

RESET

Suunnitteluajurit peliin

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Kulttuuri ja luova ala

Muotoilun koulutusohjelma

Teollinen muotoilu

Opinnäytetyö

24.11.2013

Markus Sokolnicki

TIIVISTELMÄ

Markus Sokolnicki
47 sivua
RESET – Suunnitteluajurit peliin
24.11.2013

Teollinen muotoilu
Muotoilun koulutusohjelma

Ohjaajat: Theory Interactive Oy, Alpo Oksaharju
Tuntiopettaja Ville-Matti Vilkkä

Opinnäytetyössäni määritellään suunnitteluajurit Reset-tietokonepeliin sekä tarkastellaan peliteollisuutta muotoilijan näkökulman kautta.

Työn alussa on tutkittu miten muotoilijat ovat päätyneet peliteollisuuteen ja minkälaisia rooleja he ovat omaksuneet. Tämän jälkeen olen tutustunut eri alojen suunnittelu- ja tuotekehitysprosesseihin ja luonut näiden pohjalta prosessin suunnitteluajureiden määrittämiseen.

Suunnitteluajurit koskevat lähinnä pelin arkkitehtuuria sekä yleistä tunnelmaa. Etsin lähdemateriaalia kirjallisuudesta, elokuvakulttuurista, arkkitehtuurista, scifi-tarinoista, alalla vaikuttaneista ihmisistä, ympäristöistä ja kaikesta, minkä ajattelin sopivan aiheeseen.

Työ sisältää paljon kuvia ja niitä tukevaa tekstiä. Halusin esittää asiat selkeästi ja ytimekkäästi visuaalisen kerronnan kautta.

Avainsanat:
Suunnitteluajurit, peliteollisuus, referenssit, ohje-
nuora, kriteerit.

ABSTRACT

Markus Sokolnicki
47 pages
RESET – Design drivers
24.11.2013

Industrial Design
Degree Programme in Design

Instructors: Theory Interactive Ltd. Alpo Oksaharju
Teacher Ville-Matti Vilkkä

My final thesis is about defining design drivers to a PC game called Reset and looking at the game industry from the designer's point of view.

In the beginning of the thesis I have studied how designers have entered the game industry and what kind of roles they have acquired. I have also gotten to know the designing- and merchandice developing processes of different fields and created a process for defining design drivers based on them.

Design drivers are mostly about the architecture and mood of the game. I looked for source material from literature, film culture, architecture, scifi-stories, people who have influenced the industry and anywhere I thought would fit to the topic.

Thesis includes a lot of pictures and text to explain them. I want to have clear and to-the-point presentation through visual storytelling.

Keywords:
Design rivers, Game industry, References, Guideline,
Criteria

SISÄLLYS

1. Johdanto aiheeseen
2. Peliteollisuudesta
3. Tavoitteet
4. Theory Interactive Oy
5. Projektista yleisesti
6. Suunnitteluajurit
 - 6.1 Suunnittelun kriteerit
 - 6.2 Ympäristöanalyysit
 - 6.3 Referenssit
 - 6.4 Pelin tunnelma
7. Yhteenveto
8. Lähteet

1. Johdanto

Pelialaan tutustuminen vaikutti mielenkiintoiselta haasteelta. Ystäväni Alpo Oksaharju perusti Theory Interactive Oy:n kaverinsa kanssa ja he alkoivat tekemään Reset-peliä. Se vaikutti mielestäni mukavalta ja ajankohtaiselta aiheelta. Peliala oli minulle hyvin vieras käsite ja halusin tämän työn avulla syventää osaamistani ja oppia uutta.

Tarkastelen opinnäytetyössäni tutkimuksellisesti teollisen muotoilijan näkökulmasta minkälaista tietoa ja osaamista työn tukena tarvitaan. Esitän mallin suunnitteluprosessista, joka helpottaa ja nopeuttaa työntekoa ja jonka avulla määrittelen suunnitteluajureita. Suunnitteluajureiden avulla annan ohjenuoran ja työkalut tekemiselle, joiden avulla työn teossa pääsee eteenpäin.

Ajurit koostuvat suunnittelun kriteerien, ympäristöanalyysin, referenssien sekä pelin tunnelman analyyseistä. Työssäni tarkastellaan pelin arkkitehtuuria sekä yleistä tunnelmaa.

Suunnitteluajurit pohjautuvat taustatutkimuksiin ja omiin havainnoiteihin peliteollisuudesta, kirjallisuudesta, pelien pelaamisesta, elokuvista, suunnitteluprosesseista jne.

Visuaalisesti halusin tavoittaa yhtenäisen tyylin ja suunnittelin kokonaisilmeen niin, että sen läpikäyminen kuvia ja niitä tukevaa tekstiä tulkitsemalla herättäisi ajatuksia lukijassa.



2. Peliteollisuudesta

Harvat pelit rakentuvat samalaisista elementeistä kuin ennen vanhaan. Tietokonepelin suosion alkuaikoina 1970- ja 1980-luvulla tekniikka oli vielä niin yksinkertaista, että jokainen tietokoneen omistaja pystyi piennellä asiaan syventymisellä tekemään jopa itse pelinsä.

Muistan, kuinka tein kaverini kanssa Commodore 64-tietokoneella yksinkertaisia pelejä, joissa lennettiin aluksella ylöspäin ruudulla. Pelit olivat grafiikaltaan ja pelijuo-neltaan hyvin yksinkertaisia, joten ei tarvittu kovinkaan suurta porukkaa tekemään yhtä peliä.

Teknologian kehittymisen ansiosta ovat myös pelit kehittyneet huomasti. Kehityksen myötä pelin

tekemiseen on tarvittu enemmän osaamista ja pelin tekemiseen käytetyt budjetit ovat kasvaneet huomattavasti. Nykyajan pelit tehdään lähes aina tiimityönä oli kyseessä sitten iso tai pieni pelifirma.

Peliala on noussut markkinoilla isoksi tekijäksi, vaikkakin työllistäjänä peliteollisuus on vielä hyvin pieni sekä ainakin Suomessa vielä näihin päiviin asti suurelle yleisölle tuntematon.

”Peliteollisuus on ollut koko 2000-luvun ajan viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava haara” <www.neogames.fi/tietoa-toimialasta> (24.11.2013).

Peliteollisuus on ohittanut tallennetun musiikin myynnin ja on melkein yhtä suuri teollisuuden ala

kuin elokuva-ala. Myös Suomessa peliteollisuus on tällä hetkellä hurjassa nousussa. Siitä on tullut merkittävä osa kulttuurivientiteollisuutta. Kotimaan markkinoiden pienuuden johdosta 90 % pelialan suomalaisesta tuotannosta päätyy vientiin. <www.neogames.fi/tietoa-toimialasta> (24.11.2013).

Liikevaihto pelifirmalla voi parhaimmillaan olla samaa luokkaa kuin kaikille tutulla Nokialla hyvinä aikoina, mutta samaan aikaan henkilöstömäärä voi pysyä ainoastaan muutamissa kymmenissä. Tämä tarkoittaa sitä, että peliteollisuudessa tarvitaan monialaista osaamista.

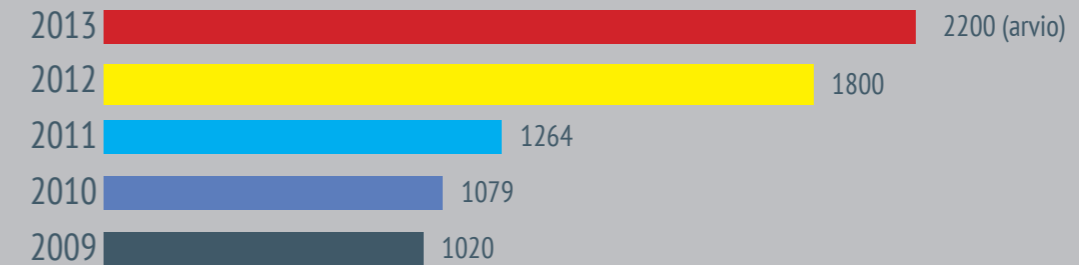
Peliteollisuus on internetin ja tietokoneiden kehittymisen myötä noussut nopeasti sijoittajien mielenkiinnon kohteeksi. Siihen on

TOIMIALAYTIMEN (PELINKEHITYS JA PELIPALVELUT)

Liikevaihdon kehitys



Työntekijämäärän kehitys



Neogames.fi

alettu kiinnittämään huomiota viime vuosikymmeninä.

Tämän hetken peliala on siitä hauskaa murroksessa, että hyvällä idealla ja toteutuksella voi nopeasti ja pienilläkin investoinneilla saada aikaiseksi jotain mistä tulee maailmanlaajuisesti tunnettu ja miljoonien ihmisten päivittäin käyttämä toteutus. Tämä yksistään on aika kiehtova ajatus.

Työn tekeminen on kivaa

Suomessakin viimeistään lähiaikojen peliyriyten menestyminen on tuonut pelialalla työskentelemisen ihan oikeiden työpaikkojen joukkoon.

Pelialan osaajia on pidetty omituisena porukkana; nämä pelaajat ja pelien tekijät ovat sitä sakkia, joi-

ta vanhemmat useasti kehottavat lähtemään ulos raittiseen ilmaan tietokoneen ruudun ääreltä tai puoliset hämmästelevät kumppaninsa ajan käytön prioriteettejä.

Tällä alalla ei olla totuttu miettimään liiketaloudellisia strategioita tai leimailtu kellokortteja tasatunnein, vaan enemmänkin hommia tehdään intohimoisesti elämäntavaksi.

Pelialalla asioita käännetään ehkä helpommin ylösalaisin, mutta asiat pyritäänkin tekemään aivan eri tavalla kuin mihin olemme tottuneet ja tähän on selkeästi toiminut. Esimerkiksi päätöksenteossa pyritään mahdollisimman vähäiseen byrokraatiin ja osallistuviin toimintamalleihin.

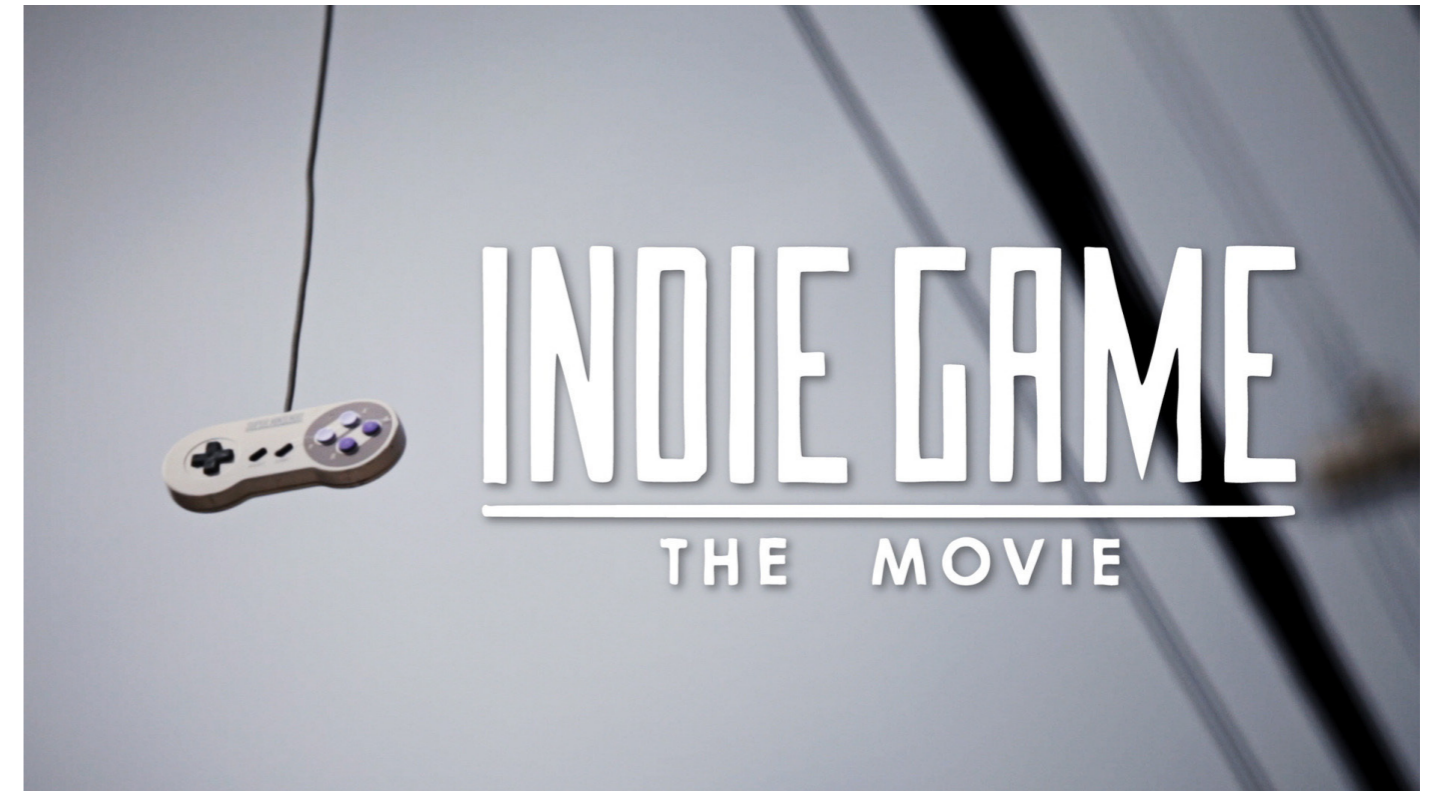
Tästä hyvänä suomalaisena esi-

merkkinä Supercell: siellä kokouksissa jokaisen mielipide huomioidaan ja työntekijöiden ideoita kuunnellaan tasa-arvoisina – aina ei edes muisteta kenen idea alunperin oli. Esimerkiksi kerran joku ehdotti pallomeren rakentamista yrityksen tiloihin. Se oli niin mukana tempaava idea, että se oli pakko toteuttaa. Tämä viestii yrityksen toimitusjohtaja Ilkka Paananen mukaan yrityksen toimintaideologiasta sen, että samalla tavalla tehdään myös pelejä. Kaikki tulee tehtyä yhdessä. (Vilkkala, Markku 2013. Supercell kaksikko haluaa Suomeen oman pii-laakson. Iltalehti. 16.10.2013.)

