

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän suuntautumisvaihtoehto /graafinen suunnittelu

Joni Kemppainen

DEMON SCROLL -MOBIILIPELIN IDEOINTI, GRAFIIKKA JA ANIMAATIO

Opinnäytetyö 2011

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Graafinen suunnittelu

KEMPPAINEN, JONI

Demon Scroll mobiilipelin ideointi, grafiikka ja animaatio

Opinnäytetyö

36 sivua

Työn ohjaaja

Opettaja Suvi Kitunen

Toimeksiantaja

Marraskuu 2011

Avainsanat

mobiili, peli, hahmo, suunnittelu, grafiikka

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan hyvien pelien piirteitä ja ominaisuuksia niin visuaalisuuden kuin pelattavuuden kannalta, joiden pohjalta aloin työstää Demon Scroll -peliä. Demon Scroll on iPhone- ja mahdollisesti myös iPod Touch -alustoille julkaistava Flash -pohjainen peli, joka valmistuttuaan tulee myyntiin Applen App Storeen. Se perustuu vuonna 2010 julkaistuun LittleBigPlanet[®] -PlayStation3[®] -yhteisöpelin kenttään, joka tuolloin herätti pelin pelaajissa paljon huomiota ja suosiota. Tämä inspiroi minua laajentamaan pelaajayhteisöä, joten päätin tehdä siitä aivan oman pelin.

Työssä käytetään paljon viitteitä Rovion Angry Birds -peliin, joka on tämän projektin suurin innoittaja ja inspiraation lähde. Demon Scrollissa käytetään paljon samoja aiheita, jotka ovat johtaneet Angry Birdsin menestymiseen. Ulkonäkö ja konsepti ovat kuitenkin aivan erilaiset.

Työhön sisältyvät kaikki grafiikat, johon kuuluu muun muassa pelihahmot, taustagrafiikat, valikot ja painikkeet. Graafisen tuotannon lisäksi työhön kuuluvat myös animaatio ja pelisuunnittelu.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Business Management

KEMPPAINEN, JONI

Design and Animation of Demon Scroll Mobile Game

Bachelor's Thesis

36 pages

Supervisor

Suvi Kitunen, teacher

Commissioned by

November 2011

Keywords

mobile, game, character, design, graphics

This Bachelor's Thesis does research of features and abilities of good games in both gameplay and visuals. That's where the Demon Scroll mobile game project started from. It will be published on iPhone and possibly on iPod Touch platforms as Flash-based game, which will be on sale in Apple App Store when completed. Demon Scroll is based on one of the published levels of LittleBigPlanet® -PlayStation3® community game, which was released in 2010. Back then it was one of the most popular levels and that's where the whole idea to make an independent game came from.

A lot of references are used on Angry Birds iPhone game of Rovio, which is the biggest inspiration of this project. A lot of same ingredients is used on this project that made Angry Birds so popular, but the design and concept are totally different.

Project includes all the graphics, which contains characters, backgrounds, menus and buttons. And for that this project contains animation and game designing too.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	7
2	LÄHTÖASETELMA	7
	2.1 Demon Scroll	7
	2.2 Kokemus ja osaaminen	8
3	DEMON SCROLL TIETOKONEPELINÄ	8
	3.1 Ohjattavuus	8
	3.2 Grafiikat	8
	3.3 Koodaus	9
4	IPHONE PELIKONSOLINA	10
5	TIETOKONEESTA MOBIILIIN	10
6	HYVÄ PELIN OMINAISUUDET	11
	6.1 Lähtökohdat	11
	6.2 Hyvän pelin ominaisuudet ja niiden soveltaminen	11
7	DEMON SCROLL -TUOTANTO	13
	7.1 Lähtökohdat	13
	7.2 Ulkoasu ja visuaalisuus	14
	7.3 Pelin koukuttavat tekijät	15
	7.4 Mekaniikka	16
	7.5 Kohderyhmät ja pelaajatyypit	16
8	HAHMOT	17
	8.1 Tyyli	17
	8.1.1 Fysiikka ja anatomia	17
	8.1.2 Animaatio	17
	8.1.3 Vektoreista bittikarttaan	18

8.1.4	Värit	19
8.1.5	Yksilöllisyys	19
8.2	Roolihahmot	20
8.2.1	Päähahmo	20
8.2.2	Black Ninja -vihollinen	21
8.2.3	Mestari Yo Duh	22
8.2.4	Hatchi-sensei	22
8.2.5	Osuhenpuku -loppuvastus	23
8.2.6	Muita hahmoja	24
9	YLEISGRAFIIKAT	25
9.1	Taustagrafiikat	25
9.2	Vuoropuhelut	25
10	NINJUTSUT	26
11	VALIKOT	28
11.1	Ninjutsu -valikko	28
11.1.1	Ninjutsu –tyypin valintaruutu	28
11.1.2	Ninjutsun aktivointiruutu	29
11.2	Scroll Shop -valikko	30
11.2.1	Ninjutsu –tyypin valintaruutu	30
11.2.2	Ninjutsun ostoruutu	31
12	TUNNUKSET	31
12.1	Logo	31
12.1.1	Ensimmäinen versio	31
12.1.2	Lopullinen versio	32
12.2	App Store -kuvake	33
13	PÄÄTELMÄ	34

LÄHTEET

1 JOHDANTO

Demon Scroll on iPhone- ja mahdollisesti myös iPod Touch -alustoille julkaistava Flash-pohjainen peli, joka valmistuttuaan tulee myyntiin App Storeen. Se perustuu vuonna 2010 julkaisemaani LittleBigPlanet[®] -PlayStation3[®] yhteisöpelin kenttään, joka tuolloin herätti pelin pelaajissa huomiota ja suosiota. Tämä inspiroi minua laajentamaan pelaajayhteisöä, joten päätin tehdä siitä aivan oman pelin.

Demon Scroll on tarina vauvana orvoksi jääneestä ninjaoppilaasta ja Demonikääröstä, joiden kohtalot yhdistävät heidät toistensa luo. Juoni alkaa ninjakokeella, jossa sankarista tulee oikea ninja. Kokeen aikana hänen kotikyläänsä hyökätään ja tarkoin vartioitu Demonikäärö varastetaan. Sankari lähtee varkaan perään, ja näin varsinainen peli alkaa. Sankari jolla pelataan, juoksee automaattisesti tasaista vauhtia eteenpäin vasemmalta päin kohti oikeaa ja häntä vastaan tulee vihollisia, sivullisia ja kolikoita, joita hyökätään, väistetään tai kerätään. Näistä kerrotaan tarkemmin myöhemmin. Peli on jaettu kymmeneen kenttiin, joista jokainen on yhdestä neljään minuuttiin kestäviä juoksuosuuksia. Vaihtelua peliin tuovat erilaiset pomotaistelut. Kenttien välillä on hahmoesittelyjä, ohjeita pelaamiseen ja juonta eteenpäin vieviä vuoropuheluita.

Tutkin aiheessani miten ja mitkä asiat peleissä purevat pelaajiin niin pelattavuuden, kuin visuaalisuuden kannalta.

2 LÄHTÖASETELMA

2.1 Demon Scroll

Demon Scroll on toimintapeli, joka kertoo nuoresta ninjaoppilaasta jonka kohtalo on pelaajan käsissä. Demon Scrollin hahmot ja tarina ovat itseni keksimiä, jonka tapahtumat ja paikat sijoittuvat fiktiivisesti feodaaliajan Japaniin. Juoni haarautuu pelin puolessa välissä, jonka lopputulos riippuu pelaajan tekemästä hyvä-paha -valinnasta. Tämä antaa pelille uudelleenpeluuarvoa, jolla saadaan pelaaja viihtymään pidempään pelin äärellä. Asioiden ja tapahtumien kulkuun vaikuttaminen pelaajan omilla valinnoilla onkin nykypeleissä muotia, joista hyvinä esimerkkeinä Heavy Rain, Mass Effect, Jade Empire, Fable ja Infamous 2. Juonen kulkuun vaikuttaminen on yksi osatekijä, joka erottaa pelin elokuvasta.

Ennen kuin löysin iPhoneen potentiaalisuuden, suunnittelin peliä internetissä pelattavaksi tasohyppelypeliksi. Tein pelin grafiikat Adobe Illustrator CS5:lla, ja animaatio ja ohjelmointi tapahtui Adobe Flash CS5:lla. Koodikielenä käytin ActionScript2:a.

2.2 Kokemus ja osaaminen

Flash-kokemusta oli ennen projektia vain vähän. Olin käyttänyt Flashia aiemmin viimeksi lukioaikoinani, jolloin tein kuvaamataidon kurssilla animaation Macromedia Flash MX:llä. Internetistä löysin hyvin tutoriaaleja ja opiskelin Adobe Flash CS5:lla animointia How to Cheat in Adobe Flash CS5 -kirjasta. Pelisuunnittelukokemusta ei juuri ole, paitsi yläaste- ja lukioikäisenä tein the Games Factory -ohjelmalla tasohyppelypelejä. Niistäkin kaikki olivat lähinnä kokeiluja, joista mikään ei valmistunut loppuun saakka. Pelit ovat kuitenkin olleet harrastukseni jo kauan ja olen tutkinut iPhone-pelejä. Tästä minulla riittää tietämystä ja kokemusta.

