

Pelisuunnittelu ja -kehitys

Portfolio



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Hämeen ammattikorkeakoulu, tietotekniikan koulutusohjelma

2017

Ida Viksten

Tietotekniikka
Riihimäki

Tekijä	Ida Viksten	Vuosi 2017
Työn nimi	Pelisuunnittelu ja -kehitys	
Työn ohjaaja/	Petri Kuittinen	

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia mahdollisimman monia eri lähteitä ja mielipiteitä, ja luoda kattava tietokone- ja konsolipelejä, pelisuunnittelua ja pelikehitystä käsittelevä laaja kokonaisuus.

Työn toteutuksen aikana tutkittiin ensin videopelien perusolemusta, erilaisia pelityyppejä ja peligenrejä. Tämän jälkeen keskityttiin itse pelaajiin ja siihen, mitä he haluavat nähdä peleissään, ja mitä he luulevat haluavansa. Seuraavaksi oli vuorossa pelisuunnittelu ja mitä se on, minkä jälkeen käsiteltiin pelikehitykseen kuuluvia rooleja ja itse prosessia. Loppuun lisättiin portfolio sekä erillistä taustatutkimusta kauhupeleistä, niiden elementteistä ja niihin liittyvistä ongelmakohtista ja ratkaisuista.

Opinnäytetyön lopputuloksena oli kattava taustatutkimus videopeleihin ja pelisuunnitteluun ja -kehitykseen liittyen sekä yksityiskohtainen katsaus omiin peliprojekteihini, niiden suunnitteluun ja toteutukseen. Opinnäytetyö oli mielestäni onnistunut tuomaan yhteen tärkeitä seikkoja pelikehityksestä, ja itselleni oli mielenkiintoinen kokemus palata vanhoihin peliprojekteihini taustatutkimuksen jälkeen.

Avainsanat tietokonepelit, konsolipelit, kauhupelit, pelisuunnittelu, pelikehitys

Sivut 67 sivua, joista liitteitä 1 sivu

IT
Riihimäki

Author	Ida Viksten	Year 2017
Subject	Game Design and Development	
Supervisors	Petri Kuittinen	

ABSTRACT

The goal of the thesis was to examine as many sources and opinions of people as possible and to create a comprehensive and extensive entirety regarding computer and console games, game design and game development.

During the execution of the project, the essence of video games, different types of games and game genres were examined. After this the focus was on the gamers themselves and what they wished to see in video games, as well as what they thought they wanted of them. The next step was game design as a concept, then game development, which roles were involved in it and the game development process itself. A portfolio was added in the end accompanied by separate background research about horror games, different horror elements, problems and solutions to these problems.

The final result of this thesis project was a comprehensive survey on videogames, game design and game development, and also a detailed overview of my own game projects, their design and execution. In my opinion, the project was successful in bringing together vital information about game development, and it was interesting for me to return to my game projects after such an extensive study on the subject.

Keywords computer games, console games, horror games, game design, game development

Pages 67 pages including appendices 1 page

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	MIKÄ ON PELI?.....	1
2.1	Erilaiset pelityypit.....	2
2.1.1	Lautapelit.....	2
2.1.2	Korttipelit.....	2
2.1.3	Urheilulliset pelit.....	3
2.1.4	Tietokonepelit.....	3
2.2	Erilaiset videopeligenret.....	3
2.2.1	Massiivinen monen pelaajan verkkopeli.....	4
2.2.2	Seikkailu.....	4
2.2.3	Real-Time Strategy.....	5
2.2.4	Puzzle.....	6
2.2.5	Hiiviskely.....	6
2.2.6	Taistelu.....	7
2.2.7	Ammuskelu.....	8
2.2.8	Urheilu.....	8
2.2.9	Roolipelit.....	9
2.2.10	Opetukselliset pelit.....	10
2.2.11	Simulaatio.....	10
2.3	Crawfordin määritelmä peleistä ja ohjelmistolelut.....	11
2.3.1	Crawfordin luovan ilmaisun luokittelu.....	12
2.3.2	Ohjelmistolelut.....	13
3	MITÄ PELAAJAT HALUAVAT?.....	15
3.1	Pelaajan odotukset.....	15
3.2	Pelaajat eivät tiedä mitä he haluavat.....	16
3.3	Syyt pelaamiseen.....	17
3.3.1	Oppiminen.....	17
3.3.2	Kolme näkymätöntä tarvetta.....	17
3.3.3	Pelit ovat työtä.....	18
4	MITÄ ON PELISUUNNITTELU?.....	18
4.1	Valintojen tekemistä.....	18
4.1.1	Pelisuunnittelijan on tehtävä valintoja.....	18
4.1.2	Pelaajan on tehtävä valintoja.....	19
4.2	Videopelien kehitys.....	20
4.2.1	Roolit.....	20
4.2.2	Kehitysprosessi.....	23
4.2.3	Sudenkuopat.....	29
5	MILLAISIA PELEJÄ HALUAN ITSE SUUNNITELLA?.....	36
5.1	Kauhu videopeligenrenä.....	37
5.1.1	Miksi pelaamme kauhupelejä?.....	39
5.1.2	Kauhupelien ongelmat.....	40

5.2	Omat peliprojektini.....	45
5.2.1	Mental Hospital Escape	45
5.2.2	Buttons.....	52
6	JOHTOPÄÄTÖKSET	62
	LÄHTEET.....	63

Liitteet

Liite 1 Portfolio netissä

1 JOHDANTO

Portfolio-opinnäytetyöni teemaksi olen valinnut videopelisuunnittelun. Aion tutkia nimenomaan sitä, millaista on hyvä pelisuunnittelu, millainen on hyvä peli ja mitkä ovat hyviä tekniikoita ja työkaluja lopullisen videopelin toteuttamiseen. Omia töitani ja kiinnostuksenkohteitani tukien olen päättänyt käsitellä erikseen myös kauhupeligenreä, joka on viime vuosien aikana saanut osakseen kasvanutta huomiota ja suosiota. Haluan tutkia sen ominaisuuksia, ongelmia ja mahdollisia ratkaisuja näihin ongelmiin.

Valitsemani teeman taustalla ovat opintojeni aikana tehdyt ryhmätyöpeli-projektit, joissa molemmissa olen ollut suuressa osassa eräänlaisena projektinjohtajana. Esittelen kaksi peliprojektia, jotka olen suurelta osalta suunnitellut sekä kokonaisuudessaan ohjelmoinut C#-kielellä ja koonnut Unity3D-pelimoottorilla. Molemmissa peleissä oli eräänlainen kauhupeliteema, mutta hyvin eri tavoilla esteettisesti sekä pelimekaniikan kannalta, minkä haluan myös ottaa esille ja käsitellä opinnäytetyössäni.

Valitsin tämän opinnäytetyöaiheen ja koen sen tarpeelliseksi siksi, että mielestäni pelisuunnittelun sekä oman oppimiseni ja ymmärtämiseni kannalta on hyväksi koota pelaamisen eri elementtejä yhteen paikkaan ja luoda helposti luettava, laaja ja eri asioita käsittelevä yhtenäinen kokonaisuus.

Minulla on myös oma henkilökohtainen syvä kiinnostus videopelejä sekä itse pelialaa kohtaan. Olen ollut intohimoinen peliharrastaja niin kauan kuin vain voin muistaa. Olen aina ollut kiinnostunut hyvin erilaisistakin peleistä ja peligenreistä, mutta ylipäättäänkin kauhun ystävänä voin sanoa arvostavani kauhupelejä sekä kauhuelementtejä ei-kauhupeleissä. Olen lapsista saakka pitänyt myös erityisen paljon tarinoista ja tarinankerronnasta, ja hyvin pitkään unelma-ammattini olikin kirjailijan ammatti. Myöhemmin peliharrastukseni ja kiinnostukseni tarinankerrontaan kuitenkin kohtasivat, jolloin löysin pelisuunnittelun. Pelisuunnittelu on siis itselleni osuva aihe opinnäytetyölle.

Pelisuunnittelua ymmärtääkseen, kuitenkin ensin on ymmärrettävä pelejä ja pelaajia.

2 MIKÄ ON PELI?

Pelejä on aina ollut olemassa, videopelit ovat vain niiden uusin olomuoto. On korttipelejä, noppapelejä, lautapelejä, sanapelejä, juomapelejä, monen muotoisia videopelejä; vaikuttaa siltä, että ihmisillä (sekä alun perin myös

eläimillä) on jonkinlainen luontainen kiinnostus pelaamista kohtaan, eikä siitä nauttiminen lopu myöskään aikuisiässä. On siis loogista, että peleissä, niin kortti-, lauta-, video- ja lastenpeleissä, on monia yhteisiä ominaisuuksia.

2.1 Erilaiset pelityypit

Kuuluisan videopelisuunnittelijan Crawfordin (1984, 2) mukaan pelejä on neljä eri päätyyppiä: lautapelit, korttipelit, urheilulliset pelit ja tietokonepelit.

2.1.1 Lautapelit

Tyypillisesti lautapeleissä pelaajat käyttävät joko määrättyä tai joissain tapauksissa muuttuvaa tai pelin aikana rakentuvaa lautaa peliympäristönä, jossa pelaajien kontrolloimat erilaiset pelinappulat liikkuvat joko nopan tai jonkin muun liikkeiden määräämään (esim. korttien) menetelmän mukaan. Lautapelejä on tuhansia erilaisia, joissa on suuria vaihtelevuuksia laajuuden, monimutkaisuuden, pituuden, ikäsuosituksen ja vaikeustason mukaan. Esimerkiksi kun yksi kahden pelaajan lautapeli voi olla ohi minuuteissa, ellei jopa sekunneissa, jokin toinen kymmenen pelaajan peli voi jatkua jopa päiväkausia. Lautapelien lukemattomista erilaisuuksista huolimatta on tärkeää todeta, että kaikkia lautapelejä sitoo tarkat säännöt, joita pelaajien on noudatettava pelin onnistumiseksi. Myös yhden pelaajan lautapelejä on olemassa.

2.1.2 Korttipelit

Toinen pelityyppi on korttipelit, jotka yhtäläisyyksistään lautapeleihin huolimatta ovat hyvin erilaisia ja lukeutuvat selkeästi eri ryhmään. Jo vain perinteiselle eurooppalaiselle 52-kortin korttipakalle on suunniteltu satoja toisistaan poikkeavia pelejä, ja tämän lisäksi on olemassa korttipakkoja, jotka on suunniteltu vain yhdelle tai muutamalle eri pelille, kuten Unopakka. Kuten lautapelejä, myös korttipelejä sitovat tarkat säännöt, joita pelaajien tulee noudattaa, jotta peli olisi reilu jokaiselle pelaajalle. Joissakin korttipeleissä käytetään myös jonkinlaista lautaa lisäelementtinä pelille, mutta tällaiset korttipelit lasketaan silti lautapelien sijasta korttipeleihin. Eroavaisuutena lautapeleihin, korttipelejä pelataan usein niin, että avoimuuden sijaan jokainen pelaaja pitää omia korttejaan salassa muilta ja pelaa ja taktikoi niiden tietojen avulla, mitä hänellä itsellään on.

2.1.3 Urheilulliset pelit

Yksi Crawfordin määrittämistä pelityypeistä on urheilulliset pelit.

Crawfordin (1984, 3) mukaan urheilullisissa peleissä otetaan toisistaan mittaa henkisen voiman sijasta fyysisellä voimalla. Pelin säännöt määrittelevät tietyt toimenpiteet, joita pelaaja ei saa tehdä, tai joita hänen tulee tehdä. Mitä voimakkaampi, ketterämpi, nopeampi tai notkeampi pelaaja on, sitä parempi hän on pelissä. Crawford kuitenkin muistuttaa siitä, että urheilullista peliä ja urheilukilpailua ei saa sekoittaa keskenään, sillä ne ovat kaksi täysin eri asia; esimerkiksi juoksukilpailu on kilpailu, ei peli. Hänen mukaansa kilpailun ja pelin ero on siinä, että kilpailijoiden välillä ei ole sellaista vuorovaikutusta mitä pelaajien välillä on, ja esimerkiksi juoksukilpailussa juoksija kisaa enemmänkin kelloa kuin toisia juoksijoita vastaan, vaikkakin toki lopussa nopein on voittaja.

2.1.4 Tietokonepelit

Viimeinen määritelty pelityyppi on tietokonepeli, johon toki lukeutuu kaikkien alustojen videopelit, kuten arcade-tyyppiset kolikkopelit, konsolipelit, käsikonsolipelit ja PC-pelit. (Crawford 1984, 3.)

Nykypäivänä tähän listaan tulee lisätä tietenkin myös mobiilipelit.

Videopelit ovat urheilulajeja, joita pelataan tietokoneen sisällä. Ne ovat interaktiivisia televisio-ohjelmia ja elokuvia. Ne ovat digitaalisia lauta- ja korttipelejä. Ne ovat suurpiirteisiä simulaatioita jokapäiväisestä elämästä, ja jotkut videopelit ovat taiteellisen ilmaisun tuloksia. (TheWrap 2016.)

Jos kuvailen videopelejä omin sanoin, ne ovat elektronisia pelejä, joita pelataan näytöllä näkyvän käyttöliittymän avulla ja ohjataan erillisellä peliohjaimella. Pelissä on animoidut 3D- tai 2D-grafiikat, joiden mukaan pelimaailma hahmottuu pelaajalle. Pelissä olevat äänet voivat olla joko pelattavuuden kannalta tärkeitä pelielementtejä, oleellisia tarinankerronnan apuvälineitä tai luomassa tunnelmaa.

2.2 Erilaiset videopeligenret

Kun puhutaan videopelityypeistä, pelin alustalla ei ole yhtä paljon merkitystä kuin pelin genrellä, sillä millä vain pelialustalle voidaan luoda minkä tahansa genren peli.

2.2.1 Massiivinen monen pelaajan verkkopeli

Massiivinen monen pelaajan verkkopeli (eng. massively multiplayer online game) eli MMO, tai suomenkielessä käytetty sana mörppi, on verkkopeli, joka on kykenevä tukemaan suuria määriä, satoja ja tuhansia, pelaajia samaan aikaan samassa maailmassa, joissain tapauksissa massiivisilla megaservereillä. Mörpiä usein pelataan yhtenevässä avoimessa maailmassa, jonka teema vaihtelee pelistä riippuen tosimaailmaan, sci-fiin ja fantasiaan. Mörpit ovat usein suuria virtuaalisia maailmoja, joissa on omat tarinansa, vihollisensa, henkilöhahmonsensa, kulttuurinsa ja jopa virtuaalinen ekonomia. Tästä huolimatta jotkin pienemmän skaalan verkkopelit voidaan luokitella mörpeiksi.

Esimerkki massiivisesta monen pelaajan verkkopelistä on *World of Warcraft*.



Kuva 1. World of Warcraft (Strom 2016).

2.2.2 Seikkailu

Seikkailupelissä (eng. adventure) pelaaja asettuu pelin päähenkilön rooliin, ja interaktiivinen tarina kerrotaan seikkailun, tutkimusmatkailun ja ongelmanratkaisun yhteydessä. Seikkailupelejä on monia erilaisia, sillä sen löyhä kuvaus antaa tilaa monelle erilaiselle teemalle. Seikkailupelit ovat useimmiten yksinpelejä. Ensimmäiset seikkailupelit olivat tekstipohjaisia, joissa oli joko minimaaliset grafiikat tai ei grafiikkaa ollenkaan. Tekstipohjaisten seikkailupelien jälkeen siirryttiin point-and-click-tekniikkaa hyödyntäviin käyttöliittymiin, jossa pelaaja tutki peliä klikkailemalla pelin eri elementtejä ja ratkaisemalla ongelmia näiden työkalujen avulla. Nykyään seikkailupelit ovat kehittyneet omaamaan upeita grafiikkoja, joissa on usein paljon hyppelyä ja taistelua erilaisia vihollisia vastaan.

Esimerkki seikkailupelistä on *Tomb Raider*.



Kuva 2. Tomb Raider Anniversary (Steam 2007).

2.2.3 Real-Time Strategy

Real-Time Strategy (löyhästi suomennettuna ”ajantasainen strategiapeli”) eli RTS on strategiapeli, jossa vuorojen ottamisen sijaan pelin tapahtumat tapahtuvat ”oikeassa ajassa”. RTS-peleissä usein kontrolloidaan tukikoh-
 ttaa, jossa rakennetaan ja päivitetään rakennuksia, koulutetaan sotajouk-
 koja ja kerätään resursseja, joita hyödynnetään pelialueen kartan valtaa-
 misessa ja lopulta joko tietokoneen tai vastapelaajan tuhoamisessa. RTS-
 peleille, erityisesti pelille nimeltä *StarCraft II* järjestetään vuosittain satoja
 turnauksia. Nämä e-sports tapahtumat ovat erityisen suosittuja Etelä-Ko-
 reassa.



Kuva 3. StarCraft II (Haulica 2015).

2.2.4 Puzzle

Puzzle-pelit eli pulmapelit ovat pelejä, joissa nimen mukaisesti keskitytään pulmien ratkaisuun. Tällaisissa peleissä testataan usein monia ongelmanratkaisuun tarvittavia taitoja, kuten logiikkaa, muotojen tunnistusta, sekvenssin ratkaisua ja sanaston hallintaa. Puzzlessa voi olla loputon määrä yrityksiä, määrällisesti yrityksiä tai aikaraja, ja joissain tapauksissa pulma tulee ratkaista real-time-tyyppisesti, kuten *Tetris*. Puzzlepelit ovat hyvin suosittuja nykypäivänä erityisesti mobiilipeleinä.

Esimerkki puzzlepeleistä on *Candy Crush Saga*.



Kuva 4. Candy Crush Saga (Google Play 2012).

2.2.5 Hiiviskely

Hiiviskelypeleissä (eng. stealth) pelaaja usein ottaa sankarin roolin, joka voittaa vastustajansa suoran yhteenoton sijasta hiiviskelemällä ja pitämällä olemassaolonsa salassa ympärillä olevilta hahmoilta. Tähän tilaan päästään usein piileskelemällä, käyttämällä valeasua ja välttelemällä äänien aiheuttamista. Joissakin peleissä pelaaja saa kuitenkin valita suoran yhteenoton hiiviskelyn sijaan, mutta hiiviskely usein johtaa parempiin palkintoihin ja lisäpisteisiin. Hiiviskelypeleissä pelattava hahmo voi olla esimerkiksi vakooja, varas, ninja tai salamurhaaja.

Esimerkki hiiviskelypeleistä on *Splinter Cell*.



Kuva 5. Splinter Cell Conviction (Wrixel 2011).

2.2.6 Taistelu

Taistelupelissä (eng. fighting) pelaaja kontrolloi pelihahmoa, jota ohjataan lähitaistelussa vastustajaa vastaan, jota voi ohjata joko pelin tekoäly tai toinen pelaaja. Taistelusesiot koostuvat usein monesta kierroksesta ja tapahtuvat jonkinlaisessa areenassa. Taistelupeleissä valittavat pelihahmot omaavat usein toisistaan eriäviä taisteluliikkeitä ja erikoisominaisuuksia. Pelihahmot on usein myös suunniteltu yksityiskohtaisesti ja persoonallisesti.

Esimerkki taistelupelistä on *Soul Calibur*.



Kuva 6. Soul Calibur V (EGM Now 2011).

2.2.7 Ammuskelu

Ammuskelupelit (eng. shooter) testaavat pelaajan nopeutta, reaktiokykyä ja tarkkuutta. Ammuskelupeleissä pelaajan kontrolloima hahmo omaa usein jonkinlaisen pitkän matkan ase, joka useimmissa tapauksissa on tietenkin tuliase. Ammuskelupelien päämääränä on usein se, että pelaaja pääsee pelikentän loppuun kuolematta, sillä välin kun hän ampuu ja tappaa pelin vihollisia. Tämä genre on hyvin suosittu pelaajien keskuudessa. Ammuskelupelien kenties suosituin pelimoodi on kuitenkin multiplayer, jossa pelaajat pelaavat yhdessä ja toisiaan vastaan joko LAN-yhteyden tai Internetin avustuksella.

Esimerkki ammuskelupelistä on *Call of Duty*.



Kuva 7. Call of Duty: Black Ops II (GeForce n.d.).

2.2.8 Urheilu

Urheilupelit (eng. sports) ovat eräänlaisia simulaatioita, joiden kohteena on tietenkin urheilu. Urheilupelejä on luotu monille eri lajeille: joukkuepeleille, pallopeleille, extreme-lajeille, autoilulle ja taistelulajeille (ei tule sekoittaa taistelupeleihin). Lajista riippuen pelaaja ohjaa joko koko joukkuetta, autoa, nyrkkeilijää tai lumilautailijaa.

