

PELIGRAAFIKON ROOLI TUOTANNOSSA

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
MUOTOILUINSTITUUTTI

Viestinnän koulutusohjelma, Multimediatuotanto

Opinnäytetyö AMK

Sanni Vihersaari

Kevät 2016

Peligraafikon rooli tuotannossa

LAMK Muotoiluinstituutti

Multimediatuotanto

Sanni Vihersaari

Kevät 2016

26 Sivua

Avainsanat

Peligraafikko, rooli, yritys, tuotanto
asiantuntija, flow, motivaatio, oppimispeli,
avaruudellinen hahmottaminen

1. TIIVISTELMÄ

Tutkin opinnäytetyössäni peligraafikon roolia ja merkitystä yritykselle. Inspiraationi tähän olen saanut omista mielenkiinnon kohteistani: olen aina pitänyt animaatiosta ja olen kiinnittänyt huomiota pelien visuaaliseen ilmeeseen jo pienenä.

Käytän tässä hyödykseni kokemuksiani Creetah-pelilyhtiössä ja lähdekirjallisuutta. Kerron Creetahin oppimispeli-projektista, ja siitä, miten peligraafikko toimii erilaisissa tuotantokoissa.

2. ABSTRACT

In my thesis, I will study the role and significance of a game graphic artist in a company. My inspiration comes from my own interests: I've always liked animation and paid attention to visuals in games since I was a child.

For my thesis, I will utilise my own experiences in the gaming company Cheetah and other source material. I will explain Cheetah's learning game project and how game graphic artists work in different production proportions.

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	3
2. PELIGRAAFIKKONA	4
2.1 Miksi on merkityksellistä pohtia graafikon roolia?	4
2.2 Mitä peligraafikko tekee?	4
2.2.1 Osaamisalueita on monia	5
2.2.2 Työvälineet	5
3. PROJEKTI JA SEN ETENEMINEN	6
4. ROOLI TOIMINNASSA	8
4.1 Vastuualueet tuotannossa	8
4.1.1 Tuotannon vaiheet lyhyesti	9
4.2 Tuotannon todellisuus	10
4.3 Tuotanto peligraafikon silmin	10
4.3.1 Peli ja grafiikka vaihtavat suuntaa	11
4.4 Muiden roolien vaikutus työntekoon	13
4.4.1 Asiantuntijoiden käyttö	15
4.4.2 Pettymyksestä rohkaisuun	16
5. TUOTANTO	20
5.1 Suomen tuotannot numeroina	20
5.2 Pieni ja suuri tuotanto	20
6. GRAAFIKON MERKITYS YRITYKSELLE	22
7. LOPPUPÄÄTELMÄ	24
7.1 Itsearviointi	24
7.2 Yhteenveto	24
8. LÄHTEET	26

SANASTOA

Programmer art

Yleisnimitys ohjelmoijien tekemälle taiteelle pelejä varten. Usein laatikkomaista ja keskitytty testaamaan pelin toimivuutta.

BETA-versio

Julkaisua edeltävä testiversio.

Storyboard

Kuvakäsikirjoitus

UI-artist

Tulee sanoista "User interface", käyttäjäliittymä. UI-artist suunnittelee käyttöliittymään liittyviä visuaalisia elementtejä.

Artblock

Motivaation, ideoiden ja luovuuden puuttuminen joka estää taiteen luomisen.

Start-up yritys

Nuori yritys, jossa etsitään toistettavaa tai kasvatettavaa bisnesmallia. Yritys kehittyy ja mahdollisesti myös kasvaa nopeasti.

Toimintaterapeutti

On asiantuntija erilaisissa terveys-, sosiaali-, liikunta- ja kuntoutusjärjestelmissä.

Sprite –animaatio

Yleensä 2D-kuvasarja, joka voidaan käyttää animaationa

Scrum-board

Taulussa on erilliset osiot, joka edustavat työnteon eri vaiheita, yksinkertaisimmillaan esimerkiksi: odottaa – työn alla - valmis. Tehtävä projektikokonaisuus ositetaan pienempiin osuuksiin ja ne merkitään esimerkiksi post-it-lapuille, ja työvaiheitten edetessä lappua siirretään osiosta toiseen.

1. JOHDANTO

Opinnäytetyöni koostuu kirjallisesta osuudesta sekä töistä, joita tuotin toimiessani peligraafikkona Creetahissa. Tarkoitukseni on tutkia peligraafikon roolia yrityksessä ja pohtia myös sen merkitystä niin tuotannossa kuin yritykselle.

Olen aina ollut kiinnostunut piirtämisestä ja visuaalisista elementeistä. Animaatiot ovat olleet lähellä sydäntäni. Alettuani pelaamaan ensimmäisiä pelejä PlayStation 1:llä vuonna 1996, kiinnostuin välittömästi, miten pelit saavat visuaaliset ilmeensä ja kuka on niiden takana. Tavoitteeni tässä opinnäytetyössä on pohtia peligraafikon rooleja ja graafikon merkitystä yritykselle. Peliala on jatkuvasti kehittyvä ala, ja sen myötä myös peligraafikon ammatti kehittyy. Mielestäni siksi on tärkeää selvittää, mitä rooleja ja merkitystä peligraafikolla on.

Tulen käyttämään opinnäytetyössäni apuna kokemaani ja oppimaani pelifirma Creetahissa, jossa toimin peligraafikkona. Olen havainnut, että peligraafikkona toimiminen vaatii stressinsietokykyä, luovuutta ja työvälineiden hallintaa. Opinnäytetyön myötä olen pyrkinyt kehittämään muun muassa näitä piirteitä itsessäni ja sitä kautta tulemaan paremmaksi peligraafikoksi.

Creetah on Start Up-yritys, joka suunnittelee ja tuottaa pelin nimeltä ”Piko”. Se on 5-vuotiaille ja siitä ylöspäin tarkoitettu oppimispeli, jonka tarkoituksena on kehittää avaruudellista hahmottamista ja mallinnusta. Aikaisempina työnäni suunnittelin Pikoon hahmo- ja tarinaosuuden, ja tarkoituksenani oli työstää Pikoon esimerkiksi välianimaatioita. Kuitenkin opinnäytetyöni keskivaiheilla projekti vaihtoi suuntaa, ja välianimaatiot pudotettiin sellaisenaan pois pelistä. Myös tarinaosuus sai lähteä. Työnkuvani muuttui näiden muutosten seurauksena. Piko-pelin BETA-versio tulee kevään 2016 aikana testaukseen, ja kesällä 2016 se on ladattavissa AppStoresta. Lopputuotteeksi Piko-peliin päätyy mm. 2D-animaatiota, hahmosuunnittelua ja yrityksen visuaalisen ilmeen ideointia sekä toteutusta.

2. PELIGRAAFIKKONA

2.1 MIKSI ON MERKITYKSELLISTÄ POHTIA PELIGRAAFIKON ROOLIA?

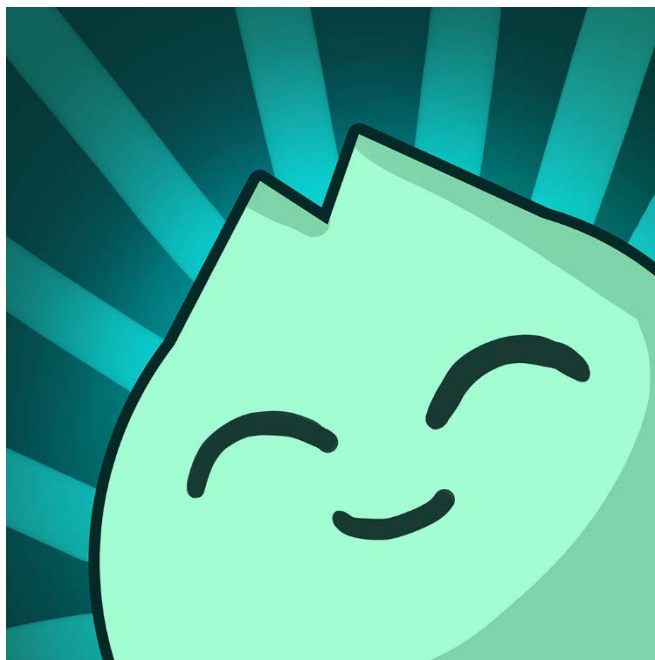
”Peliteollisuudesta on 2000-luvun aikana tullut merkittävä osa suomalaista kulttuurivientiteollisuutta.” (Neogames.fi)

”Vuonna 2015 pelimyynnin arvoksi arvioitiin maailmanlaajuisesti noin 92 miljardia dollaria ja globaalin pelimyynnin on arvioitu ohittavaan 100 miljardin dollarin rajapyykin vuonna 2017.” (Neogames.fi)

Nämä sitaatit pelialan kattojärjestöstä vahvistavat omat kokemukseni: peliala on Suomessa kasvava, ja maailmalla merkittävä teollisuudenala, jonka ammattiosaajia ei tule jättää huomiotta. Siinä missä peliteollisuus on kehittynyt, myös peligraafikolla on nykyään erilaisia keinoja hyödyntää tekniikkaa ja osaamistaan verrattuna siihen, kun ensimmäistä kertaa viehätyn PlayStation 1:stä vuonna 1996. Peliala on merkittävä osa suomalaista teollisuutta ja ala on kehittynyt valtavasti, ja mielestäni juuri siksi on tärkeää pohtia graafikon roolia.