3 DEMON SCROLL TIETOKONEPELINÄ

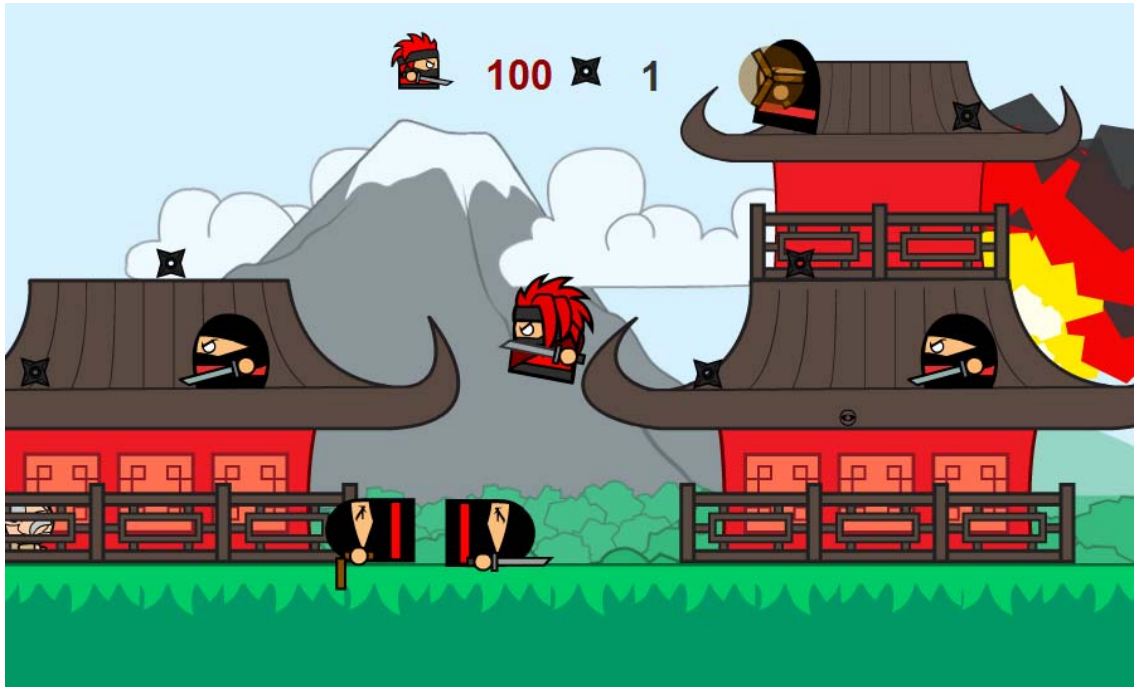
3.1 Ohjattavuus

Kuten tasohyppelypelit yleensä, oli Demon Scroll kuvattu suoraan sivulta. Hahmoa liikuteltiin nuolinäppäimillä, mutta hyökkäämisessä olikin aivan oma tekniikkansa. Hyökkäyssuuntaa ohjattiin hiirellä ja hiirtä klikkaamalla pelihahmo löi miekalla hiiren osoittimen suuntaan. Hahmon ei tarvinnut erikseen kääntyä hyökkäyssuuntaan, vaan se pystyi huitomaan miekalla mihin tahansa suuntaan, joka edesauttoi monesta suunnasta tulevien hyökkäysten torjumisia. Tällaista ohjaussysteemiä en ole nähnyt muissa peleissä, joten pidin ideaa innovatiivisena. Käsi ja siinä oleva miekka seurasivat pelihahmoa erillisenä objektina, joka seurasi tahattomasti hiukan viiveellä pelihahmon perässä. Tämä ei haitannut, sillä hahmon hypyt näyttivät näin ollen letkeän rennoilta.

3.2 Grafiikat

Pelissä ei ollut tiettyä värimaailmaa, vaan kaikki oli sen väristä kuin kuului olla. Ruocho oli vihreää ja taivas sininen. Vaaleammilla sävyillä sain peliin myös hiukan söpöyttä. Pieni pastellinsävyisyys pysyi tasoissa ja taustagrafiikoissa, jotta pelihahmot korostuisivat enemmän. Pelin hahmot olivat väreiltään vahvempia ja kirkkaampia, joka toi kontrastia taustagrafiikan ja hahmojen välille. Näin hahmot eivät sekoittuneet tausta-

grafiikkaan, vaan erottuivat selkeämmin ympäristöstä helpottaen pelitilanteen hahmotamista. (Kuva 1.)



Kuva 1. Pelin alkuperäinen ulkoasu. Pelihahmo on kuvan keskellä loikkaamassa rakennuksen katolle tyrmättyään maassa makaavat ninjaviholliset.

Arkkitehtuureja ja maisemia varten tutkin internetin kautta kuvia japanilaisista maisemista ja rakennuksista. En kopioinut niitä kieli poskella, vaan annoin kynän lentää luonnoksia tehdessäni. Rakennusten seinät ovat lievästi kaarevia ja katot vinossa, jotta ilmeeseen tulisi rentoutta.

3.3 Koodaus

Grafiikat ja ideointi syntyivät luonnostaan, mutta koodaaminen olikin sitten aivan oma projektinsa. Minkään näköistä aiempaa ActionScript -koodaamiskokemusta minulta ei ole, joten minun täytyi opetella sitä aivan nolliilta. Internet on kuitenkin pullollaan tutoriaaleja, joista poimin peliin sopivimpia ohjeita. Yhdistelemällä eri tutoriaalien koodoja toisiinsa ja tekemällä niihin omia muutoksia sain pelin mekaniikan toimimaan, kuten halusin. Nuolinäppäimistä hahmo kääntyy ja kulkee nuolen osoittamaan suuntaan, jolloin animaatio vaihtuu pomppimiseen. Vihollista lyömällä vihollinen lakkaa hyppimästä ja sen animaatio vaihtuu kaatumisanimaatioon. Vihollisen taasen osuessa pelihahmoon, hahmon ohjattavuus katoaa ja se kaatuu. Ctrl-painiketta painamalla

hahmo heittää heittotähden, joka lentää tietyllä voimalla ja jota koskee tietty painovoima. Heittötähtejä keräilemällä sai pisteitä, jotka näkyvät ruudun yläpuolella. Ympäristössä on tasoja, joihin heittotähdet ja pelihahmo pysähtyvät, kuten maa ja rakennusten katot.

4 IPHONE PELIKONSOLINA

iPhonen käyttäjät ovat yhteisö, joiden suusta suuhun mainonta toimii tehokkaasti. Kun asiakas ostaa pelin, hän voi helposti esitellä sitä toisille iPhonen käyttäjille, joista joku saattaa jopa ostaa saman pelin itselleen ja esitellä sitä kavereilleen. Puhelin kulkee aina mukana, joten se toimii näin tehokkaana mainonnan välineenä. (Bakhirev ym. 2010, 2)

iPhone-alusta on puhelimenä muuttanut dramaattisesti nykyajan mobiilipelaamista. Laite on yksi ensimmäisiä ja monimuotoisimpia puhelimia, joka on vienyt mobiilipelaamisen aivan uudelle tasolle tavallisiin puhelimiin verrattuna. Sen näkyvyys, yhteydet, persoonallinen integraatio, suosio ja innovatiivinen käyttöliittymä tekee siitä nykypäivän yhden potentiaalisimmista tuotantoalustoista.

Koska iPhone on alustana ennenkaikkeaan matkapuhelin ja musiikkisoitin, suurin osa iPhonen omistajista kantaa laitettaan mukanaan koko ajan milloin ja minne tahansa he menevätkään. Musiikkisoitin, puhelin ja pelikone yhdessä laitteessa tarkoittaa, ettei ihmisten tarvitse joka aamu päättää, minkä laitteen ottaa mukaan. Tämä tekee iPhonestä loistavan pelialustan.

iPhonen omistajille pelien hankkiminen on muutaman sekunnin päässä, olivatpa he bussipysäkillä tai lentoasemalla. Menevä pelaaja ei voi hyödyntää paremmin taskutilaansa kuin iPhonella. (Bakhirev ym. 2010, 1.)

5 SIIRTYMINEN TIETOKONEELTA PUHELIMEEN

Päätin jatkaa peliä siitä, mihin olin jäänyt. Sovitin koon iPhonen ruudulle sopivaksi, mutta ohjaussysteemiä täytyi muuttaa. Puhelimessa ei ole näppäimiä eikä hiirtä, vain pelkkä kosketusnäyttö. Eri pelejä iPhonella pelatessani huomasin, etteivät graafiset painikkeet tulisi toimimaan, sillä tasainen näyttö ei anna niille tuntumaa. Tein ohjauksen siis niin, että ruudun alavasenta painaessa hahmo kävelee vasemmalle ja alaoikea-

ta painamalla se kävelee oikealle. Ylävasenta painamalla hahmo hyppää vasemmalle ja yläoikealta oikealle. Hahmon yläpuolelle painaessa hahmo hyppää paikallaan. Hahmon läheisyyttä painamalla hyökättiin, mutta ei enää samalla tavalla kuin ennen, vaan hyökkäys tapahtui 360 astetta pyörähtävällä miekan sivalluksella.

Projekti käytännössä kaatui tässä kohtaa. Se oli koodattu ActionScript2:lla, ja iPhone vaatii koodikieleksi ActionScript3:n. Lisäksi pelin ohjattavuus ja peli itsessään oli mielestäni aivan liian monimutkainen noin pankkikortin kokoiselle kosketusnäytölle. Oli siis aloitettava puhtaalta pöydältä.

6 HYVÄN PELIN OMINAISUUDET

6.1 Lähtökohdat

En alkanut tehdä pelikonseptia kovalla kiireellä, vaan minun oli tutkittava, mikä tekee pelistä oikeasti hyvän. Tämä projekti saattaa olla oman tulevaisuuden kannalta todella tärkeä, joten halusin tehdä hyvän ja toimivan pelin. Kävin kuuntelemassa Lappeenrannan yliopistolla 17.3.2011 pidetyssä Hyvä peli Vs. Menestyvä peli -seminaaria, jolla oli luennoimassa mm. Jaakko Iisalo, joka on Angry Birdsin yksi tärkeimpiä kehittäjiä. Seminaari kesti kaksi tuntia, joka oli ensimmäinen seminaari, jonka jaksoin kuunnella rauhassa alusta loppuun.

6.2 Hyvän pelin ominaisuuksia ja niiden soveltaminen

Hanskin ja Kankaisen mukaan käyttäjäkeskeisen ohjeiston hyödyntäminen sekä suunnittelussa että testaamisessa on yksi tapa varmistaa mobiilipelien laatu käyttäjän näkökulmasta. Sovellan heidän ohjeitaan omaan projektiini heidän listaamiensa tärkeiden pelattavuusohjeiden mukaan seuraavasti:

Yhdenmukainen navigointirakenne. Valikot toimivat hyvin samalla lailla toisiinsa nähden ja muistuttavat toisiaan.

Selkeä valikkorakenne. Painikkeet, joilla kuljetaan valikoissa niin eteen- kuin taaksepäin, ovat selkeitä ja johdonmukaisia, ja löytyvät helposti.

Yksinkertaisuus. Graafisten painikkeiden määrä on rajattu vain tarpeellisiin. Pelihahmoa ohjaavia painikkeita ei ole ollenkaan, vaan komennot annetaan koskettamalla mihin tahansa kohtaan näyttöä.

Auta pelaajaa vain silloin kun apua tarvitaan. Muutaman kuoleman jälkeen saman kentän aikana peliruutuun ilmestyy painike, jolla voi kutsua ystävän apuun, joka parantaa voimia tai tuhoaa pelaajan puolesta hetken vihollisia. Tämä apu on voimassa vain tämän kentän aikana siihen asti, kun se on päästy läpi. Avun tarkoitus on estää turhautumista ja antaa huonommallekin pelaajalle mahdollisuuden edetä pelissä.