Esimerkki urheilupelistä on *FIFA*.



Kuva 8. FIFA 11. (NGOHQ.com 2010).

2.2.9 Roolipelit

Roolipelit (eng. role-playing game tai RPG) ovat laaja käsite, joka voi tarkoittaa montaa eri harrastusta, mutta tässä käsitellään vain roolipelejä videopeligenrenä.

RPG-peleissä pelaaja kontrolloi hahmoa tai hahmojoukkoa heidän tarinansa kulun, eli pelin, aikana laajassa, yksityiskohtaisessa maailmassa. RPG-peleissä immersio ja tarina ovat tärkeitä elementtejä. Roolipeleissä pelattavuus vaihtelee pelikohtaisesti, jotkin pelin muistuttavat toimintapelejä, kun taas toiset strategiapelejä.

Tärkein roolipelien ominaisuus, joka erottaa roolipelit muista videopeligenreistä, on hahmonluonti ja -kehitys. Se, miten tämä tuodaan esiin missäkin videopelissä, vaihtelee, mutta yleisesti se viittaa seuraaviin asioihin:

- kirjaimellinen hahmon luonti ja muokkaus pelin alussa
 - hahmolle voidaan määrätä jonkinlainen hahmoluokka
 - hahmolle voidaan määrätä erikoistaidot tai -aseet
 - hahmolle voidaan joissain tapauksissa jopa määrätä personoitu ulkonäkö
- hahmon kehitys ja koulutus pelin aikana
 - hahmo voi nousta ylemmäs seuraaville tasoille
 - hahmo voi oppia uusia kykyjä tai saada parempia versioita olemassa olevista kyvyistä
- hahmolle voidaan kerätä uusia varusteita ja aseita pelin aikana

Esimerkki roolipeleistä on *Final Fantasy*.



Kuva 9. Final Fantasy IX (The Final Fantasy 2000).

2.2.10 Opetukselliset pelit

Opetuksellinen peli on videopeli, jonka tarkoituksena on opettaa pelaajaa. Sitä voidaan kuvailla videopelien ja opetuksellisten ohjelmistojen yhtymänä niin, että opetukseen saadaan lisättyä mielenkiintoisia rakenteita ja elementtejä viihteen muodossa. Opetuksellisten pelien ansiosta oppilaat pääsevät aktiivisiin rooleihin opetuksen yhteydessä, jolloin itse opetettavan aiheen ymmärtämisen lisäksi he voivat oppia uusia asioita teknologiasta ja käyttöliittymien käytöstä.

2.2.11 Simulaatio

Simulaatiopelit (eng. simulation) ovat videopelienä, jotka ovat suunniteltu simuloimaan tarkasti tosielämän aktiviteetteja. Niiden tarkoituksena on kopioida niitä niin tarkasti, että peleissä opittuja taitoja voisi mahdollisesti käyttää myös fyysisesti tosielämässä.

Simulaatiopelit voidaan jakaa muutamaankin ryhmään, kuten rakennus- ja hallintosimulaatio, elämsimulaatio, urheilu sekä ajoneuvosimulaatio, joka voidaan nähdä yhtenä tärkeimpänä simulaatiopelien tyyppinä.

Ajoneuvosimulaatioiden tavoitteena on luoda peli, jossa pelaaja voi realistisesti tavoitellen ajaa ja käyttää erinäisiä ajoneuvoja virtuaalisesti. Näihin ajoneuvoihin pelistä riippuen voi kuulua muun muassa autot, lentokoneet, laivat ja avaruusaluukset. Ajoneuvosimulaatiot ovat jo kauan tarjonneet ihmisille tavan harjoitella tiettyjen ajoneuvojen käyttöä hallitussa ja turvallisessa ympäristössä. Yhtenä huomattavana ajoneuvosimulaationa voidaan mainita *Microsoft Flight Simulator* (ks. kuva 10), jonka ensimmäinen versio julkaistiin jo vuonna 1982.



Kuva 10. Microsoft Flight Simulator 1.0 (Wikipedia 2011).

Yksi kaikista tunnetuimmista simulaatiopeleistä on Will Wrightin vuoden 1989 *SimCity*.

Suurin osa pelaajista yhdistää simulaatiot peleihin, mutta on myös mielipiteitä, joiden mukaan *SimCityn* ja muiden simulaatioiden kaltaiset pelit kuuluvat ennemminkin ”ohjelmistolelujen” kategoriaan.

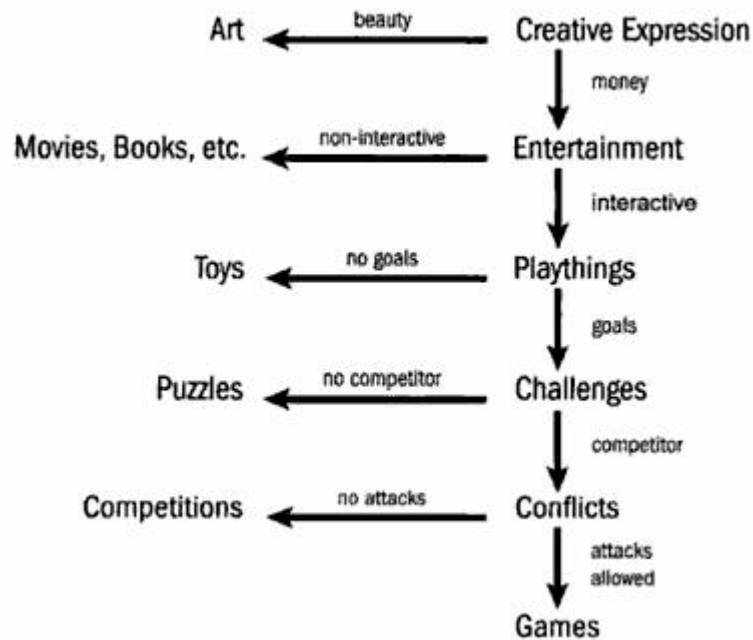


Kuva 11. SimCity (EA.com n.d.).

2.3 Crawfordin määritelmä peleistä ja ohjelmistolelut

Kirjassaan Chris Crawford on *Game Design* (2003, 6) hän esittelee oman määritelmänsä videopeleistä ja kertoo miten ja miksi esimerkiksi taide, elokuvat, pelit ja ns. ”ohjelmistolelut” eroavat toisistaan.

2.3.1 Crawfordin luovan ilmaisun luokittelu



Kuva 12. Luovan ilmaisun luokittelu (Crawford 2003, 6)

Crawfordin kehittämä diagrammi luovan ilmaisun luokittelusta voidaan nähdä kuvassa 11. Diagrammi käydään läpi ylhäältä alaspäin:

- Creative Expression eli luova ilmaisu määrittelee teoksen tekijän motivaation:
 - Beauty (kauneus) johtaa kohtaan Art (taide). Jos tekijän päämotivaationa teoksen tekoon on luoda jotakin, joka on kaunista, on kyseessä taide.
 - Money (raha) johtaa kohtaan Entertainment (viihde). Jos taas tekijän päämotivaationa teokseen on rahanteko, on kyse viihdeestä.
- Entertainment eli viihde määrittelee sen, onko teos interaktiivinen:
 - Non-interactive (ei interaktiivinen) johtaa kohtaan Movies, Books, etc. (elokuvat, kirjat, jne.) Yksinkertaisesti jos teos ei ole interaktiivinen, se kuuluu tähän ryhmään.
 - Interactive (interaktiivinen) johtaa kohtaan Playthings (asiat, joilla leikitään). Mikäli teoksessa on interaktiivisia elementtejä, on kyse asioista, joilla on tarkoitus leikkiä.
- Playthings eli asiat, joilla leikitään, määrittelee sen, onko teoksella jokin tavoite
 - No goals (ei tavoitetta) johtaa kohtaan Toys (lelut). Onko leikillä tavoitetta? Jos tavoitetta ei ole olemassa, on kysymys leluista.

- Tässä kohtaa tulee esiin kysymys myös siitä, onko SimCityn kaltaiset tavoitetta vailla olevat pelit pelejä vaiko eri kategoriaan kuuluvia ohjelmistoleluja.
- Goals (tavoite) johtaa kohtaan Challenges (haasteet). Jos kyseessä on jokin, jossa tavoitellaan jotakin tiettyä tavoitetta, on kyse haasteesta, jossa kohtaavat jonkinlaisen ongelman.
- Challenges eli haasteet määrittelevät sen, onko teoksessa jokin, jota vastaan kilpaillaan
 - No competitor (ei kilpailijaa) johtaa kohtaan Puzzles (pulmat). Luokittelun mukaan kilpailijan puuttuminen johtaa siihen, että teoksella ei ole mahdollisuutta olla peli, vaan on sen sijaan pulma. On siis kyseenalaista, lasketaanko pulmapelejä peleiksi ollenkaan, vai kuuluvatko ne eri kategoriaan, kuten Crawford väittää.
 - Competitor (kilpailija) johtaa kohtaan Conflicts (konflikti). Mikäli kilpailija löytyy, joka voi siis olla toinen ihminen tai kenties tietokone, on kyseessä konflikti, joka jatkaa teoksen kulkua pelin polulla.
 - Conflicts eli konflikti määrittelee sen, saako teoksessa käyttää hyökkäyksiä
 - No attacks (ei hyökkäyksiä) johtaa kohtaan Competitions (kilpailut). Jos teoksessa ei ole syytä tai lupaa käyttää minkäänlaisia hyökkäyksiä, on kyseessä pelin sijasta kilpailu, esimerkiksi juoksukisa. Kilpailussa osanottajia kielletään uhkaamasta toisiaan ja sen sijaan kilpailijat keskittyvät omaan henkilökohtaiseen suoritukseen ja toivovat, että se riittää kilpailun voittamiseen. On sääntöjen vastaista hyökätä vastapuolta vastaan.
 - Attacks allowed (hyökkäykset sallittu) johtaa kohtaan Games (pelit). Lopulta kaikkien näiden ehtojen täytyttyä päästään pelin määritelmään. Mikäli konfliktissa ei ole kiellettyä käyttää hyökkäyksiä, on kyseessä peli. Sanaa ”hyökkäys” käytetään diagrammissa joko kirjaimellisesti tai abstraktisti, joka antaa tilaa sille, että kyseessä voi olla oikeat hyökkäykset, kuten esimerkiksi ampuminen, tai jonkinlaiset muut hyökkäyksiksi kuvailtavat toimet.

2.3.2 Ohjelmistolelut

Crawford puhuu kirjassaan (2003, 7) myös pelien ja ohjelmistolelujen eroavaisuuksista. Hänen luovan ilmaisun luokittelunsa mukaan, mikäli teoksella ei ole määrättyä päämäärää, ei se voi olla peli, jolloin tietyt simulaatiopelit voidaan tämän perusteella luokitella leluiksi pelien sijaan; tällöin kyseessä on ns. ohjelmistolelu. Lelua käytetään tavalla, joka ei ole tarkalleen määrätty ilman, että sillä olisi täsmällistä tavoitetta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että pelaajan toimet olisivat välttämättä umpimähkäisiä, vaan pelaajalla on jonkinlainen rakenne, jonka mukaan hän lelua käyttää; oli se

sitten kaupungin pyörittäminen ja kasvattaminen tai rakennuksen rakentaminen. Tällä rakenteella ei kuitenkaan ole tarkkaa pelin määräämää tavoitetta. Esimerkkejä ohjelmistoleluista ovat *SimCity* ja *The Sims*.

Sim-pelien suunnittelija Will Wright on ansainnut tittelin kuuluisimpana ohjelmistolelujen suunnittelijana. Hän on suunnitellut monia simulatiopelejä, kuten *SimCity*, *SimEarth*, *SimLife*, *The Sims* ja *Spore*. Hän oli ensimmäinen, joka käytti sanaa ”ohjelmistolelu”



Kuva 13. Spore (EA.com n.d.).

Ohjelmistoleluista peleistä eroavana kategoriana puhui myös nyt edesmennyt Nintendon toimitusjohtaja Satoru Iwata, joka käytti termiä ”non-game game” vuoden 2005 GDC-tapahtumassa (2005) esitellessään peliään *Animal Crossing*, joka voidaan myös luokitella ohjelmistoleluksi. Hän kuvaili ”non game”-pelejä sellaiseksi viihteen muodoksi, jossa ei ole voittajaa, eikä edes oikeaa lopputulosta.



Kuva 14. Animal Crossing (G4TV.com 2011).

3 MITÄ PELAAJAT HALUAVAT?

Hyvät pelaajat eivät ole hyviä pelisuunnittelijoita. Tehdäkseen hyviä pelejä suunnittelijan tulee tietää vastaus yksinkertaiseen kysymykseen: ”mitä pelaajat haluavat?” Pelaajat itse eivät usein osaa pukea sanoiksi sitä, mitä se on, mutta huomaavat kyllä pelatessaan sen poissaolon. Eri peleillä on toki omat itsenäiset vaatimuksensa, puutteensa ja vahvuutensa, mutta kaikki pelit omaavat jonkinlaisia meille tuttuja yhteisiä ominaisuuksia, joita halutaan kokea pelejä pelatessa; joskus ne löytyvät, joskus ne puuttuvat.

3.1 Pelaajan odotukset

Amerikkalainen pelisuunnittelija Richard Rouse III (2005, 8) listaa asioita, joita pelaajat odottavat löytävänsä pelistä. Sen lisäksi, että peli ei kaatuile odottamattomasti ja että peli näyttää siedettävältä, pelaajilla on joitakin pelattavuuteen liittyviä asioita, joiden puuttuessa he etsivät nopeasti toisen pelin tilalle.

Pelaajat odottavat saavansa johdonmukaisen maailman, jossa ajan kuluessa he alkavat ymmärtää mitä seuraamuksia mistäkin teosta on. Pelaajalle on äärimmäisen turhauttavaa pelimaailman oppimisen ja ymmärtämisen jälkeen kokea tilanne, jossa jokin tietty teko johtaa epäjohdonmukaiseen seuraamukseen. (Rouse, 2005.)

Tämä johtaa siihen, että pelaaja haluaa helposti ymmärtää pelille asetetut rajat. Ei toki ole mahdollista, että pelaajalle välittyy kaikki informaatio ensi silmäyksellä, mutta hänelle pitää jollakin tavalla viestiä mikä kaikki on mahdollista: voinko puolustautua vihollista vastaan? Voinko jutella kasveille? Pystynkö lentämään? Jonkin ajan kuluttua pelaaja alkaa ymmärtää pelille asetettuna rajoja kunnolla. (Rouse, 2005.)

Pelaaja ei halua pelin sääntöjen muuttuvan äkillisesti radikaalilla tavalla, vaan hän odottaa saavansa käyttää ja soveltaa oppimiaan ratkaisuja myös tulevaisuuden haasteissa ja ongelmissa. Jos pelimekaniikka muuttuu odottamattomasti, pelaaja voi tuntea olonsa huijatuksi. (Rouse, 2005.)

Yllä mainitut esimerkit niistä asioista, joita pelaajat haluavat nähdä pelesään ovat hyvin ympäripyöreitä ja voivat kuulostaa itsestäänselvyyksiltä sellaisille ihmisille, jotka ovat olleet osa peliteollisuutta joko suunnittelijana tai tavallisena kuluttajana, mutta kun alamme puhua pelien yksityiskohdista, pelaajat eivät olekaan samaa mieltä kaikesta oleva muurahaispesä. Tietävätkö pelaajat mitä he haluavat?

3.2 Pelaajat eivät tiedä mitä he haluavat

Nykyään Internetin ja sosiaalisen median ansioista pelaajat saavat äänensä kuuluviin kovempaa kuin ikinä ennen, ja he haluavat, että pelistudiot ottavat heidän kommenttinsa ja mielipiteensä huomioon pelin valmistuessa. Joskus pelistudiot kuuntelevat ja se johtaa erinomaisiin tuloksiin ja laadukkaisiin peleihin, jotka myyvät hyvin. Ja joskus ei.

Hyvä esimerkki tästä on vuoden 2014 kesäkuussa julkaistu MMO-peli nimeltä Wildstar, joka markkinoi itseään vanhojen hyvien aikojen mörppinä, jossa end-game-sisältö olisi oikeasti pelaajaa haastavaa, mielenkiintoista ja se toisi pelaajia yhteen tilanteissa, joissa he joutuisivat vetämään yhtä köyttä niin kuin vanhoissa verkkopeleissä kun asiat olivat paremmin. (Wildstar 2017.)

Braxwolf (2015) käsittelee asiaa blogissaan, jossa hän tuo esille mielenkiintoisia seikkoja. Kun Wildstarin pelistudio NCSoft lupasi tehdä pelin, joka esittelisi vaikeita raideja ja muuta haastavaa sisältöä, vastaanotto oli valtaisan myönteinen ja NCSoft oli positiivisin mielin ja ajatteli, että WildStarilla ei olisi mitään ongelmaa pysyä hengissä kuukausimaksullisen tilausmallin avulla. Pelaajat kuitenkin lopettivat pelaamisen ensimmäisen puolen vuoden aikana ja lopulta NCSoftin oli pakko muuttaa WildStar ilmaispelattavaksi. Eli mitä tapahtui? Joidenkin mielestä kyseessä oli vain äänekäs vähemmistö, joka sai väen uskomaan, että kysyntää tällaiselle sisällölle on runsaasti, toiset taas uskovat, että WildStarin kannustavat pelaajat olivat sokaistuneita nostalgiasta. Braxwolf esittää myös väittämän, että vaikka pelaajat äänekäästi vaativat pelistudioilta uusia innovatiivisia ideoita, kaikista myydyimmät pelit ovat kuitenkin vanhoja, kierrätettyjä konsepteja, kuten perinteinen ammuskelupeli Call of Duty ja ikuisuuden vanha jalkapallopelejä Fifa, kun taas näyttävät ja kekseliäät indie-pelit jäävät hyvin vähälle huomiolle. Mistä on siis kysymys?

Omasta mielestäni selitys on oikeastaan melko yksinkertainen: pelaajat ovat yksilöitä ja kaikkia on mahdoton miellyttää. Äänekäs vähemmistö oli WildStarin tapauksessa luultavasti syypää. Pelaajayhteisö ja asiakaskunta ovat jättimäisiä, mutta myös niin laaja, että kaikkia pelaajia on mahdoton yrittää tunkea samaan laatikkoon; pelaajia on erilaisia yhtä paljon kuin ihmisiäkin.

Rouse mainitsee kirjassaan (2005, 18) yhden suunnittelijan suurimmista virheistä olevan se, että hän käyttää testiryhmää kysyäkseen heiltä mitä he haluaisivat nähdä uudessa pelissä. Tämä ei kuitenkaan ole väittäminen testiryhmiä vastaan, sillä pelitestaajat ovat kyllä tärkeitä tekijöitä pelisuunnittelussa; heitä vaan tulee käyttää jo valmiin pelin pelaamiseen, jolloin he voivat analysoida pelattavuutta ja antaa rakentavaa palautetta pelistä. Suunnittelijalla tulisi olla paljon testipelaajia testaamassa peliä sellaisessa vaiheessa, jossa suurin osa pelattavuudesta voidaan arvostella ja arvioida.

Tämä voi tarkoittaa kohderyhmien käyttämistä tärkeän palautteen saamiseen niihin kohtiin, jossa peli saattaa olla liian haastavaa tai hämmentävää, mutta vain silloin kun peli on sellaisella vaiheessa, että arvioiminen on mahdollista. Toisaalta taas kohderyhmän käyttäminen ennen kuin peli on valmis ideoiden kehittelemiseen, on turhaa. Pelaajat ovat erinomaisia arvioimaan onko peli hyvä vai ei vaikka he eivät osaisikaan selittää hyödyllisellä tavalla mistä he pitävät ja mistä eivät, mutta he varmasti tietävät onko heillä hauskaa vai ei; toteutuvatko heidän fantasiansa, onko haaste sopivaa, onko peli innostava? Kun peli epäonnistuu hauskuuden ja viihteen tuottamisessa, pelaajat tuovat mielipiteensä kyllä esille, mutta harvemmin kykenevät tarkasti ilmaisemaan mitä pelille tulisi tehdä ongelman ratkaisemiseksi.

