vihdoin ensimmäinen hieman rauhallisempi päivä. Alamme olemaan siis lähellä, että kaikki bugit ovat korjattu ja suuremmat QOL (quality of life) muutokset ovat sisällä. Vielä kuitenkin tuli tältä päivältä suhteellisen paljon listattavaa, mutta saimme ne kaikki korjattua. Sitten siirryin tarkkailemaan meidän informaatiota pelaajien rahatilanteesta, eli paljonko heillä on rubyjä. Ruby on meidän pelin valuutta, sitä käytetään marketissa ja sillä myös päivitetään tavaroita. Meillä on automaattinen lista, joka pitää lukea kenellä on eniten rubyjä. Tämä siis siksi, että saamme huijarit kiinni keillä on liikaa rubyjä heidän pelaikaansa nähden tai muuten absurdeja määriä valuuttaa. Yritämme myös kitkeä RMT:etä pois eli "real money trading", tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja ostaa oikealla valuutalla tai jonkin muun pelin valuutalla meidän rubyjä. Tämä on erittäin yleistä Aasian kulttuurissa ja siksi he usein ihmettelevätkin miksi se on meillä esimerkiksi kielletty. Suurin syy miksi koitamme kitkeä tätä pois on se, että huijareita tietenkin kiehtoo, jos he voivat tehdä oikeata rahaa meidän rubyillä. Toinen iso syy on "p2w", eli pay to win, mikä kääntyy "maksaa voitaksesi". Pelimme pelaaja kunta on aika kilpailuhenkistä ja usein pelaajat eivät tykkää, jos oikealla rahalla voi saada etuja muihin pelaajiin nähden. Karrikoitu esimerkki olisi, että rahalla voisi maratonille ostaa auton käyttöön, eihän siinä olisi mitään järkeä. Edellä mainituista syistä on siis hyvin tärkeitä koittaa kitkeä huijareita ja näitä real money tradereita pois pelistämme, meillä on toki automaattinen systeemi tähän, joka karsii 90 % oikein mukavasti, mutta osa on niin nokkelia, että joudumme ne manuaalisesti kalastelemaan.

Keskiviikko 04.11.2020

Uni ei oikein yöllä tullut, niin päätin sitten jatkaa yövuoro rytmillä. Työn parhaita puolia on, että töitä voi tehdä käytännössä, koska tahansa eli täysin luistava työaika. Pitkälti yö meni siinä bug raportteja tutkiessa ja bugien testaamisessa, jonka jälkeen kirjasin ne meidän tehtävälistaan. Onneksemme, näitä bugeja on nyt vähemmän ja vähemmän mikä kertoo siitä, että olemme menossa oikeaan suuntaan ja kovaa. Tein tietenkin samalla asiakaspalvelu hommia myös ja vastailin tiketteihin, sekä tutkin meidän ruby listaa ja sain sieltä muutamia huijareita pois. Herättyäni, kurkkasin tehtävälistan ja keräsin sieltä kaikki korjatut asiat ja loin niistä päivitys listan pelaajille ja steamiin myös. Tämän jälkeen tarkistin tiketit ja lopettelin siltä erää.

Torstai 05.11.2020

Toinen koodareista jäi lomalle, kun meilläkin vihdoinkin alkoi rauhoittumaan. Päivittäisiä raportteja innokkaimmilta pelaajilta kuitenkin vielä tulee ja paljon kehitysehdotuksia. Niitä aika pitkälti listailut ja testannut koko päivän. Itse myös yritän ottaa hieman hitaammin, koska yö rytmistä kääntäminen normaali rytmiin, vaatii keholta ja mieleltä aika paljon, varsinkin jos takana on ollut todella raskas työviikko. Kohta pitää alkaa jo suunnittelemaan seuraavaa liigaa tai sesonkia, aikaisemmin oli kuitenkin puhetta, että pidämme sen suhteellisen pienenä ja keskitymme lähinnä korjailemaan tämänhetkisiä bugeja ja parantelemaan peliä yleisesti. Peliin kehittäjät käyttävät termiä ”polish” eli kiillottaa, meilläkin kun on vielä aika karkeassa kunnossa osa hahmoluokista ja osa taidoista ei toimi ihan täysin niin kuin pitäisi tai sitten hahmoluokkien taidot yleensä eivät ole hyvässä synergiassa. Samoin tekemäni uudet setit jokaiselle hahmoluokalle ei vielä ole päässyt edes peliin, koska ne pitää viimeistellä ja setti bonukset ohjelmoida peliin. Ideana siis, kun keräät 3-4 palaa oman hahmoluokasi settiä ja laitat ne päälle, saat jonkun erikoislisän hahmollesi, yleensä se vahvistaa jotain taitoa mikä sinulla on jo ja luo pelityylin täysin kyseisen taidon ympärille. Osa näistä bonuksistakin pitää kuitenkin uudelleen suunnitella, koska ne oli aika nopeasti tekaistu.

Perjantai 06.11.2020

Vihdoinkin unirytmikin korjattu ja pääsin aamupalaveriin. Molemmat pomot kuitenkin ovat lomalla tai jossain, joten pidimme aika lyhyen palaverin keskenämme, jota minä käytännössä johdin. Kävimme yleisesti läpi, mitä nyt ja mihin pitäisi keskittyä. Tehtäväjako suhteellisen selvä Samuel jatkaa marketin kimpussa ja muut oikeastaan keskittyvät etsimään ongelmia ja kohteita mitkä tarvitsevat hienosäätöä tai korjausta, eli aiemmin mainittua ”polishia”. Tämän tulevan liigan tai sesongin idea on siis vain parantaa tämänhetkistä peliä, mahdollisimman paljon ja mikäli olemme tyytyväisiä lopputulokseen, aion ehdottaa Jussille tai Eliakselle (pomot), että olisimme yhteydessä johonkin streameriin tai käyttäisimme hieman budjettia

markkinointiin. Loppu päivä meni pitkälti tiketteihin vastaillessa ja peliä testatessa, onneksi on hieman rauhoittunut viime viikosta.

### Viikkoanalyysi 7

Olen tehnyt havaintoja jo ennen tämän työn aloittamista, että kommunikaatiota firman sisällä pitäisi harjoittaa ja etänä se on varsinkin elintärkeätä, että kommunikaatio toimii täysin. Tätä on onneksi paranneltu koko ajan ja meidän tehtävälislamme esimerkiksi on kehittynyt hurjasti viimeisen 2kk aikana.