Yhdenmukaisuus joka tasolla. Pelimekaniikka on sama jokaisessa kentässä. Myös grafiikan tyyli pysyy samana.

Säästä käyttäjän aikaa. Juonta eteenpäin vievät vuoropuhelut ovat ohitettavissa, jos pelaajaa ei niinkään kiinnosta juoni, vaan suoritus. Pelaamiseen liittyvät ohjeistukset näkyvät lataustauon aikana, joten niitä ei tarvitse erikseen esitellä. Myös Ninjutsu-valikossa on pelaajan itse listaama suosikkilista Ninjutsuista, joista voi nopeasti löytää haluamansa Ninjutsun ilman aikaa vievää selaamista.

Mahdollista tallennus ja tauko. Tauko-painike löytyy helposti pelin aikana, jota painamalla pelitilanne pysähtyy ja ruutuun ilmestyy taukovalikko. Painamalla tauko-painiketta tai ”Return” -painiketta tauon aikana peli palaa takaisin tilanteeseen, mihin se jäi. Valikon poistuessa näkyvistä peli on hetken pysähdyksissä antaen pelaajalle mahdollisuuden silmäillä nopeasti, mihin peli jääkään.

Tarjoa ennätyslista, menestyksen muistuttaja, suoritusten vertailuun. Pelin Arena-moodi antaa suorittajille mahdollisuuden rikkoa omia ennätyksiään. Jos mahdollista, pisteet tulisivat näkyviin myös Game Center -palveluun.

Game Center on Apple -laitteiden palvelu, joka toimii iPhoneissa, uusimmissa iPod Toucheissa ja iPadeissa. Game Centerissä voi verrata omia pelikohtaisia pisteitään maailmanlaajuisesti ja ystävien kesken. Pistetilastojen lisäksi palvelussa voi verrata saavutuksia, Achievements. (Apple 2010.)

Pelaajaa palkitaan erilaisilla eli saavutuksilla, kun pelin aikana on onnistunut suorittamaan tiettyjä kriteereitä. Esimerkiksi ”Untouched” -saavutuksen saa, kun läpäisee

minkä tahansa kentän koskemattomana. Nämä saavutukset olisi tarkoitus olla myös yhteydessä Game Centeriin. (Hanski - Kankainen 2004.)

Hyvä peli koostuu eri näkökulmista katsottuna kolmesta eri ominaisuudesta eli haastavuudesta, hauskuudesta ja vaivattomuudesta. Ensinnäkin pelin tulee olla haastava. Helposti läpipelattava peli ei innosta pelaamaan uudestaan, eikä se aiheuta jännityksen tunnetta. Tunne ”melkein onnistumisesta” on pelin tärkeimpiä ominaisuuksia. Toiseksi pelin täytyy olla myös hauska. Kenenkään ei ole pakko pelata, joten pelin tulee jossain määrin tuottaa ilon ja onnen tunteita. Kolmanneksi vaivattomuus on pelissä tärkeää. Vaivaton, mutkaton pelin aloittaminen ja lopettaminen ovat erityisesti mobiilipeleissä merkittäviä seikkoja. (Hanski - Kankainen 2004.)

Usein digitaalisissa peleissä pelaaja pyritään tempaamaan mukaan pelin maailmaan eli saamaan uppoutumaan peliin. Ilmiötä, jossa ympäröivä maailma suljetaan kokonaan pelikokemuksen ulkopuolelle, kutsutaan immersiksi. Pelit eroavat uppoutumisen suhteen esimerkiksi elokuvista tai kirjoista toiminnan aktiivisuuden vuoksi. Kirjoissa ja elokuvissa toiminta on passiivista ja vastaanottavaa, ja keskeistä on kerronta ja esittäminen. Pelit puolestaan perustuvat nimenomaan aktiiviseen toimintaan ja vuorovaikutukseen. (Erni 2004.)

Uppoutuminen peliin voi tapahtua rationaalisesti pelin edellyttämän toiminnan kautta tai tunnepohjaisesti syventymällä pelin tarinaan tai samaistumalla pelihahmoon. Usein toiminnallinen eläytyminen, joka perustuu nimenomaan suunnitelmallisuuteen ja rationalisointiin eikä niinkään tunteisiin, takaa paremman pelimenestyksen (Latva 2004).

7 DEMON SCROLL NYT

7.1 Lähtökohdat

Jotta pelaajayhteisön ikähaarukka saataisiin maksimoitua, on Demon Scroll pelinä yksinkertainen ja näin helposti lähestyttävä. Se yhdistelee tasohyppely- ja reaktiopeliä, kuten Hugo-pelit aikoinaan. Sen toimintamekaniikka on oltava helppo ja nopeasti ymmärrettävä, mikä on yksi syy myös Angry Birdsin menestykseen (Iisalo 2011).

7.2 Ulkoasu ja pelattavuus

Puhelimen näyttö on pieni, joten kontrollit on oltava selkeät. Koska laitetta käytetään seisaaltaan, kävellessä, heiluvissa junissa, ja monissa muissa vilkkaissa tilanteissa, näytön kontrollit on oltava paljon selkeämpiä kuin yleensä. Eri laitteistot ja kontekstit vaativat erilaisia taktiikoita, mutta yleisenä sääntönä korkeakontrastinen design auttaa selkeydessä. (Cooper – Reimann – Cronin 2009, 313)



Kuva 2. Pelitilanne pelin nykyisestä ulkoasusta.

Pelissä pelihahmo juoksee vasemmalta oikealle kuvakulman seurattessa mukana. Hahmo pysyy koko ajan ruudun vasemmalla reunalla. Oikealta vasemmalle vastaan tulee vihollisia, joita ”metsästetään” sormella kosketuksen avulla, jolloin pelihahmo hyökkää sormen kosketuskohtaan ja tämä antaa peliin tekemisen meininkiä. Jotkut viholliset ottavat enemmän osumia ennen kaatumistaan ja liikkuvat eri tavoin, ja vastaan voi tulla myös sivullisia, joihin ei saa hyökätä. Tämän vuoksi peli ei mene missään kohtaan pelkäsi napsutteluksi, vaan pitää pelaajan koko ajan hereillä ja otteessaan. Vastaan tulee myös mm. ansoja, kuten piikkimattoja ja pommeja, jotka väistetään hyppäämällä ylöspäin ja pylviäitä, jotka väistetään sivuttaisloikalla. Näihin väistöliikkeisiin ei ole erillisiä painikkeita, vaan hyppy tapahtuu yksinkertaisesti koskettamalla pelihahmon yläpuolelle ja sivuttaisloikka koskettamalla hahmon alapuolelle. Peli saattaa olla paikoin todella hektinen, joten graafisten nappuloiden etsiminen tunnottomalta kosketusnäytöltä voi tiukan paikan tullen koitua pelihahmon (ja pelaajan) kohtaloksi ja aiheuttaa turhaa turhautumista ja näin syödä pelikokemusta. Tämän takia jätin ne kokonaan pois, paitsi ”Pause”- (joka toimii myös ”Menu” -painikkeena) ja ”Ninjutsu” -painikkeen. Nekin löytyvät helposti, sillä toinen painikkeista on ruudun toisessa ylä-

kulmassa ja toinen toisessa, joten sieltä ne eivät myöskään sotkeudu toisiinsa mahdollisen hutilyönnin yhteydessä. (Kuva 2.)

Painikkeiden lisäksi näytön kiinteitä elementtejä ovat hahmon energiamittari, matkamittari ja ”Chi” -mittari. Energiamittari on sijoitettuna ruudun vasempaan reunaan Ninjutsu -painikkeen alapuolelle, missä se ei häiritse ruudulla tapahtuvia pelitilanteita. Mittari on muodoltaan epäsymmetrinen tuoden ruutuun letkeyden ja sarjakuvamaisuuden tuntua. Jäljellä oleva energia näkyy kirkkaan punaisena ja mittarin tausta on väriltään tummanpunainen.

7.3 Pelin koukuttavat tekijät

Pelaamisen yleisenä tavoitteena voi olla viihtyminen, haasteiden voittaminen tai vaikkapa yhdessäolo. Pelin sisäinen tavoite on yleensä huomattavasti tarkemmin määritellyt. Pelissä on yksi tai useampi tavoite, jota kohti pelaajat pyrkivät. Tavoite voi olla esimerkiksi nopein aika, suurin rahamäärä, eniten pisteitä tai seikkailun läpi kulkeminen. Suurin osa pelikokemuksesta muodostuu pelaajan matkasta kohti tätä tavoitetta. (Manninen 2007, 18)

Jotta peliin saisi todella uppoamaan aikaa, tarvitaan jokin koukuttava tekijä, joka ei päästäisi pelaajaa laskemaan otettaan pelistä. Tässä tapauksessa ne ovat keräiltävät ”Ninjutsut”, eli ninjatekniikat, joita käytetään apuna vihollisia ja esteitä tuhotessa ja antaa näin hetkellisen kuolemattomuuden. Ne ovat tyyliltään taikamaisia tuli-, maa-, vesi-, jää-, ilma- ja sähkötekniikoita tai henki- ja jumalolentojen kutsumisia. Esimerkiksi jää-ninjutsussa pelihahmo voi loihtia eteensä suuren jääpatsaan, josta sinkoilee teräviä jääpuikkoja kohti vihollisia, tai hän voi kutsua esiin Shinigamin (Japanin mytologiassa kuoleman jumala), jonka kosketus tuhoaa viholliset. Ninjutsuja on kymmeniä erilaisia ja eritasoisia ja niitä ostetaan pelin kentistä keräilemillä hopeakolikoilla. Tämän vuoksi kenttiä joutuu käymään läpi uudelleen ja uudelleen, jos tahtoo kerätä ne kaikki. Ninjutsuja on eritasoisia, joita voidaan ostaa vasta, kun pelissä on edetty tiettyyn kohtaan. Esimerkiksi pelin alkupuolella voidaan ostaa ensimmäisen tason Ninjutsuja, puolessa välissä hiukan tehokkaampia ja lopussa näyttävämpiä ja tuhoisia Ninjutsuja. Loppupuolen ninjatekniikatkin riippuvat siitä, valitsiko juonessa hyvän, vai pahan polun. Esimerkiksi hyvän polun valinnut ei voi ostaa pimeitä Ninjutsuja, joita saa vain pahan polun valinneena. Hyvän polun läpipeluun jälkeen voi valita pahan polun, jolloin Ninjutsu-kokoelmansa voi täydentää pimeillä tekniikoilla ja sama toisin-

päin. Rahankiilto silmissä teen peliin mahdollisuuden myös ostaa App Storen kautta Demon Scroll:in tietyn määrän kolikoita, jos pelaajan maltti ei riitä kolikoiden keräämiseen. Tällaista keinoa käytetään myös Infinity Blade -nimisessä iPhone -pelissä, jossa voi ostaa peliin rahaa ja Angry Birdsissä, jossa voi ostaa Mighty Eagle -linnun, jolla pystytään läpäisemään kenttiä ilman vaivaa.

