

Selvitys- ja verkostoitumismatkan raportti Nordic Game –konferenssi 21.-23.5.2014, Malmö



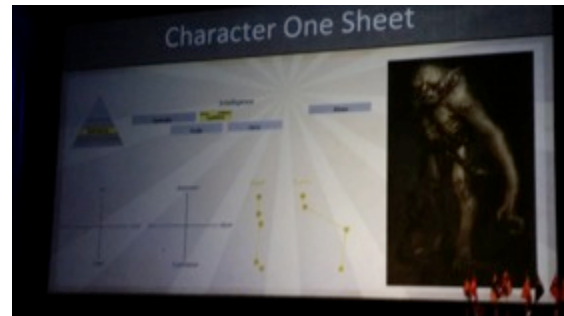
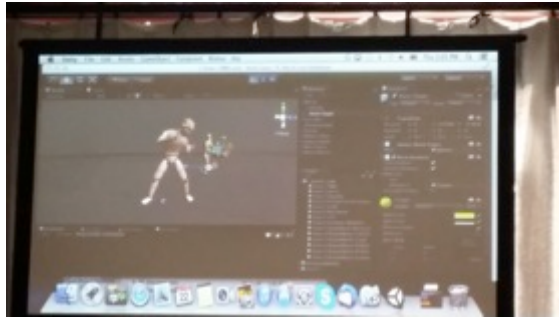
Peso-hankkeen suunnittelija Heikki Tikkanen osallistui Nordic Game –konferenssiin, joka on Pohjoismaiden suurin pelikehittäjille suunnattu tapahtuma. Siellä keskitytään digitaalisten pelien suunnitteluun ja tuotantoon, peliteknologiaan sekä pelialan liiketoimintaan. Konferenssi järjestettiin nyt 10. kertaa. Tapahtumapaikka oli Malmön Slagthuset. Messualueen sekä päiväohjelman luentojen lisäksi kolmeen päivään kuului Pohjoismainen pelialan palkintogaala, uusien pelien pitching-kilpailu sekä erilaisia iltatapahtumia.

Luennot

Avaus käsitteli pohjoismaisen pelikehityksen kulttuuria. Pelialan veteraani David Polfeldt on perehtynyt Pohjoismaiden menestyksen syihin. Yksinkertaistettuna syyt löytyvät pohjoisesta kulttuurista, jossa ihmiset liikkuvat ammateissaan itseluottamuksen ja itsekritiikin sekä käytännöllisyyden ja taiteellisuuden välillä.



Animaatiot olivat esillä monilla luennoilla sekä isossa että pienissä saleissa. Animoinnin teknisyyttä helpottamaan tarkoitettujen, pelimoottorien sisällä toimivien työkalujen esittelyn lisäksi käsiteltiin animaatioiden systemaattista suunnittelua erilaisten hahmojen persoonallisuuksien ilmaisemiseksi. Hahmojen toimintojen ja mielentilojen tietynlaisella parametrisoinnilla voidaan jäsenellä sitä, miten niitä teknisesti ilmaistaan animaatioissa, ja näin voidaan esim. helpottaa tuotannon kulkua vähentäen päällekkäisiä ja toistuvia tehtäviä. Parametrisen tai proseduraalisen 3D-animaation kannalta erityisen kiinnostava työkalu on Unity-pelimoottorille kehitetty Full Body IK -lisäosa sekä valmiita 3D-malli- ja animaatiokirjastoja tarjoavat verkkopalvelut.



Pelijulkaisijoiden julkaisusopimuksia käsittelevän paneelikeskustelun sekä pitching-kilpailun perusteella vastakkainasettelu pelikehittäjien ja -julkaisijoiden asenteissa vaikuttaa vahvistuvan edelleen. Kehittäjien pyrkimys taiteelliseen ja teknologiseen vapauteen on ristiriidassa sen kanssa, miten julkaisijat arvottavat pelit sen perusteella paljonko niiden voi odottaa tuottavan voittoa. Free to play -ilmaispelien ylivoima mobiilimarkkinoilla ohjaa rahasta päättävien julkaisijoiden toimintaa suuntaan, jonka voi sanoa jopa uhkaavan pelien sisällöllistä laatua ja sen kehitystä. Toisaalta ristiriitaisesti myös tässä konferenssissa saatiin esimerkkejä hyvin menestyneistä peleistä, jotka ovat nimenomaan taiteellisesti korkeatasoisia ja peleinä kokeellisia, eivätkä luota ilmaispelien ansaintamalleihin.