Mitä sisäinen viestintä on ja miksi se on niin tärkeää? Sisäisellä viestinnällä tarkoitetaan työyhteisön tai minkä tahansa organisaation sisäistä tiedonkulkua ja vuorovaikutusta.

Viestintä on laaja ilmiö, joka vaikuttaa koko organisaation toimintaan ja hyvinvointiin.

Viestinnässä on kyse tiedon ja informaation vaihdosta ja myös yhteisöllisyydestä, kokemusten jakamisesta ja kulttuurista. Sisäistä viestintää tarvitaan jokaisessa isomassa ja pienemmässä organisaatiossa tai firmassa mms: henkilöstön motivointiin ja hyvän ilmapiirin synnyttämiseen ja säilyttämiseen sekä liiketoiminnan kehittämiseen (Juholin 1999).

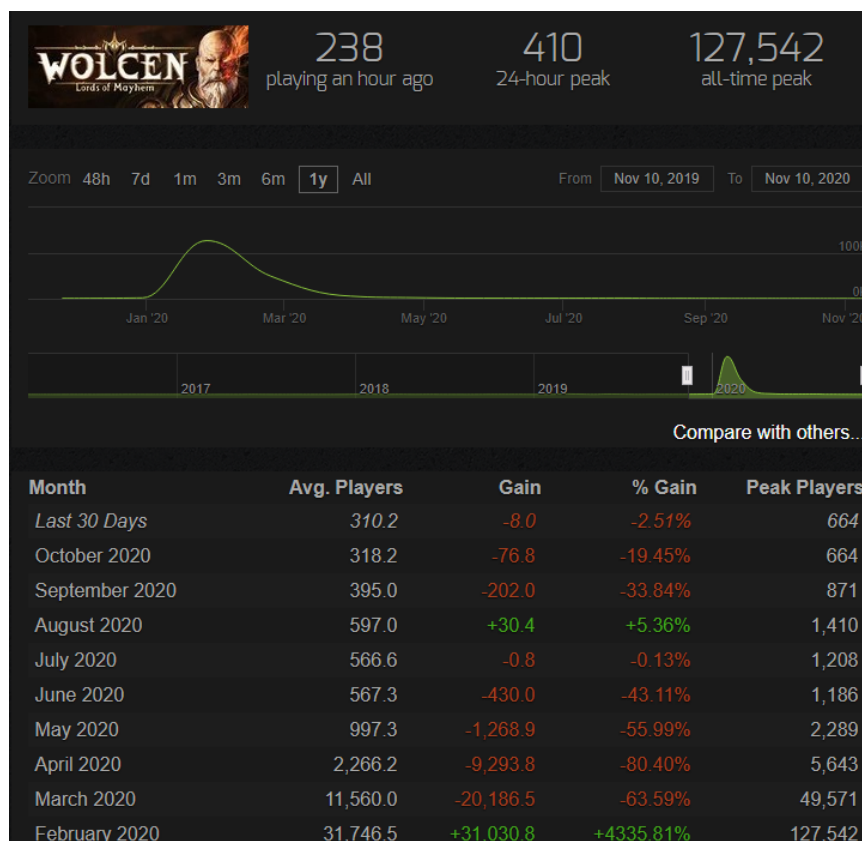
Meidän tulisi myös kehittää ulkoista viestintää, erityisesti markkinoinnin muodossa. Jos olen ymmärtänyt oikein, Panic Art Studios ei ole varsinaisesti käyttänyt euroakaan markkinointiin, mikä on hyvin hämmäntävää varmasti monen mielestä. Markkinointi on kuitenkin avain menestykseen, varsinkin peli alalla, kun tuotetta on suhteellisen helppo markkinoida suoraan kohde yleisölle. Kyselin ystävältäni, joka on töissä toisessa pelifirmassa, että paljonko heillä menee kuukaudessa markkinointi budjettiin, mielestäni hän puhui sadoista tuhansista euroista. Toki firman koolla on paljon merkitystä, mutta uskoisin, että pienelläkin markkinoinnilla voisi saada paljon aikaan. Olen ehdottanut, jos ottaisimme yhteyttä johonkin streameriin ja saisimme hänet pelaamaan meidän peliä omassa streamissä, mutta tässä on tärkeintä kuitenkin ensivaikutelma. Pelimme kaipaa hyvin paljon vielä kehittämistä tai oikeastaan hiomista, että sitä kehtaisi alkaa myymään massoille.

Markkinointiviestintä sisältää kaikki ratkaisut, joiden avulla tuote tuodaan esille tai tuotteesta saatetaan tieto kohdeyleisölle, eli mikä on paras aika, paikka tai keino saada tuote esiteltä kohdeyleisölle ja saada heidät kiinnostuneeksi. Kotler ja Armstrong esimerkiksi kirjassaan kertovat asiakkaan olettamusten ylittämisen olevan yksi parhaista mainoskeinoista (Kotler & Armstrong 2001). Markkinointi viestinnän osa-alueita ovat mainonta, tiedottaminen, henkilökohtainen myyntityö, menekinedistäminen sekä julkistaminen eli tekstimainonta.

### 3.8 Viikko 8

Maanantai 09.11.2020

Viikonlopun jäljiltä ei onneksi ollut kauheasti tikettejä tai bugi raportteja, mikä kertoo siitä, että olemme saaneet peliä oikeaan suuntaan ja voimme kohta alkaa suunnittelemaan tulevaa kautta. Olemme alustavasti puhuneet ja päättäneet, että tuleva kausi tulee olemaan suhteellisen yksinkertainen kausi mekaniikan puolelta ja keskitymme lähinnä korjaamaan ja parantamaan nykyistä peliä ja kokonaisuutta. Mikäli saamme pelin siihen pisteeseen, että sitä uskaltaa markkinoida hieman laajemmin tarkoittaisi tämä varmasti rahasyökyä ja saisimme paljon lisää pelaajia. Tämän kanssa pitää vain olla todella tarkka, koska saat vain yhden ensivaikutelman. Esimerkiksi peli nimeltä ”Wolcen” markkinoi peliään todella hyvin ja kaikki olivat innoissaan, mutta pelintekijät mokasivat pahasti. Peli ei ollut todellakaan valmis julkaistavaksi ja nyt peli on käytännössä kuollut ja jää nähtäväksi voiko sitä mitenkään pelastaa, kun kaikki ovat leimanneet sen roskaksi.



