

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Media-alan koulutusohjelma

Arhi Makkonen

PELIN JOHDANTOVAIHE

Opinnäytetyö
Joulukuu 2015



OPINNÄYTETYÖ
Joulukuu 2015
Media-alan koulutusohjelma

Tikkarinne 9
80220 JOENSUU
+358 13 260 600

Tekijä
Arhi Makkonen

Nimeke
Pelin johdantovaihe

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä selvitetään, miten digitaaliset pelit rakentuvat ja kuinka niitä voidaan suunnitella. Tämän työn tavoitteena on kerätä pelialan perustietoa keskittymällä erityisesti pelisuunnittelun näkökulmaan. Työ painottuu pelien johdantovaiheen analysointiin ja pelin ominaisuuksien opettamiseen pelaajalle. Pelit koostuvat säännöistä, jotka kertovat mitä pelissä pystyy tekemään. Pelin johdantovaiheessa pelaajalle opetetaan, kuinka peliä pelataan. Pelin monimutkaiset säännöt täytyy opettaa pelin alussa, niin että ne samalla koukuttavat pelaajan jatkamaan peliä eteenpäin. Raportti käy vuoropuhelua tekijän oman työkokemuksen ja kirjalähteiden kanssa, jotka koostuvat suomalaisista pelialan perusteoksista sekä kansainvälisistä pelisuunnitteluoppaista.

Työn loppupuolella on analysoidaan kahta peliä ja niistä tuodaan esille pieniä yksityiskohtia joista voi huomata pelisuunnittelullisia valintoja. Analyysit keskittyvät läpi Super Mario Bros.- sekä Portal-pelien ensimmäisiin minuutteihin, joista näkyy hyvin johdantovaiheen suunnittelu. Pelien alkujen analysoinnit osoittavat että hyvä tapa opettaa tietty toiminto on pakottaa pelaaja tekemään kyseinen toiminto edistyäkseen pelissä. Lisäksi on havaittavissa, että johdantovaihe on hyvin erilainen eri peleissä, joten analyysijä olisi paras tehdä useammalle pelille kokonaiskuvan ymmärtämiseksi.

Kieli

suomi

Sivuja 54

Liitteet 1

Asiasanat

Digipeli, Johdanto, Pelisuunnittelu, Kenttäsuunnittelu, Pelianalyysi



THESIS
December 2015
All Degree Programmes

Tikkarinne 9
80220 JOENSUU
FINLAND
+358 13 260 600

Author
Arhi Makkonen

Title
The Tutorial Phase in a Digital Game

Abstract

The present thesis looks into how digital games are constructed and how they can be designed. The aim of this thesis is to present some basic information on the gaming industry with a focus on game designing. The core of the thesis is the analysis conducted upon the game tutorials and looking into how the features of a game are taught to the player. Games consist of regulations which set the limits for what can be done within a game. The tutorial of a game teaches the player how to play the game. The complex regulations of the game have to be taught in the beginning of the game in such a way that they inspire the player to continue playing the game. The author's personal working experience and previous literature consisting of Finnish game development guidebooks and international game designing guidebooks are also discussed in the this study.

In the latter part of the thesis, two games are analyzed, and certain details portraying the choices made by the game designers are brought into discussion. The analysis focuses on the first minutes of Super Mario Bros. and Portal games, which illustrate the designing of the tutorial well. The analysis shows that an efficient way to teach the player a certain action is to force them to execute that action in order to carry on with the game. In addition, it can be noted that the game tutorials vary significantly. Thus conducting the analysis on a greater variety of games would help to formulate a more comprehensive idea.

Language

Finnish

Pages 54

Appendices 1

Keywords

Digital Game, Tutorial, Game Design, Level Design, Game Analysis

Sisältö

1	Johdanto	5
2	Digipeli	6
2.1	Mikä on digipeli	6
2.2	Jatkuva muutos	9
2.3	Pelien jaottelu.....	10
2.4	Miten peli syntyy.....	11
2.5	Pelialan roolit.....	13
3	Pelisuunnittelu	15
3.1	Suunnittelu vaikuttaa lopputulokseen.....	15
3.2	Pelisuunnittelijan työvälineet	17
3.3	Säännöt ja mekaniikat	17
3.4	Lautapelit vai digipeli.....	19
3.5	Hauskat säännöt	20
3.6	Johdantovaihe peleissä.....	23
3.7	Kenttäsuunnittelijan tehtävä	25
3.8	Oppimiskäyrä peleissä	27
4	Pelianalyysejä	28
4.1	Super Mario Bros.	28
4.2	Portal	37
5	Johtopäätös ja pohdinta.....	52
	Lähteet.....	54

Liitteet

Liite 1 Pelianalyysin perusrakenne

1 Johdanto

Jokaisella pelillä on säännöt, jotka täytyy opettaa pelaajalle. Pelin ensimmäisiä hetkiä kutsutaan johdantovaiheeksi, jonka tarkoitus on esitellä peli pelaajalle ja kuinka opettaa kuinka sitä pelataan. Johdannossa ei ole tarkoitus kuitenkaan opettaa kaikkea, vaan uusia asioita voidaan tuoda peliin pitkin matkaa. Pelin johdantovaihe kuitenkin antaa pelaajalle pohjan ja kertoo pelin keskeisimmän idean. Minua kiinnostaa miten pelisuunnittelija pystyy opettamaan pelin säännöt pelaajalle ilman että hänen tarvitsee lukea erillistä ohjekirjaa.

Opinnäytetyöni jakaantuu kolmeen osaan. Ensimmäisessä käsittelen pelejä yleisellä tasolla. Aloitan määrittelemällä digipelin, jonka jälkeen avaan hieman niiden historiaa, jaottelua sekä tuotantoa. Toisessa luvussa perehdyn pelisuunnitteluun ja tarkastelen mistä pelit koostuvat. Tämä luku on kirjoitettu pitäen mielessä jatkuvasti pelien johdantovaihetta. Viimeisessä luvussa analysoin kolmen pelin ensimmäisiä hetkiä ja tuon näkyväksi kuinka pelin mekanismeja opetetaan tietoisesti pelaajalle.

Kokemukseni pelisuunnittelusta pohjautuu vuosien harrastuneisuuteen pöytäroolipelien sekä lautapelien parissa. Digitaalisia pelejä olen tehnyt viimeiset kolme vuotta, ensin Karelia ammattikorkeakoulun rahoittamana Draft-ohjelman kautta, sitten opiskeluharjoittelijana Polar Bunny –pelifirmassa ja nyt viimeisen vuoden palkallisena Mental Moustache –pelifirmassa. Tuon työssäni kirjallisten lisäksi esille ajatuksiani pelisuunnittelusta.

Lukijan näkökannalta kolmannen kappaleen analyseistä voi huomata, miten digitaalisia pelejä pystytään tarkastelemaan analyttisesti. Luvun tarkoitus ei ole varsinaisesti esitellä itse pelien pelisuunnittelullisia ratkaisuja, koska niihin ei ainoastaan pelin kuluttajana voi saada täydellisiä vastauksia. Voimme vain arvaila mitä pelin kehittäjät ovat koettaneet ratkaisuilleen saada aikaiseksi. Analyysit ovat siis yksilötason näkemyksiä.

2 Digipeli

2.1 Mikä on digipeli

Ihminen leikkii läpi koko elämänsä. Mielikuvitus jatkaa siitä, mihin lapsuuden ruumiilliset leikit jäävät. Esimerkiksi lukeminen, pelaaminen, hullunkuriset ajatusleikit, improvisaatioteatteri ja eläytyvä penkkiurheilu voivat vaikuttaa tyhjäänpäiväisiltä ajanvietteiltä, mutta ne ovat kaikki merkkejä ihmisaivoissa piilevistä voimista. Leikit koetetaan usein kieltää, kuten ajatuksella ”lapsi on terve kun se leikkii, mutta sairas jos ei lopeta”. (Vuorela 2009, 79-80.)

Aikuisten leikit ovat sosiaalisesti hyväksytympiä, kun niihin tehdään tarkat säännöt. Kun leikissä on selkeät säännöt, voidaankin puhua pelistä. Pöytäroolipelissä säännöt ovat osaksi sääntökirjaan kirjoitettuja ja osaksi ainoastaan pelaajien kesken sovittuja käytäntöjä. Lautapelissä säännöt ovat taas tarkkaan rajattuja kattamaan kaikki poikkeukset, joita pelissä voi tapahtua. Digitaalisessa pelissä tilanne on sama, joskin pelaajat eivät tiedä kaikkia pelin sisällä olevia sääntöjä ja ominaisuuksia. Heidän on tutkittava pelin rajat pelaamalla peliä itse.

Käsittelen työssäni lähinnä digitaalisia pelejä ja erityisesti niiden ensimmäisiä hetkiä eli niin sanottua johdantovaihetta. Esimerkiksi lautapelillä ja digitaalisella pelillä on paljon yhteneväisyyksiä, mutta niiden pelaamistapa ja mentaliteetti on toisistaan poikkeava. Pelisuunnittelija ja kirjailija Kreg Costikyanin määrittelee pelin seuraavalla tavalla: ”Peli on taidemuoto, jossa pelaajiksi nimitetyt osallistujat tekevät päätöksiä hallitakseen pelimerkkien muodossa olevia resursseja matkalla kohti pelin tavoitetta”. (Manninen 2007, 16.)

Manninen (2007, 16) on kääntänyt myös seuraavat määritelmät, jotka täydentävät ajatusta pelistä. ”Peli on suljettu muodollinen järjestelmä, joka sitoo pelaajan rakenteelliseen konfliktiin ja joka päättyy epätasaiseen lopputulokseen” (Fullerton et al, 2004, 37). ”Peli on järjestelmä, jonka puitteissa pelaajat pyrkivät sääntöjoukon määrittämänä ja ohjaaman ratkaisemaan keinotekoisien konfliktin, jon-

ka ratkaisusta seuraa mitattavissa oleva lopputulos” (Salen & Zimmerman, 2004). Sekä vielä ”Peli on eräänlainen leikin muoto, joka tapahtuu kuvitellussa todellisuudessa ja missä osallistujat yrittävät saavuttaa vähintään yhden pelin asettamista tavoitteista pelin sääntöjä noudattaen” (Adams & Rollings, 2007. 5).

On paljon erilaisia pelejä, joiden määrittelemisen tyhjentävästi on hankalaa. Itse muotoilisin yllä olevia määritelmiä yhdistäen digitaaliselle pelille sopivan määritelmän näin: ”Peliä pelataan jonkin digitaalisen laitteen avulla. Pelissä on tavoite jota kohti pelaaja pyrkii ratkaisten eteen tulevia konflikteja pelin määrittämien sääntöjen ja mekaniikkojen avulla.”

Pelaamisen tavoitteena voi olla viihtyminen, uuden oppiminen, itsensä haastaminen tai vaikkapa yhdessäolo. Pelin sisäinen tavoite on yleensä huomattavasti selkeämpi määritellä. Pelissä on yksi tai useampi tavoite. Pelaaja voi esimerkiksi tavoitella nopeinta aikaa, kerätä eniten pisteitä tai ainoastaan kulkea seikkailun tarina läpi. Suurin osa pelikokemuksesta muodostuu pelaajan matkasta kohti tätä tavoitetta. (Manninen 2007, 18.)

Ovatko elokuvat viihdettä vai taidetta? Samaa voidaan kysyä peleistä. Kuten elokuvat, myös pelit kertovat tarinan, joka voidaan esittää pelaajalle hyvin eri tavoin. Peli ei kuitenkaan ole peli, ellei siihen liity interaktiota. Lisäksi pelit yleensä pyrkivät olemaan viihdyttäviä, mitä taiteen ei välttämättä tarvitse olla. Toisaalta on olemassa paljon pelejä, joiden tarkoitus on ainoastaan opettaa, eikä niinkään viihdyttää. Näiden tarkoitus on opettaa uusia asioita pelaajaa miellyttävällä tavalla vaikka hauskanpito ei olekaan tärkein tavoite. Pelin avulla voidaan vaikkapa opettaa matematiikkaa viihdyttävällä tavalla.

Olin itse tekemässä Keeduu-peliä, joka toimi samalla oppimispelinä ja täysin viihhteellisenä pelinä. Pelin valikoissa pystyy opiskelemaan geometrian alkeita. Suorittamalla onnistuneesti geometrian tehtäviä pelaaja sai kultakolikoita. Milloin tahansa pelaaja pystyy siirtymään seikkailemaan saarelle, jossa hän pystyy käyttämään kultakolikoita hyödyllisiin esineisiin. Seikkailusaarella ei opiskella matematiikkaa, vaan se on täysin viihhteellinen kokonaisuus.

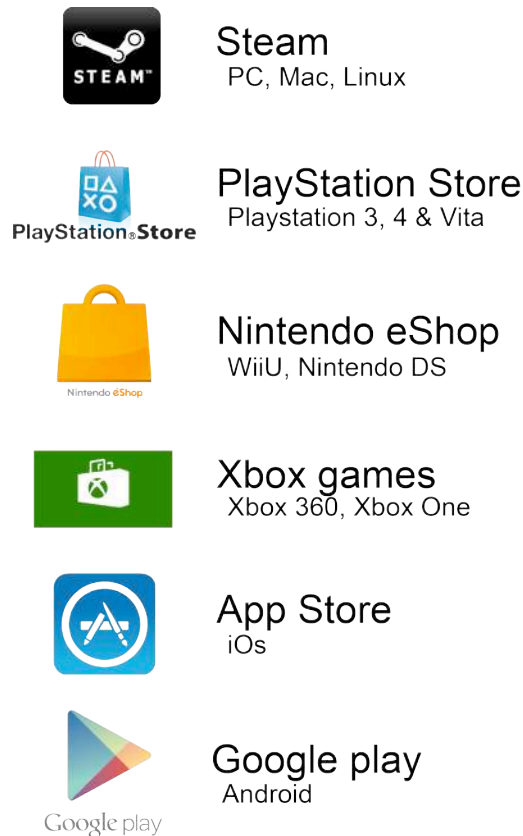
Peli eroaa kirjasta tai elokuvasta nimenomaan toiminnan aktiivisuuden vuoksi. Kirjaa luettaessa tai elokuvaa katseltaessa käyttäjän toiminta on passiivista ja vastaanottavaista. Niissä keskeistä on kerronta ja esittäminen. Pelit puolestaan pohjaavat nimenomaan aktiiviseen toimintaan ja vuorovaikutukseen. (Kankaanranta, Neittaanmäki & Häkkinen 2004, 35.)

Toki on olemassa myös interaktiivisia elokuvia, joissa katsoja saa vaikuttaa tarinan lopputulokseen. Myös lapsille suunnitelluissa kirjoissa voi olla interaktiivisia ominaisuuksia, kuten luukkujen avaamista tai väritystehtäviä. Ovatko ne silloin pelejä vai onko niissä vain pelillisiä piirteitä?

McCarthy (2005, 58) mukaan jokaisella pelillä on tarina, joka tahdotaan kertoa pelaajalle. Tarinan tarkoituksena ei ole kuitenkaan koskaan hidastaa itse pelaamista, vaan sen tarkoitus on lisätä pelin viihdearvoa. Hyvä tarina antaa pelin toiminnalle tarkoituksen. On hyvä huomioida myös se, ettei jokaisessa pelissä ole valmiiksi kirjoitettua tarinaa, vaan se saattaa muodostua pelaajan päässä pelikokemuksen aikana. Esimerkiksi FIFA 14 (EA Canada, 2013) -urheilupelissä koko pelikokemus luo tarinan ottelusta, jonka voisi periaatteessa nähdä myös televisiosta.