2.2 MITÄ PELIGRAAFIKKO TEKEE?

Peligraafikko vastaa visuaalisen ilmeen ja elementtien tuottamisesta sekä suunnittelemisesta peleihin. Videopelien visuaalisesta sisällöstä vastasivat alussa ohjelmoijat, jotka loivat grafiikat peleihin (Programmer art). (Rogers 2010, 19) Lopulta myös visuaaliset suunnittelijat pääsivät mukaan kehitykseen, ja tuloksena luotiin muun muassa *Marion* ja *Donkey Kongin* kaltaiset pikselilegendat. Tekniikan kehityksen mukaa kehittyi myös visuaalinen ilme: pystyttiin käyttämään enemmän ja hienovaraisemmin muun muassa värejä, varjoja ja kuvia.



Peliä varten tehty kuvake (Vihersaari)

2.2.1 OSAAMISALUEITA ON MONIA

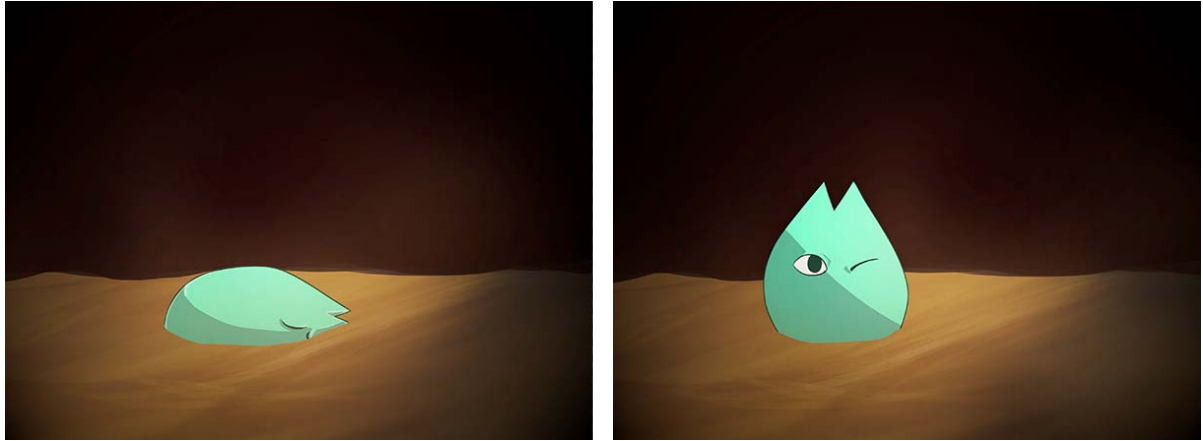
Nykyään graafikon roolia ei voida jaotella vain yhteen osaamisalueeseen, vaan graafikkona toimiva voi olla monenlaisissa eri tehtävissä. Tällaisia tehtäviä ovat esimerkiksi **Concept Artist**, joka suunnittelee hahmoja ja miljöötä, mutta jonka työtä ei käytetä lopullisessa tuotteessa, vaan enemmänkin referenssinä muille taiteilijoille. **Story Board artist** vastaa storyboardien luomisesta peliin. Lisäksi on myös olemassa 3D-maailmaan liittyviä osaajia (**3D-modeler, Environmental -artist, Texture-artist**) jotka ovat vastuussa hahmomallien, ympäristön ja siihen liittyvien elementtien luomisesta. **UI-artist** suunnittelee pelissä käytettävät ikonit sekä muita elementtejä jotka liittyvät pelin käytettävyyteen. **Animaattorit** puhaltavat hahmot eloon sekä luovat välianimaatioita peliin. **Art Director** valvoo ja ohjaa kaikkia työskentelemään pelin visuaalisen ilmeen saavuttamiseksi. (Rogers 2010, 18–24)

Muiden pelintekijöiden auttaessa peligraafikot ottavat vastuun visuaalisen ilmeen ja maailman luomisesta. Varsinkin pienemmissä tuotannoissa graafikko joutuu toimimaan monen osa-alueen osaajana, ja suunnittelemaan esimerkiksi pelin lisäksi itse pelifirmallekin yritysilmettä. Tämä kaikki vaatii peligraafikolta pitkäjänteisyyttä, kykyä nopeisiin ratkaisuihin sekä luovuutta. Mielestäni hyvä peligraafikko pitää kiinni myös muista yritysmaailman velvollisuuksista, kuten käy palavereissa ja pitää huolta projektinhallinnasta.

2.2.2 TYÖVÄLINEET

Teknisiä työvälineitä on yhtä monia kuin on graafikon osaamisalueitakin. Ne kuvaavat omalla tavallaan sitä mitä peligraafikon työhön kuuluu ja minkälaista työ on. 3D-mallintajat käyttävät esimerkiksi Blenderiä tai Cinema 4D:tä, kun taas konseptitaiteen piirtäjä voi käyttää niin perinteisiä välineitä, kuten vesivärejä tai tusseja yhdessä tietokoneohjelmien kanssa. (Rogers 2010, 19) Tällaisia ohjelmia ovat esimerkiksi Adobe Photoshop tai PaintToolSai, joita itse käytin työssäni. Piko-pelin tuotantoa varten yrityksen perustajat kustansivat minulle Adoben ohjelmat. Hyvä tietokone lisää havaintojeni mukaan työn miellyttävyyttä, sillä näin työnteosta tulee sujuvaa eikä riko työssä syntyvää flowta.

Työvälineitä ovat myös inspiraatio, ongelmanratkaisukyky ja luovuus. Mielestäni ilman näitä peligraafikko ei saisi luotua mitään, ja niiden onnistunut käyttö tekee työstä itselle mieluisampaa. Kuten kaikkia työvälineitä, myös näitä tulee huoltaa, jotta ne pysyisivät kunnossa. Tämä onnistuu etsimällä inspiraatiota ympäristöstä, hakemalla ongelmatilanteissa muilta taitelijoilta neuvoja, tai artblockin osuessa kohdalle tutkia muiden taiteilijoiden tekemiä kuvia ja ottaa niistä oppia. Tärkeää on myös pitää kehosta huolta ja välttää esimerkiksi ”hiirikäsi”, ranteen ja peukalon rasitusvammat, venyttelemällä oikeaoppisesti.



Kuvakaappauksia testianimaatioista (Vihersaari)

3. PROJEKTI SEKÄ SEN ETENEMINEN

Projektina oli tuottaa 5-vuotiaille suunnattu opetuspelejä, joka auttaa kehittämään avaruudellista hahmottamista. Projektissa työskenteli lisäksi neljä muuta. Firman omistajat, joista toinen hoiti toimitusjohtajan roolia ja toinen pelin koodausta. Kaksi harjoittelijaa, joista yksi hoiti markkinointia, ja toinen oli taas vastuussa käyttäjäkokemuksen suunnittelusta.

Creetauksessa vastuullani on ollut visuaalinen suunnittelu sekä tarinasuunnittelu. Alussa minun oli tarkoitus työskennellä tarinaan tulevien välianimaatioiden parissa. Olin suunnitellut storyboardit aikaisemmalla kurssilla, jonka suoritin koulun nimissä Creetaukseen. Myös pelin visuaalinen ilme olisi ollut osa työtäni, mutta pääpaino oli välianimaatioiden kanssa.

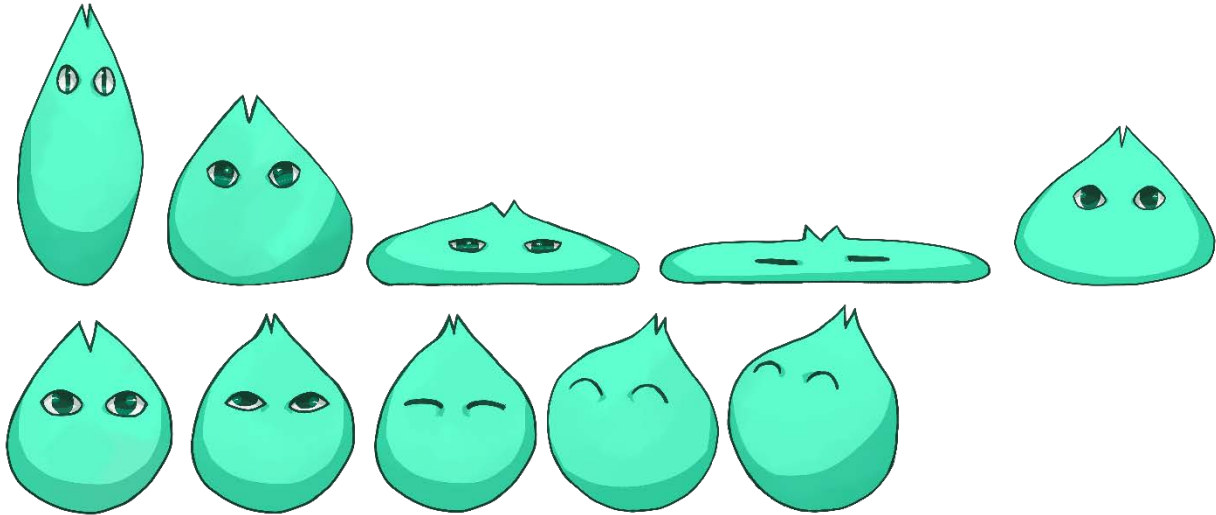
Aloin työskennellä projektin kanssa, keskittyen seuraavaan vaiheeseen storyboardista: kuvitukseen, ja niiden animointiin. Aloitin työskentelyn keskittyen koko pelin aloittavaan kohtaukseen, jossa Piko-pelihahmo nousee hiekasta.