Kuvio 12: Wolcen pelaajamäärä

Graafeista näkee kuinka pelillä oli mieletön startti, 127 tuhatta pelaajaa, ja nyt aktiivisia pelaajia on jäljellä noin 250.

Tiistai 10.11.2020

Tänään aloitin rakentamaan listaa, kaikista niistä muutoksista mitä tarvitsemme tulevaa kautta varten. Pitää kuitenkin huomioida, että tässä on joulutulos ja ihmiset varmasti ottavat hieman lomaa, eli ei pidä haukata liian suurta palaa kakusta. Listaa rakentaessa, tärkeintä on alustavasti saada kaikki asiat listalle mitä sinne kuuluu, jonka jälkeen se pitää priorisoida, sitten mikäli aikaa jää voimme luoda jotain uutta. Olen jo suhteellisen paljon kirjaillut asioita ylös pelatessa ja testatessa ja meidän tehtävälillä onkin paljon tällaisia aivomyrsky osioita, mutta ne pitää kuitenkin koota yhteen paikkaan siististi. Usein myös laitan muutamia hyviä argumentteja miksi jokin muutos pitäisi tulla ja ajoittain toinen pääkoodareista argumentoi vastaan ja antavat eri näkökulmaa asiaan mikä on todella hyvä. Suunnittelu työssä helposti jää putkikatse päälle, silloin tarvitsee juuri oppositiota, joka hieman sanoo vastaan ja kyseenalaistaa ehdotuksia ja päätöksiä.

Keksiviikko 11.11.2020

Aamusta pidimme pientä palaveria liittyen tulevaan kauteen ja miten lähdemme sitä työstämään, ja mitä vielä on tämänhetkessä kaudessa korjattavana. Ideana siis purkaa tehtävälästä mahdollisimman hyvin, ja samalla minä kerään tulevan kauden tehtävälästä. Tarkoitus olisi siis tehdä suhteellisen simppeleä liigamekaniikka, johon ei kulu paljon päiviä tekemiseen, saati testaamiseen, jotta voimme keskittyä vain pelin huoltamiseen ja päivittämiseen. Meillä on suhteellisen paljon paranneltavaa, korjattavaa ja kaikkea niin sanotusti hiottavaa viime kausien jäljiltä, että pakko keskittyä niihin, muuten jos rakennamme huteralle pohjalle lisää päälle se kaikki romahtaa jossain kohtaa.

Tämä päivä meni pitkälti uuden tehtävälistan kokoamisessa, joka on vielä kuitenkin kesken, koska vähän väliä, kun testailee ja pelaa peliä tulee uusia asioita mieleen mitä pitäisi korjata tai parannella.

All the stuff we need to test, tweak and polish	Posted by	To (if any)	Info (response in bold)
Test all the abilities and fix the tooltips (Typos and the information regarding how skill / items / abilities work)	Rexi	Woogy/Rexi/Elias	Rexi and Woogy to test and if hel required ask Elias
Relic tooltip or some info before picking them up?	Rexi	All	I have gotten loads of feedback especially from new players that it kinda sucks that you have no idea what the relics do unless you memorize them (if full tooltip is too bloated we need to come up with solution)
Check the set bonuses and redesign those that are quite useless or really boring / Rebalance if needed (check swordmaster)	Rexi	Woogy/Rexi/Elias	Rexi / Woogy to design and test and Elias to fix
Balance everything as usual :D	Rexi	Rexi / Woogy	Items and classes / Check amount of sockets / flat/%dmg etc (Extra attention to mythic weapons they need buff)
Check all the classes and their kits	Rexi	Rexi / Woogy / Anton	Feel them out, preferably every skill should have a purpose and every passive should have a reason to be picked
New loot crate!	Rexi	All	Add items to those arche types we have the least skins based on the rarity. (IE we have angelic sword and or shield so we should add angelic 2h of somesort or guns/caster weapons, you get the drift give love to those who have yet gotten any)
Design the new season mechanic (which was supposed to be really simple! Chaos portal/rift thing)	Rexi	Rexi / Woogy	Keep it really simple this time so we can focus on testing and polishing! Almost like breach, you find a portal you "open" it and monsters flood out. Maybe we can add something that sometimes you can enter it to find somethin dunno :D try keeping it simple
Redesign Block/dodge	Rexi	Woogy/Rexi/Elias	I know Elias gonna go rampage with this one, but currently the block/dodge 100% favors ranged characters which isn't how block should be. Also classes with projectile "immunities" ie paladin shields and demon spawn bone storm, make block absolutely broken.
Test ele break / spell break / armor break   rebalance and fix the bugs	Rexi	Woogy/Rexi/Elias	
Recycle system for loot box items!	Rexi	Elias / Jussi	SSS I think Csgos recycle is quite brutal that 10 items to 1 tier higher, probably something to discuss with the crew what should be proper numbers and or if it gives 1 tier higher or just random item from the chest?
Add the new sets and make them work! Also redesign some of them IE engine	Rexi	Woogy/Rexi/Elias	
- Make movement skills check if flying > and pass terrain that flying would let you pass	Rexi	Elias / Jussi	I was playing marksman and having a blast with disengage, but the fact that even with flying you get stuck to stuff you could fly over kinda sucks

Kuvio 13: Uusi tehtävälistan alku

Torstai 12.11.2020

Tänään pidimme pikapalaverin aamusta, koska olisi tarkoitus aloittaa seuraava kausi ja päädyimme tammikuun loppuun tai helmikuun alkuun, tarkkaa päivää ei vielä ole tiedossa. Samalla keskustelimme mahdollisesta joulun tapahtumassa pelissä, ja siitä kuinka päävastuksesta on tullut paljon positiivista palautetta. Siinä sitten lennosta keksin, että voisimme heittää tälle päävastukselle joulupukin tamineet niskaan ja muuttaa kaikki hänen hyökkäyksenä tai taitonsa joulu teemaisiksi. Idea tässä on se, että kaikki pääsisivät taistelemaan tätä päävastusta vastaan, aikaisemmin vain harvat (ne, jotka ovat läpäisseet 10 eri kaos tornia) pääsivät taistelemaan päävastuksen kanssa. Jussi innostui ideasta, koska hän itse kokee olevansa tällainen pelaaja, joka ei välttämättä olisi päässyt koittamaan tätä päävastusta niin hän ymmärtää näitä pelaajia. Usein erilaiset teemat kuten halloween teema, piristää peliä kuin peliä ja niitä suositellaankin pidettäväksi. Samalla voimme lanseeraa uuden jouluteemaisen uhkapeli laatikon, eli myymme näitä laatikoita, mistä tulee sattumanvarainen visuaalinen päivitys hahmolle, mahdollisesti joku hauska hattu, kuten tonttulakki, tai sitten joku, että voit muuttaa miekkasi näyttämään karkkikepiltä. Näitä uhkapelilaatikoita näkee monissa suosituimmista peleissä, kuten Counter-Strike tai dota. Niistä kuitenkin aina puhutaan paljon ja osa pelaajista ei pidä niistä. Ne eivät varsinaisesti vaikuta peliin