Helsingin Sanomien haastattelussa toimitusjohtaja Paananen kertoi myös ajatelleensa yritysrakenteen aivan uusiksi Supercelliä perustessaan. ”Firmat pitäisi koota niin



Pixar-toimisto



Indie game - the Movie

kuin ammattilaisurheilujoukkueet”. Tämän ideologian perustana oli, että tunnustetaan peliala lahjakaiden tekijöiden alaksi ja pyritään hankkimaan juuri tähän joukkueeseen sopivat pelaajat ja tavoite on saada heidät pelaamaan hyvin yhteen, joukkueena, kaikki muu olisi epäolennaista, liikevaihtoa myöten. (Miettinen, Anssi 2013. Ovista ja ikkunoista. Helsingin Sanomat, 20.10.2013, C1-C4.)

Liiketoiminta- sekä yritysmallia on otettu maailmalta, erityisesti Yhdysvalloista. Pii-laakson nöртеistä ja puistoissa larppaavista kummaisista on kasvanut maailman yritysmaailman muuttajia.

Menestyskonsepteja, kuten Googlea, Yahoota ja Pixaria yhdistää työntekijöiden tarpeiden huomiointi ja innovatiivinen

yritysrakenne .

Esimerkiksi Pixar on kuuluisa siitä miten yrityksessä monia päätöksiä tehdessä mietitään ”olisiko se kivaa tehdä” ja useat päätökset syntyvätkin fiilispohjaisesti.

Esimerkkinä voisi mainita myös, että työntekijät saavat halutesaa rakentaa oman työpisteensä näköiseksi. Ja nyt ei puhuta muutamasta koristekasvista tai työtuolin valinnasta, vaan usealla Pixar-studion työntekijällä on oma työpiste, joka näyttää pieneltä talolta kuisteineen ja kaikkineen.

Tämä kaikki juontaa juurensa siitä, että kun työntekijöinä on lahjakkaita ja innovatiivisia ihmisiä, ei heidän luovuutta haluta rajoittaa, vaan antaa heidän ilmentää sitä kukin haluamalla tavallaan.

Myös yhteisöllisyyttä pyritään tyypillisesti korostamaan. Työtiloista on luotu sellaiset, että ihmiset saadaan yhteen. Tarkoituksena tällä on saada aikaiseksi tiloja, joissa ihmiset kohtaisivat, rentoutuisivat ja viihtyisivät. Esimerkiksi vain kahvin hakemisesta tulee näin mukavaa ja suotavaa. Pixarin toimistolla on esimerkiksi taukotila, mikä on täynnä erilaisia mureja ja muuta välipalaa. Tämä on tietysti osa suurempaa ajatusmallia, joka tekee työpaikasta viihtyisän paikan. Adrian Molina Pixarilta kertoo joka päivä hakevansa kollegan kello neljän mureille ja tämän aikana he ideoivat myös vapaasti työhön liittyvissä asioissa. Näinkin pieneltä kuulostavalla rutiinilla he ovat luoneet keskenään mukavan ja tehokkaan työskentelytavan. (Hartlaub, Peter 2010. Creativity thrives

in Pixar’s animated workplace. San Francisco Chronicle. 13.06.2010.)

Muotoilijan roolit pelituotannossa

Nykyajan pelituotantoa voisi hyvin verrata esimerkiksi elokuvatuotantoon niin rakenteeltaan kuin liikevaihdoltaankin.

Tarkastelen tuttua asiaa, elokuvaa sekä siihen liittyvää osaamista: yksinkertaisuudessaan tarvitaan käsikirjoittaja, tuottaja, ohjaaja, kuvaajat sekä näyttelijät. Näinkin lyhyeen listaan ihmisistä liittyy paljon erialaista osaamista sekä sidosryhmien vuorovaikutusta.

Elokuvalla on pitkä historia ja Hollywood on luonut siitä jättimäisen teollisuudenalan, jossa on löydetty hyvinkin tarkoituksenmukainen

työnjako.

Mikäli tuotanto on iso, on luonnollisesti joka osa-alueella omat osaajansa ja vieläpä omat osaajansa eri osa-alueiden hallintaan. Jos taas kyseessä on esimerkiksi pieni indie-tuotanto voi kaikista näistä osaamisista vastata vain muutama kykenevä henkilö.

Samantyyppisestä toimintamallista puhutaan pelituotannossa. Jokaisella osa-alueella on omat osaajansa tai on ihmisiä, jotka ovat monessa mukana.

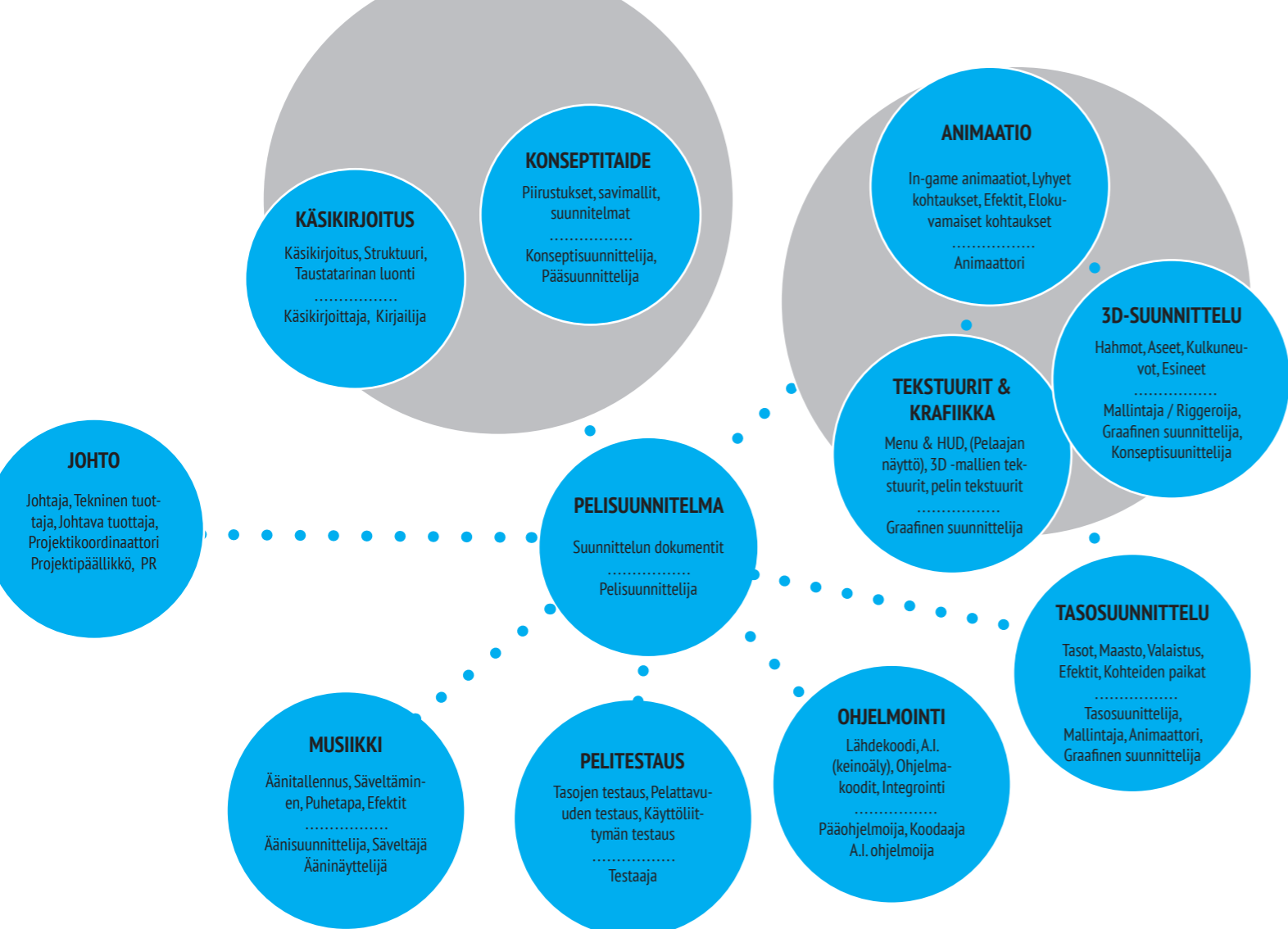
Pelin tekemisessä tavallisesti mukana on suunnittelija, käsikirjoittaja, ohjelmoija, taiteilija, tuottaja, hyvin samantapaisesti kuin elokuvan tekemisessäkin. Pelin tekeminen on tiimityötä, jossa tiimin jäsenten yhteen toimiminen on

tärkeää.

Suunnittelija (designer) voi tehdä hyvinkin erilaisia asioita riippuen tehtäväalueesta. Teollinen muotoilija (industrial designer), konseptisuunnittelija (concept designer) ja pelisuunnittelija (game designer) voivat kaikki olla eri henkilöitä, jotka tuottavat peliin sisältöä, teosta tai tuotetta omien osaamisensa rajoissa. Yhtä hyvin näistä kaikista osa-alueista voi olla vastuussa yksi suunnittelija, kuten usein pienissä indie-tuotannoissa on yleensä tapana.

Perinteisesti teollisen muotoilijan rooli on tarkastella tuotteen tekemistä estetiikan lisäksi myös käyttö- ja käytettävyyden näkökulmasta.

Konseptisuunnittelija tarkastelee enemmän kokonaisilmettä, toimim-



Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. 53. Tallinna; Kustannus Oy Rajalla.

taa ja estetiikkaa. Pelisuunnittelija suunnittelee pelin olemuksen, toimintamallit ja pelimekaniikan ytimen.

Pelisuunnittelija keskittyy pelin kulkuun ja pelikenttien toimivuuteen.

Taiteilija (visual artist), keskittyy audiovisuaalisen kokonaisilmeen luomiseen ja pelin pelattavuuden huomiointiin.

Muotoilijat voivat toimia taiteellisen johtajan, pääsuunnittelijan ja visuaalisen suunnittelijan välimaastossa. Muotoilija voi myös toimia tuottajan oikeana kätenä ja näin ollen olla enemmän taiteellisen johtajan tai pääsuunnittelijan

roolissa. (Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. 46-47. Tallinna; Kustannus Oy Rajalla.)

Muotoilijan toimenkuva riippuu paljon siitä, miten hyvin tuntee alaa ja minkälainen kokemus alalta on. Isoissa tuotannoissa rooli voi olla hyvinkin rajattu, kun taas pienemmissä tuotannoissa roolit ovat hyvin häilyviä.

Mielestäni muotoilijan koulutuksen ja ajatusmaailman sisäistyneen henkilön vahvuus on siinä, että hän pystyy eläytymään eri rooleihin ja katsomaan eri näkökulmista asioita ja hahmottamaan tätä kautta kokonaisuuden omalla tavallaan.

Muotoilija voi toimia vaikka 3D-suunnittelijan tittelillä pelifirmassa eri aloilta olevien kollegojen kanssa, mutta se mikä erottaa muotoilijan on kenties se opittu ja kokemuksen tuoma hiljainen tieto ja näin ollen muotoilijan aikaansaama lopputuloseroa varmasti muun alan osaajien tuotoksista.

Muotoilija kykenee tuomaan konkreettisen esinemaailman ja ympäristön vaikutuksien tunnun sekä kenties perkspektiivin tuntua kolmiulotteisuuden kautta eri tavalla kuin pelialalla tyypillisesti työskentelevien graafisen maailman asiantuntijat.

Se missä muotoilija voi näyttää kyntensä peleissä, on löytää ba-

lanssi uskottavuuden ja pelin väliltä. Muotoilijan pitää pystyä ymmärtämään ettei kyseessä ole oikea maailma, vaan pitää vaan saada se uskottavasti näyttämään siltä

Graafisella alalla työskentelevät touhuavat enemmän tai vähemmän kaksiulotteisten pintojen parissa. Muotoilijan suunnitelmat käsittävät kolmiulotteisen koskeltavissa olevan lopputuloksen oli kyseessä sitten virtuaalinen ympäristö, teollinen tuotemuotoilu tai muunlainen muotoilun keinoin saavutettu päämäärä.

Peliteollisuudessa muotoilijoiden työnkuva on vahvasti lähtöisin animaatio-, scifi- sekä piirroselokuvien maailmoista. Teknologian ja koko markkinan kehityksen myötä on tullut väistämättömäksi 3D-suunnitteluun erikoistuvien ammattilaisten tarve ja tähän kategoriaan sopivat teolliset muotoilijat myös hyvin.

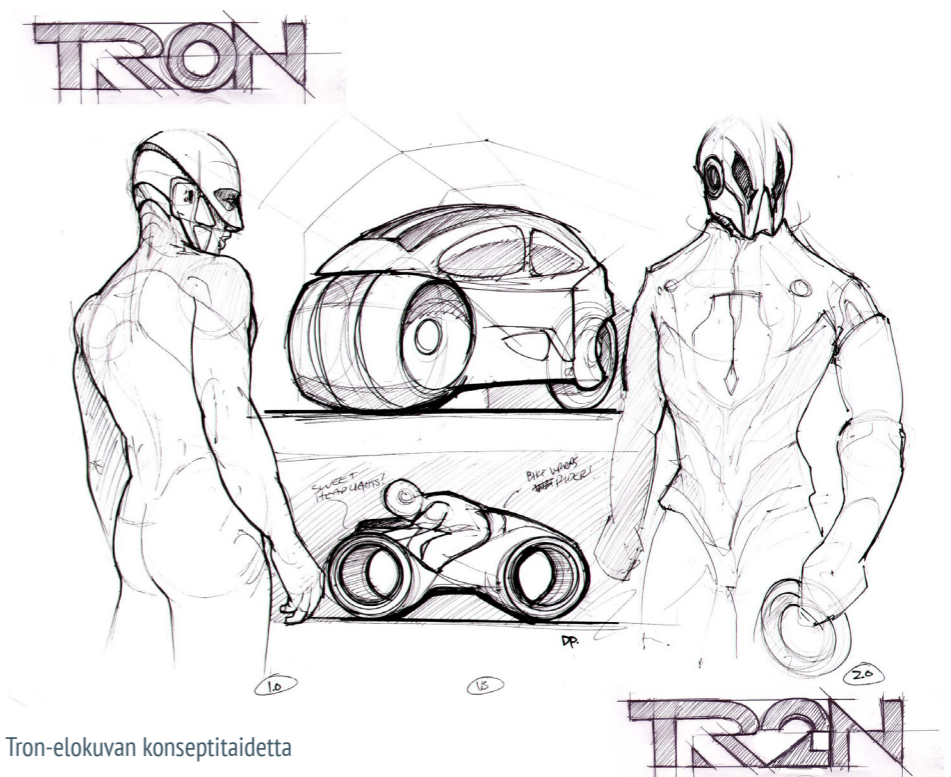
Muotoilijat, animaattorit ja taiteilijat ovat tulleet peliteollisuuteen osittain siitä yksinkertaisesta syystä, että haluttiin säästää kuluissa ja pysyä aikatauluissa.