Työskennellessäni tarinoiden kuvituksen kanssa, toinen pelifirman omistajista soitti minulle ja kertoi, että koko peliprojektin vaihtaneen suuntaa. Ajallisesti tämä tapahtui noin opinnäytetyöni puoleksavälissä. Peli oli heidän mukaansa kasvanut liian raskaaksi ja suuntaan, mikä ei ollut heidän tavoitteensa. Tarina, koko pelin aihe sekä kaikkien siihen mennessä tekemä työ pyyhittiin pois. Jäljelle jäi vain runko, joka sisälsi pelihahmon, palan koodia sekä työnantajien uuden idean.

Aiemmin tarkasti määritelty työnkuvani, joka oli koostunut storyboardien viemisestä seuraavaan vaiheeseen eli animaatioon, muuttui. Sen mukana myös opinnäytetyöni muokkautui. Työnantajieni, eli pelifirman omistajien, ohjauksella aloimme kehittää Pikoja toiseen suuntaan. Opetuspelimäisyyttä korostettiin ja tarinallisuus aikaisemmassa muodossaan pudotettiin kokonaan pois. Omaksi osuudekseni tässä jäi luoda visuaalisia elementtejä kuten taustavaihtoehtoja työnantajieni esittämien toiveiden mukaan, sekä auttaa kehittämään peliä eteenpäin käyttäjäkokemuksen sekä tyylin kaltaisten asioiden kannalta.

Peli alkoi kehittyä nopeasti uuteen suuntaan. Työnantajieni ohjeistus minulle oli että tärkeintä on saada nopeasti jotain valmiiksi, mieluummin kuin käyttää aikaa viimeistelyyn. Tarkoituksena oli,

että materiaalia voitaisiin siten nopeasti lisätä pelin testiversioon, joka julkaistiin viikottain testiryhmälle käytettäväksi. Tästä tuli toimintatapa, ja testiryhmän, joka koostui toimintaterapeuteista ja heidän potilaistaan, antama palaute määrittikin pelin suuntaa. Palautteen mukaan esimerkiksi lisättiin Piko-hahmon näkyvyyttä sekä muutettiin taustan värejä.



Iloanimaation sprite-kuvat (Vihersaari)

Päätyökseni tuli tuottaa Piko-hahmolle sprite-animaatioita, joita pelikoodista vastaava työnantajani lisäsi peliin. Muita töitä olivat muun muassa ikonin tekeminen AppStoreen sekä pelistä kertovan flyerin tekeminen opetusmessuille.

4. ROOLI TOIMINNASSA

Peligraafikko on vain yksi monista ammattialoista, joita pelimaailma sisältää. Jokaisella näistä ammattialoista on omat vastualueensa, roolinsa, tuotannossa. Nämä muodostavat tuotantotiimejä, jotka kaikki pyrkivät yhteiseen tavoitteeseen: valmiiseen peliin.

Seuraavassa kerron lyhyesti tuotantotiimien tärkeimmistä eri osaajista peligraafikon lisäksi. Kerron myös heidän työnkuvistaan lähteiden pohjalta. (Pelintekijän käsikirja, Ville Vuorela, 2007 sekä Level up!, Scott Rogers, 2014)

4.1 VASTUUALUEET TUOTANNOSSA

Tuottaja (Producer)

Tuottajan vastuu on rakentaa tiimit ja palkata niihin osaavat toimijat. Hän usein ensimmäisiä tiimin jäseniä. Tuottaja on myös se henkilö, joka vastaa pelin julkisuudesta vastaten esimerkiksi medialle tarvittaviin kysymyksiin. Hän myös hoitaa juoksevia asioita. (Rogers 2014, 20)

Konseptisuunnittelija

Hänen ainoa tehtävänsä on valvoa, että pelistä tulee suunnitellun konseptin mukainen. Hän seuraa, miten muiden työt etenevät ja tarvittaessa antaa kommenttinsa. Yleensä siinä vaiheessa konseptisuunnittelijasta tulee pelisuunnittelija. (Vuorela, 2007, s. 64)

Pelisuunnittelija (Designer, Director)

Suunnittelija on tiimin moniosaaja, jonka olisi hyvä ymmärtää monia eri aloja, kuten animaatiota, bisnestä, musiikkia ja matematiikkaa. (Morgan Kaufmann, 2008) Hän on vastuussa pelin ideasta ja säännöistä. Ennen kaikkea hän ymmärtää hyvän ja huonon pelin eroavaisuudet ja osaa käyttää niitä hyödykseen. Myös suunnittelijoita voi olla monia, erikoistuneina omiin osiinsa, aivan kuin peligraafikkokin pystyy erikoistumaan. (Rogers 2014, 20)

Ohjelmoija (Programmer)

Ohjelmoija vastaa pelin koodista, ja hän myös kehittää kontrollit, joiden avulla pelaajat voivat pelata peliä. Hän myös luo kamerakulman, fysiikat ja muut pelin lainalaisuudet. Tällaisia ohjelmistoja, joita kyseisiin tehtäviin voidaan käyttää, ovat esimerkiksi C++ ja Unity. (Rogers 2014, 19)

Testaaja (Tester)

Jos tarvitsee löytää bugit, eli ongelmat pelissä, testaaja on siihen oikea henkilö. Testaaja antaa palautetta, jota voidaan käyttää pelin eteenpäin viemiseen ja kehittämiseen. (Rogers 2014, 21)

Säveltäjä (Composer)

Musiikki on tärkeä osa pelikokemusta, ja siitä vastaakin säveltäjä. Toisin kuin elokuvaan tehtävät musiikit, pelimusiikkien on oltava lyhyitä ja ne pitää olla toistettavissa yhä uudestaan ja

uudestaan. (Rogers 2010, 23)

Äänisuunnittelija (Sound Designer)

Hyvä äänisuunnittelija osaa luoda äänimaisemia, jotka auttavat pelaajaa pelin etenemisessä. Hän on vastuussa pelimaailman äänien luomisesta. (Rogers 2010, 23)

Näiden lisäksi tuotantotiimiin kuuluu iso määrä erilaisia muita osajia. Näitä ovat muun muassa markkinoinnista vastaava Brand Manager, joka hoitaa pelin mainostuksen ja promoaa peliä. Lakimiehet hoitavat sopimukset kuntoon ja varmistavat, ettei muu tiimi erehdy tekemään laittomuuksia. (Rogers 2010, 28)

4.1.1 TUOTANNON VAIHEET LYHYESTI

Esituotanto

Vuorelan mukaan ”esituotanto alkaa silloin, kun päätös pelin tekemisestä tehdään, ja loppuu silloin, kun pelin rakenteen ja sisällön vaatimukset ovat selvillä.” (Vuorela 2007, 42).

Esituotantoon kuuluu konseptointi, jossa määritellään mitä peliä tehdään, mitä siinä tapahtuu ja mitä itse pelissä tehdään. On hyvä myös tehdä tuotespeksi. Vuorelan tekstin mukaan, se lyhkäisyydessään kertoo, mitä pelaaja voi tehdä pelimaailmalle ja mitä pelimaailma voi tehdä pelaajalle. Esituotantoon kuuluu myös tehtäväjako, jonka suorittaa pelintekijä. (Vuorela, 2007, 63)

”Esituotanto ja tuotanto kohtaavat tuotantosuunnitelmassa[- -]. Työsuunnitelma tarvitaan esimerkiksi mahdollisten apurahan hakemiseen valtioilta tai yleishyödyllisiltä yhteisöiltä. [- -] Ammattilaispuolella tällaisesta paperista nähdään, koska henkilön X vaihetta Y koskevat työt loppuvat ja hän on käytössä muihin hommiin.”

(Vuorela, 2007, 67)

Tuotanto

Tuotantosuunnitelman, jossa roolien tehtävät ovat aikataulutettu pelin tuotantovaiheiden mukaan, jälkeen voidaan siirtyä pelin rungon tekemiseen. Runko sisältää pelin ytimen ja yleensä myös alkeellisen pelimoottorin. Tämä tarkoittaa Vuorelan mukaan usein alkeellista vaihetta jossa ruudulla on liikkuvaa kuvaa ja se reagoi ohjaimiin. (Vuorela, 2007, 67)

Kun tiedetään miten mekaniikka toimii, voidaan alkaa lisäämään sisältöä. Tämä tarkoittaa yleensä sitä, että lisätään grafiikkaa, ääniä ja muita elementtejä. Sisällön lisäämisen jälkeen voidaan testata peliä testaajilla.

Jälkituotanto

Tähän osioon kuuluu lähinnä pelin jakeluun ja päivitykseen liittyvät asiat. Vuorelan mukaan (2007, 72) usein tässä vaiheessa oleviin peleihin on hyvin kallista tehdä muutoksia. Myös pelin markkinointi korostuu jälkituotantovaiheessa.