mitenkään muuten kuin tuovat lisää piristystä, mutta osa ihmisistä kokee, että hyväksi käyttämme heitä keillä on uhkapeliaddiktio.

Perjantai 13.11.2020

Tänään työt jäivät hieman vähemmälle, kun kuumeinen flunssa yritti iskeä kunnolla, enkä saanut yöllä kunnolla nukuttua.

Viikkoanalyysi 8

Alalla missä ajoittain on kauhea kiire ja välillä hieman rauhallisempaa, työntekijöiden motivoiminen olisi todella tärkeätä ja itsensä motivoiminen myös. Mitä motivaatio on? Motivaatio vaikuttaa koko ajan käyttäytymiseemme, vaikka emme sitä tiedostaisi. Motivaatiota tarkastellessa, peruskysymys on aina miksi? Etsimme siis vastausta kysymykseen miksi teemme näin tai miksi joku toimii tietyllä tavalla. Jokaisella meistä on varmasti käsitys mitä motivaatio on ja miten siihen voidaan vaikuttaa. Motivaation käsitettä on kuitenkin vaikea määrittää täysin, ja siksi siitä löytyykin yli kolmekymmentä erilaista teoriaa kirjallisena (Liukkonen ym. 2006)

Itse olen havainnut työskennellessä, varsinkin etänä, että ajoittain ellei ole selvää työnkuvaa tai lähes kiire, motivaatio on välillä hyvin hukassa. Onneksi meillä on tehtävälisteri, ilman sitä uskoisin, että etätöiden tekeminen olisi todella vaikeata, sieltä on kuitenkin helppo hakea omalla nimellään tehtäviä mitä pitäisi suorittaa. Muutos voi myös vaikuttaa motivaatioon, positiivisesti tai negatiivisesti. Ajoittain muutosta pelätään ja on kiva pysyä tutulla ja turvallisella alueella. Useimmiten uusiveri ja uudet ideat ovat kuitenkin hyvästä pelimaailmassa ja mikäli ei tee työtä etänä, tutustuminen uusiin ihmisiin toimistolla varmasti tuo lisää motivaatiota ja hyvää energiaa ryhmään.

Etätöissä erityisesti myös jää tunnistus usein saamatta, tai se ei tunnu läheskään samalta kuin kasvotusten toimistossa. Frederick Herzbergin teorian mukaan, työmotivaation sisältöön vaikuttavat tekijät voidaan jakaa kahteen ryhmään tyytyväisyys- ja tyytymättömyystekijöihin. Tyytyväisyyttä aiheuttavat tekijät ovat motivaatiotekijöitä, kun taas tyytymättömyystekijät kutsutaan hygieniatekijöiksi. Motivaatiotekijät liittyvät itse työhön ja ne saavat työntekijässä aikaan tyytyväisyyden tunnetta, onnistumisen tunnetta ja yleisesti hyvän asenteen työtä kohtaan. Hygieniatekijät liittyvät enimmäkseen työympäristöön ja ne aiheuttavat työntekijässä negatiivista asennoitumista työtä kohtaan tai motivaation laskua ja mahdollisesti tyytymättömyyttä itseensä (Harisalo 2008).

Motivaatiotekijät	Hygieniatekijät
Tunnustus työstä	Yrityspolitiikka ja hallinto
Saavutukset työssä	Henkilösuhteet esimieheen
Mahdollisuus kasvaa ja kehittyä	Henkilösuhteet työtovereihin
Ylennys	Työskentelyolosuhteet
Vastuu	Palkka, status
Työ sinänsä	Työturvallisuus

Kuvio 14: Motivaatio ja hygieniatekijät

### 3.9 Viikko 9

Maanantai 16.11.2020

Aamusta käytiin keskustelua firman politiikasta, kun pelaajilta katoaa tavaroita ajoittain johtuen palvelimen lagista tai muista syistä mihin pelaaja ei varsinaisesti voi vaikuttaa. Yleisesti firman politiikka on, ettemme palauta mitään tavaroita, koska emme voi vain olla varmoja, että onko pelaajalta oikeasti kadonnut jotain vai koittaako hän huijata meitä. Tämä on kuitenkin ajoittain raskasta, koska tiedän, että joskus tavaroita voi kadota, minultakin on kadonnut, kun palvelin kaatui kesken kaiken eikä ehtinyt tallentumaan oikein. Meillä ei kuitenkaan ole miesvoimaa tutkia jokaista tapausta yksityiskohtaisesti, kauan sitten tätä koitimme ja se meni heti mönkään, koska meille alkoi sataa vääriä pyyntöjä ja erilaisia huijaus yrityksiä. Pelaajat menivät niin pitkälle näissä, että alkoivat editoimaan erilaisia videoita, missä heillä on jokin tavara ja kohta se on kadonnut arkusta. Tästä syystä jouduimme vetämään täyden 0 linjauksen palautuksille, elleimme pysty omasta datasta tutkimaan tätä asiaa täysin. Olemme koittaneet kehittää tähän ratkaisua, mutta emme ole vielä ihan saaneet sitä valmiiksi. Parasta tietenkin olisi, että kaikki tämä tieto olisi vain meidän servereillä, niin se ei voisi kadota sieltä muuta kuin meidän ongelmien takia, mutta meillä on kuitenkin aina vara talletus, jos niin kävisi. Osa siis pelaajan tiedosta tallentuu hänen tietokoneelleen, tästä syystä myös toisenlaiset huijarit pystyvät yrittämään, lisätä itselleen tavaroita tai valuuttaa, mutta tähän meillä on jyvät tarkistukset. Yleisesti siis päädyimme pitämään nolla toleranssin, mutta koitamme siirtää mahdollisimman paljon asioita palvelimen puolelle, jotta pelaajat eivät pääsisi käsiksi asioihin ja jotta kaikki data varmasti tallentuisi meille myös.