3.3 Syyt pelaamiseen

3.3.1 Oppiminen

Crawford käsittelee kirjassaan (1984) kysymystä siitä, miksi ihmiset pelaavat pelejä. Yksi tapa siihen on tehdä katsahdus pelien historiaan. Nykyajan pelit ovat liian monimuotoisia, liian monimutkaisia ja liian kulttuurisesti kietoutuneita vain yhdelle ainoalle vastaukselle. Ymmärtääksemme pelien olemassaolon syytä, meidän on katsottava syvemmälle historiaan, arkeologiaan ja eläinkuntaan; pelit eivät alun perin ole ihmisten keksintö, vaan pelaamiskäytöstä on havaittu nisäkkäissä ja linnuissa. Toisin kuin useimmissa nykyajan peleissä, eläimet eivät pelaa hovin ja hauskan takia, vaan oppimisen ja selviytymisen. Crawfordin mukaan keskeinen ja alkuperäinen motivaatio pelata pelejä onkin oppiminen, ja nykyäänkin se on yksi tärkeimmistä syistä, sillä pelien pelaaminen on hyvin turvallinen tapa oppia.

3.3.2 Kolme näkymätöntä tarvetta

Kirjan *Glued to Games - How Video Games Draw Us In* (Rigby & Ryan 2011, 15, 39, 65) ihmisellä on kolme perustavaa psykologista tarvetta:

- pätevyys, halu olla tilanteen herra
- itsehallinto, halu olla itsenäinen
- tarpeellisuus, halu tuntea itsensä tarpeelliseksi

Nämä kolme sisäistä halua toimii koko ajan – kun ollaan töissä, kun ollaan vapaalla, kun pelataan videopelejä. Vuosisatojen aikana ihmiset ovat hakeutuneet yhä enemmän ja enemmän kohti kokemuksia, jotka auttavat heitä tuntemaan itsensä pätevimmiksi, itsenäisemmiksi ja tarpeellisemmiksi, koska tällaiset kokemukset pitävät heidät henkisesti terveinä. Nämä tarpeet voidaan täyttää monilla eri tavoilla: työ, koulu, ystävät, urheilu ja harrastukset. Sosiologit ovat alkaneet ymmärtää, että videopelit ovatkin yksi tehokkaimmista harrastuksista, jotka täyttävät nämä kolme tarpeen-tunnetta.

3.3.3 Pelit ovat työtä

Perustasolla työ ja pelit näyttävät hyvin samantapaisilta. Eroavaisuus näiden kahden välillä on se, että pelien taustalla toimii fiktio, joka tekee pelistä nautittavaa. Pelin tarinankerronta luo pelaajalle tunteen siitä, että hänen valinnoillaan on merkitystä, jolloin pelaaja tuntee panostavansa peliin myös emotionaalisesti, ja pelin palautejärjestelmä rohkaisee pelaajaa jatkamaan työtä. Ihmiset usein ajattelevat pelien olevan työn vastakohta, mutta niillä on enemmän samanlaisuuksia kuin huomaammekaan. Emme halua istua toimettona. (Gameinformer, n.d.)

4 MITÄ ON PELISUUNNITTELU?

Yksinkertaisesti ajateltuna ja ilmaistuna pelisuunnittelu on sitä, että pelisuunnittelija tekee pelin. Peliin keksitään juoni ja mahdollinen tarina, suunnitellaan henkilöhahmot ja niiden ulkonäöt, luodaan näiden ympärille pelille sopiva pelattavuus, ohjelmoidaan, tehdään grafiikat ja peli on valmis markkinoitavaksi. Tämä prosessi on tietenkin paljon monimutkaisempi ja hyvin paljon hitaampi kuin miltä yllä oleva kuvaus kuulostaa. Mitä pelisuunnittelu syvällisemmin oikeasti on ja mitä vaiheita siihen kuuluu?

4.1 Valintojen tekemistä

4.1.1 Pelisuunnittelijan on tehtävä valintoja

Yksinkertaisuudessaan pelisuunnittelu on valintojen tekemisen sarja, jossa suunnittelija joutuu tekemään satoja, jopa tuhansia valintoja pelin eteen. Suunnittelijan tulee kommunikoida näitä päätöksiä muille pelin suunnittelijoille, jolloin ideoita voidaan pompotella suunnittelijalta toiselle. Pelisuunnittelijan ei periaatteessa tarvitse edes osata ohjelmoida tai ymmärtää kaikkia idean tarvitsemia teknisiä vaatimuksia, mutta näistä tiedoista on toki suuri apu. Tästä huolimatta pelisuunnittelu ei ole vain tarinankirjoittamista, vaan valintoja säännöistä, visuaalisesta ulkonäöstä, tunnelmasta, ajoituksista, rytmityksestä, riskeistä, palkinnoista, rangaistuksista ja kaikki muut asiat, jotka pelaaja kokee, on pelisuunnittelijan vastuuna. Näitä asioita on kuitenkin lähes mahdoton suunnitella ennen kuin mitään käytännön toteutusta pelistä on valmiina, sillä suunniteltu peli ei koskaan ole käytännössä suunnitelman mukainen. Täten suunnittelu jatkuukin läpi koko pelin tekoprosessin ajan. (Schell 2008, 24.)

Tärkeä eroavaisuus mikä on tehtävä, on pelikehittäjän ja pelisuunnittelijan välinen ero. Pelikehittäjä on sellainen henkilö, joka liittyy jollakin tavalla pelin luomiseen. Insinöörit, animaattorit, mallintajat, muusikot, kirjoittajat, tuottajat ja suunnittelijat ovat kaikki pelikehittäjiä. Suunnittelija on yksi

pelikehittäjän rooli. Lähes kaikki kehittäjät pelitiimissä tekevät jonkinlaisia päätöksiä luomisen aikana siitä, millainen pelin tulisi olla. Nämä päätökset ovat pelisuunnittelupäätöksiä, ja kun niitä tehdään, on pelisuunnittelija. (Schell 2008, 25.)

4.1.2 Pelaajan on tehtävä valintoja

”A game is a series of meaningful choices” (Sid Meier).

Kuten pelisuunnittelukin, myös pelaaminen on loputonta päätösten tekemistä, niitä vain tehdään eri tavalla. Pelaajan eteen tuodut konfliktit, joille hänen tulee keksiä jonkinlainen ratkaisu, on kuitenkin myös pelisuunnittelijan suunnitteluvaiheessa tekemiä päätöksiä.

Artikkelissaan Civilization V -pelin johtoon kuulunut Jon Shafer (Shafer 2012) puhuu mielenkiintoisten valintojen suunnittelemiseen peleissä. Monesti peleissä olemme kohdanneet sen epämukavan tunteen, kun emme tiedä mitä meidän pitäisi tehdä seuraavaksi. Suuri osa peleistä vaatii pelaajaa tekemään hyvin paljon valintoja, mutta jos pelaajalle ei ole tarjottu tarpeeksi tietoa, jotta valinnat voitaisiin tehdä itsevarmuudella, johtaa se usein turhautumiseen.

Suunnittelijan tehtävänä on tehdä jokaisesta valinnasta, jonka pelaaja kohtaa, mielenkiintoinen. Mielenkiintoinen valinta on sellainen, jossa pelaajalla on kaksi tai enemmän vaihtoehtoa, jotka pidemmän päälle ovat tasavertaisia. Toisaalta valinta voi olla epämielenkiintoinen siten, että toinen vaihtoehtoista on selkeästi parempi, kun toinen, ja valinnan lopputulos on pelaajalle epäselvä. Kun pelaaja on hämmentynyt tämän eteen asetetusta valinnasta, hänen tunteensa valintaa kohtaa voivat vaihdella ristiriitaisesta ärsyyntyneeseen. Kun kontekstia ei anneta, hän tulee yksinkertaisesti valitsemaan vaihtoehdon, joka on helpoin, kuulostaa siisteimmältä, tai on listan ensimmäisenä. Mikäli tämä päätös myöhemmin pelissä johtaa odottamattomien seuraksiin, pelaaja syyttää todennäköisemmin peliä kuin itseään. (Shafer 2012.)

Mikäli pelaajan halutaan tekevän strategisia päätöksiä, pelin mekaniikan täytyy olla selkeä: pelissä, jossa hahmon varusteita pystytään parantamaan pelin aikana, tulee selkeästi selittää, millaisia eroavaisuuksia milläkin aseella on. Se, että pelaaja tietää kuinka paljon enemmän vahinkoa hän aiheuttaa milläkin aseella on paljon tärkeämpää kuin se, että hänelle kerrotaan, että tämä ase nostattaa pelaajan hyökkäysarvoa mysteerisellä ja umpimähkäisellä luvulla 5. Viisi mitä? Mitä jos pelaajan tulee valita ase, joka nostaa hyökkäystä viidellä tai kilven, joka nostaa puolustusta seitsemällä väliltä ilman, että hän tietää, mitä nämä luvut tarkoittavat? Pelissä on tärkeää, että pelaaja on innoissaan saamistaan muutoksista ja parannuksista. Pelaaja tietää, että hänen vanha aseensa teki 10 vahinkoa iskulta ja tappoi vihollisen neljällä huitaisulla, mutta tämä uusi ase tekeekin 16 vahinkoa iskulta ja tappaa vihollisen vain kahdella huitaisulla. Tämä tieto on

pelaajalle paljon innostavampi kuin se, että nyt ase ”tekee enemmän vahinkoa”. Kun pelaaja tietää täysin mitä tapahtuu, silloin hän voi nauttia pelistä parhaiten. Vain tällöin pelaaja voi alkaa tekemään suunnitelmia, ja lyhyt- ja pitkäaikaisten hyötyjen välillä valitseminen alkaa vaikeutua. Kun pelaaja saavuttaa tunteen, että hän ymmärtää peliä hyvin, hän tulee viihtymään sen parissa pitkään. (Shafer 2012.)

Pelin ongelmana voi kuitenkin olla myös se, että pelaaja tietää liikaa, joissakin tapauksissa hänellä voi olla täydellinen tieto, jolloin hän tietää kaiken mitä tiedettävänä on. Jonkinlaisen salaisen tiedon pitäminen pelaajalta on tärkeää, jotta pelaajalla ei olisi mahdollisuutta käyttää vain jotakin yhtä ylivoimaista strategiaa pelissä voittamiseen. Esimerkiksi monissa strategiapeleissä pelaaja ei voi nähdä koko karttaa, vaan hänen täytyy tehdä tutkimusmatkoja ymmärtääkseen ympäristöään paremmin. On tärkeää, että pelissä on mukana salaisia tietoja, jotta peli pysyisi hauskana. (Shafer 2012.)

4.2 Videopelien kehitys

Tässä osiossa kerrotaan pelikehityksessä käytettävistä rooleista sekä kehityksen yleisesti prosessista, ja mitä vaiheita siihen kuuluu Wikipedian (Wikipedia 2017) mukaan.

4.2.1 Roolit

Tuottaja

Pelin kehitystä valvovat sisäiset ja ulkoiset tuottajat.

Tuottaja, joka työskentelee kehittäjälle, on nimeltään sisäinen tuottaja, joka hallinnoi kehitystiimiä, raportoi edistystä, palkkaa ja määrää henkilökuntaa ja niin edelleen.

Tuottaja, joka työskentelee julkaisijalle, on ulkoinen tuottaja, joka valvoo kehityksen edistystä ja budjettia. Tuottajan velvollisuuksiin kuuluu PR, sopimusten neuvottelu, henkilökunnan ja osakkeenomistajien yhteistyö, aikataulut, budjetin hallinta, laadunvalvonta, betatestauksen hallinta ja lokalisaatio. Tätä roolia kutsutaan myös nimillä projektijohtaja, projektinanageri tai ohjaaja.

Julkaisija

Pelin julkaisija on yritys, joka julkaisee videopelejä, jotka he ovat kehittäneet joko sisäisesti tai jolle ulkoinen kehittäjä on tehnyt pelin. Kuten kirja- tai DVD-julkaisijatkin, videopelijulkaisija on vastuussa tuotteen valmistamisesta ja markkinoinnista, mukaan lukien markkinatutkimus ja kaikki mainonnan eri muodot.

He yleensä rahoittavat kehityksen, joskus maksamalla pelikehittäjälle, jota julkaisija kutsuu ulkoiseksi kehittäjäksi, ja joskus maksamalla pelistudion sisäiselle henkilökunnalle. He yleensä omistavat myös pelin immateriaalioikeudet. Suuret pelijulkaisijat myös levittävät julkaisemansa pelit, mutta joskus pienemmät julkaisijat sen sijaan palkkaavat levitysyrityksiä levittämään heidän julkaisemaansa peliä.

Muita toimintoja, jotka kuuluvat yleensä julkaisijalle on päättäminen ja maksaminen mistä vain lisensseistä, joita peli käyttää, kuten lokalisointi, ulkoasu, painatus ja graafiset elementit, kuten pelikotelon design.

Itsenäiset videopelikehittäjät, eli indie-kehittäjät, luovat pelejä ilman julkaisijaa, jolloin helpon tapa tähän on usein digitaalinen levitys.

Kehitystiimi

Kehittäjät voivat vaihdella pienistä ryhmistä, jotka tekevät pelejä satunnaisesti jättimäisiin pelitaloihin, jotka työllistävät satoja ihmisiä ja tuottavat monia pelejä samanaikaisesti.

Kehitystiimi koostuu monista jäsenistä. Jotkut jäsenet voivat toimia enemmän kuin yhdessä roolissa, ja jotkut roolit vaativat useampia jäseniä. Tiimin koko voi vaihdella kahdestakymmenestä sataan tai enempään jäsenen, riippuen pelin koosta. Kaikista näkyvimmit roolit ovat taiteilijat, ohjelmoijat, suunnittelijat ja äänispecialistit. Näillä henkilöillä on kokoaikainen työpaikka, kun taas pelitestaajat saattavat työskennellä vain osa-aikaisesti.

Suunnittelija

Pelisuunnittelija on henkilö, joka suunnittelee pelattavuutta, kehittää ja suunnittelee pelin sääntöjä, rakenteita ja rytmitystä.

Kehitystiimillä on usein pääsuunnittelija, joka johtaa muiden suunnittelijoiden työtä. Hän on pelin päävisionääri.

Yksi suunnittelijan toimenkuvista on kirjailijana oleminen, joka usein työskentelee osa-aikaisesti ja kirjoittaa pelin kertomuksen, dialogin, selostuksen ja niin edelleen. Suuremmissa projekteissa on usein monia suunnittelijoita, jotka työskentelevät pelin eri osien parissa, kuten pelimekaniikan, käyttöliittymän, hahmosuunnittelun, dialogin ja niin edelleen.

Taiteilija

Pelitaiteilija on visuaalinen taiteilija, joka luo videopelin taiteen. Taidetuohtoa valvoo yleensä taideohjaaja tai taidejohtaja, joka varmistaa, että heidän visiotaan seurataan. Taideohjaaja hallinnoi taidetiimiä, huolehtii aikatauluista ja kommunikoi muun kehitystiimin kanssa.

Taitelijan työ voi olla 2D- tai 3D-pohjaista. 2D-taiteilijat voivat luoda konseptitaidetta, spriteja (ks. kuva 15), tekstuureja, ympäristötaidetta ja käyttöliittymiä. 3D-taiteilijat luovat malleja, animaatioita, 3D-ympäristöjä ja välianimaatioita. Taiteilijat voivat toimia myös näissä molemmissa rooleissa.



Kuva 15. Mega Man Sprite (Green Kirby Air Ride Wiki n.d.)

Ohjelmoija

Pelin ohjelmoija on ohjelmistoinsinööri, joka suurimmaksi osaksi kehittää videopelejä tai niihin liittyviä ohjelmistoja, kuten pelikehitystyökaluja. Ohjelmoijat hoitavat pelin koodin kehityksen. Tiimissä on yleensä yksi tai useampi johtava ohjelmoija, joka valvoo peliin lisättävää koodia ja hallinnoi tulevaa kehitystä, ohjelmoijien jakamista ja yksilömoduuleja.

Ohjelmoijat koodaavat esimerkiksi: pelin fysiikka, tekoäly, grafiikat, äänet, pelattavuus, ohjelmakoodi, käyttöliittymä, verkkoyhteydet ja pelin työkalut.

Tasosuunnittelija

Tasosuunnittelija on henkilö, joka luo tasoja, haasteita ja tehtäviä pelaajalle käyttäen tiettyjä ohjelmistotyökaluja. Nämä ohjelmistot voivat olla yleisesti käytettävissä olevia 3D- tai 2D-suunnitteluohjelmia, tai tietyille pelille suunniteltuja tasoeditoreita.

Tasosuunnittelijat työskentelevät pelin ei-valmiin ja valmiin version kanssa. Ohjelmoijat yleensä tuottavat tasoeditorit ja työkalut suunnittelijoiden käyttöön. Tällöin suunnittelijan ei tarvitse muuttaa itse pelin koodia.

Tasosuunnittelijat käyttävät usein väliaikaisia malleja ja prototyypppejä suunnittelun aikana ennen kuin lopullinen työ on valmis.

Ääni-insinööri

Ääni-insinöörit ovat teknisiä ammattilaisia, jotka ovat vastuussa ääniefek-teistä ja äänien sijoittamisesta. He joskus valvovat ääninäyttelyä ja muiden pelin äänien luomista.

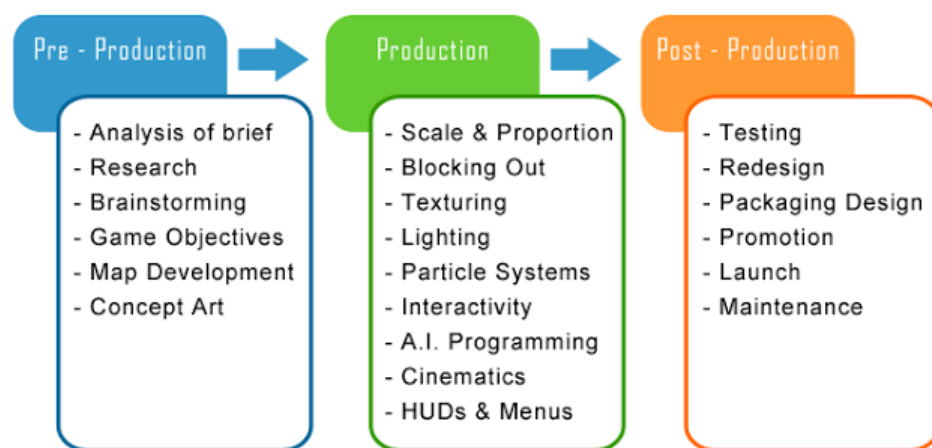
Säveltäjät, jotka luovat pelin musiikit, ovat myös osa pelin äänitiimiä, vaikka säveltäjä onkin yleensä ulkoistettu.

Testaaja

Laadunhallinta onnistuu helposti pelitestaajien avulla. Pelitestaaja analy-soi videopelejä ja dokumentoi ohjelmistovikoja osana laadunvalvontaa. Testaus on hyvin teknistä ja vaatii korkeaa tietojenkäsittely-ymmärrystä ja analyttistä pätevyyttä.

Testaajat varmistavat, että lopputulos on suunnitelman mukainen; se toi-mii ja on hauska. Tätä varten heidän tulee testata kaikkia toimintoja. Vaikka tärkeää koko kehitysprosessin ajan, studiot yleensä hyödyntävät pelitestausta vain prosessin lopussa.

4.2.2 Kehitysprosessi



Kuva 16. Pelin kehitysprosessi (Online Design Teacher 2016).

Pelikehitys on ohjelmistokehitysprosessi, sillä videopeli on ohjelmisto, joka sisältää taidetta ja pelattavuutta. Pelikehityksessä viralliset ohjelmistokehitysmetodit ovat usein ylenkatsottuja. Pelit, jotka käyttävät huonoa kehityssysteemiä usein kärsivät budjetti- ja aikataulutuseroista, puhumattakaan lukuisista ohjelmistobugeista. Suunnittelu peliprojekteissa on tärkeää.

Yleisesti pelikehitys ei sovellu tyypillisille ohjelmiston julkaisuelinkaarimetodeille, kuten vesiputousmallille, jossa kehityksen odotetaan edistyvän tasaisesti alaspäin vesiputouksen lailla.

Yksi pelikehityksessä käytetty metodi on ketterä ohjelmistokehitysmalli, paremmin tunnettu englanninkielisellä nimellään agile. Ketterä ohjelmistokehitys perustuu palautteeseen ja ohjelmiston hitaaseen kehittämiseen, jossa siihen lisätään toimintoja asteittain. Tämä kehitys on tehokas siksi, koska suurta osaa projekteista ei aloiteta selkeällä hahmotelmalla. Yleisesti ketterässä ohjelmistokehityksessä käytetty viitekehys on Scrum.

Kuvassa 16 näkyy englanninkielinen kaavio, johon on kuvattu videopelien kehitysprosessi yksinkertaisesti.