4.2 TUOTANNON TODELLISUUS

Miten roolit sitten jaoutuivat ja toteutuivat Piko-pelin tuotannossa? Koska Creeta on Start Up -yritys, ei pienen tuotantokoon takia kaikkia osajia voitu hankkia. Tuotannon alussa, toisen omistajan haastattelussa minua, minulta tiedusteltiin kykyjäni ja motivaatiota erilaisiin työtehtäviin. He hakivat selvästi peligraafikkoa, mutta tuotannon alussa oli kuitenkin selvää, että he halusivat myös henkilöä, joka kykeni brainstormaukseen ja idealähtöisyyteen mahdollisesti myös oman vastuualueensa ulkopuolellakin.

Creetahin perustaja otti melko alussa vastuualueekseen tuottajan roolin. Toinen perustajista otti vastuulleen ohjelmoinnin. Alussa oli myös mukana kolmas perustaja joka oli myös ohjelmoinnin puolella, mutta hän vetäytyi pelistä alkuvaiheessa. Mukaan tuli myös markkinointiharjoittelija sekä käyttäjäkokemussuunnittelija, joka teki työtä työharjoittelun nimissä. Ajauduimme työrooleihimme lähinnä osaamisemme perusteella.

Jokaisen ideointikyky otettiin huomioon ja siihen rohkaistiin. Kaikki antoivat oman osaamisensa nimissä mielipiteitään ja niitä kysyttiin: esimerkiksi minulta tiedusteltiin, mikä olisi paras selausvalikko. Tätä kysyi käyttäjäkokemusharjoittelija sekä ohjelmoija, jotka olivat tehneet ideoita valmiiksi, ja tutkin niitä perustellen asiani visuaalisen kokemuksen että käyttökokemuksen perusteella. Yhtiön perustajat sanoivatkin toistuvasti: se että kaikki antavat ideoiden tulla voi lisätä näkökulmia. Tässä tapauksessa näkökulmaa haki käyttäjäkokemusharjoittelija. Lopulta selausvalikoksi tuli se, mihin yhdessä päädyimme.

Yhtiön perustajilla oli kuitenkin suurin valta, siihen mitä lopputuotteessa tulee näkymään. Sain milloin tahansa ilmaista kuitenkin mielipiteeni, jos koin sen tarpeelliseksi, ja yleensä sitä kunnioitettiin. Kommunikaatio nousi tärkeäksi osaksi toimivuutta, ja meillä oli palaverit, joissa keskusteltiin isoimmista muutoksista tarpeen vaatiessa. Pelin vaihtaessa koko konseptia minulle ilmoitettiin muutoksesta puhelimitse ja myöhemmin pidettiin palaveri, jossa suurin osa tiimistä oli paikalla. Keskustelimme muutoksesta, mutta päätös oli kuitenkin tehty, ja minun tehtäväkseni jäi miettiä uutta visuaalista ilmettä. Tähän sain myös ylhäältä päin linjavetoja: väritoiveita ja sekä ajatusta siitä, mitä tausta voisi sisältää. Aina kommunikaatio ei kuitenkaan toiminut, ja välillä yrityksen perustajat tekivät graafisia ratkaisuja, johon en voinut vaikuttaa paitsi jälkikäteen.

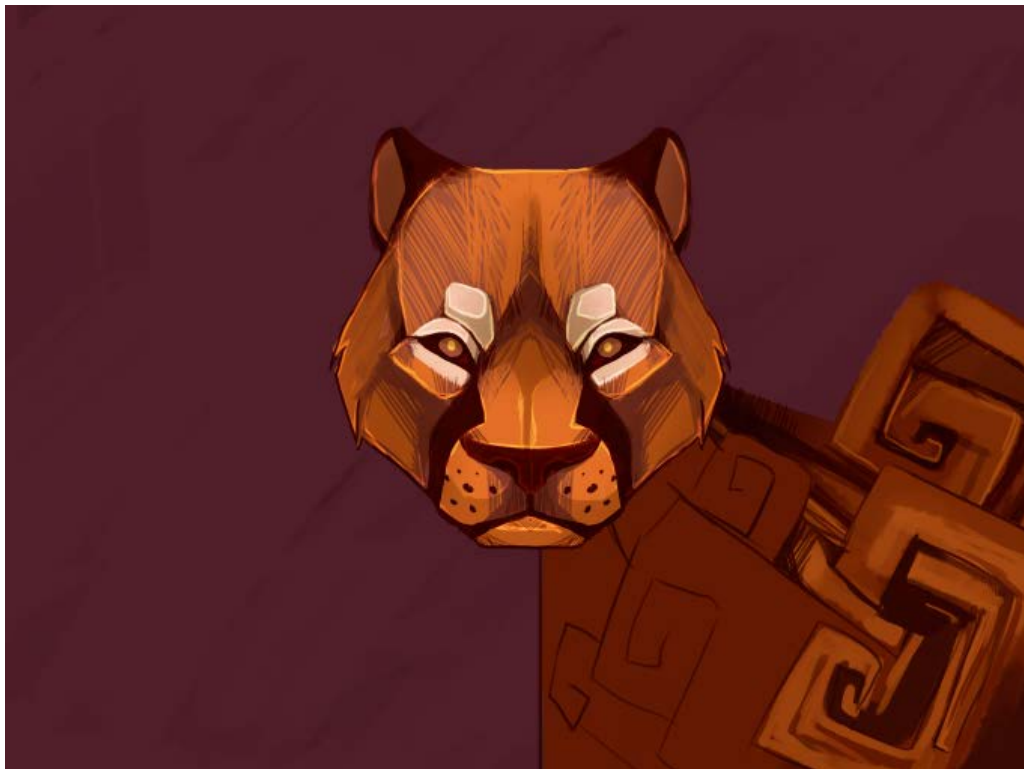
Erinäisiä tuotantosuunnitelmia ei tehty, ja esituotantoon kuuluva konseptointi tehtiin yhdessä suullisesti. Tuotespeksiä ei myöskään tehty.

4.3 TUOTANTO PELIGRAAFIKON SILMIN

Oman roolin vahvuus riippuu sekä itsestä että muista. Tämän huomasin oman kokemukseni kautta. Työrajaukset määriteltiin alussa: minusta haettiin peligraafikkoa ja pysyin roolissani mielestäni hyvin: tuotin grafiikkaa, annoin visuaalisia vinkkejä ja ehdotuksia, mutta pystyin antamaan myös pelille laajemmin omaa osaamistani ja mielipiteitäni kysyttäessä. Tämä

vaatimus tulikin ilmi, kun hain työpaikkaa, ja pidin sen mielessäni.

Työrajukseni lähti siis roolistani, mutta monien tiimin roolien, esimerkiksi suunnittelijan, puuttumisella oli väkisinkin vaikutusta työntekooni. Jouduimme yhdessä pohtimaan pelin ratkaisuja, ja vaikka yrityksen perustajat olivatkin viime kädessä tärkeimpänä päätöksen tekijänä. Tämä tarkoitti, että pelillä ei missään vaiheessa ollut yhtä henkilö (suunnittelija), joka tietäisi koko ajan, mihin pelin kanssa ollaan menossa. Kysymys ei ollut niinkään siitä, että pelin tavoite olisi ollut hukassa, sillä se tiedettiin; tehdä avaruudellista hahmottamista kehittävä peli noin viisivuotiaille. Sen sijaan, miten tavoitteeseen päästäisiin, oli selvä ongelma. Näkemysten muuttuessa myös minun tehtäväni muuttui eikä minulle ollut aina selvää, mitä tulisin seuraavaksi tekemään. Tällä taas oli negatiivisesti vaikutusta työmotivaatioon, sillä kuten Martela&Jarenko kertovat (2014, 44) ” - ihmiset eivät niinkään uuvu työn runsauteen, vaan päämäärän epäselvyyteen.”



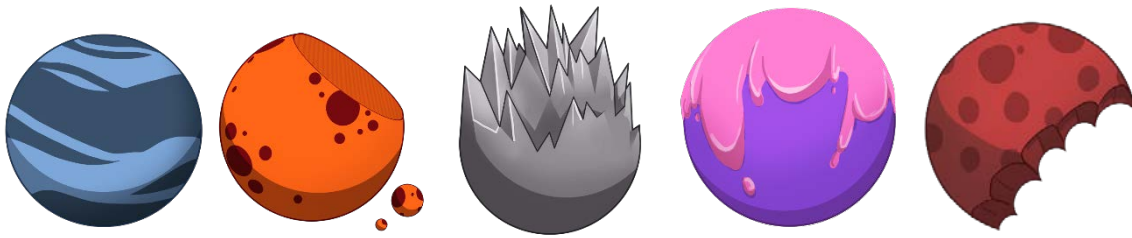
Kesken jäänyt grafiikka hylättyjä välianimaatioita varten (Vihersaari)

4.3.1 PELI JA GRAFIIKKA VAIHTAVAT SUUNTAA

Lopulta peli muutti kokonaan suuntaa, ja miljöö ja konsepti vaihtuivat. Tämä johtui mielestäni muun muassa siitä, että alussa ei ollut tehty vaadittavia asioita esituotantoon liittyen. Näitä oli muun muassa kirjallinen konseptointi ja tuotespeksi. Vaikka omasta mielestäni muutos oli hyvä, jopa tarpeellinen pelin menestymisen kannalta, se tarkoitti sitä että aikaisempi työ oli tehty turhaan. Koska uusi pelikonsepti oli vailla grafiikkaa, yhtiön perustajat sanoivat tarvitsevansa nopeasti visuaalisia elementtejä, vaikka työnjälki kärsisi. Heistä oli tärkeämpää saada grafiikkaa, sillä he voisivat testata sitä ja siten kehittää peliä eteenpäin. Tämä työtapa oli ketterä-menetelmän (englanniksi agile working) kaltainen, jossa työ tapahtuu sprinteissä, joiden aikana it-projektin tarpeiden määrittely tarkentuu (Ketterät menetelmät). Projektin

aikana käytimme menetelmästä tuttua scrum-board-sovellusta, Trelloa, apuna projektin eteenpäin viemisessä.

