

Julia Leppänen

VERKKOPELITAPAHTUMAN GRAFIIKKA

VERKKOPELITAPAHTUMAN GRAFIIKKA

Julia Leppänen
Opinnäytetyö
Kevät 2015
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma, Internetpalvelut ja digitaalinen media

Tekijä: Julia Leppänen

Opinnäytetyön nimi: Verkkopelitapahtuman grafiikka

Työn ohjaaja: Ritva Virkkala

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Kevät 2015

Sivumäärä: 29 + 1

Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja toteuttaa grafiikkaa sekä verkko- että painokäyttöön vuoden 2015 Vectorama-verkkopelitapahtumaa varten. Toteutettavia töitä olivat juliste, flyer ja kävijäkortit. Toimeksiantajana työssä toimi Vector-Suomen verkkopeliyhdistys ry, joka on järjestänyt Vectorama-tapahtumaa vuodesta 2000 lähtien. Työn tavoite oli grafiikan tekemisen lisäksi edesauttaa tapahtuman yhtenäistä graafista ilmettä.

Grafiikka toteutettiin Adobe Illustrator ja Photoshop –ohjelmia käyttäen. Työn teoriaosuudessa kerrotaan itse tapahtumasta, esitellään muutamia peligenrejä ja kerrotaan elektronisesta urheilusta. Toteutuksen näkökulmasta kerrotaan yleistietoa vektorigrafiikasta ja esitellään vektorigrafiikan perusteisiin kuuluvia työkaluja, työskentelytapoja ja hieman värien käyttöä. Käytännön osuudessa esitellään työskentelyn lähtökohdat ja käydään läpi töiden tekemisprosesseja niiden toteuttamisjärjestyksessä. Tietoa tapahtumasta, peleistä ja pelaamisesta hyödynnettiin grafiikoiden suunnittelussa ja vektorigrafiikan työkaluja töiden toteuttamisessa. Opinnäytetyön aikana tieto paino- ja verkkografiikan teknisestä toteuttamisesta syventyi ja tekijä oppi uutta hieman tuntemattomampien grafiikoiden tekemisestä.

Asiasanat: vektorigrafiikka, pelaaminen

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Program in Business Information Systems, Internet Services and Digital Media

Author: Julia Leppänen

Title of thesis: LAN party graphics

Supervisor: Ritva Virkkala

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2015 Number of pages: 29 + 1

The goal of this thesis was to design and illustrate graphics for both net and print use for the 2015 Vectorama LAN party. The graphics required were a poster, a flyer and the attendee passes. The client association of the thesis was Vector-Suomen verkkopeliyhdistys ry which have been organizing the event from the year 2000. The goal of the thesis in addition to the graphics was to contribute to the consistent graphic appearance of the event.

The graphics were produced with the Adobe programs Illustrator and Photoshop. The theory part covers the introduction of the event, some of the popular game genres and electronic sports. The practical part tells about the basis of the works and walks through the phases of the graphic productions in the order of execution. The author's knowledge of net and print graphics grew with the thesis process and new facts were learned within the more unknown print graphics.

Keywords: vector graphics, gaming

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	VECTORAMA	7
3	VERKKOPELAAMINEN	9
3.1	Pelialan historiaa	10
3.2	Peligenret	11
3.3	E-sports	16
4	VEKTORIGRAFIikka	17
4.1	Yleistä	17
4.2	Muotojen yhdistäminen	18
4.3	Polulla rajaaminen	19
4.4	Värien käyttö	20
5	GRAFIIKAN TOTEUTUS	22
5.1	Lähtökohdat	22
5.2	Julisteen suunnittelu ja toteutus	23
5.3	Kävijäkortit	25
6	JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	27
	LÄHTEET	28
	LIITTEET	30

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja toteuttaa grafiikkaa Oulussa järjestettävään verkkopelitapahtumaan. Työn toimeksiantajana toimi Vector-Suomen verkkopeliyhdistys ry, ja grafiikka tuli käytettäväksi vuoden 2015 Vectorama-tapahtumaan. Työskentely aloitettiin mainosjulisteiden toteuttamisesta, jonka lisäksi tehtiin myös flyer ja kahdeksan kävijäkorttia.

Opinnäytetyöksi tavoiteltiin ensisijaisesti visuaalisen ulkoasun suunnitteluun ja toteuttamiseen liittyvää toimeksiantoa, johon aihe löydettiin sattuman kautta. Toimeksiantajalla oli tarve grafiikan toteuttajalle, sillä grafiikoille ei ollut vakituista erityisesti siihen työhön osoitettua tekijää. Vectorama on Pohjois-Suomen suurin verkkopeli- eli lanitapahtuma, jota on järjestetty talkoovoimin aina vuodesta 2000 lähtien. Tapahtumaa on toteuttamassa tänä päivänä jo noin sata järjestäjää. Vuoden 2015 tapahtumapaikkana toimii Raksilan jäähalli jo toista vuotta, ja konepaikallisia kävijöitä odotetaan tapahtumaan 700. (Vectorama 2015, viitattu 6.4.2015.)

Raportin alussa esitellään Vectorama-tapahtumaa tarkemmin, jonka jälkeen kerrotaan yleisesti pelaamisesta, tiivistetysti pelialan historian käännekohdista, erilaisista peligenreistä ja tämän päivän huiman suosituksen elektronisen urheilun eli e-sportsin historiasta. Opinnäytetyön grafiikka toteutettiin Adobe Illustrator -ohjelmalla, ja teoria jatkuu kertoen vektorigrafiikasta yleisesti. Lisäksi teoriaosuudessa esitellään töissä eniten käytetyt menetelmät, jotka ovat vektorigrafiikan tekemisen kannalta oleellisia perusteita. Myös värien käyttämisestä kerrotaan pintapuolisesti. Työn toteuttamisen osuudessa kerrotaan työskentelyn lähtökohdat sekä käydään läpi grafiikoiden luomisprosessi niiden tekemisjärjestyksessä.

2 VECTORAMA

Vectorama on Pohjois-Suomen suurin verkkopelitapahtuma, ja maanlaajuisesti yksi suurimmista pelaamiseen keskittyvistä tapahtumista. Tapahtuman järjestäjänä toimii Vector-Suomen verkkopelitapahtuma ry. Tapahtuman kävijät koostuvat kaiken ikäisistä pelaamisesta innostuneista ja kiinnostuneista henkilöistä. Konepaikan ostavia pelaajia tapahtumassa on vuosittain satoja, jonka lisäksi lukuisia vierailijoita. Verkkopelitapahtuma on järjestetty Oulussa (kuvio 1) vuosittain aina vuodesta 2000 lähtien, ja se on kasvattanut kävijämääräänsä tasaisesti ensimmäisen tapahtuman 40 hengestä vuoden 2015 odotettuun 700 konepaikalliseen kävijään. Myös järjestäjien määrä on kasvanut kävijämäärien noustessa, ja vuoden 2015 tapahtuma järjestetäänkin jo noin sadan henkilön talkoiden kesken. (Vectorama 2015, viitattu 6.4.2015.)



