



Pelisuunnittelusta motivoiviin opetuspeleihin: Roolipelielementit suunnittelun tukena

Marko Hietaranta

2023 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

**Pelisuunnittelusta motivoiviin opetuspeleihin:
Roolipelielementit suunnittelun tukena**

Marko Hietaranta
Tietojenkäsittely
Opinnäytetyö
Toukokuu, 2023

Laurea-ammattikorkeakoulu

Tiivistelmä

Tietojenkäsittelyn koulutus

Tradenomi (AMK)

Marko Hietaranta

Pelisuunnittelusta motivoiviin opetuspeleihin: Roolipelielementit suunnittelun tukena

Vuosi

2023

Sivumäärä

40

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella opetuspeleihin roolipelielementtejä hyväksi käyttäen palkintojärjestelmä, joka lisäisi syvyyttä, sekä motivaatiota itse opetuspeleihin pelaamiseen.

Työn teoriaosuudessa käsiteltiin pelejä, peligenrejä, pelisuunnittelijan roolia pelinkehityksessä, sekä pelisuunnittelua ja sen eri vaiheita. Lisäksi työssä käsiteltiin pelisuunnittelun merkitystä koko pelintekoprosessiin, sekä avattiin hieman pedagogista näkemystä pelien pelaamiseen.

Kehittämisehdotuksina tarjottiin näkemystä opetuspeleihin henkilökohtaistamiseen suunnittelemalla hahmonluonnin lisäksi pelin sisäinen palkkiojärjestelmä. Tällä pelaaja avaa etenemisreitit kohti pelin tavoitetta, sekä hankkii kosmeettisia varusteita pelihahmolleen.

Asiasanat: pelisuunnittelu, pelisuunnittelija, opetuspeleihin

Laurea University of Applied Sciences

Abstract

Degree Programme in Business Information Technology

Bachelor's thesis

Marko Hietaranta

From Game Design to Motivating Educational Games: Role-Playing Game Elements to Support the Design

Year

2023

Pages

40

The purpose of this Bachelor's thesis was to design role-playing game elements to be used in an educational game, incorporating a reward system that would add depth and motivation to playing the game.

The theoretical part of this thesis covered games, game genres, the role of the game designer in game development and game design and its various stages. The significance of a game design document throughout the entire game development process was addressed, and the pedagogical perspective of playing games was briefly touched upon.

As development proposals, insights were offered on personalizing the educational game by designing a character creation feature and an in-game reward system. With this the player opens progression paths towards the goal of the game, as well as acquires cosmetic equipment for their game character.

Keywords: game design, game designer, educational game

Sisällys

1	Johdanto.....	7
2	Työn tausta ja tavoitteet	7
2.1	Kehittämiskohteen kuvaus	8
2.2	Kehittämishaaste.....	8
2.3	Aiheen rajaus	8
2.4	Keskeiset käsitteet.....	9
3	Pelit, sekä eri pelityypit.....	10
3.1	Videopeligenret	12
3.1.1	Ongelmapelit (Puzzle Games)	12
3.1.2	Opetuspelit (Education & Learning Games).....	13
3.1.3	Roolipelit (Role Playing Games, RPG)	13
3.1.4	Seikkailupelit (Adventure games)	13
3.1.5	Simulaatiopelit (Simulation)	14
3.1.6	Strategiapelit (Strategy games)	14
3.1.7	Toimintapelit (Action games).....	14
3.1.8	Urheilupelit (Sport games)	15
3.1.9	Casual-pelit (Casual Games)	15
4	Pelisuunnittelijan rooli pelinkehityksessä	16
4.1	Pelisuunnittelun merkityksen eri osa-alueet	17
5	Pelisuunnitelman vaiheet	20
5.1	Peli-ideasta liikkeelle	22
5.2	Kuvaus pelistä	24
5.3	Perustelut pelin toteuttamiselle	24
5.4	Pelin kohderyhmä	24
5.5	Varhainen tuotantosuunnitelma.....	25
5.6	”Killerit ideat”	25
5.7	Pelin ensimmäiset minuutit.....	25
5.8	Kenttäsuunnittelu ja pelimaailma	26
5.9	Ulkoasu, tuntuma ja audiovisuaalinen esitystapa	26
5.10	Pelin käyttöliittymä.....	26
5.11	Pelin säännöt	27
5.12	Pelin markkinointi.....	27
5.13	Pelin tekniset vaatimukset.....	28
6	Suunnittelemassa omaa opetuspeleä.....	28
6.1	Pedagoginen näkemys pelaamiseen	28
6.2	Ekapelejä ja ongelmia.....	29

6.3	Pelillisten elementtien suunnittelu opetuspeleihin roolipelien malliin	32
6.4	Jatkokehitysideat	36
7	Pohdinta	37
	Lähteet.....	39
	Kuviot	40

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli kertoa pelisuunnittelusta yleisellä tasolla, sekä esitellä oman opetuspelin pelisuunnitelman palkintojärjestelmää. Tämä järjestelmä oli mielestäni tärkein osa kokonaisvaltaista ja koukuttavaa pelikokemusta, jonka opetuspelini voi pelaajalleen tarjota. Pelin kehittämisen tekninen puoli Unity-pelinkehitysohjelmuilla oli niin laaja, että sen esitleminen tämän opinnäytetyön puitteissa ei ollut järkevää.

Opinnäytetyöllä ei ollut ulkoista toimeksiantajaa, vaan koko opetuspelin suunnitteleminen ja toteuttaminen lähtivät liikkeelle omista intresseistä, sekä käytännön kokemuksista ja havainnoista työelämässä. Työn teoriaosuudessa esiteltiin pelejä yleensä, peligenrejä, pelisuunnittelua, sekä pelisuunnittelijan roolia pelinkehityksessä. Jatkokehitykseen jäi oman opetuspelin kehittäminen prototyyppiasteelle, sekä palkkiojärjestelmän toimivuuden testausta kohderyhmällä.

2 Työn tausta ja tavoitteet

Opinnäytetyöni aihe muodostui käytännön havainnoista kentällä, toimiessani erityisopettajana eri kouluissa eri kaupungeissa. Kouluissa on menty jo vuosia digipainotteisuus edellä, vaikkakin laitteet sen toteuttamiselle eivät aina ole kouluissa optimaalisia. Käytännön havaintoni osoittavatkin, että opetuspelejä pelataan kouluissa vähän, eikä mielekkäitä sellaisia ole oikein suomenkielisinä ainakaan tarjolla. Päätinkin siis suunnitella ja toteuttaa sellaisen itse.

Lähdin kehittämään opetuspelini pelisuunnitelman palkintomekanismeja vastaamaan roolipeleistä tuttuja malleja. Pidin kuitenkin lähtökohtaisesti mielessäni pelini kohderyhmän, sillä liian monimutkaiset pelimekaniikat eivät opetuspelissäni toimisi kovinkaan hyvin.

Opetuspelini valmistumisella ei ole tarkkaa deadlinea, sillä teen sitä harrastepohjalta aina kun aikaa ja motivaatiota riittää. Pelinkehitysalustaksi valitsin Unityn, sillä siitä itselläni oli jonkin verran kokemusta ja kehitysalustana se taipuu millaiseen peliin tahansa, kunhan perusasiat alustan toimintamekanismeista ovat edes jotenkin hallussa. Pelattavan demon valmistuttua, aion hakea projektilleni rahoitusta ja myöhemmin tarjota valmista peliä kirjakustantajien digipalveluihin. Tässä opinnäytetyössä en esitellyt itse pelinkehitystä, vaan kerroin pelisuunnittelusta yleensä, sekä oman opetuspelini suunnitteluosioista pelin roolipelielementeille. Roolipelielementit ovat opetuspelissä mielestäni tärkein motivaation

lähde koko pelin pelaamiseen. Näitä elementtejä en ollut nähnyt vielä kertaakaan loppuun asti toteutettuina suomenkielisissä opetuspeleissä.

2.1 Kehittämiskohteen kuvaus

Tarve opinnäytetyöni aiheelle, kumpusi omista havainnoistani kenttätyössäni erityisopettajana. Tavoitteena oli roolipelien hahmonkehitysmekanismeista mallia ottaen tuoda syvyyttä ja pelaamiseen lisämotivaatiota suomenkieliseen opetuspeleihin. Tällä hetkellä markkinoilla olevista opetuspeleistä vastaavanlainen joko puuttuu kokonaan tai on erittäin köykäisesti toteutettu. Oppilaat eivät jaksakaan alkuinnostuksen laannuttua pelata niitä, kuin opettajan käskemänä.

Roolipeleistä tuttujen elementtien mukaan lisääminen tuokin reilun annoksen jatkuvuutta pelikokemukseen. Oman pelihahmon kehittyminen ja suoritetuista tehtävistä pelivaluutalla aukeavat varusteet ja tehtävät motivoivat pelaajansa pitkäjänteiseen toimintaan. Uskonkin tämän lisäävän opetuspeleiden hyödyllisyyttä vakavasti otettavana alustana itse oppimiselle, vain kivan lisäpuuhastelun sijaan, jollaisten asemassa opetuspelit kouluissa pääsääntöisesti nähdään.

2.2 Kehittämishaaste

Suomenkielisen opetuspeleiden kehittäminen motivoivammaksi ja näin toivottavasti myös opettavaisemmaksi on tärkein kysymys, johon yritin tässä työssä vastata. Periaatteessa haaste oli sinällään yksinkertainen, koska pelkkä roolipeleistä tuttu hahmonkehitys ja pelivaluutalla ostettavat varusteet antoivat mielestäni tähän varsin tyydyttävän ratkaisun. Ratkaisuun päädyin mm. katselemalla ja havainnoimalla, minkä tyyliä pelejä lapset mielellään pelaavat pitkäkestoisesti. Tarkoitan tällä pelejä, joidenka pariin lapset mielellään palaavat. Kaikissa peleissä ilmeisintä oli palkkio etenemisestä ja jokin konkreettinen, mitä palkkiolla voi pelissä tehdä tai saavuttaa.

2.3 Aiheen rajaus

Opinnäytetyön tarkoitus oli esitellä ja suunnitella hahmonkehitysmalli opetuspeleihin. Tällä pyrittiin lisäämään mielekkyyttä ja motivoimaan pelaajia palaamaan pelin pariin useamminkin, kuin muutaman kerran. Mallia haettiin roolipelien hahmonkehitysmekanismeista, jotka itse olen kokenut hyödyllisiksi motivaattoreiksi imemään peliin mukaan.

Työssä aihealue rajattiin koskemaan vain roolipelielementtien mukaan ottamista pelisuunnitelmaan. Pelin muut osa-alueet, on tätä kirjoittaessani suunniteltuna, mutta en esitellyt niitä tässä työssä sen tarkemmin. Pelin opetussisällöllinen rajaus kohdistui vain ja ainoastaan suomen kielen opetukseen tarkoitettuihin opetuspeleihin. Rajasin myös pois pelin

teknisen kehittämisen Unity-alustalla. Jatkokehitykseen jääkin pelin saattaminen pelattavalle prototyyppiasteelle.

2.4 Keskeiset käsitteet

2D	Kaksiulotteinen peligrafiikka.
3D	Kolmiulotteinen peligrafiikka.
Bingel	Sanoma Pron käyttämä verkon yli pelattava opetuspelejä, johon pääsee käsiksi Sanoma Pron nettisivuilta. Vaatii kirjautumisen Sanoma Pron tunnuksilla.
Tietokonepelejä	PC:llä tai Applen tietokoneilla pelattava pelejä.
Konsolipelejä	Pelkästään pelaamiseen tarkoitetuilla laitteilla pelattavat pelejä.
FPS	First Person Shooter eli pelaajan silmistä kuvattu ammuskelupelejä.
Third Person	Pelaajan takaa kuvattu kolmannen persoonan kuvakulma.
GDD	Game Design Document eli dokumentti pelisuunnitelmasta.
BGDD	Brief Game Design Document eli edellistä suppeampi versio pelisuunnitelmasta.
Open Source pelimoottori	Avoimeen lähdekoodiin perustuva, käyttäjien vapaasti muokattavissa oleva pelimoottori.
Indie-pelinkehitys	Yksityishenkilöiden kehittämää pelejä ilman julkaisijan taloudellista tukea.
DLC	Ladattavissa olevaa lisäsisältöä peliin. Voivat olla maksullisia tai ilmaisia.
Grindaaminen	Samanlaisten asioiden toistamista peleissä esimerkiksi kokemuspisteiden tai pelirahan keräämisen takia.

New Game Plus	Pelin läpäisyn jälkeen avautuva moodi, jossa peli pelataan uudestaan säilyttäen kaikki aiemmin saadut kokemukset, tavarat yms. Tällöin pelin vastus eli vaikeustaso on myös kovempi.
Startup	Startup tai startupyrittäjä on nuori yritys, joka etsii kasvatettavaa tai toistettavaa bisnesmallia. Yritys kasvaa ja kehittyy parhaimmillaan nopeassa tahdissa. (Niipola 2012, 10.)
AAA-pelit	AAA-pelit ovat suurella budjetilla toteutettuja pelejä. Niitä kehittävät alan suurimmat pelitalot.

3 Pelit, sekä eri pelityypit

Pelialalla työskentely ja oman pelin tekeminen ja sen markkinoille saaminen on varmasti monen nuoren ja miksei vanhemmankin peleistä pitävän haave. Monella saattaakin olla jokin peli-idea mielessä, mutta karu totuus saattaakin paljastua ennemmin tai myöhemmin mitä kaikkea itse pelin markkinoille saattamiseen asti kuuluukaan. Itse pelibisnes on liiketoimintaa, mihin kuuluu itse tuotantoprosessin lisäksi sopimusjuridiikkaa, ohjelmointia, sekä grafiikkaa ja ääntä. Näiden keskiössä sijaitsee itse pelisuunnittelu. Hyväkään peli ei synny kädenkäänteessä, vaan vaati tuhansien tuntien kehitystyön alleen. Julkaisuun astikaan päässyt peli ei välttämättä myy juurikaan mitään. Pelejä julkaistaankin eri alustoilla ja palveluissa hurjia määriä ja suuren massan joukosta erottuminen on todella hankalaa ja vaatiikin jonkinlaista näkyvyyttä jossain mediassa. Esimerkiksi sosiaalisen median sisällöntuottajat ja eri vaikuttajat eli ns. influencersit tuovat hyvää näkyvyyttä peleille, jos vain saa jonkin heistä peliä kanavallaan kokeilemaan ja siitä sosiaaliseen mediaan sisältöä luomaan.