Ajankäyttö määrittyi pitkälti sen mukaan, mitä tehtäviä minulle annettiin. Jokainen työvaihe vaati suunnittelua, joka vei omassa työskentelyssäni suurimman osan työajasta, varsinaisen grafiikan tekemisen lisäksi. Esimerkiksi pystyin alkuviikon työskentelemään pelin mainosgrafiikan kanssa, kun loppuviikosta perehdyin animaatioon, ja kaikki nämä julkaistiin pelin perjantaisessa viikopäivityksessä. Se, paljonko grafiikkaa jouduin uusimaan, riippui siitä, mitä testiryhmä antoi palautteeksi. Työ ei ollut enää välianimaatioiden tekoa, vaan myös uuteen työtapaan piti tarttua uudella asenteella.



Planeettoja peliin Piko (Vihersaari)

Tekemääni grafiikkaa käytettiin niin animaatioissa, muina pelin visuaalisina elementteinä sekä mainostuksessa. Työskentelin ohjelmoijan kanssa tiiviisti, kun piti pohtia, miten yhdistämme tekemämme työt. Hän työskenteli Unity-pelimoottoria käyttäen, ja ohjasin häntä animaation lisäämisessä ja kuvien ajoittamisessa itse peliin. Apunani käytin Photoshopilla sekä AfterEffectsillä tekemiäni esimerkkianimaatioita, joista näkyivät ajoitukset.

Vaikutukset peligraafikkona toimimiseen tällaisessa sprint-työtapaan perustuvassa työympäristössä ovat kuitenkin kokemukseni mukaan merkittävät. En missään vaiheessa saanut tehdä omien vaatimuksieni mukaista valmista työtä, vaan tärkeintä oli saada jotain näyttille. Tekemästani grafiikasta sain vain hyvää palautetta sekä tiimiltäni että asiakkailta, mutta työn innostuksen määrä väheni sitä mukaa mitä enemmän tein jälkeä, joka ei mielestäni ollut parasta mahdollista, mitä pystyin tekemään.

Työn innostukseen todennettuja yhteyksiä ovat muun muassa työn tuloksellisuus ja työssä onnistuminen (Martela & Jarenko 2014, 27) jotka eivät itselläni toteutuneet. Vaikka muut antoivat hyvää palautetta, ja sain valmista työtä, ei sisäinen luova ihmiseni ollut työpöydän tyytyväinen. Työssä onnistumisen tunne kärsi, koska en missään vaiheessa saanut luoda ajan puitteissa sellaista, mitä olisin halunnut.

Muita mainittavan arvoisia vaikutuksia työntekoon oli itse fyysisellä työasemalla: olinko kotona vai yrityksen perustajien luona tekemässä töitä. Ollessani kotona, minulla oli käytössä työkoneeni, joka oli tarpeeksi tehokas pyörittämään ohjelmia vaivatta.

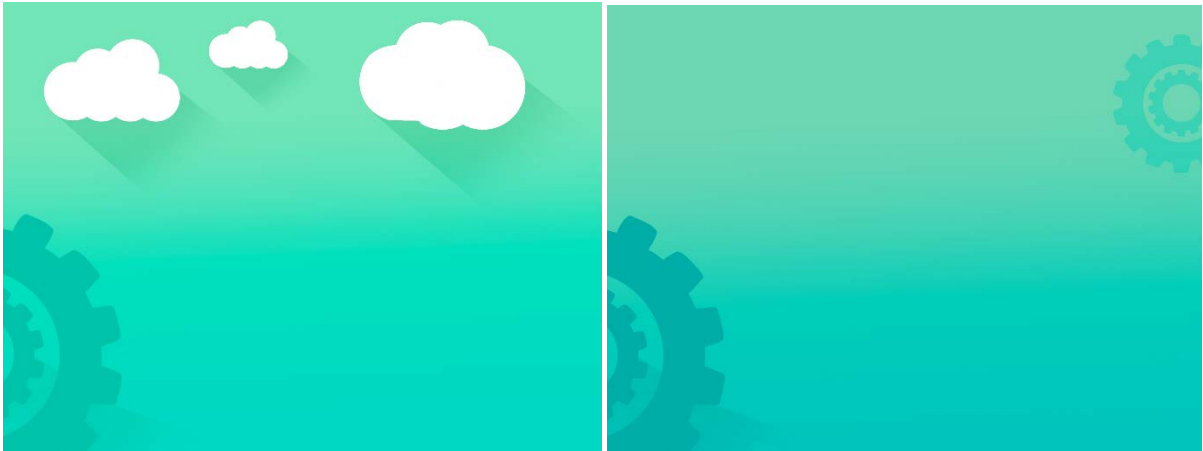
Tämä taas lisäsi työn flowta, eli innostusta, jossa ”henkilön koko olemus suuntautuu käsillä olevaan tehtävään” koska työhön ei tullut keskeytyksiä tai turhautumista siitä, että jokin asia ei toimi. Flow on tärkeää siksi, että silloin työntekijä sekä voi hyvin että on tuottavimmillaan.

(Martela & Jarenko 2014, 19).

Tiimimme kommunikaatio ei kuitenkaan toiminut yhtä hyvin, vaan työskennellessäni kotona huomasin, että vaikka päätöksistä informoitiin, en pystynyt olemaan päätöksenteossa yhtälailla mukana. Tämä näkyi esimerkiksi niin, että Piko-pelin tausta vaihdettiin täysin toisenlaiseen mielipidettäni kysymättä, vaikka taustat olivat osa peligraafikon alaani. Olin myös toiminut niiden kehityksessä pelin kehittämisen ajan. Ongelma ratkaistiin niin, että työpisteeni siirtyi sinne missä muu tiimi työskenteli: yrityksen perustajien luo. Kommunikaatio parani merkittävästi ja toimi mielestäni hyvin, mutta työn flow kärsi, kun työvälteenä oli vanha kannettava tietokone, jonka ohjelmat eivät toimineet kunnolla. Työskentelin loppuvaiheen opinnäytetyöajastani tuota tietokonetta käyttäen.



Erlaisia sävyjä taustatestejä varten (Vihersaari)



Taustasta tuli yksinkertaisempi, mutta vaihdettiin lopulta kokonaan pois teeman vaihtuessa avaruuspainoitteiseksi (Vihersaari)

4.4 MUIDEN ROOLIEN VAIKUTUS TYÖNTEKOON

Yhtiön perustajien sanoilla oli suurin painoarvo siihen, mitä teimme. Minun työskentelytyylini rakentui tälle pohjalle. Yhtiön perustajat esittivät minulle toiveen, mitä teen seuraavaksi. Toteutin heidän toiveensa raakaluonnoksena, josta keskustelimme ja jota testasimme peliin. Keskusteluun osallistui tarvittaessa myös markkinointi- ja käyttäjäkokemusharjoittelija, mikäli heidän koettiin voivan antaa jotain lisää. Tarvittavien muokkauksien jälkeen tein lopputuotteen. Tässä kiinnitin huomiota myös heidän toiveeseensa saada mieluummin nopeaa kuin hitaampaa ja viimeistellympää. Heidän tavoitteensa oli saada grafiikkaa peliin, jotta testaajat saisivat visuaalisia elementtejä sekä myös kertoa mielipiteensä tekemästani työstä.

Testaajien annettua mielipiteensä, tekemäni grafiikka sai joko jäädä, sitä muokattiin tai vaihtoehtoisesti poistettiin kokonaan. Täten testaajilla oli iso rooli tuotannossa.

Tämä oli toimintatapani yrityksessä, joka kuitenkin selkiytyi vasta loppuvaiheessa. Tuotannon alkuvaiheen ongelmat koostuivat siitä, että pelin idea ei ollut selkeä, ja tämä johtui oman näkemykseni mukaan siitä, että meillä ei ollut selvää pelisuunnittelijaa. Vuorelan mukaan hyvällä pelisuunnittelijalla on hyvä ulosanti, ja kyky saada muut ymmärtämään mitä hän haluaa, ja miksi. (Vuorela, 2009, 40). Kaikkien toimiessa pelisuunnittelijana CreetaHissa ongelmana oli se, että ei ollut ketään joka yhdistäisi näkemyksiämme ja ideoitamme yhdeksi, toimivaksi palaseksi. Näkemykset saattoivat muuttua ja suunta vaihtua. Yhtiön perustajien esittäessä ideansa minun sekä muiden tiimiläisten tehtäväksi tuli tehdä olemassa olevasta ideasta parempi.