Pelikehitysprosessiin kuuluu usein seuraavat vaiheet:

Esituotanto

Esituotantovaihe on projektin suunnitteluvaihe, jonka aikana keskitytään ideaan, konseptin kehitykseen ja ensimmäisten suunnitteludokumenttien tuotantoon. Konseptikehityksen päämääränä on tuottaa selkeä ja helposti ymmärrettävä dokumentaatio, joka kuvailee kaikkia tehtäviä, aikatauluja ja arvioita kehitystiimille. Tässä vaiheessa kehitettyä dokumentaatiota kutsutaan tuotantosuunnitelmaksi. Tätä vaihetta julkaisija ei yleensä rahoita.

Konseptidokumentaatio voidaan jakaa kolmeen eri vaiheeseen tai dokumenttiin: avoin konsepti, myyntipuhe ja konsepti.

Avoin konsepti

Avoin konsepti on pelin lyhyt kuvaus. Se on muutaman lauseen pituinen vastaus kysymykseen ”mistä peli kertoo?”

Myyntipuhe

Myyntipuhe, pitch, konseptidokumentti, ehdotusdokumentti tai pelihakemus on lyhyt yhteenveto, jonka tarkoituksena on esitellä pelin myyntivaltit ja miksi juuri tämän pelin kehitys olisi tuottoisaa. Myös suullisia myyntipuheita voidaan järjestää kehitysyrityksen johdolle, jonka jälkeen se esitellään julkaisijalle.

Pelihakemus voi joutua menemään monien julkaisijoiden pitämien green-light-tapaamisten läpi ennen kuin päätetään, tullaanko peliä kehittämään vai ei.

Konsepti

Konseptidokumentti on yksityiskohtaisempi kuin pelihakemus. Tähän dokumenttiin kuuluu kaikki informaatio, jota peliin tullaan tuottamaan. Tähän kuuluu avoin konsepti, pelin genre, pelattavuuden kuvaus, toiminnot, miljöö, tarina, kohderyhmä, alustat, arvioitu aikataulu, markkina-analyysi, tiimivaatimukset ja riskianalyysi.

Ennen kuin hyväksytty suunnitelma on valmis, pieni ryhmä ohjelmoijia ja taiteilijoita yleensä aloittaa työskentelyn. Ohjelmoijat voivat kehittää nopean prototyypin, joka esittelee yhden tai useamman ominaisuuden, jotka osakkeenomistajat saattaisivat haluta nähdä lopullisessa tuotteessa. Taiteilijat voivat kehittää konseptitaidetta tai luonnoksia peliin lisättävistä malleista. Tässä vaiheessa tuottajat voivat työskennellä pelin parissa osaaikaisesti valmistellen aikaa, jolloin he ovat kehityksessä mukana enemmän. Tuottaja pyrkii luomaan vakaan tuotantosuunnitelman, jotta pelikehityksen alku ei kärsisi viivästyksistä.

Pelisuunnitteludokumentti

Ennen kuin täysi tuotanto voi alkaa, kehitystiimi tuottaa pelisuunnitteludokumentin ensimmäisen version, johon kuuluu kaikki tai suuri osa alkuperäisen myyntipuheen materiaaleista. Pelisuunnitteludokumentti kuvaa pelin konseptia ja suuria pelattavuuden elementtejä yksityiskohtaisesti. Siihen voi kuulua myös alkukantaisia luonnoksia ja useita muita peliin lisättäviä osia. Pelisuunnitteludokumenttia joskus säestää myös joitakin toiminnallisia prototyyppejä joistakin pelin kohdista. Pelisuunnitteludokumentti pysyy koko kehityksen läpi elävänä dokumenttina, jota muutetaan usein viikoittain tai jopa päivittäin.

Prototyyppi

Pelattavuusideoiden ja ominaisuuksien prototyyppien kirjoittaminen on tärkeää, jotta ohjelmoijat ja pelisuunnittelijat pääsevät kokeilemaan pelin erilaisten algoritmien ja käyttöskenaarioiden kanssa. Prototyyppien tekemiseen voidaan käyttää paljonkin aikaa esituotannossa ennen kuin suunnitteludokumentti on valmis.

Prototyyppien tarkoituksena on päästä testaamaan joitakin suunniteltuja ominaisuuksia, jolloin niihin on helpompi tehdä tarvittavia muutoksia ennen kuin niihin tuhlataan aikaa ja resursseja. Suuri osa prototyypissä olevista algoritmeista ja ominaisuuksista voidaan siirtää myöhemmin varsinaiseen peliin.

Tuotanto

Tuotanto on kehityksen päävaihe, jolloin pelin mallit ja koodi luodaan.

Valtavirran tuotanto määritellään usein sinä aikana, jolloin projektilla on täysi henkilökunta. Ohjelmoijat kirjoittavat koodia ja taitelijat mallintavat. Ääni-insinöörit luovat ääniefektejä ja säveltäjä tekee pelin musiikkia. Tasosuunnittelijat luovat tasoja ja kirjoittajat kirjoittavat dialogia väliaani-maatioita ja henkilöhahmoja varten. Suunnittelijat jatkavat suunnitelmansa hiomista läpi tuotannon.

Suunnittelu

Pelisuunnittelu on pääasiallinen ja yhteistyöhön perustuva pelin sisällön ja sääntöjen prosessi, joka vaatii taiteellisen ja teknisen pätevyyden lisäksi kirjoittajan taitoja. Luovuus ja avoin mieli ovat välttämättömiä hyvän pelin aikaansaamiseksi.

Kehityksen aikana pelisuunnittelija lisää ja muuttaa peliä heijastamaan pelin nykyistä visiota. Ominaisuuksia ja tasoja poistetaan ja lisätään usein. Taidesuunta voi kasvaa ja taustatarina muuttua. Suunnitelmaan voidaan lisätä uusi alusta, kohderyhmä voi kasvaa. Kaikki nämä muutoksen pitää dokumentoida ja välittää lopulle tiimille. Useimmat muutoksen näkyvät päivityksinä pelisuunnitteludokumenttiin.

Ohjelmointi

Pelin ohjelmointi hoidetaan yhden tai useamman peliohjelmoijan toimesta. He kehittävät prototyyppisiä ideoiden testaamiseen, joista monet eivät päädy varsinaiseen peliin. Ohjelmoijat lisäävät uusia ominaisuuksia, joita pelisuunnitelma vaatii ja korjaavat ohjelmistovikoja, joita syntyy kehitysprosessin myötä. Silloinkin kun pelissä käytetään erillistä pelimootoria, lähes jokaisen pelin tekemiseen tarvitaan hyvin paljon ohjelmointia.

Tasoluonti

Ajankulutuksen kannalta katsottuna, pelin ensimmäisen tason luominen vie eniten aikaa kehittää. Kun tasosuunnittelijat ja taiteilijat käyttävät työkaluja tason rakentamiseen, he anovat ominaisuuksia ja muutoksia talon sisäisiin työkaluihin, joiden avulla nopeampi ja korkealaatuisempi kehitys on mahdollista. Uudet ominaisuudet voivat tehdä vanhoista tasoista turhia, joten aikaisessa vaiheessa luodut tasot usein kehitetään uudestaan ja uudestaan. Ei ole ennenkuulumatonta, että kolmen vuoden kehitysprosessista käytetään jopa kaksitoista kuukautta yhteen tasoon. Myöhemmin kehitetyt tasot valmistuvat paljon nopeammin, kun valmiit työkalut ja visiot ovat selkeämmät.

Taidetuotanto

Pelin taidetuotanto on prosessi, jossa pelin taiteelliset aspektit luodaan. Taidetuotanto alkaa jo esituotannossa, jolloin pelitaiteilijoiden työkuvaan kuuluu varhaisten luonnosten tekeminen hahmoista, miljööstä ja malleista. Alun karheiden luonnosten jälkeen, kun peli on valmis siirtymään itse tuotantoon, kehitystiimiin tuodaan usein lisää taiteilijoita työstämään pelin lopullisia malleja ja taidetta.

Pelin taide voi muuttua radikaalistikin esituotannon ja tuotannon välillä ideoiden kehittyessä eteenpäin.



Kuva 17. Little Sister -konseptitaidetta Bioshock-pelistä (Bioshock Wiki n.d.).

Kuvassa 17 nähdään esimerkki siitä, kuinka paljon peli-ideat ja konseptit voivat muuttua esituotannon ja tuotannon aikana. Lopullisessa Bioshockissa nähtävät Little Sister -hahmot, jotka keräävät pelaajankin hahvittelemaa ADAM-ainetta kuolleista ihmisistä suurilla neuloillaan, olivat yhdessä varhaisessa konseptitaidessa suuria, aseistettuja, vaatetettuja maaoravia.

Äänituotanto

Peliäännet voidaan luokitella kolmeen erilliseen kategoriaan: ääniefektit, musiikki ja ääninäyttely.

Ääniefektituotanto on äänituotantoa joko siten, että olemassa olevaa ääninäytettä muokataan kuulostamaan halutulta efektiltä, tai luodaan se itse alusta asti käyttäen oikean elämän tavaroita. Ääniefektit ovat tärkeitä ja vaikuttavat suuresti pelin lopputulokseen.

Pelimusiikki voi olla synteettistä tai livenä esitettyä, ja sillä on useita käyttötarkoituksia, kuten ambient-musiikki, toimintamusiikki ja menumusiikki.

Ääninäyttely lisää interaktiivisuutta hahmojen pelattavuuteen. Se on myös tärkeää, varsinkin nykypeleissä, lisäämään persoonallisuutta pelihahmoin.

Testaus

Projektin lopussa laadunvalvonnalla on suuri rooli. Testaajat alkavat työskennellä, kun on jotakin pelattavaa. Tämä voi tarkoittaa yhtä tasoa tai jotakin muuta pelin osaa, jota voi testata. Aikaisessa vaiheessa pelin testaamiseen käytetään melko vähän aikaa. Pelitestaajat voivat työskennellä useamman pelin parissa osa-aikaisesti. Kun kehitys etenee ja lähenee loppuaan, yksi peli vaatii monta täysiaikaisesti työskentelevää testaajaa. He testaavat uusia sekä olemassa olevia pelin ominaisuuksia. Testaus on välttämätöntä, sillä mikä vain testaamaton muutos voi johtaa katastrofisiin seurauksiin.

Tässä vaiheessa ominaisuuksia ja tasoja saadaan valmiiksi hyvin nopealla tahdilla, joten uutta materiaalia saadaan testattavaksi nopeammin kuin missään muussa projektin vaiheessa. Testaajien täytyy tehdä regressiotestausta varmistaakseen, että kuukausia sitten valmiiksi saadut ominaisuudet toimivat yhä. Regressiotestaus on yksi tärkeistä tehtävistä hyvää ohjelmistonkehitystä varten. Kun uusia ominaisuuksia lisätään, pienetkin muutokset lähdekoodiin voivat johtaa odottamattomiin seurauksiin pelin eri vaiheissa. Tätä tehtävää usein ylenkatsotaan monista eri syistä. Joskus, kun ominaisuus on lisätty ja testattu, sen katsotaan olevan toimiva koko projektin ajan ja sitä ei testata uudelleen. Ominaisuudet, jotka lisätään projektin loppuvaiheessa ovat etualalla ja aikaisemmin valmistuneet osat jäävät liian vähälle huomiolle.

Regressiotestauksen ylenkatsomisen vaaroista huolimatta, jotkut pelikehittäjät ja julkaisijat jättävät testaamisen liian vähälle ja julkaisevat pelin ohjelmistovioilla. Tämä voi johtaa tyytymättömiin asiakkaisiin. Tällöin suurin osa kehittäjistä julkaisevat nopeasti korjaavia päivityksiä, jotka korjaavat viat.

Jälkituotanto

Kun peli on julkaistu, pelin huoltovaihe alkaa.

Peleillä, jotka julkaistiin konsoleille, ei ollut lähes yhtään jälkituotannossa tapahtuvaa huoltoa menneisyydessä. Julkaistussa pelissä tulisi olemaan kaikki samat ohjelmistoviat ja ominaisuudet ikuisuuden. Tämä oli yleistä konsoleille sen takia, että kaikki konsolit olivat identtisiä. Tällöin yhteensopimattomuus, syypää suurelle osalle ohjelmistovioista, ei ollut ongelma.

Viime aikoina verkossa pelattavien konsolipelien suosio on kasvanut ja verkkopeleihin soveltuvat pelikonsolit, kuten Xbox Live Xbox-konsolille,

ovat kehittyneet. Kehittäjät voivat pitää yllä ohjelmistoaan ladattavien päivitysten avulla.

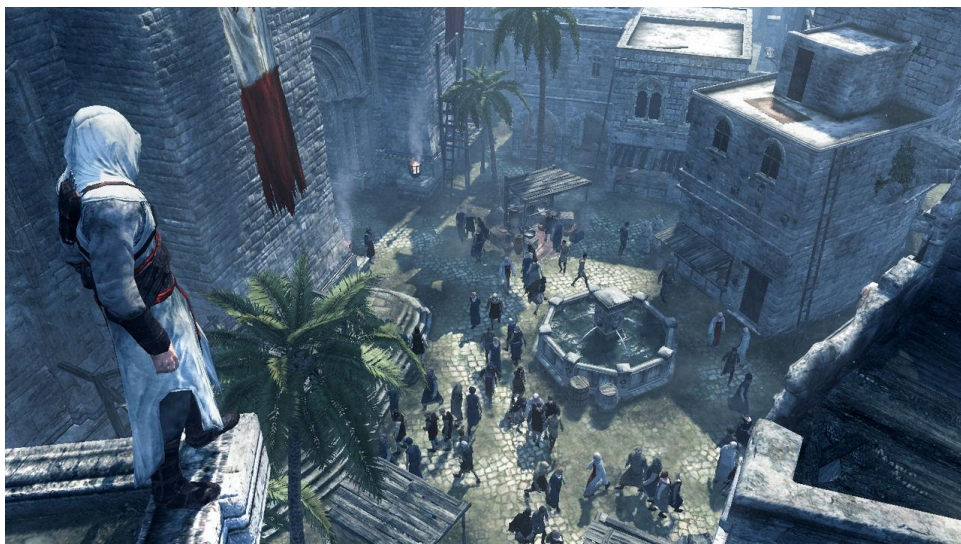
Tietokoneille kehitys on erilaista. Pelikehittäjät yrittävät säätää pelinsä sopimaan mahdollisimman monille erilaisille laitteistoille. Erilaisten kokoonpanojen määrä on kuitenkin niin suuri, että tämä johtaa sellaisiin peleihin, joiden olosuhteisiin, joihin ohjelmoijat ja testaajat eivät olleet varautuneet.

Ohjelmoijat odottavat tietyn aikaa, kunnes mahdollisimman monia ohjelmistovikoja on löytynyt. Kun kehittäjä uskoo, että he ovat saaneet tarpeeksi paljon palautetta, ohjelmoijat alkavat työskennellä päivityksen parissa. Tähän saattaa mennä viikkoja tai kuukausia, mutta sen tarkoituksena on korjata suurin osa raportoiduista ohjelmistovioista, joita ei aikaisemmin oltu huomattu.

4.2.3 Sudenkuopat

Pelisuunnittelija Ian Fisch on artikkelissaan (2009) koontanut yhteen joitakin pelikehityksen aikana tapahtuvia sudenkuoppia, jotka voivat hyvinkin määrittää sen, tuleeko pelistä hitti vai ei. Jos katsotaan pelejä, jotka ovat joko kriittisesti onnistuneet tai epäonnistuneet, voidaan huomata, että se ei yleensä johdu pelimekaniikasta tai uudesta ideasta, vaan siitä, miten pelin toteutus on ollut.

Lukemattomat pelit, kuten Stranglehold tai Assassin's Creed esittelevät innovatiivisia konsepteja, mutta ne luhistuvat, kun pelattavuutta pitäisi saada 10-15 tuntia täyteen.



Kuva 18. Assassin's Creed: Black Flag (PSXExtreme n.d.)

Toisaalta on pelejä, kuten jo tähän mennessä monet Call of Duty -sarjaan kuuluvat pelit, joissa ei ole lähes mitään uutta, mutta jotka onnistuvat erinomaisesti rytmityksessä ja tasorakenteessa. Jopa pelit, jotka ovat hyvinkin innovatiivisia, kuten Portal, eivät olisi onnistuneet ilman uskomatonta toteutusta.



Kuva 19. Portal (Moby Games n.d.)

Tässä sudenkuoppia, joihin jopa (tai erityisesti) suuret peliyhtiöt lankeavat.

1. Ei käytetä tarpeeksi aikaa pelien pelaamiseen

Tämä ensimmäinen sudenkuoppa voi vaikuttaa mitättömältä, mutta sillä on laaja vaikutus suunnitteluprosessin laatuun ja tuottavuuteen. Ideaalisti esituotantoon kuuluisi määrätty määrä aikaa kaikille, jolloin he pelaisivat sen genren pelejä, joita he aikoivat kehittää.

Tätä ei lähes koskaan tehdä. ”Peli aika” voi vaikuttaa vaikealta konseptilta, ja idea siitä, että käytettäisiin viikko tai kauemmin aikaa ”tutkimukseen” voi vaikuttaa kalliilta.

Sen sijaan suunnittelijoiden odotetaan jo tietävän siitä, mitä on jo tehty, mutta valitettavasti kaikilla pelisuunnittelijoilla ei ole tarpeeksi vapaa-aikaa pelata kaikkia pelejä. Sen lisäksi ne pelit, joita suunnittelija päättää vapaa-aikansa käyttää, ei välttämättä edusta samaa genreä, jota hän itse suunnittelee. Monet epäsuositutkin pelit sisältävät mielenkiintoisia ja arvokkaita ideoita, joita voidaan käyttää oppimiseen, olivat ne sitten hyviä tai huonoja.

2. Paperisuunnitelmia pidetään liian tärkeinä

Pelit ovat kuin kaaosteoria: jotkin asiat, kuten sää (ja pelit), ovat liian monimutkaisia, jotta niiden käyttäytymisestä voitaisiin tehdä tarkkoja ennustuksia. On aivan liian monia vuorovaikutuksessa olevia muuttujia, joista mikä vain voi johtaa suureen muutokseen.

Suunnittelija voi yrittää ja kuvitella miten taso toimisi päässään, mutta mikä vain sadoista vuorovaikuttavista elementeistä, ympäristö, kontrollit, pelimekaniikka, pelifysiikka tai tekoäly, voivat tehdä suuren vaikutuksen pelin kokonaisvaltaiseen hauskuuteen.

Suuri osa parhaista ideoista löydetään kokeilujen ja vahinkojen avulla, ja joskus esimerkiksi peliympäristö pitää nähdä ja kokea käytännössä ennen kuin sen perusteella voi tehdä pidempiä johtopäätöksiä.

3. Vertaisarviointia ei oteta tosissaan

Pelitiimeissä ohjelmoijia ja taitelijoita usein kritisoidaan siitä, etteivät he pelaa tarpeeksi toistensa tuotoksia.

Säännöllisesti toisten suunnittelijoiden tasojen pelaaminen johtaa ideoiden vaihteluun ja yleisesti johtaa parempaan peliin. Usein yksi suunnittelija pelaa toisen tasoa, huomaa sen hyväksi ja lisää sen sitten omaan tasoonsa usein paranneltuna versiona.

Tiimi, jossa jäsenet poimivat ideoita toisiltaan ja pyrkivät parantamaan tätä olemassa olevaa ideaa, luo usein tervettä kilpailuhenkeä. Muiden kehittäjien tuotosten pelaaminen auttaa myös näkemään muiden näkökulmat pelistä sen sijaan, että keskityttäisiin vaan omaan työhön.

Vertaisarviointi tulee epäonnistumaan, ellei johto vahvista sen tärkeyttä. Tiimillä tulisi olla viikoittaisia vertaisarviointisessioita, joissa suunnittelija pistää oman työnsä pois ja arvioi tiimikavereidensa töitä sen sijaan.

4. Päätäjät valitaan tuotantotaitojen perusteella

Tiimissä on monia eri rooleja ja eri tyyppisiä suunnittelijoita. Usein ne suunnittelijat ylennetään johtoon, jotka suuntautuvat kohti hallinnollisia tehtäviä.

Ne, jotka suuntautuvat kohti sisältöä yleensä pysyvät siellä. Suunnittelija, joka on hyvä luomaan tasoja, ei saa ylennystä, jolloin hän on kykenemätön tekemään suuria pelisuunnittelupäätöksiä. Molemmat suunnittelijatyypit ovat tärkeitä, mutta tämä epätasapaino voi haitata projektia.

Syyt tähän epätasapainoon ovat kuitenkin selkeitä: johdossa oleminen vaatii vastuun tunnetta toisten ihmisten töistä ja se vaatii hyvää ihmistuntemusta, näitä molempia on vaikea toteuttaa käytännössä, kun on uppoutunut tasosuunnitteluun kahdeksan tuntia päivässä.