Jos onnistuu pelin markkinoinnissa ja peli alkaa tuottamaan rahaa, täytyy ottaa huomioon se, minkä tyyppinen peli on kyseessä ja kauanko se tuottaa rahaa, sekä mikä rahanansaintamalli pelillä on. Tavallinen yksipelaamiseen keskittyvä juonellinen peli tuottaa elinaikanaan parhaiten rahaa muutamia kuukausia sen julkaisusta, kuin taas massiiviset monen pelaajan verkossa pelattavat pelit saattavat tehdä sitä hyvin onnistuessaan vuosia, esimerkiksi pelkkiä pelihahmolle ostettavia kosmeettisia varusteita myymällä varsinaisen pelin ollessa ilmaiseksi kaikkien ladattavissa. Päätään ilmaispeleissä ja joskus maksullisissakin ovat nostaneet ns. loot boxit. Nämä ovat toimintamekaniikoiltaan hieman hedelmäpelejä muistuttavia laatikoita, joista pelaaja voi saada erittäin huonolla todennäköisyydellä jonkin peliä helpottavan

huippuesineen. Hyvin onnistuessaan nämä loot boxit voivat tienata julkaisijalleen kymmeniä miljardeja euroja. (Halme 2022)

Peli on sanana niin laaja käsite, että sen avaamiseen menisi varmasti toinen opinnäytetyö, mutta sana tietokonepeli tarkoittaa huomattavasti rajatumpaa pelaamisen muotoa, joten sen selittämistä jopa kannattaa yrittää. Tony Manninen kuvaa kirjassaan Pelisuunnittelijan käsikirja - ideasta eteenpäin tietokone- ja konsolipelejä taiteenmuodoksi, jossa käyttäjälle muodostuu esteettinen audiovisuaalinen kokonaisuus, jonka on luonut ohjelmiston muodostama järjestelmä (Manninen 2007, 17). Tämänkaltaisissa peleissä on yleensä jokin tavoite, johon pelaajat pyrkivät pääsemään, olkoon se sitten juonen seuraaminen loppuun, maali tai vain pelkkä voitto esimerkiksi kanssapelaajista. Tietokone- ja konsolipelit haastavat pelaajansa ratkaisemaan ongelmia, jotka yleensä alkavat pelin kontrollien opettelusta.

Peleissä on aina tarkkaan määritetyt säännöt, jotka pelaajan on opittava ja joiden mukaan pelaajan on toimittava. Kaikesta tästä huolimatta pelaajan tulisi silti viihtyä pelin parissa, jotta peliä tulisi pelattua alkua pidemmälle. Vertaan itse useasti pelejä eräänlaiseen leikin jatkeeseen, sillä peleissä pääsee paikkoihin, joihin oikeassa elämässä pääseminen on vaikeaa tai jopa mahdotonta. Silloin kun peliä pelatessa aika pysähtyy, eikä kellon käymisestä ole pienintäkään hajua ennen kuin sitä muistaa vilkaista, on peli onnistunut vangitsemaan sisäänsä ja pelaajaa on onnistuneesti viihdytetty. Peleissä viihtymiseen liittyy itselleni myös tunne pelissä edistymisestä. Tämä heittääkin veteen suuren koukun, sillä oman pelihahmon kehittäminen paremmaksi pelin sisällä on mielestäni äärimmäisen kiehtovaa ja antaa samalla syyn jatkaa pelaamista loppuun saakka edellyttäen, että peliä on muutenkin hauska pelata.

Hauskaan pelattavuuteen liittyvät olennaisilta osin myös toimivat ja intuitiiviset kontrollit. Konsolipelejä (esimerkkinä nykukonsolit Nintendo Switch, Sony Playstation 5 ja Xbox Series S/X) kontrolloidaan kahdella analogisauvalla varustellulla ohjaimella, joilla pelaaminen sujuu vaivatta sohvalla lojuen. Näitä voi käyttää nykyisin myös tietokoneissa ja useat peliharrastajat ovatkin kytkeneet tietokoneensa kiinni televisioon, jotta pelaamaan pystyisi ongelmitta ja ergonomian kärsimättä myös sohvalla. Siltikin tarkin mahdollinen ohjaus saavutetaan edelleenkin tietokoneen hiirellä, joita on pelitarkoitukseen saatavilla useilta eri valmistajilta. Tämä näkyy selvimmin nopeaa ja tarkkaa tähtäystä vaativissa ammutapeleissä, johon konsoliohjainten analogisauvat eivät pysty kaikesta kehityksestä huolimatta tarkkuuden puolesta vastaamaan.

Kun pelin kontrollit tulevat selkärangasta, ohjaus on tarkkaa, loogista ja viiveetöntä, sekä ohjaukseen on saatu ujutettua mukaan jokin pelaajan kannalta siisti juttu, esimerkiksi hyvin toimiva ja älykäs automaattitähätys, pääsee pelaaja pelin kontrollit sisäistettyään eräänlaiseen flow-tilaan, jolloin pelaamisesta tulee nautittavaa ja tällöin jopa budjetiltaan ja tarinaltaan köykäisempi peli tempaisee pelaajan mukaansa aina siihen saakka, kunnes kaikki

mitä peli pystyy tarjoamaan on nähty ja kyllästyminen tai hyllyssä kuumeisesti vuoroaan odotteleva seuraava peli iskevät kättä ja saavat pelaajan siirtymään seuraavien koitosten pariin.

Itse pelien tekeminen tuodaan aina ja aina vain helpommin lähestyttäväksi ja toteutettavaksi, sillä valmiita työkaluja pelintekoon on ollut jo pitkään olemassa, eikä tulevaisuudessa varmasti tarvita enää koodaustaitojakaan pelien luomiseksi. Tekoälyllä tulee varmasti olemaan jonkinlainen, ellei suurikin rooli pelikehityksessä. Tekoälyn apuna käyttäminen luovuutta vaativissa ammateissa on kyllä mielestäni surmanlaukaus ihmisten luovuudelle ja sitä pitäisi tässä kontekstissa välttää viimeiseen asti.

Mobiilipelien räjähdysenomaisen suosion vanavedessä levinnyt digitaalinen jakelu on mullistanut koko pelinteollisuuden. Kaikki tapahtuu digitaalisesti ketterämmin ja nopeammin. Otetaan esimerkki: pelisuunnittelija saa loistavan idean uudesta pelistä vaikkapa torstaina. Viikonlopun aikana hän koodaa muutaman kaverin kanssa yksinkertaisen kevytversion pelistä. Muutama lisäpäivä vielä tähän ja pelin ensimmäinen versio on valmis. Tämän jälkeen he lähettävät pelin hyväksyttäväksi esim. Applelle ja kahden viikon kuluttua peli julkaistaan App Storessa. (Niipola 2012, 96.)

3.1 Videopeligenret

Elokvien lajityypit muodostavat eri genret, joita on mm. kauhu, toiminta, komedia jne. Videopelit voidaan jakaa genreihin hieman elokuvia muistuttavalla tavalla ja osa genreistä onkin samoja. Kuitenkin elokuvien genre määrittää sen, minkä sisältöistä materiaalia elokuvan ainakin teoriassa pitäisi katsojalle tarjota, mutta videopelien genre kertoo käyttäjälleen pelin toiminnallisen tyylin. (Manninen 2007, 19.)

Kehitysvaiheessa olevan pelin mainostaminen esimerkiksi roolipelinä, kertoo kohdeyleisölle sen, että kyseessä on roolipeli ja mahdollistaa näin helpomman tavan hahmottaa mitä pelaajan on peliltä lupa odottaa. Eri lajityyppejä ja niiden muunnoksia on videopeleissä luokiteltu varmasti lähes yhtä paljon kuin esimerkiksi musiikissa. Onkin järkevää listata ja kertoa niistä yleisimmistä, jotta saadaan kattava yleiskuva markkinoille suunnatuista videopeleistä. (Manninen 2007, 19.)

3.1.1 Ongelmapelit (Puzzle Games)

Ongelmapelit, paremmin tunnettuna puzzlepelit, tarjoavat pelaajalle älyllisen haasteen ratkaista pelin tarjoamia ongelmia, ja kannustavat samalla analyyttiseen ajatteluun. Usein tämän kaltaisissa peleissä pelaajalle annetaan vain vähän aikaa ratkaista pulmia ja ongelmapelit vaativatkin näin nopeaa ajattelukykyä. (Manninen 2007, 21.)

Puzzlepeleissä ongelmat ovat pelin itsetarkoitus eli jos eteenpäin pääsystä mielihäiriö, on pulmat ratkaistava. Genren pelit rakentuvatkin peräjälkeisistä ongelmista, jotka voivat luoda haarautuvia tai kohtisuoraan eteneviä polkurakenteita (Manninen 2007, 21). Tunnettuja esimerkkejä pulmapeleistä ovat Tetris, Mahjong, Baba is you, The Witness, Portal ja The Turing test.

3.1.2 Opetuspelit (Education & Learning Games)

Opetuspeleistä puhuttaessa on hyvä muistaa, että kaikista videopelityypeistä löytyy jotakin, joka opettaa ihmistä jollain tavalla. Itse opetuspelin lähtökohdaksi on kuitenkin opetuksellinen merkitys. Niissä pääpaino pelaamisella on jonkin asian tai asioiden tekemällä oppiminen. Opetuspelien sisältö on yleisimmin laadittu tietyn oppiaineen tai oppisisällön aihealueen mukaisesti. Itse peli toimii näin alustana ja käyttöliittymänä kyseiseen aineistoon ja tarjoaakin näin sitä pelaavalle mukaansatempaavamman tavan oppia tai kerrata oppisisältöjen asioita. (Manninen 2007, 22.)

Koulumaailmassa tunnettuja opetuspelejä ovat mm. Ekapeli ja sen eri iteraatiot, Sanoma Pron Bingel-ympäristö, matematiikkapelit Wonder Bunny ja 10monkeys, sekä Professor Layton-pelisarja vanhalle Nintendon DS-konsolille. Palaan opetuspelien saatavuuteen ja mielekkyyteen koulumaailmassa nimenomaan täällä Suomessa myöhemmässä luvussa.

3.1.3 Roolipelit (Role Playing Games, RPG)

Tietokone- ja konsoliroolipeleissä pelaaja ohjaa yhtä hahmoa, joka voi olla myös luomus tai kokonaista ryhmää seikkailijoita. Roolipelien päätavoitteena on suorittaa loppuun annettuja tehtäviä, sekä kehittää hahmoa tai hahmojaan keräämällä pelin tehtäviä suorittamalla saatuja kokempisteitä (Experience Points, XP) ja nostamalla näitä käyttäen hahmon tai hahmojen eri ominaisuuksia. (Manninen 2007, 20.)

Roolipelien maailma on usein laaja ja avoin. Maailmaa tutkitaan ja toiminta on pääosin taistelemista. Roolipeli voi olla joko toimintapainotteinen tai siinä voi olla myös mukana runsaasti elementtejä seikkailupeleistä (Manninen 2007, 20). Arvostetuimpia roolipelejä maailmalla ovat mm. vanha Ultima-sarja, Baldur's Gate-sarja, Elder Scrolls-sarja, sekä Fallout-pelisarja.

3.1.4 Seikkailupelit (Adventure games)

Seikkailupelit ovat lähestulkoon aina tarinapainotteisia tutkimusmatkoja. Pääpaino seikkailupeleissä on ongelmanratkaisussa, eikä niinkään nopeatempoisessa toiminnassa. Hyvin onnistunut seikkailupeli herättää pelaajassaan tunteita, sekä tarjoaa vahvan tarinavetoisuuden vuoksi lähestulkoon elokuvamaisia elämyksiä. Pelien tarjoamat haasteet ovat useimmiten älyllisiä. (Manninen 2007, 20.)

Toimintapelin ja seikkailupelin yhdistelmää kutsutaan nimellä toimintaseikkailu. Ne vaativatkin pelaajaltaan molempien pelityyppien tietäntasoista hallintaa (Manninen 2007, 20). Arvostelumenestyneimpiä seikkailupelejä ovat The Secret Of Monkey Island -pelisarja, Grim Fandango, Loom ja Syberia 1 & 2. Toimintaseikkailupeleistä suosittuja ovat olleet mm. Tomb Raider- ja Nintendon kehittämät The Legend Of Zelda -pelisarjat.

3.1.5 Simulaatiopelit (Simulation)

Simulaatiopelisiin tai toisin sanoen simulaattoreihin mallinnetaan yleensä todella tarkasti jokin ilmiö. Pelaajan täytyykin opetella simuloitavan koneen tai jopa kokonaisen simuloitavan ympäristön kokonaishallinta. Pelaaminen vaatii pitkäjänteistä harjoittelua, sekä manuaalien tutkimista ennen kuin pelaamisesta alkaa nauttia. Simulaatioiden mallintamisen tarkkuus vaihtelee eri peleissä hurjasti, joten ns. kevytsimulaattoreitakin on pelimarkkinat pullollaan. (Manninen 2007, 21.)

Tunnettuja simulaatiopelisiä ovat mm. ajopuolella Assetto Corsa, iRacing ja Richard Burns Rally, lentosimulaattorit IL-2 Sturmovik ja Falcon 4.0: Allied Force, sekä lukemattomat ja paikoin täysin käsittämättömätkin eri alojen simulaatiot esim. Euro Truck Simulator, My Summer Car, Finnish Army Simulator, Farming Simulator, sekä kaupunkisimulaatio Cities: Skylines.

3.1.6 Strategiapelit (Strategy games)

Strategiapelien keskeiset pelimekaniikat sisältävät resurssinhallintaa, taktikointia, loogista ajattelua, valintoja ja suunnitelmia. Yleensä näiden mekaniikkojen avulla pyritään kukistamaan joko tietokoneen tai toisen pelaajan/pelaajien vastapuoli. Strategiapelejä pelataan usein vuoroissa eli ne ovat toisin sanoen vuoropohjaisia, jolloin omia hahmoja tai pelin yksiköitä liikutellaan kaikessa rauhassa pohdiskellen. Vastapainona ovat tosiaikaiset strategiapelit (Real Time Strategy eli RTS), joissa peli rullaa koko ajan eteenpäin ilman taukoja ja päätökset on tehtävä nopeasti (Manninen 2007, 21). Suosittuja strategiapelejä ovat mm. Civilization -sarja, Command & Conquer, Company of Heroes-sarja, X-Com-sarja, sekä varsin karun ulkoasun omaava, mutta supersuosittu Dwarf Fortress.