Tuottajan tehtävänä olisi ollut rakentaa toimiva tiimi ja varmistaa, että se toimii. (Rogers, 2010, 20) Vaikka tuottajamme rakensikin tiimin ja antoi tehtävät osaamisalueittemme perusteella, jäljelle jääneitä osaamisalueita ei enää jaettu tai edes pohdittu. Tämä oli mielestäni toinen suuri kompastuskivi pelin tuotannossa. Se tarkoitti sitä, että jäljelle jääneet osaamisalueet levähtivät ja jakautuivat miten sattui. Siten myös vastuu ja päätäntävalta jäivät epäselväksi. Esimerkiksi minulle ei aina tullut selväksi, keneltä kaikilta minun piti kysyä mielipidettä. Kävin eniten keskusteluja toisen yrityksen perustajan kanssa, joka oli ottanut vastuun ohjelmoinnista. Näytin enimmäkseen hänelle välivaiheita työstäni, vaikka seuraavaan julki tulevaan päivitykseen menevät graafiset elementit näytettiin kaikille. Myöhemmin tekemisen ja pelin edetessä, minulle viestittiin, että myös tuottaja olisi kiinnostunut näkemään tekemiäni välivaiheita. Hänen päätäntävaltansa korostui vasta sen jälkeen, kun minulle oli tästä informoitu.

Kommunikaatio pääsääntöisesti toimi tiimissämme, ja annoimme palautetta puolin sekä toisin. Kuitenkin välillä siihen tuli katkoksia. Kenen vastuulla kommunikaatio on? Voisi sanoa, että kaikkien. Omasta mielestäni jokaisen työntekijän on pystyttävä kommunikoimaan mielekkäästi ja välittämään viestejä toisille, mutta myös päättävässä asemassa olijat ovat avainasemassa. Heidän päätöksensä vaikuttavat enemmän toisiin kuin ”tavallisten” tiimityöntekijöiden, joten mielestäni vastuu hyvästä kommunikaatiosta on heillä painavampi. Esimerkiksi minun oli ratkaistava opinnäytetyöni alussa, millä ohjelmilla lähden työstämään peliä. Vaihtoehtoina oli Adobe Illustrator tai Adobe Photoshop After Effectsin kanssa. Esittelin heille hyvät ja huonot puolet molemmista ohjelmista ja omasta osaamisestani siihen liittyen: olen huomattavasti parempi Photoshopin kanssa ja siten nopeampi. Kävimme hyvän keskustelun, jonka jälkeen tulimme tulokseen, että työskentelen Photoshopilla, vaikka jälki ei ole välttämättä aivan sellaista, mitä he tavoittelivat. Tämä päätös oli tärkeä, ja jos sen kanssa olisi tullut ongelmia tai kommunikaatio ei olisi toiminut niin hyvin, seuraukset projektille olisivat olleet hyvinkin negatiiviset.

4.4.1 ASiantuntijoiden Käyttö

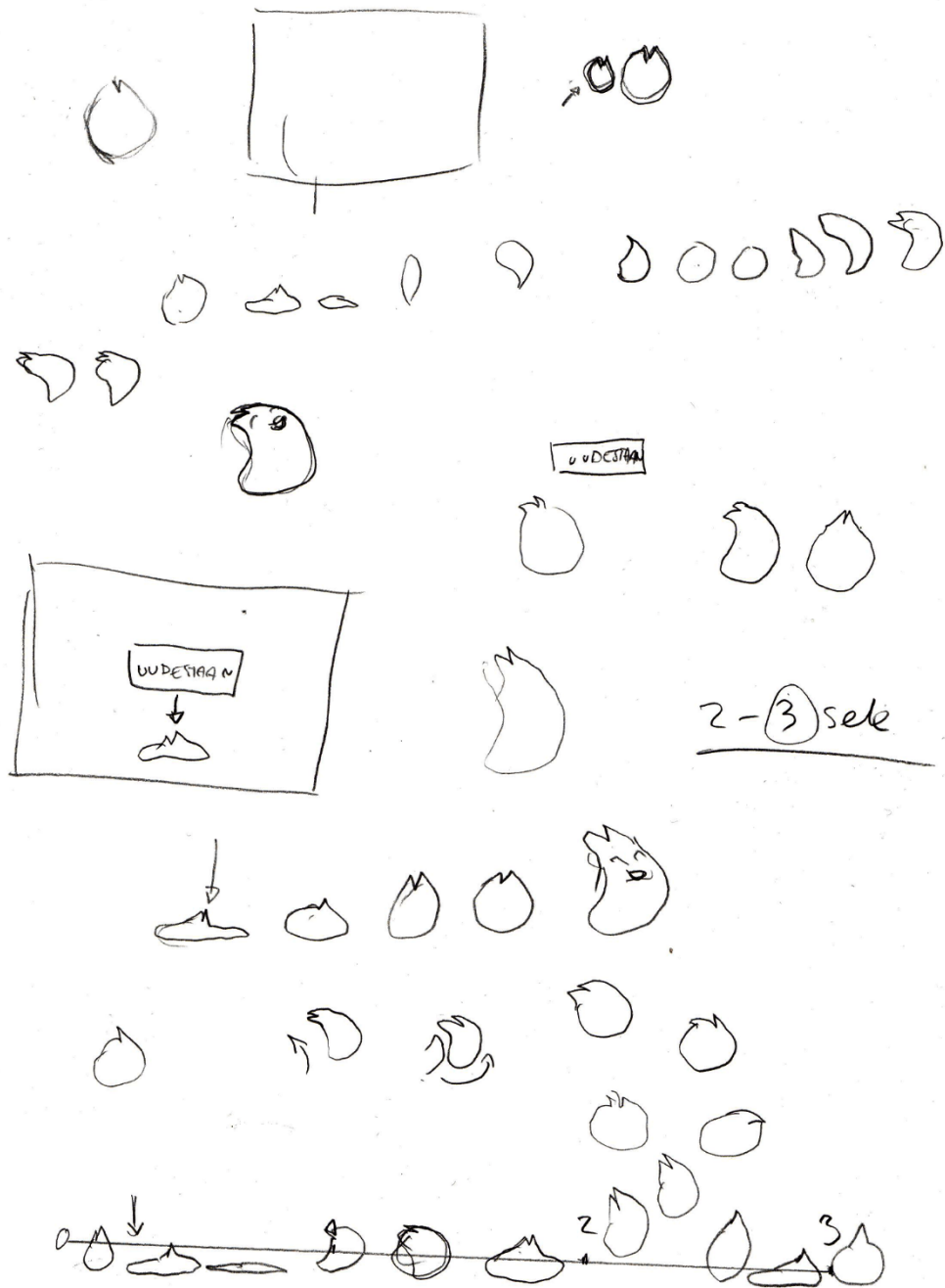
”Henkilö, joka on ekspertti eli asiantuntija jollakin tiedonalalla, pystyy tunnistamaan kyseisellä alalla ongelmia ja ratkaisemaan niitä tehokkaasti. Asiantuntija pystyy esimerkiksi havaitsemaan informaatiosta (verkkosivu, kirja, mittausdata) olennaisia asioita ja hahmottamaan suuresta määrästä informaatiota tuttuja rakenteita eli järjestämään tätä informaatiota”

(Bransford, Brown & Cocking, 2000, 31)

Projektimme oli opetuspelejä, ja jotta pelin mekaniikka ja pelin esittämät haasteet olisivat kohderyhmälle sopivia, olimme projektin alussa tiiviissä yhteistyössä esimerkiksi projektien alussa. Tuotannon alkuvaiheissa myös tuottajamme otti hyvin paljon selvää opetuksellisista vaatimuksista ja viestitti niitä eteenpäin. Myöhemmässä vaiheessa Piko-pelin beta-testaukseen osallistui n. 40 toimintaterapeuttia sekä noin 26 muuta testaajaa.

Toimintaterapeutit olivat suorassa yhteydessä kohderyhmään. Palautetta he antoivat tuottajan ja heidän välisissä tapaamisissaan, mutta myös yhteisen beta-testiversiolle tehdyn Facebook-sivun merkitys oli tärkeä. Sitä kautta saimme suoria kommentteja ja havaintoja. Peligraafikolle tällä oli suuri merkitys, sillä toimintaterapeutit antoivat suoraa palautetta esimerkiksi väreistä ja animaatioista. Yksi tällaisista muutoksista oli pettymys-animaation teko. Alussa teimme pettymysanimaatiota, joka tulisi silloin kun pelaaja epäonnistuisi suorittamassaan tehtävässä ja toimisi näin palautteena pelaajalle.

Tuottajan keskusteltua eräässä tapaamisessa toimintaterapeuttien kanssa, he ilmaisivat, että pettymyksen ilmaiseminen lapselle saattaa latistaa oppimiskokemusta ja estää joitakin kokeilemasta uudelleen. Meidän piti päättää, oliko järkevää pitää pettymys-animaatio pelissä vai ei. Vuorelan mukaan pelistudiotkin ovat asiantuntijaorganisaatioita (2009, 40), ja asiantuntijoina meidän piti punnita, mikä oli pelin kannalta tärkeää. Luotimme asiantuntijoiden, tässä tapauksessa toimintaterapeuttien näkökulmaan. Tämä johtui siitä, että heillä oli parempi asiantuntemus aiheesta, ja heidän huomionsa oli hyvin perusteltu. Jos olisimme toimineet toisin, sillä olisi ollut mahdollisesti merkittäviä vaikutuksia pelikokemukseen. Joten hylkäsimme pettymys-animaation, ja ideoin rohkaisuanimaation. Se sai hyvää palautetta, ja sen sijaan että lapsille olisi esitetty pettynyt Piko-hahmo, esitimme Pikon, joka rohkaisi pelaajaa jatkamaan yritystä.