KUVIO 1. Vectorama 2014 Raksilan jäähallissa (Haapalahti, 2014, <https://app.younited.com/events/?wsb-xzz-jxl>)

Tapahtumapaikka on vaihdellut vuosien varrella eri puolilla Oulun kaupunkialuetta. Ensimmäinen tapahtuma pidettiin Pohjankartanon koulun aulatilassa, jossa se järjestettiin aina vuoteen 2007 asti. Seuraavan kahden vuoden ajan 2008–2009 laneja vietettiin Club Teatrian tiloissa Limingantullissa. Vuonna 2010 Vectorama palasi vuodeksi takaisin juurilleen Pohjankartanon

koululle. Seuraavana tapahtumapaikkana toimi Rajakylän koulu vuosina 2011 ja 2013, joiden välissä vuonna 2012 tapahtuma järjestettiin Ritaharjun monitoimitalossa. Järjestyksessään 15. Vectorama pidettiin vuonna 2014 ensimmäisen kerran Raksilan jäähallilla, jossa myös seuraava, vuoden 2015 tapahtuma pidetään. (Vectorama 2015, viitattu 6.4.2015.)

Tapahtuma sisältää kävijöilleen paljon muutakin ohjelmaa pelaamisen lisäksi (kuvio 2). Tapahtumassa toimii järjestäjähdistyksen lisäksi myös muita yhdistyksiä ja toimijoita eri aloilta, jotka tarjoavat oheistoiminnan lisäksi tietoa omasta toiminnastaan. Yhteistyöesimerkkinä Oulun nuorisopalvelut, joka osallistui Vectoraman järjestämiseen vuosina 2009–2013. (Vectorama 2015, viitattu 6.4.2015.)



KUVIO 2. Kävijät valmistautumassa jäätelökioskiraidiin vuoden 2014 tapahtumassa (Haapalahti, 2014, <https://app.younited.com/events/?wsb-xzz-jxl>)

3 VERKKOPELAAMINEN

Verkkopelaamisella viitataan Internetin välityksellä pelattaviin peleihin, joissa pelaajia voi olla samanaikaisesti mistä päin maailmaa tahansa. Pelaaminen vaatii nopean Internet-yhteyden lisäksi tehokkaan tietokonelaitteiston sekä oheislaitteet, joihin kuuluu esimerkiksi mikrofoni tai kuulokkeen ja mikrofonin yhdistelmä kommunikointia varten. Verkkopelaaminen on kasvattanut nopeasti suosiotaan, ja tänäpäivänä on helppoa löytää tasavertaisia vastustajia ja liittyä mukaan suuriin moninpeleihin virtuaalimaailmoissa. (Schurman 2015, viitattu 12.5.2015.)

Perinteinen käsitys tyypillisestä pelaajasta on ollut sosiaalisen kanssakäymisen ulkopuolella elävä, omissa oloissaan viihtyvä tietokoneharrastaja. Tämä ajatus on kuitenkin aikansa elänyt, sillä pelaajia on tänä päivänä kaikenikäisiä, ja useimmiten pelejä pelataan nimenomaan muiden ihmisten seurassa. (Hjorth 2011, 9.) Pelaamiseen sisältyy tänäpäivänä vahvasti sen sosiaalinen puoli pelaajien kommunikoidessa keskenään mikrofonien ja chattien kautta. (Schurman 2015, viitattu 12.5.2015). Videopelien pelaamista on toisinaan pidettykin jopa epäsosiaalisena ajanvietteenä, mutta esimerkiksi sosiaalisessa mediassa pelattaviin peleihin verrattuna se on kuitenkin huomattavasti sosiaalisempaa. (Niipola 2012, 195–196.)

Pelaaminen on aina 1980-luvulta asti kasvattanut suosiotaan tähdäten kohti valtavirran ajanvietettä. Tänä päivänä pelaaminen onkin vakiinnuttanut asemansa populaarikulttuurissa, kun sitä aiemmin pidettiin alakulttuurin ajanvietteenä ja lähinnä lasten harrastuksena. Pelaamisesta on suosionsa kasvamisen myötä muodostunut merkittävä osa viihdealaa. (Hjorth 2011, 9.)

3.1 Pelialan historiaa

TAULUKKO 1. Sukupolvet pelialan muutoksessa (Hjorth 2011, 21)

Pelisukupolvi	Aikakausi (arvio)	Alan avainmuutokset
Ensimmäinen	1971–1977	Konsoli- ja kolikkovideopelit tulevat markkinoille. Edistysaskeleet yliopistojen keskus- ja mikrotietokoneissa. ROM-kasetti otettiin käyttöön vuonna 1976.
Toinen	1977–1983	Niin sanottu videopeliautomaattien kulta-aika. Käsikäyttöisten elektronisten pelien nousu. Videopelialan romahdus vuosina 1983–1985.
Kolmas	1985–1989	Videopeliautomaattien käytön laantuminen. Kotikäyttöön lanseeratun 8-bittisen Nintendo NES-konsolin suosioon nousu.
Neljäs	1989–1996	Edistysaskeleet tietokoneiden piirtokyvyssä ja muistin määrässä. Pelien sisällön monipuolistuminen ja grafiikan huomattava parantuminen CD-ROM-asemien käyttöönoton ja kolmiulotteisen grafiikan myötä.
Viides	1994–1999	PlayStation-konsoli lanseerataan markkinoille. Aikakauden loppupuolella myös kannettavat pelikoneet kuten PSP ja Nintendo DS yleistyivät.
Kuudes	1999–2004	Microsoft astuu pelimarkkinoille ja verkkopelaaminen kasvattaa suosiotaan.
Seitsemäs	2004–nykyhetki	Mobiili- ja verkkopelien suosio kasvaa, ja pelien myynti verkossa yleistyy.

3.2 Peligenret

Tässä kappaleessa esitellään lyhyesti yleisimpiä ja suosituimpia peligenrejä. Kappaleessa tutustutaan hieman muita tarkemmin kolmeen pelikategoriaan, RTS-, FPS- ja MOBA-peleihin niiden suuren suosion vuoksi. Suosituimmat kilpailumielessä pelattavat videopelit sijoittuvat tavallisesti kategorioihin FPS, RTS, MOBA, Beat 'em up, Driving Arcade ja Active gaming. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015).

Third-person action

Tyypillisesti pulma- ja seikkailuelementtejä sisältävä räiskintäpeli, jossa hahmoa ohjataan pelaajan valitsemista vaihtelevista kuvakulmista. Pelin kuvan laaja perspektiivi mahdollistaa kattavan kokonaiskuvan pelin sisältämästä toiminnasta, jonka ansiosta pelissä eteneminen on nopeaa ja yksityiskohtaiset efektit tulevat helposti huomatuiksi. Esimerkiksi Tomb Raider ja Max Payne -pelisarjat. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Active gaming

Pelit, jotka sisältävät pelaajan jonkin asteista kalorien polttamista. Pelaajan tulee suorittaa fyysistä liikettä kontrolloidakseen näytön tapahtumia. Aktiivisuuspelien suosio kasvoi suuresti tunnetuksi tulemisensa jälkeen, ja etenkin suuret urheilubrändit ovat hyödyntäneet aktiivisuuspelejä niiden ollessa tehokas tapa tavoittaa uusia asiakasryhmiä. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi Dance Dance Revolution ja Guitar Hero -pelisarjat.

Adventure

Seikkailupelien päätehtäviä ovat ympäristön tutkiminen ja pulmien ratkaisu, joihin etsitään vastauksia yleensä suoritettavan tehtävän läheisyydestä. Seikkailupeleissä teemana toimii usein fantasiamaailma. Esimerkiksi Final Fantasy -pelisarja. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Beat 'em up

Taistelupeleissä pelataan yleensä kaksintaisteluja pelaajan ja toisen hahmon välillä. Yleisiä teemoja taistelupeleissä ovat kamppailu- ja painipohjaiset lajit. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi Tekken ja Mortal Kombat -pelisarjat.