Tuotannon eri vaiheissa tarvitaan eri tyyppisiä ihmisiä ja mikäli pystytään visualisoimalla ja tarinan kerronnalla esittämään tietokonepelin tarina ja luonne, auttaa se paljon kokonaiskuvan suunnittelua ja kehitystä. Tässä mielestäni muotoilijat ovat yleensä hyviä.

Jos pelituotannon alkuvaiheessa huomataan idea kannattamattomaksi on erittäin järkeenkäypää kuopata se ja kohdistaa työnteko johonkin muuhun. Näin säästetään selvää rahaa ja työntekijöiden motivaatio ja ennen kaikkea innovatiivinen ilmapiiri pysyy hyvänä. Supercellin toimitusjohtaja Ilkka Paanasen mukaan pelialalla pidetäänkin useasti epäonnistumista hyväksyttävää ja siitä jopa

palkitaan. (Vilkkala, Markku 2013. Supercell kaksikko haluaa Suomeen oman pii-laakson. Iltalehti. 16.10.2013.)

”Kukaan ei halua epäonnistua, mutta se oppi, joka siitä tulee, on niin suunnattoman arvokasta, että koemme sen juhlimisen arvoiseksi” (Vilkkala, Markku 2013. Supercell kaksikko haluaa Suomeen oman pii-laakson. Iltalehti. 16.10.2013.)



Tron-elokuvan konseptitaidetta

3. Tavoitteet

Muotoilijana näen roolini tämän pelin kehittämisessä sellaisena, joka luo tuotekehitysprosessin tai suunnittelumallin helpottamaan sekä nopeuttamaan työntekoa.

Tarkoitukseni on antaa ohjenuora tekemiselle, mutta ohjeistus ei ole tiukasti noudatettava, vaan luovalla alalla ohjeita tuleekin tulkita tapauskohtaisesti.

Pyrin kuvaamaan suunnittelu-prosessin etenemisen ja ehdotan suunnittelun tueksi suunnitteluajureita (design drivers). Esitän

esimerkkitapauksella miten itse tulkitseen niitä.

Suunnitteluajureita hyväksikäyttään on yritykseen tulevan uuden henkilön helpompi hahmottaa ja omaksua minkälaisista elementeistä peli sekä sen tyyli rakentuvat.

Annan työkalut tekemiselle, joita referoimalla graafikot, animaattorit, visualistit ja muut pääsevät eteenpäin tekemisissään.

Rajaus

Insinööritaustaisena teollisena muotoilijana alkuperäiset ajatuk-

seni oli hyvinkin konkretian puolella tekemiseni suhteen.

Aikomukseni oli tehdä konseptisuunnitelma peliin visualisoimalla tuotokseni tarpeeksi selkeästi, tekemällä prototyyppejä ja hahmomalleja sekä mallintamalla tietokoneella.

Miettiessäni tarkemmin opinnäytetyöni sisältöä tuli järkeväksi tarkastella sitä, mikä kaikki vaikuttaa halutunlaisen lopputuloksen saavuttamiseksi.

Opinnäytetyöni fokus siirtyi enemmän suunnitteluajureiden kehittämiseen. Pää tavoitteeni on luoda

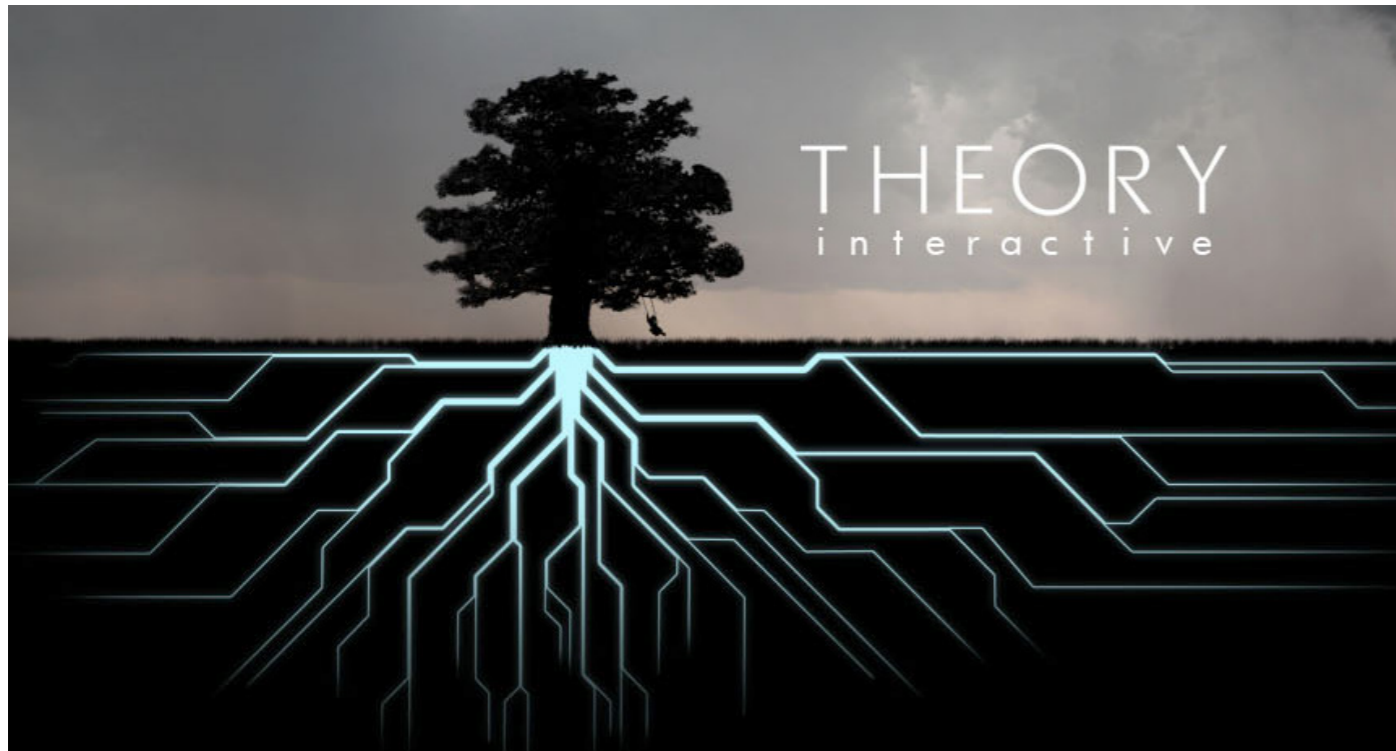
visuaalisia referenssejä ja skenaarioita, joita seuraamalla lopputulos olisi tavoitellun kaltainen.

Valitsin tämän aiheen opinnäytetyökseni kenties pelialalle työllistymisen toivossa. Myös sen kannalta näin tarpeelliseksi keskitymisen prosessiin enkä niinkään yksityiskohtaisiin visualisointeihin tai muotojen hakemiseen.

Tämä voisi olla ominaisempaa konseptisuunnittelijoille, jotka kantavat enemmän vastuuta visuaalisesta tyylistä. Tai mallintajille, joiden ammattitaitoon kuuluu tietää tekniset rajoitteet sekä tehdä niiden puitteissa parasta mahdol-

lista jälkeä.

Tarkoitukseni ei ole ottaa liiemmin kantaa itse pelin pelisuunnitteluun, koska siitä on hyvin vahva näkemys yrityksen perustajilla. En myöskään lähde kuvittamaan tai muotoilemaan yksittäisiä kohteita, vaan esittelen minkälaista tietoa ja osaamista työn tueksi tarvitaan.



4. Theory Interactive Oy

Theory Interactive on riippumaton kahden taiteilijan, Alpo Oksaharjun (medianomi, 3D visualisointi) ja Mikko Kallisen (tekno), 2012 perustama pelifirma Espoosta.

Alpo toimii käsikirjoittajana, suunnittelijana sekä vastaa hyvin pitkälti visuaalisesta ilmeestä. Mikko vastaa suunnittelun lisäksi ohjelmoinnista ja säveltämisestä.

Alpo ja Mikko saivat idean pienen indie-pelifirman perustamiseen pienen budjetin elokuvista, kuten "Moon" ja "Cube" sekä Alpon muuttama vuosi sitten käsikirjoittamasta peli-ideasta. Alpo ja Mikko alkoivat miettiä miksi pelialalla ei ole samantyyppisiä indie-pelejä. He halusivat luoda pelin, jonka vi-

suaalisesta laadusta ei tingittäisi ja jonka juoni ei olisi lineaarinen.

Pelialalla, toisin kuin elokuvateollisuudessa, tämä tarkoittaisi suuria rahallisia satsauksia. Alpo ja Mikko päättivät kuitenkin yrittää.

Theory käyttää kehittämäänsä ja omistamaansa Praxis-teknologiaa. Itsetehty teknologia mahdollistaa kaiken räätälöimisen omiin tarpeisiin sopivaksi sekä poikkeamisen alalla vallitsevista tavoista luoda sisältöä.

Theory tekee peliä nimeltä Reset. Sen on tarkoitus valmistua vuonna 2014.

Reset-pelin lyhyt kuvaus

Reset on yhden pelaajan seikkailu, scifi noir, arvoituksellinen ensimmäisen

mäisen persoonan ongelmanratkaisupeli PC:lle. Pelissä painopiste on tarinassa ja tunnelmassa.

Pelin ainutlaatuinen ominaisuus on pelaajan kyky palata ajassa takaisin ja ratkoa ongelmia yhdessä itsensä kanssa. Pelaaja monistaa itseään ja määrittelee ajan ja paikan pelissä, mihin hän voi hypätä (reset) ajassa takaisin ja ratkaista ongelmia itsensä kanssa.

Tarina sijoittuu kuvitteelliselle 16 neliökilometrin saarelle Galápagos-alueella. Pelin pelaa noin kuudessa tunnissa, mutta pelaajan oma tahti saarta kierrellessä vaikuttaa pelin pituuteen. Saari on täynnä pieniä tiedonjyviä, jotka syventävät pelikokemusta.



TUTKIMUS

Pelialan historia
Teollisuudenalan analyysi
Aineiston keräys ja analysointi

PROJEKTIN SUUN- NITTELU

Tavoitteet
Rajaus
Työkalut ja menetelmät

TOTEUTUS

Suunnitteluajurit
Analyysit
yhteenvedo

LOPPUTULOS

Ohjeistuksen esittäminen
lopullisten tuotosten tulkinta
Arviointi

5. Projektista yleisesti

Projektin alussa minulle oli tärkeää lukea hieman pelialan historiaa ja päästä koko alaan sisälle.

Ymmärtääkseni yksinkertaisesti enemmän miten pelejä oikein tehdään ja miten muotoilijat ovat tulleet hommaan mukaan, kartoitin itse pelien tekemiseen liittyvää teoriaa ja tutustuin peliteollisuuteen.

Opinnäytetyöni aikana olen ym-

märtänyt paremmin mitä muotoilijat tekevät pelimaailmassa ja miten he ovat sinne päätyneet.

Toisaalta koko prosessi on ollut yhtä sekamelskaa siinä mielessä, että ensin olen aloittanut jonkun tekemisen, kunnes olen huomannut, että olisi pitänyt aloittaa eri tavalla tai toisesta näkökulmasta katsottuna.

Eli tämä on ollut tietyllä tavalla hyvä oppimisprosessi, olen aloittanut ja huomannut tekeväni asiat väärin ja yrittänyt tämän jälkeen

tehdä asioita eri tavalla.

Alunperin ajatukseni oli tehdä konseptisuunnitteluun pohjautuva työ, mutta prosessin edetessä työn sisältö on kuitenkin muuttunut. Työ muuttui suunnitteluajureiden määrittelemiseksi kuvallisia esimerkkejä hyväksi käyttäen.

Onneksi toimeksiantajani on ollut myös hyvin avoin tekemääni projektia kohtaan ja olemme pystyneet rakentavasti miettimään ja keskustelemaan mihin suuntaan työni rakentuu.

Projektin aloitus

Projektissani olen pyrkinyt käyttämään minulle ominaisia työkaluja ja menetelmiä.

Niin teollisen muotoilun kuin pelisuunnittelun alallakin prosessikaavioita projektin kulkuun löytyy monia, kuten tekijöitäkin.

Olen tarkastellut tässä työssä lähinnä pelin arkkitehtuuria sekä yleistä tunnelmaa. Näitä samoja tarkastelumenetelmiä voi soveltaa myös pelin muihin osa-alueisiin. Riippuen siitä, mitä suunnittelee peliin.

Etsin lähdemateriaaliksi kuvia ja videoita, elokuvakulttuurista, arkkitehtuurista, scifitarinoista, alalla vaikuttaneista ihmisistä, ympäristöistä ja oikeastaan mistä vain minkä ajattelin sopivan aiheeseen.

Kirjallisuus on varmasti paljon vaikuttanut myös tämän peli tekijöiden ajatusmaailmaan ja tapaan rakentaa pelin juonta. Tässä työssä en lukenut pelintekijöihin vaikuttaneita kirjoja vaan tutustuin peleistä kertoviin kirjoihin, kuten miten luodaan pelimaailmaa ja sen visuaalisuutta jne. Toimin näin sen takia, että näin sen itselleni tärkeäksi.

Mielestäni moodboardilla on hyvä hahmottaa kokonaisuuksia visuaalisesti ja esittää ajatuksia muille. Tällä, itselleni tutulla tavalla, lähdin liikkeelle visuaalisten referenssien etsimisessä ja tutki-

misessa.

Moodboardissa kerätään yleensä joukko kuvia, esineitä tai mitä vain kuvaamaan tavoiteltavaa tunnelmaa. Kerätyssä materiaalissa aihe on vapaa, kunhan ne ajavat asiansa.

Minä tein moodboardin visuaalisesta materiaalista, josta kokosin kuvia pitkäksi kuvavirraksi. Tästä rupesi hahmottumaan kokonaisuuksia ja arkkitehtuurisia suuntauksia.

Pelin tyylin analysointi

Kyselin Alpolta mistä kaikesta tähän peliin on saatu vaikutteita ja keräsin referenssimateriaalia keskustelujemme pohjalta.

Reset-pelin tyyli rakentuu pelinsuunnittelijan luomasta kokonaisuudesta, johon mainittiin vaikuttaneen esimerkiksi: Aliens, Star wars, Star trek, Transformers, Oblivion ja muut scifi-leffat ja TV-sarjat. Myös retrofuturismi ilmiönä, moderni arkkitehtuuri, omat nuoruuden scifi -tarinat ja konseptitaidet näihin liittyen tulivat esille.