Tiistai 17.11.2020

Päivä aloitettiin suunnittelemalla kollegan kanssa tulevan liigan tai kauden mekaniikka, eli mikä siitä kaudesta tekee erilaisen verrattuna aikaisempaan. Olimme jo keskustelleet paljon aiheesta ja leikitelleet erilaisilla ideoilla, mutta tärkeintä oli pitää se mahdollisimman yksinkertaisena, mutta kuitenkin pelaajalle todella mielenkiintoisena. Tähän pyrimme, koska



tulevan päivityksen olisi tarkoitus juuri vain parannella tämänhetkistä peliä, eikä luoda hirveästi uutta. Pyrimme kierrättämään mahdollisimman paljon asioita mitä meiltä jo löytyy, mutta muokkaamme niitä toki hieman. Päädyimme siis ”Void portal” tyypiseen mekaniikkaan, voit siis löytää tällaisen portaalin jostain pelimaailmastamme ja siihen astuessa, alkaa vihollisia syöksyä ympäriltä. Vihollisilla on mahdollisuus tiputtaa uusia tavaroita, jotka suunnittelemme tähän kauteen sekä uutta valuuttaa, jota kun kerää 100 kappaletta pääsee taistelemaan uutta päävastusta vastaan. Ajoittain kun vihollisten tulo loppuu pelaaja voi päästä astumaan sisälle portaaliin, joka vie ”Void realm” nimiselle alueelle, mistä löytyy sitten lisää vihollisia, näitä portaaleja ja muuta mukavaa. Idea on yksinkertainen, mutta silti toimiva ja nappaa pelaajan hyvin mukaan.

Suunniteltuamme tämän, havaitsimme, että meidän chat palvelimille oli päässyt joku hakkeri. Hän siis pystyi täysin kontrolloimaan chattia ja käytännössä tekemään kaikkea samaa mitä me. Tämän lisäksi tuntui, että hänellä oli pääsy hieman syvemmällekin meidän palvelimelle ja jouduimme tekemään liudan turvatoimia ja pistämään palvelin pieneksi toviksi kiinni. Onneksemme olimme hereillä, kun tämä hyökkäys tapahtui ja onnistuimme torjumaan sen ilman sen suurempaa vahinkoa. Huomasimme kuitenkin, että meillä oli muutamia reikiä meidän suojauksessamme ja aloimme heti korjailemaan niitä, itse olen hieman kuutamolla kyberturvallisuudesta, kun aletaan menemään tarpeeksi syvälle aiheeseen, mutta onneksi meillä on kaveri, joka osaa homman.

Keskiviikko 18.11.2020

Päivä alkoi asiakaspalvelu hommilla, tikettejä oli jonkin verran, mutta onneksi niistä selvittiin. Eilen korjasimme päivityksen missä, pelaajien näytön päivitystaaajuus vaikutti, heidän hahmojensa tekemään vahinkoon ja siihen, kuinka pitkälle hahmot ampuvat. Tänään tietenkin pelaajilta tuli kauheasti noottia, kun hahmot eivät ole niin voimakkaita kuin eilen, ihmiset ehtivät jo tottumaan tähän ylivoimaiseen tunteeseen. Toki huomasimme, että hahmot eivät ammu tarpeeksi pitkälle tällä hetkellä ja korjasimme tämän. Myös taistelimme ongelmaa vastaan, missä mikäli jos juokset eteenpäin ja ammut voit teoriassa juosta omat ammuksesi kiinni, mikä on hieman hupsun näköistä. Onneksi Jussi ja Samuel saivat tähän ajettua korjauksen, että aina kun pelaaja ampuu se ottaa huomion pelaajan vauhdin ja suunnan mihin hän juoksee.

Huijareiden kannalta päivä oli helppo, aikaisempina päivinä ja viikkoina olen joutunut tuijottamaan listaa, mistä näen paljonko rubiineja pelaajilla on. Nyt onneksemme huijarit eivät ole pystyneet dupeamaan rubiineja tai lisäämään niitä jollain muulla tavalla. Aloin käymään omaa tehtävä listaa läpi ja valmistelemaan muutoksia mitä tulen tekemään ja lisäämään kunhan olemme saaneet ajettua viimeiset päivitykset tälle kaudelle sisään.

Torstai 19.11.2020

Tänään päivä ollut hieman hiljaisempi, tikettejä ei pahemmin tullut eikä muutakaan asiakaspalvelu painotteista hommaa. Työstin koko päivän lähinnä omaa tehtävälistaa ja meidän tulevaa tehtävälistaa, minne olen koittanut kerätä kaiken mahdollisen datan ja palautteen. Kun saamme viimeiset isommat muutokset ja korjaukset sisään alan itse lisäämään tulevia muutoksia kausi 12 varten. Kaikki vaikuttaisi olevan suhteellisen mallillaan ja kollegoillakin pienet joulun odotukset jo.

Perjantai 20.11.2020

Tänään puskimme viimeisen korjaus päivityksen liveen ja jaoimme versiomme niin sanotusti kahtia, eli minä ja kollegani David voimme päivittää ja muokata versioomme niin paljon kuin haluamme ja samalla voimme tarvittaessa vielä ajaa päivityksiä live versioon. Tämä on tärkeää, jotta voimme testata asioita ilman, että ne vahingossa päätyisivät live versioon. Asiakaspalvelun osalta hyvin rauhallinen päivä, siksi päädyimme testailemaan peliä vaihteeksi alusta asti. Meillä on jo todella iso lista täynnä asioita mitä pitäisi muokata ja korjailta peliin, mitä onneksi minä ja David molemmat osaamme ja pystymme säätämään. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi lokalisatioon liittyvät asiat, eli käänösasiat. Osa taidoista on myös hieman väärin kuvailtu, ja ne suorastaan johtavat pelaajia harhaan, esimerkiksi jossain salama loitsussa ei lue, että se kimpoaa vihollisista ja kuinka monta kertaa, tämä on erittäin olennaista tietoa, kun suunnittelet mitä hahmoa tahdot pelata ja miten. Meillä on paljon tämän tyyppisiä ongelmia, mitä aiomme korjata ja tarkastella. Tietenkin joudumme läpi käymään pelin tasapainon, mikä tuntuu olevan asia, johon palaamme aina. Pelaajat usein löytävät jotain mikä melkein ”rikkoo” pelin, mutta se on vain hyvä. Täysin tasapainossa oleva peli olisi usein todella tylsä, kun kyseessä on tämän lajityypin peli, missä usein pelaajat haluavat tuntea itsensä ajoittain ylivoimaisiksi. Tasapainon ei myöskään tarvitse olla täydellistä, koska pelaajien välinen kilpailu on vielä suhteellisen vähäistä, myöhemmin tarkoitus olisi kuitenkin lisätä tätä.