Driving – Adventure

Nimensä mukaisesti pelit, joissa sekoittuvat ajokokemus ja kertomuksellinen seikkailu. Ajo-seikkailupelit tarjoavat yhden pelin sijaan kuin kaksi, ja mahdollistaa näin yhtä pelikategoriaa monipuolisempaan pelielämykseen. Esimerkiksi Grand Theft Auto -pelisarja. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Driving simulation

Ajosimulaatiot jäljittelevät realistisia ajokokemuksia tämän hetken johtavien henkilöautojen ja moottoripyörien ohjaamisessa. Realistisuutta on lisätty yleensä todellisen tuntuilla fysiikoilla, sääolosuhteilla ja ajokierroskenttien pituuksilla. Ajokokemuskokonaisuutta parannellaan yleensä vielä oheislaitteistolla, kuten ratilla ja polkimilla. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi iRacing-pelisarja.

Driving – Arcade

Ajopelit sisältävät nimensä mukaisesti ajamista korkeatehoisilla viritetyillä kulkuneuvoilla. Pelissä kilpailaan vaihtelevissa sijainneissa, yleensä realistisessa maailmassa. Ajopelit ovat tänä päivänä grafiikoidensa ja äänien toteutuksen puolesta monella tapaa kuin simulaatiopelejä. Esimerkiksi Need for Speed -pelisarja. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Flight simulation

Lentosimulaatiopelit ovat nimensä mukaisesti realistisuutta tavoittelevia todellisen tuntuista lentopelejä. Suosittuja teemoja ovat esimerkiksi simulaatiot, joissa pelaaja voi samaistua tavallisen lentokoneen lentäjän kokemuksiin tai vaikkapa historiallisen asevoimien ilma-aluksen ohjaamiseen. Kokonaisuus on yleensä viimeistelty valokuvan tarkkoilla maisemilla. Lentäjäharjoittelijat käyttävät usein lentosimulaatiopelejä lentäjän koulutuksen vaatimaa kokemusta hankkiakseen. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi X-Plane.

First-person shooter (FPS)

Niin sanotuissa räiskintäpeleissä pelaaja on itse pelattavan hahmon saappaissa ja ohjailee näkökulmaa kuin omin silmin. Pelien idea on eliminoida vihollinen pelin monipuolista asevalikoimaa hyödyntäen. Pelejä pelataan yleensä joukkueina, mutta myös yksinpelieinä, jotka sisältävät yleensä kertomuksen, jonka mukana peli juonellisesti etenee. Esimerkkeinä Counter-Strike ja Call of Duty -pelisarjat. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Räiskintäpelien perusidea on vastustajan tuhoamisen lisäksi pisteiden, eli niin sanottujen fragien kerääminen. Kuvaruudun pelinäkömää koostuu useista informaatioista, joista pelaaja voi seurata muun muassa hahmonsa fyysistä kestämistä, suojuksia ja ammusten määrää. FPS-pelit voidaan myös karkeasti jakaa kahteen erilaiseen luokkaan. Oikeita aseita jäljitteleviin realistisiin räiskintöihin, joihin oleellisena osana kuuluu realistisesti toteutettu osumakohdasta riippumaton vahingon määrä, sekä mielikuvituksellisia aseita ja varustuksia käyttäviin räiskintöihin, joissa osuma tekee saman määrän vahinkoa sen osumiskohdasta riippumatta. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015).

Erilaiset pelimuodot kuuluvat tärkeänä osana räiskintäpeleihin. Suosituimpiin kuuluu niin sanottu search and destroy (de, S&D), jossa joukkueet kilpailevat erävoitosta vuorollaan joko puolustamalla tai hyökkäämällä. FPS-pelien suosikissa Counter-Strikessa kilpaillaan joukkueittain juuri tässä pelimuodossa. CS:ssa toinen joukkue pyrkii asettamaan pommien toiselle kartan kahdesta pommipaikasta, ja toinen joukkue taas pyrkii voittamaan purkamalla sen. Pelin voi voittaa myös tuhoamalla koko vastapuolen joukkueen. Toinen suosittu pelimuoto on deathmatch (DM), jota voidaan pelata yksi vastaan yksi eli 1v1 tai joukkueena eli team deathmatchinä (TDM). Idea on kerätä pisteitä vastustajan tappamisesta, ja ottelun loputtua selvittää voittaja voittojen määrän perusteella. Myös lipunryöstö eli capture the flag (CTF) on suosittu pelimuoto FPS-peleissä. Lipunryöstössä perinteen mukaisesti samanaikaisesti puolustetaan omaa lippua ja yritetään kaapata vastustajien lippu omalle joukkueelle. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015.)

Management

Rakentamis- ja hallintapelit ovat tavallisesti yksinpelejä, joissa pelaaja hallinnoi realistisia maailmasimulaatioita, esimerkiksi kaupunkia tai teemapuistoa. Esimerkiksi Cities: Skylines ja SimCity-pelisarja. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Massively multi-player online first-person shooter (MMOFPS)

MMOFPS-pelejä pelataan maailmassa, johon pelaajan tekemiset vaikuttavat, ja joka elää ja muuttuu riippumatta pelaajan läsnäolosta. Peleissä kaksi joukkuetta pelaavat vastakkain kilpaillen paremmuudesta. Taistelussa kuolleet pelaajat syntyvät uudelleen ja liittyvät takaisin koko ajan jatkuvaan peliin. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi Planetside-pelisarja.

Massively Multiplayer Online Role-playing Game (MMORPG)

Pelaaja ohjaa hahmoaan loputtomassa maailmassa jopa satojen tuhansien muiden pelaajien ohjaamien hahmojen kanssa. Tämä pelikategoria on vakiinnuttanut paikkaansa valtavirtapelien joukossa, ja myös konsolit ovat laajentaneet pelivalikoimaansa MMORPG-peleihin. Peleihin kuuluu suurena osana pelin sisäisten esineiden osto- ja myynti. Esimerkiksi World of Warcraft -peli. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

MOBA-peleissä pelaa kaksi joukkuetta, joiden tehtävänä on tuhota vihollisjoukkueen tukikohta samanaikaisesti omaansa puolustaen. Muista peleistä poiketen MOBA-pelien ottelut käydään aina samassa kartassa. Pelijoukkueet sisältävät yleensä noin viisi pelaajaa, joista jokainen ohjaa omaa heroksi kutsuttua hahmoa. Jokaisella hahmolla on tarkka rooli hahmon ominaisuuksista riippuen, ja pelin edetessä myös hahmojen kyvyt kehittyvät. Pelissä kerätään rahaa ja kokemuspisteitä, joita saa vastustajien eliminoimisesta, ja ne käytetään hahmojen tason kasvattamiseen. Hahmon kuollessa taistelussa joutuu pelaaja odottamaan tietyn hetken ennen peliin takaisin liittymistä. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015.)

Pelikokonaisuus koostuu useista yksittäisistä taisteluista, joiden voittaminen antaa edun vastustajajoukkueeseen nähden. Pelaajien on omien roolisuoritustensa lisäksi tärkeää hallita joukkueena pelaaminen. Tiimityöskentelyn lisäksi tärkeää on myös hahmojen valitseminen pelin alussa, sillä hahmot yhdessä muodostavat toimivan kokonaisuuden ja täydentävät toistensa ominaisuuksia. Esimerkkejä MOBA-peleistä ovat League of Legends (LoL), Heroes of Newereth (HoN) ja Defense of the Ancients (DotA). (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015.)

