



Kenttäsuunnittelun monimuotoisuus kaksiulotteisissa tasohyppelypeleissä

Miska Rantala

OPINNÄYTETYÖ
Joulukuu 2019

Tietojenkäsittely
Pelituotanto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
Pelituotanto

RANTALA, MISKA:

Kenttäsuunnittelun monimuotoisuus kaksiulotteisissa tasohyppelypeleissä

Opinnäytetyö 43 sivua, joista liitteitä 3 sivua
Joulukuu 2019

Tässä opinnäytetyössä selvitettiin, millaista on hyvä ja monipuolinen kenttäsuunnittelu, millaisia mahdollisuuksia kenttäsuunnittelu tuo ja kuinka kenttäsuunnittelija voi kehittyä tekemään parempia kenttiä tasohyppelypeleihin. Opinnäytetyön tekstissä käytetään terminologiaa, joka liittyy perinteiseen tasohyppelypeleihin ja kenttien luomiseen, jotta kaikki voisivat ymmärtää opinnäytetyön tekstiä.

Opinnäytetyön sisältö koostui sekä kirjallisesta osuudesta että käytännön osuudesta. Kirjallisessa osuudessa keskityttiin kaksiulotteisten tasohyppelypeleiden historiaan ja kenttäsuunnittelun innovaatioihin ja monimuotoisuuteen. Historiaosuudessa käsiteltiin merkittäviä teoksia ja muutamia innovatiivisia pelejä. Monimuotoisuusosuudessa esiteltiin erilaisia mahdollisuuksia, joilla tasohyppelypeleihin saadaan syvyyttä ja lisää uudelleenpelaamisarvoa kaikenlaisille pelaajille, muun muassa vaikeusasteen, lisähaasteiden ja palkintojen avulla.

Käytännön vaihe koostui kenttien luomisesta ja kirjoittajan sekä pelitalojen luomien kenttien testaamisesta ja testaajien haastattelusta. Käytännön vaiheessa esimerkkeinä toimivat kirjoittajan tekemä tietokoneelle julkaistu peli GRiP, PlayStation 3:lle julkaistu Media Moleculen LittleBigPlanet ja Nintendon Wii U:lle kehittämä ja julkaisema Super Mario Maker. GRiPin ja LittleBigPlanetin kenttäsuunnittelu tehtiin ennen aiheeseen perehtymistä, kun taas Super Mario Makerin kentät luotiin perehtymisen jälkeen. Super Mario Makerissa testaajat pääsivät vertailemaan itse luotuja ja virallisia kenttiä keskenään ja kertomaan mielipiteensä eroista.

Lopputuloksessa selvisi, että kenttäsuunnittelun monimuotoisuus on tärkeää huihin ja uudelleenpelattavuuden maksimoimisen kannalta ja perehtyminen aiheeseen paransi kenttien laatua. Opinnäytetyöstä saattaa olla hyötyä tulevaisuudessa, kun kenttäsuunnittelija aloittaa pelin kehittämisen. Uudet kenttäsuunnittelijat saavat hyvän pohjan työstä pelin kehittämiseen ja parantavat pelinsä laatua suunnitteleamalla kenttiä tarkemmin. Työssä koottiin monia kenttäsuunnittelun mahdollisuuksia, joten siitä voi valita sopivimmat ideat omaan peliin.

Asiasanat: videopeli, 2D, tasohyppelypelejä, kenttäsuunnittelu, monimuotoisuus

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Game Production

RANTALA, MISKA:

Diversity and Possibilities of Level Design in Two-Dimensional Platform Games

Bachelor's thesis 43 pages, appendices 3 pages
December 2019

Goal of this thesis was to find out, what is considered good and diverse level design in a platform game, what kind of possibilities does level design bring to them and how a level designer can develop themselves to create better levels. Terminology of the thesis includes terms used in platform games and level design, so that the thesis is understandable for anyone.

Thesis consisted of both written and practical part. The written part focused on the basics of platform games and their level design and diversity. The basics part dealt with explaining what is a platform game as well as detailing significant creations and innovations in the level design of platform games. The level design and diversity part covered different possibilities on how level design of platform games can get more depth and replayability for all kinds of players for example by adjusting difficulty, adding more challenges and giving more rewards.

The practical part consisted of creating and testing levels and interviewing testers about officially created levels and the levels created by the writer. Example games used in the practical part are the computer game GRiP, developed by the writer, PlayStation 3 title LittleBigPlanet made by Media Molecule and Nintendo's Wii U –game Super Mario Maker. Level design of GRiP was done before any experience on designing a level was gained, and levels of Super Mario Maker were created after the writer had studied the matter. In Super Mario Maker, testers get to compare the writer's created and official levels and talk about the differences between the two.

End results revealed that diversity in level design is important for the game to be fun and to add more replayability for it. It also revealed that studying level design raised the quality of the level. Thesis might be useful in the future, when a level designer starts creating a new game. New level designers also get a good basis from the thesis and will likely rise the quality of their levels. Thesis listed many possibilities for level design, so it's easy to pick the most suitable options for the developed game.

Key words: video game, 2D, platform game, level design, diversity

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
1.1	Opinnäytetyön tavoite, tarkoitus ja rajaaminen.....	5
1.2	Kirjoittajan historia videopelien ja tasohyppelyiden kanssa	6
2	TASOHYPPELYPELIT.....	8
2.1	Tasohyppelypelien ja kenttäsuunnittelun historia	9
2.2	Tasohyppelypelien innovaatioita 2010-luvulla.....	11
3	KENTTÄSUUNNITTELUN MONIMUOTOISUUS.....	13
3.1	Vaikeusaste.....	13
3.1.1	Kaikille soveltuvan pelin vaikeusaste.....	14
3.1.2	Tarkoituksella hankalan pelin suunnittelu	16
3.1.3	Lapsille ja aloittelijoille suunnatut pelit	17
3.2	Uudet ideat ja tahditus.....	18
3.2.1	Maailmojen ja elementtien vaihtelu.....	19
3.2.2	Uusien elementtien tahdittaminen	20
3.3	Kentän sisältö.....	20
3.3.1	Haasteiden tahdittaminen.....	21
3.3.2	Keräiltävät esineet, lisävoimat ja lisätavoitteet.....	22
3.3.3	Esteet ja viholliset.....	26
4	KENTTIEN SUUNNITTELU, LUOMINEN JA TESTAUS.....	29
4.1	Luomisaika.....	29
4.1.1	Kentän luominen ilman kenttäsuunnitteluun perehtymistä..	30
4.1.2	Kenttien luominen perehtymisen jälkeen	31
4.2	Testausaika.....	32
4.2.1	Testaus kenttäsuunnitteluun perehtymistä edeltävissä kentissä.....	32
4.2.2	Testaus kenttäsuunnitteluun perehtymisen jälkeisessä kentässä.....	35
5	POHDINTA	36
	LÄHTEET	38
	LIITTEET.....	41
	Liite 1. Testaajille esitetyt kysymykset	41
	Liite 2. Tutkimuksessa mainittujen pelien lista	42

1 JOHDANTO

Mielestäni ensimmäinen asia, mitä pelin tulee tarjota, on saavuttamisen tunne. Pitää olla tunne, että on tehnyt asioita, jotta voi tuntea saavuttaneensa jotain. (Miyamoto 2017, 1.)¹

Japanilaisen videopelisuunnittelijan Shigeru Miyamoton ajatusta voi myös soveltaa myös kenttäsuunnitteluun. Kenttäsuunnittelu on tärkeä osa videopeliä, sillä oikein tehtynä se saa pelaajan koukuttumaan peliin tarjoamalla hänelle palkintoja ja saamalla hänet tuntemaan, että hän on kehittynyt pelissä. Jos pelaaja kokee tasaisesti onnistumisen tunnetta, on hän tyytyväisempi pelatessaan ja palaa todennäköisemmin pelin pariin viihtymään.

Huono kenttäsuunnittelu taas voi saada pelaajan keskeyttämään turhautumisen vuoksi, jos hän ei tiedä, mitä pitäisi tehdä, tai jos hän kohtaa yhtäkkisen harppauksen vaikeusasteessa. Jos peli asettaa pelaajan tielle liian vaikeita esteitä ilman tarvittavaa määrää harjoituksia, jää pelistä huono vaikutelma, eikä se houkuttele palaamaan pelin pariin enää uudelleen.

Kenttäsuunnittelun monimuotoisuutta hyödyntäen erilaisia pelaajia voi pitää kiinnostuneena pelin alusta loppuun. Osa pelaajista tahtoo juosta pelin läpi nopeasti, osa tutkia kentän jokaisen nurkan etsien aarteita ja osa taas nauttia pelistä rauhallisesti ilman tarkempaa päämäärää.

1.1 Opinnäytetyön tavoite, tarkoitus ja rajaaminen

Tässä opinnäytetyössä perehdytään kaksiulotteisten (2D) tasohyppelypelien pelattavuuteen ja monimuotoiseen kenttäsuunnitteluun. Opinnäytetyön keskiössä ovat pelit, joiden tarkoituksena on soveltua kaikenlaisille pelaajille, sekä sivuta myös tietyille kohderyhmille luotuja pelejä.

Opinnäytetyössä keskitytään lineaarisiin tasohyppelypeleihin, mutta käsitellään myös tasohyppelypelejä, joissa on avoin maailma. Lineaarinen peli noudattaa perinteistä kaavaa, jossa pelaaja pyrkii ohjaamaan pelihahmon kentän alusta loppuun ennen seuraavaan kenttään etenemistä. Avoin maailma sen sijaan tarkoittaa, että pelaajalla on mahdollisuus tutkia maailmaa vapaammin eikä hänen tarvitse suorittaa tavoitteita järjestyksessä (Parish 2014). Avoimen maailman peleissä kehittäjä voi kuitenkin estää pelaajan etenemistä erilaisilla esteillä, jotka vaativat pelihahmon kehittymistä tai tietyn tavoitteen suorittamista.

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää, millaista on hyvä ja monipuolinen kenttäsuunnittelu, millaisia mahdollisuuksia kenttäsuunnittelu tuo ja kuinka kenttäsuunnittelija voi kehittyä tekemään parempia kenttiä tasohyppelypeleihin. Tarkoituksena on kerätä tietoa kenttäsuunnittelusta ja testata erilaisia kenttiä monenlaisten pelaajien kesken, etsien mahdollisimman hyvää kaavaa laadukkaalle tasohyppelykentälle. Työ ei keskity graafiseen suunnitteluun.

Opinnäytetyöstä voi olla hyötyä varsinkin uusille kenttäsuunnittelijoille. Kirjallinen tutkimus voi antaa uusille kenttäsuunnittelijoille mahdollisuuden tehdä laadukkaampia tasohyppelypelejä alusta alkaen. Kokeneempi kenttäsuunnittelija voi myös hyödyntää työtä löytämällä uutta tietoa esimerkiksi lisähaasteiden ja vaikeusasteen tasapainotuksesta.

1.2 Kirjoittajan historia videopelien ja tasohyppelyiden kanssa

Olen pelannut videopelejä koko elämäni ajan. Vanhempani opettivat minut pelaamaan jo lapsena, ja harrastus onkin pysynyt mukanani koko elämäni ajan. Olen kokeillut pelaamista monilta eri näkökulmilta: kilpailullisesti ja tavoitteellisesti sekä rauhallisesti ja nauttien. Harrastus vei minut myös opiskelemaan videopelien kehittämistä ja toimimaan erilaisissa pelaamiseen liittyvissä järjestöissä. Videopelit ovat olennainen osa elämääni lähes päivittäin.

Kaikista vaihtoehdoista tasohyppelypelit ovat olleet lähimpänä sydäntäni. Ensimmäiset pelaamani pelit olivat tasohyppelypelejä, ja ne alun perin koukuttivat minut videopelien maailmaan. Klassikot, kuten Nintendon Super Mario Bros., Segan

Sonic the Hedgehog ja Sony PlayStationin Crash Bandicoot, olivat lapsuuteni suosikkipelisarjoja. Näitä pelejä muistellen olenkin aina ollut kiinnostunut tasohyppelypelien maailmoista ja kehittämisestä.