Matias Myllyrinne kertoo, että pelit ovat interaktiivista viihdettä. Hän painottaa että pelin pelattavuus on yhtä tärkeää, kuin se mitä kerrotaan pelaajalle. Vaikka peliin olisi käsikirjoitettu koskettava tarina se ei pääse esiin, jos peli on teknisesti epämiellyttävä. Itse pelaamisen täytyy tuntua hyvältä. (Niipola 2012, 126.)

Tyypillisesti uusia digitaalisia pelejä julkaistaan tietokoneille, konsoleille sekä mobiililaitteille. Pelejä ei osteta ainoastaan pelikaupan hyllyltä, vaan jokaisella alustalla on myös omat digitaaliset kauppapaikkansa, josta pelejä voi hankkia (kuva 1).



Kuva 1. Tunnettuja digitaalisia kauppapaikkoja.

2.2 Jatkuva muutos

Pelaamiseen käytettävät laitteet vaihtelevat teknologian kehittymisen ja markkinoiden vaihtuvuuden mukaan. Pelit ovat muotoutuneet mitä erilaisimmilla tavoilla pitkin videopelien historiaa. Konsolit jaetaan eri sukupolviksi. Yhdessä sukupolvessa on joukko konsoleita, jotka kilpailevat keskenään markkinoilla. Nyt elämme konsolien kahdeksatta sukupolvea, johon kuuluvat WiiU, Xbox One sekä Playstation 4. (Wolf 2008, 107-159.)

On hankalaa ennakoida markkinoiden seuraava suurta muutosta. Vuonna 2002 julkaistussa Mariosofia kirjassa Huhtamo ja Kangas ennustivat mobiilipelien nousua, joskin he povasivat niille kivikkoista matkaa. He uskoivat mobiilipelien vahvuuden olevan arkitodellisuutta sekoittavissa sekä paikantamista hyödyntävissä moninpeleissä. Mobiilipelien perusongelman arveltiin olevan se, että silloisessa pelikulttuurissa oli tapana varata oma aika pelaamiselle. Median kuluttaminen on vuosikymmenien aikana muotoutunut kodin, yksityisyyden ja perheen

ympärille ja ajatus mobiilista 24/7-pelaamisesta kaiken kansan huvina soti Huh-tamon mielestä tätä ajatusta vastaan. (Huhtamo & Kangas 2002, 90-91.)

Muutamaa vuotta myöhemmin Ville 'Burger' Vuorela (2009. 50-59) kertoo, kuinka myös kohderyhmät muuttuvat. Hän arvioi, että aikaisemmin pelejä pelasi eniten teini-ikäiset nörttipojat, mutta markkinat ovat muuttuneet niin, että tavallinen pelaaja onkin nelikymppinen tietokoneella pelaava nainen. Vuorela teki itse mobiilipelejä ja pohti tapoja miten pelaaminen saataisiin siirrettyä luonnollisesti puhelimiin. Vuonna 2009 Vuorela toteaa matkapuhelimiin tarkoitettujen pelituotannon rämpivän edelleen suosissa.

Muutamaa vuotta myöhemmin mobiilipelit löivät läpi kaiken kansan hupina, johon osallistuvat kaikki ikäryhmät. Tästä todisteena on muun muassa Angry Birds (Rovio Entertainment, 2009-), Candy Crush Saga (King, 2012-) sekä Clash of Clans (Supercell, 2012-). En olisi itse uskonut muutamaa vuotta aiemmin, että eläkeikäisten sukulaisten puheenaiheet joulupöydässä olisi edistymisen Candy Crushissa.

Ilari Kuittinen (Housemarque) toteaaakin Suomen vanhimman pelifirman Housemarquen salaisuuden olevan ymmärtää, että alustat vaihtuvat ja itse peliosaaaminen on tärkeintä. Hyvä peli voidaan luoda alustasta riippumatta. (Niipola 2012, 147.)

2.3 Pelien jaottelu

Erilaisia pelejä on niin paljon, että niitä on pakko jakaa ne hieman eri lokeroihin, koska eri lajityypeillä on hyvin erilaiset kohdeyleisöt. Lokerointi auttaa markkinoinnissa. Pelejä jaetaan ryhmiin niiden sisällön perusteella, mutta niitä voidaan jakaa myös alustan mukaan (vertaa konsolipelit ja mobiilipelit) tai jopa ansaitsemislogiikan perusteella (esimerkiksi Free-to-play).

Free-to-Play eli freemium on bisnesmalli, jossa käyttäjä voi ladata pelin ilmaiseksi, mutta joutuu maksamaan lisäsisällöstä. Peliin voi ostaa oikealla rahalla

esimerkiksi lisää pelin resursseja, peliaikaa tai uusia hahmoja. (Niipola 2012, 135.)

Sisällön mukaan jaottelussa on muodostunut luettelo normeista, jotka elävät sitä mukaa kun pelialalla keksitään uusia pelikonsepteja. Toisin kuin esimerkiksi elokuvissa, lajityypit kuvaavat myös pelin interaktiivisuutta. Esimerkiksi First Person Shooter –pelityyppi kertoo pelikameran olevan pelaajahahmon silmissä. Vaikka nimi viittaa räiskintään, ei pelin välttämättä tarvitse olla sitä.

Pelien lajityyppihin luokittelussa onkin vaarana liian kankeiden rajojen muodostuminen, mutta se on havainnollistamisen takia silti tärkeää. Muiden on huomattavasti helpompi ymmärtää pelin sisältöä, kun sen jakaa johonkin lokeeroon. (Manninen 2007, 19.)

2.4 Miten peli syntyy

Niipola (2012, 96) kertoo, että perinteisesti pelistudio keksii idean ja alkaa kehittää sitä. Studio hankkii yhteistyökumppaniksi julkaisijan, joka auttaa heitä jo kehitysvaiheessa. Julkaisija rahoittaa suunnittelu- ja toteutusvaihetta, hoitaa markkinoinnin sekä tuo lopulta pelin markkinoille. Julkaisun jälkeen mahdolliset voitot jaetaan niin, ettei ainakaan julkaisija jää tappiolle.

Tällä kaavalla tehdään edelleen pelejä, varsinkin kun puhutaan niin sanotusta AAA-tason, eli Triple A:n peleistä. Kolme A:ta viittaa suureen budjettiin ja korkeaan laatuun, joskin projekti muistuttaa Hollywood-elokuvan tuotantoprosessia, mikä voi näkyä idean yllätyksellisyydessä. Suurten studioiden rinnalle on noussut vahvoja pienten tiimien kilpailijoita (indie) uusien digitaalisten jakelukanavien sekä ilmaisten tai edullisten työkalujen myötä.

Niipola kuvaa hyvin pelialan muutosta: Pelinkehittäjä (pelidevaaja) saattaa keksiä perjantaina idean, jota hän kehittää eteenpäin viikonlopun aikana ja antaa kavereilleen sen pelattavaksi maanantaina. Kaverit tykkäävät pelistä ja antavat palautetta, jonka perusteella kehittäjä työstää peliä vaikkapa muutaman viikon ajan saaden valmiiksi ensimmäisen toimivan version. Hän pistää sen AppSto-

reen tarkistettavaksi ja se hyväksytään kauppaan viikkoa myöhemmin. Muutama päivän kuluttua peliä on ladattu miljoona kertaa. Tässä vaiheessa kehittäjä on jo tekemässä maksullista lisämateriaalia peliin. (Niipola 2012, 96.)

Mobiilipelien mentaliteetti on hyvin erilainen kuin miljoonabudjetin AAA –pelien, mikä täytyy ottaa huomioon kaikissa peliprojektin osa-alueissa. Ville-Kalle Arponen (Tribe Studios) jakaa pelit kolmeen sektoriin niiden tuotantomalliin mukaan. Ensimmäinen sektori on perinteinen malli, jossa tehdään julkaisijan kanssa yhteistyötä. Toiseen sektoriin Arponen luokittelee mainitsemani nopean sykkeen mobiilipelit, missä pelistudio julkaisee itse pelinsä jonkin palvelun kautta. Kolmannessa sektorissa pelistudio luo pelialustan ja koettaa haalia asiakkaita sinne. Viimeisimmästä hyvä esimerkki on Sulakkeen menestysshitti Habbo Hotel. (Niipola 2012, 100-101.)

Pelin prosessi voi olla hyvin erilainen tekijätiimistä riippuen ja se muokkaantuu pelin tarpeiden mukaan. Jakaisin tuotannon kolmeen vaiheeseen. Ensin suunnitellaan, sitten tuotetaan itse peli ja sen sisältö ja lopuksi julkaisun jälkeen sitä ylläpidetään (Kuva 2). Varsinkin tuotantovaiheessa monia asioita tehdään päällekkäin ja eri tiimin jäsenet pyrkivät saamaan työnsä valmiiksi aikarajaan mennessä (Alpha, Beta ja Release Candidate).

VALMISTELU / PREPRODUCTION



TUOTANTO / PRODUCTION



YLLÄPITÄMINEN / POSTPRODUCTION



Kuva 2. Esimerkki pelin kehittämisen prosessista ideasta valmiiksi tuotteeksi.

2.5 Pelialan roolit

Hyvin erikokoiset tiimit voivat tehdä pelejä. Menestyneen pelin voi hyvinkin luoda kolme taidokasta tekijää, jotka jakavat työmäärän jotenkin tasan. Esimerkki

kolmen hengen tiimistä voisi olla graafikko, joka tekee samalla kenttäsuunnittelun, tai ohjelmoija, joka hoitaa pelisuunnittelun sekä äänisuunnittelija, joka toteuttaa myös pelin musiikin ja työskentelee samalla kahdessa muussakin peliprojektissa eri ihmisten kanssa.

Isoissa projekteissa työmäärää täytyy jakaa suuremmalle ihmismäärälle. Saman roolin ihmiset voivat muodostaa omia tiimejään, esimerkiksi graafiseen osastoon voi kuulua neljätoista ihmistä, joita johtaa tiimin vetäjä.

Roolit ja niiden tarkat nimet voivat vaihdella yrityksen tarpeiden mukaan. McCarthy kertoo seuraavista rooleista:

- **Tuottaja** (producer), jonka tehtävä on viedä projekti alusta loppuun yhdessä tiimin kanssa. Hän pitää huolen aikatauluista ja budjetista.
- **Käsikirjoittaja** (writer), jonka tehtävä on luoda pelin tarina, dialogit sekä esimerkiksi tarinaa eteenpäin vievät välivideot. Vahvasti verrattavissa elokuvan käsikirjoittamiseen, vaikkakin materiaalia on luultavasti enemmän.
- **Pelisuunnittelija** (lead designer), jonka tehtävä on luoda pohjimmainen pelikonsepti. Pelisuunnittelija pitää koko projektin ajan huolen siitä, että toteutus on suunnitelman mukainen.
- **Kenttäsuunnittelija** (level designer), jonka tehtävä on luoda pelimaailman arkkitehtuuri, kentät ja kasata itse pelattava sisältö.
- **Ohjelmoija** (programmer), jonka tehtävä on luoda itse pelin interaktiivisuus ja käyttöliittymä. Ohjelmoija on usein erikoistunut johonkin tehtävään projektissa, joka määrittää hänen työnkuvansa. Itse pelimoottorin lisäksi projektissa voi olla esimerkiksi oma ohjelmoija rakentamassa tekoälyä, projektityökaluja tai tekniikkaa grafiikan ympärille. Ohjelmoija on olennaisin rooli, koska ilman ohjelmointia ei voi käytännössä tehdä peliä – niin kuin ilman kuvaajaa ei voi tehdä elokuvaa.
- **Graafinen suunnittelija** (artist), jonka tehtävä on luoda pelin visuaalinen anti. Graafikot jakaantuvat ohjelmoijien tapaan projektin tarpeiden mukaan eri rooleihin; kuten hahmograafikko, animaattori, 3D-mallintaja, UI-artisti (user interface) tai maailma-artisti (environment artist).

- **Äänisuunnittelija** (sound designer), jonka tehtävä on luoda pelin äänimaisema sekä musiikki. Projektin koosta riippuen rooli jakaantuu säveltäjiin, musiikintuottajiin, foley-artisteihin ja niin edelleen, niin kuin missä tahansa mediateoksessa.
- **Pelitestaja** (game tester), jonka tehtävä on pelata peliä ja koettaa löytää siitä virheitä korjattavaksi. Käytännössä peliä käy luultavasti testaamassa studion ulkopuolelta useampi henkilö, jotka eivät ole muuten mukana tuotantoprosessissa. Studiossa voi olla koko projektin ajaksi palkattu laadunvalvoja (Quality Assurance, QA-manager), joka järjestää pelitestejä.
- **Lokalisaatiojohtaja** (localization manager), jonka tehtävä on suunnitella kuinka peliä täytyy muokata maakohtaisesti, niin että se pärjää globaaleilla markkinoilla. Tähän kuuluu esimerkiksi pelin kääntäminen eri kielille, joskin luultavammin itse käännöstyö ostetaan studion ulkopuolelta. (McCarthy 2005, 28-29.)

Opinnäytetyössäni perehdyn tarkemmin ensin pelisuunnittelijan työhön, jonka jälkeen syvennyn kenttäsuunnittelijan rooliin.

3 Pelisuunnittelu

3.1 Suunnittelu vaikuttaa lopputulokseen

Pelin toteuttaminen ilman suunnitelmaa on sama kuin aloittaisi rakentamaan taloa ilman piirustuksia. Yrityksen ja erehdyksen kautta voi varmaankin syntyä jonkinlainen tönö, mutta lopputulos tuskin on kovinkaan hallittu tai toimiva. (Manninen 2007, 28.)

Mikä tahansa mediateos tarvitsee selkeän suunnitelman, jotta se pystyy olemaan hallitusti luotu kokonaisuus. Jos peliä kehittää harrastusmielessä ei tavoitteena välttämättä ole tehdä kovinkaan käyttäjäystävällistä lopputulosta. Yleensä pelin tavoitteena on myös ansaita rahaa, jolloin sen täytyy olla ymmärrettävä, viihdyttävä ja suhteellisen helposti omaksuttava.

Varsinkin Free-to-Play –mobiilipelien elinehto on se, että ne ovat helposti omaksuttavia. Kasuaalipelaajan eli henkilön, joka ei pelaa intohimoisesti vaan tahtoo vain viihtyä pelin ääressä vaikkapa bussimatkan ajan, ajatusketju uuden pelin hankkimisessa voisi olla seuraavanlainen.

Tahdon jotain uutta pelattavaa. Menen iPhonella App Storeen ja selaan ohjelman suosittelat pelit läpi. Ohitan maksulliset pelit, koska minulla ei ole tarvetta nyt tehdä hankintoja. Valitsen viihdyttävältä näyttävän pelin sen logon, sekä ehkä muutaman kuvakaappauksen perusteella. 'Ostan' ilmaisen pelin, jatkaen selailua samalla kun peli latautuu muutaman minuutin ajan puhelimeen. Valitsen samalla kahdesta viiteen muutakin kiinnostavalta näyttävää peliä. Rupean kokeilemaan pelejä sitä mukaa kun ne ovat latautuneet puhelimeen.