Strategiapelejä pidettiin pitkään PC:llä pelaavien pienten piirien tosikkomaisena ajanvietteenä. Tosiaikaisten strategiapelien ilmestyttyä ne löysivät kuitenkin aivan uuden kohderyhmän. Nykyään strategiapelit tai voisi mieluummin sanoa tosiaika- eli reaaliaikastrategiapelit ovat suurin yksittäinen alalaji PC-markkinoilla. (Vuorela 2009, 55-56.)

3.1.7 Toimintapelit (Action games)

Toimintapelit ovat yleensä kiivastempoisia ja näin testaavatkin pelaajien reaktionopeutta alati vaihtuviin tilanteisiin. Toimintapeleissä usein ammuskellaan vastustajia mitä

mielikuvituksellisimmilla aseilla. Pelien kuvakulma voi olla pelihahmon takana kolmannessa persoonassa (Third Person) tai pelaajan silmistä kuvatuissa ensimmäisen persoonan peleissä (First-Person Shooter, FPS). (Manninen 2007, 19-20.)

First-person shootterit ovat yksi yleisimmistä toimintapeligenren edustajista. Aina kuitenkin ensimmäisen persoonan kuvakulma ei tarkoita pelkkää räiskimistä, vaan eri lajityyppisiä sekoitellaan tähän saumattomasti. Toimintapeligenre sisältääkin muutenkin hurjan määrän eri alagenrejä tasohyppelypeleistä (esim. Super Mario Bros.) aina shoot-em-up-peleihin (esim. Space Invaders, Galaga, 1942, Commando). (Manninen 2007, 19-20.)

3.1.8 Urheilupelit (Sport games)

Urheilupeleissä nimensä mukaisesti urheillaan ja kilpaillaan jossain lajissa. Urheilupelit voivat sisältää sekä toimintaa, että manageroimista. Tyypillisesti pelin käsittelemä laji tai lajit mallinnetaan suhteellisen tarkasti aina säännöistä lähtien. (Manninen 2007, 22.)

Jonkinlaista monopoliasemaa urheilupeligenressä pitää tällä hetkellä pelijätti Electronic Arts, jolla on rosterissaan huima määrä eri urheilulajeista mallinnettuja pelejä aina NHL-jääkiekosta NFL-jalkapalloon. Muutamana esimerkkinä legendaarisimmista urheilupeleistä mainittakoon aikoinaan monet peliohjaimet hajottanut Decathlon ja Track & Field, Football Manager, sekä NBA 2K-koripallopelisarja.

3.1.9 Casual-pelit (Casual Games)

Casual-peli on nimitys todella helposti pelattavasta pelistä. Se on suunniteltu massayleisöille ja yleensä niitä pelataankin mukana kannettavilla mobiililaitteilla. Casual-pelejä pelataan useimmiten lyhyissä pätkissä, esimerkiksi julkisissa kulkuneuvoissa tai vaikkapa vessareissulla. Pelit on tarkoituksella tehty äärimmäisen helposti lähestyttäviksi, pelattaviksi ja koukuttaviksi. (Niipola 2012, 9.)

Hyvä esimerkki casual-pelistä on suomalaisen Rovion ensiksi vain puhelimille vuonna 2009 julkaisema Angry Birds. Peli jakoi julkaisun yhteydessä mielipiteitä ja eräskin yhdysvaltalainen mediajätti nimesi Angry Birdsistä alkaneen tyhmien pelien aikakauden, mutta samalla nimeää sen aikakautemme Tetrikseksi. Pelistä muodostuikin myöhemmin brändi, joka levisi leluihin, vaatteisiin, elokuvateattereihin ja oikeastaan kaikkeen muuhunkin mihin mielikuvitus antaa myöden. (Niipola 2012, 9.)

4 Pelisuunnittelijan rooli pelinkehityksessä

Pelisuunnittelijalla tulee olla hyvä käsitys monen tyyllisistä ja tyyppisistä peleistä. En tarkoita tässä sitä, että pelisuunnittelijan täytyisi olla täysi pelinarkomaani, jolla ei muuta elämää sitten ehdi olemaankaan. Kiinnostus peleihin kuitenkin kumpuaa varmasti siitä, että tuleva/nykyinen pelisuunnittelija pitää pelien pelaamisesta ja seuraa alan jatkuvaa kehitystä valitsemastaan formaatista. Pitäisin itse myös etuna sitä, että pelisuunnittelijalla olisi itsellään useita eri pelialustoja, joilla pelaa pelejä. Pitkänlinjan peliharrastajilla asia usein näin onkin, tosin rajausta on vedettävä johonkin. Jos ei muuten, niin henkilökohtaisen budjetin tai vaimon sanelemana. Pelisuunnittelijan tulisi mielestäni olla myös kiinnostunut useasta eri peligenrestä, sekä myös pelata niitä. Näin mielestäni välittyy parhaiten markkinoiden tarjonta, sekä hyvistä ja toimivista peleistä jää hyviä vinkkejä takataskuun omia peli-ideoita ja pelisuunnitelmia varten. Toki varmasti meillä kaikilla on lempipeligenremme, joita pelaamme enemmän kuin muiden genrejen pelejä. Jos kuitenkin haluaa tehdä pelejä ja pelisuunnittelua ammattimaisesti, täytyykin tuntea koko peliuniversumin kovimmat ja mahtavimmat pelit genererajoista riippumatta.

Pelisuunnittelija, joka työskentelee osana pelinkehitystiimiä, tarvitsee työkaluikseen hyviä kommunikointitaitoja. Suunnittelijan osuus pelinkehityksessä on yleisesti hyvinkin viestinnällinen. Ajatukset ja ideat olisikin hyvä esittää muulle tiimille mahdollisimman tarkoituksenmukaisesti ja tehokkaasti, jotta pelin visio ja se mihin pyritään, välittyisivät tehokkaimmalla mahdollisella tavalla. (Manninen 2007, 47.)

Jesse Schell (Schell 2008) puolestaan nostaa kirjassaan *The Art of Game Design* tärkeimmäksi pelisuunnittelijan ominaisuudeksi kuuntelemisen taidon. Pelisuunnittelija joutuu työssään kuuntelemaan monia asioita. Schell jakaa nämä viiteen ryhmään. Suunnittelija joutuu kuuntelemaan kehittäjätiimiä, pelin kohdeyleisöä, asiakasta, peliä, sekä myös itseään. Kuuntelemisella Schell ei tarkoita pelkästään kuuntelemaan sitä mitä eri ihmiset ovat sanoneet, vaan syvällisempää kuuntelemista ajatukset mukana. Eri ihmiset viestittävät esimerkiksi kehonkielellään eri asioita, kuin mitä pelkästään verbaalisesti pystyvät tuottamaan. (Shell 2008, 4-5.)

Jaakko Kemppainen (2019, 58) kertoo kirjassaan *Pelisuunnittelun peruskirja* pelialan tuulisesta luonteesta. Pelisuunnittelija voi toisinaan päästä toteuttamaan äärimmäisen kiinnostavia ja innovatiivisia peliprojekteja, mutta toisinaan joutua kopioimaan valtavirran tusinapelejä, jotta saisi laskunsa ja asuntolainansa maksettua. Jatkuvasti ei voikaan toteuttaa pelkästään itseä kiinnostavia projekteja etenkin, jos niillä ei ole kaupallista potentiaalia myydä pelimarkkinoilla. Kemppainen itse haluaakin tutkia eri pelien mahdollisuuksia paljon laajemmin, kuin vain pelkkänä kuluttajana olisi mahdollista. Jos tuleva pelisuunnittelija on kehittänyt pelituntemustaan mahdollisimman laaja-alaisesti ennen kuin aloittaa

työskentelynsä pelialalla, nostaa hän mahdollisuuksiaan onnistua työssään, sekä myös nauttii enemmän kulloisestakin projektista, jonka parissa hän työskentelee.

Suureen pelistudioon työskentelemään meneminen ei välttämättä ole se kaikkein paras vaihtoehto, vaikkakin jos tilaisuus tällaiseen suodaan, houkutus on varmasti suuri. Suuremmissa organisaatioissa työskentely nähdään usein sangen epämiellyttävänä kokemuksena. Syy siihen piilee kvartaalitaloudessa. Rahakirstujen vartijat tekevät tilinpäätöksen neljä kertaa vuodessa ja strategiaa ohjaillaan sen mukaan. Suurten studioiden AAA-pelien kehitysajat ovat helposti useita vuosia. Studio tuottaa rahaa vasta sen jälkeen, kun peli on valmis. Hallinnolliset ongelmat kasvavatkin nopeasti ja prosessit kasvavat työläiksi. Näin ollen työntekijöiden vaihtuvuus onkin suuri ja kokeneita työntekijöitä on täten pakko kierrättää organisaation muuttuessa jatkuvasti. (Vuorela 2009, 35-36.)

Suomalainen suurehko pelitalo Housemarque työllistää noin 60 henkilöä ja se on esimerkillään näyttänyt, että samankin työnantajan palveluksessa voi työskennellä pitkään, jopa 15 vuotta. Pelialalla on jo pitkään ollut huutava pula osaavista tekijöistä ja uudet kuumat startupit houkuttelevat väkeä mukaansa eri pelifirminoista. Housemarquella työntekijöiden vaihtuvuus on ollut pientä. Tämä kertoo erinomaisesta yrityskulttuurista. (Lappalainen 2015, 56.)

Indie eli independent-henkinen pelinkehitys on nostanut kovasti suosiotaan viime vuosien aikana. Esimerkiksi digijakelupalvelut Steam ja Playstation Store ovat pullollaan tämän tyylistä tuotantoa, mutta harva niistä yltyä myyntihitiksi asti. Poikkeuksiakin tietenkin on. Esimerkiksi Yhdysvaltalaisen Alex Beachumin opinahjoonsa lopputyönä tekemä avaruusseikkailupeli Outer Wilds oli arvostelu- ja sitä kautta myyntimenestys. Tämä vastaa melko pitkälti videopelaamisen alkuhistoriaa 1970-luvulle, jolloin pelintekemiseen riitti usein yksi nörtti, makuuhuone ja hurja määrä kolaa ja pitsaa evääksi. Tuotokset olivat tuolloin ikävän usein kuitenkin sellaisia, että innostunein osapuoli pelistä oli juuri sen valmiiksi saanut tekijä. Jos peli päätyi kaappoihin asti, ostopäätös tehtiin hienosti maalatun kansitaiteen perusteella ja kotona petyttiin ankarasti, koska peli ei ollut ollenkaan sitä, mitä kannen perusteella siitä odotti. Joskus myös kuvat itse pelitilanteista olivat takakansiin otettu pelin näyttävämmästä versiosta, esimerkiksi pelihalli-versiosta, jonka graafiseen loistoon tuon ajan kotitietokoneet eivät kyenneet millään venymään.

4.1 Pelisuunnittelun merkityksen eri osa-alueet

Tavoitteena pelisuunnittelussa on muodostaa pohjapiirustukset, joiden perusteella peli rakennetaan. Suunnittelulla luodaan ja hahmotellaan pelillisyyden perusominaisuudet, sekä pelin ja sitä pelaavan vuorovaikutuksen peruspilarit. Näitä ovat esimerkiksi pelin sääntöjen, ominaisuuksien, haasteiden, juonen, sekä sen miltä pelin tulisi ulospäin näyttää luominen. Suunnittelutyön jälkeen pöydällä on valmis pelisuunnitelma, jonka pohjalta varsinainen peli on tarkoitus toteuttaa. (Manninen 2007, 29.)

Tony Manninen (2007, 28) toteaa kirjassaan suunnittelematta toteutetun pelin vastaavan talon rakentamista ilman minkäänlaisia piirustuksia. Toki aina voi lähteä ns. soitellen sotaan kokeilemalla ja soveltamalla minkä pystyy, mutta lopputuloksesta saattaa tulla kaikkea muuta, kuin onnistunut. Teknologia on nykyään yhä entistä monimutkaisempaa, sekä nykyisten koneiden tehot ovat jo sitä luokkaa, että työmäärä pelin tuotannossa on valtava. Ilman kattavaa pelisuunnittelua tällainen työmäärä ei pysy kenenkään hallinnassa.

Kaikki toiminta, joka tapahtuu suunnittelematta, on luonteeltaan reaktiivista. Tämä tarkoittaa sitä, että eteen tuleviin tapahtumiin ja tilanteisiin reagoidaan sitä mukaa, kun ne tapahtuvat. Ongelmat nähdään hetkessä ja tekemisestä puuttuu suunta. Suunnitelmallinen toiminta on puolestaan hyvinkin proaktiivista. Tapahtumia ennakoidaan ja niihin pyritään vaikuttamaan suunnitelman pohjalta. Vaikkakaan täydelliseen asioiden hallintaan ei suunnitelmallisella toiminnallakaan täysin päästä on proaktiivisesta toiminnasta kuitenkin silmin nähtävää etua. Mennään tuotannossa eteenpäin, kehitetään toimintasuunnitelmaa ja kuljetaan kohti tavoitetta, mikä tässä tapauksessa olisi viihdyttävä ja pelattava lopputuote. (Manninen 2007, 30-31.)

Pelisuunnittelun merkitys pelinkehitykseen sisältää eri osa-alueita ja nämä olisikin hyvä saada tasapainoon, jotta lopputuloksesta tulisi mahdollisimman onnistunut. Tärkeimpänä tavoitteena näistä osa-alueista on luoda pelille ”sielu”. Tässä tulisi selkeyttää tulevan pelin perusajatus mahdollisimman lyhyesti. Samalla on tärkeää miettiä pelin sisältö, sekä teema. Kannattaakin kysyä, millaisesta pelistä on kysymys. (Manninen 2007, 31.)