Opiskellessani Tampereen ammattikorkeakoulussa tietojenkäsittelyn koulutuksen pelituotannon suuntausta kehitin pelitiimini kanssa ensimmäistä tasohyppelypeliäni GRiPiä ja sain tehtäväkseni suunnitella ja luoda peliin kenttiä. Tehtävän vaikeus yllätti ja saikin minut miettimään, kuinka loistavien kenttien suunnittelu ja toteutus toimivat. Tämä opinnäytetyö on tulokseni tästä tutkinnasta.

¹”I think that first is that a game needs a sense of accomplishment. And you have to have a sense that you have done something so that you get that sense of satisfaction of completing something.” (Miyamoto 2017,1.)

2 TASOHYPPELYPELIT

Tasohyppelypelit ovat pohjimmiltaan juuri sitä, miltä kuulostavat. Pelaaja pyrkii ohjaamaan pelihahmonsa kenttien läpi usein hyppimällä sananmukaisesti tasolta toiselle. (Klappenbach 2019.) Kenttä on yksi haastekokonaisuus, jonka lopussa on yleensä tallennuspiste tai muu taukopaikka. Vaikka koko peli ei kohdistukaan tasolta toiselle hyppelyyn, on hyppiminen silti yksi päämekaniikoista erilaisten esteiden ohittamiseksi. Hyppimisen lisäksi pelihahmon on mahdollista saada erilaisia lisävoimia, joilla pelaaja voi parantaa hahmon liikkuvuutta ja voimakkuutta. Pelihahmolla on usein pelissä rajallinen määrä elämiä ja osumapisteitä, joita tämä menettää vahingoittuessaan. Liiallinen määrä osumia tarkoittaa pelihahmon kuolemaa tai epäonnistumista, minkä seurauksena pelihahmo palaa usein edelliselle tarkastuspisteelle tai kentän alkuun. Tarkastuspisteet ovat kenttien sisältä löytyviä pieniä taukopisteitä, jotka auttavat pelaajaa palaamaan lähemmäksi edellistä epäonnistumispaikkaa.

Tasohyppelypeleissä usein toistuvia elementtejä ovat erilaiset esteet, jotka pyrkivät pysäyttämään pelihahmon etenemisen. Esteisiin kuuluvat muun muassa erilaiset vihollishahmot ja maastoon sijoitetut ansat, kuten pohjattomat kuilut ja piikit. Tasohyppelypelistä riippuen hahmo voi yleensä päihittää vihollisia eri tavoin, näistä yleisimpänä pään päälle hyppääminen. Tasohyppelypelit sisältävät myös usein isompia ja vaarallisempia ”pomovihollisia” (boss), jotka ovat jollain tavalla mukana pelin juonessa tai muuten johtavat aluetta. Alueeksi kutsutaan kenttäkokonaisuutta, joka yleensä koostuu samantyyillisistä kentistä.

Pomovihollisilla voi olla erilaisia ominaisuuksia ja ne usein omaavat suuremman määrän osumapisteitä kuin normaalit viholliset. Mikäli pelinkehittäjä haluaa, voi pomovihollisilla olla myös erityisiä vahingoitustapoja, jotka vaativat pelaajalta päättelykykyä ja lisäponnistelua taistelussa. Näiden voittostrategioiden olisi kuitenkin hyvä olla selkeitä ja pelaajan jo tuntemia vahingoituskeinoja. Pomovihollisalueen on mahdollista myös antaa vinkkejä taisteluun, jotta pelaaja ei jää ideattomaksi taistelun alettua. Alueiden aikana vastaan voi myös tulla pienempiä ”pikukupomovihollisia” (mini-boss), joiden voittaminen ei välttämättä vaadi erityisratkaisuja, mutta jotka toimivat isompina esteinä pelaajalle.

Keräiltävät esineet ovat myös yksi tyypillisimmistä osista tasohyppelypeleissä. Pelihahmon monipuolisten liikkumismahdollisuuksien ansiosta erilaisia esineitä voidaan asettaa ympäri kenttiä millaiseen tilanteeseen vain. Niillä voi myös ohjata pelaajaa oikeaan suuntaan tai houkutella tätä seikkailemaan kauemmas turvalliselta reitiltä. Erilaiset esineet voivat myös auttaa pelaajaa seikkailun varrella ja palkita taitavia pelaajia hankalien haasteiden selvittämisestä.

2.1 Tasohyppelypelien ja kenttäsuunnittelun historia

Tasohyppelypelit ovat olleet videopelien maailmassa jo kymmeniä vuosia. Universalin vuonna 1980 julkaisema kolikkopeli Space Panic oli ensimmäinen peli, jota voidaan pitää tasohyppelypelin esiasteena (Klappenbach 2019). Kolikkopelit ovat muun muassa viihdekeskuksista ja ravintoloista löytyviä maksullisia pelejä. Maksamalla rahaa pelaaja saa rajallisen määrän yrityksiä ja usein myös pystyy jatkamaan suoritustaan maksamalla rahaa, kun hän on hävinnyt pelin. Kolikkopelit ovat olleet suosiossa vuosikymmeniä, mutta rahastusmallin ja kotikonsolien yleistymisen myötä niiden suosio on hiipunut pienemmälle yleisölle (Zolan 2013).

Vaikka monet kutsuvat Space Panicia tasohyppelypelien esi-isäksi, suuri yleisö kuitenkin pitää 1981 julkaistua Nintendon kolikkopeli Donkey Kongia tasohyppelygenren todellisena aloituspisteenä. Donkey Kongissa pelihahmo Jumpman pyrkii pääsemään ruudun alareunasta yläreunaan kiipeämällä tasolta toiselle väistellen samalla pelin nimeä kantavan gorilla Donkey Kongin heittämiä tynnyreitä ja muita esteitä. Ruudun yläreunassa pelaajaa odottaa prinsessa Pauline, jonka Donkey Kong kuitenkin kaappaa mukaansa, kunnes Jumpman viimein päihittää apinan neljännessä kentässä. (Klappenbach 2019.)

Vuonna 1982 monet tasohyppelypelit käyttivät vielä paikallaan pysyvää ruutua, mutta Donkey Kongista poiketen muun muassa Activisionin julkaisema PitFall! hyödynsi kentissään useampia ruutuja. Tämä laajensi pelin mahdollisuuksia, sillä kaikkea ei tarvinnut mahduttaa yhteen ruutuun, ja pelaajan piti olla varuillaan valitessaan reittiään. Vuoden 1984 PitFall II: The Lost Caverns esitteli maailmalle mahdollisuuden avoimen maailman seikkailu- ja tasohyppelypeleille ja sisälsi

myös yhden ensimmäisistä tarkastuspisteistä videopelissä. Peli oli laajempi, mihin oltiin totuttu ja kartan piirtäminen oli lähes välttämätöntä ensimmäisille läpiluukerroille. Software Projectsin Jet Set Willy (1984) ilmestyi pian haastamaan PitFall-sarjaa ja vei tasohyppelyn uudelle tasolle käyttämällä pelimaailmaa laajemmin hyväkseen haasteiden luomiseksi. Vuonna 1984 markkinoille tuotiin myös hieman erilaista lähestymistapaa tasohyppelypeleihin. Activisionin H.E.R.O. luopui hyppy- ja juoksumekaniikoista kokonaan ja keskittyi lentämiseen, mikä mahdollisti mullistavan neljään suuntaan ohjautuvan hahmon. (Parish 2014.)

1980-luvun puolivälissä pelimaailma oli ongelmissa. Kotikonsolipelien yleinen laatu oli matala, minkä vuoksi harvoja kiinnostoi enää ostaa pelejä. Silloin Nintendon nykyinen lippulaivahahmo Super Mario saapui kauppoihin uudessa seikkailussaan, joka mullisti markkinat ja nosti tasohyppelypelit videopeligenrejen huipulle. Super Mario Bros. (1985) sisälsi kymmeniä kenttiä, runsaasti salaisuuksia ja hyvää kenttäsuunnittelua, ja se nosti itsensä yhdeksi kaikkien aikojen myydyimmistä peleistä. (Cifaldi 2012.) Super Marion suosion myötä tasohyppelyt vahvistivat paikkansa videopelien kärjessä ja useat peliyhtiöt lähtivät suunnittelemaan seuraavaa maskottia, joka kilpailisi Marion kanssa. Siinä missä Mario oli vallannut lineaarisen sivulle juostavan tasohyppelygenren, Nintendon Metroid-sarja tutki avoimen maailman mahdollisuuksia ja Capcomin Mega Man esitteli mahdollisuuden valita kenttien järjestyksen alusta alkaen.

Vuonna 1991 Super Mario kohtasi viimein haastajan, kun Segan Sonic the Hedgehog julkaistiin kilpailemaan Super Mario Worldin kanssa. Sonic keskittyi myös lineaariseen sivulle juostavaan tasohyppelyyn, mutta keskittyi enemmän nopeuteen ja erilaisten reittien löytämiseen. Nämä kaksi ikonia kilpailivat 1990-luvun alussa kaksiulotteisten tasohyppelypelien herruudesta, kunnes tekniikka oli tarpeeksi kehittynyttä käsittelemään kolmiulotteisia (3D) pelejä.

Muutos 3D:hen avasi kilpailun uusille kilpailijoille ja vuoden 1996 Nintendon taidonnäytteen Super Mario 64:n suurimmaksi kilpailijaksi ei noussutkaan enää Sega ja Sonic vaan PlayStation ja Crash Bandicoot. Siinä, missä Mario mullisti peliyhteisön kolmiulotteisella avoimen maailman pelillä, Crash Bandicoot keskittyi

lineaarisiin ruudusta pois päin kuljettaviin kenttiin. Segan jäädessä jalkoihin Nintendo ja Sony kilpailivat tasohyppelykuninkaan maineesta vuosituhanen vaihteeseen asti, tuoden uusia maskotteja ja innovaatioita pöydälle. (Gavin 2012, 6.) Vuosituhannen vaihteessa pelimaailmassa kuitenkin puhalsivat uudet tuulet. Vaikka tasohyppelypelit myivät vielä hyvin, vanhemmalle yleisölle ohjatut pelit olivat kovassa nousukiidossa ja valmiina ottamaan suosituimman genren maineen.

2010-luvun lopulla tasohyppelypelit ovat yhä suosittuja, mutta niiden kultaiset päivät videopelien kärjessä ovat takana. Super Mario –sarja (1985-2019) myy yhä huippulukuja uusilla keksinnöillä ja peleillä, mutta muutamaa satunnaista peliä vuosittain lukuun ottamatta perinteisten tasohyppelypelien maailma ei nauti enää koko maailman julkisuudesta. Kaksiulotteiset tasohyppelypelit ovat kuitenkin nähneet suosion paluuta lähiaikoina varsinkin kovien tasohyppelyfanien keskuudessa.

2.2 Tasohyppelypelien innovaatioita 2010-luvulla

Vaikka tasohyppelypelien historia on täynnä innovaatioita, on olemassa myös mielenkiintoisia uudemman ajan tasohyppelypelejä. Kenttäsuunnittelijan kannattaa perehtyä alaan mahdollisimman laajasti, sillä uudet ideat houkuttelevat sekä vanhoja että uusia faneja, ja inspiraatio voi iskeä milloin vain. Fez (Polytron Corporation 2012) on kaksiulotteinen pulmanratkaisu-tasohyppelypeli, joka kuitenkin sijoittuu kolmiulotteiseen maailmaan. Kääntämällä kameraa 90 astetta maailma kääntyy kolmiulotteisessa ympäristössä ennen paluuta kaksiulotteiseen olotilaansa. Tämä avaa Fezin sisällä mielenkiintoisia ja hankalia pulmatilanteita, joista selviää pääättelemällä ja kokeilemalla uusia ideoita.

