

# Onnistuuko hakkerien ja artistien yhteistyö?

Turun yliopiston IT-laitoksen ja AMK:n Digital Arts-linjan  
pelinkehityskurssi — pelien tekeminen ei-kaupallisesti

Harri Hakonen

harri.hakonen@utu.fi

Department of Information Technology  
University of Turku, Finland

Peliscenetapaaminen  
Turku, ICT-talo,  $\beta$ -sali  
3.5.2007

## Tiivistelmä

Tietokonepelejä voi tehdä ilman kottikärryllisiä rahaa, mikäli kyse on muusta kuin liiketoiminnasta. Peli nimittäin voi olla viihdyttävä siitäkin huolimatta että se on karun yksinkertainen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä että pelin *tekeminen* olisi yksinkertainen juttu. Pelintekoprojekteille on luonteenomaista että niissä kiedotaan tehokkaasti yhteen toimialan sisällöllistä, toteutusteknologista sekä tuotannollista osaamista. Tässä 'tehokkuus' perustuu asiantuntemuksen luovaan, itseohjautuvaan ja tilanne-riippuvaan hyödyntämiseen projektissa.

- 1 Tietokonepelien ei-kaupallisen tekemisen opetus Turussa

## Tiivistelmä

Tietokonepelejä voi tehdä ilman kottikärryllisiä rahaa, mikäli kyse on muusta kuin liiketoiminnasta. Peli nimittäin voi olla viihdyttävä siitäkin huolimatta että se on karun yksinkertainen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä että pelin *tekeminen* olisi yksinkertainen juttu. Pelintekoprojekteille on luonteenomaista että niissä kiedotaan tehokkaasti yhteen toimialan sisällöllistä, toteutusteknologista sekä tuotannollista osaamista. Tässä 'tehokkuus' perustuu asiantuntemuksen luovaan, itseohjautuvaan ja tilanne-riippuvaan hyödyntämiseen projektissa.

- 1 Tietokonepelien ei-kaupallisen tekemisen opetus Turussa
- 2 Kokemuksia projektikurssista

## Tiivistelmä

Tietokonepelejä voi tehdä ilman kottikärryllisiä rahaa, mikäli kyse on muusta kuin liiketoiminnasta. Peli nimittäin voi olla viihdyttävä siitäkin huolimatta että se on karun yksinkertainen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä että pelin *tekeminen* olisi yksinkertainen juttu. Pelintekoprojekteille on luonteenomaista että niissä kiedotaan tehokkaasti yhteen toimialan sisällöllistä, toteutusteknologista sekä tuotannollista osaamista. Tässä 'tehokkuus' perustuu asiantuntemuksen luovaan, itseohjautuvaan ja tilanne-riippuvaan hyödyntämiseen projektissa.

- 1 Tietokonepelien ei-kaupallisen tekemisen opetus Turussa
- 2 Kokemuksia projektikurssista
- 3 Pelinkehityksen tulevaisuus Turun alueella

# Vakiintunut peliopetus Turussa

Turun ammattikorkeakoulu  
Turun Taideakatemia  
Digital Arts -linja  
Andy Best  
<<http://digitalarts.turkuamk.fi/>>

Turun yliopisto  
Informaatioteknologian laitos  
Computer Games Research Group (CGRG)  
Jouni Smed, Harri Hakonen  
<<http://staff.cs.utu.fi/staff/jouni.smed/cgrg/>>

## Miksi ihmeessä punnertaa kaikki yksin?

CGRG & Digital Arts:

Project Course on Game Development (IT-laitoksen kannalta)

—→ 1. läpivienti

- tammi–helmikuu 2007
- 2½ tiimiä: sisältö + teknologia + tuotanto
- mentori: Tuomo Korva / Ludocraft (Oulu)
- työmäärä: n. 3 vkoa jokaiselta tiimiläiseltä (joista kaikkiaan 1 vko yhteisiä työpäiviä samassa tilassa samaan aikaan)
- lopputulos: Tulevaisuus-Gladiattorit 3000 -peli (Unreal Tournament 2004 Mod)

# Tulevaisuus-Gladiatorit 3000



TG3000:n päävalikko.  
Uskallatko osallistua?



Tilanne ns. päällä. Koska kyse on viihteellisestä perheohjelmasta, kukaan ei koskaan loukkaannu (vakavasti).

# Pelinkehityksen projektikurssi

Mitä ihmettä uuden vuoden jälkeen oikein tapahtui?

[taulushow, tarinointia, turinointia, keskustelua]

—> kokemuksia ja tunteita

- tiimien välinen kommunikointi on *kriittistä* (monella tavalla)
- tasosuunnittelu on pelillisten seikkojen lisäksi myös sisäisten tuotosten (game asset) *integroitua*
- tällaisen nopeatempoisen projektin prosessi on
  - (i) tasapainoilua 'in-advance'- ja 'on-the-fly'-suunnittelun välillä, (ii) samanaikaisen tekemisen hallittua "kaaosta" ja
  - (iii) välitöntä tuotosten verifiointia ja validointia
- eri asiantuntemusalueiden välitön yhdistäminen edellyttää että tekijöistä 1/5 on jo valmiiksi ko. asioiden konkareita



# Turku Games Organization (TGO)

TGO alkaa tukemaan Turun seutukunnan peliohjelmointitoimintaa, mukaan lukien harrastuspohjaisia ponnistuksia.  
Ks. <http://turkugames.org/>

# The copyright notice and the metapage of this material:

This material is copyrighted by the authors. All rights reserved. The authors grant permission to copy all or part of this material without fee provided that • the copies are not sold or traded by any means, and • at least the authors' copyright, the title of this material, and its date of appearing is given in the form: '©2007 Harri Hakonen: Onnistuuko hakkerien ja artistien yhteistyö?, 2007-05-03'. To copy otherwise, to distribute, or to republish, is not allowed in any form without prior written permission from the authors.

**Authors (and Institutes)** Harri Hakonen (Dept of IT, Univ of Turku)

**Title (and Subtitle)** Onnistuuko hakkerien ja artistien yhteistyö? (Turun yliopiston IT-laitoksen ja AMK:n Digital Arts-linjan pelinkehityskurssi — pelien tekeminen ei-kaupallisesti)

**Date (year-month-day)** 2007-05-03

**Version (i.e., compilation date)** 9. toukokuuta 2007

**Search Key given by Authors** SLIDESCENE20070503a

**Updating Strategy** Errors are updated only.

**Intention** This is an invited presentation for The Game Scene Meeting in Turku, Finland.

[◀ front page](#)

©2007 Harri Hakonen