Toinen osa-alue on miettiä miten luoda mahdollisimman hyvä pelikokemus, eli miten peli viihdyttää pelaajaansa, sekä mitä pelaaja pelissä ylipäätään tekee. Pelin toiminnallisuuden ja sisällön tulisi palvella itse pelikokemusta. Muuten on vaarana, että peliä ei ole yksinkertaisesti hauska pelata. (Manninen 2007, 31.)

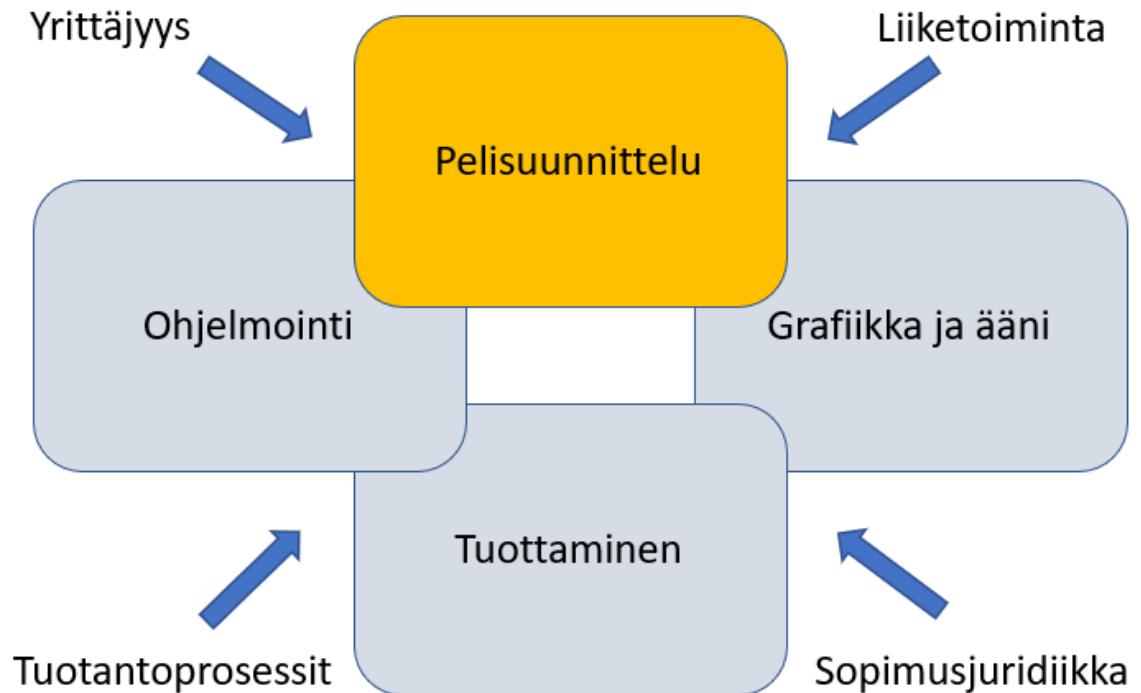
Varmistamalla pelimekaniikkojen mahdollisimman varman toimivuuden, sekä pelin yhtenäisyyden, vältetään suuremmilta virheiltä pelin tuotantovaiheessa. Riskien minimoimiseksi kannattaa haastavimmat osa-alueet peliä tehdessä ennakoida mahdollisimman tarkkaan ja kehittää niihin toimivat ratkaisumallit. Tässä nousee tärkeään rooliin myös pelin prototyypitestausta, jolla testataan ja jatkojalostetaan pelin toimintaa. (Manninen 2007, 32.)

Pelien tuotantovaihe on usein hyvinkin kaottista, eikä pelin toivotun suunnan varmistaminen ole mitenkään ilmeisen selvää. Viimeisenä osa-alueena kannattaakin miettiä palveleeko pelin haastavuus ja viihdyttävyyden asetettuja tavoitteita. Pelin visio on hyvä tässä vaiheessa olla tarkkaan selvillä ja pohdittuna, kuinka tähän tavoitteeseen päästään. (Manninen 2007, 32.)

Toimivan pelisuunnittelun totaalinen puuttuminen on omiaan ajamaan koko pelituotannon väärille raiteille. Pelinkehityksen muu tuotantotiimi keskittyy liian helposti pelkkiin tuttuihin ja helposti huomattaviin seikkoihin. Huomio kiinnittyykin nopeasti peligrafiikan tasoon, koodin optimoimiseen tai vaikkapa käyttöliittymän väreihin ja yleiseen tyyliin. Näitä sitten hiotaan loputtomiin, eikä tiimi muista kaiken kiireen keskellä ajatella lainkaan itse peliä kokonaisuutena. Alati kiristyvät deadlinet pakottavat unohtamaan pelin pelaamisen hauskuuden ja pelin sääntöjen lainalaisuudet jäävät taka-alalle tiimin puskiessa härkämäisesti peliään valmiiksi. Tämänkaltaisessa tapauksessa pelisuunnittelijan tehtävänä onkin huolehtia pelillisyyden säilymisestä koko tuotantoprosessin ajan. Pelisuunnittelijan onkin näytettävä muulle tuotantotiimille se suunta, johon tulisi pyrkiä, jotta edellä mainitulta skenaariolta voitaisiin välttyä. Loppujen lopuksi kukaan muu ei tunne ja ymmärrä pelin sisäisiä koukeroita yhtä hyvin, kuin pelisuunnittelija itse. (Manninen 2007, 32.)

Kuitenkin tiimin vetäjän vastuulle jää pitää kiinni yhteisestä visiosta ja huolehtia, että tiimi etenee koko ajan kohti yhteistä päämäärää ja tavoitetta. Tämä tietenkin koskee myös pelisuunnittelijaa. Projektinhallinta pelituotannossa ei eroa kovinkaan paljoa ohjelmistotuotannosta. Merkittävimmät erot syntyvät pelialan verrattain nuoresta iästä verrattuna ohjelmistotuotantoon, sekä eri osaamisalueiden toisistaan poikkeavista rooleista. Perinteisiä prosesseja puuttuu, uusia asioita ilmaantuu toistuvasti, eikä vanhemmille aloille kuuluvaa luonteista kokemusta ole niin paljoa tarjolla. Näistä syistä peliala koetaankin hyvin useasti kaoottisena ja monille riskeille alttiina. (Manninen 2007, 51.)

Pelisuunnittelu on tietenkin vain yksi osa laajempaa pelinkehitykseen kuuluvaa kokonaisuutta. Kuvion 1 mukaisesti ohjelmointi, grafiikka ja ääni, sekä koko projektin tuottaminen ovat myös osa tätä. Pelien tekeminen ammattimaisesti on liiketoimintaa, mihin kuuluu itse tuotantoprosessien lisäksi sopimusjuridiikkaa ja yrittäjyyttä. Nämä kaikki vaikuttavat osaltaan pelisuunnittelijan työhön. (Manninen, 2007, 11.)



Kuvio 1: Pelisuunnittelu pelikehityksen kokonaiskuvassa (mukaiillen Manninen 2007, 11).

5 Pelisuunnitelman vaiheet

Videopelin tuotantocykli sisältää monenlaisia erilaisia vaiheita. On sanomattakin selvää, että ilman suunnittelua moni asia tässä syklissä voi hyvinkin todennäköisesti epäonnistua.

Pelisuunnittelijan kannattaakin laatia suunnittelemaansa peliin perusmalli, jota kutsutaan nimellä pelisuunnitteludokumentti eli GDD (Game Design Document). Tämä voi olla myös suppeampi versio edellisestä eli BGDD (Brief Game Design Document).

Pelisuunnitteludokumentti on kooltaan yleensä todella pitkä ja siinä kuvaillaankin tarkasti suunniteltavan pelin yleinen linja, jota muun pelintekotiimin tulisi noudattaa koko tuotantoprosessin ajan. GDD sisältää myös kartoituksen jo olemassa olevista ja mahdollisista riskeistä, johon pelin tuotanto voi kehityksensä aikana törmätä. Pelidokumentti syntyy ohjelmoijien, graafikoiden ja tietenkin pelisuunnittelijoiden yhteistyönä ja ohjaa näin koko prosessin suuntaa sen loppuun asti. GDD päivittyy yleensä aina pelitestauksen jälkeen tehtyjen muutosehdotusten pohjalta. Jos pelitiimi tekee yhteistyötä jonkin pelijulkaisijan kanssa, GDD liitetään useimmiten kehittäjäyrityksen ja julkaisijan väliseen sopimukseen. Kehitystiimin onkin tällöin noudatettava dokumenttiin kirjattua suunnitelmaa, sekä raportoitava peliprojektin etenemisestä julkaisijalle. (Määttä & Nuottila 2016, 187.)

Joistakin isomman budjetin peleistä tällaista pelisuunnitteludokumenttia on jopa myyty pelin faneille komeisiin kansiin pakattuna pelin valmistuttua. Nämä ovat ainakin minulle itselleni erittäin mielenkiintoista luettavaa, joskin lukeminen kannattaa tehdä vasta pelin läpäisyn jälkeen, jotta siitä saisi kaiken mahdollisen irti. Mielenkiintoista on myös huomata dokumentista, mitä lopulliseen peliin päätyi ja mitä jäi päätyttyä. Osa näistä peliin päätyneistä asioista on joissakin tapauksissa julkaistu jälkepäin ladattavana lisäsisältönä eli DLC:nä (Downloadable Content, DLC), joko maksullisina tai ilmaisina julkaisuina.

Toisinaan myös DLC:t löytyvät ilmaisina pelitiedostoja tonkimalla. Ukrainalaisen GSC Game Worldsin julkaisema S.T.A.L.K.E.R: The Shadow Of Chernobyl ilmestyi keskeneräisenä aikataulupaineiden takia. Tekijätiimi lupasi peliinsä vaikka mitä, mutta joutui leikkaamaan luvattua sisältöä rankalla kädellä. Kehittäjät eivät kuitenkaan poistaneet leikattuja sisältöjä koodistaan, vaan vain estivät niiden käytön pelissä. Intohimoiset ohjelmointitaitoiset pelin fanit ryhtyivät tutkimaan pelin tiedostoja ja löysivätkin sieltä ihmetykseen lähes valmista pelistä poistettua sisältöä. Fanit valjastivat nämä käyttöön ja näin peliin syntyi ilmaiseksi ladattava modi nimeltä Oblivion Lost, joka parantaa alkuperäistä pelikokemusta lähestulkoon jokaisella osa-alueella. (Vuorela 2009, 69-70.)

Pelisuunnitelman alkuvaiheessa ei ole mitenkään mielekästä kuvailla ihan jokaista peliin tulevaa yksityiskohtaa mahdollisimman tarkasti. Tässä vaiheessa ei siis vielä luoda täysimittaista dokumenttia (Game Design Document, GDD), vaan tyydytään suppeampaan versioon aiheesta. Suppea pelisuunnitelma (Brief Game Design Document) on helposti lähestyttävä, lyhyt ja havainnollinen dokumentti, jota käytetään alkuvaiheessa tukemaan suunnittelijan omaa työtä, sekä esittelemään peli-ideaa näin alkuvaiheessa. (Manninen 2007, 138.)

Suppea pelisuunnitelma ei siis ole yksityiskohtainen, vaan se on pikemminkin yksinkertainen tiivistelmä pelin perusideoista koottuna yhteen dokumenttiin. Sen tulisi sisältää ainakin kuvaukset pelin aloitustilanteesta, maailmasta, kenttäsuunnittelusta, pelituntumasta, tavoitteista, pelimekaniikasta, pelin sisäisistä säännöistä, käyttöliittymästä, sekä pelillisistä elementeistä esimerkiksi tietokoneen ohjaamat hahmot pelaajat yms. Lisäksi suppeaan pelisuunnitelmaan on tärkeä mieltä pelin markkinointia, teknisiä vaatimuksia, sekä sitä miten ajattelee resursoida koko projektin. (Manninen 2007, 138.)

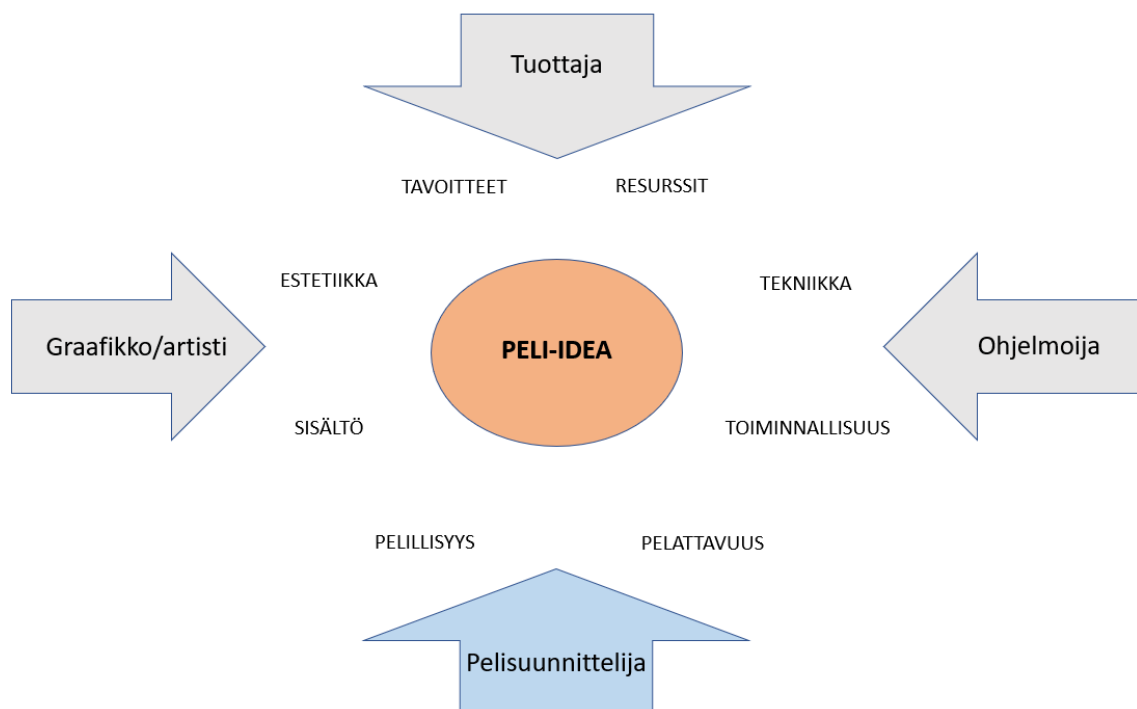
Mannisen (2007, 139) mukaan suppeaa pelisuunnitelmaa tulisi rajata niin, että sivukoko olisi noin suunnilleen 10-20 välillä, riippuen kuinka paljon kuvamateriaalia suunnitelmassa on käytetty. Täydellisiä yksityiskohtia ei tässä vaiheessa todellakaan vielä tarvitse olla, vaan suunnitelman laatijan tulisi panostaa helppolukuisuuteen ja suunnitelman havainnollisuuteen.