Viikkoanalyysi 9

Tällä viikolla pääkohdaksi itselläni nousi varmasti työhyvinvointi, ei ihan henkilökohtaisella tasolla, koska olen suhteellisen vakaa henkilö ja minulle on ilmeisesti jaettu ihan hyvät kortit niin sanotusti. Kollegani sen sijaan on potanut masennusta jo pidemmän aikaa, ja hänellä on muitakin ongelmia mistä olen keskustellut hänen kanssaan. Kyseessä on siis kollegani USA:sta, eli emme varsinaisesti näe kasvotusten, mikä varmasti parantaisi työhyvinvointia ja yleisesti elämänlaatua. Näiden asioiden käsittely etänä on hyvin vaikeata, mutta olen koittanut kuitenkin parhaani.

Työhyvinvointi on asia missä varmasti lähes jokaisella firmalla olisi parannettavaa. Itse koen, että Panic Art Studios on paras työpaikka missä olen koskaan työskennellyt. Esimiehet eivät liikaa huohota niskaan ja luottavat työntekijöihin täysin, meillä on 30 h /viikko sopimus, eli 6

h päivät mitkä varmasti edesauttavat jaksamista. Kommunikointi on yleisesti hyvää ja minulla on sellainen olo, että voin keskustella esimiesten kanssa lähes mistä tahansa. Työajat ovat täysin minun päätettävissäni, ainakin melkein. Ajoittain olen siis tehnyt yövuoroja, kun en ole saanut unta, toki on hetkiä, jolloin olisi hyvä, että kaikki työntekijät ovat samaan aikaan hereillä tai paikalla, mutta kausien alussa on todella hyvä, että joku on yö hereillä ja seuraa mitä palvelimella tapahtuu. Kuitenkin aika vapaasti saa olla ja mennä, kunhan työt tulevat tehtyä.

Työhyvinvoinnin määritelmä ei ole helposti selitettävissä tai pysyvästi vakiintunut. Usein työelämän raporteissa puhutaan työhyvinvoinnin puutteista tai huonontumisesta, eli työpahoinvoinnista. Tämä kuitenkin riippuu hyvin paljon toimijasta ja heidän näkökulmastaan. Työnantajien näkökulmassa korostuu usein sairaspöissaolojen seuraaminen, mahdolliset myöhästymiset, yleinen työpaikan ilmapiiri ja kehityskeskusteluissa käytävät asiat. (Kehusmaa 2011)

Tähän voin itse heti kommentoida, että minulla ei ole koskaan ollut näin vähän työpöissaoloja kuin nyt työskennellessäni Panic Art Studiosille. Ensimmäistä kertaa ikinä, teen työtä mistä todella välitän ja pelkkänä motivaationa ei ole raha. Harmittaa suuresti kuitenkin, etten pysty olemaan läsnä toimistohengessä, koska se oli mielestäni erittäin mieluisaa. Sairaspöissaoloihin varmasti vaikuttaa, lyhyemmät työpäivät, joustavat työajat erityisesti se, että mikäli en saa nukuttua, minun ei tarvitse stressata heräämistä, koska aina ei tarvitse nousta juuri kello 07:00 vaan tarvittaessa voin nukkua pidempään ja sitten teen töitä hieman pidempään. Tietenkin tällainen järjestely ei varmasti toimi, jos on todella iso firma kyseessä, ellei työnantaja sitten voi luottaa jokaiseen työntekijään täysin. Tällaiseen järjestelyyn olisi kuitenkin hyvä pyrkiä, että antaa työntekijän melkein olla ja mennä miten haluaa, kunhan työt tulevat tehtyä.

### 3.10 Viikko 10

Maanantai 23.11.2020

Viikonlopun jäljiltä oli aikamoinen määrä tickettejä, mutta ei ollut varsinaisesti ongelmista tai pelin kaatumisista, vaan lähinnä palautetta. Ihmiset avautuvat, että heidän hahmonsa toimii huonommin kuin muiden hahmot koska heillä on eri virkistystaajuus näytössä. Monilla on siis 60 hz(hertsin) näyttö ja minulla esimerkiksi on 144 hz. Mitä tämä käytännössä tarkoittaa, minun näyttöni siis päivittää asioita nopeammin ruudulla kuin heidän näyttönsä, mutta käytännössä tällä ei pitäisi olla mitään merkitystä. Vaikka asiat eivät näkyisi heidän ruudulla niiden kuitenkin pitäisi tapahtua pelissä, esimerkiksi jos ammun 5 kertaa, minun ruudulla näkyy 5 ammusta ja heidän ruudulla vaikka 3. Tämän kaiken pitäisi olla vain visuaalista, eli ruudulle ei vain piirry heillä 5 ammusta, mutta pelissä kuitenkin ne tulevat lasketuksi. Ilmeisesti kuitenkin näin ei ole, mitä olen tehnyt testejä ja tuntuu, että

pienemmällä virkistystaajuudella on yleisesti paljon vikoja mitä taas 144 hz ei ole. Näitä koko päivän lähinnä selvittelin ja kirjailin ylös.