LittleBigPlanet (Media Molecule 2008) mullisti tasohyppelypelien kenttäeditorit ja yhteisöllisyyden. LittleBigPlanetissa ohjaat Sackboyta, joka pelastaa mielikuvitusmaailman pahalta Keräilijältä. Peli sisältää mahdollisuuden vapaasti suunnitella ja luoda kenttiä, jotka sitten voi jakaa kaikille muille pelaajille verkkoyhteyden välityksellä. Nintendo jatkoi laadukkaiden kenttäsuunnittelupelien tuottamista julkaisemalla Super Mario Maker –pelin vuonna 2015. Kirjoittaja hyödynsi työn käytännön osuudessa molempia edellä mainittuja kenttäsuunnittelupelejä.

Tasohyppelypelit onnistuivat sukeltamaan mobiilipelien maailmaan tämän vuosikymmenen aikana. Temple Runin (Imangi Studios 2011) tapaiset loputtoman juoksun piste-ennätyspelit ovat olleet suuri innovaatio ja markkinarako lähivuosina. Pelit seuraavat yksinkertaista kaavaa, missä pelaajan pitää reagoida tuleviin esteisiin väistämällä sivulle, hyppäämällä tai liukumalla. Yksinkertainen, mutta koukuttava mekaniikka tuo Arcade-aikaisen pisteenmetsästyshoukutuksen takaisin, sillä puhelimella pelaaminen on mahdollista missä vain ja ennätyksen voi jakaa helposti kavereille.

3 KENTTÄSUUNNITTELUN MONIMUOTOISUUS

Kenttäsuunnittelu on hankala työ, sillä se vaatii kaikkien pelimekaniikoiden ymmärtämistä läpikotaisin, jotta niitä voi yhdistää onnistuneesti. Hyvä kenttäsuunnittelu on tärkeää hyvän pelikokemuksen takaamiseksi. (Smith, Cha & Whitehead 2008, 75.)

Kuten aiemmasta pätkästä voi tulkita, kenttäsuunnittelijan pitää olla täysin perillä siitä, mitä hän voi tehdä ja tekee. Jos peliin lisätään uusi mekaniikka, täytyy varmistaa, ettei se tuhoa aiempaa kenttäsuunnittelua, ja että pelin vaikeusaste ja tahditus pysyvät tasaisena ja reiluna. On hyvä tapa esitellä este tai sen esiosa ennen kuin pelaaja kohtaa sen kentässä, jotta hänellä on mahdollisuus ymmärtää esteen toimintatavat. Myös lisäsisällön jakaminen kenttään on kenttäsuunnittelijan tehtävä. Jos lisäsisältöä on sopivasti, nousee pelin uudelleenpeluarvo, sillä pelaajaa kiinnostaa nähdä asiat, jotka hän saattoi ohittaa pelatessaan peliä edellisen kerran. Myös pelaajan kokema onnistumisen tunne ja palkintojen saaminen ovat tärkeitä elementtejä, jotta uudelleenpeluarvo säilyy.

Tässä luvussa käydään läpi kenttäsuunnittelun monimuotoisuutta, eli mitä kenttäsuunnittelu voi pitää sisällään. Tähän lukeutuvat muun muassa vaikeusaste, keräiltävät esineet, useammat reitit ja muut kentän sisältöön vaikuttavat elementit. Pelaajalle muodostuu kuva pelistä ensimmäisen kymmenen minuutin aikana, minkä vuoksi pelin pitää saada pelaaja täysillä mukaan jo alkumetreiltä (Boutros 2006, 11). Kenttäsuunnittelija on olemassa juuri tätä tehtävää varten.

3.1 Vaikeusaste

Yksi tärkeimmistä asioista, mikä tekee videopelistä hauskan ja innostavan, on vaikeusaste. Liian helppo tai vaikea peli saattaa karkottaa yleisön pelin luota (Pang 2017). Tietenkin tahtoessaan pelintekijä voi valita kohdeyleisönsä ilmoittamalla vaikeusasteesta etukäteen, jotta pelaaja osaa ostaa itselleen sopivanlaisen pelin eikä pety haasteen määrään.

Pelissä voi olla useita vaikeusasteita. Pelin alussa on mahdollista antaa pelaajalle valittavaksi vaikeusaste, jolla hän lähtee pelaamaan. Pelikehittäjä voi myös lisätä mahdollisuuden vaihtaa vaikeusastetta myöhemmin pelin aikana. Eri vaikeusasteet tässä tilanteessa voivat antaa pelaajalle tietyn määrän elämiä, jatko-mahdollisuuksia ja tarkastuspisteitä tai vaikka muuttamalla vihollismäärää ja niiden voimia.

Vaikeusasteella voi myös kertoa pelaajalle hänen prosessistaan nostamalla sitä pelin edetessä. Yksi perinteisimmistä tavoista tehdä tätä on lisätä vihollisten vahingonantoa ja elämäpisteitä tai haarniskaa. (Boutros 2006, 25.) Myös erilaisia esteitä ja vaikeampia hyppyjä on mahdollista tehdä. Kun pelin alussa hankalalta tuntunut hyppy sujuu jo helposti, on hyvä antaa pelaajalle vaikeampia hyppyjä ja esteitä tai vähemmän aikaa reagoida niihin.

Myös lisävoimien antaminen auttaa vaikeusasteen muokkaamisessa. Vaikka peli pitää pystyä läpäisemään ilman ohitettavia lisävoimia, on mahdollista antaa niitä pelaajalle palkinnoksi erilaisista suorituksista, jotka myöhemmin voivat auttaa ohittamaan esteitä. Nintendon Super Metroid –pelissä (1994) pelihahmo voi löytää erilaisia päivityksiä aseelle ja elämäpisteille, mutta ne vain helpottavat ja nopeuttavat pelin kulkua. Peli on läpäistävissä keräämällä vain esineitä, jotka tulevat automaattisesti vastaan ja joita pelaaja tarvitsee edetäkseen. Osa pelaajista haastaakin itsensä pelaamaan pelin läpi mahdollisimman vähällä keräämisellä.

Kenttäsuunnittelijan kannattaa aina muistaa, että hän on paras pelaaja omassa kentässään. Kokeneena testaajana hän saa vaikeat hypyt suoritettua helposti, mutta jopa hänelle helpot hypyt voivat olla uudelle pelaajalle hankalia. Tämän vuoksi testaaminen on tärkeää varsinkin vaikeusasteen kohdalla.

3.1.1 Kaikille soveltuvan pelin vaikeusaste

Jos tasohyppelyä suunnitellaan kaiken tasoille pelaajille, on edessä suuri urakka. Kenttäsuunnittelijan tavoitteena on tuoda haastetta jokaiselle, mutta pelaajien vaihtelevasta taitotasosta riippuen esteiden vaikeusaste voi tuoda haasteita kenttäsuunnittelijalle, sillä tämän pitää osata tasapainottaa peli oikein, jotta

kaikki nauttivat pelaamisesta. Tasapainotuksen haasteena on myös se, että pahimmassa tapauksessa peli on liian vaikea aloittelijoille, mutta myös liian helppo ja tylsä konkareille, minkä vuoksi molemmat yleisöt kaikkoavat. (Pang 2017.)

On kuitenkin olemassa muutamia tapoja muovata kenttiä kaikille sopivammaksi. Sonic Teamin kehittämän Sonic the Hedgehogin (1991) kentistä löytää erilaisia polkuja, joita pitkin pelaaja voi edetä kentässä. Vaikeammat, mutta usein myös palkitsevammat ja nopeammat, reitit löytyvät usein ylempää kentästä ja ne voivat saada kokeneet pelaajat testaamaan rajojaan. Pudotessa ylhäältä pelaaja voi vielä jatkaa pelaamista, mutta saattaa jäädä jumiin esteeseen, joka on helppo, mutta hidas. Vaihtoehtoisesti peli voi antaa pelaajalle vaihtoehtoja eri kentistä, joista tämä voi valita. Toinen on hankalampi, mutta palkitsee pelaajaa, kun taas toinen kentistä on aloittelijaystävällisempi ja jatkaa samaa kaavaa, kouluttaen pelaajaa lisää. (Smith ym. 2008, 75.)

Tasapainotusta voi myös luoda lisähaasteilla, palkinnoilla ja muulla lisäsisällöllä, jotka eivät ole pakollisia pelissä etenemisen kannalta, mutta palkitsevat pelaajan esimerkiksi lisäelämällä, vahvemmillä voimilla tai oikoteillä sekä voivat vaikuttaa pelin lopputulokseen. Segan Sonic CD:ssä (1993) löytämällä alueen ensimmäisestä kahdesta kentästä robottigeneraattorin ja tuhoamalla sen pelaaja saa alueen kolmanteen kenttään aurinkoisen ja iloisen ”hyvän tulevaisuuden”, jossa esteitä on vähemmän ja pomotaistelu voi olla helpompi. Tuhoamalla jättäminen taas aiheuttaa ”pahan tulevaisuuden”, jossa synkkä alue on robottien vallassa. (Sega 1993.) Tässä tarkoituksena on mahdollisesti motivoida pelaajaa etsimään lisäsisältöä, jotta voi pelastaa maailman.

Jos peliin lisätään vaikeusastevalikko, pystyy kenttäsuunnittelija kehittämään kentän maaston luonnin jälkeen muutamia eri versioita vihollisten määrästä, voimakkuuksista ja lisävoimien tarjonnasta. Vaikealla vaikeusasteella esimerkiksi vihollisia voi olla runsaasti enemmän tai kentässä on vain yksi lisäelämä eikä tarkastuspisteitä ole saatavilla. Helpolla vaikeusasteella taas tarkastuspisteitä voi lisätä kenttään parikin kappaletta, minkä lisäksi lisävoimia voi olla saatavilla sekä alussa että tarkastuspisteiden luota, luoden vahvan aloituksen jokaiselle yritykselle.

Muokkaantuva vaikeusaste on myös vaihtoehto. Muokattavassa vaikeusasteessa peli tulkitsee pelaajan etenemistä ja tekee päätöksiä sen perusteella. Peli voi asettaa vaikeamman kentän pelaajan tielle, mikäli tämä on suorittanut edelliset kentät virheettömästi ja taas saattaa luoda kenttään lisätarkastuspisteen, jos pelaaja on kuollut kentässä jo useasti. Esimerkiksi Nintendon Super Mario 3D Land –pelissä (2011) pelaajan epäonnistuessa kymmenen kertaa, saa hän mahdollisuuden ohittaa kentän esineen avulla hyppäämällä suoraan kentän loppuun.

3.1.2 Tarkoituksella hankalan pelin suunnittelu

Jos kehittäjä haluaa haastaa maailman tasohyppelytaitajat, on hyvä idea kokeilla luoda hankalia pelejä, jotka eivät anna pelaajalle armoa ja pistävät taidot todella koetukselle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kenttäsuunnittelijan kannattaisi singota esteitä tahtonsa mukaan ja rakentaa lähes mahdottomia tehtäviä pelaajalle. Kuten kohdassa 3.1. mainittiin, kehittäjä on oman pelinsä paras pelaaja ja osaa taitoa kentät ulkoa. Tämä voi johtaa täydellisten hyppyjen ja liian isojen vihollismäärien luomiseen, sillä vähempi ei ollut kehittäjälle tarpeeksi haastavaa. Testaaminen tulee jälleen tärkeäksi osaksi kehitystä.

Hankala peli olisi hyvä luoda reiluksi. On reilua suunnitella peli siten, että pelaaja voi päästä lähes jokaisesta haasteesta ensiyrittämällä läpi ja niin, ettei peli kukista pelihahmoa, koska pelaaja ei pystynyt ennakoimaan yllättävää estettä. Pelimekaniikkojen ja kenttien tulee silti tukea edistymistä, vaikka aloitusvaikeusaste olisi korkeammalla. Loppupelissä voidaan sitten testata pelaajan taitoja yhdistelemällä aiempia haasteita. (Adams & Dormans, 2012.)