Seuraavaksi onkin syytä käydä pintapuolisesti läpi suppean pelisuunnitelman rakenteen pääkohdat, sekä niihin liittyvät osa-alueet.

5.1 Peli-ideasta liikkeelle

Ennen kun pelisuunnitelmassa pystyy lähtemään yhtään sen pidempään mietintään, täytyy peli-idea olla selvillä. Idea peliin voi syntyä luonnollisesti hetkellisen inspiraation tuloksena tai sitten se voi olla valmis toimeksianto. Idea voi olla vain pelkkä ajatuksentasolla oleva raakile, joka sitkeällä jatkojalostamisella muokkaantuu toteuttamiskelpoiseksi. Jos saatu idea on vielä tarpeeksi hyvä, voi tämä idea säilyä muuttumattomana pelituotannon loppumetreille saakka. Harvoin kuitenkin näin pääsee käymään ja peli-idea joudutaankin usein muokkaamaan alkuperäisestä lopulliseen peliversioon. (Manninen 2007, 96.)

Jos peliä kehitetään tiiminä, jokainen sen jäsen tuo peli-ideaan oman näkökulmansa. Näitä esitellään tarkemmin kuviossa 2. Tiimin jokaisen jäsenen tulee tietää ja hyväksyä yhteinen päämäärä, mihin pyritään. Tiimin työskentely helpottuu myös selkeästi, mikäli päämääristä johdetut yksinkertaiset tavoitteet ovat mahdollisimman konkreettisia ja selkeitä. (Manninen 2007, 83.)



Kuvio 2: Pelinkehittäjä tiimin jäsenten näkökulmat pelisuunnitteluun (mukaihen Manninen 2007, 83).

Idean tai ideoiden etsiminen peliin on varmasti koko pelisuunnitteluprosessin luovinta aikaa. Ideat rupeavat kuitenkin helposti rönsyilemään suuntaan, jos toiseenkin ja koko ideointi alkaa muistuttamaan pian hirvittävää sekamelskaa. Tällöin ideointia ja luovaa suunnittelua kannattaakin mielestäni rajata, jotta luovuus pääsisi parhaiten oikeuksiinsa. Jo pelkkä pelin genren etukäteen määrittäminen mahdollistaa muihin jo olemassa oleviin genren peleihin tutustumisen. Tätä kautta selviää helposti mitä ominaisuuksia kannattaa ottaa muiden peleistä omaan peliin ja mitä sellaista uutta voidaan keksiä, mitä muiden peleissä ei vielä ole.

Pelisuunnitteluun tarvitaan myös aimo annos luovuutta ja rohkeutta pitää kiinni omista ideoista ja unelmista. Hajanaisinkin peli-idea jatkojalostuu taitavan pelisuunnittelijan käsissä toimivaksi kokonaisuudeksi. Pelisuunnitteludokumentissa toimiviksi todetut ideat ovat kuitenkin vielä suuren haasteen edessä, sillä toteuttamisvaiheessa suunnittelija huomaakin vasta käytännössä, kuinka hyvin ideat toimivat. (Manninen 2007, 98.)

Jaakko Kemppainen (2022, 7) paljastaa kirjassaan 100 peli-ideaa pöytälaatikossaan lojuneet peli-ideat suurelle yleisölle. Kirja esittelee tasan sata ideaa, jotka kuka tahansa voivat napata itselleen ja tehdä niistä pelin. Muuta sisältöä kirjassa on vain johdannon verran. Kemppaisen mukaan monet pelisuunnittelijat ovat mustasukkaisia omista ideoistaan. Tämä ajattelumalli pohjaa varmaankin siihen, että suunnittelijat ajattelevat toisen tienaan omalla käyttämättömällä ideallaan miljoonia. Kemppainen kuitenkin toteaa, että harva peli-idea on niin arvokas, että kannattaa jättää kaikki muu siihen paikkaan ja keskittyä vain tekemään ideasta peliä. Jos kuitenkin oma idea tuntuu todella hyvältä, ei sitä kannatakaan luovuttaa muille. Kemppainen myöntääkin kirjassaan, että ei ole kaikkia parhaimpia ideoitaan siihen laittanut.

Ammatillisen näkökulman Kemppainen (2019, 40) tarjoaa pelisuunnitteluun kirjassaan Pelisuunnittelijan peruskirja. Kemppainen itse on ammattipelisuunnittelija ja kertookin elättäneensä itsensä pelisuunnittelulla miltei 20 vuotta. Kemppaisen mukaan ammattimaiseen pelisuunnitteluun kuuluu lähtökohtaisesti muiden kuin itse keksimien peli-ideoiden parissa työskentely. Suunnittelijat työskentelevät projektien parissa, joiden alkuperäiset ideat ovat jonkun toisen keksimiä. Projektit voivat myös olla usein myös erilaisten tavoitteiden ja rajoitteiden kautta ennalta määritettyjä (Kemppainen 2019, 40). Täytyy kuitenkin tässä muistaa se tosiseikka, että pelituotanto on liiketoimintaa, missä raha määrää hyvinkin pitkälti tuotannon suunnan. Pelisuunnittelijan omasta mielestä villit ja hyvät ideat eivät välttämättä ole kaupallisesti lainkaan kiinnostavia. Näinpä niitä ei useinkaan kannata toteuttaa koko organisaation voimin. Aina on olemassa kuitenkin se vaihtoehto, että vapaa-ajallaan itse toteuttaa näitä ideoita, jos vain suinkin suunnittelijalla on taitotasoa saattaa pelistään edes jotenkuten toimiva prototyyppi. Jonkinlainen toimiva demo pelistä on lähestulkoon pakollinen, esimerkiksi rahoitusta haettaessa.

Eräs isoimmista uhkakuvista on se, että pelisuunnittelija menettää uskonsa omaan peli-ideaansa silloin, kun tuotantoprosessi on jo käynnissä. Tällöin ei ole vaihtoehtona muuta kuin vain jatkaa työskentelyä pelin parissa ja toivoa, että intohimon laannuttua hyviä tuloksia silti syntyy projektin edetessä. Kaikkien projektin parissa työskentelevienhän pitäisi täydellisessä tilanteessa olla kehitettävän pelin suurimpia faneja, mutta todellisuudessa näin ei ole ja ammattilaiset vaihtavatkin pelifirmaa kyllästyttyään työskentelemään liian pitkään epätyytyttävän projektin parissa. (Vuorela 2009, 65.)

Pelisuunnittelua pidetään luovana työnä. Luovuus vaatii aina inspiraation, eikä sitä voi hyvinkään usein pakottaa ilmestymään. Aikataulupaineet ovat kuitenkin omiaan ruokkimaan inspiraatiota ja paineen alla onkin pakko olla luova ja keksiä ideoita. Luovalla alalla työskennellessä ei voikaan jäädä vain odottelemaan inspiraation iskemistä, vaan tulosta pitää syntyä. Muutoin edessä saattaa olla uuden työpaikan etsintä. Pelkkä pelien suurkuluttaminenkaan ei välttämättä auta inspiraation syttymiseen, vaan suunnittelijan täytyykin tehdä sitä mitä häneltä odotetaan eli suunnitella pelejä. (Kemppainen 2019, 36.)

5.2 Kuvaus pelistä

Suppean pelisuunnitelman ensimmäinen osa toimii johdannon tavoin. Siinä esitellään kuvaus pelistä ja sen keskeisimmistä piirteistä. Mikäli suunnittelija ei kykene rajaamaan kuvaustaan noin puolen sivun mittaiseksi, kannattaakin ideaa vielä jalostaa hieman pidemmälle ja rajata peli-idea vielä tiukemmaksi. Kuvaus pelistä onkin ensikosketus koko peli-ideaan suppeassa pelisuunnitelmassa, joten siihen keskittyminen varmasti palkitaan jatkossa jo siitäkin syystä, että koko tuleva pelisuunnitelma tehdään dokumenttiin sen pohjalta. (Manninen 2007, 139-140.)

5.3 Perustelut pelin toteuttamiselle

Pelibisneksessä syyt pelien tekemiselle ovat puhtaasti kaupallisia. Harrastuksenomaisesti pelejä tekevällä syyt saattavat olla esimerkiksi puhdas intohimo ja oman osaamisen kehittäminen. Niinpä jokaiselle suunniteltavalle peli-idealle on löydettävä selkeät perustelut, miksi juuri tämä peli kannattaa toteuttaa. Lisäksi perusteluja mietittäessä kannattaa esittää kysymykset, mitä tässä peli-ideassa on sellaista, mitä muissa peleissä ei vielä ole ja mikä on varsinainen motivaatio pelin kehittämiseksi? (Manninen 2007, 141-142.)

5.4 Pelin kohderyhmä

Pelin kohderyhmää mietittäessä kannattaa kysyä, keitä pelin mahdolliset pelaajat tulevat olemaan, miksi he pelaisivat juuri tätä peliä ja millaisista peleistä he ylipäättään tykkäävät? Kohderyhmän määrittämisellä pyritään myös rajaamaan pelin suunnittelua ja toteutusta, koska silloin pyritään ajattelemaan valitun ryhmän tarpeita ja mieltymyksiä. Jos kuitenkin

rakentaa ja suunnittelee pelin omien mieltymysten mukaan eli tekee sellaisen pelin, jota on itse hauska pelata, onkin erittäin suurena vaarana se, että näkemys pelistä muuttuu vääränlaiseksi pelaajien ja pelinkehitystiimin välillä. Vaikka peli olisi tiimin mielestä kuinka hyvä tahansa, peli-idea ei välttämättä saa suuria hurraa-huutoja ja kannatusta projektin rahoittajan, julkaisijan tai vaikkapa peliyrityksen pomon tahoilta. (Manninen 2007, 142-143.)

5.5 Varhainen tuotantosuunnitelma

Peli-idean lisäksi on hyvä miettiä alustavaa tuotantosuunnitelmaa pelille. Itse tuotantosuunnitelma on erillinen dokumentti varsinaisessa pelisuunnitelmassa, joten kaikki tarkempi tieto tuotannon aikatauluista, työvaiheista ja käytettävistä resursseista kirjoitetaan siihen. Varhaista tuotantosuunnitelmaa mietittäessä kannattaa täsmentää, mikä on alusta, jolle peliä on tarkoitus suunnitella, kuinka peli toteutetaan valitulle alustalle ja minkälaista osaamista se vaatii, sekä miten laaja tuotanto tulee olemaan ja miten se resursoidaan. Esimerkiksi pelimoottorin valinta joko 2D- tai 3D-grafiikan välillä on suoraan verrannollinen projektiin käytettävään aikaan, sekä kustannuksiin. Kannattaakin vielä miettiä pelissä käytettävä teknologia sellaiseksi, joka parhaiten palvelee pelin käyttötarkoitusta ja kohderyhmää. (Manninen 2007, 144-145.)

5.6 ”Killerit ideat”

Pelin avainideat eli ns. ”Killer ideas” kertovat suunnitelmassa pelin erityispiirteet ja ydinominaisuudet tarkasti ja ytimekkäästi listattuna. Ideoita tulisi silti olla listattuna vain muutamia, sillä liian suuri ideavarasto johtaa helposti siihen, että inflaatio iskee ja ideoita on tällöin vaikea ottaa tosissaan. Avainideoita miettiessä kannattaakin miettiä miten listatut ideat tulisivat myymään peliä, miten peli eroaa kilpailijoista, sekä mitä lisäarvoa kyseiset ideat tuottavat itse peliin. (Manninen 2007, 145-146.)

5.7 Pelin ensimmäiset minuutit

Se hetki, jolloin pelin aloittaa ja sitä seuraavat ensimmäiset peliminuutit ovat elintärkeitä koko pelikokemuksen muodostumiselle niin hyvässä, kuin pahassa. Pelin tulisi parhaimmassa mahdollisessa tapauksessa viedä totaalaisesti pelaaja mukanaan aina ensihetkestä alkaen. Jos näin ei jostain syystä tapahdu, seurauksena saattaa olla kyllästyminen ja sitä kautta turhautuminen, eikä peliä tee mieli enää pelata sen pidemmälle. Kilpailu alalla on erittäin kovaa ja kilpailijoista erottuminen vaikeaa. Mitä enemmän pelillä onkin kilpailijoita, sitä tärkeämpää on saada pelaajat mukaan pelin ensimmäisistä minuuteista lähtien. (Manninen 2007, 148.)

5.8 Kenttäsuunnittelu ja pelimaailma

Koska pelin toimintaympäristö tulee suppeaan pelisuunnitelmaan kuvata, kannattaakin sen kuvaileminen aloittaa pelimaailman esittelystä ja alustavasta kenttäsuunnittelusta.

Varsinainen kenttäsuunnittelu on aivan kokonaan oma itsenäinen osa-alueensa pelisuunnittelussa, joten tässä vaiheessa sen yksityiskohtiin ei kannata uhrata aikaa. Pelin esitystapa on myös hyvä olla tässä vaiheessa selvillä. Esitystapa voi olla vaikkapa tasohyppelypeli, vapaa kaahailupeli tai 1. persoonan näkövinkkelistä kuvattu seikkailu. Jos peli sisältää tasoja (levels), kannattaa niiden perusominaisuudet tuoda jo tässä vaiheessa ilmi. (Manninen 2007, 149.)

5.9 Ulkoasu, tuntuma ja audiovisuaalinen esitystapa

Pelien toiminnallisuudet kulkevat tiiviisti visuaalisuuden kanssa käsi kädessä. Pelkkä ulkoasu ja audiovisuaalinen esitystapa eivät kuitenkaan tarkoita automaattisesti hyvää peliä. Ulkoasua ja audiovisuaalisuutta vahvistamaan tulee pelissä olla hyvät kontrollit, toiminnot ja mekanismit. Nämä muodostavat yhdessä pelin tuntuman. (Manninen 2007, 150.)