Tiistai 24.11.2020

Tänään jatkoimme siitä mihin eilen jäimme, tein paljon testejä ja videoita meidän koodareille, jotta he näkisivät, että kyseisessä virkistystaajuudessa on jotain vikaa. Ongelma on kuitenkin se, että jotenkin heidän päädyssä he eivät saa tätä samaa ongelmaa toistettua. Tämä on erikoinen pulma, mikä on kyllä ollut olemassa jo pidemmän aikaa, yleensä se ei vain ole vaikuttanut näin paljoa mitä se nyt vaikuttaa. Tässä on ongelmallisinta se, että ihmiset, jotka pelaavat esimerkiksi kännykällä, ovat suoraan hieman alakynnessä, koska kännyköille ei saa näin korkeita virkistystaajuuksia. Itse en pysty kauheasti enempää auttamaan, muuten kuin koittamalla kohdistaa vikaa mahdollisimman hyvin ja testata kaikki taidot mihin se selvästi vaikuttaa tai hahmoluokat ja sitten koodarit voivat koittaa etsiä yhteisiä tekijöitä näistä taidoista. Yleensä löytämällä yhteisiä tekijöitä, jotka jakavat ongelman pystymme paljon helpommin spekuloidaan mistä se voisi johtua ja sitä kautta myös löytämään vastauksen. Tästä syystä usein olisi myös mukavaa, jos pystyisi keskustelemaan kasvotusten, niin ajatusten ja ideoitten jakaminen onnistuisi paljon helpommin ja tehokkaammin. Kun työskentelin Tampereen toimistolla, usein meillä oli Jussin kanssa erittäin hedelmällisiä keskusteluja ongelmista ja niihin sai helposti ratkaisuja tällä tavalla. Etänä kirjoittelemalla tämä on hieman epäkäytännöllistä. Toki voisimme käyttää jotain puheohjelmaa, discordia, skypeä tai mitä vaan, mutta ei se silti ole läheskään sama.

Keskiviikko 25.11.2020

Lomalla.

Torstai 26.11.2020

Lomalla.

Perjantai 27.11.2020

Lomalla.

Viikkoanalyysi 10

Viikko oli loman takia jokseenkin lyhyt, mutta lomapäivinäkin tuli liikaa katseltua työjuttuja, tämä on varmasti itsellä ja monella muulla ongelma, varsinkin kun tekee etätöitä. Vaikka olet

vapaalla, silti ajoittain teet töitä, aivot pitäisi saada selvästi erkanemaan työajatuksista ja rauhoittumaan. Tästä syystä toimistolla töiden tekeminen oli kivaa, se toimi on off nappulana, kun olet toimistolla aivot rekisteröivät, että nyt pitää tehdä töitä ja heti kun lähdit toimistolta, pystyit laittamaan työaivot pois päältä. Toinen hyvä esimerkki aiheeseen liittyen, että mikäli katsoo sängystä paljon televisiota niin aivot eivät enää erota, oletko sängyssä nukkumassa vai katsomassa televisiota, tästä syystä sängyssä pitäisi lähinnä nukkua, niin aivot heti tajuaisivat, että nyt nukutaan, kun menet sänkyyn.

Kollegani David kokee saman tyylistä ongelmaa, hän on melkein työnarkomaani eikä osaa kytkeä työajatuksia pois ollenkaan. Tämä on pidemmän päälle erittäin stressaavaa ja raskasta ihmiselle ja tästä syystä David on burnoutin partaalla. Olen monesti sanonut hänelle, että hänen pitäisi selvästi jakaa työpäivät ja vapaapäivät, eikä tehdä töitä ohimennen, kun on tylsää, varsinkin kun meille ei kuitenkaan makseta enempää, saamme molemmat kuukaudessa X määrän palkkaa.

Tästä syystä tarvitsisi melkein erillisen työhuoneen tai jotain todella konkreettista, mikä jakaisi työpäivän ja vapaa-ajan erilleen. Itse onnekseni tajusin heti aluksi tehdä Discordiin erillisen työ tilin ja kaikkialle muualle myös, missä käytän samoja ohjelmia kuin vapaa-ajalla. Tämän avulla pystyn tekemään suhteellisen selvän jaon työ ja vapaa-ajan välillä. Davidilla, ei esimerkiksi ole työtiliä discordissa, vaan hän käyttää siviili tiliä, mikä tarkoittaa, että vapaa-ajallakin hänelle tulee varmasti yksityisviestejä ja avunpyyntöjä töihin liittyen. Olen sanonut hänelle, että pitäisi tehdä selvä jako töiden ja vapaa-ajan kanssa, mutta ei hän ole oikein kuunnellut.

#### 4 Yhteenveto ja pohdinta

Päiväkirja on saatu kunnialla loppuun ja syksy mennyt nopeasti. Tarkoituksena oli löytää kehityskohteita työstäni ja työympäristöstä yleisesti ja tarkkailla miten työnkuva eroaa, kun sitä tekee etänä verrattuna toimistolla käymiseen. Alussa oli hieman vaikeata hahmottaa, mitä käytännössä minun kuuluisi tarkkailla ja analysoida, mutta onneksi opettajat antoivat apukysymyksiä ja ideoita, siitä oli helppo lähteä sitten jatkamaan. Työtä tehdessäni, havahtuin kuinka paljon erilaisia asioita oikeasti teen ja aloin arvostamaan omaa työtäni enemmän ja ymmärsin myös mitä kaikki meidän tiimin jäsenet tuovat pöytänsä. Kaikilla meillä on varmasti päiviä tai aikakausia, kun tuntuu ettei itsellä ole mitään painoarvoa tai annettavaa, mutta tämä todellakin rikkoi nuo negatiiviset illuusiot siitä.

Asioiden pohtiminen ammattikirjallisuuden pohjalta ja teorioiden heijastaminen omaan pohdintaan tuntui aluksi todella vaikealta ja epäkäytännölliseltä, mutta onneksi se siitä lähti luistamaan. Yllätyin kuinka paljon ammattikirjallisuutta oli tarjolla, jostain kehitysideasta tai

epäkohdasta minkä löysin meidän työympäristöstä tai omasta suorituksestani. Ammattikirjallisuuden tukemana oli helppoa analysoida mitä pitäisi tehdä toisin, mitä teemme oikein ja mitä pitäisi tehdä hieman useammin tai enemmän.