Kokeillessani uutta peliä kiinnitän huomiota ainoastaan yleisilmeeseen. Minulla ei ole tarvetta perehtyä peliin kovinkaan syvällisesti, koska tahdon vain nopeasti viihtymään (bussimatka ei ole kovinkaan pitkä). Jos peli tuntuu käsittämättömältä, liian hidastempoiselta tai tylsältä niin suljen sen, poistan puhelimesta ja katson olisiko seuraava parempi. Kun mieleinen peli löytyy sitä pelaa bussimatkan ajan. Palaan pelin ääreen ehkä muutaman kerran uudestaan lähitulevaisuudessa, kunnes olen päässyt siihen sen verran sisälle, että peliin tekisi mieli sijoittaa 0,99 euroa. Ostoksella saan 500-kultarahaa käytettäväksi sekä päähahmolle kivan hatun päähän.

Nykyajan kasuaalipelaaja ei kaipaa kovinkaan haastavia pelejä, vaan tahtoo lähinnä viihtyä pelin ääressä. Epäonnistuminen ei ole yleensä hauskaa. Haastetta haetaan erityisesti peleistä, missä pelataan toisia pelaajia vastaan. Tämä tulee huomioida vaikeusasteessa. (McCarthy ym. 2005, 60.)

Epäonnistumisen suhteen Bad Piggies Roviolta 2012 on hyvä poikkeus vahvistamaan säännön. Pelissä epäonnistumisesta on tehty hauskaa. Possujen tar-

koituksena on suorittaa kenttä hyvin epävakaa ajoneuvovirityksellä, joka usein tuhoutuu viimeisessä mutkassa. Possujen toilailu on niin hauskaa seurattavaa, että tuhoutumisesta tulee hauskaa. Lisäksi kentät ovat niin lyhyitä, ettei epäonnistumalla ole suurta ajallista sanktiota.

Hyvä pelikokemus on kaikkien osa-alueiden summa, mutta kaiken pohjalla on hyvä suunnitelma. Mielestäni jokaisessa peliä kehittävässä tiimissä pitäisi olla poikkeuksetta yksi henkilö, joka vastaa pääasiallisesti pelisuunnittelusta. Suunnittelusta vastaamien tarvittavalla intensiteetillä on vaikeaa muun työn ohessa.

3.2 Pelisuunnittelijan työvälineet

Pelisuunnittelija luo pelin konseptin johon kuuluu monia eri osa-alueita, joita täytyy ottaa huomioon. Peliin on syytä suunnitella ennen tuotannon aloittamista pelin ominaisuudet, säännöt, objektit, mekaniikka sekä jonkinlainen ajatus tasapainosta. Suunnitelmaa kutsutaan Game Design Dokumentiksi eli GDD:ksi. Game Design Dokumentti on työväline, jolla pelisuunnittelija jakaa oman näkemysensä pelistä tiimin muille jäsenille. Siitä käy ilmi jokaisen osa-alueen tärkeimmät periaatteet. Jokainen tiimin jäsen voi tarkistaa asiat dokumentista, jolloin hänen ei tarvitse kysyä pelisuunnittelijan näkemystä jokaisen ongelman edessä. Dokumentti on kuin hyvä kartta: sen asiat on esitetty johdonmukaisesti, ytimekkäästi, kirjoitettu hyvällä kielellä ja muotoiltu selkeällä ulkoasulla. (McCarthy 2005, 56.)

Game Design Dokumentti on kuin sääntökirja, missä kerrotaan miten pelin täytyisi toimia. Sääntökirja on kuitenkin ainoastaan kehittäjien silmille, eikä op-
paaksi pelaajille.

3.3 Säännöt ja mekaniikat

Jalkapallossa joukko ihmisiä koettaa saada pallon kentän toisella puolella olevaan maaliin. Jos pelissä ei olisi sääntöjä, voisi yksi osallistuja ottaa pallon syliin ja kävellä rauhallisesti maalin sisään ja tiputtaa pallon sitten maahan. Tätä ei oikein pysty kutsumaan vielä peliksi, mutta kun siihen lisätään muutama sääntö,

alkaa tilanteesta muuttua mielenkiintoinen. Palloon ei saa koskea käsillä, ja vastassa on toinen samankokoinen joukko ihmisiä, jotka koettavat saada pallon-maaliin.

Peli siis koostuu joukosta sääntöjä, jotka kertovat mitä pelissä pystyy, ja ei pysty tekemään. Säännöt rajoittavat peliä ja luovat siten konflikteja, joita pelaaja pyrkii ratkaisemaan. Pelin ominaisuuksia ovat säännöistä muodostuvat konkreettiset interaktiot, joita pelaaja voi pelissä suorittaa. Esimerkiksi seikkailupelissä tavaroiden poiminen on yksi ominaisuus. Ominaisuuden piirteet määräytyvät pelin säännöistä, esimerkiksi kuinka monta esinettä pelihahmo pystyy kantamaan poimittuaan ne. (Manninen 2007, 18.)

Peli koostuu sääntöjen lisäksi objekteista, jotka ovat myös vuorovaikutuksessa sääntöjen kanssa. Objektit ovat kuin lautapelin pelimerkkejä. Objekteja ovat muun muassa pelin resurssit, hahmot, yksiköt, viholliset ja niin edelleen. Osa objekteista on passiivisia, jolloin niiden tarkoitus on luoda visuaalista immersiota, kun taas osa objekteista on olennaisessa osassa pelaajan ja pelin välistä interaktiota.

Pelin konfliktit ovat esteitä, joita pelaaja pyrkii ratkaisemaan. Kuvitellaan peli, missä pelaajan tehtävä on ampua kaikki maalitaulut kumoon. Jos pelaajalla on äärettömästi panoksia sekä aikaa, ei tehtävä ole kovinkaan haastava tai mielenkiintoinen. Peli muuttuu mielenkiintoiseksi, kun pelaajan resursseja rajoitetaan, esimerkiksi pelaajalla on yksi panos jokaista maalitaulua kohden sekä kymmenen sekuntia aikaa suorittaa tehtävä.

Manninen (2007, 18) kertoo pelien konfliktien vaativan joko älyllistä ratkaisua (pulmapelit), tarkkuutta ja ajoitusta (toimintapelit) tai nopeutta ja taktista silmää (reaaliaikaiset strategiapelit).

McCarthy purkaa pelin karkeasti kolmeen tasoon. Hyvässä pelissä jokainen taso on moitteeton, mutta eniten huomiota on annettu toimivaan pohjaan, jonka päälle on hyvä rakentaa muut tasot:

- **Pohjataso;** pelin kontrollit ja sellaiset ominaisuudet, joita pelaaja käyttää jatkuvasti pelaamisen aikana. On erityisen tärkeää, että esimerkiksi ta-sohyppelypelissä hahmo liikkuu miellyttävästi. Jos hyppelypelissä hyp-pääminen tuntuu kömpelöltä, niin pelaaja ei jaksakaan kiinnostua sen muus-takaan annista.
- **Keskitaso;** pelin toiminta ja konfliktien selvittäminen. Jotain mitä pelissä tehdään melko usein, mutta ei aivan minuutin välein. Esimerkiksi roolipe-lissä taisteluhetket. Tämänkin tason on tunnettava pelaajasta hyvältä tai muuten pelin tärkeät hetket ovat lähinnä ärsyttäviä kokemuksia.
- **Huipputaso;** Elementit, jotka luovat pelaamiselle tarkoituksen, esimer-kiksi pelin tehtävät, tavoitteet tai vaikkapa pelin sisäinen kauppa. Pelaaja ei välttämättä ajattele huipputasoa jatkuvasti, mutta ilman tavoitteita peli tuntuu tarkoituksettomalta eikä sen pariin jaksakaan palata. (McCarthy 2005, 61.)

3.4 Lautapelit vai digipeli

Lautapeleissä, miniatyyripeleissä, korttipeleissä ja pöytäroolipeleissä on paljon yhteneväisyyksiä digipeleihin. Kaikissa näissä pelaaja pyrkii ymmärtämään pe-lin idean ja viihtymään sen parissa. Saman pöydän ääressä pelattavissa peleis-sä usein tärkein elementti on kuitenkin sosiaalisuus. Hyvä peli käyttää pelaajien välistä dynamiikkaa hyväkseen. Digipeleissä kanssapelaaja voidaan korvata te-koälyllä, jolloin myös yksin pelaaminen on mielekästä.

Lautapeleissä luetaan ensin säännöt, jonka jälkeen voidaan aloittaa pelaamaan. Videopeleissä pelaajan ei tarvitse tietää pelistä mitään, vaan sääntöjä voidaan opettaa pelin edetessä. (Adams & Dormans 2012, 3.)

Lauta- ja korttipeleissä pelaajat eivät kuitenkaan tiedä kaikkia pelin mekanisme-ja läpikotaisin ensimmäisellä pelikerralla. Afrikan tähdessä laudalla on suljettuja pelimerkkejä, joiden sisältä voi löytyä joko rahaa, rosvo, ei mitään, hevosenken-kä tai voittotavoite Afrikan tähti. Ensimmäisellä pelikerralla säännöistä voidaan

lukea erilaisista vaihtoehtoista joita pelaaja voi löytää, mutta vasta ensimmäisen pelikerran jälkeen pelaaja voi tietää resurssien määrät (esimerkiksi montako rosvoa pelissä on).

Korttipakat ovat yksi selkeä tapa pitää pelaajilta tietoa ensin salassa. Uutta lautapeliä ensimmäistä kertaa pelattaessa pakkojen sisältöä harvoin katsotaan, tai ainakaan niiden sisältöä ei ole tarkoitus opetella ulkoa. Nostaessaan kortin sisältö tulee pelaajalle yllätyksenä. Kun pelaajat ovat pelanneet peliä tarpeeksi, he tuntevat korttien sisällöt, mutta eivät kuitenkaan tiedä korttien järjestystä.

Mekaniikat ovat usein riippumattomia mediasta. Lautapeleissä tai pöytäroolipeleissä toimivat mekaniikat voidaan siirtää videopeleihin, joskin ne toteutetaan hieman eri tavalla. (Adams & Dormans 2012, 5.)

Suljettu korttipakka voidaan luoda myös digitaaliseen peliin. Esimerkiksi World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004-) pelissä pelaajat seikkailevat luolastoissa (instance) taistellen vihollisia vastaan ja toivoen löytävänsä hyvää ryöstösaalista (loot). Ensimmäisen kerran luolaston pomotaistelun (boss battle) jälkeen tulee pelaajille täysin yllätyksenä se, mitä esineitä he saavat palkinnoksi voitostaan. Kun luolastoa on läpikäyty kymmeniä kertoja alkaa pelaaja huomata, että luolaston pomon voittamalla saa 'tavalliset nahkakengät' lähes joka kerta, mutta joskus palkkio on arvokkaat 'taikakäärme'kengät'. On siis olemassa virtuaalinen kahdenkymmenen kortin korttipakka, jossa on 19 kappaletta 'tavalliset nahkakengät' -kortteja ja yksi 'taikakäärme'kengät' -kortti.

3.5 Hauskat säännöt

Pelin audiovisuaalisella puolella ei ole mitään merkitystä, jos peli ei ole hauska. Jos pelin mekaniikat ovat tylsiä tai epätasapainossa, ei pelin ääressä viihdy. Ainut tapa luoda hyvä peli on paneutua mekaniikoihin. Eihän lautapeliäkään jaksaa pelata toista kertaa, jos sen säännöissä ei ole mitään järkeä, oli lauta miten hyvännäköinen tahansa. (Adams & Dormans 2012, 6.)

Pelin mekaniikoita voidaan katsoa eri skaaloilla, joista pyritään näkemään niiden 'liikkuvat elementit', eli ne asiat joita pelissä voi tapahtua. Esimerkiksi hyvin suoraviivaisessa scifi räiskintäpelissä Halo 4:ssä (343 Industries 2012) suuressa skaalassa ajateltuna pelaaja suorittaa kentän alusta loppuun. Pelissä on vaihtoehtoina joko edistyä valmiiksi luotua reittiä kohti kentän loppua tai olla edistymättä. Lähemmin tarkasteltuna kentissä on alueita, jotka voi suorittaa usein vapaasti. Aivan kaikkia vihollisia ei ole aina pakko tappaa ja reittejä kohteesta A kohteeseen B on useampia. Vielä skaalaa pienentämällä peli on täynnä vaihtoehtoja ja muuttuvia palasia: mitä asetta pelaaja käyttää, montako kraanaattia hän heittää, minkä erikoisvarusteen hän on valinnut, miten hän asettuu kentällä uusien tekoälyn ohjastamien vihollisten kanssa ja niin edelleen.

Suurella skaalalla katsottuna pelaaja siis pystyy laskemaan, että jos hän onnistuu pelaamisessa hän pääsee kentän läpi ja peli etenee. Pienemmässä skaalassa ajateltuna hän ei kuitenkaan pysty laskemaan kaikkia vaihtoehtoja, mikä tekee pelistä jännittävää. Pelin lopputuloksen ei pitäisi olla pelaajalle täysin laskettavissa. Yleensä pelin hauskuus muodostuu juuri pelin aikana tapahtuvista muutoksista, joihin pelaaja reagoi. Jos peli täysin loppuun asti laskettavissa, siinä ei ole paljoakaan jännitystä. (Adams & Dormans 2012, 2.)

Jos pelin säännöt ovat tarpeeksi monimutkaiset niin pelaaja ei enää pysty laskemaan lopputulosta. Esimerkiksi kivi-paperi-saksi-pelissä jännitys syntyy pelaajien tekemistä valinnoista ja niistä syntyvistä lopputuloksista. Pelin ymmärtää läpikotaisin kuitenkin jopa lapsi; jos vastustaja laittaa kiven, niin voittaakseni minun täytyisi laittaa paperi.

Shakissa on myös hyvin yksinkertaiset säännöt, jotka lapsikin oppii melko nopeasti. Siinä 16 nappulaa liikkuu laudalla yksinkertaisilla tavoilla, mutta taktiikka syntyy pelilaudan kokonaisuuden hallinnasta. Silloin ihmisen suorituskyky onkin koetuksella ja parhaat pelaajat ovat niitä, jotka pystyvät laskemaan pisimmälle. Tietokoneelle peli on kuitenkin helppo; se voi laskea ennen jokaista siirtoa pelin jokaisen lopputuleman ja valitsemaan sen missä voittaa. Yleensä pelit sekoittavat kolmenlaista ennustamattomuuden tyyliä; tuuria, pelaajan päätöksiä sekä sääntöjen monimutkaisuutta. (Adams & Dormans 2012, 3.)

Näiden kolmen välillä täytyy olla sopiva suhde, jotta peli olisi mielekäs.