Tekniikan kehittyessä pelien ulkoasuun panostaminen näkyy varsinkin hieman suurempien tuotantojen yhteydessä. Nykyiselle kultasilmäsukupolvelle mikään peligrafiikka ei tunnu olevan riittävää, vaan tekstuureiden ominaisuuksia ja tarkkuuksia vertaillaan hartaasti ja peli ei ole hyvä, ellei sen audiovisuaalinen ulosanti ole jotain mykistävää. Manninen (2007, 151) toteaa, että pelkkä silmäkarkki ei vielä tee hyvää peliä, vaan sen lisäksi tarvitaan vielä rautainen pelattavuus, erinomainen toiminnallisuus, sekä hyvä pelimekaniikka. Häikäisevää grafiikkaa tulee usein ihailtua pelin ensiminuuttien aikana. Onhan se todella usein ensimmäinen seikka, johon pelaaja kiinnittää huomionsa pelin käynnistettyä. Jos kuitenkin tästä alkuihastuksesta selvittyään huomaa pelimekaniikkojen olevan vähintäänkin keskinkertaiset ja pelattavuuden olevan vähän sinne päin, ei peliä tee mieli jatkaa, ainakaan pidempään. Joskus kuitenkin käy myös niin, että häikäisevän kaunis pelimaailma imee pauloihinsa ja pelitekniset keskeneräisyydet ovat silloin vain sivuseikka. Pelaaja onkin tällöin valmis antamaan kyseiset suunnitteluvirheet anteeksi nähdäkseen, miten kauniita peliympäristöjä pelissä onkaan vielä tarjolla.

5.10 Pelin käyttöliittymä

Grafiikan ohella käyttöliittymä on ensimmäinen asia, joka pelaajaa tervehtii pelin latauduttua ruudulle. Sen perimmäisenä tarkoituksena on antaa sitä pelaavalle mahdollisuus pelata tai käyttää peliä juuri niin, kuin on suunniteltu. Käyttöliittymän suunnitteluun vaikuttavat vahvasti pelin lajityyppi, tema ja tyyli. Huonosti suunniteltu käyttöliittymä on omiaan pilaamaan erinomaisenkin peli-idean, mutta hyvä käyttöliittymä tuskin voi pelastaa huonoa peli-idea. (Manninen 2007, 153.)

Manninen (2007, 153) kehottaa aloittamaan käyttöliittymän suunnittelun piirtämällä luonnospiirroksia, kuvia tai vaikkapa käyttöliittymämalleja, jotta suunnitelman lukija saisi parhaimman mahdollisen käsityksen ja tuntuman pelin visuaalisesta ilmeestä, sekä muista osa-alueista. Käyttöliittymän ollessa todella erikoinen ja innovatiivinen on tärkeää muistaa havainnollistaa se mahdollisimman tarkasti alustavaa pelisuunnitelmaa tehdessä. Jos käyttöliittymän tyyli sattuu mukailemaan jotain jo olemassa olevaa, kannattaa suunnitelmassa mainita joitain esimerkkipelejä, jotta suunnitelman lukija saisi parhaimman mahdollisen käsityksen pelin käyttöliittymästä. (Manninen 2007, 155.)

5.11 Pelin säännöt

Pohja koko pelikokemukselle muodostuu pelin sisäisistä säännöistä. Säännöt määrittävät sen kontekstin, jonka sisällä pelaaja pyrkii kohti pelin tavoitetta. Voidaankin todeta, että ilman sääntöjä ei ole koko peliä. Säännöt kertovatkin pelaajalle sen, miten peliä kuuluu pelata ja miten se voitetaan tai hävitään. (Manninen 2007, 156.)

Nykyajan digitaalisissa peleissä säännöt opetellaan varsin usein yrityksen ja erehdyksen kautta, sillä fyysisiä ohjekirjoja peleihin ei enää paineta ja digitaalisistakin on pääosin jo luovuttu. Tyypillistä onkin sisällyttää sääntöjen opettelu tutoriaalimuuotoon, jonka peli pakottaa pelaamaan läpi. Joissakin tapauksissa nämä tutoriaalit on mahdollista ohittaa ja joissain tapauksissa ne on integroitu lähestulkoon saumattomasti pelin alkuhetkiin, jolloin pelaaja ei välttämättä edes tajua pelaavansa tutoriaalia. Informaatiota säännöistä on mahdollista myös upottaa pitkin peliä sitä mukaa, kun ne muuttuvat tai uusia sääntöjä esitellään. Tällöin pelaajaa pidetään ns. talutusnuorassa, eikä omalle oivaltamiselle jätetä tilaa. Poikkeuksena mainittakoon haastetasoltaan vaikeat, pelaajalle sangen vihamieliset pelit, jotka eivät selitä juurikaan mitään pelin säännöistä, vaan jättävät ne pelaajan itse selvitettäväksi (esim. Dark Souls-tyyliset pelit eli ns. Soulsliket, esim. Elden Ring, The Surge 1-2, Code Vein, Remnant From The Ashes, sekä Bloodborne).

5.12 Pelin markkinointi

Suppea pelisuunnitelmadokumentti sisältää myös markkinointiosuuden, jonka tarkoituksena on kuvailla pelin mahdollista potentiaalia niillä pelimarkkinoilla, jonne sen on ajateltu suuntaavan. Pelin laitealusta, tuotantobudjetti ja kohderyhmä määrittää usein sen, mille markkina-alueelle se sijoittuu. Sanomattakin on selvää, että harrastelijavoimin kyhätty peli painii ihan eri sarjassa, kuin megaluokan miljoonabudjetilla uusille pelikonsoleille tehty yksinoikeuspeli. Oleellimmat päämyyntiargumentit (Unique Selling Points, USP) ovatkin hyvässä vaiheessa yksilöidä ja jopa listata. Tämä lista sisältääkin pelin kaikki sellaiset elementit, jotka voivat mahdollisesti toimia myyntivaltteina markkina-alue, kilpailijat ja pelin kohderyhmä huomioiden. (Manninen 2007, 161-162.)

5.13 Pelin tekniset vaatimukset

Vaikka peliä ei ikinä saisi suunnitella pelkästään teknologian ehdoilla, teknisten vaatimusten huomioiminen tässä vaiheessa suunnitelmaa antaa realistisemmat mahdollisuudet peli-idean kehittämiseksi. Pelin ohjelmoija tai ohjelmoijat ovatkin tässä asiassa tärkeässä roolissa, koska heidän ainakin pitäisi tuntea käytettävä teknologia ja sen antamat mahdollisuudet.

Ohjelmoijat pystyvätkin parhaiten antamaan realistisia ja toteutettavissa olevia käsityksiä, ideoita ja ehdotuksia itse pelisuunnitteluun ja pelisuunnitelmaan. Tärkeitä mietinnän kohteita tässä ovat myös se mille alustalle peli toteutetaan (konsolit, PC, mobiili tms.), millä pelimoottorilla peli on ajatus toteuttaa (Open Source, kaupallinen (lue: maksullinen), kokonaan itse tehty tms.), onko pelin toteutusteknologia kaksiulotteinen (2D) vai kolmiulotteinen (3D), eteneekö peli skrollaamalla vai ruutupohjaisella tyylillä vierimällä, sekä onko peli audiovisuaaliselta ulosanniltaan minkä tasoinen (esim. polygonitaso, pikselimäärä, sympaattinen ja nykymuodikas retrografiikka? tms.). Lisäksi on hyvä tietää, onko pelistä tarkoitus tehdä versioita muille alustoille, tarjotaanko pelaajille mahdollisuutta moninpeliin, sekä mitkä ovat pelin mahdolliset laitevaatimukset esimerkiksi PC- ja mobiiliympäristöissä. (Manninen 2007, 162-163.)

6 Suunnittelemassa omaa opetuspelejä

Idea oman opetuspelellä suunnittelemiseen ja tekemiseen lähti kysynnän ja tarjonnan kohtaamattomuudesta opetuspelimarkkinoilla. Toimin itse vielä erityisopettajana Vantaalla ja digilähtöisyys opetukseen onkin vahvasti agendana kaupungin eri kouluissa. Mitä tämä käytännössä tarkoittaa on se, että eri kirjakustantamot tarjoavat selaimessa toimivia oppimislustoja kirjanmyynnin ohella. Nämä ovat tietenkin pääsääntöisesti maksullisia. Esimerkiksi Sanoma Pron Bingel-oppimisympäristö antaa valita sarjan minipelejä oppiaine kohtaisesti. Minipelit toistuvat samanlaisina ja ainoa indikaattori oppilaan omasta edistymisestä on suoritusmerkintä tehdyistä tehtävistä. Lapset jaksavatkin pelata näitä hetken, mutta uutuuden viehätyksen laannuttua pelaamaan saa jo pakottaa hampaat irvessä. Jonkinlainen high score-lista toisi varmasti lisää motivaatiota pelailuun, mutta kun Bingel ei jaa suorituksista minkäänlaisia pisteitä, tällaisen toteuttaminen ei ole mielekästä. Ymmärrän myös hyvin, että mitään kilpailullista ei ole haluttu opetuspelejä suunniteltaessa toteuttaa, sillä kilpailua on kouluissa jo muutenkin ihan tarpeeksi, eikä siitä kaikki lapset pidä. En pitänyt minäkään koululaisena.

6.1 Pedagoginen näkemys pelaamiseen

Pelien pelaaminen on aktiivista toimintaa. Kaikki pelien tarjoamat oppimisympäristöjen näkökulmat rohkaisevat aktiiviseen ja kriittiseenkin oppimiseen. Tähän lukeutuu myös se,

kuinka pelien ns. semioottiset toimintaympäristöt on suunniteltu ja esitelty. Tämä tarkoittaa sitä, että oppimiskokemuksessa on keskeisintä oppia monien merkkijärjestelmien (sanat, kuvat, symbolit, toiminnot jne.) välisistä yhteyksistä. Peleissä voi myös ottaa riskejä paikoissa, joissa seuraukset ovat vähemmän merkittäviä, kuin tosielämässä. (Gee 2003, 49.)

Pelit sitouttavat oppijansa laajemmin, jos verrataan heidän pelien virtuaali-identiteettiä todellisen maailman identiteettiin. Virtuaalimaailmaan pidetään yleisesti kiehtovana paikkana ja se saakin pelaajat sitoutumaan oppimistapahtumaan aivan toisella tavalla. Virtuaalinen maailma on rakennettu siten, että oppijat oppivat käsiteltävän aihepiirin lisäksi myös omasta itsestään, sekä omista nykyisistä, että potentiaalisista kyvyistään. Peleissä edistymisestä saatava välitön palaute toimii myös palkintona oppimiskokemukselle lisäten luottamista omiin taitoihin, sekä kasvattamaan oppijan taidonhallintaa. (Gee 2003, 67.)

Omasta kokemuksesta voin todeta myös sen, että luvallisesti oppitunneilla pelaaminen motivoi lapsia pelaamaan opetuspelejä todella hyvin. Jos motivaatio säilyy myös pelin sisällä pitkäkestoisesti, voidaankin mielestäni puhua merkittävästä lisästä oppimisen tehostamiseen. Monisteet ja kirjojen lisätehtävät eivät sovellu kaikille materiaaliksi lopputuntien sisällöiksi. Siksi onkin mielestäni tärkeää tarjota myös virtuaalista oppimista fyysisten kirjojen tueksi.

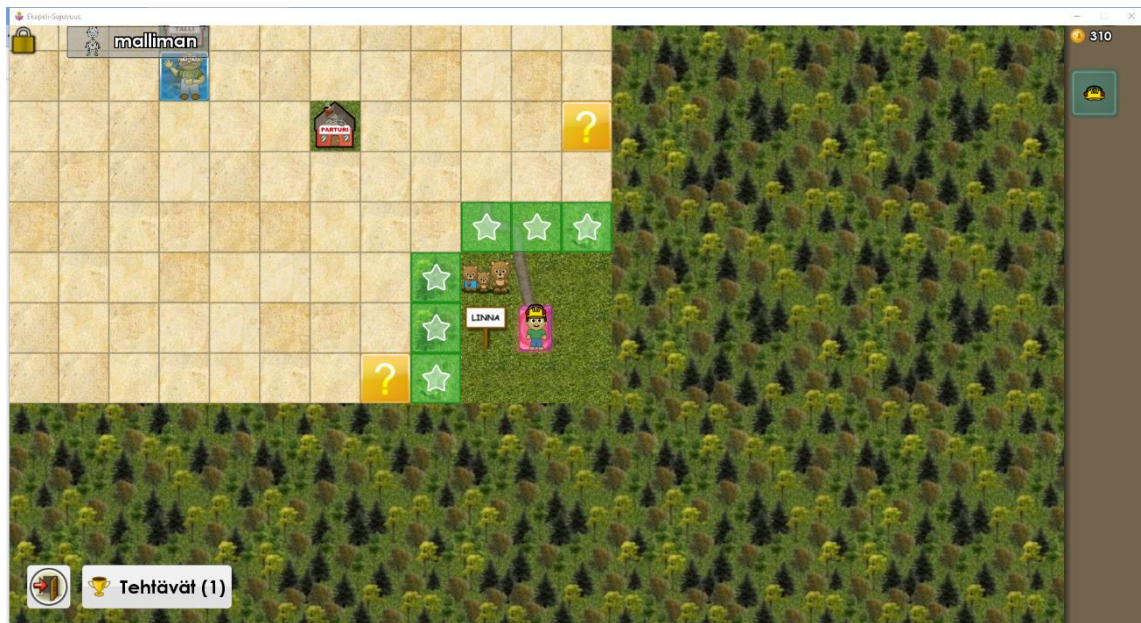
6.2 Ekapelejä ja ongelmia

Yksi ongelma opetuspelien toteuttamisessa ja suunnittelussa on kouluissa käytetyt laitteet. Vantaan kouluissa tabletit ovat jo yli kymmenen vuotta vanhoja eikä niitä riitä kaikille. Niiden käyttö onkin mielestäni erinomaisen Ekapelin pelailua ja siihen se jääkin. Ekapeli on lukemaan oppimisen työkalu, joka sekkin sisältää joukon samanlaisina toistuvia minipelejä. Tableteille on saatavana vain aivan pienille suunnatut Ekapeli alku ja Ekapeli maahanmuuttaja, jotka opettavat lähinnä kirjainten äännevastaavuuksia. Näissä pelaaminen tapahtuu hahmoa kartalla liikuttamalla minipelistä toiseen. Tämä havainnollistuu kuviossa 3, jossa on kuvankaappaus Ekapeli alun pelimaailmasta. Pelissä eteneminen tallentuu tabletin muistiin ja jatkaa saa siitä mihin viime kerralla jäi. Tämä jaksaa viehättää hetken, mutta ennen pitkää kyllästyminen iskee siitäkin huolimatta, että Ekapeliä on tarkoitus pelata vain 15 minuuttia kerrallaan. Tämä siksi, että 15 minuutin aikana keskittyminen ei vielä pääse herpaantumaan ja näin lukemaan oppiminen on, tai ainakin sen pitäisi olla mahdollisimman tehokasta.