Pelin julkaisun jälkeen tulee päivityksiä, joissa on mahdollista ostaa uusia ninjatekniikoita. Tämän ansiosta pelaaja, joka on kolunnut pelin läpi ja saanut kaikki aiemmat ninjatekniikat, saa lisäpelattavaa. Säännölliset päivitykset saavat pelaajan pelaamaan peliä pitkään, eikä poistamaan sitä puhelimestaan heti läpipeluun jälkeen.

7.4 Mekaniikka

Peli on jaettu minuutista viiteen minuuttiin kestäviin kenttiin. Tämän vuoksi peliä voi pelata lähes milloin vain ja missä vain, esimerkiksi bussipysäkillä tai hammaslääkärin vastaanotolla. Angry Birds on suosittu, sillä sekin toimii yhtä hyvin niin lyhyinä-, kuin pitkinä pelisessioina. (Iisalo 2011)

Kentät ovat lukittuja siihen asti, kun saadaan edellinen kenttä läpi. Kenttien välissä latauskatkon aikana näytetään vinkkejä pelaamiseen, hahmoesittelyjä, tai juonta eteenpäin vieviä välinäytöksiä ja sarjakuvia. Maisemat ja viholliset muuttuvat juonen mukaan ja vaihtelua pelattavuuteen tuovat erilaiset pomotaistelut.

7.5 Kohderyhmät ja pelaajatyypit

Peli sopii ns. casual-pelaajille, hardcore-pelaajille iästä ja sukupuolesta riippumatta. Casual-pelaajat, eli ajanviettopelaajat, pelaavat pelin läpi ja saattavat kerätä suurimman osan ninjutsuista. Hardcore -pelaajille, eli haasteita vaativille pelaajille on tarinakenttien lisäksi pelattavana ”Arena” -kenttä. Tässä kentässä vihollisia tulee vastaan loppumattomana vastarintana, joiden tuhoamisesta saadaan pisteitä. Kenttä loppuu vasta pelaajan hävittyä ja siihen asti kerätyt pisteet ja kuljettu matka jäävät muistiin. Ja tottakai kerätyt Ninjutsut ovat käytössä tässäkin kentässä. Tarkoituksena on siis saada peli sopimaan kaikille pelaajille, mikä on myös yksi syy Angry Birdsin menestykseen.

Kolmantena pelaajakuntana casual- ja hardcore -pelaajien lisäksi voisin mainita elämispelaajat, jotka kokevat pelin elämyksenä ja kokemuksena. Elämispelaajat ovat liitettävissä casual- ja hardcore -pelaajiin, mutta he antavat paljon huomioarvoa sille, mitä pelissä tapahtuu. Heitä varten olen panostanut pelin juoneen, jonka kaksihaaraisuus tuo heille enemmän koettavaa.

8 HAHMOT

Pelin tunnusomaisin piirre on sen hahmot. Niiden ulkoasu on persoonallinen, helposti tunnistettava ja helposti liitettävä juuri tähän peliin.

8.1 Tyyli

8.1.1 Fysiikka ja anatomia

Hahmojen ruumiinrakenne koostuu lieriöstä, jonka pää on puolipallo. Käsinä ovat irralliset pallerot, joten kokonaisuutena hahmot ovat helppo animoida. Ne liikkuvat pomppien ja hytkyen, mikä on sympaattisen ja humoristisen näköistä.

Hahmot ovat yksinkertaistettuja ja selkeitä, jotta niiden piirteet erottuisivat selvästi pienessäkin koossa, joten kaikki mahdolliset yksityiskohdat on riisuttu pois. Jopa silmien pupillit puuttuvat. Myös nenä puuttuu ja suu on piilossa, sillä hahmojen silmät riittävät kertovat ilmeen. Japanilaisissa tekstiviesti- ja sähköpostihymiöissäkin ilme kerrotaan silmillä, esimerkiksi ”:)” on Japanissa ”^_^” ja ”:(” on ”;_;”. Glasgovin yliopistossa tehdyssä tutkimuksessa länsimaalaiset kiinnittivät tunteita tulkitessaan huomion tasaisemmin silmiin ja suuhun, aasialaiset keskittyivät silmiin. (ohjelma-opas.yle.fi/)

8.1.2 Animaatio

Saadakseen luonnollisen ja uskottavan liikkeen, on hyvin tärkeää antaa animoitavan kohteen nopeutua ja hidastua. Objektit eivät lähde liikkeelle ja pysähdy yhtäkkiä. Sarjakuvatyyliä on totta kai poikkeuksia sille ominaisille piirteille, mutta hyvänä sääntönä on silti käyttää hidastuksia ja nopeutuksia. Animaatiossa tämä tapahtuu yksinkertaisesti siten, että kuva kuvalta liikutellessa animoitavaa objektia liikkeen määrä kertoo vauhdin. Mitä pienempi muutos, sitä hitaampi ja suuressa muutoksessa objekti

liikkuu nopeammin. Ajoituksen ymmärtämistä parantaessa tämä elementti on yksi tärkeimmistä asioista hahmon liikkeen ja näyttölemisen kannalta. (Rosson 2009, 122)

Animoinnissa ei ole tarvinnut käyttää aikaa nivelien ja raajojen säätelyyn, vaan kädet heiluvat vapaasti irrallaan ja keho pomppii ja venyy liikkeen mukana. Nopeissa liikkeissä keho tavallaan yrittää pysyä liikkeen mukana, joten esimerkiksi korkeaan hypyyn vaadittava kiihtyvyys venyttää hahmon ruumista suhteettoman pitkäksi massan pysyessä kuitenkin samana. Hypyn huippukohdassa kroppa palautuu takaisin hyytelömäisesti hytkähtäen, jonka jälkeen se kiihtyy takaisin maan pinnalle samaa vauhtia, kuin ylöspäin mennessä. Kädet hytkyvät hiukan jäljessä ruumiiseen nähden, joka tuo liikkeeseen lisää letkeyttä.

8.1.3 Vektoreista bittikarttaan

Kokeilin muuttaa hahmojen grafiikat vektorigrafiikasta bittikarttamuotoon. Flash tukee kumpaakin muotoa, mutta kummassakin on etunsa ja heikkoutensa. Vektorigrafiikka skaalautuu ilman grafiikan laadun heikkenemistä, se kuluttaa vähemmän muistia rasteriin verrattuna ja niillä voi luoda saumatonta, joskin melko aikaa vievää, ammattilaistason animaatiota. Paljon käytettynä ne voivat olla kuitenkin todella raskaita laitteen käsiteltäväksi. Vektorigrafiikkaa olisi paras luoda Flashin sisällä, mutta sitä voi tuoda myös Adobe Illustratorin kaltaisista ohjelmista. Flashissa luotu grafiikka optimoituu automaattisesti Flashille sopivaksi mahdollisimman vähillä pisteillä. Illustratorin kaltaisissa ohjelmissa, joissa pikselitarkkuus menee optimoinnin yli, luodulla grafiikalla on taipumus muuttua raskaammiksi vektoreiksi jotka on siivottava Flashiin siirtämisen jälkeen. Jos kaikki grafiikka työstetään vektoreina, vähempi pistemäärä johtaa nopeampaan renderointiin, eli grafiikan piirtymiseen ruudulle, ja pienempään tiedostokokoon. Bittikarttamuodolla on myös etunsa. Sillä voidaan luoda huomattavan fotorealisticempaa grafiikkaa vektorigrafiikkaan verrattuna, eikä sitä ole raskasta renderoida. (Griffith 2009, 94)

Tiedostokoko ei muuttunut bittikarttamuotoon siirryttäessä. Hahmot olivat edelleen niin raskaita kuin olivatkin, eikä muutos hyödyttänyt millään tavoin. Päinvastoin. Hahmoista tuli rakeisia, joten vaihdoin niiden grafiikat takaisin vektorimuotoon, jolloin niiden laatu säilyi puhtaan linjakkaina.

8.1.4 Värät

Pelissä käytetään vain harmaan ja punaisen eri tummuuksia ja kylläisyyksiä, joista poikkeuksena ihon väri, jossa on hiukan keltaista. Tämä tekee ilmeestä hallitun ja hiltitymmän näköisen. Animaatio on nopeatempoista, joten yksinkertaisuus auttaa pelaajaa hahmottamaan paremmin peliruudun tapahtumat.

Kun teema ja tunnelma on valittu, niitä voidaan parantaa valitsemalla tehokkailla aseuksilla, oikealla muodolla ja sopivalla tyyllillä. Nämä valinnat kertovat, mihin tarina perustuu ja miten se kerrotaan. (Kremers 2009, 247)

Punainen väri liitetään japanilaisuuteen. Se näkyy vahvasti japanilaisessa kulttuurissa ja arkkitehtuurissa, kuten Shinto-portit, Japanin lippu, lyhdyt, rakennukset ja temppelit. (Schumacher 1995) Saflorin punainen oli erittäin suosittu Japanissa Heian kaudella (794 - 1185). Jotkut safloriin värjätty vaatteet ovat säilyneet Shousouin Todajin tempelissä yli 1200 vuotta myöhemmin. Samaa väriainetta käytettiin huulipunissa ja poskipunissa. Horyujin temppelin, maailman vanhimman puurakennuksen seinät olivat maalattu vermilionin punaisella (Abe 2011).

Testeissä punaisen on todettu nostavan verenpainetta, nopeuttavan pulssia ja lisäävän aggressiivisuutta. Länsimaissa punainen viestii paitsi rakkautta ja intohimoa (tuli), myös vaaraa ja väkivaltaa. Punaiseen on liitetty visuaalisuus ja voima. (Hintsanen 2007) Tästäkin syystä punainen korosteväri toimii mainiosti pelin hengessä. Peli ei siinä ole väkivaltainen, vaikka siinä taistellaankin vihollisia vastaan, mutta uskoisin punaisen värin tuovan näin peliin intensiivisyyttä.

Punainen antaa myös toiminnan, luottamuksen, rohkeuden, elinvoiman, energian, sodan, vaaran, intohimon, halun, vihan, ja rakkauden tunnetta (Tillman 2011, 112).