Platform

Tasohyppelyt ovat yksi vanhimmista pelikategorioista. Aikaisemmin tasoja hypittiin kaksiulotteisessa maailmassa, kun taas tänä päivänä yhä enemmän myös kolmiulotteisessa. Tavallisesti sarjakuvamaisissa maailmoissa pelattavissa tasohyppelypeleissä hahmoa ohjataan eri kenttien läpi ympäristön ansoja väistellen. Pelin aikana voidaan kerätä muun muassa pisteitä ja uusia kykyjä, jotka antavat hahmolle väliaikaisen erikoiskyvyn. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi Mario- pelisarja ja Super Meat Boy -peli.

Real-time Strategy (RTS)

Reaaliaikaisissa strategiapeleissä pelaajat taktikoivat nimensä mukaisesti strategioita reaaliaikaisesti pelin edetessä. Pelejä voidaan pelata yksin esimerkiksi tietokonetta tai toista pelaajaa vastaan, mutta myös moninpelinä. Esimerkiksi StarCraft –pelisarja. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.)

Strategiapelit ovat räiskintäpelien rinnalla toinen kahdesta suuresta pelilajista. Turnauksissa pelimuoto on yleensä pelaaja vastaan pelaaja. Reaaliaikaisten strategiapeliin idea on kerätä resursseja rakentamiseen ja sitä kautta joukkojen kouluttamiseen. Lopullinen tavoite on vastustajan joukkojen ja rakennusten tuhoaminen. Erilaisissa karttamaastoissa pelattavissa peleissä taisteluja syntyy alueiden hallinnasta, sillä kartan sisältämät kerättävät resurssit ovat rajallisia. Estämällä vastustajan resurssien keräämistä pelaaja vaikuttaa tämän tuotantoon hidastamalla sitä ja pääsemällä itse parempaan asemaan. Pelit sisältävät kaksi osa-aluetta, jotka pelaajan tulisi osata kokonaisuuden hallitsemiseksi. Näistä toinen on makro, jolla tarkoitetaan pelin yleisluontoista hallintaa, johon kuuluvat muun muassa resurssien ja tuotannon hallinta, tiedustelu ja yleinen kartan hallinta yllätystilanteiden välttämiseksi. Toinen osa-alue mikro taas tarkoittaa yksiköiden yksityiskohtaisemman ohjaamisen syvemmällä tasolla esimerkiksi taistelutilanteissa. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015.)

Role-playing game (RPG)

Fantasia- ja sci-fi-maailmoihin sijoittuvissa roolipeleissä pelaajan tehtävänä on ohjata pelihahmoa läpi taisteluja ja juonia sisältävän seikkailun, jossa taikuuden käyttö näyttelee suurta roolia. Roolipelit ovat yksi kiehtovimmista pelikategorioista pelaajan kannalta, sillä hahmoa luodessa pelaaja saa itse alusta asti päättää esimerkiksi hahmon voimasta, taitavuudesta ja taikakyvyistä. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi The Witcher ja The Elder Scrolls -pelisarjat.

Turn-based strategy

Vuoropohjaisten strategiapeliin ero reaaliaikaisiin strategiapeleihin on niiden ennalta määrätty aikamääre, johon mennessä vuoro tulee suorittaa. Reaaliaikaisten pelien yleistyessä vuoropohjaiset pelit ovat jääneet hieman taka-alalle tietokonepeleinä, mutta taas yleistyneet mobiilipeleinä niiden soveltuessa paremmin kuin hyvin mobiilipelien tiedonsiirtonopeuksien rajoituksiin. (Nichols, Farrand, Rowley & Avery 2006, 127–139.) Esimerkiksi Sid Meier's Civilization, Might & Magic ja Worms -pelisarjat.

3.3 E-sports

E-sports eli elektroninen urheilu on nimensä mukaisesti kilpaurheilua, jonka suoritusvälineenä käytetään tietotekniikkaa. Harrastaja voi olla kuka tahansa henkilö vain pelaamistyyliin ja -tapaan katsomatta. Pelaamisessa voidaan kilpailla niin yksilönä kuin joukkueenakin pelistä riippuen. Yleensä pelaaminen tapahtuu tietokoneella, mutta myös konsoleilla. Ylivoimaisesti suosituimpia pelilajeja elektronisessa urheilussa ovat RTS-, FPS- ja MOBA-pelit. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015.)

Nykypäivän kaltaisen elektronisen urheilun ensiaskelia otettiin 80-luvun alussa, jolloin pelaajien suorituksista ja sijoituksista alettiin pitää kirjaa. Kilpailu sai uutta tuulta alleen ja muuttui entistä vakavammaksi pelaajien voidessa vertailla omaa pelaamistaan muiden suorituksiin. Pelaamisen kaupallistumista alkoi esiintyä 90-luvun puolella, kun yritykset pelialalla heräsivät kilpapelien kaupallisiin mahdollisuuksiin. Internetin yleistyminen muun muassa kotikäytössä mahdollisti kilpailemisen kenen tahansa vastustajan kanssa ympäri maailman. Id Softwarin vuosina 1993 ja 1996 julkaisemien Doom- ja Quake-pelisarjojen katsotaan olevan nykyhetken elektronisen urheilun alullepanijat. Elektronisen urheilun turnauksia järjestäviä organisaatioita alettiin perustaa 90-luvun loppupuolella, jolloin myös isoja nykypäivän kaltaisia pelaamisturnauksia alettiin järjestää. Suunnannäyttäjänä peleissä toimi Counter-Strike sekä Quake ja Warcraft jatko-osineen. Pelilajien suosio oli osin jakautunut länsimaiden mieltymässä enemmän FPS-peleihin kuten Counter-Strike ja Aasian strategiapohjaisiin peleihin, joista etenkin Starcraft nousi suureen suosioon. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015.)

Pelaaminen ja elektroninen urheilu kasvattivat 2000-luvulla suosiotaan entisestään. Tapahtumien kokoluokat ja kävijämäärät kasvoivat suosion mukana ja käsi kädessä pelien kehittymisen kanssa. Myös turnausten rahapalkinnot kasvoivat, ja World Cyber Games –turnaus tituleerattiin elektronisen urheilun olympialaisiksi. Suuri käännekohta ammattimaisessa pelaamisessa oli juurikin rahapalkintojen kasvaminen, sillä se mahdollisti pelaajien elättää itsensä pelaamisella. Länsimaissa suosittu Counter-Strike FPS-pelin suurin suosio laantui hieman 2000-luvun puolen välin jälkeen, ja muiden pelilajien suosio kasvoi Aasian lisäksi nyt myös länsimaissakin. Nyt 2010-luvulla turnauspelilajien suosio on hyvin tasaisesti jakautunut etenkin Suomessa niin FPS-, RTS- kuin MOBA-pelien kesken. (SEUL ry 2015, viitattu 28.4.2015.)

4 VEKTORIGRAFIikka

Opinnäytetyön toimeksiannon toteuttamiseen käytettiin pääsääntöisesti Adobe Illustrator CS6 –ohjelmalla tuotettua vektorigrafiikkaa, jonka lisäksi Photoshopilla käsiteltyä pikseligrafiikkaa. Grafiikkaelementtien toteuttamiseen käytettiin useiden muiden työkalujen lisäksi erityisesti muotojen yhdistämistä ja polulla rajaamista, jotka ovat olennaisia perusteita Illustratorin käytössä. Seuraavissa luvuissa käydään läpi vektorigrafiikan yleisen esittelyn lisäksi työn toteuttamisen kannalta oleellisia perusteita työkaluissa ja tekniikoissa sekä yleistietoa värien käytöstä.