Pelattavuus on samankaltainen kuin Portal 2-pelissä. Pelimekaniikka muistuttaa pelejä The Misadventures of P.B. Winterbottom, Ratchet & Clank Future: A Crack in Time ja Prometheus UDK (Alpo Oksaharju).

Näitä tutkien ja analysoiden etenin tyylin hakemisessa. Pelin tunnelman tavoittamisessa oli todella hyvänä apuna tietysti muutama

Reset-peleistä julkaistu traileri ja se, että pääsin seikkailemaan tehtyyn pelimaailmaan vaikkakin se oli vielä keskeneräinen.

Hyvä tapa tutkia pelimaailmaa sekä tehdä siihen liittyviä havaintoja oli itse pelata pelejä. Otin kuvakaappauksia eri tilanteista sekä purin kuvissa käytetyt elementit ja kuvien herättämät mietteet kirjallisesti. Samankaltaisista peleistä näin nopeasti minkälaiset ratkaisut ovat hyviä ja mitkä huonoja.

Tässä projektissa otin Alpon mainitsemista peleistä sekä muutamasta muusta pelistä ja animaatioelokuvasta vaikutteita. Analysoin niiden vahvuuksia, visuaalisuutta sekä ylipäätään miten niissä on tehty asioita. Esimerkkeinä olivat mm. Portal 2-peli ja Wall-E-animaatioelokuva.

Aina ei mielestäni ole tarpeellista keksiä ja tehdä kaikkea itse alusta asti, vaan on hyvä seurata mitä muut ovat tehneet ja kääntää tämä tieto oman suunnittelun voimavaraksi. Samalla voi seurata, ettei alitajuisestikaan plagioi muiden tuotoksia.



The Misadventures of P.B. Winterbottom



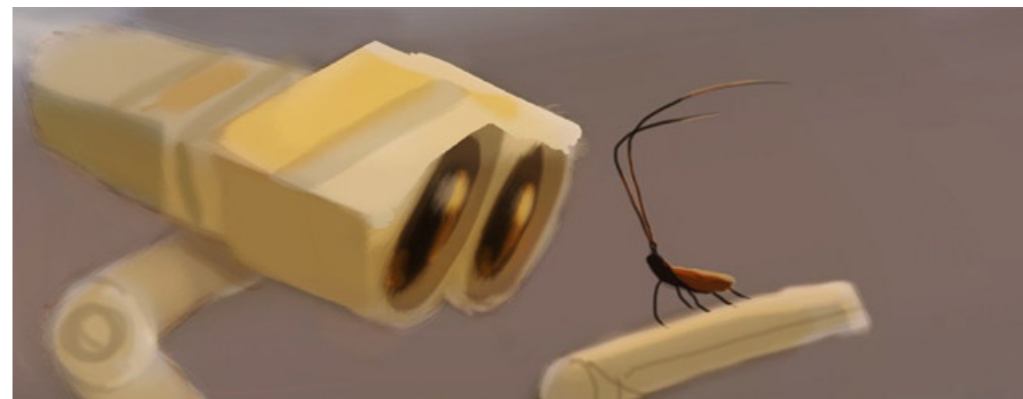
Ratchet & Clank Future: A Crack in Time



Syd Mead-Bladerunner



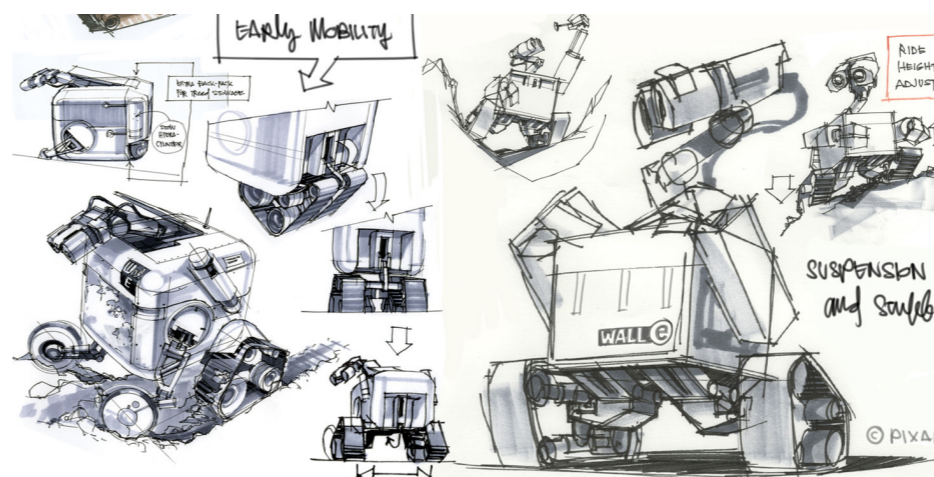
Portal 2



Wall-E



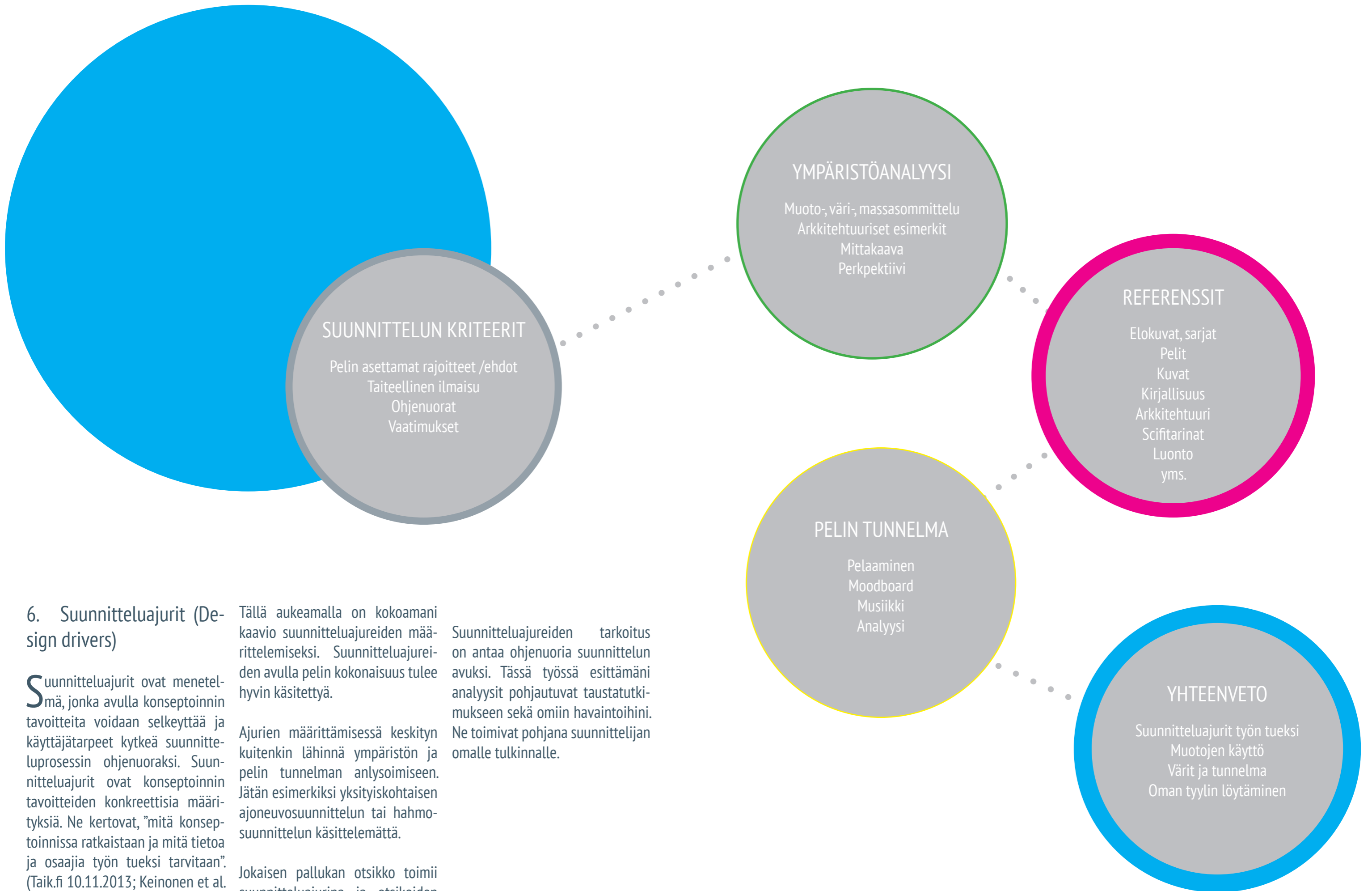
Pierres Vives / Zaha Hadid Architects



Wall-E



Prometheus UDK



6. Suunnitteluajurit (Design drivers)

Suunnitteluajurit ovat menetelmä, jonka avulla konseptoinnin tavoitteita voidaan selkeyttää ja käyttäjätarpeet kytkeä suunnitteluprosessin ohjenuoraksi. Suunnitteluajurit ovat konseptoinnin tavoitteiden konkreettisia määrittäjiä. Ne kertovat, "mitä konseptoinnissa ratkaistaan ja mitä tietoa ja osaajia työn tueksi tarvitaan". (Taik.fi 10.11.2013; Keinonen et al. 2004, 53.)

Tällä aukeamalla on kokoamani kaavio suunnitteluajureiden määrittämiseksi. Suunnitteluajureiden avulla pelin kokonaisuus tulee hyvin käsitettyä.

Ajurien määrittämisessä keskityn kuitenkin lähinnä ympäristön ja pelin tunnelman analysoimiseen. Jätän esimerkiksi yksityiskohtaisen ajoneuvosuunnittelun tai hahmosuunnittelun käsittelemättä.

Jokaisen pallukan otsikko toimii suunnitteluajurina ja otsikoiden alapuoliset luettelot ajureiden sisältönä.

Suunnitteluajureiden tarkoitus on antaa ohjenuoria suunnittelun avuksi. Tässä työssä esittämäni analyysit pohjautuvat taustatutkimukseen sekä omiin havaintoihini. Ne toimivat pohjana suunnittelijan omalle tulkinnalle.



6.1 Suunnittelun kriteerit

Reset-pelin muotokielessä tärkeässä roolissa ovat visuaalisuus ja tulevaisuuden teknologia. Peli sijoittuu lähitulevaisuuteen ja perustuu ns. realistiseen visuaaliseen näyttävyyteen – esineet tulevat siis olla toiminnallisuudeltaan ja käytettävyydeltään tulevaisuuden teknologioihin perustuvia, ainakin teoriassa toimivia ja ennen kaikkea uskottavan näköisiä.

Kun on sisäistänyt seikat, jotka tekevät asioista uskottavia, niitä pitää pystyä hyödyntämään samalla kun unohtaa oikean maailman rajoitteet.

Tämän lisäksi täytyy ymmärtää ja

sisäistää virtuaalimaailman asetamat rajoitukset ja pystyä keskustelemaan vuorovaikutteisesti sekä pelisuunnittelijoiden että taiteellisen johtajan kanssa.

Pelin asettamat ehdot

Kävimme referenssimateriaalia läpi keskustelujen ja kuvallisen materiaalien pohjalta. Tämän tuloksena löytyi yleisiä suuntauksia tilojen käsittelyyn ja kriteerejä, miten saataisiin pelimaailma uskottavaksi ja hyvin pelattavaksi:

Käveltävien pintojen pitää olla tarpeeksi ”lujia”, eli kestävä näköisiä, kestävä robotin painon. Liian huteran tai heikkonäköisiä rakennelmia ei haluttu mihinkään siitä

syystä, että pelimaailmassa saa seikkailla hyvin vapaasti ja rakennelmat eivät ole Reset-pelissä rikkoutuvia – ison robotin liikkua kaiken pitää kestää.

Suuret pinnat ovat suotavia nopean mallinnettavuuden vuoksi. Tilojen pitää olla uskottavia ja funktionaalisia.

Rakennuksiin ei näe sisään vaan mikäli esimerkiksi talossa on ikkuna, on se täysin heijastava. Rakennuksia ja esineitä suunniteltaessa ei tarvitse siis kiinnittää huomiota yksityiskohtaisiin interiööreihin.

Kriteerit taiteellisen ilmaisen kautta

Yksi Reset-pelin pelattavuuteen ja visuaalisuuteen vaikuttavista elementeistä on Theory Interactiven luoma Praxis-teknologia ja sen avulla luotu keinotekoinen ilmakehä ja HDR -luokan renderöinti, eli asiat siis pyrkivät näyttämään mahdollisimman realistisilta.

Näihin ominaisuuksiin on kiinnitetty paljon huomiota peliä tehdessä ja sitä halutaan korostaa myös muotokielen avulla:

Halutaan suuria kaltevia pintoja, mielellään lasisia heijastusten lisäämiseksi. Näin pystytään tuomaan pelin värimaailma ja ilmaston kauneus esille, kuten sään vaihtelut ja renderöinnin korkea laatu.

Pelin visuaalisuuden kannalta haivalsimme, että matalat ja leveät muodot toimivat hyvin ja niiden olisi suotavaa toistua monissa paikoissa.

Kontrastina leveille piirteille on mietitty esimerkiksi pyöreitä ja kaarisektorimuotoja.