- Jos pelin lopputulos määräytyy liikaa puhtaasta tuurista, ei se innosta pelaajaa miettimään. Tästä hyvä esimerkki on Kimble-lautapeli.
- Jos peli on ainoastaan pelaajan päätöksien varassa, se muuttuu nopeasti tylsäksi pelata. Pieni tuuripohjaisuus pistää pakkaa sopivasti sekaisin, eikä peliä pysty laskemaan loppuun asti. On parempi, että pelaaja tekee lyhyitä päätöksiä reagoiden uusiin mielenkiintoisiin tilanteisiin.
- Ja on varmaan sanomattakin selvää, että jos säännöt ovat liian monimutkaisia niin pelaaja ei käsitä niitä ja motivaatio pelaamiseen on silloin koetuksella.

Täysin tuuriin perustuvat pelit ovat usein kahdenlaisia. Ne on voitu tehdä pienille lapsille, jotka eivät pysty tekemään vielä itse kovinkaan suuria taktisia päätöksiä ja heille pelkkä liikkuminen nopan silmäluvun mukaan pelilaudalla voi olla mielekästä tekemistä. Toinen pelimuoto on uhkapelit, joihin kuitenkin usein sekoittuu myös taitoa laskea todennäköisyyksiä. (Brathwaite & Schreiber 2009, 74.)

Pelin tarinankerronta sekä eteneminen itse pelimaailmassa ovat parhaimmillaan pelaajalle suuri seikkailu, jossa hän tuntee itse tekevänsä kaikki merkittävät päätökset. Monissa peleissä vapaalta tuntuva maailma on kuitenkin ainoastaan taitavasti toteutettu illuusio. Half-Life 2-räiskintäpeli (Valve Corporation 2004) on erinomainen esimerkki tästä. Kaikki tärkeät tapahtumat tarinassa ovat pelin sisällä, eikä pelaajalta viedä kontrolleja missään tilanteessa. Tarinaan voi kiinnostaa tai olla kiinnostamatta huomiota. Pelaajalla on vapaus päättää. Pelimaailma tuntuu elävältä ja suurelta paikalta, mutta todellisuudessa pelaaja kulkee tarkkoja reittejä pitkin. (Adams & Dormans 2012, 32.)

Toki peli voi sijoittua myös täysin vapaaseen maailmaan. Silloin kuitenkin on vaarana, että pelaaja lähtee täysin omille raiteilleen eikä peli saa kerrottua ns. päätarinaa. Tarinan kertomatta jättäminen ei ole itsessään ongelma, mutta peliä suunnitellessa täytyy tehdä selkeä päätös, miten pelissä edetään. On kuitenkin täysin eri prosessi rakentaa täysin vapaa maailma täynnä mielenkiintoista tekemistä kuin yksi tarkasti hallittu lineaarinen reitti pelin alusta loppuun.

Nintendon Legend of Zelda peleille on ominaista, että pelaaja saa seikkailla melko suuressa vapaassa maailmassa, mutta voi edetä tarinassa ainoastaan menemällä tiettyyn paikkaan. Vapaasta maailmasta voi kuitenkin löytää pakollisten alueiden lisäksi mielenkiintoista lisäsisältöä. (Adams & Dormans 2012, 33-36.)

3.6 Johdantovaihe peleissä

Johdantovaihe (tutorial phase, tutorial) on pelin ensimmäinen osa, joka opettaa pelaajaa pelaamaan peliä. Rovion Niklas Hedin mielestä peleissä täytyy olla johdantovaihe, jossa opetetaan mitä pitää tehdä. Hän kertoo huomanneensa, että ihmiset ohittavat ne vaiheet, koska tahtovat päästä nopeasti pelaamaan. Tämän vuoksi he suunnittelivat Rovion Angry Birds -mobiilipelin sellaiseksi, että ihmiset pääsevät siihen heti sisään. (Niipola 2012, 168.)

Angry Birdsiä pelataan suurimmaksi osaksi yhdellä sormella, ilman että erillisiä kontroleja täytyy opettaa. Ensimmäinen kenttä osoittaa käytännössä pelimekaniikan yksinkertaisuuden. Ota kiinni linnusta, viritä ritsa vetämällä sormea taaksepäin ja laukaise kohti possuja päästämällä irti (kuva 3). Tämän jälkeen erilaiset kentät kouluttavat pelaajaa ilman, että lisäohjeita on tarvetta antaa.



Kuva 3. Angry Birds PC-version ensimmäinen ohje.

Pelisuunnittelijat luovat pelimekaniikoissa helposti opittavan progression, jonka pohjalle kenttäsuunnittelijat luovat kenttiä, jotka kouluttavat pelaajaa pääsemään pelin lopulta läpi. Nykyajan peleissä on niin paljon ominaisuuksia, valikoi- ta ja pelinsisäisiä valintoja, ettei pelaaja voi sisäistää niitä yhdellä kertaa. Jopa yksinkertaisessa strategiapelissä on usein sen verran vaihtoehtoja, ettei pelaaja

voi ymmärtää heti mikä on paras valinta. Jos pelaajalle tulee olo, että pelissä on liikaa informaatiota kerralla, hän ei jaksakaan innostua oppimaan kaikkea ja lopettaa pelaamisen. Paras tapa opettaa pelin mekaniikat mielekkäästi on jakaa ne helposti ymmärrettäviin palasiin. Alkupään kentissä pitäisi olla tarpeeksi aikaa ja vapautta tutkia kontroleja ja pelin mahdollisuuksia ilman, että epäonnistumisesta rangaistaan liikaa. (Adams & Dormans 2012, 31.)

Myös muissa peleissä kuin mobiilipeleissä täytyy ottaa huomioon ensimmäisten pelihetkien kiinnostavuus. Yleensä peli heti alussa opettaa pelaajaa pelaamaan peliä. Jos käyttäjä kyllästyy mobiilipeliin muutamassa minuutissa, hän poistaa sen maksamatta mitään. Toinen asia on kaupasta ostettu konsolipeli. Käyttäjä on tehnyt ostopäätöksen kaupassa ja maksanut pelistä vaikkapa 50 euroa. Tällöin pelaajalla on luultavasti halu pelata peliä pitempään kuin muutaman minuutin ajan, vaikka alku tuntuisikin käsittämättömältä, tylsältä tai muuten epämieluiseltä. Luultavasti pelaaja turhautuu lopullisesti vasta muutaman tunnin kuluttua. Pelivaraa vakuuttaa asiakas on siis rutkasti enemmän kuin mobiilipeleissä.

Vaikka pelin kontrollit voidaan opettaa pelaajalle pelin alkuvaiheessa, kenttäsuunnittelun avulla, on niiden silti oltava mahdollisimman yksinkertaiset ja luonteavat. Pelin tarkoitus ei ole, että pelaaja oppii pelaamaan peliä hankalilla kontroleilla, vaan pelata itse peliä. Kontrollit ovat vain väline toimia pelimaailmassa. (Brathwaite & Schreiber 2009, 216.) Miehet tahtovat kokeilla itse pelin kontroleja ja mahdollisuuksia, ilman että heitä häiritään ohjeistuksella. Naiset taas oppivat mieluummin seuraamalla selkeitä ohjeita, joita voi toteuttaa askel kerrallaan. (Schell 2008, 105.) En itse usko sukupuolen olevan ainoa vaikuttava tekijä. Ihmiset oppivat sukupuolesta huolimatta eri tavalla ja pelin täytyisi olla mieluisa kokemus mahdollisimman monelle ihmiselle. Siksi eri oppimistyyliä pitäisi ottaa huomioon. Peliohjeet tulevatkin usein visuaalisin kuvin sekä äänin.

Mielestäni on parempi, jos uusia asioita voidaan opettaa toiminnallisuuden kautta kuin vaikkapa opetusvideolla. Starcraft 2 -pelisarjassa (Blizzard Entertainment 2010) näytetään uusista yksiköistä pelaajalle opetusvideo, jonka jälkeen hän pääsee itse kokeilemaan niitä kentässä, jonka läpäisemiseen usein vaaditaan uuden yksikön käyttämistä.

Kaikilla peleillä on tarina, mutta toisissa sille annetaan enemmän painoarvoa. Tarinankerronnan ei pitäisikään koskaan latistaa pelaajan intoa. Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots –peli (Kojima Productions 2008) alkaa pitkällä animaatiolla (cut-scene), joka varmasti karkottaa uudet pelaajat käsittämättömyydellään. Peli on tehty kuitenkin ajatellen pelisarjan faneja, joita asia ei välttämättä häiritse. (McCarthy ym. 2005, 58.)

3.7 Kenttäsuunnittelijan tehtävä

Kenttäsuunnittelijan rooli on vastata pelimaailman ja sen arkkitehtuurin luomisesta annetuilla työkaluilla. Tämä ei tarkoita ainoastaan maailman koristelua, vaan myös kaikkien interaktiivisten objektien asettelua paikalleen. Kenttäsuunnittelija voi esimerkiksi asettaa vihollisjoukon kulkureitit kenttään ja määrittää sen alueen koon, jossa he huomaavat pelaajahahmon. Kenttäsuunnittelija kasaa valmiista paloista käytännön pelikokemuksen. (McCarthy ym. 2005, 90.)

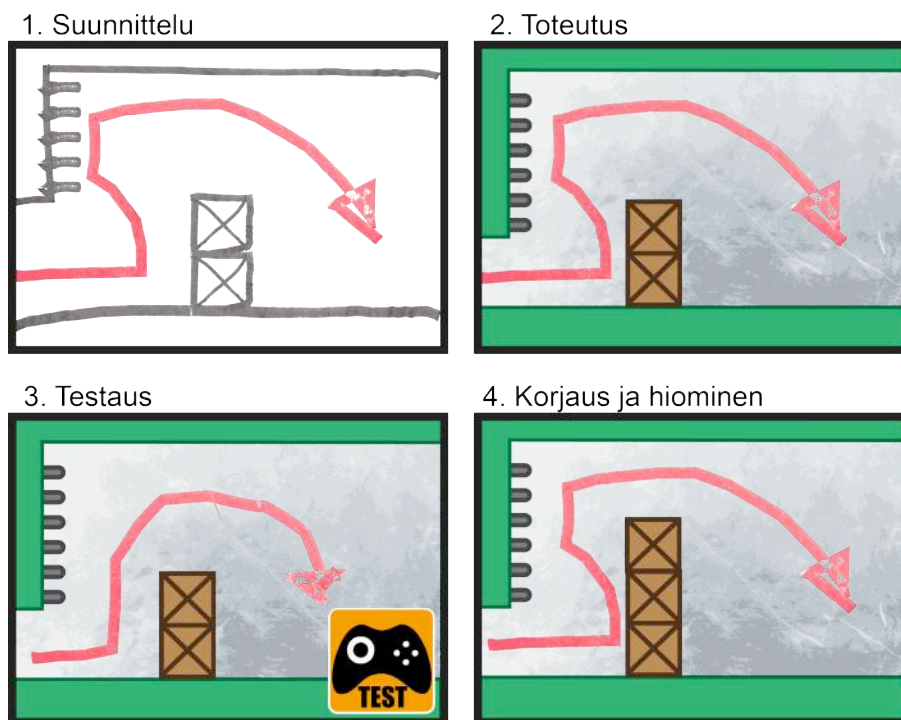
Peliin voidaan suunnitella kenttiä, vaikka se ei teknisesti vielä olisikaan pelattavassa vaiheessa. Pelin kenttä voidaan hahmotella paperille tai rakentaa vaikka pa leegoista.

Kentän rakentaminen voidaan näkemykseni mukaan jakaa neljään vaiheeseen (kuva 4). Yllä oleva kuva antaa yksinkertaisen esimerkin eri työvaiheista.

1. **Suunnittelu** – Paperille piirretty ajatus, kuinka pelaajalle opetetaan sivulappuun kuvatussa tasohyppelypelissä käyttämään tikkaita. Kulkureitillä on laatikoita, joiden yli pelaaja ei pääse. Pelaajan täytyy hypätä vasemmalla seinustalla oleviin tikkaisiin, josta hän voi hypätä laatikoiden yli ja jatkaa peliä.
2. **Toteutus** – Suunniteltu kenttä toteutetaan tietokoneella, jolloin sitä pääsee testaamaan käytännössä. Kenttäsuunnittelija testaa, että hyppy, tikkaat ja laatikot toimivat kuten pitääkin.
3. **Testaus** – Mielellään ulkopuolinen testaaja pelaa kentän läpi. Hän hypää suoraan laatikoiden yli, eikä huomaa laisinkaan tikapuita. Nyt kenttä-

suunnittelijan tavoite ei toteutunut, eikä pelaaja oppinut miten tikapuut toimivat.

4. **Korjaus ja hiominen** – Kenttäsuunnittelija lisää yhden laatikon lisää, jolloin niiden yli ei enää pysty hyppäämään. Nyt pelaajan täytyy hypätä tikapuille, että hän pystyy jatkamaan peliä.



Kuva 4. Kentän luominen neljässä vaiheessa: suunnittelu, toteutus, testaus ja korjaus.

Kenttäsuunnittelijan työ on sinänsä vapaan luovaa, mutta lopullinen ratkaisu on tultava pelitestauksesta. On äärimmäisen hankalaa hahmottaa, mitkä asiat toimivat, ellei sitä testata oikeilla ihmisillä. Huomaan itse sokeutuvani ratkaisuille, kun pelin ääressä viettää tarpeeksi tunteja. Sen säännöt ja ominaisuudet ovat tekijälle täysin selvät, joten on hankalaa kuvitella realistisesti sitä tilannetta, jossa ihminen kokeilee ensimmäistä kertaa peliä. Kenttäsuunnittelijan tehtävä on houkutella pelaaja kentän läpi ilman, että käyttäjä huomaa, että heitä on ohjattu kädestä pitäen (McCarthy ym. 2005, 90.)

3.8 Oppimiskäyrä peleissä

Samalla tavalla kuin elokuvalla on draaman kaari, on pelillä oma kaarensa. Peli on usein moninkertaisesti pitempi kokemus kuin elokuva ja sitä pelataan harvoin yhdeltä istumalta alusta loppuun. Pelin kiinnostavuus täytyisi rakentaa niin, että se luo kokonaisvaltaisen tarinan. Hyvässä tarinassa tempo vaihtelee; esimerkiksi räväkän alun jälkeen tulee rauhallisempi hetki, joka valmistelee pelaajaa uuteen jännitykseen. Pelin tulisi käydä kiinnostavammaksi jatkuvasti sen edetessä. (Schell 2008, 247-249.)

Varsinkin lasten elokuvissa nähdään kasvutarinoita, joissa päähenkilö saavuttaa mahdolltomalta tuntuvat tavoitteensa tarinan edetessä. Peliä pelatessa samanlaisen kasvutarinan näkeminen on pelaajalähtöinen prosessi. Pelaaja oppii pelaamaan peliä paremmin pelin edetessä. Hän saa lisäksi usein lisää vaihtoehtoja käyttöönsä, kuten uusia aseita (weapons), varusteita (equipments, items) tai taitoja (skills, traits).

Pelistä voidaan havaita oppimiskäyrä (Learning Curve), joka mittaa oppimista verrattuna käytettyyn aikaan. Jos pelin haasteet vaikeutuvat sopivalla tahdilla verrattuna pelaajan oppimiseen, suoriutuu pelaaja niistä ja hän etenee tarinassa. Jos haasteet taas vaikeutuvat liian nopeasti, voi pelaaja turhautua peliin. Hyvin toimiva oppimiskäyrä on mielestäni sellainen, missä jokainen pelin konflikti tuntuu sopivan haastavalta, mutta pelaajaa ollaan valmisteltu siihen jo aiemmassa vaiheessa.