Valitettavasti voi olla huonoa projektille, jos päätökset tekevä henkilö ei ole ikinä itse tehnyt mukaansatempaavaa sisältöä. Hänen mahdollisuutensa tehdä oikeat päätökset pelin kannalta ovat pienemmät kuin sellaisella, joka on kykenevämpi suunnittelija.

Hyvän johtajan valitseminen on vaikeaa, ja tiimi on onnekas, jos sillä on vastuullinen johtaja, jolla on hyvä maku siitä, mikä on hyvää sisältöä. Koska nämä ovat kaksi erilaista taitokokoelmaa, olisi parempi, etteivät ne molemmat kaatuisi yhden henkilön harteille.

5. Väliaikaisia placeholdereita ei käytetä hyväksi

Placeholder voi olla malli tai koodinpätkä, joka on olemassa vain pitämässä paikkaa tulevalle, lopulliselle tuotokselle.

Placeholdereita käytetään tässä teollisuudessa paljon, mutta niiden käyttö usein pienenee reilusti tuotannon alkaessa. Se on ymmärrettävä. Kun kehittäjä työskentelee julkaisijalle, on erittäin tärkeää näyttää työn edistyvän.

Tiiminjäsenet, erityisesti taitelijat ja animaattorit, yleisesti mieluummin työskentelevät valmiiden mallien kanssa kuin huonolaatuisten, jotka pitää myöhemmin korvata. Tuottajat haluavat, että työ tehdään kerran, ei kaksi kertaa. Valitettavasti placeholderien vähäinen käyttö alentaa valmiin pelin laatua ja hidastaa kehitysprosessia.

Perinteinen skenaario menee näin: suunnittelija haluaa nähdä 3D-mallin, animaation, pelimekaniikan jne. pelissään. Sen sijaan, että hän odottaisi muutaman tunnin placeholderia, hän joutuu odottamaan kokonaisen viikon valmista tuotosta. Jos se, mitä hän odotti kokonaisen viikon ei olekaan niin hyvä tai hauska kun hän kuvitteli, on viikon työ hukattu.

6. Annetaan tarinan kontrolloida pelisuunnittelua

Pelit, kuten Final Fantasy ja monet muut japanilaiset rooli- ja seikkailupelit voivat onnistua vain hyvän tarinan takia. Jos pelin päätarkoitus on laittaa pelaaja keskelle hyvin interaktiivista kokemusta, ei tämä metodi kuitenkaan toimi.

Jos kyseessä oleva peli on Halo, Call of Duty tai God of War, pelin käsikirjoituksen tulisi rakentua pelattavuuden ympärille, ei toisin päin. Asiat kuten tasosuunnittelu, pelimekaniikat ja rytmitys ovat kaikista

tärkeimpiä. Jos nämä asiat eivät ole vakaita, mikään määrä tarinankerontaa ei tule pelastamaan peliä. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö tarina olisi tärkeä, vaan ennemminkin sitä, että kirjoittajan tulisi olla tarpeeksi joustava siten, että tarinaa voi muuttaa sen mukaan, että pelaaja saisi paremman interaktiivisen kokemuksen.



Kuva 20. Halo 3 (Halo Nation n.d.)

Toimintapelin käsikirjoitus tulisi olla pelikirjoittajan vastuulla, eikä esimerkiksi Hollywood-kirjoittajan. Pelikirjoittaja on sellainen henkilö, joka on tehnyt käsikirjoituksia peleille ennenkin, tai on ainakin pelaaja itse. Pelikirjoittaja on tiimin kanssa päivittäin ja ymmärtää, miksi tarinaa pitää muokata jatkuvasti.

7. Suunnittelijoille ei anneta tarpeeksi työkaluja

On argumentteja, joiden mukaan mitä enemmän suunnittelijalle annetaan oikeuksia funktioihin ja muuttujiin, sitä enemmän tuhoa hän voi tehdä.

Ei ole mitään, mitä ohjelmoija vihaa enemmän kuin korjata huonoa, suunnittelijan tekemää koodia. Sen lisäksi, suunnittelijoita ei kouluteta ohjelmoimaan, joten loogisesti he vain haaskaavat aikaa siihen, mitä ohjelmoija tekee koulutukseltaan.

Näissä argumenteissa on järkeä, mutta ongelmaa tulee katsoa myös tuotannon puolelta. Jos suunnittelija saa työskennellä tason parissa ilman keskeytyksiä, hän on yleisesti keskittyneempi ja tuottoisampi.

Jos suunnittelijan täytyy pyytää ohjelmoijan apua joka kerta kun hän tarvitsee uuden toiminnon, hänen rytminsä tuhoetaan. Sen sijaan että

hän voisi vain keskittyä yhteen tasoon, hänen täytyy hitaasti suunnitella asioita sieltä täältä, kunnes hän törmää seinään, jonka kaatamisessa vain ohjelmoija voi auttaa.

Terve tasapaino tulisi päätellä sen perusteella mitä suunnittelija voi ja ei voi tehdä. Epäselvä suunnittelijan koodi voidaan ratkaista siten, että suunnittelija- ja ohjelmoijatiimi luo tarkat koodistandardit.

8. Aloitetaan tuotanto ilman mitään hauskaa

Super Mario 64:n tuotannossa tekijät käyttivät kuukausia Marion liikkumisen testaamiseen yksinkertaisessa puutarhaympäristössä. He halusivat varmistaa, että tämä yksinkertainen toiminto olisi tarpeeksi hauska ennen kuin he rakensivat suurempaa 3D-peliä sen ympärille.



Kuva 21. Super Mario 64 (Nintendo City n.d.)

Monet pelit ovat hauskoja silloinkin, kun niistä riisutaan hienoimmat elementit ja jätetään vain perusta. Valitettavasti monia projekteja aletaan raivoisasti tuottamaan ennen kuin sitä varten on luotu mitään hyvää, hauskaa, yksinkertaista perusjuttua.

Tuotannon aloittaminen ilman jotain hauskaa voi tehdä hallaa myös tiimin moraalille. Tiimin jäsenet voivat joutua työskentelemään pelin parissa kuukausi tolkulla siinä toivossa, että ehkä peli on lopulta hauska, kun siihen on lisätty kaikki suunnitellut piirteet ja yksityiskohdat.

On mielenkiintoista nähdä, kuinka monet indie-projektit, jotka on luotu hyvinkin pienellä rahalla voivat sisältää paljon raakaa hauskuutta verrattuna moniin monen miljoonan budjetin peleihin. Tämä todistaa sen, että hauskan ei tarvitse olla kallista.

9. Suunnitteludokumentaatiota ei pidetä ajan tasalla

Suunnitteludokumentit, jotka eivät ole ajan tasalla, ovat valitettavan yleisiä kehitystiimeissä.

Se voi vaikuttaa väistämättömältä. Toiminnot eivät lähes ikinä päädy sellaisiksi, millaisia niiden piti olla paperilla. Ne muuttuvat ajan kuluessa monta kertaa niiden alkuperäisen luomisen jälkeen. Dokumentaation pitäminen ajan tasalla voi vaikuttaa suurelta urakalta. Vaikka se voikin tuntua ajanhaaskaukselta, dokumentaation päivittämättä jättämisellä voi olla vakavat seuraukset.

Kun dokumentaatio ei ole ajan tasalla, ihmiset eivät enää seuraa sitä. He uskovat, että mitä ikinä paperissa lukeekaan, se ei ole validia. He eivät viitsi käyttää sitä apunaan ongelman sattuessa. Sen sijaan he kysyvät suunnittelutiimin jäseneltä suoraan. Tämä johtaa siihen, että kun suunnittelija huomaa, ettei dokumentaatiota lueta, hän ei jaksakaan päivittää sitä enää. Lopulta koko tiimi tulee siihen lopputulokseen, että suunnitteludokumentaatio on turhaa.

Se, että tiimi ei seuraa paperille kirjoitettua varmaa sanaa, johtaa siihen, että ohjelmoija voi saada suunnittelijalta sellaista tietoa, josta ei alun perin oltu sovittu. Sen jälkeen, kun ohjelmoija lisää tällaisen toiminnon peliin, josta kaikki ei välttämättä ole yhtä mieltä, syntyy konflikteja.

Suunnitteludokumenttien ajan tasalla pitäminen ei ole helppoa, mutta teknologia voi auttaa. Pelitiimi voisi käyttää esimerkiksi sellaista järjestelmää, jossa dokumentaatio merkittäisiin ajan tasalla olemattomaksi muutaman viikon jälkeen, mikäli sitä ei oltu tänä aikana muokattu. Dokumentaation voisi avata vasta kun suunnittelija merkitsee sen ajan tasalla olevaksi.

10. Pelitestausta ei oteta osaksi prosessia

Enemmän ja enemmän peliyrityksistä huomaa sen, että pelitestausta kannattaa ottaa osaksi suunnitteluprosessia. Valve, esimerkiksi, tuntee hyvin siitä, että he testauttivat pelejään Half-Life 2 ja Portal äärimmäisen paljon niiden luomisen aikana.

Valitettavasti tämä tapa ei ole yhtä laajalle levinnyt kuin sen pitäisi olla. Monet kehittäjät näkevät sen tarpeettomana, ja jotkut jopa vahingollisena. Kokeneen pelikehittäjän tulisi nähdä pelitestausta yhtenä kaikista arvokkaimmista työkaluistaan.

Jos pelin kohderyhmä ei kuulu niin sanottuun ”hardcore” pelaajiin – esimerkiksi satunnaiset pelaaja tai lapset – silloin pelitestausta on korvaamatonta. Pelikehittäjän yrittäessä nähdä peli satunnaisen pelaajan silmin tarkoittaisi sitä, että hänen tulisi unohtaa monta vuotta pelaamiskokemusta, mikä toisin sanoen on täysin mahdotonta. Jos kehittäjä kuvittelee käyttöliittymän olevan täysin ymmärrettävä, voi hän yllättyä kuinka paljon asioita hän pitää päivänselvänä ojentaessaan peliohjaimen ensimmäistä kertaa henkilölle, joka ei ole ennen pelannut mitään.



Kuva 22. Half-Life 2 (Digital Trends 2015).

Lapselle suunniteltaessa voi yllättyä vielä enemmänkin, sillä aikuisen ihmisen on hyvin vaikea yrittää katsoa ja ymmärtää asioita lapsen silmin. Kuusivuotias ei näe asioita samalla tavalla kuin pelisuunnittelija itse, sillä lapsen aivot eivät ole vielä yhtä kehittyneet kuin aikuisen.

Pelitestausta on äärimmäisen tärkeää kehitysprosessin aikana. Jos pelissä ilmenee olevan jonkinlainen vaikeasti ymmärrettävä konsepti, jonka suunnittelutiimi ei uskonut olevan ongelma laisinkaan, on siitä hyvä tietää mieluummin ennemmin kuin myöhemmin.

5 MILLAISIA PELEJÄ HALUAN ITSE SUUNNITELLA?

Omaa videopelikirjastoani ja peliprojektejani tutkiessa voi huomata, että kauhu on yksi suosikkigenreistäni. Sellaiset pelit ovat harvassa, jotka vetävät ja upottavat pelaajan pelaamiskokemukseen ja tarinaan yhtä intensiivisesti kuin kauhupelit. Kauhukokemukset videopeleissä nostavat sykettä, saavat adrenaliinin virtaamaan ja mielikuvituksen juoksemaan.

Vaikka olenkin kiinnostunut kaikista peleistä ja tavoitteenani onkin kehittää mahdollisimman monia eri genrejä edustavia pelejä, haluan tuoda erikseen esille joitakin uuteen suosioon nousseesta ja itseäni kiehtovasta kauhugenrestä.

5.1 Kauhu videopeligenrä

Selviytymiskauhu, jotka usein nykyään kutsutaan yksinkertaisesti kauhupeleiksi, on kauhukirjallisuuden ja -elokuvien inspiroima videopeligenre. Kauhupelien voidaan katsoa kehittyneen selviytymispelien kautta omaksi genrekseen, kun selviytymispeleihin alettiin lisätä pelaajaa säikäyttäviä elementtejä. Kauhupelien pelottavuus voidaan luoda esimerkiksi kauhugrafiikoilla tai pelottavalla ilmapiirillä. Vaikka osassa kauhupeleistä onkin mahdollisuus puolustaa itseään vihollisia vastaan, pelaajalle luodaan usein rajoitettu määrä ammuksia, elämäpisteitä, nopeutta ja näkyvyyttä, jotta hän tuntisi olevansa alakynnessä. Yksi osa kauhupelejä on myös pulmien ratkaisu ja alueen tarkka tutkiminen. Helppo tapa pelästyttää tutkimiseen tai pulmien ratkaisuun keskittynyt pelaaja on pistää vihollinen, ääni tai esimerkiksi jokin esine äkillisesti ilmestymään pelaajalle – kauhuteemaisesti tietenkin.



Kuva 23. Resident Evil 1. (Resident Evil Wiki n.d.).

Termiä selviytymiskauhu käytettiin alun perin vuoden 1996 Resident Evil -pelin japanilaisesta versiosta (ks. kuva 23), jota inspiroi aikaisemmat kauhuteemaiset pelit, kuten vuoden 1989 Sweet Home (ks. kuva 24). Nimeä Resident Evil on siitä lähtien käytetty muista peleistä, joissa on samanta-

painen pelattavuus. Vuoden 2005 pelistä Resident Evil 4 lähtien kauhugenreen alettiin lisätä enemmän ja enemmän ominaisuuksia toimintapeleistä, erityisesti ammuskelugenrestä. Tämä johtaa siihen, että selviytymiskauhuksi tarkoitetut pelit voidaan nähdä enemmänkin toimintakauhuna. (Wikipedia 2017.)



Kuva 24. Sweet Home 1989. (Horrorpedia 2014).

Oikeilla termeillä puhuttaessa selviytymiskauhu on kauhupelien aligenre. Pelaajan hahmolla on keho varustettu ja on haavoittuvainen, joten pelissä painotetaan toiminnan ja väkivallan sijaan pulmien ratkaisemiseen ja vaaran välttelemiseen. Pelit usein haastavat pelaajan hallitsemaan rajoitettua tavaroiden kantokykyään älykkäästi ja säästelemään tärkeitä resursseja, kuten ammuksia. Toinen huomattava teema kauhugenressä on eristäminen. Kauhupelissä ei usein ole monia ei-pelattavia hahmoja pelaajan seurana, joten tarinaa kuljetetaan eteenpäin ympäristön ja erinäisten päiväkirjojen, tekstien ja äänitallenteiden avulla.

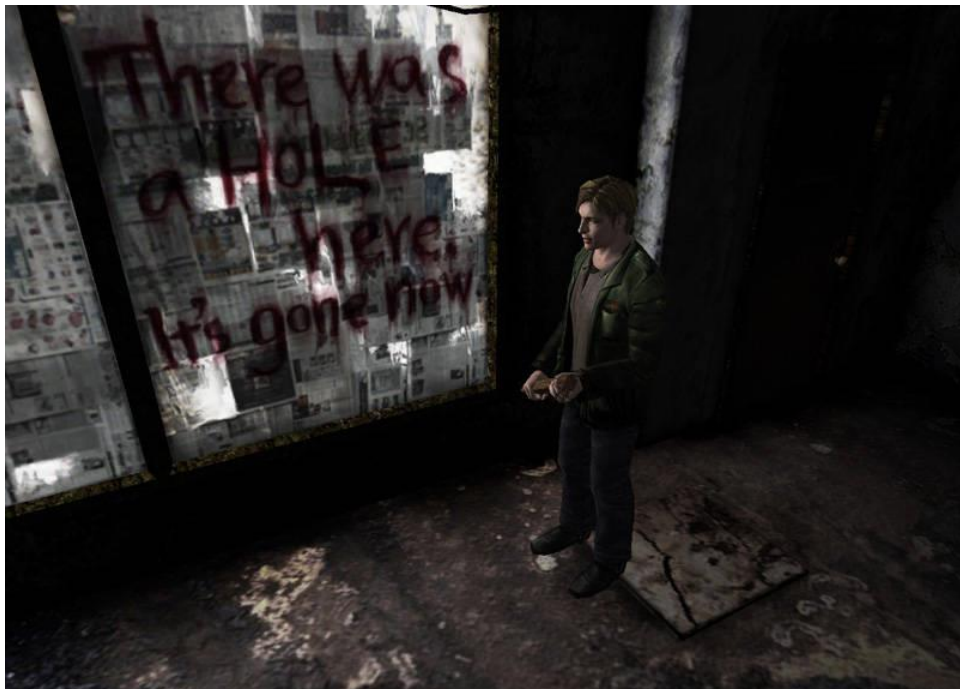
Kun monissa toimintapeleissä ideana on yksinäinen protagonistti, joka taistelee jännittävässä ympäristössä satoja vihollisia vastaan, selviytymiskauhutpelit eriyvät kauhuteemaisista toimintapeleistä. Niissä taistelu on laitettu taka-alalle, ja sen sijaan tärkeitä elementtejä ovat vihollisten väistely, kuten karkuun juokseminen ja piiloutuminen.

5.1.1 Miksi pelaamme kauhupelejä?

Miksi kauhuteemaisia videopelejä, jotka on suunniteltu shokeeraamaan ja pelottamaan, pelataan? Kuten kauhuelokuvat ja -kirjallisuus, ne antavat mahdollisuuden nauttia itsensä pelottelemisesta oman kodin suojissa.

Tähän asti ei ole tutkittu, miten selviytymiskauhupelien mukaansatempaava luonne pelottaa ihmisiä, ja miten individuaaliset piirteet vaikuttavat pelottavuuden asteeseen.

Indiana University julkaisi tutkimuksen (Lynch & Martins 2015), 269 oppilaan pelkoherkkyydestä heidän pelatessa suosittuja selviytymiskauhupelejä, kuten Resident Evil, Left 4 Dead, The Dead Space, Silent Hill (ks. kuva 24) ja Amnesia: The Dark Descent. He sovelsivat samaa metodologiaa kauhupeleihin, mitä käytetään kauhuelokuvien katsojien pelkoaistimusten mittaamiseen. Osallistujilta kysyttiin kysymyksiä peleistä, joita he pelasivat ja kuinka usein, heidän näkemyksestään selviytymiskauhupeleistä ja kuinka ääni, kuvat ja läsnäolo vaikuttivat heidän tuntemaansa pelkoon. Yli puolet pelaajista kokivat pelkoa pelin aikana, ja neljäkymmentä prosenttia heistä kertoivat nauttivansa tästä tunteesta.



Kuva 25. Silent Hill 2. (GameFAQs n.d.).

Empatia

Empatia on sitä, kun ihminen jakaa muiden ajatukset ja tunteet; kun hän jonkun itkevän, peloissaan tai poissa tolaltaan, se herättää hänessä saman emotionaalisen reaktion. Tämän ansioista ihmisillä on kyky olla myötätuntoisia. Lynch ja Martin huomasivat, että kokonaisvaltaisesti ne pelaajat, joilla oli alhainen empatiakyky, pelasivat enemmän kauhupelisiä ja nauttivat niistä useammin kuin ne, joilla oli korkea empatiakyky. Ne, jotka reagoivat syvästi muiden tuntemiin negatiivisiin tunteisiin yrittävät välttää tähän reaktioon johtavia tunteita, kuten pelkoa herättäviä pelejä. Pelko ja ahdistuneisuus saattavat olla korkeammat empaattisissa henkilöissä, joten he voivat tuntea avuttomuutta ja ylitsempääsemättömyyttä, ja ovat vähemmän kykeneviä irtautumaan oikeasta maailmasta.

Vaikka mies- ja naispelaajat kokivat tarkkailulaitteiden mukaan saman verran pelkoa ja samoina hetkinä pelissä, miehet myönsivät sen harvemmin. Sen sijaan miehet korostivat nimenomaan sitä, kuinka paljon he nauttivat kauhupelistä pelaamisesta. Naiset kuvailivat useammin, kuinka peloissaan he olivat, ja toivat pelkoreaktiotaan näkyvämmiin esille.

Läsnäolo ja realismi

Äkillinen, pelottava yllätys korosti pelkokokemusta, erityisesti silloin, kun pelaaja oli uppoutunut arvaamattomaan ympäristöönsä. Osallistujista huokui paniikki heidän menettäessään kontrollin, aivan kuin he olisivat olleet metsästettyjä eläimiä pakenemassa saalistajiltaan.

Läsnäolon vaikutus, se mukaansatempaava tunne kuin olisi itse pelissä, oli faktori siinä, kuinka peloissaan ihmiset ovat silloin, kun pelaaja on vastuussa valinnoistaan, toisin kuin elokuvissa, joissa katsoja on vain sivusta tarkkailijan roolissa. Sen sijaan, että katselisi sitä, että jonkun perässä juoksee mutanttizombeja, pelaaja itse on se, jota jahdataan. Tällöin elämä on pelaajan omissa käsissä, ja tilanteen lopputulos riippuu pelaajan taidoista ja nopeasta ajattelukyvyistä.