TTK:lla ja etenkin av-medialla vaikuttaisi olevan pohjoismaiseen pelikehitykseen paljonkin annettavaa. Pelien narratiivit ja dramaturgia olivat tapahtumassa paljon esillä. Mobiilipelaamisen kulttuurissa ja mobiilipelien liiketoiminnassakin tarinallisuudella on aivan oma erityinen merkityksensä siinä, miten pelaajat luovat suhteen peleihin ja palaavat niiden pariin yhä uudelleen, myös hankkivat ns. "episodipelien" jatko-osia. Useat tapahtumassa palkituista peleistä olivat ansioituneita nimenomaan tarinankerronnassa ja sen kokeellisessa käytössä.



Messualueella, indie-illassa ja myös pitching-kisassa esillä olleista peleistä voi päätellä, että Lapin yliopistolla tärkeänä pidetty "pelillisen perspektiivin laajentaminen" olisi tosiaan paikoin tarpeen. Monet vaikuttavat tuottavan innolla pelejä, jotka kyllä teknisesti ovat korkealaatuisia, mutta suoraan sanottuna eivät ole kiinnostavia. Pelit hukkuvat omaan massaansa, ja erottuvia on vain vähän. Tätä huomiota vahvasti myös tuoreen, teknisesti erittäin minimalistisen ja narratiivin avuin miljoonia myyneen indie-pelin "Thomas Was Alone" tekijän, Mike Bithellin luento. Peli tehtiin käytännössä vastoin lähes kaikkia teknologisia sääntöjä, mutta sen omaperäisyys ilmaisussa ja tarinallisuudessa teki siitä valtavan hitin.

Kaikkiaan pelien kehittäminen on tällä hetkellä kenelle tahansa halukkaalle mahdollista, mutta toki kokeneet ovat aloittelijoita vahvemmillä kun kyseessä on pelien kehitys elannon eteen. Teknologioiden merkitys kuitenkin pienenee, ja ilmaisun ja suunnitteluosaamisen merkitys kasvaa. Merkittävät ja menestyvät pelit ovat niitä, joiden tekijät tuntevat nykyisen pelaamisen kulttuurin ja peliliiketoiminnan säännöt, ja osaavat noudattaa tai rikkoa niitä oikein. Sääntöjä rikkovat ovat parhaimmillaan näistä merkittävimpiä.

Piakkoin julkaistava Unity 5 – pelimoottori sisältää äänisuunnittelun kannalta paljon uusia kiinnostavia työkaluja. Se yhdistää muusikoille tai äänisuunnittelijoille tutun ja tavanomaisen äänitys- ja sekvensseriohjelmiston ominaisuuksia pelimoottorin tilallisiin ja ohjelmoitaviin ominaisuuksiin. Toista äänen käsittelyn ominaisuuksiltaan yhtä laajaa pelimoottoria ei ole tällä hetkellä tiedossa. Unityn opetuslisenssi on maksullinen, mutta kuitenkin korkean tason pelimoottorien halvimmasta päästä, myös kaupallisena lisenssinä.



Wwise on toinen äänisuunnittelun näkökulmasta kiinnostava ohjelmisto. Se on "middleware", jota käytetään äänitsohjelmiston ja lähes minkä tahansa pelimoottorin välillä vähentämään ohjelmoinnin tarvetta pelimoottorissa ja siten lisäämään ilmaisun sekä nopean iteroinnin mahdollisuuksia. Wwise on käytettävissä ilmaiseksi äänituottajien tiettyyn kokoon saakka, ja opetuslisenssit neuvotellaan erikseen. Kaupallinen versio maksaa muutaman satasen julkaistua peliä ja alustaa kohti.