Ajoituksen pohtimista ja muodon hakemista (Vihersaari)

Hain muotoa ja mietin, mistä Piko ilmestyy ruudulle. Jatkuvasti esimerkiksi reunasta-hyppääminen ei ollut mielekästä, vaan päädyin siihen että Piko-hahmo ilmestyy "Pelaa uudestaan"-nappulan takaa.

Rohkaisuanimaation testiversiossa hain rytmiä, ilmeitä ja oikeaa ajoitusta. Vaikka se ei ole täydellinen, ja luonnosmaisuus näkyy, niin idean saa selväksi. Tässä vaiheessa näytin työtä muille tiimin jäsenille, jotka antoivat kommentteja tarpeen vaatiessa.



[\(Linkki\)](#)

Lopullisessa versiossa Piko sai virtaviivaisemmat muodot, sekä värit ja varjot.



[\(Linkki\)](#)

Pelituotannon alkuvaiheessa Piko-hahmon oli tarkoitus seikkailla Egyptissä. Teema oli valittu myös asiantuntijalausuntojen vuoksi: tarhojen opettajat olivat toivoneet teemaa, mikä opettaisi historiaa. Sitä noudatettiin, mutta peli alkoi kasvaa liian sekavaksi ja monimutkaiseksi. Pelin teema ja miljöö vaihtui, eikä tässä tapauksessa asiantuntijoiden mielipiteellä ollut niin suurta painoarvoa kuin edellisessä esimerkissä. Tämä johtui mielestäni siitä, että pelin miljöö ei ollut kriittinen pelin ytimen, eli avaruudellisen hahmottamisen oppimisen, kannalta. Edellinen esimerkki taas oli paljon lähempänä oppimiskokemusta ja pelin mielekkyyttä, joka olisi vaikuttanut myös pelin ytimeen paljon. Asiantuntijat eivät kuitenkaan jääneet täysin huomiotta miljöön päättämisessä: ITK-messuilla, jotka ovat opetusalan suurimpia messuja Suomessa, tuli ilmi että sukupuolesta riippumatta avaruus jaksaa kiinnostaa lapsia. Myös pelin teema, avaruudellinen hahmottaminen, ilmentyi yhtiön perustajien mielestä hausalla tavalla avaruus-teemassa. Sitä ennen ehdittiin kuitenkin pohtia tehdasmaista

pilvimiljöötä.

Asiantuntijoiden merkitys ei välttämättä aina ole niin ilmeinen. Opetuspelissä annoimme painoarvoa paljon asiantuntijoille, koska heidän tietotaidollaan oli selvä merkitys pelin mekaniikkaan ja pelin ytimen ilmaisulle. Voidaan pohtia, mikä merkitys ja kuinka suuri vaikutus erilaisilla asiantuntijoilla loppujen lopuksi on esimerkiksi historialliseen sotapeliin. Luodaanko historiallisesta pelin taisteluista historiaa vastaavia, vai toimiiko aikakausi vain inspiroivana miljöönä, jossa taistelut eivät ole oikeasti tapahtuneet historiassa? Kuinka paljon asiantuntijoita on kuunneltu tai käytetty noissa tapauksissa?

5. TUOTANTO

Creetah on Start-Up yritys, jonka koko oli 5 henkilöä: 3 harjoittelijaa, jotka suorittivat töitään koulun ja muun elämän ohella, sekä kaksi yhtiön perustajaa, jotka omistivat suurimman osan ajastaan tälle projektille. Piko-pelin tuotannossa kaikkia tuotantovaiheita (joita lyhyesti kuvailin kohdassa 4.4.1) ei suoritettu. Tällä oli selvää merkitystä pelin kehityksessä. Suuria ja edelliset työvaiheet turhiksi tehneitä muutoksia tuli pelin edetessä. Tämä tapahtui havaintojeni mukaan, koska koko peli tuotettiin ketterien tuotantomenetelmien mukaisesti, sen sijaan että pelin tuotantovaiheisiin olisi hyväksikäytetty ketterät-menetelmän tapoja. Koska esituotantovaiheita ei tehty, päädyttiin usein harrastus-, ja joskus kaupallisissa hankkeissakin, ilmenneeseen ongelmaan: projekti kaatui, koska oli yritetty haukata liian isoa palaa. (Vuorela 2007, 36). Piko-pelin tuotanto kuitenkin jatkui selkeämmällä rakenteella, ja omasta mielestäni tuotannon jatkuvuuden mahdollisti yrityksen perustajien ottama linja, jossa he tekivät päätöksiä selkeästi tiukemmalla ja nopeammalla otteella.

Vuorelan kirjassa Pelintekijän Käsikirja korostettiin jälkituotannon muutoksien ja päivityksien olevan hankalia (s. 72), Piko-pelin tuotanto korostui viikoittaisten päivityksien tekemiseen. Siihen, miksi tämä oli helppoa, oli monta syytä: työskentelimme vasta beta-version kanssa, jossa testaaminen ja palaute olivat elintärkeää, joten emme olleet aivan vielä päässeet jälkituotantoon. Tulee myös ottaa huomioon, että Piko oli tehty mobiilialustoille, jossa päivitysten jakaminen ja välittäminen on huomattavasti helpompaa fyysiseen kopioon verrattuna, koska peliä ei tarvitse varastoida, kuljettaa tai markkinoida samalla tavalla. (Waldron 2014)

5.1 SUOMEN TUOTANNOT NUMEROINA

Vuoden 2015 lopussa Suomen pelialalla oli noin 290 yritystä, ja työllistää noin 2700 henkeä. 179 pelistudiota näistä on perustettu viimeisen neljän vuoden aikana. Suomessa vain 7 peliyrityksellä on yli 50 työntekijää. Näin kertoo pelialan kattojärjestö Neogames vuoden 2015 raportissaan. Raportista myös ilmenee, että peliala on keskittynyt pääosin Suomeen pääkaupunkiseudulle mutta myös Hämeen seudulla on pelialan yrityksiä. (Neogames 2015, 19 - 28). Tamperelainen Piko-peli on tehty mobiilialustoille, ja mobiilipelit ovatkin yksi Suomen suosituimmista alustoista.

5.2 PIENI JA SUURI TUOTANTO

Suurin ero, joka itselleni välittyi tuotantojen koissa, oli että kaikkia osaajia ei pystytty palkkaamaan. Suurissa peliyhtiöissä on mahdollista hankkia jokaiselle työlle tekijänsä, ja mahdollisuudet erikoistua jopa peligraafikon osaamisalueen sisällä ovat mahdollisia. Näistä osaamisalueita käsittelemme kohdassa 2.2.1, *Osaamisalueita on monia*.

Tämä mahdollistaa sen, että yksityiskohtiin on aikaa ja osaamista paneutua aivan eri tasolla, kun yhden henkilön ei tarvitse suorittaa kaikkea. Vaikka Piko-pelissä työntekijöitä oli viisi ja pystyimme melko hyvin keskittymään osaamisalueisiimme, olisi pelisuunnittelija ollut paikallaan, tai joko niin, että joku olisi ottanut selkeästi pelisuunnittelijan roolin. Tällöin tosin hänen oma osaamisalueensa olisi jäänyt vähemmälle.

Tuotantojen koot siis vaikuttavat roolien monimuotoisuuteen. Minä peligraafikkona jouduin

suorittamaan monta osaamisaluetta. Jouduin vastaamaan sekä storyboardien tekemisestä, kuin konseptitaiteen suunnittelemisesta että animoinnista. Ainoastaan käyttöliittymään liittyvät pelinappulat jäivät käyttäjäkokemuksesta vastaavan harjoittelijan osuudeksi. Häntä auttoi tehtävässä ohjelmoimisesta vastaava yrityksen perustaja.

Haasteita olivat tuotannon pienuus ja sen mukana tuoma monimuotoisuus tarkoitti sitä, että jouduin tekemään monta asiaa samaan aikaan: oli henkisesti raskasta toimia kaikissa näissä rooleissa. Mutta siitä oli hyötyäkin. Esimerkiksi kun loin Piko-hahmoa, eli toimin konseptitaiteen tekijänä, pystyin ottamaan eri tavalla huomioon esimerkiksi tulevan animoimisen hahmossa. Suunnittelin jo valmiiksi hahmolle ominaiset liikkeet ja loin hahmon mukautumaan helposti animoimiseen. Tämä oli mielestäni yksi syy, miksi hahmosta tuli loppujen lopuksi niin pidetty tiimimme että asiakkaiden keskuudessa.

6. GRAAFIKON MERKITYS YRITYKSELLE

Osani Creetahissa on ollut näkyvä – näkyvämpi lopputuotteessa, mitä oletinkaan. Loin hahmon, mutta loin myös merkittävän paljon pelimaailman ympäristöä ja olin suunnittelemassa itse peliä. Oman kokemukseni mukaan graafinen ilme on usein se, joka usein iskee ensimmäisenä silmään. Peliarvioissa ei pelkästään arvioida pelin tarinaa ja kontrollien toimivuutta, vaan yhtenä osana arvioinnissa on myös graafinen ilme.

Grafiikka on myös se, joka on peleissä kehittänyt näkyvästi tekniikan ansiosta. (Rogers 2010, 19)

Peligraafikko on mukana monella eri tapaa pelivaiheissa. Alussa hän voi auttaa pelisuunnittelijaa kehittämään visioitaan, antamaan visuaalista silmää maailmalle ja hahmolle. Minä muun muassa autoin alussa yrityksen perustajia kertomaan tietämistäni ammattialan vaatimuksista, teknisistä puolista ja niin edelleen. Autoin heitä luonnostelevaan maailmaa, jota he olivat pohtineet, sekä elementtejä, joita he kaipasivat.