Jokaisen suunnittelijan täytyisi kysyä itseltään kysymys ”kuinka pelaaja oppii pelaamaan peliäni?”. Jos pelaaja ei ymmärrä mistä pelissä on kysymys, hän ei myöskään pysty pelaamaan sitä. (Schell. 2008. 146). Pelin ensimmäisten kenttien tarkoitus on opettaa pelaajalle perusteet niin, että hän pystyy pärjäämään tulevaisuudessa haasteissa. Jos alku ei onnistu kouluttamaan pelaajaa tarpeeksi, on suuri riski, että pelaaja jää jumiin tulevaisuudessa tilanteissa ja jättää pelin kesken.

4 Pelianalyysejä

Seuraavaksi tarkastelen kahden erilaisen pelin alkua ja sitä, kuinka ne rakentavat pohjan koko pelikokemukselle. Koetan tehdä näkyväksi aiemmin mainitsemiä asioita konkreettisten esimerkkien avulla.

Pelisuunnittelua voi harjoitella. Sen lisäksi että lukee oppaita ja muiden mielipiteitä, on pelattava paljon pelejä. Pelkkä pelaaminen ei kuitenkaan riitä. Olen kuullut usein ihmisten sanovan ”se peli oli surkea! Jos minä saisin mahdollisuuden tehdä pelin, niin tekisin paljon paremman!”. Keskustelussa myöhemmin selviää, että surkeaa pelissä oli se, ettei siinä ollut vaikkapa raketinheitintä. Kun tämän jälkeen kysyy minkälaisen pelin hän suunnittelisi, kertoo hän lähes samanlaisesta pelistä kuin haukkumansa peli, mutta hän lisäsi siihen raketinheitimen.

Pelisuunnittelussa on osattava purkaa peli paloihin ja mietittävä, miten eri osat alueet luovat kokonaisuudet. Pelaamalla toisten tekemiä pelejä voit saada uusia ideoita. Tarkoitus ei ole kopioida toisten ratkaisuja, vaan poimia hyvin toimivat asiat ja yhdistellä luovasti vanhoja asioita uusiin. Työni lopussa (liite 1) on perusohje pelin kokonaisvaltaiselle analysoimiselle. (Manninen 2007, 37.)

Analysoin kahden pelin ensimmäisiä minuutteja. Tuon esille pieniä yksityiskohtia, joilla pelaajaa pyritään ohjaamaan. Johdantovaiheen opetus perustuu juuri näihin pieniin yksityiskohtiin. Ne luovat kokonaisuuden, joka opettaa pelaajalle pelin sääntöjä. Kysymykseen ”kuinka opetan pelaajalle, että pelissä voi hypätä” voi vastata ”pakota hänet hyppäämään”. Pelien kenttäsuunnittelu siis pakottaa pelaajan tekemään erilaisia asioita, joiden myötä hän huomaa niiden olevan pelissä mahdollisia.

4.1 Super Mario Bros.

Ensimmäisen Super Marion ensimmäinen kenttä on nimeltään ”1-1”. Ensimmäisen maailman ensimmäinen kenttä. Youtuben pelisuunnittelukanava Extra Cre-

dits (Extra Credits, 2014) kuvailee kentän olevan kenttäsuunnittelun mestariteos. Se opettaa pelaajalle nerokkaalla tavalla pelin säännöt ja luo pohjan oppimiskäyrälle. Analyysissä pohjaan ajatukseni Extra Creditsin 'Design Club – Super Mario Bros: Level 1-1 – How Super Mario Mastered Level Design' videolla esitettyihin huomioihin.

Ensimmäisen kentän tarkoitus on ollut opettaa pelaajalle miten peliä pelataan *ilman*, että pelaajan tarvitsee lukea pelin mukana tullutta ohjekirjaa. Se ei ollut itsestään selvää vuonna 1985. Nykyään suuri osa ihmisistä ymmärtää peleistä edes jotain, eivätkä he aloita silloin täysin tyhjältä pohjalta. Analyysissä kuvittelen, että pelaan ensimmäistä kertaa mitään videopeliä. Kokemus voidaan näin purkaa palasiksi, jossa on mahdollista löytyä asioita joita ei tule normaalisti pelatessa otettua huomioon. Moni asia tapahtuu aiemman pelaamiskokemusten siivittämänä alitajunnassa, ja ne oppii ilman, että kokemusta sen enempää erittelee pelisuunnittelullisia valintoja.

Purkaminen on tärkeää, koska emme pelisuunnittelijana voi olettaa jokaisen pelaajan pelanneen samoja pelejä tai yhtä paljon kuin itse. Peliä saattaa pelata nuori lapsi tai täysin kokematon eläkeläinen. Lisäksi hyvin suunniteltu johdanto on parhaimmillaan hauskaa myös kokeneen pelaajan mielestä.

Tekijänoikeudellisista syistä en käytä raportissa oikeita pelikuvia. Käytän tässä luvussa tekemiäni havainnollistavia kuvia, joista tulee ilmi samat graafiset elementit kuin oikeastakin pelistä. Suosittelen kuitenkin pelaamaan oikean kentän tai katsomaan sen pelaamisesta videon.

Jo ensimmäinen ruutu, eli tv-ruudulle mahtuva näkymä, opettaa paljon pelaajalle, vaikka itsessään se näyttäisi yksinkertaiselta (kuva 5). Ruudulla ei ole liikettä, lukuun ottamatta yläkulmassa kulkevaa numerosarjaa. Pelaaja saa kuitenkin jo pelkästään katsomalla näkymää tietoon muutamia asioita:

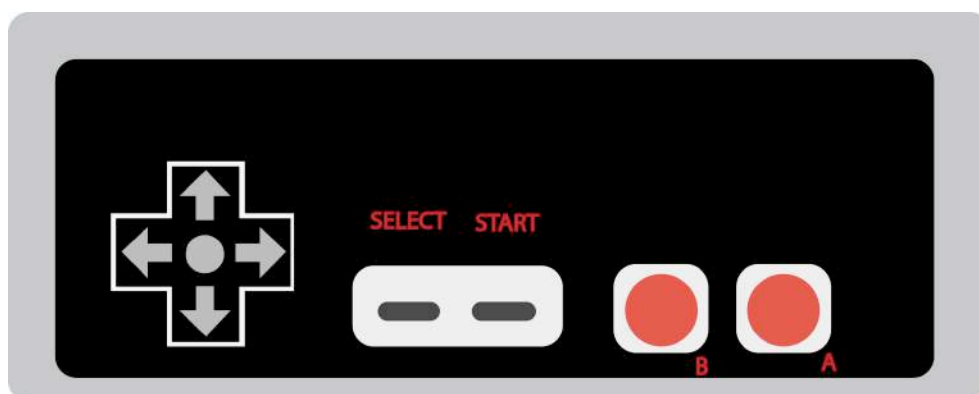
- Pelissä on lattia, jonka päällä hahmo seisoo.
- Pelissä on taustaobjekteja, joista ei tarvitse välittää. Nyt Mario ei siis seisokukkulan sisällä, vaan sen edessä.

- Ylälaidassa on joitain tietoja, jotka vaikuttavat luultavasti jotenkin peliin. Ilman aiempaa tietoa ymmärtää ainakin kohdan "Time". Sinulla on 396 sekuntia aikaa, ja aika kuluu jatkuvasti.



Kuva 5. Super Mario Bros. -pelin ensimmäinen ruutu.

Voidaan olettaa, että pelissä on tarkoitus tehdä jotain, koska aika kuluu pienempään päin. Pelkästään odottamalla ei tunnu tapahtuvan mitään. Sinulla on käsissäsi Nessim, eli Nintendo Entertainment System- konsolin, ohjain. Siinä ei ole montaa nappia jota pelaaja voisi testata (kuva 6).



Kuva 6. Nes ohjaimessa on neljä nuolinäppäintä, A sekä B toimintanäppäimet sekä Select ja Start valikkonäppäimet (Wolf 2008, 111).

Kokeilemalla nuolinäppäimiä pelaaja huomaa hahmon liikkuvan joko oikealle tai vasemmalle. Ylös tai alaspäin näppäimistä ei tapahdu mitään. B näppäintä painamalla ei tunnu ainakaan heti tapahtuvan myöskään mitään, mutta A näppäimellä Mario hyppää ylöspäin. Select ja Start ainoastaan pysäyttävät pelin.

Nyt pelaaja voi liikkua tyhjällä alueella ja huomata, että Mario ei pääse vasemmalta mihinkään. Ainut reitti on kulkea oikealle, mikä opettaa ensimmäisen tärkeän säännön, joka pätee koko pelin ajan: peli etenee kulkemalla oikealle.

Kun pelaaja sitten kulkee oikealle, hän näkee ensimmäisenä muusta maailmasta poikkeavan objektin: kysymysmerkkikilaatikon (kuva 7). Pelaaja huomaa sen olevan jollain tavalla erikoinen, koska se vilkkuu, toisin kuin taustalla olevat objektit.

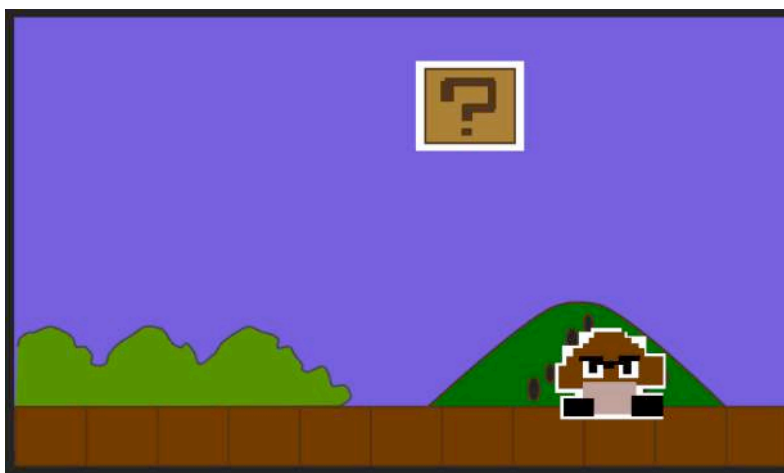


kuva 7. Kysymysmerkkikilaatikko erottuu taustasta vilkkumalla.

Pian tämän jälkeen ruutuun ilmestyy jälleen uusi objekti. Pelaajalle esitellään ensimmäinen vihollinen (kuva 8). Pelaajalle koetetaan kertoa, että kävelevä sieneni on vihollinen kahdella tavalla: sienellä on vihaiset kulmakarvat ja se liikkuu sinua kohti. Jos vihollinen olisi paikallaan, se ei tuntuisi niin uhkaavalta eikä sitä välttämättä erottaisi taustasta, koska se ei vilku.

Vihollinen lähestyy Mariota, eikä sitä pysty ohittamaan ilman pelin tärkeintä ominaisuutta: hyppäämistä. Jos pelaaja ei tajua hypätä, tappaa vihollinen Mariota ja pelaaja palaa alkuun. Kuoleminen ei ole tässä vaiheessa kovinkaan paha juttu, peliaikaa kelataan taaksepäin ainoastaan joitakin kymmeniä sekunteja.

Yleensä pelaajan voisi olettaa hyppäävän ensimmäistä kertaa painamalla ainoastaan A-näppäintä. Silloin Mario hyppää ainoastaan ylöspäin. Vihollisen nopeus on ajoitettu niin, että Mario osuu luultavasti vihollisen päälle ja pelaajalle opetetaan, että vihollisia voi tuhota hyppäämällä niiden päälle.



Kuva 8. Vihaiset silmät kertovat sienen olevan vaarallinen.

Heti vihollisen jälkeen pelaaja pääsee ruutuun, jossa on useita vilkkuvia kysymysmerkkejä (kuva 9). Pelaajan on paljon helpompi hypätä ensimmäisen kysymysmerkin alapuolelle kuin koettaa päästä sen päälle tai tökätä sitä sivulta. Alapuolelta hyppäämällä pelaaja saa kolikon, sekä jonkin verran pisteitä. Nämä päivittyvät ruudun yläreunassa oleviin teksteihin, jolloin pelaaja ymmärtää ensimmäisen luvun olevan jonkinsorttisia pisteitä, ja seuraavan kolikoita. Niihin ei tarvitse kuitenkaan vielä keskittyä, mutta peli koettaa aloittaa pelaajalla keräilyvietin – yleensä peleissä täytyy kerätä pisteitä, mikä on opittu vaikkapa flipperiä tai jalkapalloa pelaamalla.

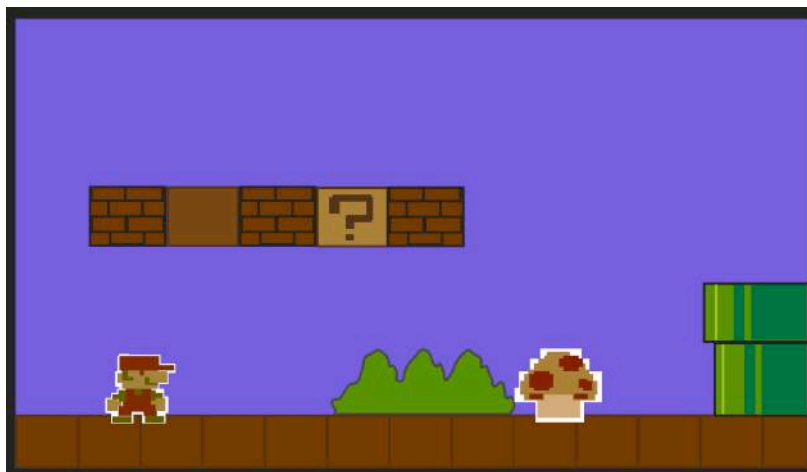


Kuva 9. Keskimmäiseen kysymysmerkkilaatikkoon alarivillä on piilotettu sieni.

Seuraavaan kysymysmerkkiin hyppäämällä tapahtuu jotain erikoisempaa. Laatikosta nousee sieni, joka lähtee kulkemaan oikealle (kuva 10). Pelaajalle koetaan opettaa jälleen liuta uusia asioita lyhyessä ajassa:

- Tämä sieni ei ole vihollinen. Sillä ei ole ilkeitä silmiä.
- Sieni liikkuu ensin ylhäällä, jolloin pelaajalla on enemmän aikaa reagoida siihen. Sitten se tipahtaa alas, mikä opettaa että jotkin objektit ovat painovoiman lakien alaisia – kuten Mario.
- Sieni kimpoaa vihreästä putkesta ja lähtee liikkumaan vasemmalle. Vihreät putket eivät siis ole taustaa, vaikka ne eivät liiku, eivät ole tehty tiilistä kuten maa eivätkä vilku kuten kysymysmerkkilaatikot.
- Kun sieni tulee Mariota kohti, koettaa pelaaja luultavasti väistää sen kuten aiemmankin sienen, eli hyppäämällä sen yli. Yläpuolella on kuitenkin lattiatilejä, jotka kimmottavat Marion takaisin alas ja Mario osuu sieneen.
- Kun Mario osuu sieneen, peli pysähtyy hetkeksi ja Mariosta kasvaa iso. Tämä on merkittävä ominaisuus pelissä!