Pelistä voi myös tehdä vaikean pelimekaniikkoja rajoittamalla. Esimerkiksi jos pelihahmo ei voi vahingoittaa vihollisia, et luo kenttään tarkastuspisteitä tai annat pelaajalle rajoitetun määrän yrityksiä, on peliin jo lisätty haastetta. Pelaaja laiteaan harkitsemaan jokaista uutta estettä, jotta hän ei tuhlaa mahdollisuuksiaan ja joudu pelaamaan kenttiä uudestaan päästäkseen samalle alueelle. Super Meat Boy –pelissä (Team Meat 2010) pelihahmolla voi liikkua, mutta ei hyökätä, joten pelaajan pitää oppia väistämään kaikkia vastaan tulevia vaaroja. Muun muassa tätä mekaniikkaa käyttämällä pelistä saatiin jännittävä, hauska ja haastava.

Pelikehittäjä voi myös halutessaan luoda tarkoituksella epäreiluksi tehdyn pelin. Esimerkiksi Michael "Kayin" O'Reillyn kehittämä I Wanna Be the Guy (2007) on tasohyppelypelejä, jonka tavoitteena on pysäyttää pelaaja jokaiseen esteeseen, jotta tämä itse oppii muistamaan ja väistämään tulevia esteitä. Epäreiluja ja turhamaisen hankalia mekaniikoita esittelemällä peli saa pelaajan kuolemaan jopa satoja kertoja ennen ensimmäistä läpipelua helpoimmalla vaikeusasteella. Pelin vaikein vaikeusaste poistaa pelistä kaikki tarkastuspisteet ja tallennusmahdollisuudet, eli jokainen kuolema on automaattinen häviäminen ja paluu alituskokemukseen. (O'Reilly 2007.) Vastaavia pelejä kannattaa lähteä pelaamaan pilke silmäkulmassa, sillä näiden pelien tarkoitus on naurattaa mahdollisuudellaan tai muuten kiusata pelaajaa.

3.1.3 Lapsille ja aloittelijoille suunnatut pelit

Pelejä tehdään kaikenikäisille. Tämän vuoksi osan peleistä tavoitteena on olla lapsille mukavia kokemuksia, jotta harrastus on helppo aloittaa jo nuorena. Pelit ovat olleet jo vuosia mukana myös opetuksessa, ja muun muassa erilaiset tasohyppelypelit auttavat nuoria oppimaan englantia oppitunneilla, joilla käytetään tietokonetta. Tätä voikin käyttää helppona tapana saada oppilaita harjoittelemaan sanakokeeseen, sillä oppiminen tähän tapaan on hauskeempaa kuin kirjasta ulkoa opettelu. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 10.)

Uusille pelaajille on myös tärkeää olla reiluja ja mukavia pelejä, jotka eivät vaadi liikaa ajattelua ja harjoittelua. Joskus voi olla mukavampaa ottaa rennommin ja nauttia onnistumisesta toisensa perään. Muutamia pelejä luodaankin kaikenikäisille, kuitenkin niin, että pelin läpäisy olisi helppoa ja hauskaa. Esimerkiksi Traveller's Talesin Lego-sarjan pelit, kuten Lego Star Wars: The Video Game (2005), antavat pelaajalle loputtomat elämät ja kentät ovat muutenkin lyhytkestoisia.

Helppoa peliä suunnitellessa kannattaa kenttäsuunnittelijan miettiä, tahtooko hän laittaa peliin vihollisia tai esteitä lainkaan vai pyrkiikö hän tekemään pelistä rauhallisen kokemuksen, jossa liikutaan tasaisesti maailmasta toiseen. Vaaroja lisä-

tessä pelaajaa olisi kuitenkin hyvä huomioida, ettei hän menetä suurta osaa edistymisestään lisäämällä esimerkiksi tarkastuspisteitä tai lyhentämällä kenttien pituutta. Pelaajalle ei myöskään kannata asettaa uusia esteitä ilman selkeää pelimekaniikkojen esittelyä, jotta hän osaa varautua uusiin vaaroihin (Boutros 2006, 22).

Ohjeistaminen on kuitenkin äärimmäisen tärkeää tällaisissa peleissä, sillä itse haasteen puuttuessa pelaaja keskittyy enemmän kentän suorittamiseen. Jos pelaaja ei tiedä, mitä tehdä, voi hän kyllästyä epäonnistuneisiin yrityksiin ja lopettaa pelaamisen. (Pang, 2017.) Kenttä ei siis saa olla liian monimutkainen, jotta eksyminen ja turhautuminen minimoitaisiin.

3.2 Uudet ideat ja tahditus

Vaikka yksinkertaisilla esteillä, lisävoimilla ja haasteilla saisi luotua vielä lukemattomia kenttiä, on hyvä antaa pelaajalle myös jotain uutta ja houkuttavaa, ettei peli toista itseään liikaa ja käy tylsäksi. Uusien ideoiden esittely onkin hyvä idea, jota kannattaa vaalia läpi pelin. Tahditus on kuitenkin tärkeää, sillä jos uusia ideoita esitellään liian nopeassa tahdissa, voi pelaaja sekoittua uuden informaation paljoudesta. (Boutros 2006, 27.) Lisäksi hän ei ehkä ehdi keskittymään ja rauhassa oppimaan jokaisen idean uusia käyttötarkoituksia, vaaroja ja mahdollisuuksia.

Uudet alueet voivat olla pelille kuin uusi raikas tuulahdus. Kun pelaaja kokee osaavansa kaiken perustasohyppelimekaniikan, hänet voidaan laittaa talviteemaiseen maailmaan, jossa jää ja lumi voivat tuoda uusia haasteita perinteisiinkin tasohyppelyhaasteisiin. Myös painovoiman vaihtaminen kuussa, laavapohja tulivuoren sisällä ja veden aiheuttava hidastava elementti tuovat uusia elementtejä pöydälle pelkällä olemassaolollaan ilman, että uudenlaisia esteitä tarvitsee luoda. Tahditus on näissäkin tärkeää, sillä siten pelaaja oppii tietämään, mitä odottaa peliltä ja tulevalta kentältä. (Adams & Dormans, 2012.)

3.2.1 Maailmojen ja elementtien vaihtelu

Nintendon Super Mario Bros. –sarjan peleissä maailmojen ja elementtien vaihtelu on sujuvaa. Jo alkuperäinen peli Super Mario Bros. (1985) koostui kahdeksasta maailmasta, joista jokaisessa oli neljä kenttää. Ensimmäinen kenttä oli useimmiten normaali, maan päällä sijaitseva kenttä, toinen kenttä saattoi sijaita luolassa tai veden alla, kolmas kenttä haastoi pelaajan kuiluilla ja hankalammalla tasohypelyllä ja neljäs kenttä oli pomovihollisen linnassa sijaitseva tulinen esterata. (Nintendo 1985.) Tällä yksinkertaisella neljän kentän kaavalla pelaaja saatiin vaurutamaan siihen, mitä tulevaisuus oli tuomassa hänen eteensä.

Vaikka maailmojen vaihtelu ei ollut ensimmäisessä Super Mario Bros. –pelissä näkyvää muutamaa taustavärien vaihtoa lukuun ottamatta, toi Super Mario Bros. 3 (1988) selkeämpää vaihtelua teemoille. Kun pelaaja suoritti ensimmäisen alueen, rauhallisen nurmimaailman, sai hän pelin aikana kokea aavikon ja veden haasteiden lisäksi muun muassa liukkaan jää- ja jättiläisalueen. Jokainen alue toi omat haasteensa ja vihollisensa ja lisäsi pelihahmon lisävoima-arsenaalia esimerkiksi sammakko- ja vasara-asuilla. Kun edellisen alueen pomovihollinen oli voitettu, siirtyi pelihahmo uuteen karttaan, josta näki teeman ja pääsi jälleen valitsemaan uusia kenttiä. (Nintendo 1988.)

Luvussa 3.1.1 sivutussa Segan Sonic CD:ssä (1993) rakenne on myös selkeä. Kahden normaalin kentän jälkeen pelaaja kohtaa pomovihollisen, minkä jälkeen alue muuttuu. Näiden lisäksi Sonicilla on pelissä mahdollisuus matkustaa sekä ajassa taaksepäin ennen robottien maailmanvaltausta, että tulevaisuuteen, joko hyvään tai huonoon tulevaisuuteen. Ulkonäön lisäksi myös kentän muoto vaihtui selkeästi, hyvän tulevaisuuden vähentäessä vaaroja ja pahan tulevaisuuden tuodessa maailmaan lisää robotteja. (Sega 1993.)

Maailmojen vaihtelua ei kuitenkaan saa olla liikaa, jotta pelaaja tottuu alueeseen ja oppii hyödyntämään sen ominaisuuksia. Kun pelaaja on selviytynyt kaikista esteistä ja kokee osaavansa pelata alueella hyvin, on hyvä hetki laittaa taidot viimeiseen testiin, jonka jälkeen uuden alueen esittelemisen voi alkaa. (Adams & Dormans, 2012.)

3.2.2 Uusien elementtien tahdittaminen

Kentän sisällä oleva tahditus on tärkeää, että jokaisesta pelisessiosta tulee muistettava. On suositeltavaa, että ensimmäistä kenttää lukuun ottamatta jokainen kenttä sisältäisi maksimissaan kahdesta kolmeen uutta elementtiä, jotta pelaaja pystyisi käsittelemään kaiken uuden informaation (Rogers 2010). Jos pelaaja kohtaa useampia vihollisia kerralla, hän voi sekoittaa näiden toiminnot keskenään ja unohtaa ne. Kun pelaaja on kohdannut uuden vihollisen ja sisäistänyt tämän toimintatavat, on hyvä hetki siirtyä tahdituksessa eteenpäin. Pelit, joissa on lisävoimia, aloittavat kentän usein antamalla pelaajalle lisävoiman (Boutros 2006, 22). Tämä on hyvä tapa opastaa pelaajaa uusien voimien saloihin turvallisesti ja se antaa samalla pelaajalle rohkaisua kokeilla kenttää, sillä hän pääsee lähtemään uusiin haasteisiin etulyöntiasemasta. Monesti kenttä koostuu yksinkertaisesta kaavasta, joka vaihtelee haasteiden ja rauhallisemman osan välillä, jotta pelaajalla riittää keskittyminen jokaiseen haastepätkään. Muutaman kerran vuoroteltuaan on hyvä hetki asettaa tarkastuspiste ja myöhemmin päättää kenttä.

Alueen tahdituksessa pomotaisteluita olisi hyvä olla rajatusti, sillä ne ovat usein pelin huippukohtia ja saavat pelaajan keskittymään vahvemmin. Pomotaisteluiden liika määrä voi myös kyllästyttää pelaajaa, jolloin taistelut menettävät merkityksensä. Useiden Super Mario –pelin maailma sisältää yhden pomotaistelun ja mahdollisesti muutaman pikkupomotaistelun sopivin välimatkoin. Pomotaistelu pidetään alueen lopussa, jotta alueen voi lopettaa huippukohtaan. Pikkupomot taas kannattaa asettaa muutaman kentän välein alueelle, jotta normaaleja kenttiä ei tule liian montaa peräkkäin. Maailman ja pelin koosta riippuen kannattaa kuitenkin harkita, lisääkö kehittäjä pomo- tai pikkupomotaisteluita peliin lainkaan. On myös mahdollista asettaa yksi iso pomo koko pelin viimeiseksi haasteeksi ja jättää muut pomotaistelut pois kokonaan.

3.3 Kentän sisältö

Jos pelaaja tahtoo haastaa itseään ja suorittaa kaiken mahdollisen pelissä, lisäksi sisältö voi olla sopiva tapa tuoda pelaajalle tekemistä. Lisähaasteen nähdessään

pelaaja saa valita, kokeileeko hän sen suorittamista epäonnistumisen uhalla. Joskus piilossa saattaa olla lisävoimia tai oikoreittejä tuleviin kenttiin, jotka auttavat pelaajan etenemistä varsinkin uudelleenpeluukerroilla. Myös keräiltävät esineet ovat usein helppo tapa saada pelaajia kokeilemaan erilaisia läpipeluutyylejä. Vaikka kentän sisältöä ei rajoita mikään muu kuin kenttäsuunnittelijan tahto ja pelin taipuvuus haasteisiin, lisäsisällön sopivaa määrää kannattaa miettiä tarkasti.