8.1.5 Yksilöllisyys

Ongelmana tulee hahmojen erottaminen toisistaan. Kasvojen piirteet, eli tarkalleen ottaen silmät ovat sukupuolen mukaan kaikilla samat. Jopa perusilme on lähes kaikilla sama. Hahmojen samanlainen väritys ei edesauta toisistaan erottumisesta, joten suurpiirteys on tämän vuoksi tärkeää. Hahmoilla on toisistaan selvästi erottuva hiustyyli ja vaatetus, joka kertoo myös hahmojen luonteista ja persoonista. En kuitenkaan tahdo

hahmojen ulkonäön olevan itsestäänselvyys. Mukana on hahmoja, joista on ulkonäön perusteella vaikea päätellä, onko hahmon persoona enemmän hyvä kuin paha. Joidenkin ulkonäkö voi taas pettää aivan täysin. Esimerkiksi synkän näköinen sokea piki-mustahiuksinen hahmo viikatteen kanssa paljastuu pelottavasta olemuksestaan huolimatta hyväksi tyypiksi. Tällaiset jännitteet tuovat sisältöön lisää mielenkiintoa ja pitää sen paremmin yllä, kun pelaajan ennakko-oletukset ja -odotukset ovatkin toisin.

8.2 Roolihahmot

8.2.1 Päähahmo

Hahmoista merkittävin on tietenkin itse pelattava hahmo. Sen suunnittelu oli vaikeaa, sillä sen täytyi olla ulkonäöltään neutraali. Ulkonäkö ei saanut muistuttaa hyvää eikä pahaa persoonaa, jotta se ei vaikuttaisi pelaajan valintaan pelin puolivälissä.



Kuva 3. Pelihahmon kehitys.

Aluksi hahmon ulkonäkö oli yksinkertaistettu äärimmilleen. Asun väri oli punainen neutraalisuutensa vuoksi, sillä musta tai valkoinen puku olisi saanut hahmoon vaikutelman hyvästä tai pahasta persoonasta. Hahmo näytti äärettömän tylsältä ja persoonattomalta, joten päätin korjata asian ottamalla hiukset näkyviin. Halusin hahmosta ninjan näköisen, joten laitoin sille otsanauhan. Näin hahmon kasvoista ei näy kuin silmät. Kokeilin hahmolle mustia ja valkoisia hiuksia, mutta ne vaikuttivat taas hahmon hyvä-paha-vaikutelmaan. Hiukset ovat kuitenkin suurempi osa hahmon persoonaa kuin se, mitä se pitää päällään. Tämän vuoksi päädyin tumman punaisiin hiuksiin. Punainen asu ja tumman punaiset hiukset olivat kuitenkin lattea yhdistelmä, joten

joustin värien suhteen. Tein hiuksista räikeän punaiset ja uskaltauduin värjäämään asun tumman harmaaksi punaisella vyötärönauhalla. Tässä kohtaa en jaksanut välittää hyvä-paha-vaikutelmasta, kunhan kokonaisuus näyttää hyvältä. Ninjojen asut alun perin olivatkin tummat.

En ollut vielääkään täysin tyytyväinen hahmoon, joten pidensin hahmon hiuksia niin, että ne roikkuisivat peittäen otsanauhan takapuolen. Otsanauha muistuttikin hikinauhaa, joten se oli hyvä saada peittoon. Nyt hahmo alkoi olla valmiin näköinen. Halusin kuitenkin jotain muutosta asuun, jotta se erottuisi muista hahmoista ja vihollisista. Halusin pitää vyötärönauhan, sillä se kuului asukokonaisuuteen. Siispä lisäsin hahmolle hartiahuivin ja hahmon ulkonäkö oli näin valmis. Lopullisessa versiossa kuvakulma vaihtui etuyläviistoon ulkonäön pysyessä samana. (Kuva 3.)

8.2.2 Black Ninja -vihollinen

Toiseksi tärkein hahmoista on Black Ninja -vihollinen, sillä se on pelihahmon jälkeen pelin näkyvin elementti. Tämä hahmo on perustyyppi ja -pohja kaikille vihollisille.



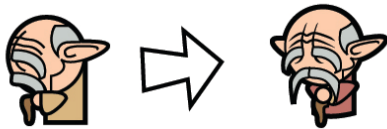
Kuva 4. Black Ninja -vihollisen kehitys.

Aluksi Black Ninja -vihollinen oli lähes suora kopio LittleBigPlanet -versiosta. Kaapu oli pikimusta, johon kuului punainen vyö. Tässä vaiheessa ninja näytti enemmän vihaiselta muslimilta, kuin ninjalta, joten hahmoa piti viedä eteenpäin. Ninjan kaapu vaihtui mustasta tumman harmaaseen ja hupusta tuli enemmän huppumainen. Mieli-kuva vihaisesta muslimista huokui edelleen hahmon ulkonäössä, joten päätin unohtaa ninjan alkuperäisen ulkonäön ja aloin suunnittelemaan ninjaa uusiksi. Yhdistelin kahden ensimmäisen version ninjakaapua ja sain näin puvun näyttämään kerroksittaiselta. Alempi vaatekerros on sama, kuin ensimmäisessä versiossa ja päälliskerroksessa on kakkosversion huppu. Lisäsin hahmolle samanlaisen hartiahuivin, kuin pelihahmolle, jotta sain hupun juuren piiloon. Tässä vaiheessa vyön värillä ei ollut suurta merkitystä, joten vaihdoin punaisen värin harmaaseen ja näin hahmo oli toistaiseksi valmis.

Peli-idean muuttuessa muuttui kuvakulmakin, joten hahmo piti saada viistoon. Hartiahuivi muuttui kasvot peittäväksi naamioksi ja huppu myötäili enemmän pään pyöreää linjaa. Näin hahmon anatomia tuli enemmän näkyviin. Viimehetken muutoksena muokkasin lopulliseen versioon hupun suuhun pienen kielekkeen, joka tuo hahmon asuun hiukan ilmettä. (Kuva 4.)

8.2.3 Mestari Yo Duh

Juonen kannalta tärkeimpiä hahmoja on ninja-akatemian johtaja, mestari Yo Duh. On vielä varmistettava, saanko käyttää tätä nimeä peliä julkaistaessa, sillä hahmo muistuttaa olemukseltaan Star Wars -elokuvien Yodaa. Tämä on tarkoituksellista ja se tuo peliin pienen huumoripiikin.



Kuva 5. Mestari Yo Duhin kehitys.

Yo Duhin ruumiinrakenne poikkeaa muista hahmoista. Ruumis on lieriö, kuten muillakin, mutta pää on kokopallo. Tämän avulla sain kropasta pienen ja heiveröisen näköisen, sekä ryhdin kumaraksi. Lisäksi hänen kaavussaan on hihat, joita ei muilta hahmoilta löydy. Tämä vain sen vuoksi, jottei kaapu olisi vain yksivärinen pötkö. Kasvot ovat kallon alapuolella, jotta otsaan jää mukavasti tilaa rypyille. Kasvoistakin sai näin väsyneemmän näköiset. Tarkoituksena oli saada siis hahmosta vanhan ja heiveröisen näköinen. Suuret korvat korostavat hahmon pienuutta. Kulmakarvat ovat suuret, jotka ovat painautuneet hahmon silmien eteen. Viikset jatkavat kasvojen muotokieltä rypyjen ja kulmakarvojen jälkeen alaspäin kaartuen. Kalju pää kuvaa viisautta. (Kuva 5.)

8.2.4 Hatchi-sensei

Toinen keskeinen hahmo juonen kannalta on ninja-akatemian vararehtorin virkaa toimittava Hatchi-sensei.



Kuva 6. Hatchi-sensein kehitys

Hatchi on myös vanhempi opettaja. Hänestä täytyi saada huokumaan kuri ja järjestys, sillä hän on luonteeltaan ankara. Päätin tehdä hänelle myös kaljun pään kuvaamaan viisautta. Paksut tuimat kulmakarvat sointuvat yhteen myös hänen viiksiensä kanssa. Alkuperäisessä versiossa hänen pukunsa oli harmaa punaisella vyöllä. Kuvakulman vaihtuessa konsepti pysyi täysin samana. Tässä vaiheessa halusin viedä hahmoa hie- man eteenpäin, sillä hahmo näytti laimealle verrattuna muihin hahmoihin. Korostin ankaraa luonnetta kohottamalla kulmakarvoja, josta lähdin samaan suuntaan tyyllitte- lemään myös hiuksia ja viiksiä. Tuloksena oli halvatun ärhäkän näköinen papparainen. Myös asu kaipasi päivittämistä, sillä kolme päällekkäistä raitaa ei ollut pelissä enää muotia. Harmaa vaihtui valkoiseksi ja puku sai repaleiset kaulukset ja hiha-aukot. Re- paleiset hihat tuo hahmolle harteikkuutta, joten siitä tuli kunnioittamista herättävä il- mestys. (Kuva 6.)

8.2.5 Osuhenpuku -loppuvastus

Pelin keskeisimmistä hahmoista on demonikäärön demoni, Osukaeru (nimi vaihtui projektin aikana Osuhenpukuksi), joka on pelin loppuvastus. Tämän härkää ja sam- makkoa muistuttavan demonin nimi ”Osukaeru” tulee japanin kielen sanoista ”osuushi”, eli härkä ja ”kaeru”, sammakko. (Abe, 2011) Hauskana sattumana japani- laisittain lausuttuna nimi muistuttaa nimeä ”Oscar”, sillä u -kirjaimia ei japanin kieles- sä yleensä lausuta.



Kuva 7. Osuhenpukun kehitys.

Alkuperäiseen LittleBigPlanet -versioon verrattuna Osukaeru on hahmoista ulkonäöllisesti muuttunut eniten. Ensimmäinen versio on lähes suora käännös alkuperäisestä vektorigrafiikkaan. Pelin vaihtuessa puna-musta-valkoiseen värimaailmaan myös Osukaerun väri muuttui siihen sopivaksi. Peli-idean ja kuvakulman muuttuessa myös Osukaeru täytyi tehdä etuviistoon. Tässä kohtaa aloin epäillä Osukaerun toimivuutta loppuvastuksena, sillä vastuksen täytyi pystyä tekemään erilaisia ja monipuolisia hyökkäyksiä, sekä liikkumaan takaperin. Sammakkomainen ruumiinrakenne olisi rajoittanut hyökkäykset puskuihin ja loikkauksiin, sekä liikkuminen takaperin olisi ollut lähes mahdotonta, joten päätin muuttaa Osukaerua radikaalisti. Muutin hahmon seisoma-asentoon, joka toi hahmoon hiukan ihmismäisyyttä. Jalkoja ei ole, kuten ei pelin ihmisillä muutenkaan, joten hahmo sopi näin paremmin konseptiin. Käden tyngätkin vaihtuivat irrallisiin palloihin, joka antaa hahmolle liikkuvuutta. Halusin hahmon kuitenkin olevan yhdistettävissä alkuperäiseen versioonsa, joten kasvopiirteet ja harja ovat lähes muuttumattomat. Alaston vartalo olisi näyttänyt, noh, alastomalta, joten se täytyi saada peitettyä. Demoni täytyi saada myös näyttämään pahalta, joten puin hahmolle tummanpuhuvan haarniskan terävillä tribalimaisilla metallikuvioilla. Harteikkua hahmolle antaa haarniskan mukaiset olkapanssarit, joista työntyy sivuille suuret terät. Nyt olin hahmoon enemmän kuin tyytyväinen. (Kuva 7.)