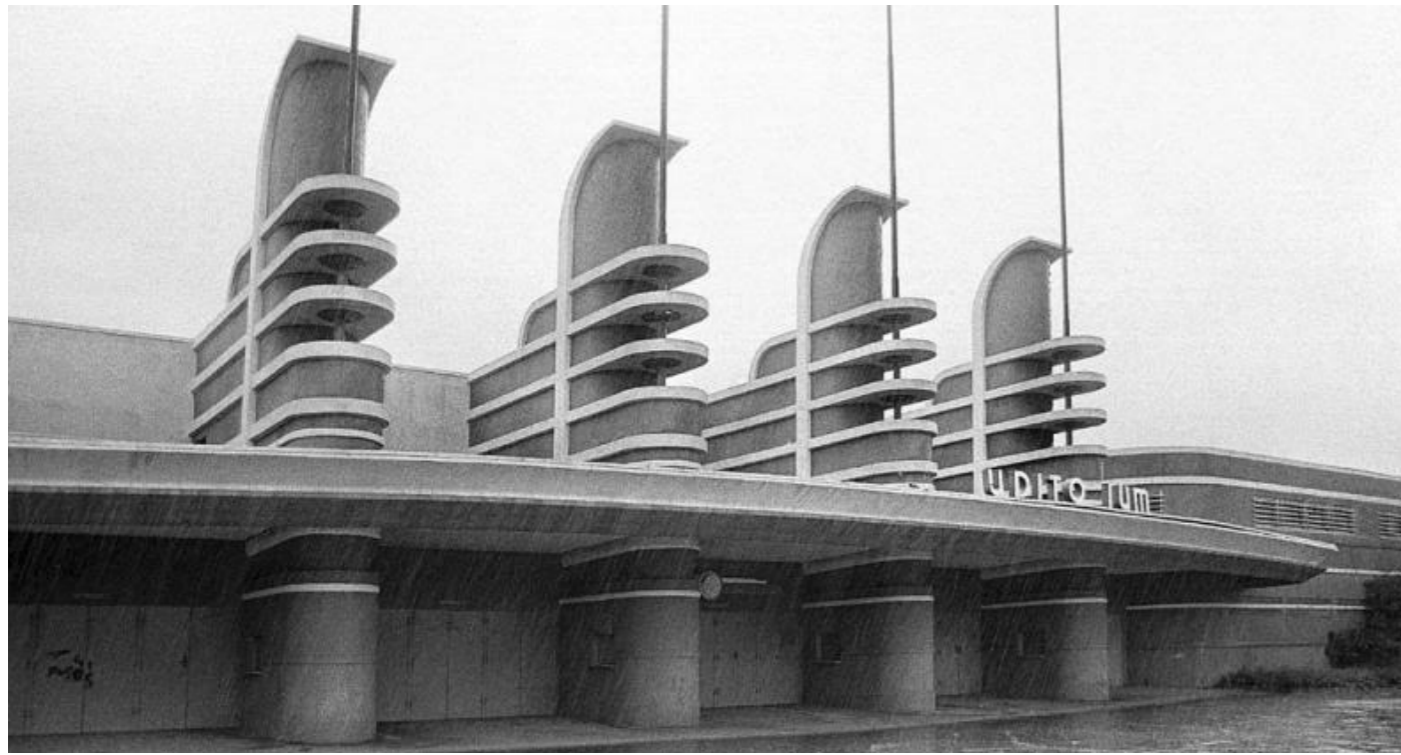
Päämateriaaleina betoni, metalli ja lasi.

Kriteerit perustana suunnitteluajureille

Suunnitteluajurit muodostuvat monesta erillisestä asiasta, kuten olen prosessikaaviossa esittänyt. Kriteerit antavat mielestäni kai-

kille muille ajureille perustan. Ne toimivat myös päävaatimuksina suunnittelijoille.

On hyvin tärkeää, että pelin kriteerit tulevat vahvasti mukaan jo suunnitelmien alkuvaiheessa niin, että suunnitelmia ei aleta tekemään pelkästään taiteellisen näkökulman kautta.



6.2 Ympäristöanalyysit – Arkkitehtuuri muoto-, väri-, massasom- mittelu

Kriteerit mielessä

Pelissä pelataan kaksikerroksisen bussin korkuisella robotilla, joka aiheuttaa rajoitteita liikkumiselle. Pelimaailma sijoittuu pienelle saarelle ja halutaan, että pelaaja voisi hyvinkin liikkumista rajoittamatta tutkia koko pelikenttää vapaasti.

Kuten pelin asettamissa ehdoissa mainitsin, ei pelissä ole rikkoutuvia elementtejä, joten kaikki arkkitehtuuri pitää luoda tämän ehdoilla.

Taiteellisen ilmaisun kriteerit mielessä pitäen, kuten suurien pintojen suotavuus, pintojen kestävyys, lasi ja betoni materiaaleina, lähdin keräämään arkkitehtuurisia esimerkkejä referensseiksi.

Arkkitehtuuri

Reset -pelin arkkitehtuuri määräytyy hyvin pitkälti pelimekaniikan sanelemista ehdoista.

Näiden keräämiäni esimerkkien tarkoitus on näyttää mitkä ovat Reset-pelin muodolliset peruslinjaukset.

Kun halutaan luoda jotain uniikkia, kannattaa mielestäni jokaisen hakea omat referenssinsä ja käyttää niitä hyödykseen.

Löysin paljon peliin sopivaa arkkitehtuuria skandinaavisesta ja aasialaisesta arkkitehtuurista. Nämä yhdistettynä pelkistettyyn moderniin arkkitehtuuriin suurine betoni- ja lasipintoineen toimivat referensseinä hyvin.

Toisen maailman sodan jälkeinen Bauhaus-tyylisen arkkitehtuurin tavat ja tyylit suunnitella esineitä

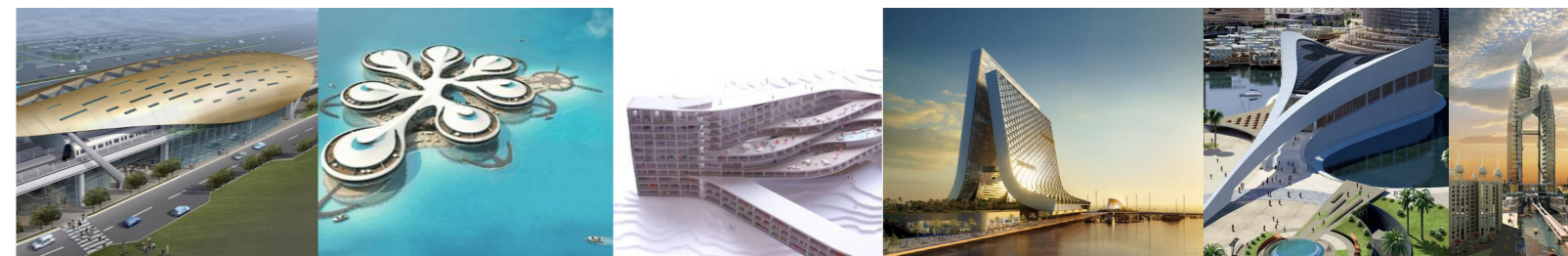
sopivat myös hyvin aiheeseen ja Art Deco-tyylinen funktionaalinen koristeellisuus toimii mielestäni myös hyvin tässä yhteydessä.

Näistä vaikutteita yhdistellen hain kuvia, jotka sopisivat juuri Reset-peliin.

Kannattaa myös muistaa, että pelaaja katsoo pelimaailmaa robotin silmin, eli suunnilleen 3,5 metrin korkeudelta. Tämä kannattaa tiedostaa rakennuksia yms. suunniteltaessa.

Niin kuvia kuin rakennuksiakin tehdessä voidaan korostaa haluttuja kohtia tiedostamalla se, miten katsojan katse kulkeutuu ja mitä pidetään yleisesti esteettisesti miellyttävänä.

Sommittelussa voidaan soveltaa esimerkiksi kolmanneksen sääntöä yksinkertaisena visuaalisena ohjeena ja kultaista leikkausta arkkitehtuurisessa geometriassa.





Kuvasiippaus Reset-pelistä

Muotojen signaalit

Pelaajaa ohjataan muodoilla myös hyvin paljon. Yleisesti voidaan miettiä, että pyöreistä ja orgaanisista muodoista koostuva ympäristö on helposti lähestyttävää, kun taas kulmikkaammista elementeistä koostuvat kokonaisuudet hieman uhkaavampia.

Päähenkilö pelissä on iso roboti, jolla on vaikea liikkua ihmisille tarkoitetussa ympäristössä. Nyt ihmiselle miellyttävät ympäristöt, kuten orgaaninen luonto ja rakennukset, kuten ihmisten kodit, ovatkin robotille vaikeakulkuisia ja kenties uhkaavan tuntuisia.

Reset-pelissä voidaan huomata, että robotille vaikeakulkuisia tai mahdottomia kulkureittejä on esitetty yleisemmin kulmikkaammilla muodoilla, kuten korkeat talot ja ahtaat tilat.

Piirrettäessä kaikki voidaan jakaa erilaisiin perusmuotoihin, kuten ympyröihin, neliöihin, kolmioihin ja kartioihin.

Ei ole sattumaa, että elokuvissa ja peleissä pahat ja pelottavat hahmot ovat hyvin kulmikkaita tai piikkikäitä. Päinvastoin kiltit ja hyvántahtoiset hahmot ovat useasti pulleita ja pehmeitä.

Analysoidessa tarkemmin muotojen luomia mielikuvia, huomataan niiden viestittävän meille erilaisia signaaleja. Mielikuvat rakentuvat monen asian summasta, kuten väreistä, tarinasta ja tunnelmasta, joten kokonaisuus merkitsee hyvin paljon.

Tarkastelen seuraavaksi hyvin lyhyesti perusmuotojen viestittämiä tunnetiloja hahmosuunnittelussa.

Ympyrä

Ympyrä nähdään pehmeänä ja harmittomana muotona, jota käytetään lähinnä piirretyissä sekä lapsille suunnatussa materiaalisissa. Tunnetut iloiset hahmot, kuten Mikki Hiiri, Nalle Puh ja Hello Kitty ovat hyviä esimerkkejä pyöreillä muodoilla aikaansaaduista hahmoista.

Neliö

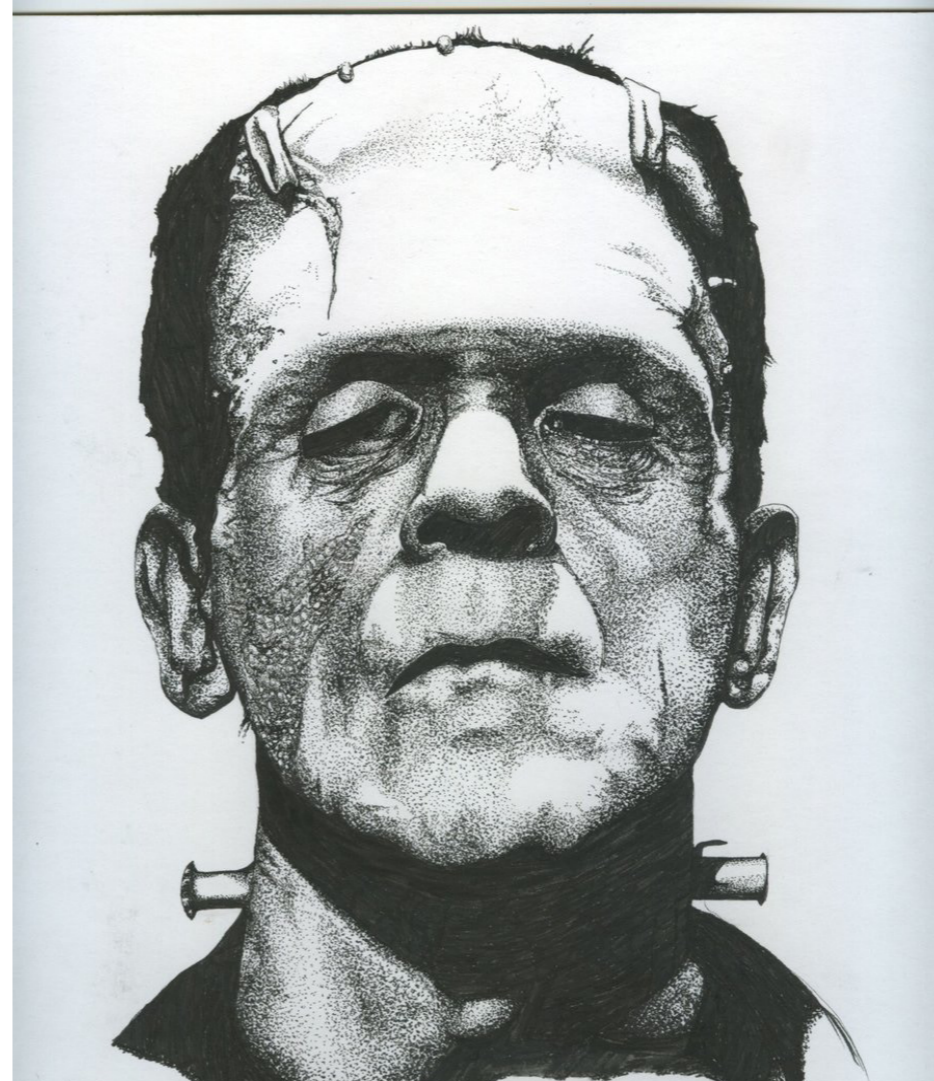
Neliö on jyrkää, vahvaa ja kiinteää muoto, jota käytetään lihaksikkaisissa tai isokokoisissa hahmoissa. Tästä esimerkkinä Frankenstein.

Kolmio

Kolmio kuvaa usein vaaraa ja tätä muotoa käytetään usein ilkeillä tai pahoilla hahmoilla, kuten Disney-elokuvien noidissa.

Muotoja tietenkin yhdistellään halutun hahmon aikaansaamiseksi. Esimerkiksi neliö ja ympyrä yhdistettynä saadaan aikaiseksi iso hyvántahtoinen hahmo, kun taas neliöstä ja kolmiosta muodostettu hahmo voidaan nähdä supersankarina. http://niftysean.blogspot.fi/2011_09_01_archive.html (16.11.2013).

Muotojen luomat mielikuvat kannattaa huomioida suunnitelmissa tehdessä tai ainakin tiedostamalla tavoin erilaisia tunnelmia on helppo korostaa.