3.3.1 Haasteiden tahdittaminen

Mikäli pelikehittäjä haluaa lisätä peliinsä lisähaasteita, on hänen hyvä miettiä niiden tahditusta. Tahdituksen on hyvä olla tasainen, mutta lisähaasteiden määrä ja tyyli ovat muokattavissa. Segan Sonic the Hedgehog –pelissä (1991) useammalla reitillä olevat kohdat tuovat jatkuvia lisähaasteita, joissa epäonnistuminen palauttaa pelaajan alemmalle ja hitaammalle reitille. Media Moleculen LittleBigPlanetissa (2008) taas erilaisia haasteita löytyy jatkuvasti, sillä kentästä löytyy kymmeniä erilaisia keräiltäviä esineitä, joita pelaaja voi halutessaan tavoitella. Nintendon Super Mario –pelisarjan peleissä, kuten New Super Mario Bros. (2006), kentissä on usein vain muutama lisähaaste, joista voi saada joko kerättävän tähtikolikon tai lisäelämän.

Pelaajaa ei kuitenkaan kannata kuormittaa liian isolla määrällä lisähaastetta. Kenttään on hyvä jättää rauhallisempia kohtia, jotta pelaajalla olisi tarpeeksi hengähdystaukoja, ja että kenttä etenisi hidasteista huolimatta. Usein hankalimmat lisähaasteet kannattaa laittaa tarkastuspisteen jälkeen, jotta pelaaja pääsee yrittämään niitä uudestaan nopeasti, eikä etenemisen menetys ole niin suuri. Tämä voi myös kannustaa rennomminkin pelaavia pelaajia kokeilemaan taitojaan. Kentän alkuun sen sijaan ei kannata lisähaasteita laittaa, sillä pelaajan on ensin hyvä nähdä, millainen kenttä tulee olemaan (Boutros 2006, 22).

Kentän lopussa voi pelaajalle antaa vaarattoman lisähaasteen, joka ei tuo suurta lisäarvoa, mutta joka tuo hyvän tunteen kentän läpäisyn lisäksi. New Super Mario Bros. –pelin (Nintendo 2006) normaalikentissä on lipputankolopetus, joka usein

sisältää pienen haasteen, jotta pelaaja voisi tarttua lipun kärkeen lisäelämän saamiseen. Alkuperäinen Sonic the Hedgehog (Sega 1991) taas antaa maalitauluun osumisen jälkeen muutaman sekunnin mahdollisuuden löytää piilotettuja lisäpisteitä, joiden avulla pistemäärä nousee ja pelaaja ansaitsee lisäelämiä.

Haasteyhdistelmän jälkeen voi olla hyvä antaa pelaajalle haasteen veroinen palkinto (Smith ym. 2008, 78). Jos haasteen suorittaminen on vaarallista tai se vie aikaa, on reilumpaa palkita pelaaja erikoisvoimalla, lisäelämällä tai muulla isomalla palkinnolla, kuten salareitillä. Vastaavasti jos haaste on pienempi, siitä ei tarvitse antaa runsasta palkintoa. Kentän alussa on hyvä idea tarjota pelaajalle pieni onnistumisen tunne ja lisävoima, jota voi hyödyntää esimerkiksi myöhemmin kentässä olevassa haasteessa tai kentän lopussa palkintona voi olla aiemmin mainittuja pieniä hyvän mielen palkintoja.

3.3.2 Keräiltävät esineet, lisävoimat ja lisätavoitteet

Keräiltävät esineet ja muut lisätavoitteet ovat loistava lisä tasohyppelypeleihin, jotta pelin kestoa saataisiin pidennettyä ja uudelleenpelausarvoa lisättyä (Boutros 2006, 20). Näiden avulla pelaaja voi pelata pelin läpi keskittymällä keräilyyn tai ohittamalla kaikki nämä tavoitteet. Antamalla pelaajalle palkintoja keräilyn perusteella pelaajan saa houkutelua kokeilemaan pelin suorittamista uudelleen tavoittelemalla kaikkien esineiden keräämistä. Jos pelaajaa ei palkita suorituksesta pelin lopussa, pelistä jää ikävä tunne, sillä kaikki lisäponnistelu pelimaailmassa tuntuisi turhalta. (Boutros 2006, 23.)

Monissa peleissä, jotka sisältävät keräilyä tai lisätavoitteita, on olemassa vaihtoehtoisia loppuja riippuen suorituksesta. Aiemmin monissa peleissä, kuten Sonic the Hedgehogissa (Sega 1991), oli olemassa niin sanotut ”paha loppu” ja ”hyvä loppu”. Paha loppu tapahtui, mikäli pelaaja ei onnistunut suorittamaan kaikkia lisähaasteita pelissä. Peli näytti lopussa ”Yritä uudelleen” –ruutua, jossa naureskeltiin pelaajan epäonnistumiselle. Tämä kiusoitteli pelaajaa kehottaen häntä pelaamaan pelin uudelleen paremman lopun kokemiseksi. Hyvää loppua kohti pelatessaan peli saattoi päästää pelaajan erilaiseen viimeiseen kenttään ja haastamaan päävihollista, jonka jälkeen pelaaja sai viimein kokea oikean lopun pelin

onnitellessa häntä. Esimerkiksi Sonic and Knuckles –pelissä (Sega 1994) kerätessään tarvittavat esineet pelaaja pääsi lentämään avaruuteen pomovastustajan perässä, pyrkien pysäyttämään tämän toimet lopullisesti.

Pelien laajentuessa ja tallennusmahdollisuuksien yleistyessä pelit ovat vähentäneet pahan lopun lopullisuutta, jotta pelaaja voi palata taaksepäin keräämään puuttuvia esineitä, eikä hän joudu pelaamaan koko peliä uudelleen. Joskus paha loppu täytyy jopa kokea ennen oikean lopun avaamista. Lopetus saattaa antaa pelaajalle uusia voimia, joiden avulla hän voi päästä aiemmin saavuttamattomissa olleisiin paikkoihin, tai neuvoa tätä puuttuvien esineiden ja tavoitteiden hankinnassa. Tällöin pelin lopetusalue jää odottamaan, että pelaaja palaa takaisin sen jälkeen, kun on suorittanut kaiken pelissä. Naughty Dogin kehittämässä Crash Bandicoot 3: Warped –pelissä (1998) voitettuaan viimeisen pomovastuksen, pelaaja avaa lisävoiman, jolla pystyy suorittamaan aikahaasteita helpommin. Aikahaasteiden suoritus vaaditaan hyvään loppuun, joten peli kannustaa pelaajaa jatkamaan suoritustaan. (Naughty Dog 1998.)

Vaihtoehtoisia tapoja palkita pelaajaa keräilystä ovat esimerkiksi vahvempien voimien antaminen joko vähän kerrallaan tai kaikkien esineiden keräämisen jälkeen, hauskojen pelimuokkausten tarjoaminen tai vaikka uusien pelimuotojen tai vaikeusasteiden tarjoaminen. Pelimuokkauksia voivat olla esimerkiksi hahmon vaihtaminen, uudet asusteet tai vaikka kuolemattomuus. Palkintojen ei tarvitse vaikuttaa pelaamiseen, mutta ne ovat kiva bonus pelaajalle, sillä hänen suorituksensa huomataan.

Keräiltäviä esineitä voi olla monenlaisia. Tavallisimpia keräiltäviä asioita ovat kolikot tai jonkinlaiset muut esineet, joita tarpeeksi keräämällä pelaaja saa lisäelämän. Näitä esineitä on usein ryppäinä ympäri kenttää ja niitä on helppo kerätä. Esimerkiksi Super Mario Bros. –sarjassa (1985-2019) pelaaja saa lisäelämän jokaisesta keräämästään sadasta kolikosta keräystahdista riippumatta. Sonic the Hedgehog –sarjassa (1991-2019) taas pelaajan pitää onnistua keräämään sata sormusta yhdessä kentässä menettämättä niitä ansaitakseen lisäelämän. Lisäelämiä on monesti myös saatavilla omina esineinään ja niiden ansaitsemiseksi pelaaja voi joutua tekemään hieman ongelmanratkaisua tai pienen haasteen.

Haasteen kannattaa olla kevyt, sillä pelaaja ei tahdo riskeerata useita elämiä yhden lisäelämän hankkimiseksi.

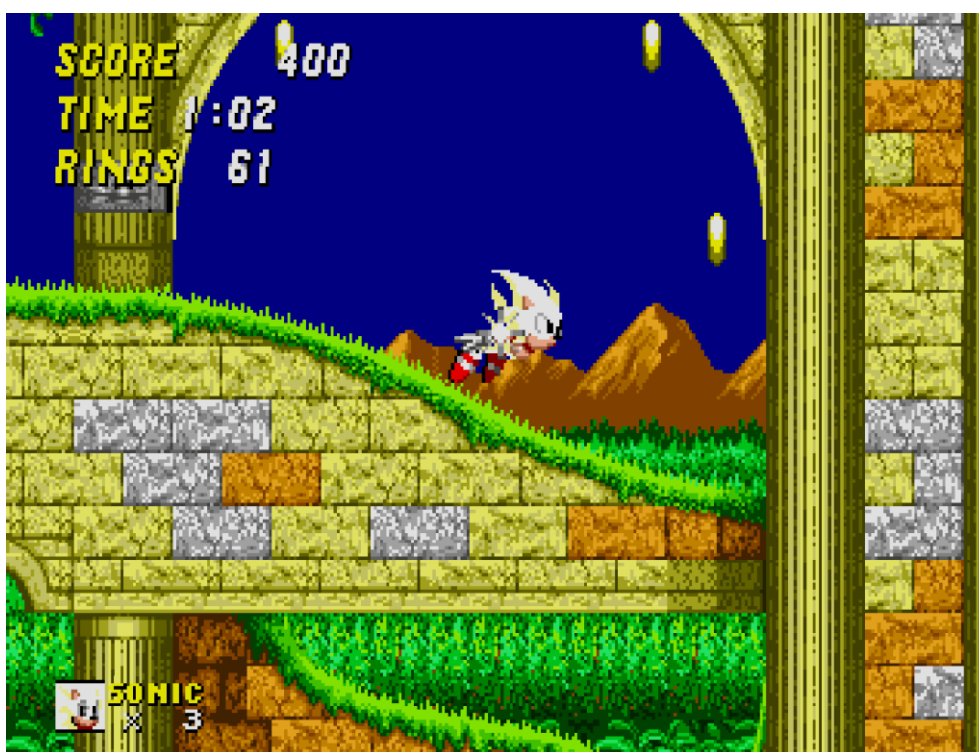
Lisävoimat ovat hyvä tapa antaa pelaajalle etu vihollisia vastaan. Pelaaja voi löytää kentästä esineen, joka kaksinkertaistaa pelihahmon elämäpisteet tai antaa tälle esimerkiksi asean, jota tämä voi hyödyntää, kunnes ottaa osuman tai lisävoimaan sidottu ajastin on kulunut loppuun. On myös mahdollista parantaa pelihahmon liikkuvuutta lisävoimilla antamalla tälle esimerkiksi mahdollisuuden hypätä kaksi kertaa korkeammalle tai pikajuoksunopeuden. Super Mario –sarja (Nintendo 1985-2019) on loistava esimerkki lisävoimien tarjoamista mahdollisuuksista, sillä Super Mariolle on vuosien aikana keksitty kymmeniä eri kykyjä, joita tämä voi hyödyntää seikkailuissaan, kuten pesukarhuasu kuvassa 1.



KUVA 1: Super Marion pesukarhu-lisävoima, jonka avulla voi lentää ilmassa hetkellisesti (Super Mario Bros. 3, Nintendo 1988)

Monet keräiltävät esineet vaikuttavat myös pelin suoritusprosenttiin. Perinteisten vain suoritusprosenttia nostavien esineiden lisäksi myös lisävoimat, kuten voima-

päivitykset tai etenemiseen vaadittavat esineet voivat myös vaikuttaa suoritusprosenttiin. Voimapäivitykset voivat antaa pelaajalle vahvistuksia vähän kerrallaan nostamalla osumapisteen määrää tai antamalla pelaajalle uusia voimia, kun hän on kerännyt kaikki tarvittavat osat. Esimerkiksi Sonic the Hedgehog 2 –pelissä (Sega 1992) pelaaja avaa mahdollisuuden muuttaa hahmo vahingoittumattomaan kuvassa 2 näkyvään Super Sonic –muotoon, kun hän on kerännyt kaikki erikoiskentistä löytyvät ”Chaos Emeraldit”. Voimapäivityksiä keräämällä peli helpottuu pelaajalle, sillä vaikka vaikeusaste pysyy samana, hänellä on paremmat mahdollisuudet selvitä tulevista haasteista.