4.1 Yleistä

Vektorigrafiikka koostuu ankkuripisteistä ja niiden välillä kulkevista vektoripoluista eli niin sanotuista segmenteistä. Ankkuripisteiden tehtävä on luoda objektille muoto, eikä niillä itsessään ole ulkoasullisia ominaisuuksia. Lopullinen ulkoasu voidaan määritellä polun väri- ja ulkonäköominaisuuksia muokkaamalla, sekä niiden välisen täyttövärin valinnalla. Täyttöväri ei itsessään kuitenkaan edellytä suljettua polkua. (Korkeila 2013, 18.) Ankkuripisteitä voidaan tehdä kahdella eri tavalla. Kun hiirtä painaa kerran saadaan aikaiseksi kulmapiste, jonka kulma on terävä ja niistä lähtevät vektorit kulkevat suoraan ankkuripisteiden välillä. Toinen tapa piirtää ankkuripisteiden välisiä vektoreita on pitää hiirtä pohjassa alkupisteen asettamisen jälkeen. Tällöin hiirtä liikuttaessa synnytetään kaarevan muodon synnyttävä piste. Kaaripisteen ominaisuuksiin kuuluvat niin sanotut suuntakahvat, joiden avulla saadaan aikaiseksi kaareutuva vektoripolku. Kahvan pituutta säätämällä määrätään vektorin kaaren koko ennen sen yhdistymistä seuraavaan ankkuripisteeseen. Lähtökohtaisesti suuntakahvat ovat symmetriset, mutta pisteen paikalleen asettamisen jälkeen kahvojen ominaisuuksia päästään muokkaamaan uudelleen. (Korkeila 2013, 22.)

Vektorigrafiikka on skaalattavissa pienemmäksi ja suuremmaksi loputtomasti laadun siitä kärsimättä, sillä se ei ole sidottu resoluutioon, kuten pikseligrafiikka, jossa pikselien tiheys suhteessa tulostusmittaan kertoo kuvan tarkkuuden. Vektorigrafiikan skaalauksessa objektin tiedot pysyvät samana, kun taas resoluution muuttaminen vaikuttaa pikselikuvan ominaistietoihin vähentämällä tai lisäämällä pikseleitä. (Korkeila 2013, 18.)

4.2 Muotojen yhdistäminen

Vektoriobjekteja ja polkuja voidaan yhdistää uusiksi objekteiksi monella eri tavalla, kuten Join- , Compound Path ja Pathfinder-toiminnoilla. Näistä jälkimmäisellä voi yhdistää kahden tai useamman objektin uudeksi eri tavoilla Pathfinder-paneelin sisältämällä Shape Mode- ja Pathfinder-osilla. Shape Mode tarjoaa neljä erilaista tapaa tehdä yhdistelmämuoto, jotka ovat yhdistäminen (Unite, kuvio 3), leikkaaminen (Minus Front, kuvio 4), yhteisen pinnan jättäminen (Intersect, kuvio 5) ja poistaminen (Exclude, kuvio 6). Nämä neljä tapaa tekevät muodoista välivaiheen, jolloin vektoriobjekteja voidaan vielä muokata ja liikutella. Välivaihe saadaan lopulliseksi muodoksi joko Alt-näppäin pohjassa Shape Modea valittaessa tai jälkikäteen Expand-komennon avulla. (Korkeila 2013, 83.)



KUVIO 3. Muotojen yhdistäminen (Unite)



KUVIO 4. Muotojen leikkaaminen (Minus Front)



KUVIO 5. Yhteisen pinnan jättäminen (Intersect)



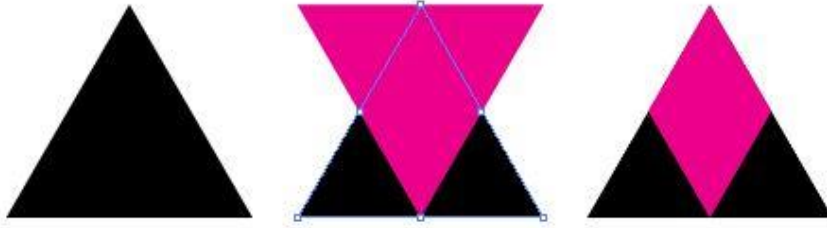
KUVIO 6. Yhteisen pinnan poistaminen (Exclude)

Pathfinder eroaa Shape Modesta siinä, ettei se tee yhdistelmäpolkuja, vaan komennosta riippuen suoraan uuden tai uusia objekteja. Shape Moden antaessa muokata objekteja jälkeen päin ovat Pathfinderilla suoritettut toiminnot lopullisia. Pathfinder sisältää kuusi eri komentoa, jotka ovat jaa leikkaavat alueet (Divide), poista alla olevat pinnat (Trim), poista alla olevat pinnat ja kaikki viivat sekä yhdistä samaa väriä olevat päällekkäiset pinnat (Merge), jätä täyttöjen äärilinjat (Outline), haukkaa päällimmäisellä (Crop) tai alimmaisella (Minus Back). (Korkeila 2013, 83.)

4.3 Polulla rajaaminen

Vektoripiirroksia ja pikselikuvia voidaan rajata haluttuun muotoon joko tavallisella tai usean vektorimuodon yhdistelmän muodolla. Kuvan rajaamiseen käytettävä muoto voi olla mikä tahansa tavallisista suorakaiteista aina vapaisiin piirroksiin. Rajattavien objektien määrällä ei ole rajoituksia, sillä niitä voi samaan aikaan olla useita. Tavallisesti rajaamiseen tarvitaan oma erillinen reittinsä, jota kutsutaan Clipping Pathiksi. Rajaaminen onnistuu myös liittämällä rajauksessa käytettävä polku ohjauspaneelin Mask-rajauskomennon avulla. Aktivoiduista kohteista päällimmäinen vektoriobjekti on se, jonka mukaan rajausta toteutuu. (Korkeila 2013, 85.)

Polulla rajaaminen tehdään sijoittamalla objekti, jolla haluat rajata muita, oikealle paikalleen. Objektin senhetkiselä värillä ja muilla ominaisuuksilla, kuten kehysviivalla ei ole väliä, sillä ne voidaan muuttaa jälkeenpäin halutunlaisiksi. Seuraavaksi aktivoidaan kaikki rajaukseen tulevat objektit ja rajauksen tekevä reitti, jonka jälkeen suoritetaan rajausta valitsemalla valikkoriviltä Object/Clipping Mask/Make tai käyttämällä näppäinyhdistelmää Ctrl+7. Rajauksen sisällä olevia objekteja voidaan muokata valitsemalla ne suoravalintatyökalulla, jolloin koko rajausta ei tarvitse purkaa. (Korkeila 2013, 85.)