Kuvio 3: Kuvankaappaus Ekapeli alun pelinäkömästä.

Ekapeli sujuvuus onkin sitten kunnianhimoisempi näkemys opetuspelistä. Ohjelman asennuspaketti on ladattavissa ainoastaan Windows ja Mac -ympäristöihin. Tämä aiheuttaa kouluissa ongelmia, sillä oppilailla ei ole näihin käyttöjärjestelmiin pääsyä, sillä monissa kaupunkien kouluissa käytössä on oppilaskohtaiset Googlen Chromebookit. Chromebookkeihin ei tallennustilaa vaativia ohjelmia latailla, joten vaihtoehdoksi jääkin käyttää vain kirjakustantajien edellä mainittuja selainpohjaisia opetuspelejä. Ekapeli sujuvuudesta erinomaisen tekee sen pelimäisyys. Pelialue on iso ja siellä saa vaellella suhteellisen vapaasti lintuperspektiivistä katseltuna, kuten kuvio 4 osoittaa. Koko pelialue ei näy kerralla vaan käytössä on monissa strategiapeleissä käytetty ns. fog of war eli pelialue paljastaa salansa sitä mukaa, kun siinä etenee ja tutkimattomat alueet ovat sumun peitossa. Pelissä eteneminen tapahtuu ruutupohjaisesti ja varsinaista animaatiota on käytetty minimaalisesti pelihahmon liikkussa ruudusta toiseen. Näin pelin järjestelmävaatimukset on saatu todella pieniksi. Pelin ulkoasu muistuttaa päivityksistä huolimatta noin 2000-luvun alun pelejä, mutta mielestäni grafiikka ajaa kyllä ihan asiansa.



Kuvio 4: Kuvankaappaus Ekapeli sujuvuuden pelinäköymästä.

Ekapeli sujuvuudessa on jopa juonikin ja tekstiruutuja joutuukin lukemaan tämän tästä. Pelin tarkoituksena on parantaa oppilaiden lukusujuvuutta eli pelin aloituskynnys onkin lukutaidon omaaminen. Osa juonikohdista on myös ääninäytelty, mikä on hyvinkin mukava asia pelkkien tekstiruutujen tuijottamisen ohella. Itse opetusosuudet ovat kaikki jälleen kokoelma minipelejä. Minipelit löytyvät ikoneihin astumalla ja ne onkin laitettu pelimaailmassa sellaisiin paikkoihin, että niitä ei voi ohittaa.

Niin kuin kaikki Ekapelien versiot, sujuvuuskin pitää kirjata siitä, mitkä minipelit pelaajalta sujuvat ja missä pelaaja tarvitsee vielä harjoitusta. Harjoitusta vaativia minipelejä tulee siis vastaan niin kauan, kunnes ne sujuvat ja pelaaja pääsee ne riittävillä pisteillä läpi. Minipeleissä onnistuminen antaa pelaajalle pisteiden lisäksi kolikoita, jotka toimivat pelivaluuttana. Kolikoilla voi kaupasta ostaa hahmolleen uusia vaatteita ja varusteita. Nämä ovat pelkästään kosmeettisia, eivätkä vaikuta pelin pelaamiseen millään tavalla. Tämä kuitenkin antaa pelille henkilökohtaisen lisän pelata pidemmälle, ansaita lisää kolikoita ja löytää uusia kauppia uusien varusteiden kiilto silmissä. Lisäksi pelin juonellisuus motivoi lapsia näkemään tarinan loppuun saakka ja näin pelaaminen onkin mielekkäämpää, kuin vain kokoelma pelattavia minipelejä ilman mitään muuta pelimäisyyttä.

Näin pelimäisiä opetuspelejä ei markkinoilla juurikaan muita ole. Ei ainakaan suomenkielisiä. Itse näkisinkin asian niin, että pelillisuus opetuspeleissä pitäisi viedä vähintään Ekapeli sujuvuuden tasolle ja tuottaa lapsille hieman roolipelejä muistuttavia henkilökohtaisia kokemuksia, joissa eteneminen palkitaan ja edistymisestä seuraa aina jotakin kivaa pelin sisällä. Näin opetuspelejä jaksaa pelata pitkäjänteisemmin eikä pelaaminen ole tylsää ja aikuisen pelaamaan pakottavaa. Oma opetuspelejä suunnitellessani tämä onkin kantava

lähtökohta. Rajaankin tässä opinnäytetyössä pelisuunnitteluni tähän aspektiin. Teknisenä ongelmana tässä on se, että haluaisin pelini olevan selainpohjainen, sillä sitä tulisi pystyä pelaamaan kouluissa yleisillä Chromebookeilla myös. Pelaajakohtaisen datan tallentaminen olisi helpompaa toteuttaa pelin sisällä kuin selaimessa. En kuitenkaan tätä ongelmaa ratkaise tässä, vaan tyydyn esittelemään opetuspelini suppean pelisuunnitelman roolipielelementit pelillisenä motivaattorina, menemättä kuitenkaan liian teknisiin yksityiskohtiin.

6.3 Pelillisten elementtien suunnittelu opetuspeleihin roolipelien malliin

Roolipeleissä keskeisin pelillinen elementti on mielestäni oman hahmon kehittäminen aina ja aina vaan paremmaksi. Tämä lisää peliin henkilökohtaisen näkökulman ja laittaa pelaajan paneutumaan peliin syvemmin. Se, että saa pelata arkitodellisuudesta poikkeavalla hahmolla ja kehittää tätä haluamaansa suuntaan, koukuttaa pelaajan pelin pariin tavalla, joista muissa peligenreissä voi vain uneksia. Jos hahmon saa vielä luoda ja nimetä itse, aina vain parempi. Esimerkiksi huippusuositussa The Witcher-pelisarjassa pelataan pääsääntöisesti Geralt-nimisellä hahmolla. Hänelle on luotu valmis ulkonäkö ja ammatti, sekä ääninäyttelijän studiossa tulkitsema ääni.

Omasta mielestäni itse luotuun hahmoon samaistuu paremmin, kuin valmiiseen. Witchereissä on loistava käsikirjoitus, hyvin suunnitellut päähahmot sekä mielenkiintoiset tehtävät, joten tämä paikkaa paljon sitä seikkaa, että hahmoa ei pysty itse suunnittelemaan. Päähahmoon ei kuitenkaan pysty samaistumaan, vaan häntä ikään kuin tarkkaillaan ulkoisesta perspektiivistä. Lisäksi pelin kamera on nostettu hahmon taakse, joka vielä entisestään korostaa tätä kyseistä seikkaa. Tämä lähtökohta etusijalla esittelenkin seuraavaksi suunnitelmani pelihahmon luomisesta ja kehittämisestä kohti pelin tavoitetta omassa opetuspelissäni.

Suunnittelen opetuspelini pelkästään lukemisen ja kirjoittamisen harjoitteluun. Mielekkäitä matemaattisia laskutoimituksia sisältäviä opetuspelejä on selkeästi tarjolla enemmän, kuin puhtaaseen suomen kielen opetteluun keskittyviä. Esimerkiksi maahanmuuttajille tarkoitettuja sanavaraston kartuttamiseen keskittyviä pelejä en ole löytänyt ensimmäistäkään. Rajaan pelini ikäryhmän noin kolmannelta luokalta eteenpäin, milloin suurin osa oppilaista omaa jo jonkinasteisen lukutaidon, sillä alkuopetukseen on jo tarjolla Ekapeli alku ja Ekapeli maahanmuuttaja.

Pyrin minimoimaan itse pelissä tekstiruutujen määrän, sillä olen huomannut, että Ekapeli sujuvuudessa ne oppilaat, jotka eivät mielellään lue, ohittavat tekstiruudut niitä lukematta, ellei aikuinen ole koko aikaa vieressä vahtimassa. Pelin ohjeistus onkin täten tarkoitettu toteutettavaksi puheena. Pelissä on myös todella yksinkertainen juoni, joka tiivistettynä käskee pelaajaa matkustamaan pelin loppuun mystiseen, huhupuheiden mukaan kaikki toiveet toteuttavaan taloon, minne kukaan ei vielä ole onnistunut pääsemään. Peliä kontrolloidaan

nuolinäppäimillä ja välilyönneillä. Hiiri/kosketuslevykontrollit tämän lisäksi ovat harkinnan alla vielä.

Pelin käyttöliittymänä toimii isometrinen kartta, missä pelaaja liikkuu tiukasti rajattuja polkuja pitkin. Pelaajan hahmo näkyy ruudulla hieman yläviistosta kuvattuna. Vertauskuvaa voi hakea esimerkiksi kuvioista 5, mikä sisältää kuvankaappauksen Super Mario Bros. 3:n Super Nintendo-version pelikartasta, joskin se on suoraan ylhäältäpäin kuvattu, eikä poluilla voi liikkua kuin eteen ja taakse. Omassa pelissäni poluilla voi liikkua vapaammin. Mielestäni tämä on pelillisesti hauskempaa, kuin pelkkä valmiilla raiteilla liikkuminen. Näiden polkujen varrella on erilaisia esteitä, joista aukeaa lukemisen ja kirjoittamisen haasteita tarjoavia minipelejä. Esteitä ei ole aluksi lainkaan, vaan minipelejä pääsee pelaamaan reitin varrelta muutamia. Minipelejä on tällä hetkellä suunniteltuna noin kymmenen kappaletta ja ne vaikeutuvat sitä mukaa, kun pelissä etenee. Maahanmuuttajat olen huomionut lisäämällä minipeleihin runsaasti kuvia kirjoittamisen ja sanavaraston kehittymisen tueksi. Kuvat ovat henkilökohtaisesti valokuvattuja tai piirrettyjä.



Kuvio 5: Kuvankaappaus Super Mario Bros. 3:n SNES-version pelikartasta.

Aloitusalueelle on suunnitelmissa laittaa vapaaehtoinen kuvanarvauspeli. Idean siihen sain muutama vuosi sitten eräästä ilmaisesta Android-pelistä, jota oppilaat jaksoivat pelata innoissaan monessa eri koulussa. Tämä peli on valitettavasti poistunut Play-kaupasta, eikä vastaavaa suomenkielistä ole löytynyt. Omassa pelissäni tämän pelin pelaamisesta pelaajaa saa kokemusta ja kolikoita läpäistessään kuvanarvauspelin tasoja. Vinkkejä kuviin voi halutessaan ostaa pääpelissä ansaitsemillaan kolikoilla. Tasoja laitan omaan peliini viisi, jotka sisältävät kukin kymmenen kuvanarvausta. Pelin luonne on sellainen, että se ei sovellu kovinkaan hyvin käytettäväksi pakollisena minipelinä muiden joukossa. Halusin sen kuitenkin mukaan ja näin sitä voi pelata vapaasti aloitusalueella.

Pelialueen kartasta on määrä tulla niin suuri, että minipelejä joutuu pakostikin kierrättämään, sillä jokaiselle esteelle oman luominen ei ole järkevää yhden ihmisen projektiksi. Tällä hetkellä suunnitelmissa on tehdä sisältöä noin kahden tunnin mittaiselle pelikokemukselle. Ekapelin tyylisesti peliaika yhdelle pelikerralle olisi hyvä olla noin 15 minuuttia, jotta keskittyminen minipeleihin olisi maksimaalista. Ajattelin laittaa peliin ajastuksen tästä muistuttamaan. Näin aikuisen ei tarvitse olla koko aikaa lapsen pelailua valvomassa. Peli ei kuitenkaan lukkiudu 15 minuutin ajan kuluttua loppuun, vaan siitä seuraa ääniviesti ja teksti-ilmoitus ruudulla.

Ensimmäinen askel pelin aloitusruudusta vie oman hahmon luomiseen. Hahmolle voi valita sukupuolen, joista vaihtoehtona on valittavaksi myös sukupuoleton malli. Hahmon pään, ihonvärin, hiukset ja vartalotyypin voi valita muutamasta valmiista vaihtoehdosta. Pelihahmo myös nimetään itse. Kiro sanoista peli valittaa ja käskee nimeämään hahmon uudelleen. Valitsi sitten mitä tahansa, jokaisella pelin aloittavalla hahmolla on päällään samat perusvaatteet, joita ei vielä hahmoa luodessa saa valita. Pelin kartalta löytyviä minipelejä läpäisemällä pelaaja ansaitsee kokempisteitä ja kolikoita. Kokempisteillä nouseaan tasoja ja kolikoilla ostetaan kosmeettisia vaatteita ja etenemiseen tarvittavia varusteita kaupoista. Mitä virheettömämpi suoritus minipeleissä, sitä enemmän kokempisteitä ja kolikoita pelaaja saa. Kokempistekatto pelissä tulee olemaan 100. Tätä kattoa on ensimmäisellä läpäisykerralla vielä mahdoton saavuttaa.