Hahmon oli kuitenkin pystyttävä liikkumaan takaperin. Ajatus takaperin pomppivasta demonista ei kuitenkaan lämmittänyt mieltä, joten Osukaeru vaati vielä yhden muutoksen: Sen täytyi pystyä lentämään, joka tarkoitti siipien lisäämistä. Siipien ulkonäkö oli tässä kohtaan itsestäänselvyys ja näin Osukaeru sai selkäänsä lepakon siivet. Hahmossa ei enää ollut sammakkomaisia piirteitä, joten vaihdoin nimeksi Osuhenpuku, joka suoraan suomennettuna tarkoittaa härkälepakkoa. Siivet paljastuvat vasta pelin lopputaistelussa, sillä Osuhenpukun ulkonäkö toimii hyvin ilman siipiä. Se tuo pelaajalle yllätyksen ja jännitystä lopputaisteluun.

8.2.6 Muita hahmoja

Hahmoista löytyy pienissä sivurooleissa myös oikeita henkilöitä, kuten YouTube:sta tutut ”Nunchuck Pro” ja ”Star Wars Kid”. Mallinsin videoiden perusteella henkilöistä pelin tyylin mukaiset hahmot.

(www.youtube.com/watch?v=qsEZ2lpM0Yw)

(www.youtube.com/watch?v=HPPj6viIBmU)

9 YLEISGRAFIIKAT

9.1 Taustagrafiikat

Taustagrafiikat noudattavat puna-musta-valkoinen -värimaailmaa. Taustojen värien kylläisyyttä on vähennetty 20%, joka tekee siitä vaaleamman. Näin ruudulla pomppivat pelihahmot erottuvat paremmin taustasta. Yksityiskohdista on täytynyt tinkiä, jottei animaatio olisi liian raskas iPhone:n pyöritettäväksi. Se ei toisaalta haittaa, sillä huomio kiinnittyy pelin aikana itse tapahtumiin.

Grafiikan ja karikatyyrin suhde animaatioon on sekä luonnollista, että välttämätöntä. Tämä suhde ei päde ainoastaan ilmeisimpiin alueisiin, kuten hahmosuunnitteluun, vaan kaikkeen tuotantoon. (Besen 2008, 12)

Taustalla rullaa yksi tai useampi parallaksitaso. Lähimmäinen taso liikkuu nopeimmin ja taaemmat hitaammin. Ensimmäisessä parallaksitasossa grafiikat näkyvät normaalisti ääriviivoineen, mutta taaemmista näkyvät vain tummat silhuetit. Tämä säästää grafiikoissa ja antaa helpolla tavalla peliin ulottuvuutta. Silhuettien tummuus vaalenee sitä mukaan, mitä taaempana ne ovat.

9.2 Vuoropuhelut

Juonen vuoropuhelut käydään niin, että tilanteen tai tapahtuman eteen ilmestyvälle ruudun alapuolelle sijoittuvalle keskustelupalkille tulee repliikit ja sen takana näkyvät vuoropuhelua käyvät hahmot. Keskustelupalkki pysyy samana, mutta hahmot muuttuvat niin, että suunvuorossa oleva henkilö näkyy korostetusti ja kuunteleva osapuoli, jolle puhe kohdistuu, on tummennettu. Keskustelupalkki tuo epäsymmetrisyydessään lisää sarjakuvamaisuutta. Se muistuttaa vanhaa kääröä, jonka reunat ovat epätasaiset ja kuluneet. Tämän tarkoitus on tuoda peliin historiallisuuden tuntua, antaen pelaajalle mielikuvan vanhoista tapahtumista ja että keskusteluista on kulunut kauan aikaa.

(Kuva 8.)

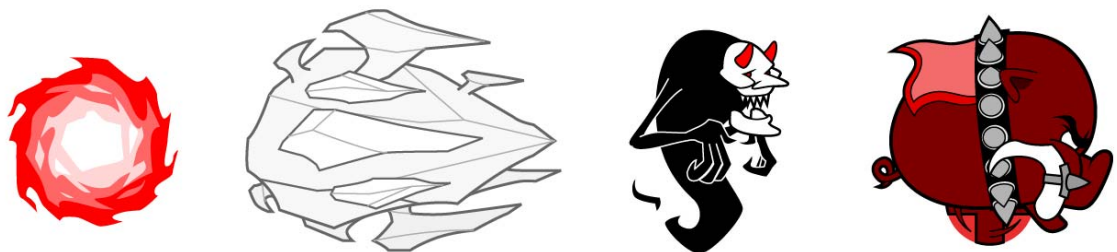


Kuva 8. Vuoropuhelun ulkoasu.

Replikeissä edetään koskettamalla ruutua, jolloin repliikki jatkuu tai vaihtuu. Näin pelaajaa ei pakoteta lukemaan tai odottamaan tekstien vaihtumista ja hitaammat lukijat saavat lukea tekstin rauhassa omaan tahtiinsa. Pelitapahtuman grafiikat vaalenevat 20%, jottei vuoropuhelun grafiikat sekoittuisi niihin.

10 NINJUTSUT

Ninjutsut ovat pelin suola ja koukku, joka saa pelaajan jäämään peliin kiinni. Niitä kerätään kuin Pokémonissa, nykyajan yhdessä tunnetuimmassa ja suurimmassa Nintendo -brändissä kerätään Pokémoneja. ”Gotta catch 'em all!”, kuten kyseisen pelin iskulause kuuluu, on tässäkin pelissä ”pakko kerätä ne kaikki”. Kuten aiemmin kerroin, tulee Ninjutsuja olemaan useita kymmeniä. Jälkipäivitysten mukana luku saattaa pyöriä jo sadan hujakoilla. Tässä esittelen muutamia valmiita Ninjutsuja, jotka antavat osviitaa siitä, mitä tuleman pitää.



Kuva 9. Erilaisia Ninjutsuja.

Perus Ninjutsuissa, eli punaisissa Ninjutsuissa tehdään elementaalisia taikoja, tai fyysisiä tekniikoita. Niihin kuuluu Flame Ball Stage 1 ja Flame Ball Stage Stage 2, joissa taiotaan vastaan tulevat viholliset kärventävä tulipallo (Kuva 9.). Stage 1 on yhden

Chin kuluttava Ninjutsu, jossa tulipallon koko on pieni ja menee nopeasti ohi. Stage 2 kuluttaa kaksi Chitä, mutta tulipallo on selvästi isompi ja kulkee hitaammin tuhoten enemmän vihollisia.

Ice Crystal Stage 1 ja Stage 2 ovat myös perustason Ninjutsuja, jotka kuluttavat Chitä samoin tavoin, kuin edellisessä. Stage 1:ssa hahmo loihitti ilmaan muutaman terävän jääkristallin, jotka sinkoavat vuoron perään kohti vihollisia. Stage 2:ssa ilmaan kiteytyy jättimäisempi jäälohkare (Kuva 9.), jonka terävät muodot osoittavat kohti vihollisia. Sen ulkonäköä oli hauska suunnitella. Lohkareen piti olla sen näköinen, kuin se olisi kehittynyt tai kasautunut tyhjästä. Samalla sen piti näyttää vaaralliselta terävine reunoineen ja jääulokkeineen. Ulokkeita on useita, jotka noudattavat toistensa kasvu-tyyliä. Ne ulkonevat ensin lohkarista, jonka jälkeen niiden varret kääntyvät voimakkaasti kohti lohkareen kulkusuuntaa, mutta samalla hiukan myös päinvastaiseen suuntaan tuoden lohkareen kokonaisuudelle linjakkuutta ja muotoa. Jäälohkareen osat irtoilevat vuoron perään ja sinkoilevat kohti vihollisia.

Mustiin, eli pahoihin Ninjutsuihin lukeutuva Oni (suom. paholainen, demoni) (Wanczura, 2009) on aavemainen, musta hahmo (Kuva 9.). Kyyryssä asennossa leijuva hahmo tuhoaa viholliset lähietäisyydellä. Sillä on valkoiset, ilkikuriset kasvot, jonka alaleuka leijuu irrallaan. Punaiset sarvet ja -silmät tuovat hahmolle lisää paholaismaista ilmettä. Pitkät laihat kädet antavat lisää luihun oloista tunnetta.

ZhuBajie on suuri, vihainen sotaporsas, joka lukeutuu valkoisiin Ninjutsuihin (Kuva 9.). ZhuBajien ulkonäkö antaa viitettä minun LittleBigPlanet:n Demon Scroll -kenttään, jossa juostaan karkuun suurta sikaa, joka on hyvin paljon samannäköinen. Anatomialtaan sotaporsas on kallellaan olevan kananmunan muotoinen, josta päätä on noin puolet. Possun animaatioon käytin kolme kokonaista framea, eli animaation yhtä kuvaa, jonka aikana keho litistyy hiukan ja jalat pyörivät alla näyttäen siltä, että sillä on täysi vipellys päällä. ZhuBajie juostessaan rynnii kaikki viholliset ja esteet pois alta. Koristin syöksyhampaat vielä erillisillä panssareilla, joissa on eteenpäin osoittavat piikit, jotka aiheuttavan tuhoa osuessaan. Niittikaulapanta antaa possulle vielä ärjymän kuvan.

11 VALIKOT

11.1 Ninjutsu-valikko

Ninjutsu-valikko aukeaa pelin aikana vasemmassa yläreunassa olevasta painikkeesta, josta valitaan käytettävä Ninjutsu. Valikko on kaksivaiheinen, jossa ensin valitaan Ninjutsu-tyyppi ja vasta sen jälkeen itse valitaan itse Ninjutsu.