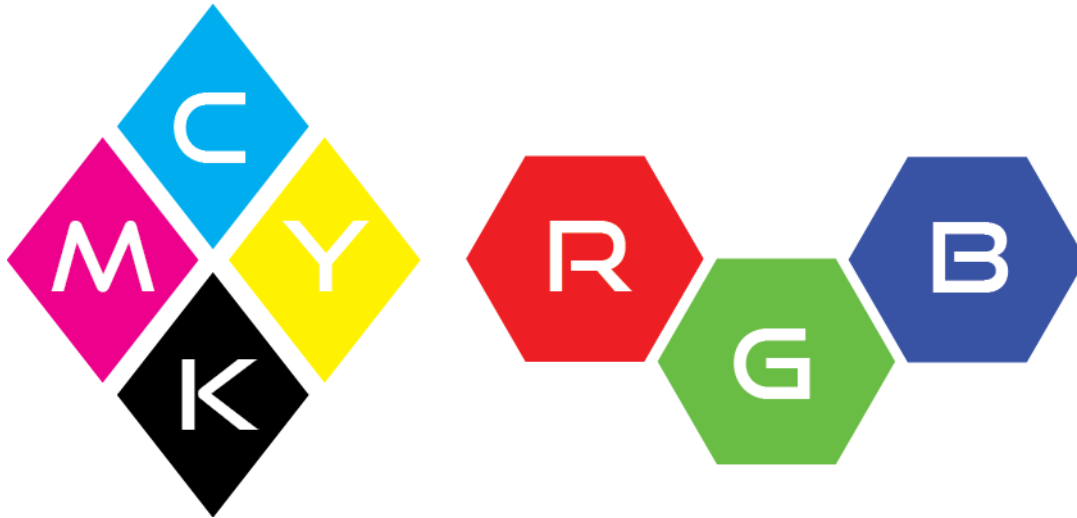


KUVIO 7. Polulla rajaaminen (Clipping Mask)

Rajatusta objektista tulee rajauksen jälkeen ryhmä (Clip Group), joka sisältää kaikki rajauksessa käytetyt osat (kuvio 7). Ryhmän sisältä katsottuna rajaavan reitin ei ole pakko olla enää päällimmäisenä. Helpoin tapa hallita rajattua objektiryhmää on muokata sitä Layers-paneelin kautta. Rajaus voidaan haluttaessa purkaa takaisin auki Release-komennolla tai näppäinyhdistelmällä Ctrl+Alt+7. (Korkeila 2013, 85.)

4.4 Värien käyttö

Etenkin painoon päätyvien töiden kohdalla on erittäin tärkeää ottaa huomioon värien käyttäminen. Painettavia töitä tekevän on etenkin hyvä tiedostaa merkitys väritilan ja väriytyypin välillä. Väritilalla on matemaattinen malli, jossa mahdollista väriavaruutta kuvataan tavallisimmin kolmen tai neljän muuttujan avustuksella. (kuvio 8). Väritilan kanssa virheiden tekeminen on lähes mahdotonta, sillä se asetetaan dokumenttikohtaisesti heti dokumenttia luotaessa. Dokumentti osaa myös kääntää luodut värit aina omaan väritilaansa, jolloin väripaneelin käytössä ei tarvitse varoa vääriä asetuksia. Työn värien kääntäminen voidaan tehdä myös jälkepäin, mikäli grafiikan käyttökohteita ei vielä tiedetä. Ainoa tapa aiheuttaa virhe väritila-asetuksissa voi olla linkitetyn kuvan käyttäminen. Itse väritiloja on useita, mutta yleisimmin käytettävät ja Illustratorin käytön kannalta tärkeimpiä ovat RGB, CMYK, Lab ja HSL. Helposti muistettava sääntö on jakaa väritilat niiden käyttötavan mukaan, sillä RGB on käytössä näyttögraafiikassa ja CMYK taas painettavissa tuotteissa (kuvio 8). (Korkeila 2013, 39.)



KUVIO 8. CMYK ja RGB.

Värytyypillä taas tarkoitetaan värin teknistä toteutustapaa painotuotteessa, joten sillä ole väliä näyttövärien kanssa työskentelyssä. Yleisin värin toteutustapa on prosessiväri, joka perustuu väriosien erotteluun. Painossa prosessivärit painetaan rasterikuvion avulla, jolloin väriosilla on omat rasterikulmansa. Tällä tavalla luodaan tiheä pinta, jolla luodaan illuusio lukemattomista eri värisävyistä. Toinen yleisesti käytetty värytystyyppi on spottivärit, jotka ovat valmiita erikseen painettavia väriseoksia. Toinen nimitys spottiväreille on lisäväri, sillä niitä käytetään usein prosessivärien lisänä. Yleisiä käyttökohteita spottiväreille ovat esimerkiksi brändien värit, jolloin värin oikeellisuuden varmistaminen on erittäin tärkeää. Spottivärejä voidaan käyttää painotuotteissa, mutta yleisesti vain kaksi- ja kolmevärisissä töissä. (Korkeila 2013, 39.)

5 GRAFIIKAN TOTEUTUS

Grafiikan toteutus -osiossa käydään läpi tapahtumaa varten toteutettavien grafiikoiden lähtökohdat, suunnittelu, toteutus ja niissä käytetyt työtavat. Ensimmäinen luku kertoo lähtökohdista ennen työn aloittamista, sekä ajan myötä julisteen lisäksi tehtäväksi tulleista muista grafiikoista. Lähtökohtien jälkeen työskentelyä esitellään työstämisympäristössä. Opinnäytetyön aloitusvaiheessa tehtävänä oli mainosjuliste, mutta työn edetessä tarvetta esiintyi myös muiden grafiikoiden tekemiseen, kuten tapahtuman kävijäkorteille. Tehtävänä oli myös stream-grafiikkaa, mutta keskeneräisyyden vuoksi niitä ei käsitellä tässä raportissa. Yhdistys käyttää jäsentensä kesken selainpohjaista Confluence-ohjelmistoa, jonka avulla tapahtuman järjestämiseen liittyvät tiedot on helppo jakaa. Tätä ohjelmistoa käytettiin opinnäytetyön aikana grafiikoiden suunnitteluun ja tekemiseen liittyen, jolloin kuvien jakaminen ja niiden kommentointi oli tehokasta.

5.1 Lähtökohdat

Opinnäytetyön päätehtävänä oli tehdä vuoden 2015 Vectorama-tapahtumaa mainostava juliste. Joka vuosi osana tapahtuman markkinointia jaettava julisteen jakelu on tavallisesti ajoitettu lähelle lipunmyynnin aukeamisajankohtaa. Julisteen jakelu on kohdennettu erityisesti sellaisille paikoille, missä nuorisoa esiintyy suurissa määrin, kuten peruskouluihin, lukioihin, nuorisotaloihin, peli- ja tietotekniikka-alan liikkeisiin, kauppoihin ja kauppakeskuksiin. Julisteen alkuperäiseksi valmistusajankohdaksi asetettiin joulukuun 2014, jolloin se olisi hyvissä ajoin valmiina painoajankohtaa ja lipunmyynnin avautumista odottamassa. Tyyllillisesti aikaisempien vuosien julisteet olivat olleet hyvin vaihtelevia, eikä niiden suunnittelussa ollut noudatettu tiettyä samaa linjaa jokaisena vuonna (kuva 9). Myös julisteen tekijä oli vaihdellut vuosien varrella eri tekijöiden kesken. Viime vuosien ajan tapahtuman grafiikkaa on kuitenkin yhdistänyt tapahtuman maskotti nimeltään Juhlakissa, joka on esiintynyt tapahtumaan liittyvässä markkinoinnissa.