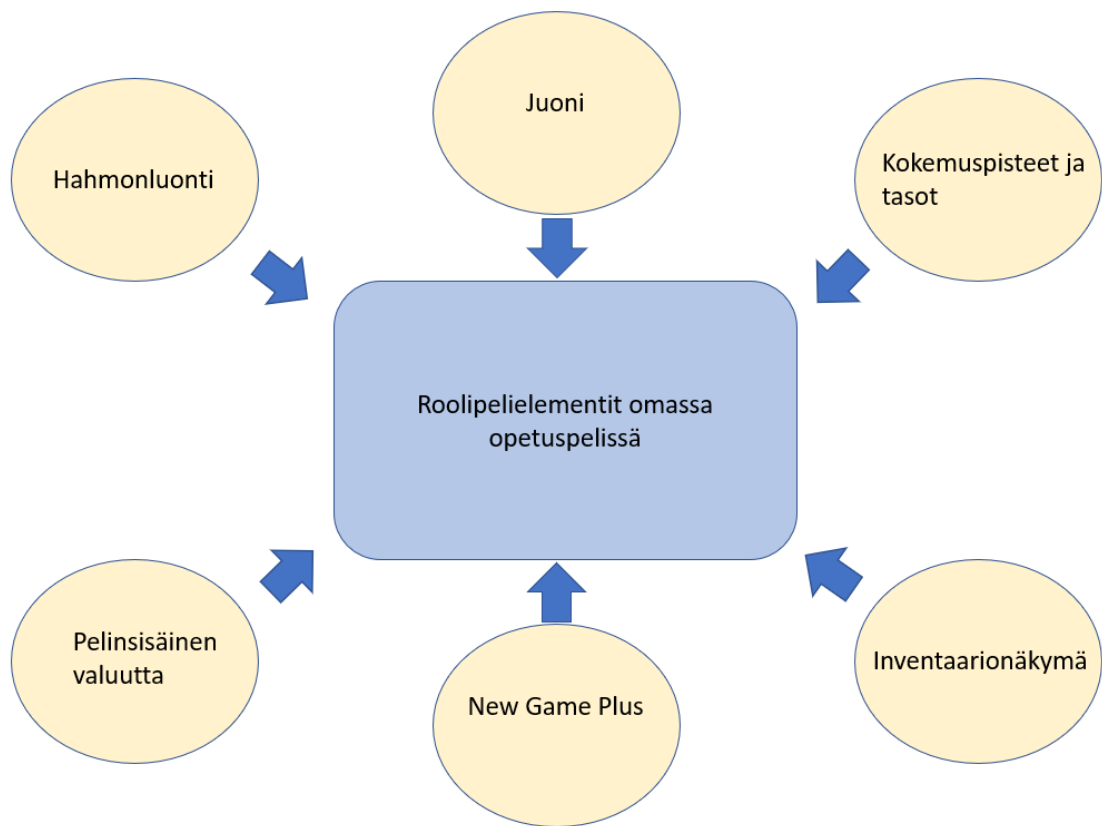
Pelin kauppapaikat tarjoavat siis kosmeettista tavaraa pelihahmolle, sekä etenemiseen tarvittavia pakollisia varusteita ostettaviksi. Hahmolle puettavat vaatteet ovat, päähine, silmälasit tai aurinkolasit, paita, takki, housut ja kengät. Lisäksi kaupoista voi ostaa erilaisia kasvomaalauksia ja erilaisia hiusmalleja. Vaatteet, hiukset ja kasvomaalaukset puetaan päälle pelin käyttöliittymästä avautuvassa yksinkertaisessa inventaarionäkymässä. Inventaario koostuu ruuduista, jotka täyttyvät sitä mukaa, kun uusia vaatteita ostetaan. Esimerkiksi takki vie inventaariosta tilaa neljä ruutua ja päähine vain yhden. Kaikki ostetut tavarat eivät mahdu kerralla mukaan, sillä inventaarion koko on 10 x 10 ruutua. Vanhoja vaatteita voi

myydä kauppoissa, joissa ahneet bisnestä tekevät kauppiaat maksavat niistä $\frac{1}{4}$ hinnan alkuperäisestä.

Pelin esteet aukeavat joko tietyn tason saavutettua tai jonkin tietyn esineen kaupasta ostamalla. Rajat näihin ovat suhteellisen korkeat, joten pelaaja joutuukin ns. grindaamaan jo aiemmin suoritettuja minipelejä, saadakseen lisää kokemuspisteitä ja/tai kolikoita, jotta seuraava este minipeleineen aukeaa. Esimerkiksi yhdessä esteessä on kiviröykkiö, joka aukeaa vain hakulla. Hakun saa kaupasta mutta se maksaa paljon. Pelaajan on näin pakko vierailta jo avatuissa aiempien esteiden minipeleissä tienatakseen rahat hakkua varten. Hakku on halvinta mahdollista materiaalia, sillä se tuhoutuu heti, kun kivet on raivattu esteeltä. Tämä sama toimii kaikkiin pelistä hankittuihin esineisiin. Ostetut vaatteet eivät sentään tuhoudu, vaan ne näytetään kartalla pelaajan päällä, sekä inventaarionäkymässä.

Kun pelaaja vihdoinkin saapuu pelin lopussa olevaan mystiseen taloon, joutuu hän ratkaisemaan vielä yhden minipelin. Tämä on ainutlaatuinen ja erilainen muihin minipeleihin verrattuna, sillä pelaaja joutuu ratkaisemaan loogisen ongelman, jotta pääsisi pelin läpi. Tämä ongelma on sen verran vaikea, että yhdestä loppupelin kaupasta voi ostaa siihen vinkkikäärön, joka tietenkin maksaa hirveästi. Jos rahaa ei löydy, eikä ongelma avaudu, joutuu pelaajaparka jälleen grindaamaan lisää. Suunnitelmissa on, että tämän loogisen ongelman numerot arvotaan uudestaan jokaisella aloitetulla pelihahmolla. Eli jos aloitat pelin jostain syystä uudella hahmolla, on loppupuzzle aina erilainen.

Pelin läpäisyn jälkeen aukeaa isoistakin pelistä tuttu ns. New Game Plus. Tällöin pelissä ansaitun kokemuksen, kokemustasot, vaatteet ja kolikot saa pitää seuraavalle pelikierrokselle. Kaupoissa myydään erilaisia vaatteita kovemmin hinnoin ja kokemustasot ja esteisiin vaadittavat esineet maksavat enemmän. Pelaajaa myös motivoidaan pelaamaan peli uudelleen, jos tämä mielii näkevänsä pelin todellisen lopun. Seuraavalla läpäisykerralla pelin loppu on siis erilainen, ns. true ending. Tällöin lopputekstit vierivät ruudulla, eikä uutta New Game Plussia voi enää aloittaa. Näin pelin läpäisy uudelleen on mielekkäämpää, ja siitä ei näin tule kertakäyttöinen, ainakaan liian helposti. Pelin tasokatto 100 on mahdollista saavuttaa vasta tällä toisella läpäisykerralla. Peliin suunnitellut roolipelielementit kuvaillaan vielä koostetusti kuviossa 6.



Kuvio 6: Roolipelielementit omassa opetuspelissä.

6.4 Jatkokehitysideat

Jatkokehitysideoihin kuuluu varsinaisen prototyypin valmistumisen lisäksi muutama pelinsisäinen seikka. Pelaajan noustessa tasoja ruudulle tietenkin tulee siitä ilmoitus, mutta mitä muuta voisi tapahtua? Koska aiemmin avattuihin minipeleihin pääsee uudestaan, ne voisi suunnitella niin, että niistä saa palkkioiksi vain kolikoita eikä kokemuspisteitä tasojen nousua varten. Tasokatto voisi olla lukittuna ensimmäisellä pelikerralla tasoon 50. Kalleimmat ja tyylikkäämmät vaatteet tietenkin voisi tehdä niin, että ne voi joko ostaa tai pukea päälle vasta tietyllä tasolla. Joitain vaatteita voisi tietenkin olla palkintoina tasojen noususta. Nämä joko saisi itselle heti tietyn tason saavutettua tai lunastamalla ilmaiseksi kaupoista. Tasokaton saavuttamisesta voisi palkinnoksi laittaa animaation. Animaatioita peliin on jo muutenkin suunnitteilla.

Jatkokehitykseen jää myös peliin mahdollisesti lisättävät sivutehtävät, joista palkkiona on myös kolikoita ja kokemuspisteitä. Sivutehtäviä antavat pelin kartalta löytyvät sivuhahmot ja ne olisivat yksinkertaista tavaroiden hakua paikasta x ja tavaran takaisin viemistä tehtävän antajalle. Kaikki pelin kartasta löytyvät paikat on myös tarkoitus nimetä, jotta pelaajalle olisi mahdollisimman selkeää, mihin tehtävissä seuraavaksi tulee mennä.

Viimeinen huomionarvoinen seikka jatkokehitykseen on opettajan mahdollinen osallisuus kehitteillä olevaan opetuspeleihin. Tämä voisi olla esimerkiksi pelin opettajatunnuksien taakse piilotettu pelaajien etenemisen seuranta ja oppilaiden ryhmäytymiseen tarkoitettu sosiaalinen tapahtuma vaikkapa aloitusalueen kuvanarvauspeliin, jota ratkotaan yhdessä. Opettajalta voisi olla mahdollista kysyä vinkkejä arvattaviin kuviin vaikkapa yksinkertaisella chattiruudulla.

Ominaisuuksien lisäämiseen jää helposti koukkuun, kun pelistä yrittää tehdä parasta mahdollista. Täytyykin kuitenkin muistaa pelin kohderyhmä eikä tehdä pelin käyttöliittymästä liian hankalaa ja monimutkaista. Mietinnän alla on esimerkiksi inventaariosysteemin mielekkyys. Asian voisi ratkaista myös niin, että uudet ostetut vaatteet ilmestyvät vain pelaajan päälle ja vanhat vain häviävät. Tässä suuri merkitys on pelitestauksella. Prototyyppiä onkin hyvä laittaa pelaamaan monen ikäisiä alakoulun oppilaita ja kuunnella heidän mielipiteitään ja ehdotuksiaan. Toki prototyyppi pitäisi tällöin olla sujuvasti pyörivä eikä kaatuilemia suvaita lainkaan. Kokemuksesta voin varmistaa tämän seikan todeksi. Tällöin palaute pelintestaajilta olisi varmasti murskaava.

7 Pohdinta

Tässä työssä keskityin kuvailemaan pelisuunnittelua ensin yleisesti ja sen jälkeen kuvailemaan oman opetuspelejä suunnittelua rajaamalla suunnittelun käsittämään roolipelielementtien mukaan ottamisen motivaatiota edistäväksi tekijäksi. Työn tekeminen oli motivoivaa, sillä pelit ovat lähellä sydäntä, eikä oman opetuspelejä samalla tekeminenkään ainakaan haittaa asiaa. Omasta mielestäni opetuspelissä ei riitä, että sitä pelataan ilman näkyvää palkintoa. Omasta edistymisestä tulee aina seurata jotain pysyvää, olkoon se sitten suorituksista jaettavia pisteitä tai pelinsisäistä valuuttaa. Näillä pitää mielestäni olla opetuspelissä myös jokin käyttötarkoitus. Muuten peli ei motivoi pitkällä tähtäimellä tarpeeksi, jotta innostus siihen säilyisi.

Opetuspelejä tulisi tarjota oppilaille perinteisen opetuksen tueksi. Varsinkin pienemmät oppilaat puuhailevat mielellään fyysisten kirjojen parissa ja opettajajohtoinen opetustyyli luo turvallisuutta luokkahuoneeseen. Mielestäni opetuspelejä arvo on tarjota oppilaille lisäharjoitusta intensiivisessä ja motivoivassa muodossa. Ongelmaksi tässä muodostuu opetuspelejä heikko tarjonta. Varsinkin selaimessa toimivia pelejä on kallista ylläpitää, ilman ison organisaation tukea. Esimerkiksi suomalainen Saarella- peli ajettiin pari vuotta sitten serveriltä alas, sillä ilmaiseksi pelattavaa peliä ei ollut enää kustannussyistä mahdollista ylläpitää järkevästi. Peliä yritettiin tarjota ja myydä eteenpäin, mutta kirjoitushetkellä sitä ei ole vielä saatu. Peli oli mielestäni loistava luokan ryhmäytymisen harjoittaja ja

sitä pelattiinkin ahkerasti monissa kouluissa. Omassa projektissani, jos sen joskus saan valmiiksi, tällainen vaara on ilman muuta olemassa.

Omaa kehitystyötäni auttaa pitkältikin se, että pystyn toteuttamaan kaikki pelin osa-alueet itse. Omassa äänitysstudioissani pystyn tuottamaan peliin tarvittavat äänet, sekä säveltämään ja soittamaan musiikit. Pitkä harrastuneisuus piirtämisessä ja maalaamisessa auttaa grafiikan suunnittelussa ja teossa. Toivonkin pelattavan prototyypin valmistuttua, saavani projektilleni rahoituksen ja tämän jälkeen myytyä sen esimerkiksi kirjankustantajille. Tähän on kuitenkin vielä sen verran pitkä matka, että tällä hetkellä ei voi muuta, kuin nauttia pelisuunnittelusta ja pelinkehityksestä vielä näin harrastepohjalta.

Lähteet

Painetut

Gee, J-P. 2003. What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan

Kempainen, J. 2019. Pelisuunnittelijan peruskirja. Tallinna: Aviator

Kempainen, J. 2022. 100 peli-idea. Tallinna: Aviator

Lappalainen, E. 2015. Pelien Valtakunta. Keuruu: Otava

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja - ideasta eteenpäin. Tallinna: Rajalla

Määttä, M. & Nuottila, E. 2016. Opas peliliiketoimintaan. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu

Niipola, J. 2012. Pelisukupolvi - Suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin. Helsinki: Johnny Kniga

Schell, J. 2008. The Art of Game Design. USA: Elsevier Inc.

Vuorela, V. 2009. Elämäpelejä - Pelintekijän maailmat. Helsinki: Inprint

Sähköiset

Halme, J. 2022. Monet ilmaisetkin pelit ovat rahastuskoneita. Viitattu 17.4.2023.

<https://voima.fi/artikkeli/2022/monet-ilmaisetkin-pelit-ovat-rahastuskoneita/>

Kuviot

Kuvio 1: Pelisuunnittelu pelikehityksen kokonaiskuvassa (mukaillen Manninen 2007, 11).	20
Kuvio 2: Pelinkehittäjä tiimin jäsenten näkökulmat pelisuunnitteluun (mukaillen Manninen 2007, 83).	22
Kuvio 3: Kuvankaappaus Ekapeli alun pelinäköymästä.	30
Kuvio 4: Kuvankaappaus Ekapeli sujuvuuden pelinäköymästä.	31
Kuvio 5: Kuvankaappaus Super Mario Bros. 3:n SNES-version pelikartasta.	33
Kuvio 6: Roolipelielementit omassa opetuspelissä.	36