Frankenstein



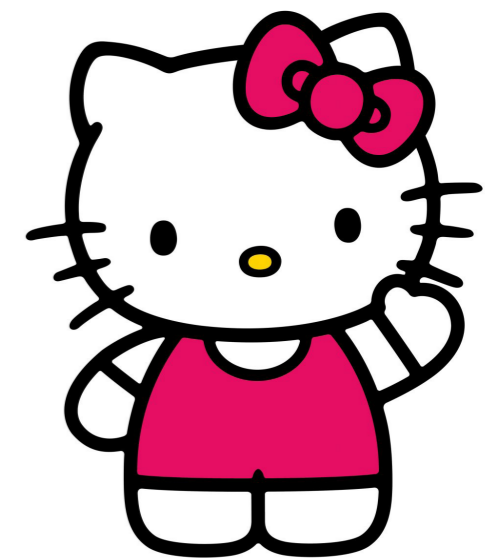
Disney-noita



Mikki Hiiri



Nalle Puh



Hello Kitty



Esimerkki peliin luodusta valaisimesta

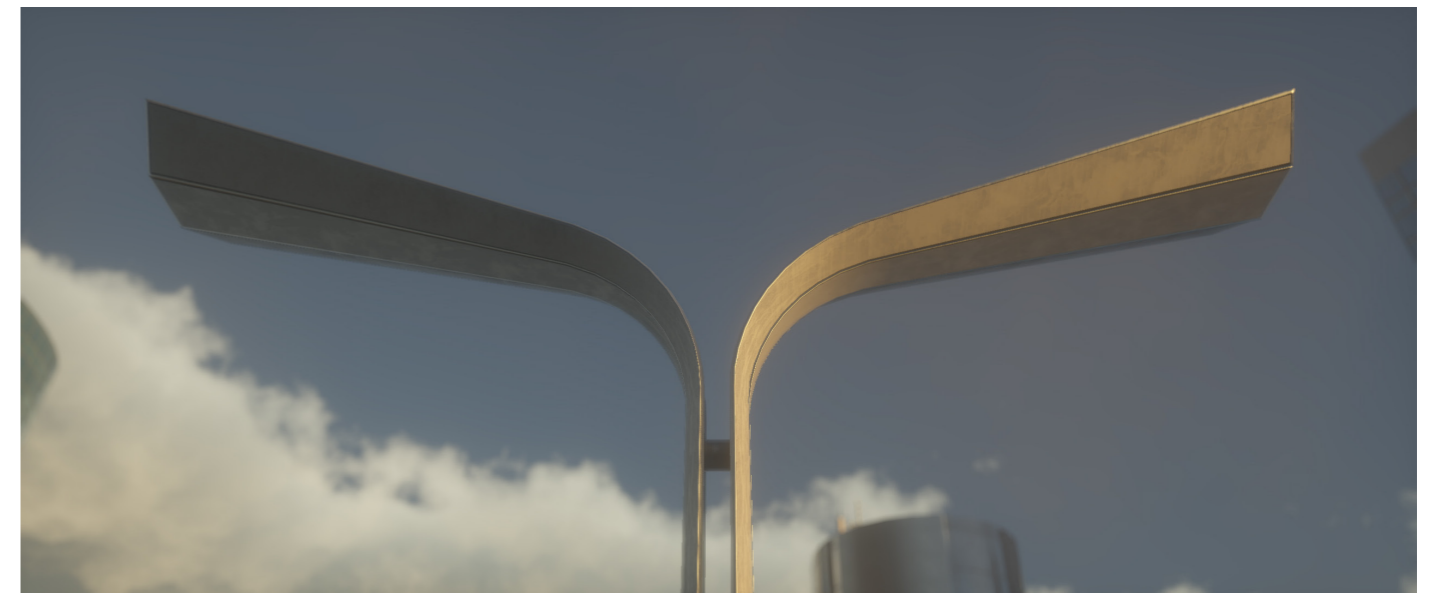
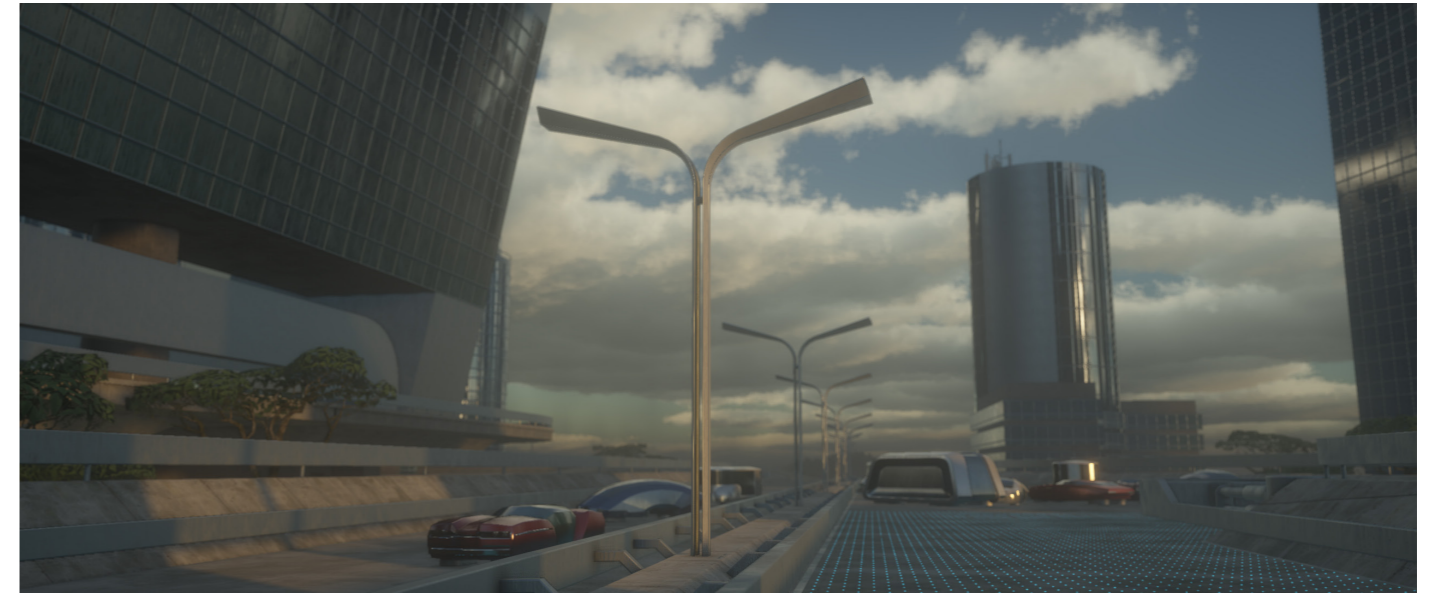
Olen ottanut suunnittelemaani valaisimeen inspiraatiota Reset-pelin muodollisista peruslinjauksista sekä pelin tapahtumapaikasta Galápagos -saari-alueesta. Valaisimen rungossa olen käyttänyt referensseinä lähinnä kasveista tuttuja muotoja ja materiaalit tulivat hyvin pitkälti pelin päämateriaalien määritelmien kautta.

Valaisimessa on myös ajateltu, että iso robotti kykenee näkemään sen helpommin yläpuolelta, joten ehkä meidän maailmasta poikkeavasti kiinnitin paljon huomiota myös valaisimen yläpuoliseen näkymään. Myös valaisimen tekniikka on mietitty ainakin teoriassa toimivaksi asti.

Voit huomata myös, että valaisin on hieman uhkaavan näköinen alhaaltapäin katsottuna, mutta taas

kutsuvamman näköinen yläpuolelta. Valaisimessa on yhdistetty pyöreitä ja teräviä muotoja, joista vaikutelma syntyy.

Valaisimet ovat myös hyvä esimerkki toistettavuudesta. Ne on helppo käyttää hyväksi koko pelimaailman alueella.





Mittakaava ja perspektiivi

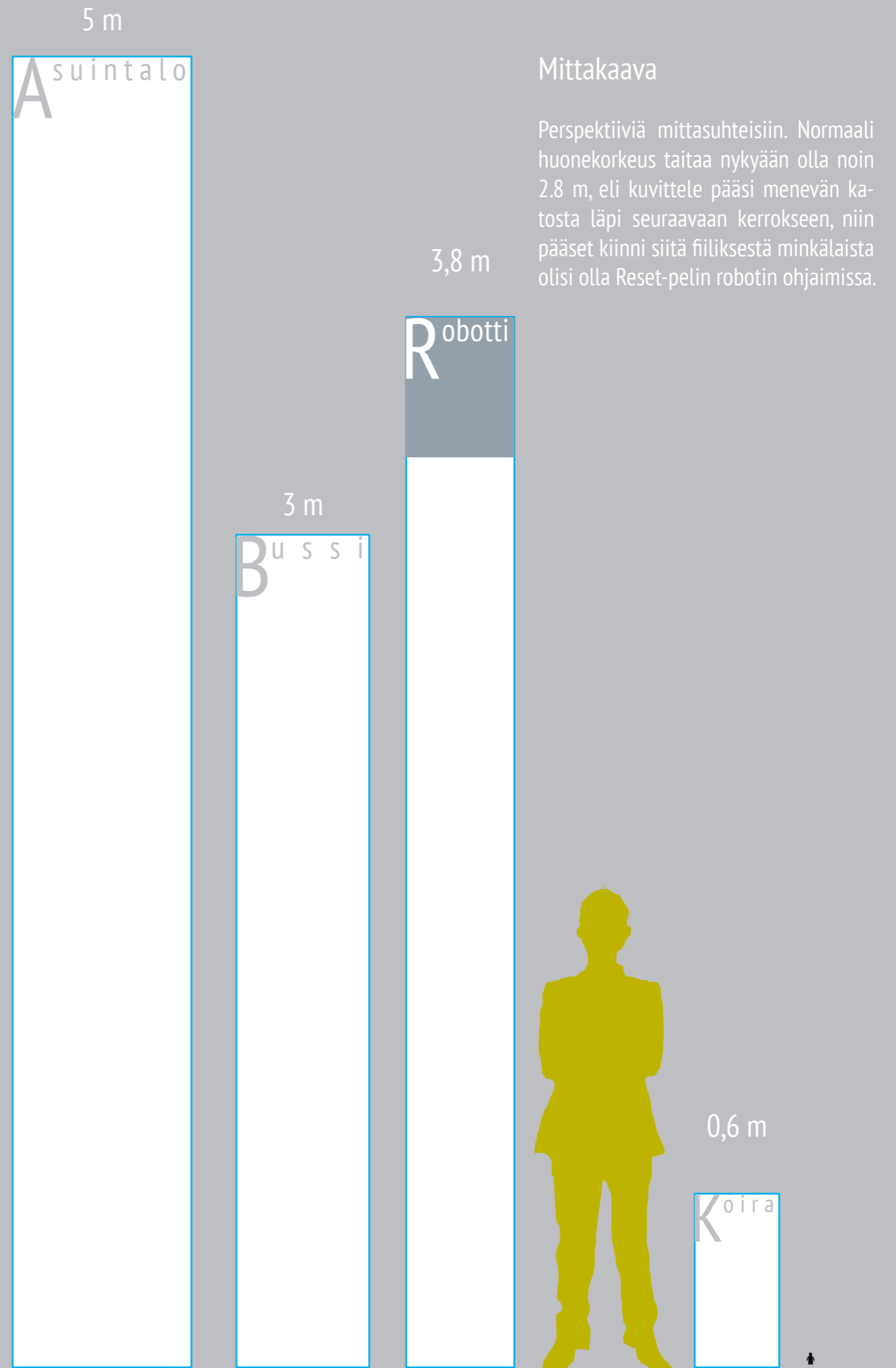
Peli perustuu tulevaisuuden näkömään olemassa olevasta maailmastamme. Mittakaavat kaikissa rakennuksissa ja kulkuneuvoissa ovat siis ihmisille suunniteltuja.

Rakennuksien ja esineiden muotoja on kuitenkin muokattu niin, että ne soveltuvat ison robotin pelattavuudelle. Reset-peliin suunniteltaessa kannattaa kiinnittää huomiota siihen, miten paljon iso robotti vaatii

tilaa ympärillään liikkuaan.

Meidän normaalista poikkeava perspektiivi kannattaa pitää myös oleellisena osana suunnittelua. Peliä katsotaan robotin silmin ja kuvakulmaa ei ole tarkoitus pystyä säätämään.

Robotti on suhteessa autoon suunnitelleen samankokoinen kuin ihmisen mittasuhte isohkoon koiraan, kuten saksanpaimenkoiraan.





6.3 Referenssit

Reset pelin muotokieleen ovat vaikuttaneet varmasti monet eri elokuvat, sarjat ja tarinat, kuten aikaisemmin mainitsinkin, mutta ehkä kiinnostavinta näiden referenssien katsomisessa on poimia niistä omat suosikit ja saada sitä kautta apua omaan tyyliin.

Reset-pelissä suunnittelijalta halutaan omaa näkemystä asioihin, joten referenssejä ei tule käyttää liian suuntaa antavina elementteinä.

Referenssejä tutkimalla pystyy nopeasti kuitenkin huomaamaan minkälaisia ratkaisuja kannattaa tehdä ja mitä välttää.

Materiaalia kannattaa kerätä myös pelimaailman ulkopuolelta tai mistä vain. Esimerkiksi materiaalin hakeminen oikeasta maailmasta tuo useasti peleihin kaivattavaa tuttua fiilistä. Näin pelaajan tai katsojan on helpompi samaistua esineisiin ja peli on näin ollen helpommin lähestyttävä.

Uskottavuutta pelimaailmaan

Kuvamateriaalina käytin paljon konseptikuvia lähinnä scifi-elokuvamaailmasta ja peleistä. Viereisellä sivulla on otoksia keräämistäni kuvista.

Minusta helppo tapa kerätä kuvamateriaalia oli käyttää mm. Pinterest-kuvapalvelua. Kuvapalvelun avulla löysin paljon hyödyllisiä ku-

via ja nopeasti. Kaikissa kuvissa oli myös linkki lähteeseen, joten tätä kautta oli helppo saada enemmän tietoja kuvien takaa, kuten mistä kuva on ja kuka sen on tehnyt.

Referensseinä toimivat myös elokuvat ja TV-sarjat. Miellyttävä tapa saada tietoa peliin haluttavasta visuaalisuuden laadusta ja näyttävyydestä olikin katsoa muutamia pelinsuunnittelijan suosittamia elokuvia ja tehdä niistä analysejä

Kuvissa kiinnitin ensisijaisesti huomiota muotoihin, väreihin, yksityiskohtiin ja oikeaan Reset-tunnelmaan.

Viereisellä sivulla olevat kuvat ovat konseptikuvataiteilijoiden teoksia eri elokuviin ja peleihin. Nämä kuvat toimivat selvinä esimerkkeinä, miten saadaan kiinnostavasti ja uskottavan näköisesti rakennettua isoja kokonaisuuksia.

Kiinnitin näissä huomiota siihen, kuinka pienillä yksityiskohdilla voidaan tuoda teokseen uskottavuutta ja miten nämä näyttävät jotenkin kutsuvan katsojan sisälle maailmaansa - muodoissa pitää

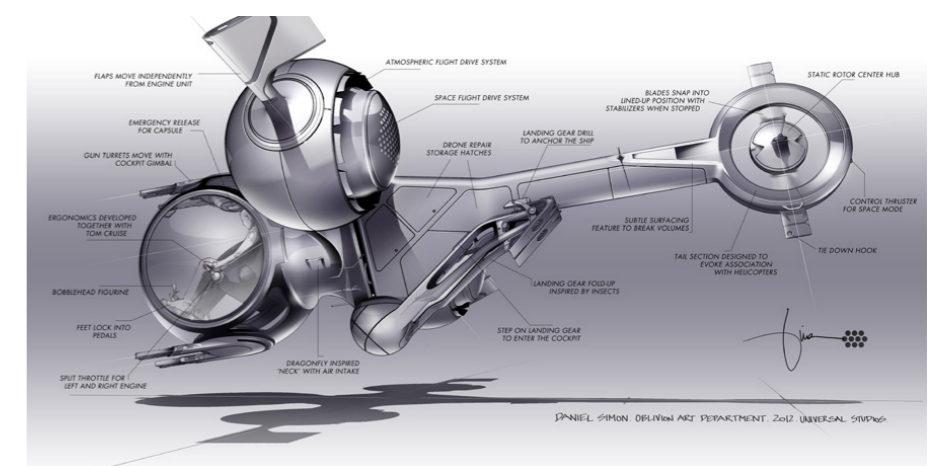
olla jotain sellaista mitä silmä alkaa seurata.