Julisteen toteuttamisen yhteydessä esiintyi myös tarve toiselle printtityölle, joka oli jaettava lentolehtinen eli flyer. Aikataulu flyerin tekemisessä oli kiireellinen, sillä se haluttiin jaettavaksi Helsingin messukeskuksessa tammi-helmikuun vaihteessa järjestettyyn Assembly Winter 2015 – tapahtumaan. Pohjana flyerissa haluttiin käyttää jo valmistunutta julisteen ulkoasua, jolloin suuria muutoksia ei tarvitsisi tehdä ja tapahtuman markkinoinnin graafinen ilme pysyisi yhtenäisenä.

Eroavaisuuksina julisteeseen olivat pienet tekstimuutokset, joissa ilmoitettaisiin tapahtuman Counter-Strike: Global Offensive –pelin turnauksen rahapalkinnoista sekä sponsoreiden logot, joita ei flyerissa pienen A6-paperikokonsa vuoksi ollut mielekäästä esittää.



KUVIO 9. Aikaisempien vuosien julisteita. Vectorama, 2013–2014.

5.2 Julisteen suunnittelu ja toteutus

Ennen itse työskentelyn aloitusta käytiin läpi julisteen oleellimmat elementit ja pakolliset tekstit. Julisteen alareunaan oli jätettävä tyhjä tila sponsoreiden logoja varten, jotka varmistuisivat myöhemmässä vaiheessa. Pakollisiin informaatioihin kuuluivat tapahtuman nimen ja vuoden lisäksi tapahtuman järjestysajankohta ja paikka sekä verkko-osoite. Myös kuviossa 9 näkyvän maskotiksi muodostuneen Juhlakissan katsottiin olevan vakioelementti tapahtuman julisteessa, mutta sen koko ja paikka olivat vapaasti määriteltävissä.

Julisteen suunnittelutyö aloitettiin teeman ideoinnista. Aiheelle tai teemalle ei asetettu minkäänlaisia vaatimuksia tai odotuksia, joten ideointi oli täysin vapaamuotoista. Julisteen haluttiin luonnollisesti vetoavan kohderyhmäänsä, joten ideoinnissa keskityttiin peleihin ja pelaamiseen, sekä Internet-kulttuurin ilmiöihin. Ideat karsittiin kolmeen tekijän mielestä parhaimpaan, ja niiden luonnostelemisen aikana heräsi ajatus lopulliseksi päätyneestä aiheesta.

Tapahtumassa järjestettäviin peliturnauksiin oli tälle vuodelle kaavailtu 3000 euron rahapalkinnot CS:GO-pelissä, joten idea pelin ostovalikkoon liittyen vaikutti osuvalta.

Aikaisempia luonnoksia varten piirretyt lanitarvikkeet hiiri, näppäimistö, peliohjain, kuulokkeet sekä pitsa ja energiajuomatölkki hyödynnettiin uudessa ideassa. Kuvat toteutettiin pääsääntöisesti peilaamalla puolikas objekti kokonaiseksi ja yhdistämällä ne shape moden unite-komennolla kokonaisiksi. Objektit rajattiin vielä polulla halutun muodon mukaiseksi. Lanitarvikkeiden alle piirrettiin numerokoodein osoitettu valikkomainen pohja CS:GO:n ostovalikon ideaa mallina käyttäen. (kuvio 10). Julisteen pohjana käytettiin Freecreatives-sivustolta löytynyttä tummaa tekstuurikuvaa. Tekstit aseteltiin niille loogiseen informatiiviseen järjestykseen, ensin tapahtuman nimi ja vuosi, jonka jälkeen ajankohta ja verkko-osoite lisätietoihin tutustumista varten. Verkko-osoitteen eteen sijoitettiin pieni mikrofonin kuva, jonka muodon ja värin CS:n pelaajien odotettiin tunnistavan pelistä tutuksi. Mikrofonin symboli esiintyy pelissä pelaajan puhuessa pelin voice chatiin, ja Juhlakissa asetettiin julisteen alaosaan ikään kuin sanomaan verkko-osoite.



KUVIO 10. CS:GO:n ostovalikko. Counter-Strike: Global Offensive, 2015, kuvankaappaus pelistä.

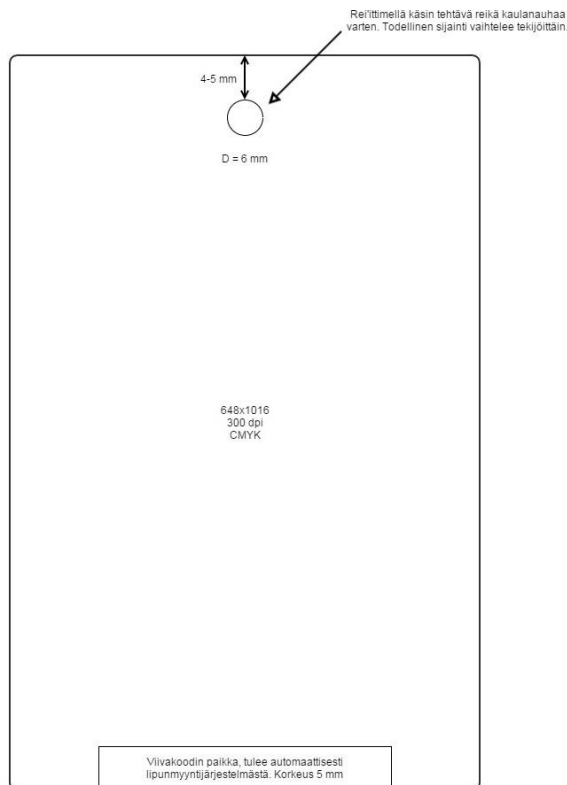
Julisteeseen kaivattiin vielä väriä, sillä pelkät musta, valkoinen ja harmaa koettiin hieman monotoniseksi yhdistelmäksi. Väriä saatiin piirtämällä hiirestä, näppäimistöstä, kuulokkeista ja ohjaimesta vapaamuotoiset johdot julisteen reunoja kohti. Johtojen väriksi valikoitui cyaani sen noustessa hyvin esiin tummista sävyistä. Lopuksi julisteen alareunaan varatulle alueelle aseteltiin

sponsoreiden logot. Asettelussa huomioitiin logojen suoja-alueet, joista kerrottiin erikseen monen sponsorin omilla sivuilla.

5.3 Kävijäkortit

Tapahtuman kävijöille ja järjestäjille tulostetaan muoviset kaulassa riippuvat henkilökohtaiset kortit, jotka sisältävät kantajansa kasvokuvan, nimimerkin, oikean nimen ja henkilökohtaisen tunnusteen. Lisäksi korttien alaosaan painetaan viivakoodi ja yläosaan tehdään reikä kaulanauhaa varten. Kortteja tarvittiin yhteensä kahdeksan erilaista. Korttityyppejä olivat järjestäjät (org), yhteistyötahojen järjestäjät (staff), ilmaisliput (vip), joiden lisäksi kävijäkortit, jotka määräytyivät paikan mukaan joko perus-, pro-, premium- tai side-korttiin. Viimeinen korttityyppi oli ilmaiset vierailijat (visitor), joiden kortin toivottiin erityisesti erottuvan muista tarkan vierailuajan vuoksi.

Korttien rakenne ja tulostusjälki määrittivät jonkin verran niiden suunnittelua (kuvio 11). Taustan ja kuvien tulisi kestää mahdolliset tulostusvirheet, joten yksivärisyys koettiin ongelmalliseksi. Korttiin tulostettavat tekstit, viivakoodi ja kuva jättivät kuitenkin tilaa taustakuvan lisäksi piirroksille.



KUVIO 11. Kortin rakenne. Vector, 2015, <https://wiki.vector.fi/display/TAP/Kortit+2015>.