Yksityiskohdat ja pelaajan kohtaamien vihollisten realismi nostivat pelkoreaktiota – mitä realistisemmalta esimerkiksi zombin ulkonäkö ja käytös olivat, sitä pelokkaampia pelaajat olivat. Nämä kammottavat ilmestykset realistisista, epäinhimillisistä zombeista korostivat pelkotekijää makaaberina muistutuksena kuolemasta.

5.1.2 Kauhupelien ongelmat

Muiden peligenrejen lailla, kauhupelit eivät ole ilman omia ongelmiaan. Koska kauhupelit ovat genrejä melko uniikki muihin samantapaisiin peleihin - kuten toiminta- ja ammuskelupelit - verrattuna, myös niiden yleisimmät ongelmakohdat ovat erityisiä. Kauhupelien yleisimmät ongelmat usein

liittyvät kuolemiseen liittyvään rangaistukseen, vihollisiin ja itse kauhuelmentteihin.

Voitaisiin väittää, että nykypäivän selviytymiskauhugenre ei olisi samanlainen ilman kauhupeliä *Amnesia: The Dark Descent*, joka inspiroi monia uusia selviytymiskauhupeliejä ja antoi kauhugenrelle mahdollisuuden saada suuremman yleisön huomio.



Kuva 26. *Amnesia: The Dark Descent* (Steam Community n.d.).

Amnesian kehitti ruotsalainen peliyhtiö Frictional Games, joka oli aiemmin tunnettu pelistään *Penumbra*.

Vuonna 2009 ennen *Amnesian* julkaisua, Frictional Games kirjoitti blogissaan (Frictional Games 2009) joistakin kauhupelien ongelmista, joihin he hakivat ratkaisuja.

Kontrolli viedään pelaajalta, kun pelottavia asioita tapahtuu

Varsinkin vanhemmissa kauhuteemaisissa peleissä, mutta vielä nykyäänkin, pelottavat asiat tapahtuvat vain välianimaatioiden aikana, jolloin pelaaja voi vain seurata vierestä. *Amnesia* mielestäni ehdottomasti toi muutoksen tähän, ja kehittäjät ovat ymmärtäneet, että on paljon tehokkaampaa laittaa pelaaja kokemaan pelottavat kohdat ollessaan itse puikoissa.

Jos peli kuitenkin käyttää näitä välianimaatioissa tapahtuvia pelottavia kohtauksia, se johtuu yleensä siitä, että pelaaja saattaa ”pilata” kohtauksen käyttäytymällä odottamattomalla tavalla ja joutua epätarkoituksenmukaisiin tilanteisiin. Tämä voidaan usein kuitenkin korjata huomaamat-

tomilla rajoituksilla tai rankaisemalla pelaajaa, mikäli hän välttämättä haluaa, esimerkiksi, lähestyä aseistettua murhaajaa. Toinen syy on, että kehittäjät eivät halua pelaajalta menevän jotakin ohi. Kauhupeleissä se voi tarkoittaa esimerkiksi omituista varjoa tai jotakin muuta hätkähdyttävää. Tämäkin voidaan paikata yksinkertaisesti parantamalla suunnittelua ja asetta pelaaja sellaisiin tilanteisiin, jossa nämä tunnelmaa luovat yksityiskohdat eivät kerta kaikkiaan voi mennä pelaajalta ohi.

Taistelukohtat on suunniteltu hauskoiksi

Tämä voi kuulostaa oudolta. Miten hauskuus voisi ikinä olla pelissä huono asia? Pelottaviksi suunniteltujen pelien fokus on tietenkin pelottavuudessa hauskuuden sijasta, joten jos pelaaja innolla odottaa kohtia, joissa hän saa viimeinkin taistella pelin pääpahista vastaan, on jokin mennyt suunnitteluvaiheessa pieleen. Pelaajan tulisi haluta välttää ja pelätä vihollisia, mutta jos hänelle annetaan mahdollisuus helpolla ja hausalla tavalla tappaa niitä, se vie kaiken pelottavuuden pois.

Mutta jos taistelu ei ole hauskaa, silloin sen täytyy olla tylsää, eli onko myös peli tylsä? Ei välttämättä. Taistelu voi olla ei-hauskaa monista erisyistä, ja toiset syyt ovat toisia parempia. Taistelun tulee esimerkiksi olla melko reilua, reagoida oikein, tuntua hyvältä ja ei tuntua liian turhautavalta. Hyvä tapa tehdä taistelusta kurjaa on liiallinen resurssien rajoittaminen tai kömpelöt kontrollit.

Saman vihollisen liiallinen käyttäminen

Usein hirviö kauhupelissä nähdään ensimmäisen kerran jonkin pelottavan tapaamisen yhteydessä, jolloin se on hyvinkin pelottava, mutta tunnin päästä se ei enää paljoa hetkauta. Jostain syystä kehittäjät kuvittelevat, että tämän yhden tapaamisen jälkeen kaikki toivo on mennyt, ja hirviöistä aletaan sirotella kopioita ympäri peliä ilman sen suurempaa ajatusta. Kenties he ajattelevat, että jos se oli pelottava kerran, se on pelottava myös seuraavat sata kertaa. Kauhuhu on tiukasti kytköksissä tuntemattomaan, ja jos jokin on liian tuttua, kaikki sen tuoma vaikutus on poissa. Tämä tarkoittaa sitä, että vihollinen pysyy pelottavana, kun pelaajaa ei altisteta sille liian paljon. Lopulta pelaaja tulee oppimaan vihollisen tavat ja mitä odottaa, ja kun tämä tapahtuu, ei hirviö ole enää pelottava.

Hirviö näytetään aina

Tunnettu fakta kauhussa on se, että kaikista tehokkain pelotuskeino on yleisön oma mielikuvitus. Se antaa kauhulle mahdollisuuden olla ympäripyöreämpi, jolloin ihmiset voivat heijastaa omat pelkonsa kokemukseen. Tämän takia monet kirjat ja elokuvat pitävät usein hirviönsä pimeydessä niin, että se näyttää vasta lopussa, tai ei ollenkaan.

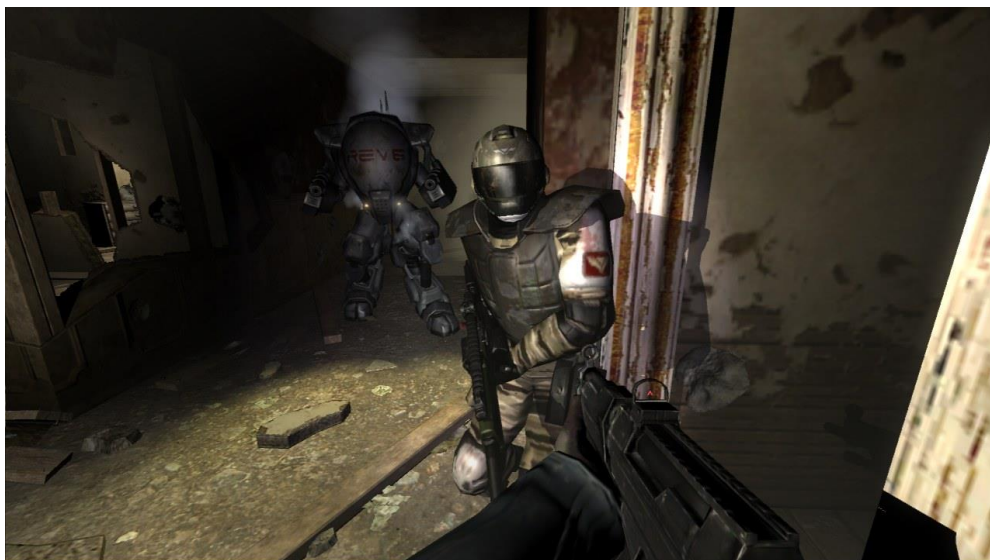
Peleissä asiat ovat eri lailla. Ennen kuin hirviö näytetään, pelaajalle voidaan esitellä varjoja ja outoja ääniä siellä täällä, mutta kun hirviö lopulta näytetään, se on pelaajan naamalla kaikessa komeudessaan ja kaikki spekulatio häviää. Kauhupelit haluavat näyttää hirviön aina ja mahdollisimman usein. On hyvin harvinaista, että hirviöitä käytettäisiin minään muuna kuin pelielementtinä, esimerkiksi taustalla olevana tunnelman luojana.

Hirviötä pitäisi käyttää säästeliäästi, näyttää siitä vain osia, pitää se pimeydessä. Joidenkin hirviöiden kohdalla sitä ei tulisi näyttää ollenkaan.

Kauhu on vain sivuelementti

Joskus vaikuttaa siltä, että kauhu on pelissä jälkijätös. Ensin suunnitellaan peruspelattavuus, ja sen jälkeen jonkinlainen kauhuteema isketään kakun koristeeksi. Tämä ei toki oikeasti ole se tapa, joten tällaiset pelit ovat suunniteltu, mutta joskus se vaikuttaa siltä. Peli F.E.A.R. (ks. kuva 27) on hyvä esimerkki siitä, kuinka kauhuelementit ovat selvästi erillään muusta pelattavuudesta hyvin ilmiselvällä tavalla. Ensin pelaaja laitetaan juoksentelemaan pyssyynsä kanssa ympäriinsä ja ammuskelemaan, ja sen jälkeen on kauhuosuus, jossa tavataan pelottava pikkutyttö, tai jotakin sen tapaista. Pelaajalle selviää nopeasti, että nämä kauhuosuudet eivät ole pelaajalle vaaraksi, jolloin pelottavuusaste laskee.

Tämä on usein ongelmallista myös muiden genrejen peleissä, joissa itse peli ja tarina ovat niin selvästi erillään, että koko peli tuntuu jotenkin siltä, että näiden kahden asian yhteys on katkennut kokonaan, ja ne vaan pakotetaan sopimaan yhteen.

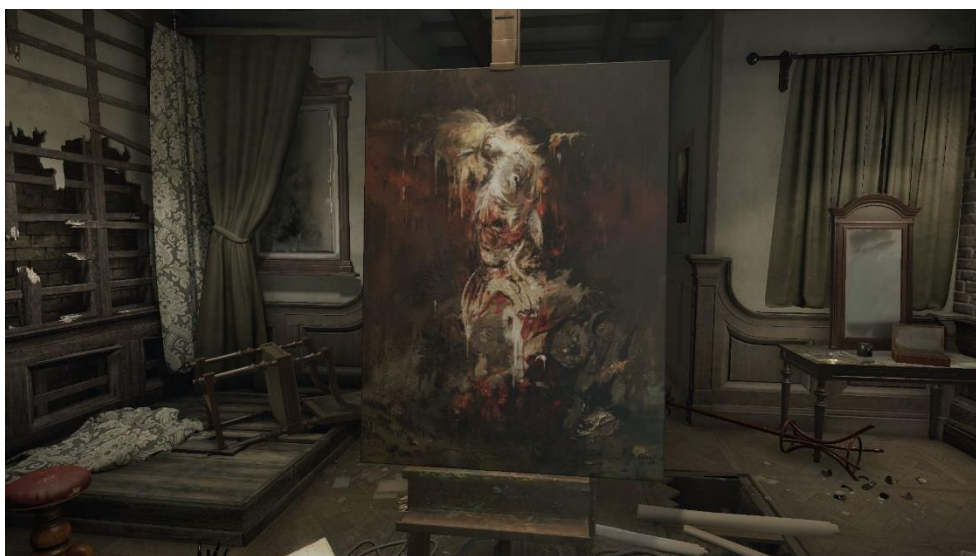


Kuva 27. F.E.A.R. (Shack News 2006).

On olemassa vielä yksi, ja omasta mielestäni suurin ongelma, jota blogi ei käsitellyt, ja josta lähes jokainen kauhupeli kärsii: kuolema ja kuoleminen.

Jos teemme katsauksen historiaan ja moniin eri kulttuureihin, kaikkien pelottavien myyttien ja aavemaisten kansantarujen läpi, huomaamme, että niitä yhdistää teema: kuolema. Oikeassa elämässä kuoleminen on iso juttu, mutta peleissä ei niinkään. Kuolema voi olla turhauttavaa, rankaistavaa, mitätöntä tai jopa hauskaa, mutta peli harvoin käsittelee kuolemaa samalla tavalla pelolla ja kauheudella kuin oikeassa elämässä.

Tämä siis vaikeuttaa pelisuunnittelijoiden työtä ja luo suuren ongelman kauhupelisiin. Toisaalta peli voi luoda suuremman pelkotilan kuin kirjat ja elokuvat, sillä pelaaja korotetaan sivustakatsojan sijasta uhrin rooliin. Henkilöhahmo ei ole se, joka kuolee, vaansinä. Mutta toisaalta, lopulta pelaaja tuntee koko pelin ja sen salaisuudet, eikä se olekaan enää niin pelottava. Tämä tapahtui pelille nimeltä *Layers of Fear* (ks. kuva 28), joka kertoo tarinan taiteilijasta, joka ajetaan hitaasti hulluksi. Peli yrittää olla pelottava ilman kuolemista, mutta ilman kuoleman aiheuttavaa rangaistusta, pelissä ei ole mitään, mikä aiheuttaisi pelaajalle pitkään jatkuvan pelkotilan. Pelaaja voi lopulta kävellä jokaisen kulman taakse ja avata jokaisen oven itsevarmuudella ja ilman pelkoa, sillä hän tietää, että mikään pelissä ei tule rankaisemaan tai satuttamaan tätä.



Kuva 28. *Layers of Fear*. (New Games Network 2016).

Eli, kauhupeli ilman kuolemaa on tylsä, mutta kauhupeli, jossa on liikaa kuolemaa, on turhauttava. *Alien: Isolationin* (ks. kuva 29) piti olla se *Alien*-videopeli, jota *Alien*-fanit olivat odottaneet, sillä se oli aito selviytymiskauhu toiminnantäytteen räiskimisen sijaan. Tästä huolimatta monet pelaajat ajautuivat moniin turhauttaviin ongelmiin, kun pelin vihollisen tekoäly oli ohjelmoitu hieman liian aidontuntuiseksi, jolloin pelaaja saattoi jumiutua tuntikausiksi kuolemisen kierteeseen. Asiaa ei helpottanut tallennuspaikkojen harvuus.



Kuva 29. Alien: Isolation (Xenopedia n.d.).

Aito videopelikauhugenre on vielä hyvin nuori. Kaikki alkoi Amnesian yllättävästä suosiosta, ja on kehittynyt siitä lähtien. Kauhuteemaisia pelejä on ollut olemassa toki kauemmin, mutta nyt ensimmäistä kertaa kauhupelit ymmärretään genrenä, jossa ongelmia ei voida aina ratkaista aseiden avulla. Pyssyn ottaminen pelaajalta pois ja hänen pakottamisensa kokemaan kauhun aiheuttaman avuttomuuden ja pelon on uusi asia videopeleissä, ja se tulee kehittymään vielä lisää. (Bart Pursel's IST 446 student blog 2016.)

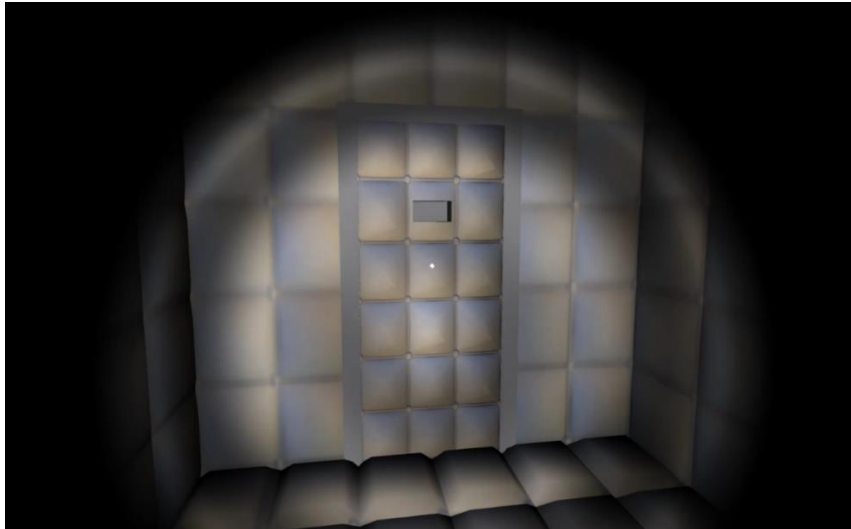
Onko kuoleamisen ongelmaan siis ratkaisua? Jonkinlainen tasapaino kuoleamisen käsittelemisenä teemana ja itse pelaajan kuoleamisen välillä on tärkeä saavuttaa. Pelaajaa ei tulisi rankaista liikaa kuolemisesta, sillä tämä voi johtaa nopeastikin turhautumiseen silloin, kun peli yrittää myös pelotella pelaajaa. Kultainen sääntö, joka täydellistää kauhupelit ja eliminoi kuoleamisen ongelman tullaan löytämään testauksen ja kauhugenren kehittymisen mukana.

5.2 Omat peliprojektini

5.2.1 Mental Hospital Escape

Mental Hospital Escape oli ensimmäinen suurempi tekemäni peliprojekti ja ensimmäinen Unity 3D -ohjelmalla tekemäni peli, joka tehtiin opintojeni toisena vuonna. Peli sisälsi 3ds Max -ohjelmalla luodut 3D-grafiikat, kuvanmuokkausohjelmistoilla tehdyt tekstuurit ja ilmaisääniefektejä sekä -musiikkia. Peliprojekti toteutettiin kolmen opintopisteen pelisuunnittelukurssia varten. Ryhmään kuului alun perin neljä henkilöä, mikä melko aikaisessa vaiheessa kutistui kahteen.

Alkuperäinen peli-idea oli tehdä hyvin stereotyyppinen kolmannen perspektiivin kauhupeli, joka sisältäisi muutamia pulmia, jotka piti ratkoa pelin edistymiseksi. Peliin haluttiin myös jonkinlainen jahtauskohtaus ja sitä varten hirviön, mutta ajatuksesta luovuttiin myöhemmin. Pelissä oli myös tarina, jonka piti pelin tapahtumien, päiväkirjamerkintöjen ja muistilappujen avulla avautua pelaajalle, mutta peliä yksinkertaistettiin myös tarinan kannalta.



Kuva 30. Mental Hospital Escape | Eristysselli

Pelin tapahtumat sijoittuvat hylättyyn mielisairaalaan, jossa ei ole muita ihmisiä ja sähköt ovat poikki. Sairaala on myös hyvin verinen, mutta tälle ei oikeastaan anneta mitään syytä itse pelissä yksityiskohtaisen tarinan puuttuessa.

Peli alkaa pelaajan herätessä eristyssellistä (ks. kuva 30). Pelaajalle on annettu valmiiksi käteen taskulamppu, joka toimii pelissä ainoana valonlähteenä pimeään ja pelottavan ilmapiiriin luomiseksi. Taskulampusta ei voi loppua virta. Pelissä ei ole minkäänlaisia vinkejä tai muuta kontrolleihin liittyvää opastusta, vaan pelaajan oletetaan ymmärtävän kontrollit itse. Pelaaja pystyy liikkumaan ympäriinsä W, A, S ja D -näppäimillä ja katselemaan ympärilleen sekä vuorovaikuttamaan ympäristön kanssa hiiren avulla.



Kuva 31. Mental Hospital Escape | Eristysosasto

Kuvassa 31 nähdään näkymä eristyssellin ulkopuolelta pelaajan poistuessa aloituspisteestä. Tämän jälkeen pelaajan on tarkoitus löytää tapa päästä ulos eristysosastolta ja löytää tie itse sairaalan puolelle (ks. kuva 32).



Kuva 32. Mental Hospital Escape | Oleskeluhuone

Tämän jälkeen pelaajan tulee löytää muutama avain ovien avaamista varten ja edetä pelissä seuraaville alueille, kunnes hän lopulta löytää tiensä ulos ja voittaa pelin. Pelissä annetaan muutamia vihjeitä siitä, mitä pelaajan tulee tehdä seuraavaksi. Ne ovat kuvassa 33 nähtäviä ruudulle ilmestyviä valkoisia tekstivihjeitä.



Kuva 33. Mental Hospital Escape | Tekstivihje

Oma osuuteni

Projekti oli ryhmäprojekti, mutta jokaisella ryhmän jäsenellä oli omat roolinsa. Henkilökohtainen osuuteni tässä projektissa oli jonkin verran suurempi kuin muilla ryhmän jäsenillä.