KUVA 2: Super Sonic kiittää kentän läpi (Sonic the Hedgehog 2, Sega 1992)

Joskus peli vaatii pelaajaa keräämään tiettyjä esineitä tai päivityksiä, jotta tämä voi edetä pelissä. Monesti päivitykset kuitenkin tarjotaan tai ohjeistetaan pelaajalle, jotta eteneminen ei pysähtyisi liian pitkäksi aikaa. Esimerkiksi Raymanissa (Ubisoft 1995) pelaajalle annetaan voimapäivitys aina, kun sille on tarvetta ensimmäisen kerran.

Lisätavoitteissa vain taivas on rajana. Lisätavoitteita voi asettaa peliin vapaasti kaikkien kentän vihollisten tuhoamisesta aikahaasteisiin tai esineiden löytämiseen. Tavoitteiden kuitenkin tulee olla mahdollisia ja tasapainossa pelin vaikeusasteen kanssa eikä viedä pelaajaa turhautumiseen asti, ellei haluta, että pelaaja palaa myöhemmin suorittamaan haasteita lisävoimien avulla. Lisätavoitteista on mahdollista antaa voimia tai yksinkertaisen ilmoituksen pelaajan onnistumisesta. Sonic the Hedgehog –pelissä (1991) pelaaja saa maaliin tullessaan enemmän pisteitä, mikäli hän suorittaa kentän nopeasti. Lisäksi, jos pelaaja keräsi ainakin 50 sormusta, hän pystyy menemään erikoiskenttään kuvassa 3 näkyvän jättsormuksen kautta. (Sega 1991.)



KUVA 3: Erikoiskenttään vievä jättsormus kentän lopussa (Sonic the Hedgehog, Sega 1991)

3.3.3 Esteet ja viholliset

Pelissä on hyvä olla esteitä ja vihollisia, jotta pelaajalla on haastetta peliä pelatessa. Niiden tavoitteena on hidastaa ja pysäyttää pelaajan etenemistä, mikäli pelaajan taidot eivät riitä tai jos hän epäonnistuu tasohyppelyhaasteessa. (Boutros 2006, 27.) Peleissä ilmenee usein kiinteitä maailmaan sopivia esteitä, jotka

eivät liiku eikä niitä voi tuhota. Hyviä esimerkkejä tällaisista ovat pohjattomat kuilut, erilaiset terävät esineet ja tuli- tai sähköesteet. Viholliset taas ovat muokattavampia, sillä ne voivat pysyä paikallaan, liikkua ja ottaa useampia osumia ennen päihittämistä. Molemmat näistä vahingoittavat pelaajaa, mikäli erityisiä ehtoja ei ole.

Vihollisilla on useimmiten jonkinlainen tekoäly, vaikka se voikin olla hyvin yksinkertainen. Usein pelien alkupään viholliset liikkuvat suoraan tai tietynlaisella reitillä, jotta niiden väistäminen ja päihittäminen olisi pelaajalle mahdollisimman helppoa. Tämä myös auttaa pelaajaa oppimaan vihollisten käyttäytymistä tulevaisuutta varten. Myöhemmässä vaiheessa kenttäsuunnittelija voi lisätä peliin samankaltaisia, mutta hieman erinäköisiä vihollisia, jotka ovat vahvempia tai käyttäytyvät hieman eri tavalla. Pelaajalla on jo selvä käsitys vihollisten käyttäytymisestä, joten hän pystyy päättelemään vihollisten muutokset haastaessaan näitä ensimmäistä kertaa. Näin viholliset kehittyvät, mutta pelaaja pysyy mukana kehityksessä. Nintendon Super Mario Bros. –pelissä (1985) kilpikonnamaiset Koopa-viholliset ovat hyvä esimerkki samasta vihollisesta eri muodoissa. Vihreäkilpiset Koopat kävelevät suoraan eteenpäin, vaihtaen suuntaa vain törmätessään seinään. Punakilpiset Koopat taas kääntyvät kielekkeen kohdalla, välttämällä pohjattomaan kuiluun juoksemisen. Myöhemmin pelissä tulee vastaan Koopia, joilla on siivet, ja jotka toimivat myös eri tavoin väristä riippuen. Näin saadaan yhdestä vihollistyyppistä luotua neljä erilaista vihollista kuitenkin pitäen niiden välisen eron selkeänä. (Nintendo 1985.)

Tekoälyllisiä vihollisia kannattaa asettaa kenttään niin, että pelaaja oppii niiden toiminnot ennen niiden kohtaamista. Erilaiset viholliset saattavat seurata pelihahmoa tai pyrkivät reagoimaan tämän liikkeisiin tai sijaintiin. Super Mario Bros. 3 –pelin (Nintendo 1988) Chain Chomp –viholliset esitellään kentän 2-5 alussa, jossa Chain Chomp näkyy heti kentän aloituksesta. Kuvassa 4 näkyy, ettei vihollinen yllä pelihahmon kimppuun vaan pelaaja voi rauhassa tutkia tämän käyttäytymistä.



KUVA 4: Chain Chomp kiinni ketjussa kentän alussa (Super Mario Bros. 3, Nintendo 1988)

Vaikka vihollisia on hyvä olla monenlaisia, on silti tärkeää muistaa vihollisten määrä ja uusien vihollisten tahditus, jotta pelaajalla on tarpeeksi aikaa oppia aiemmat asiat, ja hänellä on siten mahdollisuus keskittyä uusiin vaaroihin. Kun pelaaja on kohdannut vihollisen kaikissa erilaisissa vihollisen mekaniikkaa hyödyntävissä tilanteissa, voi seuraavassa kentässä olla hyvä hetki esitellä uusia vihollisia. Tätä kaavaa noudattamalla viholliset tulevat tutuksi pelaajalle ja hänellä on hyvät mahdollisuudet selvitä pelistä omilla taidoillaan ja tiedoillaan, eikä epäreiluuden tunnetta tule. (Boutros 2006, 25.)

Alueen tai kenttäsarjan lopussa voi olla hyvä hetki testata pelaajan taitoja pomovihollisen kanssa (Klappenbach 2019). Pomon ja pikkupomojen lähestymisestä on hyvä ilmoittaa pelaajalle, jotta tämä voi varautua taisteluun, esimerkiksi kentän teeman vaihtamisella vaarallisemmaksi ja uhkaavammaksi, kuten Super Mario –sarjan linnoitukset. Tarkastuspisteen jättäminen ennen pomotaistelua voi olla hyvä idea, jotta pelaaja voi yrittää taistelua välittömästi uudelleen. Useimmissa peleissä kenttä päättyy pomotaistelun voittamisen jälkeen (Klappenbach 2019). Se on suositeltavaa, sillä mikäli pelaaja epäonnistuu, hän voi joutua taistelemaan pomovihollista vastaan uudelleen.

4 KENTTIEN SUUNNITTELU, LUOMINEN JA TESTAUS

Opinnäytetyön käytännön vaihe koostui kenttien luomisesta, testaamisesta ja vertailusta aiempiin ja virallisiin tuotoksiin. Olin luonut kaksiulotteisia tasohyppelykenttiä jo aiemmin omaan peliini GRiPiin (Gullsten H., Hirvikoski J., Kiintonen S., Nord E. & Rantala M. 2017) sekä Media Moleculen LittleBigPlanet –pelin (2008) kenttäeditorilla, joten pystyin niiden pohjalta katsomaan kenttäsuunnittelun tulosta, kun aiheeseen ei oltu perehdytty aiemmin. Luodessani kenttiä olin vakuuttunut, että ne ovat hauskoja ja sopivan haastavia pelaajille, mutta palaute oli päinvastainen.

Tässä vaiheessa loin kenttiä myös Nintendon Super Mario Maker –pelissä (2015), jonka kenttäsuunnitteluun sovelsin kaikkea työn aikana oppimaani ja vertasin kenttiä virallisiin Nintendon kenttiin. Super Mario Makerilla kenttien luominen oli nopeaa ja helppoa, minkä vuoksi sen hyödyntäminen työssä oli kätevää. Kenttien teon helppouden lisäksi Super Mario –sarjan laajuus ja suosittuus takasivat sen, että sekä aloittelevia että kokeneita pelaajia oli saatavilla.

Testaajina projektissa toimi ystäviäni ja Tampereen ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn opiskelijoita. Pyysin heitä kertomaan asiat mahdollisimman neutraalisti, jotta haastatteluvaiheessa saataisiin mahdollisimman hyvä kuva kenttäsuunnittelun tason muutoksesta.

4.1 Luomisaika

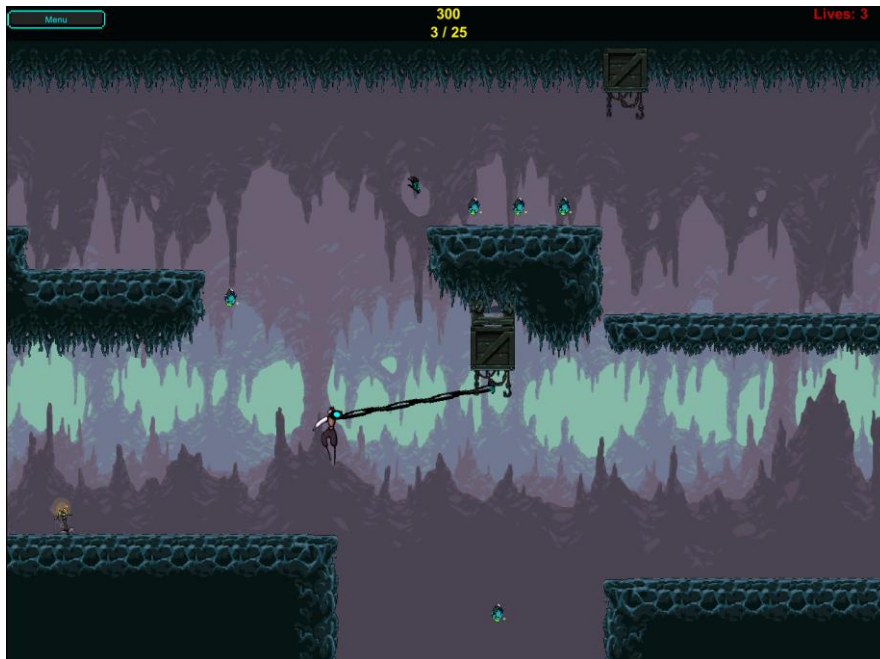
Olin luonut LittleBigPlanetissa kenttiä jo 2010-luvun alkuvaiheessa, joten ne olivat erityisen hyvä tapa nähdä, miten kenttäsuunnitteluni on kehittynyt viimeisten vuosien aikana. GRiPin kenttäsuunnittelu tapahtui syksyllä 2017, jolloin toteutimme koulussa 2D-peliprojektia. Super Mario Makerin käyttäminen oli taas hyvä valinta viimeiseksi kenttäsuunnittelupeliksi, sillä sen kenttämuokkain on helppokäyttöinen ja peli on tuttu monille. Pystyin testaamaan kenttiäni Tampereen ammattikorkeakoululla, sillä löysin pelin taukotilastamme, jossa useat opiskelijat käyvät viettämässä aikaa.