Kävijäkorttien kohdalla aiheeksi oli jo aiemmin mietitty kissateemaa, jossa voisivat esiintyä tapahtuman oma Juhlakissa, Nyan Cat, Longcat ja Totoro-aihe. Työskentely lähti kissojen piirtämisestä ja korttipohjalle sommittelusta. Naapurini Totorosta tuttu kissabussin pää sai inspiraationsa Vivienne Ton illustraatiosta. Kävijän kuva ja tekstit tulostettaisiin korteissa aina samoille paikoille, jotka vakiintuivatkin nopeasti niille sopiville kohdille. Kuva tulostettaisiin suunnilleen kortin keskelle ja tekstit keskitetysti kuvan alle (kuvio 12). Korttien taustassa päädyttiin Freepik-sivustolta löytyneeseen galaksikuvaan, joka antaisi anteeksi pieniä tulostusvirheitä. Kuvasta käsiteltiin Photoshopissa erivärisiä versioita sen väritasapainoa säätämällä, ja näin kortteihin saatiin erilaisia ja toisistaan erottuvia taustoja. Tapahtuman nimi kohdistettiin kortin yläreunaan siten, että sanan o-kirjain korvautuisi rei'ittimen tekemällä pyöreällä muodolla. Nimimerkille ja nimelle tehtiin läpinäkyvä tummennettu tausta, jottei valkoinen teksti uppoaisi taustan vaaleisiin kohtiin. Samanlainen tausta tehtiin myös korttityypin nimelle kuvan viereen, ja teksti aseteltiin pystysuuntaan kaiken muun tekstin ollessa jo vaakasuunnassa.



KUVIO 12. Kävijäkorttipohjia esimerkkiteksteillä ja valkoisella kuvan tilavarauksella.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Alkutilanteessa opinnäytetyön aiheena oli tehdä markkinointitarkoituksessa käytettävä mainosjuliste. Työn lopussa valmiita tuotoksia olivat julisteen lisäksi flyer ja kävijäkortit sekä keskeneräiseksi jäänyt stream-grafiikka. Toimeksiantajayhdistys oli entuudestaan tuttu, sillä olin osallistunut tapahtumaan kävijänä ensimmäisen kerran jo vuonna 2006. Itse opinnäytetyön aihe tuntui hyvinkin osuvalta juurikin oman harrastuneisuuden ja kiinnostuksen puolesta. Olin etsinyt sopivaa visuaaliseen toteuttamiseen liittyvää aihetta, ja tämän ilmaannuttua koin löytäväni hyvin sopivan toimeksiannon.

Koko työn toteuttaminen ja raportin kirjoittaminen tuntui vaivattomalta, sillä kaikki sen sisältämät aiheet kiinnostivat minua jo lähtökohtaisesti. Pelaamisesta ja pelialan teoriasta kirjoittaessa ja tietoa etsiessä opin uutta esimerkiksi pelialan historiasta ja vektorigrafiikan tekemistä käsitteleviä kappaleita kirjoittaessa entuudestaan tutut työskentelytavat saivat ammattimaista tietopohjaa alleen. Lähteiden löytäminen oli yllättävänkin helppoa peleistä ja pelaamisesta, mutta taas graafisen puolen aiheet, joita erityisesti etsin oli hankala löytää, eikä niitä lopulta edes päätyntä työhön suunnitelmista huolimatta. Itse käytännön työ opetti syvemmin värien käyttöä etenkin painotuotteissa. Kävijäkorttien kohdalla käynyt pieni erhe muistutti myös siitä, kuinka tärkeitä väritilat todellisuudessa ovatkin. Myös ison tapahtuman järjestämisen seuraaminen ja siinä mukana oleminen olivat minulle täysin uutta ja opettavaista.

Olen tyytyväinen opinnäytetyön yleiseen lopputulokseen, ja koen saaneeni hyödyllisen ja ennen kaikkea mielekkään opinnäytetyökokemuksen. Toki jälkepäin katsottuna olisin esimerkiksi toteuttanut julisteen erilailla, jotta aihe olisi katsojalle aivan ilmiselvää. Positiivinen palaute ulkoasusta vaikutti kuitenkin myös omaan suhtautumiseeni ja se, ettei ideaa pelivalikoksi heti huomaisikaan ollut kuulemma pois julisteen antamasta yleiskuvasta. Palaute töistä on ollut positiivista toimeksiantajan ja muiden prosessia seuranneiden puolesta. Suurimmat haasteet työssä kohtasin tyypilliseen tapaan aikataulussa, joka ei toteutunut raportin osalta oikeastaan missään vaiheessa. Koin hyväksi kuitenkin sen, että ehdin raportin kirjoittamisen venyessä sisällyttää siihen julisteen lisäksi myös muita myöhemmin ilmaantuneita töitä ja tapahtuman yhtenäinen ilme havainnollistui paremmin.

LÄHTEET

Counter-Strike: Global Offensive, 2015, kuvankaappaus pelistä.

Haapalahti, A. 2014. Viitattu 4.5.2015,
https://data.eu1.younitedcontent.com/v2/data/share:6ab09eb1-630a-4a00-a110-5ae59274979d/files/event/devid21164851902078375475_win32_1401988723890_rama2k14-82.JPG.

Haapalahti, A. 2014. Viitattu 4.5.2015,
https://data.eu1.younitedcontent.com/v2/data/share:6ab09eb1-630a-4a00-a110-5ae59274979d/files/event/devid21164851902078375475_win32_1402070260727_rama2k14-133.JPG.

Hjorth, L. 2011. Games and gaming: An introduction to new media. Oxford: Berg.

Korkeila, S. 2013. Illustrator CS6 vektorigrafiikka. Jyväskylä: Docendo Oy.

Nichols, D., Farrand, T., Rowley, T. & Avery, M. 2006. Brands & gaming: The computer gaming phenomenon and its impact on brands and businesses. New York: Palgrave Macmillan.

Niipola, J. 2012. Pelisukupolvi: Suomalainen menestystarina Max Payneestä Angry Bridsiin. Helsinki: Johnny Kniga Publishing.

Schurman, K, 2015. What is Online Gaming? Viitattu 12.5.2015, <http://www.wisegEEK.com/what-is-online-gaming.htm>.

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry, 2015. eSports. Viitattu 28.4.2015, <http://www.seul.fi/esports/>.

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry, 2015. Peligenret. Viitattu 28.4.2015, <http://www.seul.fi/esports/peligenret/>.

Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry, 2015. MOBA, areenapelit. Viitattu 11.5.2015, <http://www.seul.fi/gamegenre/moba-areenapelit/>.

Vector–Suomen verkkopeliyhdistys ry, 2015. Tapahtuma. Viitattu 6.4.2015, <http://www.vectorama.info/tapahtuma/>.

Vector–Suomen verkkopeliyhdistys ry, 2015. Jaetut julisteet 2013. Sisäinen lähde. Viitattu 4.5.2015, <https://wiki.vector.fi/display/TAP/Jaetut+julisteet+2013>.

Vector–Suomen verkkopeliyhdistys ry, 2015. Juliste 2014. Sisäinen lähde. Viitattu 4.5.2015, <https://wiki.vector.fi/display/TAP/Juliste+2014>.

Vector–Suomen verkkopeliyhdistys ry, 2015. Kortit 2014. Sisäinen lähde. Viitattu 11.5.2015, <https://wiki.vector.fi/display/TAP/Kortit+2015>.