11.1.1 Ninjutsu-tyypin valintaruutu

Ninjutsu-valikon ensimmäisessä vaiheessa, Ninjutsu-tyypin valintaruudussa pelihahmo heittää käärot ilmaan, joista valitaan joko punainen, valkoinen tai musta kääro. (Kuva 10.) Ruudun alaoikealla on ”FAVOURITES”-painike, jonne voi listata muutamaa suosikki Ninjutsunsa. Tällä painikkeella on tarkoitus tehdä Ninjutsujen selauksesta helpompaa ja nopeampaa, mikä miellyttää pelaajaa, eikä katkaise pelisessiota pitkäksi aikaa. Painiketta painamalla eteen avautuu ruutu, johon suosikki Ninjutsut ovat listattu ja siitä valitsemalla pääsee suoraan takaisin pelitilanteeseen aktivoiden valitun Ninjutsun. Painikkeessa on kuvattu hahmon käsi, jonka peukalo on pystyssä. Vaikka hahmoilla ei ole sormia, päätin kuitenkin tehdä poikkeuksen tätä nappia varten. Peukalo sopii nyrkkimäiseen palloon, joten saattaisinpä käyttääkin tätä esimerkiksi myös välinäytöksissä. Käden ympärillä on samanlaista hehkua, kuin valikon seuraavassa vaiheessa pelihahmon ympärillä, josta kerron tarkemmin myöhemmin.



Kuva 10. Ninjutsutyypin valinta ja Ninjutsun aktivointi.

11.1.2 Ninjutsun aktivointiruutu

Ninjutsun aktivointivalikon oikealla puolella on Ninjutsut listattu kuvakkeina yhdeksän sarjoihin, joita voi selata lisää painamalla selausnuolia, jotka sijaitsevat Ninjutsu -kuvakkeiden ylä- ja alapuolella. (Kuva 10.) Kuvakkeet ovat pyöreäreunaisia neliöitä, joiden väri riippuu Ninjutsu-tyypistä. Niiden vasemmassa reunassa on eri numeroita, jotka tarkoittavat, kuinka monta täyttä Chi-palloa kyseinen Ninjutsu vaati aktivoituakseen. Uudet, käyttämättömät Ninjutsut korostuvat punaisella ”NEW”-tunnuksella Ninjutsu-kuvakkeen vasemmassa yläreunassa. Tämän ansiosta niiden löytäminen helpottuu vanhojen Ninjutsujen joukosta, eikä unohtumisen mahdollisuutta tule. Näin kaikki hankitut Ninjutsut tulee varmasti kokeiltua. Kuvakkeet ovat kuvattuna avatun käärön sisälle, kuvaten Ninjutsun lukemista kääröltä. Käärön väri on joko punainen, valkoinen tai musta, riippuen valitusta Ninjutsu -tyypistä.

Käärön oikealla puolen hahmo pitää avattua kääroä edessään lukien sitä. Myös tämän käärön väri riippuu valitusta Ninjutsutyypistä. Näin ollen pelaaja yhdistää hahmon kädessä olevan käärön ja ruudun vasemmalla puolella olevan käärön samaksi. Käärö on sen verran alhaalla, jotta hahmon silmät näkyisivät. Animaatiossa näkyy, kun silmät selaavat käärön kirjoitusta. Hahmon ympärillä kiertää hehku, jonka väri myös riippuu Ninjutsu -tyypistä. Hehku kuvaa Ninjutsun lukemisesta muodostuvaa energiaa, joka huokuu hahmosta.

Hahmon alapuolella on Chi-mittaristo. Tämä näyttää, miten paljon Chitä on käytettävissä. Täydet Chi-pallot hehkuvat punaisena ja vajaat ovat selvästi tummempia. Ninjutsu-kuvakkeiden oikeassa alareunassa näkyvä lukumäärä näyttää, kuinka monta täyttä Chi-palloa sen aktivoimiseen vaaditaan. Ninjutsun aktivoiminen kuluttaa juuri sen verran Chitä, mitä sen aktivoimiseen tarvitaan. Esimerkiksi kolmella täydellä Chillä voi aktivoida myös kaksi Chitä vaativan Ninjutsun ja tästä luonnollisesti jää yksi täysi Chi vielä käytettäväksi. Kahta Ninjutsua ei kuitenkaan pysty aktivoimaan yhtä aikaa, vaan seuraavan Ninjutsun voi aktivoida vasta, kun edellinen Ninjutsu on käytetty. Ajatus Ninjutsujen yhdistelemisestä uusiksi Ninjutsuiksi kuulostaisi hauskalta ja mielenkiintoiselta idealta, mutta tällöin Ninjutsuja täytyisi tehdä satoja, jopa tuhansia kappaleita, eivätkä minun aikani ja resurssini riittäisi moisiin lukuihin.

Valikon vasemmasta yläkulmasta löytyy edelleen paluu -nappi josta pääsee takaisin edelliseen kohtaan, eli Ninjutsutyypin valintaan. Tausta pysyy edelleen myös samana.

11.2 SCROLL SHOP -VALIKKO

11.2.1 Ninjutsutyypin valintaruutu

Scroll Shop -valikko noudattaa Ninjutsu-valikkoa. Tausta ja mekaniikka toimivat saman lailla, sillä kumpikin perustuu Ninjutsu-tyypin ja Ninjutsujen valintoihin. Ensin valitaan Ninjutsu-tyyppi, eli punainen, valkoinen tai musta käärö. Jokin tai jotkut näistä kääröistä voivat olla lukittuja, jotka avautuvat vasta tietyssä kohtaa peliä. Klassinen munalukko käärön edessä kertoo, että kääre on lukittu, eikä sitä saa vielä valittua. Vasemmassa yläreunassa on paluu -painike, jolla pääsee takaisin päävalikkoon. (Kuva 11.)



Kuva 11. Scroll Shop -valikon vaiheet.

Jotta Ninjutsujen hankkiminen ei olisi vain valitse ja osta -tyylistä suorittamista, päätin lisätä valikkoon myyntimiehen. Tämä tuo ilmeellään ja olemuksellaan ostoksiin kaupan teon tunnetta. Alun perin suunnittelin hahmon entisajan ninjamestarin hengeksi, mutta hahmolla ei ollut juonen kannalta minkäänlaista arvoa. Pidín hahmon ulkonäöstä ja se sopi myyntimieheksi. Vanha, pitkäviiksinen ukko riisihattuineen näyttää, kuin hän olisi kiertänyt maailmaa ja kerännyt matkansa varrella ninjakääröjä myydäkseen. Ilmettä hänelle tuo kaavasta hiukan poikkeavat silmät, jotka eivät ole saman lailla pyöreät, kuin muilla. Tämä antaa vaikutuksen, ettei kyseessä ole mikä tahansa ukko. Scroll Shopin ensimmäisessä ruudussa, jossa valitaan Ninjutsu-tyyppi, ukolla on kädessään rahapussi, joka antaa kuvan bisneksistä. Toisella kädellään hän osoittaa kohti kääröjä esitelläkseen niitä, kuin autokauppias konsanaan. Hän ei ole tuppisuu, vaan hänellä on asiakasta eli pelaajaa koskiskelevia myyntilauseita, jotka näkyvät samanlaisessa palkissa, kuin keskustelupalkit ovat edellä mainituissa juonta eteenpäin vieissä keskusteluosuuksissa.

11.2.2 Ninjutsun ostoruutu

Kun Ninjutsu-tyyppi on valittu, siirrytään valikossa seuraavaan vaiheeseen eli Ninjutsun oston. Tässäkin Ninjutsut ovat koottu yhdeksän sarjoihin. Asetelma on juuri samanlainen kuin Ninjutsun aktivointivalikossa, paitsi Chin tilalla on nyt rahamäärät. Tässä jokaisen Ninjutsun alapuolella on luku, joka kertoo kyseisen Ninjutsun hinnan. Vasemmassa alareunassa näkyy jäljellä oleva omaisuus. Omaisuus on kuvattu pienellä hopeakolikko pinolla, jonka oikealla puolella oleva luku ilmaisee rahamäärän numeroina. Tämä on mielestäni riittävän selkeä, ellei selkein tapa kuvata rahamäärää. Ninjutsuja voi ostaa niin paljon, kun rahat riittävät, eli tässä voi kerralla ostaa useamman, kuin yhden Ninjutsun. Myös uudet Ninjutsut ovat merkattu samaisella ”NEW”-tunnuksella, jotka ilmestyvät myyntiin tietyissä kohtaa peliä. Myös jälkipäivitysten mukana tulevissa uusissa Ninjutsuissa näkyy sama tunnus. (Kuva 11.)

Myyntimies on laittanut rahapussinsa sivuun ja ottanut esiin kasan ninjakääröjä. Muutama käärö pilkottaa hänen takanaan käsi leväten niiden päällä, yksi pötköttää hänen edessään ja yhtä hän pitelee kädessään esitellen sitä pelaajalle. Tämä ukkelin kädessä olevan käärön väri riippuu valitusta Ninjutsu -tyypistä, aivan kuten Ninjutsun aktivointivalikossa. Tämä käärö kuvaa ostettavaa Ninjutsua. Ukon katse on myyvän näköisesti pelaajaan päin ja asento on kuin autoon nojaavalla autokauppialla, joka ojentaa kauppakirjoja.

12 TUNNUKSET

Pelin tunnuksiin kuuluvat logo ja App Store -kuvake, joka tulee näkymään Applen App Storessa pelin kuvakkeena.

12.1 Logo

12.1.1 Ensimmäinen versio

Logoa suunnitellessani otin lähtökohdaksi selkeyden. Myös logon ulkonäön oli jollain tavalla kerrottava pelistä itsestään. Koska pelin nimi on Demon Scroll, ”Demonikäärö”, päätin liittää logoon käärön.

Logon alkuperäisessä versiossa liitin käärön ”Scroll”-sanana O -kirjaimen. Käärö oli kuvattuna sivusta päin ja sen pyöreä muoto sopi O -kirjaimen paikalle. Teksti oli punainen ja sen ympärillä paksu, musta ääriviiva. Jotta käärö erottuisi paremmin tekstistä, en laittanut sen ympärille samanlaista ääriviivaa, kuin tekstille. Käärön rulla oli punainen, kuin tekstissä, mutta keskiö oli harmaa ja siinä oli pienenä yksityiskohtana Osuhenpukun tunnus. Logo näytti hyvältä. Se oli vahva, selkeä ja luettava, mutta fontti oli netistä ladattu ilmaisfontti, eikä käärö ollut tarpeeksi tunnistettava. Logo meni näin siis uusiksi.

12.1.2 Lopullinen versio

Loin logon fontin itse tutkimalla ja tarkastelemalla japanilaisia kirjaimia ja kirjoitus-tyyliä. Otin mallia linjoista ja viivojen paksuuksista ja sovitin niitä länsimaisiin kirjaimiin.