4.1.1 Kentän luominen ilman kenttäsuunnitteluun perehtymistä

Ennen perehtymistä kenttäsuunnitteluun, olin jo kiinnostunut omien kenttien luomisesta ja jakamisesta yleisölle. Aloitinkin matkani kenttäsuunnittelun parissa LittleBigPlanet –pelissä (Media Molecule 2008). LittleBigPlanetissa on mahdollista luoda pääsääntöisesti kaksiulotteisia kenttiä, mutta koska kentissä voi olla muutama rivi syvyyttä, peliä voidaan myös kutsua hieman kolmiulotteiseksi. Kenttäsuunnitteluni alkoi yleensä uudesta kiinnostavasta ideasta tai elementistä, jonka pohjalta kenttä rakentui ja laajentui. Ensimmäiset kenttäni sisälsivät vain tasolta tasolle hyppimistä ilman rakennetta ja päättyivät usein lähes mahdotto- maan hyppyyn, jonka vain hyvä pelaaja onnistuu ylittämään. Näiden kenttien luominen vei usein aikaa alle tunnin verran ja ne päättyivät jakoon välittömästi.

LittleBigPlanetin kenttäsuunnitteluajanani loin yhden laajemman kentän, joka yhdisteli useampia elementtejä. Kentän suunnittelu ja luominen veivät aikaa muutam- tan tunnin, sillä olin uusi kenttäsuunnittelija pelissä, eivätkä elementit olleet minulle vielä tuttuja. Onnistuin kuitenkin luomaan pitkän kentän, jossa oli useita erilaisia esteitä pelaajan ohitettavaksi tauotta. Onnistuin itse läpäisemään kentän pienellä harjoittelulla, joten koin sen olevan tarpeeksi hyvä jaettavaksi.

GRiPin (Gullsten ym. 2017) kenttäsuunnittelu siirtyi alkusyksystä minun vastuul- leni, jolloin jouduin jättämään ohjelmointiurakasta osan pois. Vaikken vielä tällöin ollut perehtynyt kenttäsuunnitteluun laajemmin, oli minulla jo selvä käsitys siitä, millainen rakenne kentällä kannattaa olla. Ensimmäinen kenttä pelissä oli helppo harjoittelu, jossa ensin opetettiin pelaajaa hyppimään ja tutustumaan maailmaan. Kuvassa 5 näkyvä toinen kenttä toi peliin mukaan lisävoiman, jolla pelihahmo pystyi roikkumaan katosta ja nostamaan tai laskemaan itseään hallitusti roikku- essa. Kolmas kenttä toi peliin aktivoitavat ovet ja ansoja ja neljäs kenttä syvensi pelaajan taitoja. Viides ja viimeinen kenttä toimi viimeisenä haasteena ja se laittoi kaikki pelaajan taidot testiin. Itse onnistuin pelaamaan jokaisen kentän läpi, mutta toinen ryhmän jäsen helpotti useita hyppelykohtia, koska koki niiden olleen liian vaikeita vähemmän kokeneelle pelaajalle.



KUVA 5: Pelihahmo roikkumassa kirjoittajan ja hänen projektitiiminsä luomassa pelissä (GRiP, Gullsten ym. 2017)

Pyrin rakentamaan GRiPin (Gullsten ym. 2017) kentät mahdollisimman laajalle yleisölle, jotta se olisi mahdollisimman suosittu peli jaettuna. Päätimme lisätä kiinnostavuutta keräiltävillä esineillä, joita oli kerättävissä jokaisessa kentässä ja jotka antoivat kerätessä pisteitä. Pyrin asettelemaan esineet siten, että jokainen esine oli kerättävissä, kun kenttään saavutaan ensimmäistä kertaa ja ne olivat selkeästi esillä muutamaa piilotettua haastetta lukuun ottamatta. Erilaisia pelihaasteita ihailleena ja kokeilleena onnistuin asettamaan kerättävät esineet kenttään myös siten, että peli oli mahdollista läpäistä koskettamatta yhteenkään esineeseen. Tämä toi pelille uuden haasteen, mikäli pelaajaa kiinnosti kokeilla taitojaan erilaisessa haasteessa. Olin itse tyytyväinen lopputulokseen, vaikka kenttien määrä olisikin voinut olla suurempi.

4.1.2 Kenttien luominen perehtymisen jälkeen

Kenttäsuunnitteluun perehtymisen jälkeen oloni kenttää luodessa oli täysin erilainen. Valitsemani pelin, Super Mario Makerin (Nintendo 2015), kenttäsuunnittelu sujui helpommin, sillä minulla oli selkeä suunnitelma siitä, mitä kentässä tulisi

esiintyä seuraavaksi ja pystyin tarjoamaan testaajille paremman kokemuksen lisäämällä haasteita tahdissa, jota olen nähnyt aiemmin Super Mario –peleissä. Pysin toistamaan peleissä tunnettua kaavaa, joka sisältää esittelyn, aloitushaasteen, tarkastuspisteen, keskivaiheen haasteen ja lopetuksen lisähaasteiden ja taukohetkien lisäksi. Pysin antamaan pelaajille lisähaasteita ja niihin sopivia palkintoja ja välttämään yllättävien elementtien ja liian suuren vihollismäärän lisäämistä, mikä varjosti kenttäsuunnitteluani aiemmin mainituissa LittleBigPlanetin kentissäni (Media Molecule 2008).

Kentän luomisen jälkeen oloni oli onnistunut ja koin, että kenttä voisi sopia paremmin myös vähemmän osaaville pelaajille. Omasta näkökulmastani kenttäsuunnittelu onnistui paljon paremmin kuin aiemmin mainituissa peleissäni. Perehtymisestä oli selvästi apua jo suunnitteluvaiheessa, sillä mielessäni oli selkeä kuva kentän rakenteesta ja taukopaikkojen tärkeydestä. Pysin myös, että pelaajalla tietää kentän alusta alkaen, mitä häneltä tullaan vaatimaan esittelemällä tärkeät elementit jo ensimmäisessä ruudussa.

4.2 Testausaika

Kenttien luomisen jälkeen testautin pelejä, joissa olin tehnyt kenttäsuunnittelua, Tampereen ammattikorkeakoulun tiloissa syksyllä 2019. Tavoitteenani oli antaa pelaajille mahdollisuus pelata kenttiä omalla tavallaan ja esittelemällä vaihtoehdot pelityylit tai mahdollisuudet vasta ensimmäisen kerran jälkeen. Ennen pelaamisen aloittamista opastin jokaisen pelin ohjauksen testaajille, sillä vaikka kenttien tavoitteena oli toimia kaiken tasoisille pelaajille, ei niihin oltu sisällytetty ohjeita. Haastattelin testaajia muutamalla valmiilla kysymyksellä, mutta annoin heidän kertoa kokemuksestaan mahdollisimman avoimesti, jotta keskustelu toimi vapaammin.

4.2.1 Testaus kenttäsuunnitteluun perehtymistä edeltävissä kentissä

Testauttaessani LittleBigPlanetissa (Media Molecule 2008) tekemiäni kenttää, huomasin välittömästi ongelmia. Jo itse testatessani kenttiä pitkästä aikaa, koin

niiden olevan liian hankalia ja huonosti rakennettuja, ja ongelmat nousivat pintaan varsinkin uusien pelaajien testaussessioiden kohdalla. Pelaajat menettivät kaikki elämänsä jo ennen testattavan kentän puolta väliä eivätkä esteet tuntuneet kenestäkään reiluilta. Kukaan ei päässyt kentän loppuun, sillä turhautuminen ja epäonnistuminen vähensivät innostusta pelata uudelleen.

Vaikka LittleBigPlanetin kentät itsessään olivat epäonnistuneita, sai niiden testauksesta silti arvokasta dataa aloittelevan kenttäsuunnittelijan virheistä. Aloitteleva kenttäsuunnittelija todennäköisemmin keskittyy kehittämään kenttää oman taitotasonsa mukaisesti ja yrittää tehdä siitä mahdollisimman kiinnostavan lisäämällä kenttään paljon tekemistä. Suurimmat ongelmat kentässä tuntuivatkin olevan esteiden hankaluus, määrä ja tahditus. Suurin osa kentässä olleista esteistä oli suunniteltu kokeneelle pelaajalle, joka tiesi, mitä odottaa kentältä. Esteitä myös oli liikaa, sillä hengähdystaukoja ei juurikaan kentästä löytynyt. Kentän ongelmat poistivat nopeasti kiinnostuksen yrittää sitä uudelleen ja positiiviset kokemukset koostuivat suurelta osin kenttäsuunnittelun huonon laadun huvittavuudesta, jota kuva 6 havainnollistaa.



KUVA 6: Kirjoittajan vanhan LittleBigPlanet-kentän epäreilu ja tylsä este (LittleBigPlanet, Media Molecule 2008)

GRiPin (Gullsten ym. 2017) kohdalla osasin itse pelata peliä suhteellisen hyvin, eikä esteiden ohittaminen ollut minulle kovin vaikeaa. Isoimmat ongelmat itse pelatessani olivat ohjaaminen ja muutamat kohdat kentässä, joiden suoritusstrategiaa en muistanut. Testaajien kohdalla pelin aloitus sujui positiivisesti. Osa aloitti esineiden keräämisen ja osa taas hyppeli suoraan eteenpäin pelissä. Ensimmäinen kenttä sujui ongelmitta, mutta toinen kenttä toi ongelmia ohjauksen ja kenttäsuunnittelun huonon yhdistelemisen vuoksi. Muutamat esteet eivät olleet vaarallisia, mutta koituivat silti liian haastaviksi pelaajille ja lukuisten yritysten jälkeen autoin paria testaajaa ohittamaan kyseiset esteet. Kolmannessa kentässä pelaajat huomasivat vaikeusasteen nousseen runsaasti ja viimeistään neljännessä kentässä jokainen testaaja oli menettänyt kaikki elämänsä. Ohjeistuksen avulla yksi testaaja jaksoi pelata peliä viimeiseen kenttään asti, mutta ei onnistunut sitä voittamaan.

GRiPin kohdalla epäonnistuminen tuntui raskaammalta, sillä toimin pelitiimin kenttäsuunnittelijana projektissa. Tavoitteenani oli luoda kaiken tasoisille pelaajille sopivaa vaikeusastetta, mutta uudet pelaajat eivät pärjänneet pelin haasteille edes opastuksen kanssa. Vaikka pelisuunnittelullisesti pelaajalle olisi voinut antaa useampia lisäelämiä tai kenttävalikon käytettäväksi, oli kenttäsuunnittelussa selkeitä puutteita. Muutamat pelaajat antoivat positiivista palautetta ensimmäisen kentän helppoudesta, mutta kritisoivat sitten vaikeusasteen pikaista nousua tulevissa kentissä sekä hankalien että vaarallisten esteiden kohdalta. Toisen kentän viimeinen haaste, johon vaadittiin sekä hahmon liikkumiseen että venyvään käteen liittyviä taitoja kritisoitiin eniten, sillä kyseinen este vaati nopeita refleksejä pelaajalta eikä se tuntunut reilulta harjoittelumäärään nähden.

Objektiivinen palaute LittleBigPlanetin ja GRiPin kentistä oli enimmäkseen negatiivinen, mikä oli odotettavissa. Katsellessani molempia pelejä ja niiden kenttiä näen useita kehityskohteita, jotka olisivat helposti paranneltavissa nykyisellä kokemuksellani. Haasteiden vaikeusasteen ja tahdituksen jälkeen isoin ongelma oli huvin tuottaminen. Vaikka molemmissa peleissä oli paljon haastetta, ei pelaajalle ollut tarjolla tarpeeksi hupia pelin jatkamiseksi. GRiPin kohdalla osa pelaajista koki keräiltävät esinet hyvänä lisänä peliin, mutta niiden uudelleenkerääminen

pelin häviämisen jälkeen turhautti ja vähensi monien pelaajien kiinnostusta uudelleenkeräämiseen, sillä esineiden keräämisestä ei pistemäärän nousun lisäksi muuta palkintoa. LittleBigPlanet-kentän keräiltäviä esineitä ei kukaan päässyt näkemään, sillä ne olivat saatavilla kentän loppuvaiheilla, jonne yksikään pelaaja ei selvinnyt.