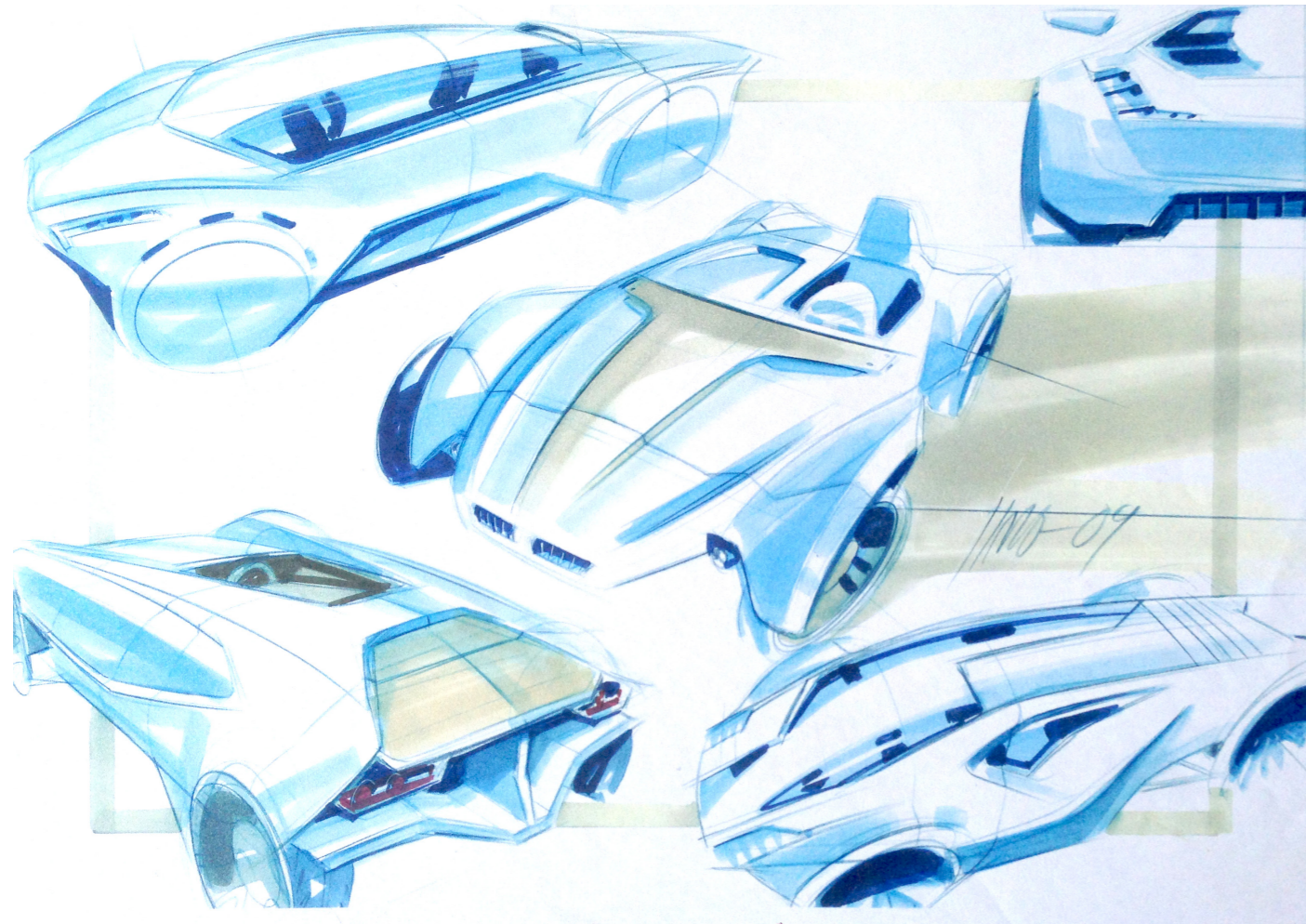
Suunnittelijan pitää ymmärtää, mikä tekee asioista uskottavia tyylikkyyden lisäksi: mittasuhteet, materiaalit, valmistusmenetelmät jne.

Uskottavuudella tarkoitetaan myös sitä, että esine näyttää oikeasti valmistettavalta. Siinä näkyy saumoja, ruuveja, modulaarista rakennetta yms. kaikkea mitä oikeista esineistä löytyy ja mitkä ovat useasti valmistustekniikan sekä kokoonpanon myötä tulleita.

Reset-pelin suunnittelijalla pitää olla kuitenkin tiettyä "let go"-mielintilää - voi hyödyntää ajatuksia siitä, miten joku valmistettaisiin, mutta ei pidä jäädä sen vangiksi.

Useasti teknisiä yksityiskohtia liioitellaan tai saumojen kohtia korostetaan halutun tunnelman aikaansaamiseksi. Hahmosuunnittelusta ja esitysteknisistä tavoista on kirjoitettu lukuisia kirjoja ja niistä on hyvä ottaa oppia.





Timo Suomala-Esityskuva

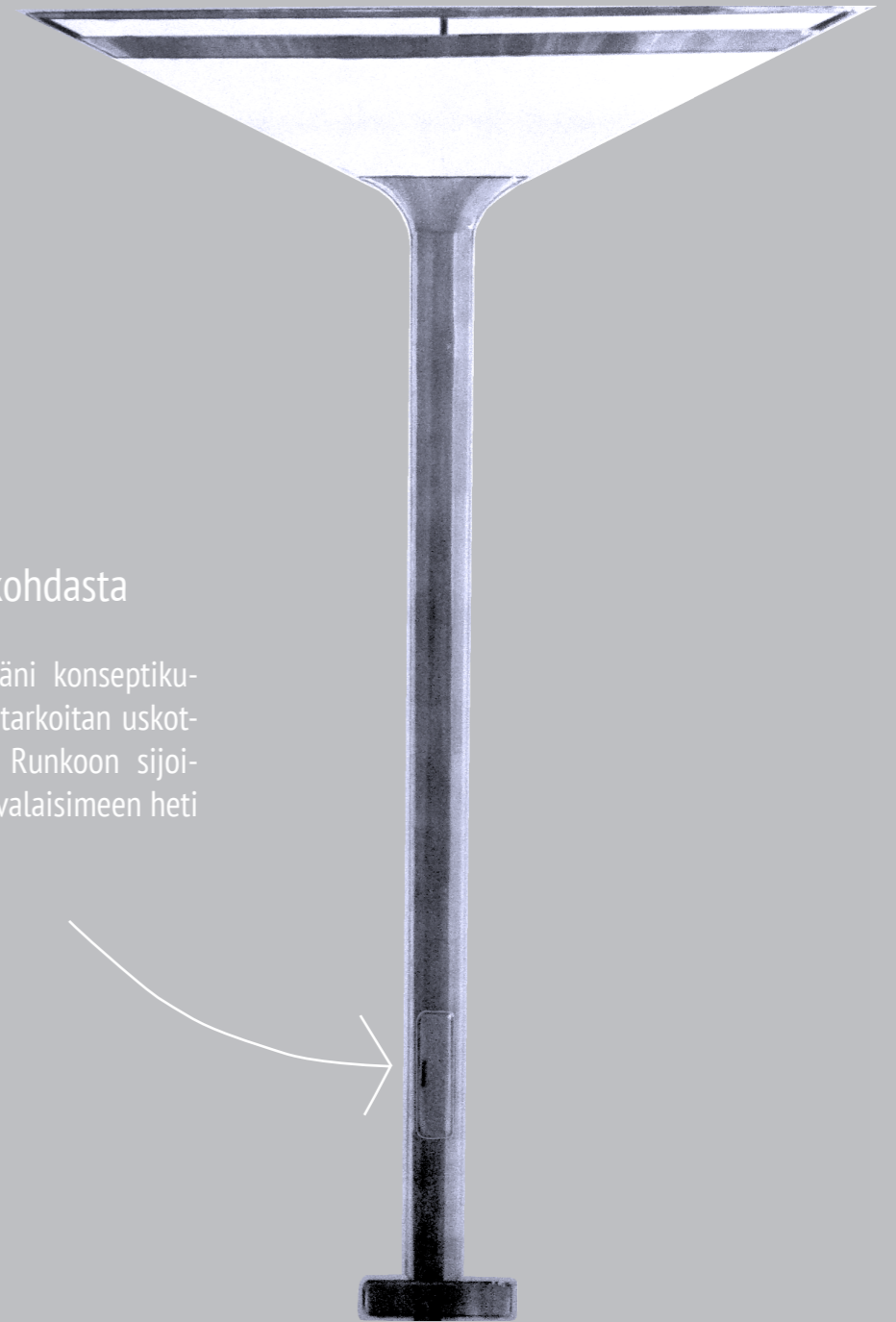
Esimerkki korostuksista

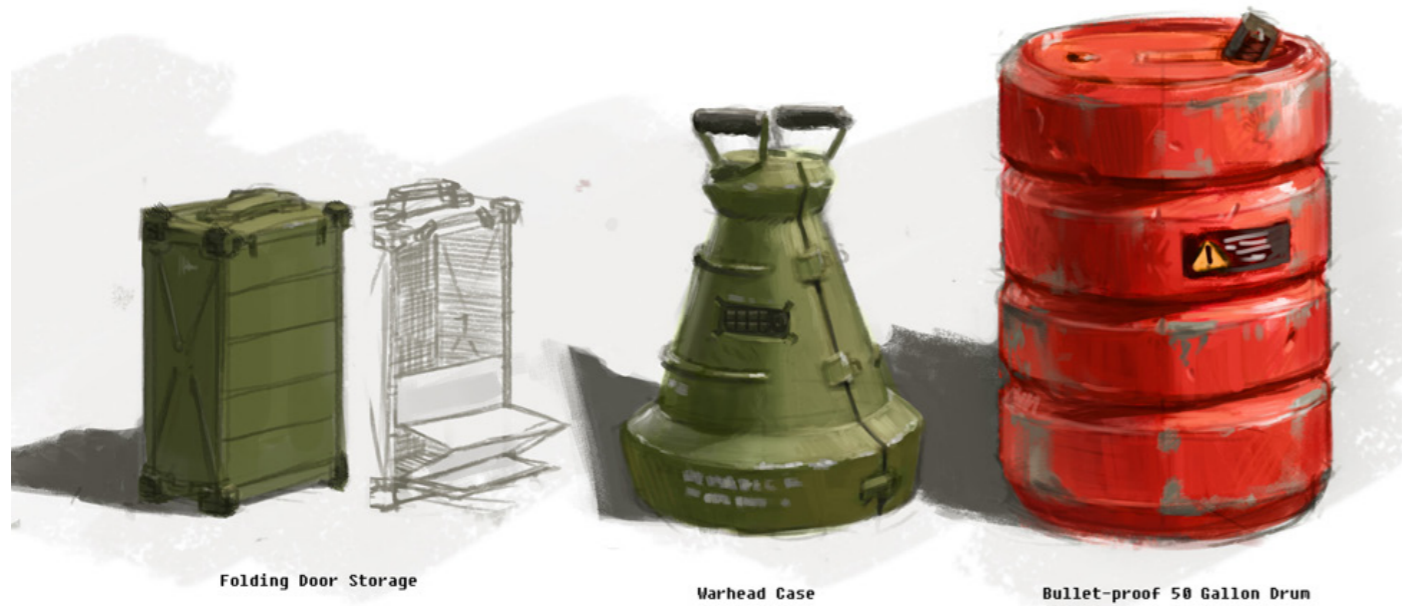
Konseptikuissa ja nopeissa skisseissä korostetaan yleensä tiettyjä asioita, jotta katsojan huomio kiinnittyisi niihin. Tätä liioittelua tai korostusta käytetään pelimaailmassa myös lopullisissa tuotoksissa.

Kuvassa näkyy miten selkeillä muodoilla ja uskottavilla korostuksilla saadaan auto tyylikkääksi.

Esimerkki yksityiskohdasta

Tässä käsin piirtämässäni konseptikuvassa tulee esille mitä tarkoitan uskottavilla yksityiskohdilla. Runkoon sijoitettu huoltoluukku tuo valaisimeen heti ripauksen toden tuntua.





Esityskuva-tekijä tuntematon

Tee näin – älä noin

Mikäli yläkuvassa esiintyvistä skisseistä puuttuisi yksityiskohtia, näyttäisivät ne aivan erilaisilta. Kuvia tarkasteltaessa huomataan niissä olevan paljon elementtejä meille tutuista esineistä ja ne näyttävät siltä, kuin ne olisivat tehdasvalmisteisia.

”Matkalaukku” näyttää selkeästi metalliselta, koska siinä on ohutlevylle tyypillistä jäykkyyttä lisäävää pinnanmuotoa. Jos muodot olisi jätetty pois, olisi sama metallinen efekti täytynyt luoda muilla konsteilla. Vaikka ruuveilla tai kiiltävällä ja heijastavalla metallisella pinnalla.