Kuvakaappaus pelaajavalikosta (Vihersaari)

Tuotannon keskivaiheilla peligraafikko pukee koodatun rungon vaatteisiinsa, ja alkaa kehittää pelin ulkonäköä. Osuuteni peligraafikkona ulottui myös itse fyysisen pelin ulkopuolelle: tein muun muassa kuvia, joita käytettiin Piko-pelin markkinointimateriaalina päivityksissä. Tein myös markkinoinnista vastaavan tiiminjäsenen pyynnöstä flyerin, jota käytettiin markkinointimateriaalina messuilla. Mielestäni visuaalista silmää tarvitaan, jotta voidaan tuoda hyvä idea esille entistä paremmin. Mutta oli grafiikka kuinka hienoa tahansa, ei se minun mielestäni pelasta huonoa ideaa. Täten voisin sanoa, että grafiikka on parhaimmillaan olemassa rikastuttamassa peliä ja tehdä olemassa olevaa ideaa entistä paremmaksi.

”Pelimaailma on siitä mielenkiintoinen, ettei yritys yleensä tuota mitään ennen kuin peli on julkaistu. -- Kaikki rahaliikenne perustuu siis tulevaisuudenodotuksiin.”
(Vuorela 2009, 35)

Näin on myös Piko-pelin kanssa, sillä Start-up yrityksensä pelillä ei ollut merkittävää pääomaa, jolla palkata uusia työntekijöitä. Mutta kun tietokoneet, toimistotila ja muut vastaavat menettävät arvoaan, työntekijöiden arvo säilyy ja joskus se voi jopa kasvaa heille kokemuksen karttuessa. (Vuorela, 2009, s.35) Peligraafikko kehittyy työssään mitä enemmän hän sitä tekee: Hänen viivastaan tulee vakaampaa, hän oppii uusia ohjelmia ja hänen arvonsa nousee.

Myös jälkituotannossa grafiikkaa on mukana: sitä käytetään mainostuksessa, kansitaiteessa ja niin edelleen. Näillä havainnoilla voisi sanoa, että peligraafikko on yksi niistä, jotka kulkevat pelin tuotannon alusta loppuun. Kuitenkin jokainen rooli on pelissä tärkeä. Ei videopeli voi syntyä ilman ideaa, ilman sitä että joku ohjelmoi sen. Videopeli ei voi syntyä ilman sitä, että joku ottaa roolin peligraafikkona. Graafikon rooli havaintojeni mukaan kuitenkin on yrityksessä merkittävä, ja tämän visuaalinen osaaminen on pelin kannalta kriittinen.

7. LOPPUPÄÄTELMÄ



7.1 ITSEARVIOINTI

Peligraafikkona toimiminen mobiilipelifirmassa ei ole niin helppoa miltä saattaa vaikuttaa. Grafiikat eivät välttämättä ole yhtä monimutkaisia tai pitkälle vietyjä kuin parempaa tekniikkaa hyödyntävissä tietokone- ja konsolipeleissä, mutta yhtä lailla jouduin suunnittelemaan ja toteuttamaan grafiikkaa. Jouduin pohtimaan myös opetuspelin kannalta tehtäviä ratkaisuja. Työn määrä saattaa olla yllätys uudelle osaajalle.

Pienessä firmassa minun työpanokseni merkitys oli suuri, ja stressi kasvoi sitä mukaa mitä enemmän minulta odotettiin. Olisiko minun kenties pitänyt ottaa selvempi rooli heti alusta alkaen siihen, mitä peligraafikon vastuualueeseen kuului? Yrityksen koon ja luonteen takia tämä ei ollut mahdollista, mutta kenties olisin voinut olla tarkempi sen kanssa, miksi mitäkin työtä tein. Sanoin muille, että asiat pitää alusta asti pitää yksinkertaisena ja pelin tavoite mielessä, mutta se oli helpommin sanottu kuin tehty – meidän kaikkien osalta. Pitää myös myöntää, että tämä oli ensimmäinen työtehtäväni, ja ymmärrykseni pelialaa kohtaan kasvoi suunnattomasti.

Koska pelin tiimi oli pieni, jouduin työskentelemään usein oman mukavuusalueeni ulkopuolella. Tämä opetti valtavasti niin muiden kuin omasta vastuualueestani peligraafikkona. Työn merkityksellisyys itselleni silti jäi omalta osaltaan pettymykseksi ja työmotivaatio kärsi, koska jäi tuntuma siitä, etten missään vaiheessa pystynyt antamaan oikeasti parastani aikataulujen ja vaatimusten vuoksi. Myös itseäni kohtaan oli kovat vaatimukset ja niiden toteutumatta jääminen oli kova pala.

Tätä puolta tulen varmasti kehittämään – vaatimusten asettaminen oikealle tasolle on tärkeä osa missä tahansa ammatissa.

7.2 YHTEENVETO

Pelin visuaalisen ilmeen takana on muutakin kuin lennokasta ideointia ja luonnostelua. Oman kokemukseni mukaan suurin osa työstä on raakaa työntekoa, piirtämistä ja ongelmanratkaisua päivästä toiseen. Tätä tukee myös Vuorelan kommentti Elämänpeli-kirjassa (2009, 39), jossa hän kertoo: *”Kuten kaiken luovan tekemisessä, pelin tekemisestä vain 10 % on ideointia ja 90 % on raakaa työtä”*. Tässä opinnäytetyössä käsittelin tätä työntekoa ja sen merkitystä.

Oman kokemuksen mukaan, tätä työtä varten täytyy olla intohimoa, ja voidaankin pohtia, onko

peliala ja sitä myötä myös peligraafikkona toimiminen kutsumusammatti. Pelintekijänä täytyy kestää paineita ja olla kykyä ongelmanratkaisuun, ja ne jotka eivät tunne intohimoa alaa kohtaan, voivat ehkä kokea paineet liian suuriksi. Koen että innostuksella ja uskolla omiin ideoihinsa on mahdollista taistella paineita ja aikatauluja vastaan.

Opin Creetahissa niin teknistä osaamista, ja animaatio sekä sen tuottamisen taidot kehittyivät silmissä. Myös muut tiimin jäsenet huomasivat kehityksen, ja antoivat siitä positiivista kommenttia. Tärkeimpinä asioita, mitä opin, oli ajankäytön ja roolien tärkeys. Ihmiset pystyvät pyörittämään montaakin roolia samaan aikaan, jos ymmärtää näiden roolien vaatimukset sekä vastualueet. Peligraafikon rooli Creetahissa muokkautui pelin idean ja miljööön mukana. Alussa mielikuvani oli, että piti olla graafikko, joka myös auttoi pelin ideoimisessa. Päädyin olemaan enemmän: animoija, testaaja, konseptitaitelija ja pelisuunnittelija. Mielikuvani peligraafikon roolista muuttui piirtäjistä moniosaajaan.

8. LÄHTEET

Kirjalähteet

Ville Vuorela 2007, Pelintekijän Käsikirja, BTJ Kustannus, Helsinki

Ville Vuorela 2009, Elämänpeli, BTJ Kustannus, Helsinki

Jani Niipola 2012, Pelisukupolvi: Suomalainen menestystarina Max Paynesta Angry Birdsiin, Johnny Kniga Publishing

Scott Rogers 2014, Level Up! The Guide to Great Video Game Design, John Wiley and Sons LTD.

Bransford, J.D., Brown, A.L. and Cocking, R.C. (eds.) 2000. How People learn: Brain, Mind, Experience, and School. Washington, D.C.: National Academy Press.

Morgan Kauffman 2008, The art of gamedesign,

Nettilähteet

Tietoa toimialasta. (viitattu 17.4.2016) <http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>

Pelitoimialan raportti 2015, (viitattu 17.4.2016) <http://www.neogames.fi/neogames-finland-ry-pelitoimialan-raportti-2015/>

The Game Industry of Finland: Report 2014, (viitattu 17.4.2016) http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2015/02/Neogames_report2015_full.pdf

Ketterät menetelmät, (viitattu 20.4.2016) <http://www.itewiki.fi/opas/ketterat-menetelmat-agile-lean-ja-scrum/>

Waldron, V. 2014. The Rise of Mobile Games: Factors Contributing to Their Success. (Viitattu 20.4.2016) <http://www.lib.umich.edu/blogs/eaten-grue/rise-mobile-games-factorscontributing-their-success>

(viitattu 20.4.2016)

Sisäinen motivaatio, Frank Martela ja Karoliina Jarenko (viitattu 20. 4.2016)

https://www.eduskunta.fi/FI/tietoaeduskunnasta/julkaisut/Documents/tuvj_3+2014.pdf

Kuvat

Kaikki kuvat ovat Sanni Vihersaaren tekemiä ja kuuluvat Creetah OY:lle

Linkit animaatioihin

Testiversio rohkaisuanimaatiosta (viitattu 24.4.2016):

http://orig09.deviantart.net/7874/f/2016/115/3/2/pyorahdustesti_by_impalae-da06j38.mp4

Rohkaisuanimaatio valmis (viitattu 24.4.2016):

http://orig03.deviantart.net/a847/f/2016/115/4/1/rohkaisufinal_by_impalae-da06ilp.gif