Itse olin kokonaan vastuussa ohjelmoinnista ja Unity 3D -ohjelman käytöstä. Ohjelmointikielenä oli C#. Tämän lisäksi tein suuren osan 3D-mallinnuksesta ja teksturoinnista. Toimin myös eräänlaisena projektinjohtajana.

Peli-idea sekä suunnittelu olivat ryhmän yhteinen aivoriihi, ideoiden ehdottelemista ja niiden vaihtelua.

Suunnittelu

Suunnittelu aloitettiin heti tehtävänannon jälkeen. Peliharrastajina ryhmä oli innoissaan päästessään kokeilemaan pelisuunnittelua ja -kehitystä ensimmäistä kertaa. Päätös tehtiin melko nopeasti, että pelistä tulisi erittäin stereotyyppinen ensimmäisen persoonan kauhupeli, jossa ideana olisi paeta jostakin rakennuksesta erilaisia vihjeitä seuraten. Peli oli hyvin inspiroitunut Amnesia: The Dark Descent -pelistä.

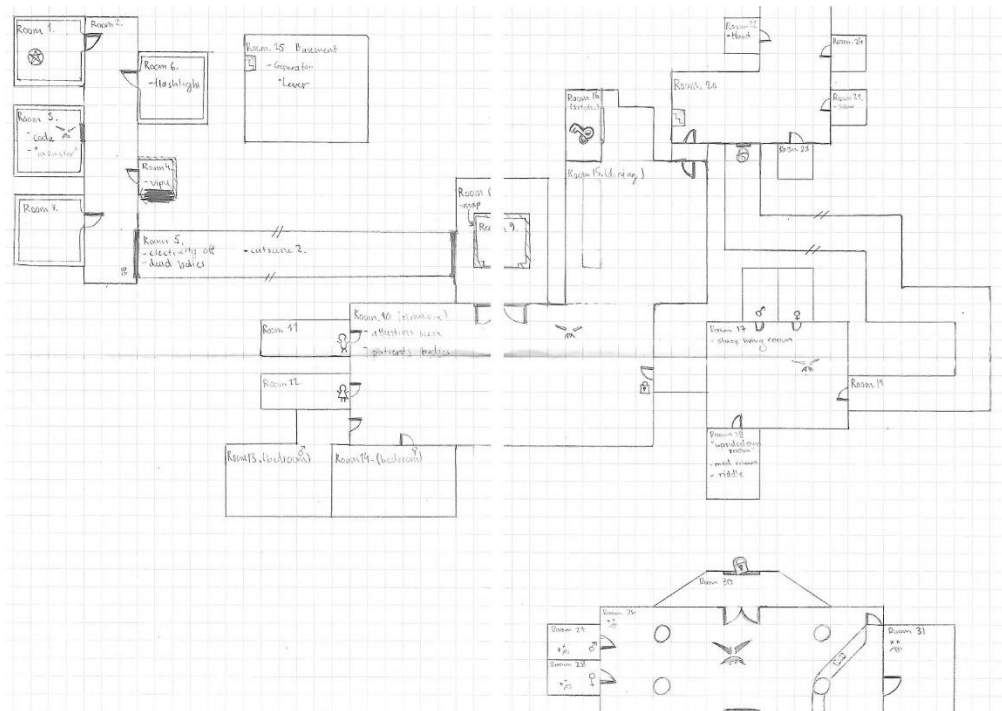
Alkuperäisessä ideassa pelillä oli tarina, henkilöhahmoja ja mysteeri, joka piti ratkaista pelin aikana päiväkirjamerkintöjen ja muistilappujen avulla, mutta ideasta luovuttiin myöhemmin ja koko peli jouduttiin yksinkertais-tamaan vastoinkäymisten myötä. Kuvassa 33 voidaan nähdä ote pelisuunnitteludokumentist, jossa selitetään lyhyesti pelin alkuperäinen suunniteltu tarina.

6 Story

A young woman named Emily lives a normal life in a regular town with ordinary people until one day she finds herself trapped in a mental hospital. She doesn't quite understand where she is nor how she got there. The fear of not knowing these simple facts leads her to a simple conclusion: get out as soon as possible. The way out isn't as simple as just opening doors or trying to convince the nurses and doctors as she seems to not find anyone to talk to despite of all the odd and creepy sounds. She faces difficulties and obstacles where her wit comes in handy or when the best situation is to run or hide.

Kuva 34. Mental Hospital Escape | Ote pelisuunnitteludokumentista

Tämän jälkeen piirrettiin kartta, joka toimi eräänlaisena epäselvänä pelisuunnitteludokumenttina. Kartta voidaan nähdä kuvassa 35. Kartan lisäksi myöhemmin kirjoitettiin myös virallisen pelisuunnitteludokumentti, mutta pääsääntöisesti käytettiin kuitenkin alkuperäistä karttaa suunnittelussa.



Kuva 35. Mental Hospital Escape | Kartta

Monet huoneet ja puzzlet, joita oltiin alkuperäisesti suunniteltu ja merkitty ylös karttaan ovat lopullisessa pelissä erilaisia, mutta kokonaisvaltaisesti sairaalan pohjapiirustus pysyi lähes samana loppuun asti. Kuvassa 36 nähdään lopullinen pelialue ylhäältä päin kuvattuna.

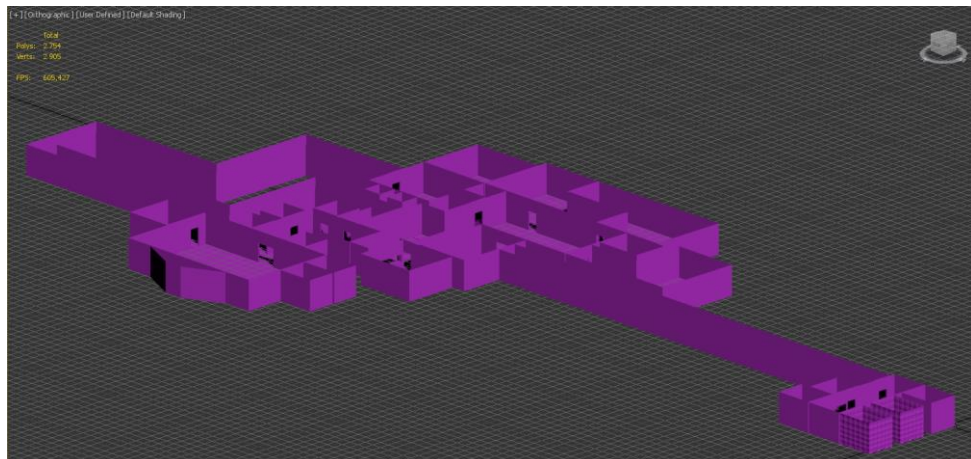


Kuva 36. Mental Hospital Escape | Lopullinen pelialue

Toteutus

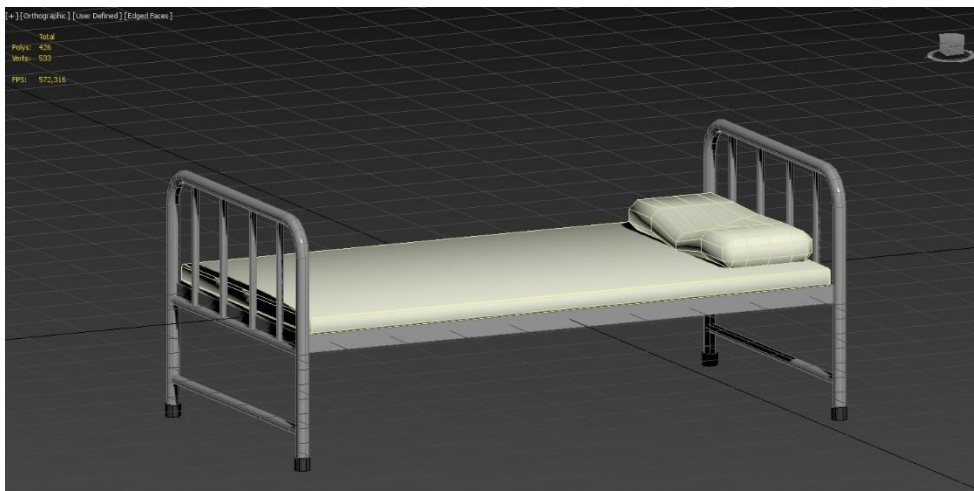
Toteutuksen alkaessa, kenelläkään ryhmän jäsenistä ei ollut minkäänlaista kokemusta Unity 3D -ohjelmiston (käytetty pelimoottori) kanssa, joten toteutuksen ohella aloin myös opiskella Unitya ja C#-ohjelmointikieltä.

Peli tulisi olemaan 3D, ja ryhmä oli jo oppinut muutamia 3ds Max -ohjelmiston perusteita, joten yhtenä toteutuksen osana oli luoda 3D-malleja ja niille tekstuureja. Yksi suurimmista 3D-malleista oli itse pelialue, jonka voi nähdä kuvassa 37. Ennen kuin kykenin aloittaa ohjelmointia, minun tuli tehdä pelialue valmiiksi.

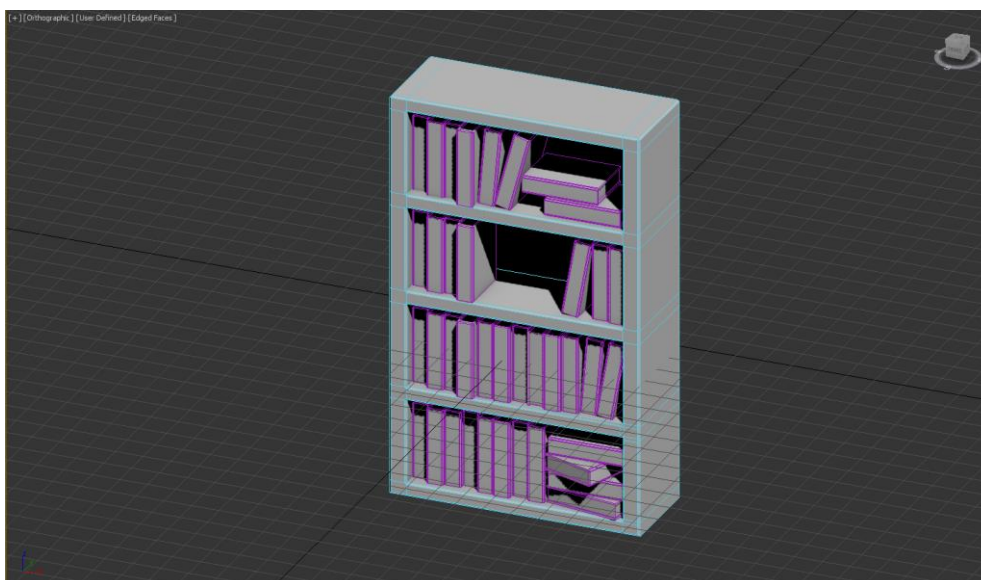


Kuva 37. Mental Hospital Escape | Pelialue 3ds Maxissa

Muita peliä varten tekemiäni 3D-malleja oli esimerkiksi myös sänky (ks. kuva 38) ja kirjahylly (ks. kuva 39). Sänky oli itseasiassa ensimmäinen itsestäni tekemäni 3D-malli.



Kuva 38. Mental Hospital Escape | Sänky



Kuva 39. Mental Hospital Escape | Kirjahylly

Ryhmä onnistui saamaan tehtyä haluttua vähemmän uniikkeja 3D-malleja peliin, joten monia malleja jouduttiin käyttää uudelleen, jonka lisäksi joitakin huoneita jouduttiin sulkemaan, kuten kaikki vessat, tämän takia. Kaiken pelissä olevan haluttiin myös olla itsetehtyä (paitsi musiikki ja äänet), joten malleja ei myöskään ladattu netistä.

Unityn oppimisen ja mallien tekemisen ohessa myös ohjelmoin. Käytin paljon placeholdereita niissä tapauksissa, joissa 3D-malli ei ollut vielä valmis. Päätin käyttää C#-ohjelmointikieltä pelin ohjelmoimiseen, vaikka ainoa siihen asti opiskelemani kieli olikin JavaScript. Huomasin, että nämä kielet olivat tarpeeksi samanlaisia, joten C#:n oppiminen ja käyttäminen oli lopulta melko kivutonta.

Ongelmat

Suurin ongelma oli luultavasti uusien asioiden oppiminen aikataulussa pysyessä, mutta samalla sehän koko pelisuunnittelukurssin idea onkin; oppiminen tekemisen kautta. Ryhmä halusi kuitenkin tehdä suuremman pelin mihin se oli valmis, joten lopulta hyvin paljon pelistä jouduttiin karsimaan pois, joka mielestäni näkyy lopullisessa tuotoksessa ja tekee siitä jonkin verran keskeneräisen oloisen.

Toinen ongelma oli ryhmän pieneneminen. Ryhmän alkuperäinen koko oli neljä henkilöä, mutta myöhemmin se pieni kahteen. Tämä johtui siitä, että peli tehtiin niin opintojen alussa, että jotkut ryhmän jäsenistä lopettivat siihen aikaan opinnot.

Lopputulos ja johtopäätökset

Lopullinen peli oli vain alkuperäisen suunnitelman varjo, mutta olin kuitenkin tyytyväinen tuotokseen. Siinä ei ollut peliä rikkovia ohjelmistovirheitä, siinä oli alku, keskikohta ja loppu, ja ensimmäiseksi Unity-kokeiluksi se oli melko laaja.

Tein muutamia Unity-tutoriaaleja ennen kuin aloitin pelin toteutuksen, ja opin joitakin perusteita tällä tavalla. En olisi kuitenkaan oppinut ja oikeasti ymmärtänyt lukemaani, ellen olisi käytännössä soveltanut oppimiani asioita pelin tekemisen aikana.

Mental Hospital Escape on kaukana täydellisestä, mutta ensimmäiseksi pelikseni olen ylpeä siitä.

5.2.2 Buttons

Buttons oli toinen tekemäni suurempi peli, jonka tein ryhmätyönä opintojeni kolmantena vuonna. Se oli osa projektityönä tehtävää multimedia-kurssia varten, jossa sai vapaavalintaisesta tehdä jonkin multimediaan liittyvän projektin. Tavan mukaan ryhmämme valitsi pelin.

Pelin toteutukseen käytettiin seuraavia ohjelmia:

- Unity 3D, pelimoottori
- Microsoft Visual Studio, ohjelmistokoodi
- 3ds Max, 3D-mallit
- Adobe Photoshop, 2D-grafiikat ja tekstuurit
- Adobe Premiere, välianimaatioiden kokoonpano

Ryhmään kuului kolme henkilöä, joilla kaikilla oli oma osuutensa projektin valmistumisessa, ja jokainen osallistui peli-idean ja tarinan luomiseen.

Peli on ensimmäisestä pelistä poiketen kolmannessa persoonassa, ja kuvakulmaksi on käytetty ylhäältä päin viistosti kuvaavaa staattista kameraa.

Peliä voi pelata tietokoneen hiirellä ja näppäimistöllä tai konsoliohjaimella. Pelin 2D-tutoriaaligrafiikat vaihtuvat sen mukaisesti, onko tietokoneeseen kytketty ohjain vai ei.

Pelin alussa ja lopussa on lyhyet 2D-animaatiot, jotka toimivat tarinankerontavälineinä.

Tämän idean avulla päädyttiin myös pelin lopulliseen tarinaan: pelin päähenkilön kuriton lemmikkirotta pääsee karkuun ja juoksee kylän kiinni olevan portin raosta ulos. Tyttö ei pääse seuraamaan, joten hän pyytää kylän portinvartijaa, jättimäistä silinterihattuista hämähäkkiä (ks. kuva 40) avaamaan portin.



Kuva 40. Buttons | Portinvartija ja tyttö

Portinvartija ei kuitenkaan kykene tähän, sillä hän on hukannut nappisilmänsä (ne ovat siis oikeasti napit, kuten kaikilla muillakin hahmoilla), eikä näe avata porttia. Siispä pelin päämääräksi tulee etsiä hämähäkin kuusi nappisilmää ja päästä portista läpi. Pelaajan tulee tutkia kylää ja sen erinäisiä alueita, jutella kylän asukkaiden kanssa ja ratkoa yksinkertaisia pikku pulmapelejä nappien löytämiseksi.

Peliin kuuluu kolme eri aluetta: suurin pääalue eli kylä, johon kuuluu useita osia, (ks. kuva 41), viemäri (ks. kuva 42) ja tuulimylly (ks. kuva 43).



Kuva 41. Buttons | Kylä



Kuva 42. Buttons | Viemäri



Kuva 43. Buttons | Tuulimylly

Henkilöhahmoja on päähenkilön ja hämähäkin lisäksi kaksi kissaa, vanha mummo (ks. kuva 44) ja ruttotohtoritaiteilija (ks. kuva 45).



Kuva 44. Buttons | Mummo



Kuva 45. Buttons | Taiteilija

Pelissä voi vuorovaikuttaa joidenkin esineiden, kuten ovien, kanssa napin painalluksella. Tämän lisäksi myös pelin henkilöiden kanssa voi puhua samalla napilla, kuten kuvassa 45 voidaan nähdä. Kun hahmojen kanssa puhuu, se tuo ruudulle dialogi-ikkunan, jossa nähdään kaksi 2D-dialogikuvaa, tyttö ja toinen hahmo. Se, kumpi hahmoista puhuu milläkin hetkellä, on valaistu ja hieman suurennettu puhujan korostamiseksi, kuten kuvassa 46. Napin painalluksella dialogissa päästään eteenpäin.



Kuva 46. Buttons | Dialogi-ikkuna

Oma osuuteni

Omaan osuuteeni peliprojektissa kuului suurimmassa osassa ohjelmointi ja Unity-pelimoottorin käyttö. Toimin myös tasosuunnittelijana, eli valmisin koko pelialueen. Tämän lisäksi loin suuren osan pelin 3D-malleista, kuten esimerkiksi pelin päähenkilön.

Olin myös eräänlainen pelin projektinjohtaja.

Suunnittelu

Jo varhaisessa suunnitteluvaiheessa päätettiin, että jotakin haluttiin tehdä, joka olisi visuaaliseltaan idealtaan söpö, mutta hieman pelottava. Mieleen tulikin stop-motion-elokuva Coraline. Elokuvan päähenkilö päättyy toiseen ulottuvuuteen, jossa ihmisillä on napit silmiensä sijaan, kuten kuvassa 47 voidaan nähdä. Häiritsevää, mutta ei liian shokeeraavaa, joten tätä ideaa päätettiin lainata omia hahmoja varten.



Kuva 47. Coraline: Other Mother. (Rooster Illusion Reviews 2015).

Tästä eteenpäin suunniteltiin ensimmäiseksi hahmoja. Koska viime pelissä ei ollut oikeastaan mitään hahmoja, haluttiin, että tällä kertaa pelissä olisi useampia mielenkiintoisia henkilöitä. Siispä peliimme haluttiin kuuluvan hyvin erilaisten nappipäisten ihmishahmojen lisäksi myös puhuvia eläimiä.



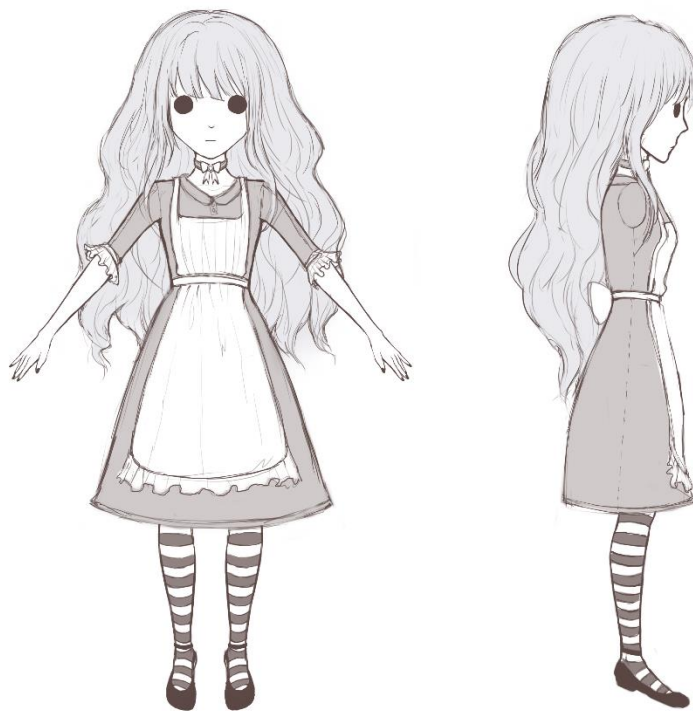
Kuva 48. Buttons | Ensimmäisiä hahmosuunnitelmia (Ida Viksten 2015).