Logon fontissa on sekoitettu suuria ja pieniä kirjaimia. Se ei haittaa, sillä niiden muoto ja tyyli näyttävät yhtenäisiltä, eikä se haittaa luettavuutta. Alkukirjaimet ovat huomattavasti isommat, jotta logoon tulisi enemmän jännitettä ja selkeyttä. Nämä S- ja D - kirjaimet ovat kumpikin samasta pohjasta, jotta ne sointuisivat mahdollisimman hyvin toistensa kanssa. S -kirjain muistuttaa numero 5:tä, mutta sen muoto sopii D - kirjaimen kanssa ja ”Scroll”-sana on edelleen luettavissa.

Mielikuva japanilaisuudesta tuntui riittävän, mutta halusin edelleen liittää logoon käärön. Olin laittamassa sitä saman lailla, kuin alkuperäisessä versiossa, kunnes huomasin myös ”Demon”-sanana O-kirjaimen potentiaalisiksi leikittelyn kohteeksi. Otin käärön suoraan valmiista pohjasta ja käänsin sen 45 asteen kulmaan, jolloin sain koko käärön näkyviin ja tunnistettavaksi. Asettelin sanat niin, että ”Demon”-sanana O-kirjain on käärön toinen pää ja toinen pää tulee ”Scroll”-sanana O:hon. Tämä hiukan haittaa luettavuutta, varsinkin ”Demon”-sanana kohdalla, kun O-kirjaimen kaari ei näy kunnolla. Mielikuva sanasta ”Demon” tulee kuitenkin vahvasti esiin ja katsoja pystyy logon käärön perusteella päättelemään ja tekemään johtopäätöksen, että käärön taaempi pääty on samanlailla pyöreä, kuin käärön näkyvämpi pää. Täten käärön punainen pääty muodostaa katsojalle pyöreän muodon myös ”Demon”-sanassa.

12.2 App Store -kuvake

App Store -kuvake on myynnin kannalta erittäin tärkeä. Sen täytyy erottua muiden kuvakkeiden joukosta ja sen täytyy olla houkutteleva. Kuvakkeen ulkonäkö ratkaisee, avaako asiakas kuvakkeen ja ostaako hän tuotteen.

Kuvake on pieni, noin senttimetrin kokoinen, joten siitä saa helposti sekavan ja tunnistamattoman liioilla yksityiskohdilla. Vertailin App Storen kuvakkeita ja huomasin, että suurpiirteisimmät kuvakkeet erottuivat paremmin, kuin paljon pieniä yksityiskohtia omaavat kuvakkeet.

Koska suurpiirteisyys toimii, aloitin suunnittelun yksinkertaisuudella. Sijoitin valkoista taustaa vasten logon punaiset alkukirjaimet. Pidin kirjaimista, sillä ne yhdessä muodostivat kuvion, joka muistutti japanilaista kirjainta tai -sanaa. Vaikka tunnus oli yksinkertainen ja helposti tunnistettava, se oli tylsä ja vailla sisältöä. Tunnuksen oli hyvä kertoa enemmän pelin sisällöstä, joten lisäsin kirjainten väliin ninjakäärön, joka on oleellinen osa peliä. Kombinaatio ei ollut mielestäni tarpeeksi houkutteleva, joten otin käärön pois ja korvasin sen ninjahahmolla, sillä nämä hahmot ovat iso ja näkyvä osa peliä. Ninja oli myös houkuttelevamman ja hauskan näköinen tylsään käärröön verrattuna. Kuvake oli kuitenkin edelleen tylsän ja tyhjän näköinen, joten vaihdoin ninjan pelihahmoon ja lisäsin tämän viereen ninjakäärön. Tämä kertoi paljon pelin sisällöstä ja oli tyylyltään pelin näköinen, joten olin tyytyväinen tähän versioon.

Myöhemmin palattuani koneelleni ja tarkasteltuani kuvaketta uusin silmin en ollutkaan siihen enää tyytyväinen. Valkoinen tausta oli aivan liian tylsä, eikä kuvake ollut mielestäni houkuttelevan näköinen. Ideat ja ajatukset eteenpäin viedystä kuvakkeesta junnasivat paikoillaan, joten päätin aloittaa suunnittelun aivan alusta. Päätin leikitellä kuvakkeella ja tehdä siitä ninjan näköisen. Halusin edelleen pitää punaiset kirjaimet mukana, joten sijoitin ne kuvakkeen alapuoliskoon. Toteutus ei kuitenkaan onnistunut aivan kuten olisin odottanut. Idea oli hauska, mutta kuvake ei edelleenkään täyttänyt vaatimiani kriteereitä. Tämä versio kuitenkin antoi minulle idean kuvakkeen lopulliseen ulkoasuun.

Vaihdoin kuvakkeen ninjan pelihahmoon niin, että hahmon silmät ja kasvot korostuivat. Jotta pelin sisältö tulisi mahdollisimman hyvin näkyviin, tein toisesta puolesta hahmon kasvoista pahan näköisen ja toisesta puolesta hyvän näköisen. Tämä kuvastaa

juonen kaksihaaraisuutta ja pelin hyvä-paha -aspektia. Hahmon äkäinen, tyhjä katse on intensiivinen ja kasvojen puolitus herättää uteliaisuutta ja mielenkiintoa. Ninjamaisuuskin on edelleen tunnistettavissa ja logon kirjaimet ovat edelleen mukana. Korostin kirjaimia lisäämällä ohuen, voimakkaan valkoisen hehkun niiden ympärille. Näin ne eivät sekoitu takana olevaan pelihahmoon ja antaa näin ollen kuvakkeelle enemmän selkeyttä. Hioin kirjaimia vielä eteenpäin niin, että ne näyttävät yhdessä vielä enemmän japanilaiselta symbolilta. Niiden linjat mukailevat enemmän toisiaan ja ne ovat rinnatusten samalla linjalla.

13 PÄÄTELMÄ

Projektin alusta asti minulla oli pieni tunne, että otan opinnäytetyöksi liian ison ja vaikean urakan. Jo yksistään animointi oli minulle uutta, saati koodaaminen ja kokonaisen pelin suunnitteleminen.

Minulle tärkeätä ei ole pelin menestys, vaan se, että saan tämän valmiiksi. Tosin ei menestyminen toki pahitteeksikaan olisi. Pelit ovat pienestä pojasta asti kiinnostaneet minua, ja ne ovat olleet harrastukseni siitä asti, kun ensimmäisen kerran pitelin NES-peliohjainta kädessäni. Olemalla jollain tavoin osana suomalaista peliteollisuutta olisi hurjaa. Ehkä jokin pelitalo olisi tämän jälkeen kiinnostunut ottamaan minut töihin.

Urakkaa on vielä paljon. Konsepti on selvä, mutta vielä on paljon grafiikkaa ja animaatiota tuotettavana. Olisin halunnut tätä opinnäytetyötä varten enemmänkin näytettävää, kuten esimerkiksi päävalikon, mutta aikataulu oli tiukka.

Projekti on ollut lumipallo, joka on kasvanut koko ajan sen edetessä. Tätä tekstiä kirjoitellessakin sain ideoita, kuten vuoropuheluosuuden ilme ja tyyli, ja ideoita tulee lisää. On vain varottava, ettei projekti kasva niin isoksi, etten jaksa enää pyörittää sitä.

Koodauksen jätän suosiolla jonkun muun hoidettavaksi. Jos koodaisin itse, olisi peli valmis noin vuonna 2032, jolloin iPhonet ovat vain muistoja. Kuka sen koodaa ja missä, ovat vielä täysin auki.

Kun peli valmistuu, lataan sen App Storeen myyntiin dollarin myyntihintaan. Se on hinta, jonka asiakas on valmis maksamaan huonommastakin tuotteesta. Pelissä on pal-

jon pelattavaa, joten dollari tällaisesta pelistä ei ole paljon. Siitä tulee myös ilmainen lite -versio, jolla pääsee kokeilemaan peliä ennen ostopäätöstä.

LÄHTEET

- Abe, N. Japanese Conception of Red. Saatavissa: <http://japanese.about.com/od/japanesecultur1/a/Japanese-Conception-Of-Red.htm> [viitattu 8.10.2011]
- Apple. 2010. Game Center. Saatavissa: <http://www.apple.com/game-center/> [viitattu 10.11.2011]
- Bakhirev, P. Cabrera, P. Marsh, I. 2005. Beginning iPhone Games Development. APRESS
- Besen, E. 2008. Animation Unleashed. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Cooper, A. Reimann, R. Cronin, D. 2009. About Face – The Essentials of Interaction Design 3. Wiley Publishing Inc
- Griffith, C. 2009. Real-World Flash Game Development: How to Follow Best Practices AND Keep Your Sanity. Focal Press
- Georgenes, C. 2010. How to Cheat in Adobe Flash CS5. Elsevier: Focal Press
- Hanski, M-P. Manninen, A. 2004. Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän Yliopistopaino.
- Hintsanen, P. 2007. Punainen. Saatavissa: <http://www.coloria.net/varit/punainen.htm> [viitattu 5.9.2011]
- Wanczura, D. 2009. Japanese Mythology. Saatavissa: http://www.artelino.com/articles/japanese_mythology.asp
- Huovila, T. 1996. Layout as a message. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Iisalo, J. 2011. Hyvä Peli Vs. Menestyvä Peli Seminaari
- Jones, T. Barry, T. Kelly, J. Rosson, A. Wolfe, D. 2009. Foundation Flash Cartoon Animation. Springer

Kremers, R. 2009. Level Design: Concept, Theory, & Practice. A K Peters

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan Käsikirja - Ideasta Eteenpäin. Kustannus Oy Rajalla: Printing Partners Oü.

Schumacher, M. 1995. Color Red in Japanese Mythology. Saatavissa:
<http://www.onmarkproductions.com/html/color-red.html> [viitattu 8.10.2011]

Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Focal Press

Yle Tiede, Current Biology. Kasvonilmeiden tunnistamisessa sittenkin kulttuurillisiä eroja. Saatavissa:

<http://ohjelmaopas.yle.fi/artikkelit/tiede/tiedeutiset/kasvonilmeiden-tunnistamisessa-sittenkin-kulttuurisia-eroja> [viitattu 1.11.2011]

YouTube. 2011. Nunchuck Pro. Saatavilla:

<http://www.youtube.com/watch?v=qsEZ2lpM0Yw> [viitattu 5.6.2011]

YouTube. 2011. Star Wars Kid. Saatavilla:

<http://www.youtube.com/watch?v=HPPj6viIBmU> [viitattu 5.6.2011]