Keskimmäinen ”kartio” on hyvin järeän ja tukevan näköinen. Tämä on saatu aikaiseksi käyttämällä kolmi-

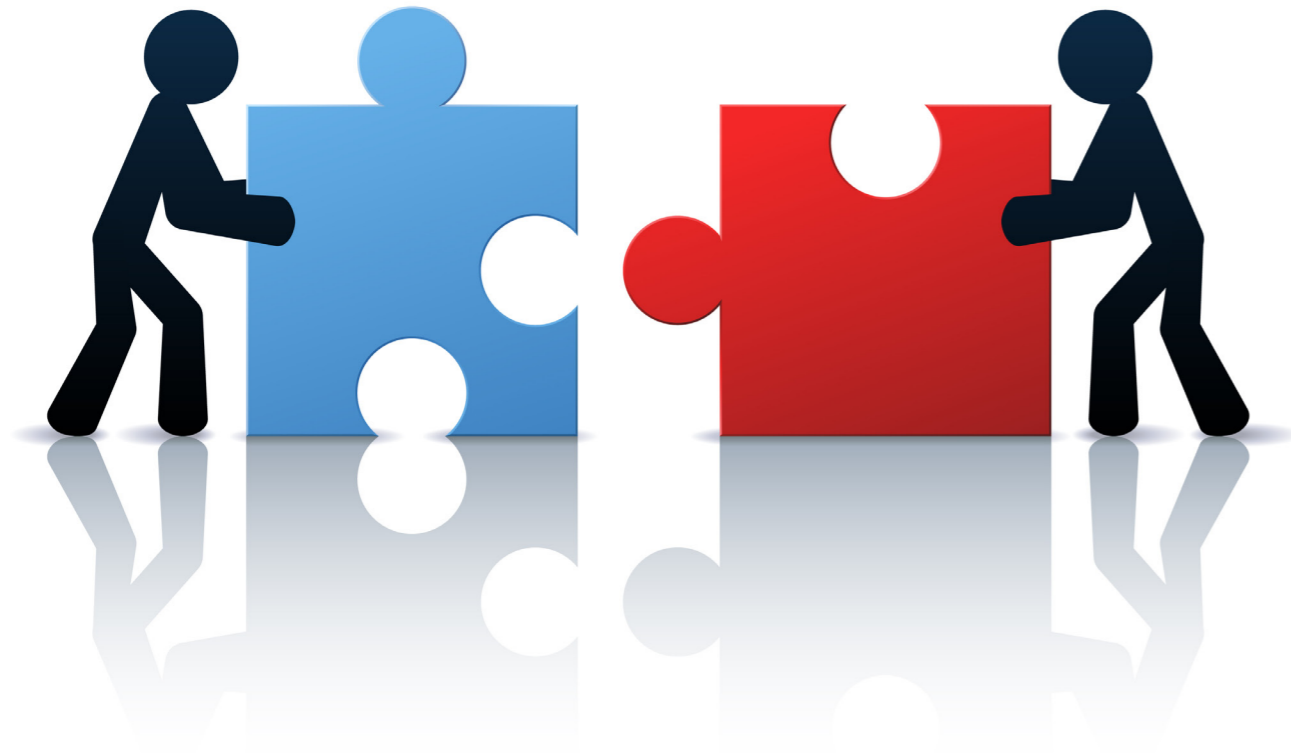
on muotoa terävä kulma ylöspäin. Näin esineestä tulee hyvin tukevan ja ehkä hieman vaarallisen näköinen. Materiaalin tuntu on luotu samoilla tavoin kuin ”matkalaukussakin”. Yksityiskohtat, kuten ritiläaukko ja kunnan kahvat, tekevät sen uskottavan näköiseksi.

Alapuolen kuvassa olen häivyttänyt yksityiskohtia. Voidaan huoma-



ta, miten paljon vaikeammin hahmotettavat ovat materiaali sekä käyttökohde.





6.4 Pelin tunnelma

Yhtenä alkuperäisenä inspiroivana tunnelmana oli sateinen syksyinen sunnuntai aamupäivä, kun sataa ja paistaa samanaikaisesti.

Kukaan ei liiku missään, ei ole mikään kiire, sataa ja on surullisen haikaa. Mutta kun paistaa ja kimaltelee, niin kaikki on samalla kaunista. Surrealinen tunnelma.

”Surullisuus, uteliaisuus, toivo, vääräys ja haikeus sekä oikeudenmukaisuus” (Alpo Oksaharju).

Peli on ajateltu pelaajille, joita kiinnostaa enemmän sisällön syvyys kuin määrä.

Analysoin tunnelmaa ensin kuvien avulla. Keräsin joukon kuvia pitkäksi kuvavirraksi, eli moodbo-

ardiksi aivan kuten referenssien analysoimisessa. Tämä toimi hyvin selkeyttäen linjauksia.

Pelattavuus

Esille nousi hyvin vahvana elementtinä kiiretön pelattavuus, mysteerinomaisen juoni sekä sitä tukeva musiikki.

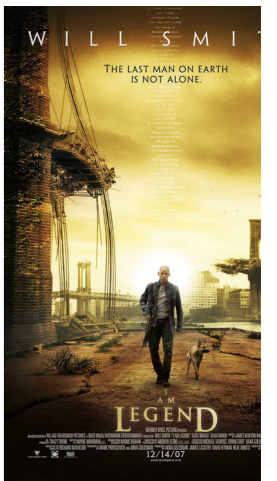
Pelissä voi seikkailla ympäriinsä ilman, että tarvitsee ns. katsella olkansa taakse. Pelissä ei ole hyökkäviä vastustajia vaan vain sinä itse, toki monistettuna eri aikaan ja paikkaan.

Tärkeä osa tunnelmasta luodaan jännittävällä juonella. Pelissä ratkotaan mysteeriä, selvitetään mitä menneisyydessä on tapahtunut ja yritetään päätellä mikä kaikki on todellista ja mikä ei. Epätietoisuus

siitä, mitä on tapahtunut on tunnelman ydin.

Olen joskus verranut hyvää peliä hyvään kirjaan: kun saan hyvän kirjan luettavakseni en millään malttaisi lopettaa sen lukemista vaan juoni kietoutuu ympärilleni ja ajatukseni ovat kokonaan sen lomoissa. Sama tunne toistuu hyvää peliä pelatessa ja tähän pyritään myös tässä pelissä.

Tämän pelin tunnelman saavuttaa hyvin, kun kuuntelee Mikko Kallisen tähän peliin säveltämää musiikkia seikkaillen pelimaailmassa robotilla. Tunnelman analysointia tukee hyvin referenssikuvien kerääminen sekä oman mielikuvituksen käyttäminen.



7. Yhteenveto

Opinnäytetyössäni määritin suunnitteluajurit Theory Interactiven Reset-peliin.

Ajurien perusta määräytyy tekniikan asettamista rajoitteista ja Theoryn perustajien vaatimuksista pelille.

Suunnitteluajureissa esitän tutkimuksen ja oman tulkintani kautta ohjenuoria työn tueksi. Analysoin pelin eri osa-alueita eri tekniikoin.

Ajurit koostuvat suunnittelun kriteerien, ympäristöanalyysin, referenssien sekä pelin tunnelman analyyseistä. Ajurit on tarkoitettu toimimaan ohjenuorina työn tueksi.

Prosessi

Päätavoitteeni oli pelin tekemi-

seen liittyvien näkökulmien keskinäinen kommunikointi sekä projektin etenemisen selkeä esittäminen lukijalle. Kuvista tulkitsemalla ja niitä tukevan ja selittävän tekstin kanssa mielestäni prosessista tuli selkeä.

Visuaalisesti halusin tavoittaa yhtenäisen tyylin ja suunnittelin kokonaisilmeen niin, että sen läpikäyminen olisi miellyttävää. Kuvamateriaalin halusin herättävän ajatuksia lukijassa ja jätin tulkinnalle varaa.

Henkilökohtaisena tavoitteena minulla oli oppia alan käytäntöjä ja tehdä itselleni toimiva prosessikaavio, jota voisin hyödyntää tämän opinnäytetyöni jälkeen. Nämä toteutuivat mielestäni mukavasti.

Peliteollisuus oli minulle melko vieras ala ja kesti kauan ennen kuin sisäistin siihen liittyvät asiat ja sain koottua niistä jotain jär-

kevää. Itselleni tutumman aiheen valinta olisi ollut huomattavasti vähemmän ahdistusta aiheuttavaa. Perinteisemmän teollisen tuotteen muotoilu tai tuotekehitys olisi ollut helpompaa, mutta ei varmasti-kaan niin opettavaista.

Mitä voisi kehittää?

Olisin halunnut analysoida laajemmin peliin liittyviä elementtejä ja käyttää aikaa omien esimerkkipii-rustusten tekemiseen.

Työn lopussa olisin halunnut vielä suunnitella Reset-peliin elementtejä ja esittää käytännössä, miten määrittelemäni suunnitteluajurit helpottaisivat työntekoa. Tällöin olisin voinut paremmin analysoida onnistumistani ajureiden toimivuudesta. Tämä projekti jää kuitenkin toteutettavaksi myöhemmin.

8. Lähteet

Kuvat esitysjärjestyksessä

i.imgur.com.

<<http://i.imgur.com/4V0ib5C.jpg>> (13.11.2013).

Neogames.fi

<<http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta>> (05.10.2013).

Pixar office

<http://hockhua.com/wp-content/uploads/2010/06/pixar_office01.jpg> (24.11.2013).

Indie Game – the Movie

<http://www.containsmoderateperil.com/wp-content/uploads/2012/11/indiegamethemovie_titlescreen_byindiegamethemovie.jpg> (24.11.2013).

The Misadventures of P.B. Winterbottom

<<http://www.winterbottomgame.com>> (23.11.2013)

Ratchet & Clank Future: A Crack in Time

oyster.ignimgs.com/ve3d/images/04/99/49997_orig.jpg (23.11.2013).

Syd Mead-Bladerunner

<http://img.gawkerassets.com/img/18k5f4awhslmvjpg/original.jpg>

Wall-E

http://www.carlosbaena.com/uploaded_images/2008_03_01_WallEMore-749148.jpg

http://www.curvelive.com/CurveLive/media/Banners/wall-e-sketches-Jay-shuster-2_curvelive.jpg

Pierres Vives / Zaha Hadid Architects

http://www.archdaily.com/273554/pierres-vives-zaha-hadid-architects/1055_hb_set2_11/

Wall-E

http://images.wikia.com/pixar/images/archive/c/c4/20110803164136!WALL_E_Concept_Art_6.jpg

Prometheus UDK

<http://www.unrealengine.com/showcase/udk/prometheus/>

Kaikki Reset-pelin kuvat

Theory Interactice Oy

Ympäristöanalyysit

http://1.bp.blogspot.com/_RZ2PU0nm-0w/TUW42ayseHI/AAAAAAAAAKvI/pH9Q3F7ntn8/s1600/121982253SNmiZd_ph.jpg

<http://www.dezeen.com/2013/09/27/emporia-shopping-centre-in-malmo-by-wingardhs/>

<http://modern-buildings.blogspot.fr/p/dubai.html>

<http://www.flickr.com/photos/11602696@N00/6030195160/>

<http://www.flickr.com/photos/yannf/8656910829/>

<http://davidhannafordmitchell.tumblr.com/post/61053751751/arciphilia-archbucketlist-twa-flight-center>

<http://www.dezeen.com/2012/08/09/luke-hayes-photography-in-the-changing-room-at-dezeen-super-store/>

<http://media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c8/16/1d/c8161d3da1a4f639c643879d23bcf5ea.jpg>

<http://media-cache-ec0.pinimg.com/originals/99/a0/06/99a006fa18f8830673419843b8f46ea2.jpg>

<http://www.flickr.com/photos/67499195@N00/3024602548>

<http://www.flickr.com/photos/gstremer/4017553794>

<http://www.flickr.com/photos/50d-ray/with/8616697144/>

<http://www.dezeen.com/2013/07/10/worlds-largest-building-opens-chengdu-china/>

<http://condo-user.pamjundy.com/?p=5512>

<http://www.dezeen.com/2007/07/31/hafjell-mountain-hotel-by-big/>

<http://wordlesstech.com/wp-content/uploads/2013/04/Marina-Beach-Towers-by-Oppenheim-Architecture-2.jpg>

<http://www.noordinaryhomes.com/house6615/>

<http://modern-buildings.blogspot.fr/p/dubai.html>

http://www.archdaily.com/287571/galaxy-soho-zaha-hadid-architects/508ee0a828ba0d7fde000006_galaxy-soho-zaha-hadid-architects_galaxy-soho_zha_12-10_5958-jpg/

<http://www.archdaily.com/294549/galaxy-soho-zaha-hadid-architects-by-hufton-crow/>

<http://ivancarvalho.net/page/5/>

<http://www.noordinaryhomes.com/house4853/>

<http://newwonderfulphotos.blogspot.fi/2013/06/mix-tarhka-ultra-modern-architecture.html>

Frankenstein

<http://en.wikipedia.org/wiki/Frankenstein>

Mikki Hiiri

<http://www.thepartyworks.com/mickey-mouse-giant-wall-decal>

Nalle Puh

<http://www.bestcoloringpagesforkids.com/winnie-the-pooh-coloring-pages.html>

Hello Kitty

<http://www.fanpop.com/clubs/hello-kitty/images/25604546/title/hello-kitty-sitting-photo>

Disney-noita

<http://www.bentleyblonde.com/2013/11/disneys-maleficent-official-trailer.html>

Referenssit

<http://www.redpepperwallpaper.com/wallpaper/space/wpmljkze.html>

<http://www.cruzine.com/2013/04/09/concept-world-jung-park/>

<http://arrestedmotion.com/2012/05/showing-syd-mead-future-perfect-bravinlee/>

<http://starwars.wikia.com/wiki/Coruscant>

<http://cghub.com/images/view/113913/>

<http://sydmead.com/v/11/cartoons/paintings/>

http://starwars.wikia.com/wiki/Republic_Executive_Building

http://25.media.tumblr.com/ecbfaa4eda94635605a619d414ec043a/tumblr_ml5nnjrRs1rptz1zo4_500.jpg

<http://media-cache-ak0.pinimg.com/originals/74/80/ef/7480ef466a69db33d6c77ce0e15b8c00.jpg>

<http://io9.com/these-futuristic-city-wallpapers-will-take-your-breath-1443370149>

<http://www.eveonline.com/creations/concept-art/imperial-city-of-dam-torsad/>

<http://www.behance.net/gallery/Red-sun-black-sand/11068425>

<http://www.bearfootfilms.com/Finlake>

http://24.media.tumblr.com/bee2aa29d7a172178c253fc969a57207/tumblr_mno8fwq9Cc1r5ajivo1_1280.jpg

<http://guitfiddle.deviantart.com/art/Outpost-183417128>

<http://www.redbubble.com/people/simonstalenhag/works/10184883-magnetskepp-taigaleden>

<http://www.eveonline.com/creations/concept-art/imperial-city-of-dam-torsad/>

<http://www.martiniere.com/environments/>

<http://sparth.tumblr.com/image/56900425744>

Pelin tunnelma

<http://www.harrypotter.fi>

http://www.impawards.com/2007/i_am_legend_ver2.html

<http://www.culut.com/rainy-day-wallpaper-rainy/>

<http://www.entresting.com/blog/>

<http://1000puzzlegames.com>

Muut lähteet esitysjärjestyksessä

<<http://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>> (luettu 24.11.2013)

Vilkkala, Markku 2013. Supercell kaksikko haluaa Suomeen oman pii-laakson. Iltalehti. 16.10.2013

Miettinen, Anssi 2013. Ovista ja ikkunoista. Helsingin Sanomat, 20.10.2013, C1-C4

Hartlaub, Peter 2010. Creativity thrives in Pixar's animated workplace. San Francisco Chronicle. 13.06.2010

Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. 46-47. Tallinna; Kustannus Oy Rajalla

Taik.fi 10.11.2013; Keinonen et al. 2004, 53

<http://niftysean.blogspot.fi/2011_09_01_archive.html> (luettu 16.11.2013)