Tämän jälkeen pelaajan koettaessa kerätä loput kysymysmerkkilaatikot, joiden nyt viimeistään on oppinut olevan hyödyllisiä, hän huomaa voivansa tuhota lattiatiiilet. Äsken lattiatiiilet ainoastaan pompahtivat ja pudottivat Marion takaisin alas.



Kuva 10. Sieni kulkee ensin oikealle ylhäällä, tipahtaa alas ja vaihtaa suuntaa osuessaan putkeen.

Seuraava este on jatkuvasti korkeammaksi nousevat vihreät putket (kuva 11). Ensimmäisen yli pääsee helposti, mutta seuraava on jo niin korkea, että pelkästään A-näppäimen painaminen ei riitä. Pelaajan täytyy pitää nappia pohjassa, jolloin Mario hyppää korkeammalle. Tämä tulee ihmiseltä hyvin luonnollisesti, mutta samalla hän oppii hyppäämään paremmin pelissä.

Lisäksi putkien välissä kulkee aiemmin kohdattu vihollinen, joka ei liikukaan enää ainoastaan vasemmalle. Se vaihtaa suuntaa osuessaan putkeen, aivan kuten aiemmin nähty sieni, joka putkeen törmätessään vaihtoi suuntaa.



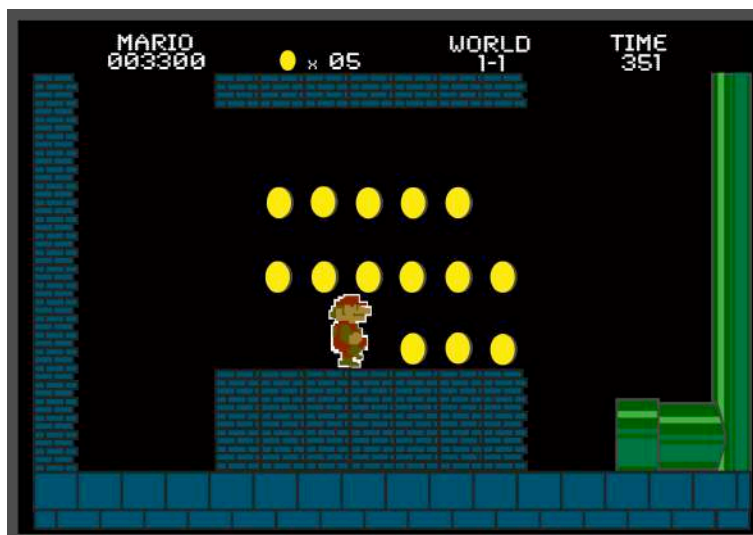
Kuva 11. Putkien välissä kulkee vihollinen.

Tämän jälkeen peli esittelee ensimmäisen rotkon (kuva 12). Sinne tippumalla kuolee, ja joutuu aloittamaan kentän alusta. Rotko on melko selvä merkki siitä, ettei sinne ole tarkoitus mennä. Suurin osa pelaajista luultavasti osaa hypätä vasta rotkon reunalta, jolloin he pääsevät sen yli vaivattomasti. Jos kuitenkin kokematon pelaaja aloittaa hyppäämisen liian aikaisin, jolloin Mario lentäisi rotkoon, ilmestyy ilmaan näkymätön salainen laatikko, josta saa ylimääräisen elämän. Kenttäsuunnittelija pelasti siis pelaajan tippumasta rotkoon ja samalla palautti hänet eikä rangaissut epäonnistumisesta.



Kuva 12. Pelin ensimmäinen kuilu, minne tippumalla pelaajahahmo kuolee.

Lisäksi viimeinen putki tarjoaa vielä toisen salaisuuden. Jos putken päällä taju-aa painaa nappia alaspäin, menee Mario putkesta alas ja löytää luolan täynnä kolikoita (kuva 13). Suurin osa ensikertalaisista pelaajista tuskin tajuaa kokeilla, pääsisikö putkista alas (se opetetaan vasta myöhemmissä kentissä), mutta osan pelaajista se kuitenkin palkitsee. Lisäksi salaluola kertoo, että peli on luultavasti täynnä pieniä salaisuuksia, joita kannattaa alkaa etsimään kentistä.



Kuva 13. Salahuone on täynnä kolikoita.

Lopulta pelaaja selviää alkukentässä opituilla menetelmillä pääsemään kentän loppuun, missä on lähes koko ruudun kokoinen lipputanko (kuva 14). Sen yli ei voi hypätä, eikä se näytä vihamieliseltäkään, joten pelaaja luultavasti koettaa ohittaa sen. Osuessaan lipputankoon Mario tarttuu siihen ja kontrolli häviää pelaajalta. Pelaajalle annetaan pisteitä ja hänet siirretään seuraavaan kenttään, joka kertoo lipputankojen olevan maaleja.



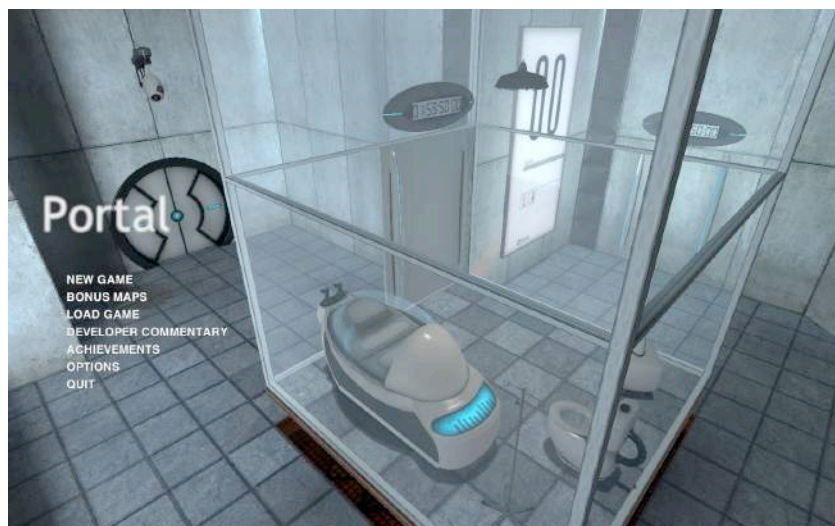
Kuva 14. Lipputanko lopettaa kentän, eikä sen ohi pysty hyppäämään.

4.2 Portal

Portal-peli on suunniteltu niin, että se antaa pelaajalle käsiteltäväksi ongelman, johon on kaksi tai useampi ratkaisumalli. Sen ensimmäiset kentät ovat kuitenkin täysin lineaarisia, joihin on vain yksi ratkaisumalli. Näin varmistutaan siitä, että kaikki pelaajat oppivat perusteet samalla tavalla. Myöhemmissä kentissä esiintyy monimutkaisempia haasteita, joihin löytyy useita ratkaisumalleja.

Kaikki pelianalyyssissä käytetyt kuvat ovat muokkaamattomia kuvakaappauksia Valve Corporationin Portal-pelistä.

Pelin alkuvalikon taustalla näkyy pelin grafiikalla toteutettu valkoinen futuristinen huone (kuva 15). Pelaaja ei vielä tässä vaiheessa tiedä mistä huoneesta on kysymys, mutta se kertoo jo jotain pelin maailmasta. Huoneen ovettomasta lasikopista sekä valvontakamerasta syntyy ajatus jonkinlaisesta tulevaisuuden vankeilasta. Tämä näkymä on todellisuudessa pelin aloitushuone, joskaan pelaaja ei sitä vielä tiedä.



Kuva 15. Alkuvalikko näyttää jo ensimmäisen kentän, vaikkakin pelaaja ei sitä vielä tiedä.

Level 00

Peli alkaa mustalla ruudulla. Rytmikästä hissimusiikkia alkaa kuulua. Pelaajahahmon silmät aukeavat ja hänen päältään aukeaa lasiovi (Kuva 16).



Kuva 16. Ensimmäinen näkymä.

Pelaajahahmo nousee ylös ja kontrolli annetaan pelaajalle. Sitä ei oteta enää koko pelin aikana pelaajalta pois. Sängystä nousu on pelin ainoa pakotettu toiminto. Ensimmäinen näkymä näyttää seinää, jonka yläpuolella on kello, josta vähenee aika (kuva 17). Voimme päätellä, että jotain tapahtuu ajan loputtua. Lisäksi oikeaan laitaan tulee pian pieni ohjeruutu, joka kertoo että pelaaja voi liikua ympäriinsä näppäimillä W, S, A sekä D.



Kuva 17. Numerotaulun kellosta vähenee aika.

Tutkimalla ympäristöä huomataan, että pelaajahahmo on pienessä huoneessa, missä on muutama objekti. Yksi niistä on futuristinen sänky, jonka päällä on lasikupu (kuva 18a). Alussa näimme kuinka lasikupu liukui pois päältä, mutta vasta nyt sen hahmottaa tarkemmin. Huoneessa lisäksi on vessanpönttö, jota painamalla kuuluu huuhtelun ääni (kuva 18b). Pelaajalle ei kuitenkaan olla vielä kerrottu yleistä käyttönappia (use), joten tämän ymmärtää ainoastaan pelaajat, jotka ovat pelanneet samankaltaisia pelejä aiemmin tai tajuavat kokeilla eri näppäimiä.

Lisäksi huoneessa on pöytä, jonka päällä on muistilehtiö, kahvikuppi sekä radio. Radiosta kuuluu jatkuvasti hissimusiikkia. Näitä esineitä voi nostaa ilmaan painamalla käyttönappia. Peli antaa jälleen oikeaan laitaan ohjeen, kuinka pelissä voi hypätä.

Pelaajalla on noin minuutti aikaa tutkia rauhassa huonetta, jolloin hän sinä aikana voi esimerkiksi kokeilla hypätä ensin vessanpöntön ja sitten sängyn päälle (kuva 18). Kuitenkin katse kiinnittyy nollaa lähestyviin kelloihin. Huoneessa alkaa myös kuulua puhetta, joka kertoo pelin aloitustarinan. Ääni kertoo pelaajahahmon olevan testihenkilö, jonka tarkoitus on päästä erilaisten testihuoneiden läpi. Ääni kertoo tehtävän olevan vaarallinen, mikä herättää pelaajassa kiinnostuksen.



Kuva 18a ja 18b. Lasikoppi on kalustettu, jotta se olisi tunnistettava.

Hieman ennen kuin kello menee nolnaan, alkaa huoneessa kuuluva ääni sekoil-la. Huone pimenee, ääni alkaa puhua eri kieliä sekaisin ja muutama kipinä len-tää lattialle. Tämä on vinkki pelaajalle, ettei kaikki ole kuten pitäisi, eikä tämä ole aivan tavallinen testi.

Kun kello osuu nolnaan tapahtuu koko pelin merkittävin asia: seiniin ilmestyy kaksi portaalia (kuva 19a). Toinen on punainen ja toinen on sininen (kuva 19b). Tämä on pelin olennaisin pelimekaniikka, joka tahdotaan opettaa pelaajalle heti pelin ensimmäisinä hetkinä. Portit ovat saumaton ovi kahden paikan välillä.

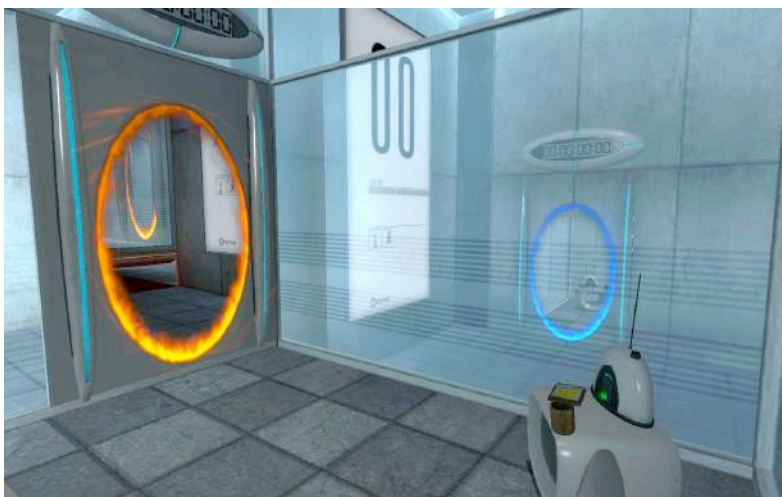


Kuva 19a ja 19b. Ensimmäinen portaali on asetettu niin, että pelaaja näkee it-sensä.

Portaalit ovat jotain, mitä oikeassa maailmassa ei ole olemassa. Ihmisen voi ol-la hankala ymmärtää asioita, joita hän ei ole koskaan nähnyt. Peli koettaa tehdä asian mahdollisimman yksinkertaiseksi. Kun punaisen portaalin luokse kävelee sen läpi näkyy maisema sinisen portaalin läpi. Sininen portaali on aseteltu niin, että pelaaja näkee itsensä astumassa punaiseen portaaliin.

Nyt pelaajalla on vapaasti aikaa tutkia tätä uutta mekaniikkaa, joka hänelle on esitelty. Pelaaja voi rauhassa kulkea portaalin läpi niin monta kertaa kuin tahtoo

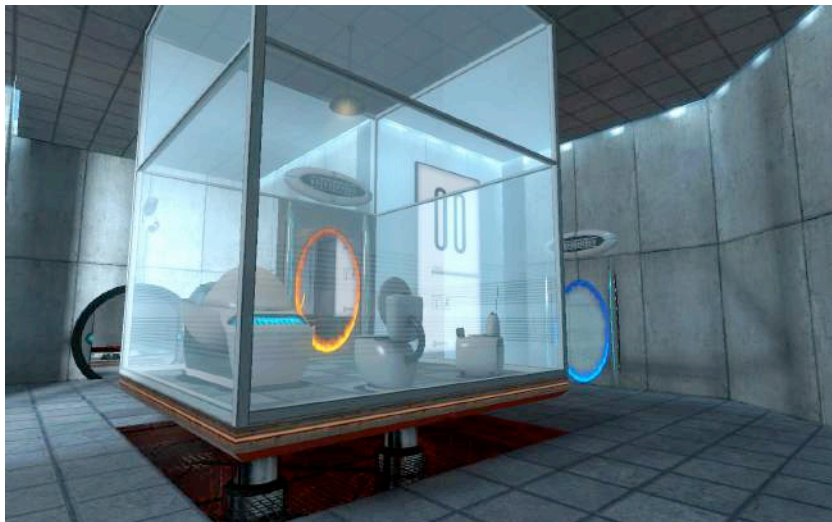
(kuva 20). Peli alkoi huoneen keskeltä olevasta lasikopista, jonne on aseteltu objekteja. Nyt portaalin läpi kuljettua lasikopin näkee ulkoa päin, jolloin pöytä, vessanpönttö sekä sänky tekevät huoneesta tunnistettavan (kuva 21). Portaali ei siis vienyt mihinkään toiseen ulottuvuuteen, vaan samaan huoneeseen mutta lasikopin ulkopuolelle.



Kuva 20. Pelkkä portaalien katsominen on mielenkiintoista.