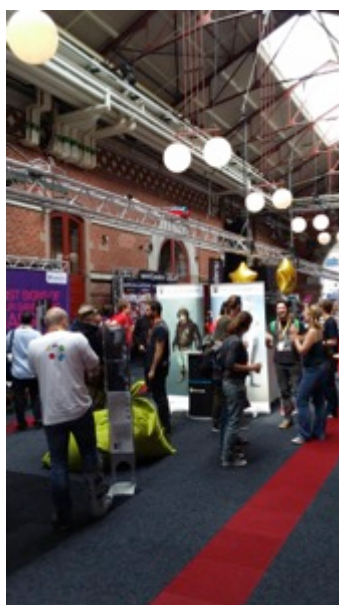
Virtuaalitodellisuutta käsitteleviä luentoja oli vain yksi. Sen aihe oli toimintapainotteisten pelien suunnittelu Oculus Rift -virtuaalilaseille niin, että pelaaminen on fyysisesti turvallista. Langattomuus ja siihen pyrkivät kokeelliset ratkaisut ovat tässä tärkeitä. Kyseessä oli melko tavanomainen kauhupeli, jossa pelaaja säikkyy ja joutuu pyörimään paljon paikallaan.

Edellä on kuvattu kahden ensimmäisen messupäivän anti. Perjantain luennot jäivät kaikki näkemättä paluumatkan aikatauluista ja koulutusorganisaatioiden aamutapaamisesta johtuen. Viimeisenkin päivän luennoissa näkyi kuitenkin otsikkotasolla viesti siitä, kuinka tärkeitä tarinallisuus, kokemuksellisuuden suunnittelu ja teknologioista riippumaton luova kokeileminen ovat pelien kehittämisessä.



Messuosasto

Messualueella esillä olivat enimmäkseen (suomalaiset) pelistudiot sekä erilaiset pelien julkaisuun ja markkinointiin keskittyvät yritykset. Myös joitain teknologioita oli esillä. Kiinnostavin niistä oli edellä kuvattu "middleware"-äänisuunnitteluohjelmisto Wwise, joka on käytettävissä ilmaiseksi tiettyyn projektikokoon asti. Toinen kiinnostava tuote oli prototyyppi kasvonliikkeiden kaappaukseen tarkoitetusta kypärästä, joka auttaa tarkkojen 3D-animaatioiden ja huulisynkkausten tekemisessä näyttelijän ilmaisua kunnioittavalla tavalla.



Kontaktit pohjoismaisiin koulutuksiin ja koulutusprojekteihin

Perjantaina 23.5. aamulla oli Ruotsin Dataspelbranschenin järjestämä ”Nordic Game Educations meetup”, jossa kaikki konferenssiin osallistuneet koulujen edustajat opiskelijoita lukuun ottamatta tapasivat toisensa, esittelivät kukin oman koulunsa toiminnan ja intressit sekä vaihtoivat yhteystietoja keskenään. Jo tapaamisen alussa täytyi lähteä paluulennolle, mutta Lapin yliopiston, Lapin amk:n ja Lao:n pelialaan liittyvät vahvuudet saatiin esiteltyä ja paikalla olleiden kanssa vaihdettiin yhteystiedot. Tapaamisen tuloksista on tulossa osallistuneille lisäksi yhteenveto ja kaikkien paikalla olleiden yhteystiedot.

Tapaamisessa tutustuttiin <http://sgd.datamat.org/> -palveluun, johon sen toteuttajat kokoavat tietokantaa pohjoismaisista pelialan organisaatioista, koulut mukaan luettuna. Suomesta ei ole listattu vielä yhtään toimijaa, joten heti listauduttaessa saataisiin mahdollisesti hetki hyvää näkyvyyttä.



