

Lauri Koskinen

Pelisuunnittelija

Luova pelisuunnittelija, jolla on 8 vuoden kokemus mobiili- ja konsolipelien pelimekaniikkojen, tasopohjaisen suunnittelun ja pelaajapsykologian soveltamisesta.

Erikoistunut free-to-play -monetisaatiomallien suunnitteluun siten, että pelaajien tyytyväisyys ja liiketoiminnan tavoitteet kulkevat käsi kädessä. Olen suunnitellut pelejä, joita on ladattu yhteensä yli 150 miljoonaa kertaa. Innostan tiimejä iteratiiviseen suunnitteluprosessiin ja prototyyppien nopeaan testaamiseen.

KOULUTUS

Sep 2010 – May 2015

Taiteen maisteri (TAM), pääaine New Media -suunnittelu, erikoistuminen pelitutkimus, Aalto-yliopisto, Espoo
Maisterin tutkielma käsitteli flow-teorian soveltamista mobiilipelien vaikeustasosuunnittelussa. Osallistui Nordic Game Jam -tapahtumaan kolmena peräkkäisenä vuonna.

TAIDOT

Pelimekaniikkasuunnittelu • Kenttäsuunnittelu ja tasopohjainen suunnittelu • F2P-monetisaatiomallit • Käyttäjätutkimus ja pelitestaus • Retention- ja engagement-analytiikka • Prototyyppaus (Unity, Figma) • A/B-testaus • GDD:n kirjoittaminen • Scrum / Agile • Looker ja Firebase-analytiikka

KIELET

Suomi (äidinkieli) • Englanti (sujuva) • Ruotsi (perustaso)

PROJEKTIT

Mar 2020 – Sep 2020

Muisti (Indie-peli, julkaistu itch.io)

Suunnittelin ja julkaisin kokeellisen puzzle-pelin, joka tutkii muistia ja nostalgiaa interaktiivisena kokemuksena.

- Peli sai **4,4/5 arvosanan** itch.io-alustalla ja **yli 8 000 latausta**
- Esiteltä **Assembly-tapahtumassa 2020** Helsinki

SUOSITUKSET

Touko Tahkokallio, Game Director, Supercell

Espoo, Suomi

lauri.koskinen@gmail.com

+358 50 345 6789

linkedin.com/in/laurikoskinen

KOKEMUS

Jan 2021 – Nykyhetki

Lead Game Designer, Supercell, Helsinki

Johdan pienen suunnittelutiimin pelisuunnitteluprosessia uudessa live-operaatiopelihankessa, vastaten pelimekaniikkojen visioinnista prototyyppistä julkaisuun.

- Suunnittelin progression-järjestelmän, joka kasvatti pelaajien **30 päivän retentioasteen 23 %:lla** verrattuna aiempaan tuotteeseen
- Kehitin kausiluonteisen tapahtumakehyksen, joka tuotti **3,7 M€ lisätuloja** ensimmäisen vuoden aikana
- Johdin viikoittaiset suunnittelupalaverit **6 suunnittelijan tiimille** ja fasilitoin 12-viikon iterointisyklin julkaisuvalmiuteen
- Tein tiivistä yhteistyötä data-analyttikkojen kanssa A/B-testauksessa, jossa testattiin yli **40 eri suunnitteluvariaatiota**

Mar 2017 – Dec 2020

Senior Game Designer, Rovio Entertainment, Espoo

Vastasin Rovion casual-pelien keskeisten pelimekaniikkojen ja kenttäsuunnittelun kehityksestä, erityisesti puzzle-genressä.

- Suunnittelin **200+ kenttää** kolmelle eri pelille, ylläpitäen pelaajien vaikeustasokäyrää käyttäjätiedon perusteella
- Kehitin monetisaatiosuunnitelman, joka nosti ARPU:ta (average revenue per user) **31 %** kuuden kuukauden aikana
- Fasilitoin käyttäjätestaustilaisuudet **120 testipelaajan** kanssa ja muutti löydökset konkreettisiksi suunnittelupäätöksiksi

Jun 2015 – Feb 2017

Game Designer, Next Games, Helsinki

Toimin pelisuunnittelijana mobiilipeliprojekteissa, erikoistuen tasosuunnitteluun ja tutoriaalien suunnitteluun.

- Suunnittelin uuden pelaajan kokemuksen (FTUE), joka paransi viikon retentiota **17 %**
- Dokumentoin **suunnittelustandardit ja -periaatteet**, jotka otettiin käyttöön koko tiimissä
- Suunnittelin **85 kenttää** ensimmäiseen julkaisuversioon ja iteroin pelaajadatan perusteella vaikeustasokäyrää