Seinällä näkyy myös suuri valotaulu, joka kertoo huoneen numeron olevan 00. Lisäksi sen alapuolella on teksti "0/19". Tästä voidaan päätellä pelissä olevan yhdeksäntoista huonetta, josta tämä on ensimmäinen. Ääni kertoi aiemmin testikammioista, joten pelissä voidaan päätellä olevan yhdeksäntoista testikammiota, joista jokainen vastaa yhtä pelikenttää. Valotaulussa on myös kymmenen varoituskonina, joista kaksi on valaistu. Nämä kertovat minkälaisia haasteita pelaaja tulee kohtaamaan pelin aikana. Kaksi valaistua ikonia näyttävät olevan "tippuva laatikko" sekä "varo tippuvia laatikoita".

Pelaajan ainut kulkureitti on kiertää lasikoppi ja kulkea huoneen toisessa päässä olevasta pyöreästä ovesta. Pelaajalla on äärettömästi aikaa tutkia huonetta rauhassa.



Kuva 21. Peli alkoi lasikopista, joka sijaitsee suuremman huoneen keskellä.

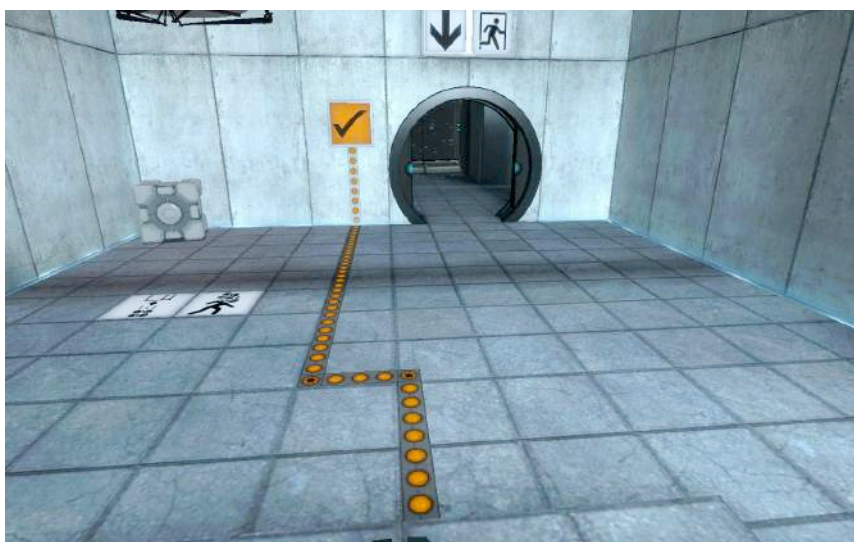
Oven takaa paljastuu ensimmäinen pulma. Huoneessa on suljettu ovi, suuri punainen nappi, säiliö jonka sisällä on laatikko, lisää ikoneita, sininen viiva napin sekä oven välillä sekä valvontakamera (kuva 22). Pian huoneeseen astuttua säiliöstä tipahtaa laatikko, joka vastaa ikonia, jonka näimme aiemmin valotaulussa.

Huoneesta voidaan katsomalla tehdä heti kaksi havaintoa. Ensinnäkin oven yläpuolella on oikeasta maailmasta tuttu ikoni, minkä useimmat tunnistavat hätäpoistumistieksi. Sen vieressä on nuoli, joka osoittaa alaspäin kohti ovea. Huoneessa ei ole muita reittejä eteenpäin, joten pelaaja voi päätellä pelin tavoitteen olevan päästä ovesta sisään. Toiseksi voidaan päätellä, että suuren punaisen napin on liityttävä oven avaukseen. Napin jalustassa on pieni sininen näyttö, jossa on laatikon ikoni, sekä sama nuoli alaspäin kuin kyltissä oven yläpuolella. Siitä lähtee myös lattiaa ja seinää pitkin kulkeva sininen viiva, joka vie oven luona olevaan rastiin. Myös ovesta on saman sävyistä sinistä kuin napissa.



Kuva 22. Ensimmäinen pulmahuone.

Kun pelaajahahmo astuu napin päälle, muuttuu sininen viiva oranssiksi ja ovi aukeaa (kuva 23). Myös viivan päässä oleva näyttö vaihtuu raksista onnistumisen merkiksi. Kun napin päältä poistuu, sulkeutuu ovi välittömästi. Tämä opettaa pelaajalle, että nappien päällä on aina oltava painoa, että ne olisivat aktiivisia.



Kuva 23. Napin päällä seisoessa ovi avautuu.

Lähellä laatikkoa maassa on samat ikonit, mitkä näimme aiemmin valotaulussa (kuva 24a). Ikoneista voidaan nyt ymmärtää, että laatikoita tippuu katossa olevista säiliöistä ja että laatikot voivat olla vaarallisia jos ne tipahtavat päällesi. Kulkemalla lähelle laatikkoa peli antaa uuden ohjeen oikeaan laitaan (kuva

24b). Siinä kerrotaan, että E-näppäimellä voidaan nostaa objekteja. Laatikon voi nostaa hallitusti mukaan, jolloin se pysyy jatkuvasti näkökentän edessä.



Kuva 24a ja 24b. Valotaulussa näkyvät logot toistuvat laatikon vieressä.

Viemällä laatikon lähelle nappia peli antaa uuden ohjeen, joka kertoo E-näppäimen myös pudottavan mukana kannettavia objekteja (kuva 25). Tästä voidaan viimeistään päätellä, että laatikko on tarkoitettu kannettavaksi napin päälle, jotta ovi avautuisi ja pelaaja pääsisi eteenpäin.



Kuva 25. Pelaajahahmo voi nostaa, kantaa ja tiputtaa laatikon.

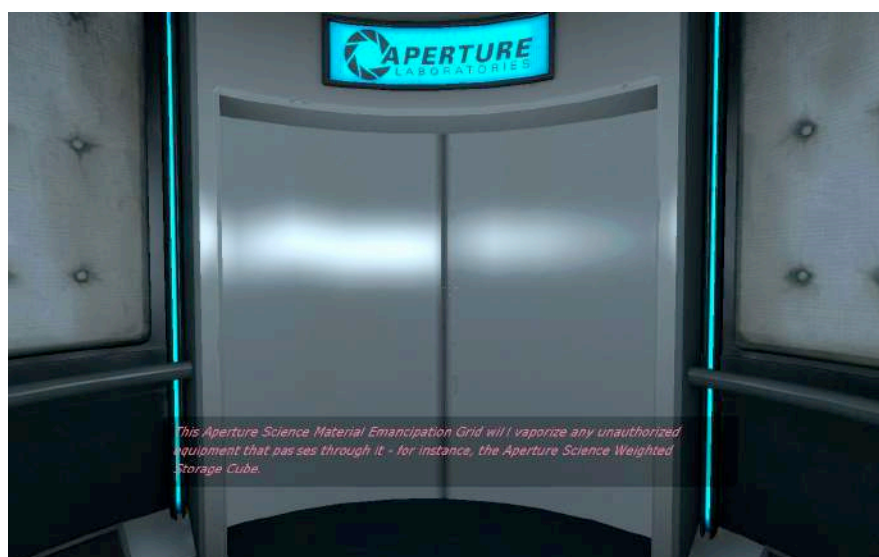
Kun laatikko asettuu napin päälle onnittelee huoneessa kuuluva ääni pelaajaa (kuva 26a). Se myös kehottaa pelaajaa siirtymään ovesta hissiin, jonka edessä on suojakenttä (kuva 26b). Ääni kertoo suojakentän tuhoavan kaikki ylimääräiset objektit, kuten laatikon, jos yrität ottaa sellaisen mukaan. Tästä voidaan päätellä, että kentässä löytyviä esineitä ei tarvitse kuljettaa mukana seuraaviin kenttiin, vaan kaikkien pulmien ratkaisuun tarvittavat resurssit löytyvät kentästä

itsestään. Jos tätä ei kerrota pelaajalle, voisi hän myöhemmässä kentässä ajatella, että pulma on mahdoton ja ainut ratkaisu olisi ollut tajuta ottaa aiemmasta kentästä esimerkiksi laatikko mukaan ja kantaa se tänne asti. Silloin pelaaja ei välttämättä tutkisi kenttää tarpeeksi tarkkaan läpi vaan lopettaisi pelaamisen turhautumisen vuoksi.



Kuva 26a ja 26b. Kenttä loppuu hissiin, jonka edessä on suojakenttä.

Lopuksi pelaaja astuu hissiin, jonka ovet sulkeutuvat. Hississä pelaaja ei voi tehdä muuta, kuin katsella ympärilleen ja kuunnella puhetta (kuva 27). Hissit ovat selkeitä päätöksiä kentälle. Nyt pelaaja voi olettaa, että kentän tarkoituksena on päästä hissiin. Hissin aikana peli myös lataa seuraavan kentän, jolloin kentän vaihdos saadaan piilotettua pelaajalta.



Kuva 27. Hississä pelaaja ei voi kuin odottaa.

Ensimmäinen kenttä opetti pelaajalle muutaman perusasian pelistä.

- Pelaaja voi liikkua ja hyppiä vapaasti pelimaailmassa.

- Pelissä on mystisiä portaaleja, joiden mukaan peli on saanut nimensä. Niiden läpi voi sekä kulkea että katsella. Portaaleja on punaisia ja sinisiä. Ne herättivät luultavasti pelaajassa eniten huomiota. Tämänkaltaista pelimekaniikkaa ei oltu tehty missään pelissä aiemmin.
- Pelissä on yhdeksäntoista testikammiota, joista jokainen on yksi kenttä ja joissa luultavasti on lisää pulmia ratkaistavaksi.
- Pelissä on laatikoita sekä nappeja, joilla on tarkoitus avata ovia. Viimeinen ovi johtaa hissiin, joka on kentän lopetus.
- Peli ei käsittele aivan tavallista ihmistutkimusta. Huoneessa puhuva ääni kuulostaa robotilta, joka tuntuu olevan seonnut eikä ole kiinnostunut oikeasti pelaajahahmon turvallisuudesta.

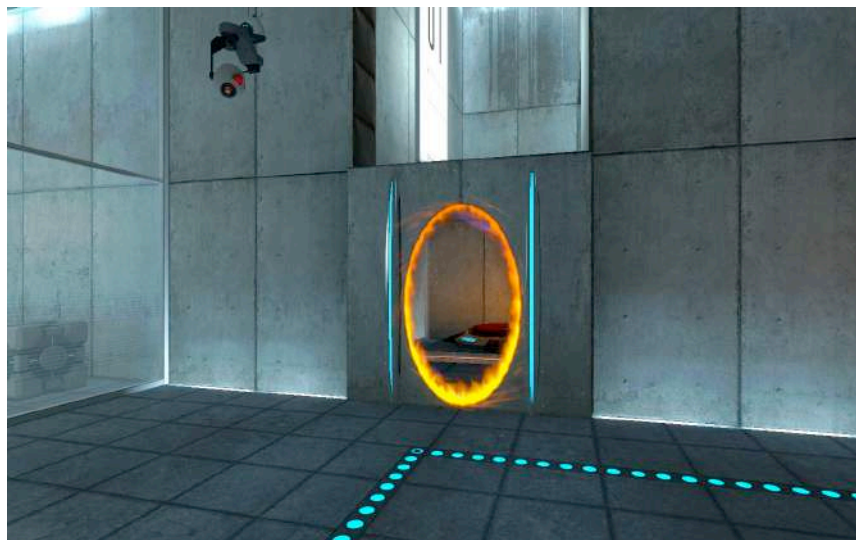
Level 01

Hissin ovet aukeavat ja ensimmäinen huomiota kiinnittävä asia on syttyvä valotaulu (kuva 28). Se kertoo uuden kentän alkavan.



Kuva 28. Kenttä alkaa valotaululla.

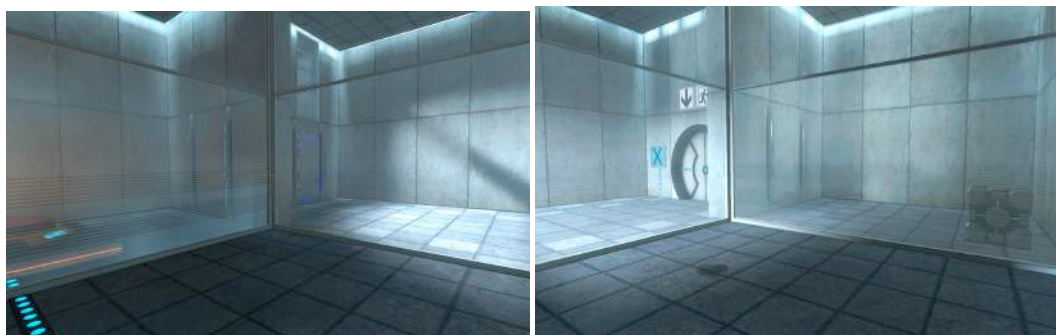
Valotaulun jälkeen pelaajalle näytetään koko kenttä kokonaisuudessaan. Kentässä on yksi suuri huone, joka on jaettu lasiseinillä neljään osaan (kuva 30a ja kuva 30b). Keskimmäisessä on punainen portaali, mutta ei oviaukkoja muihin tiloihin (kuva 29).



Kuva 29. Punainen portaali pysyy paikallaan.

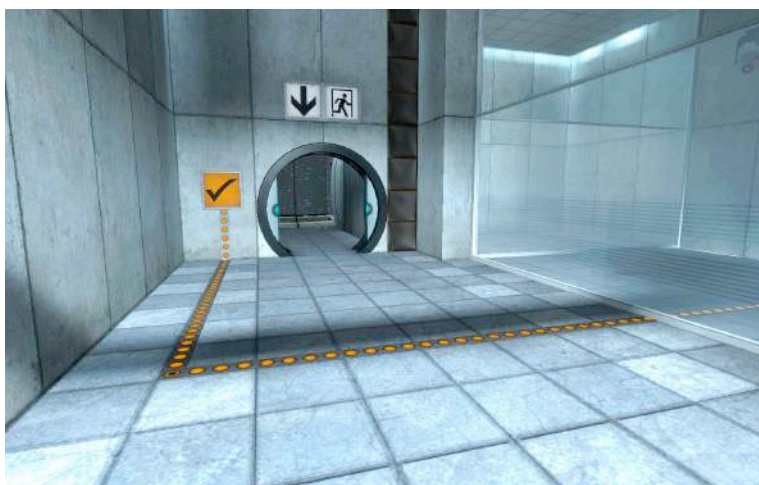
Huoneen lasiseinillä eristetyllä kolmella tilalla on jokaisella oma merkityksensä. Yhdessä on laatikko, toisessa nappi ja kolmannessa suljettu ovi hissille. Juuri suoritettu ensimmäinen kenttä opetti mitä tilanteessa täytyy tehdä. Nyt kuitenkin pulma on hieman kinkkisempi, koska laatikko on suljetussa huoneessa.

Huoneessa kuuluu jatkuva portaalin avautumis- ja sulkeutumisia. Sitä seuraamalla voidaan huomata, että jokaiseen eristettyyn tilaan syttyy vuorotellen sininen portaali. Nyt pelaajan täytyy odottaa, että portaali aukeaa oikeaan huoneeseen niin että hän pääsee pulmassa eteenpäin. Pelaajan on tehtävä myös päätös, katsooko hän lasiseinien läpi minne sininen portaali ilmestyy, vai ymmärtääkö hän katsoa suoraan punaiseen portaaliin ja odottaa, että sen läpi näkyy tarvittava asia (ensin laatikko, sitten nappi ja lopulta ovi).