Yrityksen kehittäminen ja oma kehittyminen olivat työn ideana ja uskoisin, että onnistuin molemmissa ihan hyvin. Tekstistäni löytyy varmasti paljon sellaista infoa, mitä voisimme hyödyntää meidänkin työpaikalla. Moni lukija pystyy, myös varmasti samaistumaan ongelmiin ja tunteisiin minkä kanssa painin työtä tehdessä, erityisesti kun vastakkain asettelin etätöön ja lähityön hyviä ja huonoja puolia. Lukija luultavimmin myös itse alkaa pohtimaan samoja asioita ja aiheita mitä työssäni tuon esille, liittyen etätööhön ja siihen, kuinka saisi jaettua työajan ja vapaa-ajan mahdollisimman selvästi. Luovassa työssä, tällaista taitoa tarvitsee erityisesti, koska olet aina suunnittelemassa ja miettimässä mitä kehittäisi tai tekisi seuraavaksi.

Tekstini saattoi ajoittain olla vaikealukuista, koska en välttämättä ollut avannut kaikkia sanoja tarpeeksi selvästi ja saatoin olettaa, että lukija tietää mitä jokin sana tarkoittaa. Koitin kuitenkin parhaani mukaan, selittää lukijalle kaiken niin, että kuka tahansa ymmärtäisi tekstini. Ajoittain teksti myös varmasti toisti itseään, koska jos kirjoitin jostain ensimmäisellä viikolla en välttämättä muistanut olinko jo käsitellyt aiheet yhdeksännellä viikolla. Mielestäni en kuitenkaan, liian paljolti käsitellyt samoja aiheita ja viikkoanalyysit menivät aika nappiin.

Työssäni oli myös tarkoitus luoda lukijalle kuva, minkälaista on työskennellä pelisuunnittelijana etänä. Tässä mielestäni onnistuin hyvin ja sainkin positiivista palautetta oppositiolta, että tekstini on mielenkiintoista ja siitä näkyy hyvin kuinka hektistä töissä ajoittain on. Lukija myös varmasti ymmärtää tekstini jälkeen, että pelin suunnittelu ja tasapainottaminen ei ole niin yksinkertaista ja helppoa mitä voisi luulla. Tähän monet harrastelija projektit kaatuvatkin, kun peliä pitäisi alkaa kehittää ja ylläpitämään.

Näiden kahden kuukauden aikana ymmärsin myös, että minun kannattaa keskittyä omaan vahvuuksiini ja jättää koodaaminen vähemmälle. Toki aion pysyä vieläkin kärryillä perusasioista, jotta voin muokata koodia tarvittaessa, mutta uuden koodin luominen ei tule kuulumaan minun työtehtäviini, koska ei se vain minulta luonnistu eikä minulla ole motivaatiota opiskella sitä. Tämä oli tärkeä havainto, koska aikaisemmin yritin tehdä liian montaa asiaa, mutta paljon tehokkaampaa on keskittyä muutamaaan missä olen erityisen hyvä, ennemmin kuin opetella lähes alusta asti jotain uutta, mikä ei edes kiinnosta.

Yleisesti olen tyytyväinen, että olen tässä pisteessä. En oikeastaan uskonut saavani opinnäytetyötä tehtyä ja olin varma, että koulu jää kesken. Ilman päiväkirjamallia en varmasti olisi koskaan valmistunut.

Tätä mallia pitäisi käyttää muillakin linjoilla, koska tunnen paljon oppilaita, joiden koulu jää kesken, kun he pääsevät työelämään kiinni. Koen muutenkin, että perus ONT on hieman vanhanaikainen ja turhan monen opinnot jäävät roikkumaan siitä.

#### Lähteet

#### Painetut

Ilkka Haikala 1998. Ohjelmistotuotanto. Helsinki: Suomen atk-kustannus.

Juholin, E. 1999. Sisäinen viestintä. Helsinki: Inforviestintä Oy.

Kotler, P. & Armstrong, G. 2001, Principles of marketing 9th edition, New Jersey.

Liukkonen, Jarmo, Jaakkola, Timo & Kataja, Jukka 2006. Taitolajina työ. Johtaminen ja sisäinen motivaatio. Helsinki: Edita.

Harisalo, Risto 2008. Organisaatioteoriat. Tampere: Tampere University Press.

Kehusmaa, Kirsti 2011. Työhyvinvointi kilpailuetuna. Helsingin seudun kauppakamari, Helsinki.

#### Sähköiset

Olli Sinerma 2012. Opetushallituksen arkkitehtuuri- ja muotoilukasvatuksen materiaaleja. <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/pelisuunnittelijan-tyo-ja-pelit-opetuksen-valineena>

Tuulikki Laine 2015. <https://www.dagmar.fi/verkkopalvelukehitys/mita-markkinoijan-tulee-ymmartaa-web-ohjelmoinnista/>

Yang, F. & Zhang, H. 2018. The Impact of Customer Orientation on New Product Development Performance. International Journal of Productivity & Performance Management

Scribd Inc 2017. Game Testing Methodology. <https://www.scribd.com/doc/6555758/Game-Testing-Methodology>

Rechelle Ann Fuertes 2020. <https://edgy.app/what-is-duping-and-why-gamers-do-it>

Vikki Blake 02.10.2020 [https://www.nme.com/en\\_asia/gaming-features/what-is-crunch-culture-2767917](https://www.nme.com/en_asia/gaming-features/what-is-crunch-culture-2767917)

New York Film Academy 26.09.2014 <https://www.nyfa.edu/student-resources/developers-increasing-lifespan-games/>

Jake Widman 13.10.2020 <https://www.digitaltrends.com/web/what-is-reddit/>

Kevin Anderton 14.01.2018 <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2018/01/14/the-business-of-video-games-streamers-and-refereum/?sh=3a9b89026617>



## Kuviot

Kuvio 1: Game Maker Studio2 kuvankaappaus .....	8
Kuvio 2: Helpdesk osio discordissa .....	11
Kuvio 3: Tasklist .....	11
Kuvio 4: Statistiikka laskurista kuva tapot / tavarat .....	15
Kuvio 5: Kuva meidän lokalisaatiosta .....	24
Kuvio 6: Kuva meidän suomennoksista .....	24
Kuvio 7: Tiedon kulku pelaajilta meidän palvelimelle .....	25
Kuvio 8: Kuva patch notesta .....	27
Kuvio 9: Kuva meidän Redditistä .....	28
Kuvio 10: Tesla subreddit.....	29
Kuvio 11: Tekemäni steam julkaisu .....	32
Kuvio 12: Wolcen pelaajamäärä .....	36
Kuvio 13: Uusi tehtävälstan alku.....	38
Kuvio 14: Motivaatio ja hygienieatekijät .....	40