Konferenssissa läsnä olleet koulut suuntautuvat peleihin ja pelialaan valtaosin ammatillisesti, pelien tuotantoon ja liiketoimintaan liittyen. Akateeminen pelien tai niiden tekemisen tutkimus ei juuri tullut esille koulujen edustajien kanssa käytyjen keskustelujen tai tapahtuman luentojen kautta. Joitain pelitutkijoita tosin oli Suomestakin mukana. Lapin yliopiston vahvimmat kosketuspinnat tapahtuman sisältöön ja osallistujiin löytyvät taideteollisen käytännöllisen koulutuksen alueelta.

Yhteistyömahdollisuuksien kartoittaminen jatkuu tapahtumassa saatujen kontaktien pohjalta kiinnostavimpien koulujen ja koulutusprojektien kanssa. Oulu-Kajaani-yhteistyössä kiinnostavaksi mainitusta Copenhagen IT Universitystä ei ollut paikalla edustusta.

Suomen pelialan aluekehitysyhteistyö Game Brewery-hankkeessa

Kaikki suomalaiset pelialan alueelliset kehitysklusterit, vastaavat organisaatiot tai sellaisen muodostamista valmistelevat tai sellaisissa mukana olevat organisaatiot (lähinnä kehitysyhtiöt, ammatti- ja korkeakoulut sekä jotkut yliopistot) järjestivät Neogamesin johdolla yhteisen tapaamisen illalla 21.5.

Valmisteilla on laaja, kolmen vuoden, budjetiltaan nykyisellään noin 9 miljoonan euron hankekokonaisuus, jossa kaikki alueelliset toimijat yhtenäistävät toimintaansa päällekkäisyyksien vähentämiseksi ja kansallisten hyötyjen tehokkaammaksi jakamiseksi pelialan kehittämiseen tähtäävässä toiminnassa. Tällaista toimintaa on pelialan yritysten hautomotoiminta, verkostoitumis- ja markkinointimatkojen tukeminen, yhtenäisen pelialan Suomi-brändin kehittäminen, jne. Kukin aluetoimija hakee omalta ELY-keskukseltaan

aluekehitysrahoitusta, soveltuvin osin yhteisesti hyväksytyjen peruspelisääntöjen mukaan, mutta myös tarvittaessa räätälöiden omaa hankettaan vastaamaan parhaiten oman alueen tarpeisiin.

Hankekokonaisuudesta ollaan allekirjoittamassa kaikkien alueiden kesken yhteinen letter of intent 11.6. Oulussa pidettävässä seuraavassa kokouksessa. Tämä dokumentti esitellään ELY-keskuksille rahoituksen saamista pohjustamaan ja osoittamaan valtakunnallisesti yhtenäinen tahtotila. Ensimmäiset paikkakunnat ovat hakemassa omille hankekokonaisuuden osilleen rahoitusta jo elokuuhun mennessä.

Nordic Gamen jälkeen Rovaniemellä käytyjen keskustelujen perusteella tähän kokonaisuuteen kannattaisi liittyä Lapin yliopiston, Lapin amk:n ja Rovaniemen kehityksen yhteisellä hankkeella. Kouluista letter of intentin voivat allekirjoittaa rehtorit, ja kaupungilta sopiva henkilö viemään asiaa eteenpäin on Erkki Kautto. Tässä isossa kokonaisuudessa mukana olo ja siitä saatu tuki edesauttaisivat merkittävästi paikallisen pelialan ja pelillisyyden laboratorion rakentamista sekä lappilaisen pelillisyyteen liittyvän koulutuksen ja tutkimuksen tunnettuutta.

(5.6. PÄIVITYS Game Brewerystä: Rovaniemen Kehitys (Elsi Malkki) on ottanut hankkeen valmistelun työn alle)

Suomalaisten pelialan työntekijöiden kanssa keskustellessa ilmeni konkreettisesti, miten Lapin yliopistoa ja sieltä alalle tulleita osaajia arvostetaan korkealle. Status on niin sanotusti kohdallaan, ja sitä kannattaa hyödyntää ylpeästi tulevaisuuden hankkeissa ja yhteistyökuvioissa.