Siis kaikilla hahmoillamme haluttiin olevan napit silmien tilalla, joten jo ensimmäisissä hahmosuunnitelmissa, kuva 48, näin oli. Myöhemmin päähenkilö muuttui hieman erilaiseksi, ruttotohtori pysyi lähes ennallaan, papasta tuli mummo ja koirasta kissa.

Myöhemmin päähenkilön lopullinen suunnitelma hiottiin valmiiksi, joka voidaan nähdä kuvassa 49. Tämän perusteella tehtiin myös päähenkilön T-pose-kuva, (ks. kuva 50) jonka avulla mallinnettiin lopullinen 3D-malli.



Kuva 49. Buttons | Päähenkilön alkuperäinen suunnitelma (Mary Keo 2015).

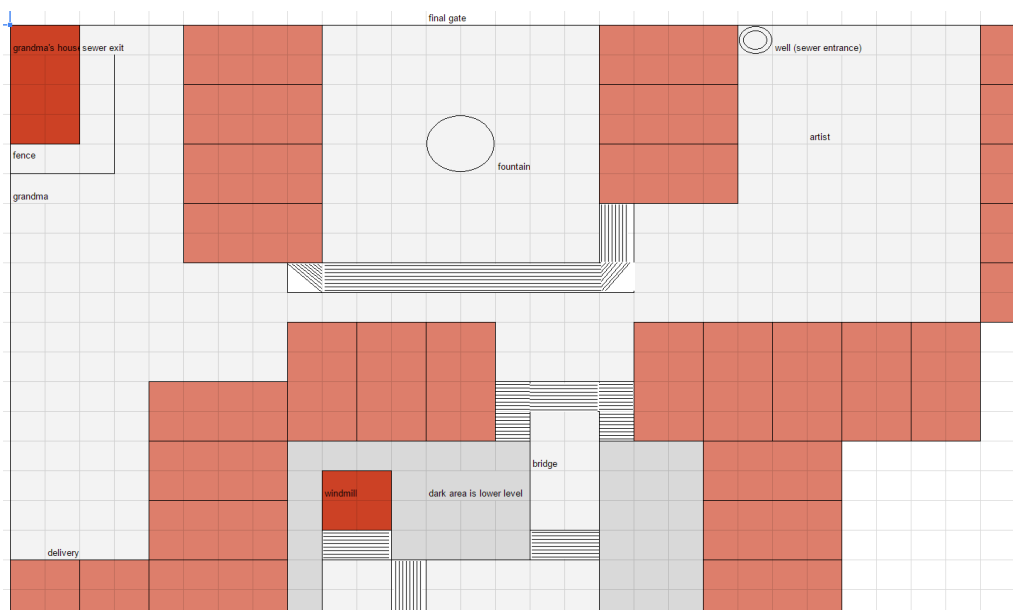


Kuva 50. Buttons | Päähenkilön T-pose (Mary Keo 2015).

Projektissa ei käytetty viralliseen tapaan pelisuunnitteludokumenttia pelin suunnitelmana, vaan sen sijaan Google Sheets -dokumenttiin kirjoitettiin kaikkia peliin kuuluvia elementtejä. Siihen sisältyi aikataulu (ks. kuva 51), kartta, suunnitelma, 3D-mallit ja käsikirjoitus. Ylös merkattiin, kuka teki mitäkin, ja koska kaikki olisi valmista.

Päivä	
14.9	Aihe päätettynä
21.9	Suunnitelma valmiina, puzzlet valmiina
28.9	Puzzle yksityiskohdat valmiina
5.10.	Maailma valmiina, joitakin grafiikkaelementtejä implemoitu, päähenkilön malli valmiina
19.10.	Kaikki sivuhahmot modeloitu
28.10.	Kaikki gameplay valmiina
2.11.	Beta valmiina
16.11.	Kaikki ympäristögrafiikat valmiina
21.11.	Kaikki menut valmiina
30.11.	Peli valmis
14.12.	Bugit korjattu

Kuva 51. Buttons | Aikataulu



Kuva 52. Buttons | Kartta

Pieniä muutoksia lukuun ottamatta peliprojektin toteutus seurasi hyvin alkuperäistä suunnitelmaa. Karttaa katsoessa, esimerkiksi, kaikki kartassa näkyvät alueet ovat lähes identtisesti pelissä, lukuun ottamatta suihkulähdettä, joka ei päätynyt peliin koko-ongelmien vuoksi, ja kaivoa, joka siirtyi reunan sijasta keskelle omaa aluettaan.

Toteutus

Suunnitelman oltua valmis, toteutus aloitettiin. Google Sheets -dokumentointi toimi elävänä dokumenttina, joten suunnitelma muuttui koko ajan toteutuksen edetessä, ongelmien tullessa vastaan ja ideoiden muuttuessa. Näin kaikilla ryhmän jäsenillä oli mahdollisuus pysyä ajan tasalla helposti.

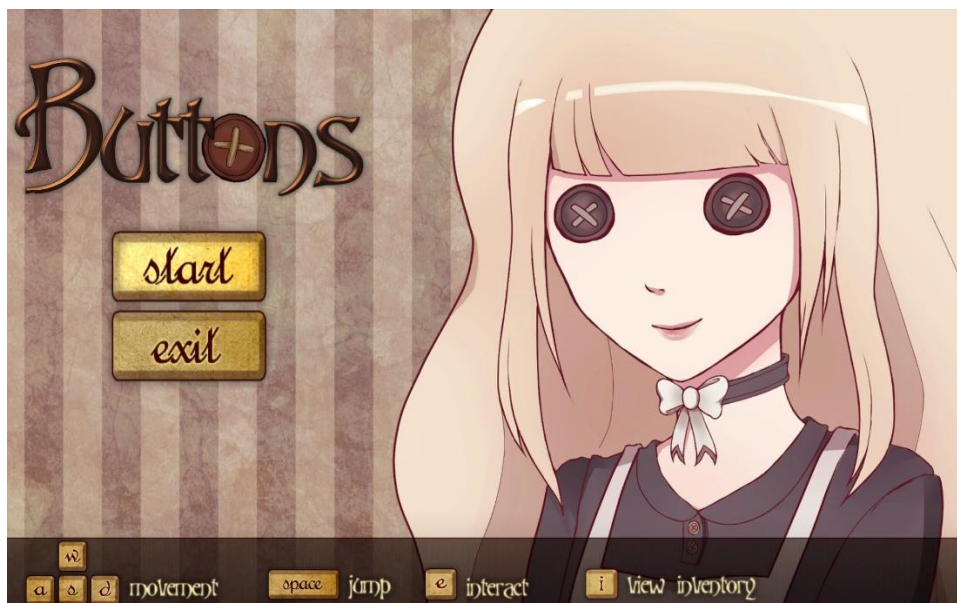
Ensimmäiseksi toteutuksessa loin pelialueen Unity-pelimoottoriin suunnittelemani kartan perusteella. Alueen eri tasot on tehty yksinkertaisesti pitkistä litteistä laatikoista, jonka päälle kylä rakennettiin, ja jonka päällä pelaaja voi kävellä. Muut ryhmän jäsenet alkoivat työskennellä 3D-mallinnuksen ja lopullisten 2D-grafiikkojen, kuten dialogikuvien, parissa.

Itse vaihtelin Unityn parissa työskentelyn ja 3D-mallinnuksen kanssa. Tilaisuudesta ja hetkestä riippuen työstin välillä 3D:tä 3ds Maxissa, välillä ohjelmoin Unityssa. Käytin paljon placeholdereita, sillä oli päätetty, että ensimmäiseksi ohjelmoitiin mahdollisimman paljon, jonka jälkeen lisättiin grafiikat ja saatiin kunnolla eloa pelimaailmaan. Samalla tiedettiin, että 3D:n tekemisessä olisi enemmän työtä ja se vaatisi myös luovaa toteuttamista, joten sitä ei haluttu jättää liian myöhäiseen vaiheeseen ja kiirehtiä niiden kanssa.

Yksi suurimmista töistäni peliprojektissa oli päähenkilön mallintaminen. Olin mallintanut yhden ihmishahmon aikaisemmin, mutta en ollut tehnyt sille animaatioita, joten päähenkilön tekeminen oli aivan uusi asia ja oikea oppimiskokemus. Siinä meni kauan aikaa ja monta tutoriaalia, mutta lopulta onnistuin mielestäni melko hyvin ensimmäisessä liikkuvassa pelihahmossani. Unityssa lisäsin vielä tytön mekon helmaan kangasfysiikat, jotta se liikkuisi tytön kävellessä.

Kun ohjelmointi, 3D-mallit, dialogikuvat ja pelimaailman koristelut olivat valmiit, alku- ja loppuanimaatioiden parissa työskentely alkoi. Ryhmän 2D-taiteilija piirsi kuvat tekemäni storyboardin perusteella, jonka jälkeen ryhmäläiset yhdessä videonmuokkausohjelmiston avulla kokosivat ja loivat animaatiot, jonka jälkeen ne lisättiin peliin. Alkuanimaatio näkyy pelaajan aloittaessa uuden pelin, ja loppu animaatio pelaajan kävellessä ulos kylän portista ja voittaessaan pelin.

Lopuksi peliin tehtiin myös alkumenu, joka on ensimmäinen asia, jonka pelaaja näkee käynnistäessään pelin. Menussa on kaksi nappia, aloitus- ja poistumisnappi. Menu alareunassa näkyy pieni tutoriaalipalkki, josta pelaaja näkee pelin kontrollit. Tutoriaalipalkin grafiikat muuttuvat sen perusteella, onko käyttäjän koneeseen kytketty konsoliohjain vai ei. Alkumenu voidaan nähdä kuvassa 53.



Kuva 53. Buttons | Alkumenu

Ongelmat

Tämän peliprojektin kanssa ei kohdattu yhtä paljon ongelmia kuin ensimmäisen.

Ainoat ongelmat, joita kohdattiin, liittyivät enemmänkin aikatauluun ja siihen, kuinka paljon aikaa oli saada peliprojekti valmiiksi. Ryhmä puraisi ehkä jälleen hieman liian suuren palan, mutta yhdessä oli päätetty saada pelin valmiiksi, vaikka siihen tarvittiinkin monta unetonta yötä.

Mikä teknisiin ongelmiin tulee, yksi ongelmista oli saada hahmo hyppäämään. Implementoin hyppäämisen melko myöhään, joten kaikki perinteisen tavat hahmon hyppäämiselle olisi vaatinut monen asian muuttamista ja uudelleentekemistä, johon ei ollut aikaa. Siispä päätin kiertää hieman ja tein hyppäämisen eri lailla: hypätessä pelihahmo ampuu näkymättömän viivan alapuolelleen ja tarkistaa, kuinka kaukana maa on, ja laskeutuu kun etäisyyttä on tarpeeksi. Tämä ei toiminut hyvin joidenkin pelin pohjien kanssa, ja johti muutamiin haitattomiin, mutta rumiin, ohjelmistovikoihin.

Lopputulos ja johtopäätökset

Koko ryhmä oli hyvin ylpeä lopputuloksesta, ja se oli iloinen, että peli saatiin viimein valmiiksi. Muiden opintojen ohessa pelin tekeminen oli työlästä, ja siihen meni paljon ylimääräistä aikaa, mutta sen oli hyödyllistä ja 3D:stä, Unitysta ja pelisuunnittelusta opittiin paljon itsenäisesti. Kaiken kaikkiaan projekti onnistui mielestäni hyvin, vaikka ryhmä ei ollutkaan tutustunut pelisuunnitteluun ja -kehitykseen mitenkään läheisemmin harrastuneisuutta lukuun ottamatta.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön lopputuloksena oli kattava taustatutkimus pelisuunnitteluun ja -kehitykseen liittyen sekä yksityiskohtainen katsaus omiin peliprojekteihini, niiden suunnitteluun ja toteutukseen.

Onnistuin mielestäni hyvin tuomaan yhteen pelisuunnittelun ja -kehityksen tärkeimmät osat, ja luomaan helposti ymmärrettävän ja rytmitetyn kokonaisuuden kattaen monia osia pelaamisesta kokonaisvaltaisesti. Opinnäytetyöhön kuului tietopakettien lisäksi pohdintaa myös pelisuunnitteluun liittyvistä ongelmista ja tavallisimmista virheistä, joihin kokeneemmatkin pelikehittäjät voivat kompastua.

Taustatutkimuksen lisäksi käsittelin omia peliprojektejani ja kerroin niistä suunnitteluvaiheesta asti yksityiskohtaisesti. Oli mielenkiintoinen kokemus palata vanhoihin projekteihin ja katsoa niitä uusin silmin opinnäytetyön tutkimusosion kautta oppimiani tietoja soveltaen. Olen opinnäytetyön tekemisen kautta oppinut uusia, parempia tapoja toteuttaa peliprojekteja, ja olen jopa keksinyt tapoja parantaa vanhoja projektejani.

LÄHTEET

Bart Pursel's IST 446 student blog (2016). The Problem with Horror Games. Haettu 12.4.2017 osoitteesta <https://sites.psu.edu/ist446/2016/04/28/the-problem-with-horror-games/comment-page-1/>

Bioshock Wiki (n.d.). Little Sister. Haettu 31.3.2017 osoitteesta http://bioshock.wikia.com/wiki/Little_Sister

Braxwolf (2015). What Do Gamers Really Want? Haettu 14.3.2017 osoitteesta <https://braxwolf.com/2015/08/08/what-do-gamers-really-want/>

Crawford, C. (1984). The Art of Computer Game Design. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill.

Crawford, C. (2003). Chris Crawford on Game Design. San Francisco: Peachpit.

Digital Trends (2015). Half-Life 2. Haettu 29.3.2017 osoitteesta <http://www.digitaltrends.com/gaming/half-life-2-update-free-on-steam/>

EA.com (n.d.). SimCity. Haettu 22.3.2017 osoitteesta <http://www2.ea.com/sim-city>

EA.com (n.d.). Spore. Haettu 22.3.2017 osoitteesta <http://www2.ea.com/spore/images>

EGM Now (2011). Soul Calibur V. Haettu 22.3.2017 <http://www.egmnow.com/articles/news/new-soul-calibur-v-screenshots/>

Fisch, I. (2009). 10 Game Design Process Pitfalls. Haettu 28.3.2017 osoitteesta http://www.gamasutra.com/view/feature/4017/10_game_design_process_pitfalls.php?print=1

G4TV.com (2011). Animal Crossing. Haettu 22.3.2017 osoitteesta <http://www.g4tv.com/images/4251/screenshots-animal-crossing-for-nintendo-3ds-e3-2011-screenshots/69395/>

GameFAQs (n.d.). Silent Hill 2. Haettu 12.4.2017 osoitteesta <https://www.gamefaqs.com/pc/561577-silent-hill-2/images/23>

Gameinformer (2012). Why We Play: How Our Desire For Games Shapes Our World. Haettu 17.3.2017 osoitteesta <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx>

GeForce (n.d.). Call of Duty: Black Ops II. Haettu 22.3.2017
<http://www.geforce.com/games-applications/pc-games/call-of-duty-black-ops-2/screenshots>

Google Play (2012). Candy Crush Saga. Haettu 22.3.2017 osoitteesta
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.king.candycrushsaga>

Green Kirby Air Ride Wiki (n.d.) Mega Man Sprite. Haettu 29.3.2017 osoitteesta http://green-kirby-air-ride.wikia.com/wiki/File:Mega_man_sprite.jpg

Halo Nation (n.d.). Halo 3. Haettu 28.3.2017 osoitteesta <http://halo.wikia.com/wiki/File:Halo-3-screenshots-2.jpeg>

Haulica, R. (2015). StarCraft II. Haettu 22.3.2017 osoitteesta
<http://news.softpedia.com/news/Quick-Look-StarCraft-2-Legacy-of-the-Void-with-Gameplay-Video-and-Screenshots-478570.shtml>

Horrorpedia (2014). Sweet Home 1989. Haettu 9.4.2017 osoitteesta
<https://horrorpedia.com/2014/08/09/sweet-home-film/>

In the Games of Madness (2009). Why Horror Games Suck! Haettu 12.4.2017 osoitteesta <http://frictionalgames.blogspot.fi/2009/11/why-horror-games-suck.html>

Iwata, S. GDC 2005. <http://www.ign.com/articles/2005/03/11/gdc-2005-iwata-keynote-transcript?page=3>

Lynch, T. & Martinsa, N. (2015). Nothing to Fear? An Analysis of College Students' Fear Experiences With Video Games. Haettu 9.4.2017 osoitteesta <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08838151.2015.1029128?journalCode=hbem20>

Moby Games (n.d.). Portal. Haettu 28.3.2017 osoitteesta
http://www.mobygames.com/game/macintosh/portal_/screenshots/gameShotId,439430/

New Game Network (2016). Layers of Fear. Haettu 12.4.2017 osoitteesta
<http://www.newgamenetwork.com/media/18390/layers-of-fear/>

NGOHQ.com (2010). FIFA 11. Haettu 22.3.2017
<http://www.ngohq.com/screenshots/18518-fifa-11-screenshots.html>

Nintendo City (n.d.) Super Mario 64. Haettu 29.3.2017 osoitteesta
http://www.nintendocity.com/screenshots/n64_screenshots/super_mario_64_screenshots.shtml

Online Design Teacher (2016). Games Design Process. Haettu 31.3.2017 osoitteesta http://www.onlinedesignteacher.com/2013/03/games-design-process_7.html

PSXExtreme (n.d.). Assassin's Creed: Black Flag. Haettu 28.3.2017 osoitteesta <http://www.psxextreme.com/ps3-screenshots2/21250-99.html>

Resident Evil Wiki (n.d.) Resident Evil 1. Haettu 9.4.2017 osoitteesta <http://residentevil.wikia.com/wiki/File:Resident-evil-1.jpg>

Rigby, S. & Ryan, R. (2011). Glued to Games - How Video Games Draw Us In. Santa Barbara: ABC-CLIO.

Rooster Illusion Reviews (2015). Saturday Morning Cartoons/Octoberween: "Coraline" From Book to Film. Haettu 3.5.2017 osoitteesta <https://roosterillusionreviews.com/2015/10/31/saturday-morning-cartoonsoctoberween-coraline-from-book-to-film/>

Rouse, R. (2005). Game Design: Theory & Practice. Plano: Wordware Publishing, Inc.

Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton: CRC Press.s

Shack News (2006). F.E.A.R. Haettu 12.4.2016 osoitteesta <http://www.shacknews.com/game/fear-first-encounter-assault-recon/screenshots>

Shafer, J. (2012). The More You Know: Making Decisions Interesting in Games. Haettu 28.3.2017 osoitteesta http://www.gamasutra.com/view/feature/174832/the_more_you_know_making_.php

Steam (2007). Tomb Raider Anniversary. Haettu 22.3.2017 osoitteesta <http://store.steampowered.com/app/8000/>

Steam Community (n.d.). Amnesia: The Dark Descent. Haettu 12.4.2017 osoitteesta <https://steamcommunity.com/app/57300>

Strom, S. (2016). World of Warcraft. Haettu 22.3.2017 osoitteesta <https://arstechnica.com/gaming/2016/09/revisiting-the-world-of-warcraft-nine-years-after-i-left/>

The Final Fantasy (2000). Final Fantasy IX. Haettu 22.3.2017 osoitteesta <https://www.thefinalfantasy.com/ff9/screenshots.html>

TheWrap (2016). What Is A Video Game? A Short Explainer. Haettu 13.3.2017 osoitteesta <http://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/>

Tinwell, A. (2015). How Horror Games Give Us The Fright We're Looking For. Haettu 9.4.2017 osoitteesta <http://theconversation.com/how-horror-games-give-us-the-fright-were-looking-for-44199>

Wikipedia (2017) Survival Horror. Haettu 9.4.2017 osoitteesta https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_horror

Wikipedia (2011). Microsoft Flight Simulator 1.0. Haettu 17.5.2017 osoitteesta https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Microsoft_Flight_Simulator#/media/File:Msfs1.00_000.png

Wikipedia (2017). Video game development. Haettu 29.3.2017 osoitteesta https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_development

Wildstar Online <http://www.wildstar-online.com/en/freetoplay/>

Wrixel (2011). Splinter Cell Conviction. Haettu 22.3.2017 osoitteesta <http://wrixel.com/2011/10/17/what-if-dexter-was-a-videogame/splinter-cell-conviction-stealth/>

Xenopedia (n.d.). Alien: Isolation. Haettu 12.4.2017 osoitteesta <http://avp.wikia.com/wiki/File:New-Alien-Isolation-Screenshots-Artwork-are-here-to-terrify-you-2-1024x613.jpg>

PORTFOLIO NETISSÄ

www.idavikstenportfolio.wordpress.com