Kuva 30a ja 30b. Huone on jaettu lasiseinillä neljään osaan.

Lisäksi kentän läpi pääsemiseksi pelaajan täytyy kantaa laatikko portaalin läpi (kuva 31). Tässä huomataan, että myös laatikot voivat matkustaa portaalien läpi. Koko pelin tärkein ominaisuus on tietenkin portaalit ja niiden hyödyntäminen erilaisissa pulmissa. Laatikkopulmia on nähty peleissä aiemminkin, mutta portaalit ovat täysin uutta. Kuitenkin kaksi ensimmäistä pulmaa ovat olleet ainoastaan laatikoiden siirtelyä. Kummassakin kentässä ollaan kuitenkin jo kokeiltu portaaletta eri tavoilla, mikä auttaa pelaajan ymmärtämään portaalit ennen todellisten haasteiden alkamista.



Kuva 31. Ovi joka vie hissiin aukeaa viemällä laatikko napin päälle.

Toisessa kentässä opimme:

- Portaalit voivat vaihtaa paikkaa.
- Portaalit ovat välttämättömiä pulmien ratkaisemiseen.
- Portaalien läpi voidaan kantaa myös laatikoita.
- Pelaaja saattoi myös huomata, että portaalit eivät ole vaarallisia, vaikka ne sammuisivat sillä hetkellä kun pelaajahahmo on juuri kulkemassa siitä läpi.

Level 02

Uusi kenttä alkaa jälleen valotaululla, joka sijaitsee pienessä suljetussa huoneessa (kuva 32a). Huoneessa on ovi, mutta se on suljettu, eikä se avaamiseen tunnu olevan mitään vaihtoehtoa (kuva 32b). Ainut katseen kohdistava asia on lasin takana näkyvä huone, jonka keskellä on pyörivä laite (kuva 32c). Laite ampuu tasaiseen tahtiin uusia portaaletta seinille, joten voidaan olettaa sen olevan portaalilaite tai portaaliase (kuva 32d).

Lisäksi jo tässä vaiheessa on helppo huomata, että punainen portaali on korkeammalla tasanteella, jossa on myös uloskäynti hissille, eli kentän loppu. Tavoitteena on siis kulkea sinisen portaalin läpi ja tulla ulos punaisesta portaalista.

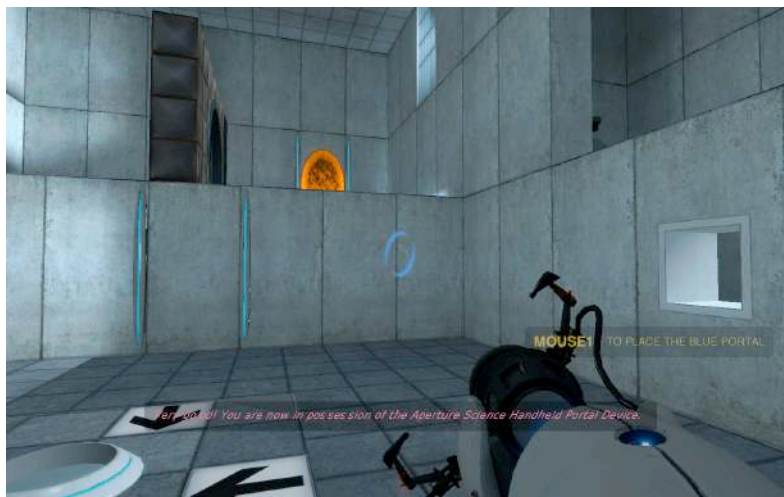
Melko pian ovi aukeaa ja pelaaja pääsee kulkemaan suureen huoneeseen. Ovi pysyi kiinni hetken aikaa kentän alussa, jotta pelaajalla olisi aikaa seurata hetken aikaa portaaliasetta toimia. Pelaajan liikkumista siis rajoitettiin niin, että hänellä olisi enemmän aikaa omaksua uusi asia, mikä luultavasti koettiin tärkeäksi pelin ominaisuudeksi.



Kuva 32a, 32b, 32c ja 32d. Ensimmäisen huoneen lasiseinän läpi näkyy portaaliasetta.

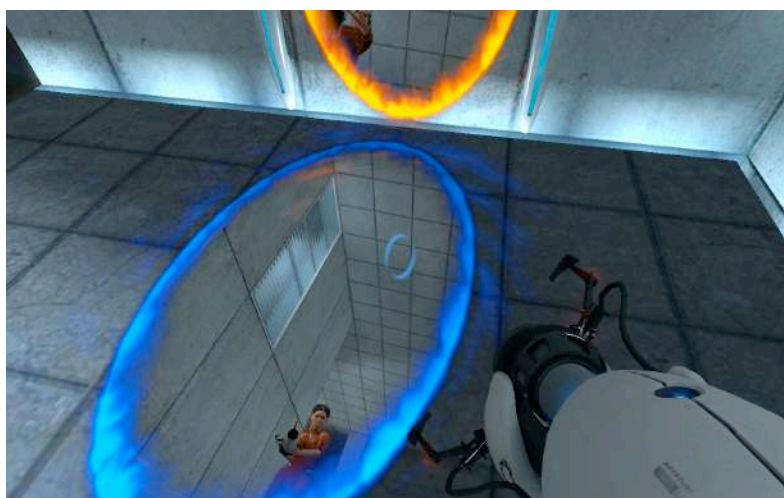
Kun pelaajahahmo kävelee lähelle portaaliasetta nappaa hahmo sen automaattisesti käteensä. Nyt tavallisesti tyhjän näkökentän eteen ilmestyy futuristinen ase ja peli antaa ohjeen: "Mouse1 = aseta sininen portaali" (kuva 33). Pelaajalle ei kerrota suoraan minne sinisiä porttaaleja pystyy laittamaan, mutta hänelle näytettiin aiemmin kuinka portaaliasetta ampui uusia porttaaleja seiniin.

Nyt kentän pulma ei ole kovinkaan erikoinen. Tähtäämällä minne tahansa ja painamalla hiiren nappia ohjeen mukaisesti syntyy sininen portaaliksi. Sen kautta voi kulkea loppuun. Pelaajalla on kuitenkin nyt hyvä mahdollisuus ensimmäistä kertaa tutkia portaaleja rauhallisella ajalla. Myös ensimmäisessä kentässä pysyi tutkimaan portaalien toimintaa, mutta nyt sinisen portaalin voi asettaa minne tahansa.



Kuva 33. Pelaajahahmo pitää portaaliasetta kädessään.

Portaaleiden toimintaa on hankala käsittää ainoastaan vierestä katsomalla. Pelaaja voi esimerkiksi asettaa portaalit aivan vierekkäin, jolloin siihen syntyy ikuisen ”kuilu” (kuva 34). Menemällä sinisestä portaalista sisään, tulee ulos punaisesta, joka johtaa suoraan takaisin siniseen portaaliiin ja niin edelleen.



Kuva 34. Pelaaja voi kokeilla rauhasa portaaliaseen toimintaa.

Monet tulevat pulmat vaativat ajattelua, jossa alkuperäinen käsitys täytyy unohtaa ja on osattava ajatella luovasti. Tämä kenttä opetti pelaajalle:

- Portaaleja voi ampua valkoisiin seiniin.
- Pelissä ei ole tarkoitus kiivetä tai hyppiä, vaan uusia portaaleja tekemällä voi matkustaa kätevästi.
- Jos oven vieressä ei ole valoviivaa, ne aukeavat jollain muulla tavalla kuin suurta punaista nappia painamalla. Joskus jopa vain odottamalla hetken.

Level 03

Seuraava kenttä on L-kirjaimen muotoinen käytävä, jossa on kaksi ”rotkoa”, joista ei pääse hyppäämällä pois. Kahden rotkon keskellä on taso, jossa on punainen portaali (kuva 35a). Pulma ei ole hankala ratkaista, koska se on lähes samanlainen kuin aiemman tason pulma. Jälleen pelaajan annetaan harjoitella rauhassa mekaniikkaa.

Kentässä asetetaan sininen portaali esimerkiksi seinään ja kuljetaan sen läpi rotkon yli. Itselläni kävi tässä vaiheessa iloinen ajatus: ”Näin helppoa se on, ei tarvitse alkaa hyppimään rotkon yli tai etsimään kiertoteitä, kuten yleensä peleissä täytyy”. Toisen rotkon yli päästään kuitenkin asettamalla sininen portaali toiselle puolelle rotkoa (kuva 35b). Punainen portaali on ollut edellisessä kentässä uloskäynti, mutta nyt pelaajan on astuttava sen sisään. Sillä tahdotaan varmistaa, että pelaaja ymmärtää portaalien olevan toiminnaltaan samankaltaisia.



Kuva 35a ja 35b. Kentässä on kaksi rotkoa.

Kentästä pelaajalle opetettiin:

- Portaaleja voidaan asettaa joko itseä lähelle tai paikkaan minne tahdotaan päästä.

Portalista johdantovaihe on tavallaan hyvin hankala havaita. Koko peli on luotu testaamaan portaalimekaniikan toimintaa. Se on siis käytännössä pelkkää johdantoa. Portal julkaistiin osana Orange Box –julkaisua, jossa tuli mukana muutama muukin peli. Pelissä voi tulla uusia johdantovaiheita, jotka opettavat uusia asioita. Jokainen uusi asia on opetettava pelaajalle, eikä kaikkia ominaisuuksia ole välttämättä pakko antaa käyttöön heti pelin alussa.

Suosittelen pelaamaan Portalin läpi ensin tehden omia havaintoja ja sen jälkeen kuunnellen tekijöiden kommenttiraidat, jotka tulevat pelin mukana. Peli on hyvä opetuksellisesti varsinkin jos sinulla ei ole paljoa pelisuunnittelukokemusta ennestään.

5 Johtopäätös ja pohdinta

Pelialalla työskenteleminen on unelma. Se ei ole ainoastaan työ, vaan se on intohimo. Baarikeskustelussa fraasissa ”olen töissä pelialalla” on samanlaisia vivahteita kuin ”soitan bändissä”. Ammattimuusikot varmasti kokevat elävänsä unelmaa, mutta he ymmärtävät sen olevan täyspäiväistä työtä. Pelialalla tunnutaan kiinnostavan näihin asioihin paljon huomiota – selitetään vuorotellen miten mukavaa on tehdä pelejä ja samalla vakuutellaan miten älyttömän rankkaa se on.

Kaikista himoituin rooli tuntuu olevan pelisuunnittelija. Kuulostaa hienolta ajatukselta: ”minä saan suunnitella pelejä, joita ei kuitenkaan tarvitse itse toteuttaa!”. Ihmiset kuvittelevat osaavansa suunnitella mielenkiintoisen pelin, ilman että he ovat oikeasti harjoitelleet suunnittelua. Kuulen usein heittoja ”-- jos saisin saisin mahdollisuuden tehdä pelejä, niin tekisin hurjan hyvän pelin”. Todellisuudessa mikään ei estä ketään. Pelejä voi suunnitella ruutupaperille ja demoversioita voi rakentaa tyhjistä pitsalaatikoista.

Opinnäytetyöni painopiste on analyyseissä. Niissä tuon ilmi jokaiselle peliä pelaavalle ihmiselle näkyviä asioita. Tärkein ajatus on, että pelit koostuvat erilaisista palasista, ja nämä palaset voi löytää peliä tutkimalla. Kun jokainen pala irrotetaan kokonaisuudesta ja sitä ruvetaan tutkimaan tarkemmin, voidaan ymmärtää kuinka pelejä tehdään. Kysymällä kysymyksiä ”mikä pala on?”, ”kuinka se on suunniteltu?”, ”mikä sen merkitys on kokonaisuuden kannalta?”, ”mitä vaaditaan että sen toteuttamisen? (visuaalisuus, toiminnallisuus)” saadaan runsaasti lisätietoa itse pelin tuotantoprosessista.

Pelin johdantovaihetta ei pidetä mielestäni tarpeeksi suuressa arvossa. Sen ei nähdä olevan suunnittelullisesti erityisen mielenkiintoine vaihe, tai sitten siitä ei ainakaan puhuta kovinkaan paljon. Johdantovaihe on enemmänkin pakollinen paha mikä täytyy hoitaa pois alta. Väitän kuitenkin että pelin opettaminen voi olla yhtä hauskaa kuin muukin pelaaminen. Pelaajalle tulee onnistumisentunteita, kun hän tajuaa peliä paremmin. Johdanto tosin myös voi olla tukahduttavan tylsää jos se syöttää liikaa informaatiota tai esittää sen liian tylsästi. Pelin aloitus kannattaa suunnitella hyvin ja siihen kannattaa käyttää paljon ajatustyötä.

Lähteet

Adams, E., Dormans, J. 2012. Game Mechanics - Advanced Game Design. Berkeley: New Rider Games.

Adams, E., Rollings, A. 2007. Fundamentals of Game Design – Game Design and Development Series. New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Brathwaite, B., Schreiber, I. 2009. Challenges for Game Designers. Boston: Course Technology.

Extra Credits. 2014. Design Club – Super Mario Bros: Level 1-1 – How Super Mario Mastered Level Design.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZH2wGpEZVgE>. 26.10.2015.

Fullerton, T., Swain, C., Hoffman, S. 2004. Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games. San Francisco: CMP Books.

Huhtamo, E., Kangas, S. 2002. Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus.

Kankaanranta, M., Neittaanmäki, P., Häkkinen, P. 2004. Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja – ideasta eteenpäin. Tallinna: Kustannus Oy Rajalla.

McCarthy, D., Curran, S., Byron, S. 2005. The Complete Guide to Game Development. Art & Design. East-Sussex: Ilex Press limited.

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

Salen, K., Zimmerman, E. 2004. Rules of Play – Game Design Fundamentals. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Schell, J. 2008. The Art of Game Design - A Book of Lenses. Burlington: Elsevier.

Simons, I. 2007. Inside Game Design. London: Laurence King Publishing Ltd.

Wolf, M. 2008. The Video Game Explosion – A History from PONG to PlayStation® and Beyond. London: Greenwood Press.

Peliluettelo:

EA Canada. 2013. FIFA

Cupercell. 2012. Clash of Clans.

Kasauma Education Ltd. 2015. Keeduu.
King. 2012. Candy Crush Saga.

Nintendo. 1985. Super Mario Bros.

Rovio Entertainment. 2009. Angry Birds.

Rovio Entertainment. 2012. Bad Piggies.

Valve Corporation. 2007. Portal.

343 Industries. 2012. Halo 4.

Pelianalyysin perusrakenne

Mikä pelissä toimii

- Mitä ovat pelin hyvät ominaisuudet / piirteet?
- Miksi ne ovat hyviä?
- Mikä tekee niistä hyvän ja voisiko niitä parantaa entisestään?

Mikä pelissä ei toimi

- Mitä ovat pelin heikkoudet?
- Miksi ne ovat ongelma?
- Mistä ne aiheutuvat?
- Miten ja millä eri tavoin ne voitaisiin korjata?
- Mitä korjauksesta seuraisi?

Pelin kokonaisuus ja jatkokehitys

- Mitä olisi voinut jättää pois vahingoittamatta kokonaisuutta?
- Mitä olisi pitänyt lisätä lopputuloksen parantamiseksi?

(Manninen 2007. 103.)