4.2.2 Testaus kenttäsuunnitteluun perehtymisen jälkeisessä kentässä

Kenttäsuunnittelu Super Mario Maker (Nintendo 2015) –kentässäni sai paljon positiivisempaa palautetta, kuin edeltävien pelien kentät. Testaajat arvostivat kentän yksinkertaisuutta ja hupia, jota toivat haasteiden sopiva tahditus ja mahdollisuus ohittaa hankalampia esteitä. Pelaajat kokivat epäonnistumisia harvoin ja heistä kentän suorittaminen tuntui mukavalta ja palkitsevalta, sillä pelaaminen tuntui reilulta. Alussa esittelemäni esteet, Piranha-kasvit ja läpi hypättävät tasot, saivat osan pelaajista huomaamaan jo kentän alussa, mitä odottaa tulevilta esteiltä. Suurin osa testaajista päätyi suorittamaan kaiken kentässä, mikä kertoo kentän helposta vaikeusasteesta. Olin itse tavoitellut kentän vaikeusasteen olevan hieman korkeampi, mutta olin silti tyytyväinen suunnittelun tulokseen ja palautteeseen. Negatiiviset palautteet kentästä liittyivät suurimmalta osin kentän helppouteen, mikä voi osittain johtua siitä, että Super Mario Maker –kenttien testaus tapahtui välittömästi luomieni selkeästi hankalien LittleBigPlanet- (Media Molecule 2008) ja GRiP-kenttien (Gullsten ym. 2017) jälkeen.

Verrattaessa tekemääni Super Mario Maker –kenttää Nintendon virallisiin kenttiin, suurin ero oli nähtävissä visuaalisessa tyyliässä. Viralliset kentät on rakennettu todennäköisesti pitkällä aikavälillä ja vuosien kokemuksella, kun taas oma kenttäni oli nopeasti rakennettu opinnäytetyötä varten. Tästä johtui myös kentän karkeampi ulkonäkö. Haastetason myötä kenttä kuitenkin vaikutti sopivan hyvin viralliseksi Super Mario –sarjan alkupään kentäksi. Tahditus oli suunniteltu vahvasti New Super Mario Bros. Wii (Nintendo 2009) –kenttien standardin mukaisesti, joka toistaa kaavaa haasteiden ja tauotuksen vaihtelulla.

5 POHDINTA

Työn käytännön vaiheen lopputulos oli selkeä ja odotettavissa. Perehtymisen jälkeen tehdyt kentät olivat selkeästi parempia kuin ennen perehtymistä tehdyt kentät riippumatta siitä, vaihtuiko peli välissä. Kirjoittajan luomissa Super Mario Maker (Nintendo 2015) –kentissä rakenne oli selkeämpi ja niiden pelaaminen oli selkeästi hauskempaa. GRiPin (Gullsten ym. 2017) pelaaminen oli testaajien mielestä hankalaa ja hieman puuduttavaa vaikeusasteen nousun vuoksi. LittleBigPlanet-kenttien (Media Molecule 2008) pelaaminen puolestaan oli huvittavan vaikeaa ja niistä näki selkeästi puutteita kentän ulkonäössä, rakenteessa ja reiludessa. Työ oli tehty kirjoittajan omien kenttien pohjalta ja opinnäytetyössä käytettiin paljon kirjoittajan havaitsemia ja itsekseen tutkimia asioita lähteiden keräämisen lisäksi, joten on mahdollista, että työstä jäi puuttumaan asioita, joita kirjoittajalle ei sattunut vastaan. Alun perin työtä tehdessä kirjoittajalla oli myös tavoitteena haastatella pelimaailman kenttäsuunnittelijoita ja kerätä informaatiota heiltä, mutta kyseinen osuus jäi lopullisesta työstä pois.

Molemmat kirjoittajan testauttamat pelit, joiden kentät luotiin ennen kenttäsuunnitteluun perehtymistä, ovat nykyisin vähällä käytöllä, minkä vuoksi työssä ei keskitytty luomaan uusia kenttiä niihin. Sen sijaan työssä hyödynnettiin ajankohtaista Super Mario Makeria. Tästä syystä tutkimustulokset kenttäsuunnittelun paranemisesta voivat olla hieman epätarkkoja pelien vaihdellessa. Viesti kenttäsuunnittelun laadun paranemisesta perehtymisen myötä pitää kuitenkin paikkansa, sillä suunnittelija pystyy hyödyntämään taitojaan pelistä riippumatta, kunhan hän on perehtynyt aiheeseen.

Tätä opinnäytetyötä voidaan käyttää ohjeistuksena uusille kenttäsuunnittelijoille ja siitä voi olla mahdollista koota tiivistä opetuspakettia tärkeistä seikoista tasohyppelypelien kenttäsuunnittelun opetusta varten. Opinnäytetyössä on laajasti jatkotutkimusmahdollisuuksia ja kirjoittaja suunnittelee jatkavansa työn laajentamista tulevaisuudessa. Myös aiemmin mainittua kenttäsuunnittelijoiden haastattelua on mahdollista lisätä työhön. Opinnäytetyö liittyi kaksikulotteisiin lineaarisiin tasohyppelypeleihin, joten järkevimmit jatkotutkimussuunnat aiheen tarkemman

tutkimuksen lisäksi ovat todennäköisesti kolmiulotteisten pelien ja avoimen maailman lisääminen tutkimuksen osaksi. Myös visuaalinen kenttäsuunnittelu ja pelisuunnittelu ovat helposti yhdistettävissä opinnäytetyön informaatioon, mikäli jatkotutkimuksesta halutaan luoda laajempaa kokonaisuutta.

LÄHTEET

Adams, E. & Dormans, J. 2012. Game Mechanics: Advanced Game Design. 1. painos. Berkeley: New Riders Games.

Boutros, D. 2006. A Detailed Cross-Examination of Yesterday and Today's Best-Selling Platform Games. Artikkele. Päivitetty 04.08.2006. 11–27. Luettu 29.11.2019. https://www.gamasutra.com/view/feature/130268/a_detailed_cross-examination_of_.php

Cifaldi, F. 2012. Sad But True: We Can't Prove When Super Mario Bros. Came Out. Artikkele. Julkaistu 28.03.2012. Luettu 28.11.2019. https://www.gamasutra.com/view/feature/167392/sad_but_true_we_cant_prove_w

Crash Bandicoot 3: Warped. 1998. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment. Yhdysvallat.

Fez. 2012. Polytron Corporation, Trapdoor. Yhdysvallat, Kanada.

Gavin, A. 2012. Making Crash Bandicoot. Blogi. Julkaistu 02.02.2011. Päivitetty 11.01.2012. Sivu 6, vierailijana artikkelissa Jason Rubin. Luettu 15.10.2019. <https://all-things-andy-gavin.com/2011/02/02/making-crash-bandicoot-part-1/>

GRiP. 2017. Gullsten, H., Hirvikoski, J., Kiintonen, S., Nord, E. & Rantala, M. Suomi.

Harviainen, J., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. 1. painos. Tampere: Tammerprint Oy, 10.

I Wanna Be the Guy. 2007. O'Reilly, Michael "Kayin". Yhdysvallat.

Klappenbach, M. 2019. What is a Platform Game? Artikkele. Päivitetty 27.11.2019. Luettu 29.11.2019. <https://www.lifewire.com/what-is-a-platform-game-812371>

Lego Star Wars: The Video Game. 2005. Aspyr, Eidos Interactive, Giant Interactive Entertainment, Griptonite Games, Traveller's Tales. Iso-Britannia, Yhdysvallat.

LittleBigPlanet. 2008. Media Molecule, Sony Computer Entertainment. Iso-Britannia.

Vox. 2017. How the inventor of Mario designs a game. Haastattelu. Julkaistu 12.01.2017. Youtube-video. Luettu 19.10.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=K-NBcP0YUQI>

New Super Mario Bros. 2006. Nintendo, Nintendo EAD. Japani.

New Super Mario Bros. Wii. 2009. Nintendo, Nintendo EAD. Japani.

- O'Reilly, M. 2007. I Wanna Be the Guy. Esittelyteksti. Päivitetty 22.12.2008. Julkaistu Gamejoltin sivulle kyseisenä päivänä esittelytekstin kanssa. Luettu 27.11.2019. <https://gamejolt.com/games/i-wanna-be-the-guy/5>
- Pang, C. 2017. Understanding Gamer Psychology: Why Do People Play Games? Artikkele. Julkaistu 31.01.2017. Luettu 29.11.2019. <https://www.sekg.net/gamer-psychology-people-play-games/>
- Parish, J. 2014. Five Critical Moments in Platform Game History. Artikkele. Päivitetty 25.07.2014. Luettu 28.11.2019. <https://www.usgamer.net/articles/five-critical-moments-in-platform-game-history>
- Rayman. 1995. Digital Eclipse, Ubi Soft, Ubi Studios, Ubi Soft Milan. Yhdysvallat, Ranska.
- Rogers, S. 2010. Level Up!: The Guide to Great Video Game Design. 1. painos. Chichester: John Wiley & Sons Ltd.
- Smith, G., Cha, M. & Whitehead, J. 2008. A framework for analysis of 2D platformer levels. Sandbox '08 Proceeding of the 2008 ACM SIGGRAPH symposium of Video Games, 75–78.
- Sonic & Knuckles. 1994. Sega. Japani.
- Sonic CD. 1993. Sega. Japani.
- Sonic the Hedgehog –pelisarja. 1991-2019. Sega, Sonic Team. Japani.
- Sonic the Hedgehog. 1991. Sega, Sonic Team. Japani.
- Sonic the Hedgehog 2. 1992. Sega, Sega Technical Institute. Japani, Yhdysvallat.
- Super Mario 3D Land. 2011. Nintendo, Nintendo EAD Tokyo. Japani.
- Super Mario Bros. –pelisarja. 1985-2019. Nintendo EAD, Nintendo EPD. Japani.
- Super Mario Bros. 1985. Nintendo, Nintendo Creative Department. Japani.
- Super Mario Bros. 3. 1988. Nintendo, Nintendo EAD. Japani.
- Super Mario Maker. 2015. Nintendo, Nintendo EAD. Japani.
- Super Meat Boy. 2010. Team Meat. Yhdysvallat.
- Super Metroid. 1994. Intelligent Systems, Nintendo, Nintendo R&D1. Japani.
- Temple Run. 2011. Imani Studios. Yhdysvallat.

Zolan, J. 2013. The Decline of the Arcade. Artikkele. Julkaistu 02.09.2013. Luettu 25.11.2019. <https://www.denofgeek.com/us/games/the-decline-of-the-arcade/56962/the-decline-of-the-arcade>

LIITTEET

Liite 1. Testaajille esitetyt kysymykset

1. Kaikista peleistä:

- a. Oliko pelaaminen kivaa? Koetko, että kenttäsuunnittelu oli onnistunutta?
- b. Mitä olisit muuttanut kentän kenttäsuunnittelussa?
- c. Mitä mieltä olit kentän haasteista ja niiden tahdituksesta?
- d. Houkuttelivatko kerättävissä olleet esineet sinua?
- e. Vapaa sana

2. Lisäkysymyksiä Super Mario Makeriin:

- a. (1a:n jälkeen) Oliko kenttäsuunnittelun taso parantunut pelien välillä?
- b. (Virallisen kentän testauksen jälkeen) Mitä eroja näit näiden kahden kentän välillä?
- c. Koetko, että tämä kenttä voisi tulla vastaan virallisessa Mario-pelissä?

Liite 2. Tutkimuksessa mainittujen pelien lista

Crash Bandicoot

Crash Bandicoot 3: Warped

Donkey Kong

Fez

GRiP

H.E.R.O.

I Wanna Be the Guy

Lego Star Wars: The Video Game

LittleBigPlanet

Mega Man

Metroid

New Super Mario Bros.

New Super Mario Bros. Wii

PitFall!

PitFall II: The Lost Caverns

Rayman

Sonic & Knuckles

Sonic CD

Sonic the Hedgehog

Sonic the Hedgehog 2

Space Panic

Super Mario 3D Land

Super Mario Bros.

Super Mario Bros. 3

Super Mario Maker

Super Mario World

Super Meat Boy

Super Metroid

Temple Run