

Noora Heiskanen

# Peliprojektin ydinsuunnitelma

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

29.4.2014

Tekijä Otsikko	Noora Heiskanen Peliprojektin ydinsuunnitelma
Sivumäärä Aika	49 sivua + 1 liite 29.4.2014
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-Visualisointi
Ohjaajat	Kristian Simolin Erkki Heilakka
<p>Tämä opinnäytetyö käsittelee pelisuunnittelua pelin ydinsuunnitelman tekemisen avulla. Ydinsuunnitelmalla tarkoitetaan eräänlaista suppeaa pelisuunnitelmaa, jossa käy selväksi pelin perusidea, -mekaniikka ja näihin liittyvä lyhyt kuvaus pelin keskeisistä ominaisuuksista. Ydinsuunnitelma toimii apuna oman peli-idean esittelemisessä ja konseptin jatkotyöstössä.</p> <p>Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa pelisuunnitteluprosessia pohjustetaan teoriaosuudella pelaamisesta ja peleistä, jonka jälkeen keskitytään luovaan suunnitteluun ja itse ydinsuunnitelman muodostamiseen. Ydinsuunnitelma muodostetaan ideoimalla ensin pelille aihe ja keskeinen mekaniikka ja sen jälkeen jakamalla idea toiminnallisiin ja visuaalisiin osiinsa.</p> <p>Pelisuunnittelun teorian laajuuden tähden monia kokonaisuuksia on työstetty tai jätetty kokonaan pois, jotta lukija pääsisi itse ydinsuunnitelman työstämiseen käsiksi. Ydinsuunnitelmaa ja sen koostamista on käsitelty pienen tuotantoryhmän näkökulmasta ilman tarkkaa aikataulurajaa, korostaen suunnitteluprosessin yksilöllisyyttä jokaiselle pelisuunnittelijalle.</p> <p>Työn liitteenä on pelisuunnittelija Ville Vuorelan haastattelu ja kokemuksia pelisuunnittelijan työstä, ideoinnista ja keskeisen sisällön merkityksestä osana suunnitteluprosessia.</p> <p>Ydinsuunnitelman muodostamista käytettiin hyväksi Miivies Oy:ssä selviytymispelin iteraation tuottamiseksi. Esimerkkinä käytetty ydinsuunnitelma toimi pohjana laajemman pelisuunnitelman teolle sekä alkutuotannon suunnittelulle. Lisäksi valmis ydinsuunnitelma toimi kokonaisuutena, jonka avulla konsepti esiteltiin tuotantoryhmälle.</p>	
Avainsanat	Pelisuunnittelu, ideointi, ydinsilmukka, ydinsuunnitelma

Author Title	Noora Heiskanen Core game design process
Number of Pages Date	49 pages + 1 appendix 29 April 2014
Degree	Bachelor of culture and arts
Degree Programme	Degree programme in Media
Specialisation option	3D-Visualisation
Instructors	Kristian Simolin Erkki Heilakka
<p>The aim of this thesis is to study game design development through a core game design process. The core game design refers to a form of brief game design that includes a consistent game idea, core game mechanics and a short description of the game's main characteristics. Along with the overall understanding of the game making process, the core game design helps in presenting the game concept in further development.</p> <p>The first part of the thesis describes the game design process as a part of a larger concept of gaming and video games focusing after that on creativity and forming a core game design elements. Core game design is constructed through ideating a core game loop along with a game idea and dissecting this concept into its visual and functional parts.</p> <p>Due to the extensive amount of game design theory many design topics have been narrowed down or left out to guide the reader towards the key elements of the core game design process. The core game design process is viewed from a point of view of a small production team without exact restricting dead-lines and trough emphasizing the individual nature of each game design process.</p> <p>An interview with a game designer Ville Vuorela is included in this thesis as an attachment. Vuorela tells of his experiences in game design, game ideating and importance of content development.</p> <p>Core game design process was executed into practice at Miivies Ltd where it was applied as a part of early iteration of a survival game. The example survival game core design was used for further development in a more thorough design process and in planning the actual game production. Another purpose of the core idea was to give a good overview of the game concept to the whole production team.</p>	
Keywords	Game Design, idea generation, core loop, core idea

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsitteet	2
3	Peli, pelaaja ja pelisuunnittelija	3
3.1	Pelaamisen leikkimielinen ja toiminnallinen todellisuus	4
3.2	Onnistuneen pelikokemuksen muodostuminen	7
3.3	Aika, raha ja mielekäs suunnitteluprosessi	10
3.4	Pelisuunnitteluprosessin alustus	12
4	Pelisuunnitelman ydinsisältö	15
4.1	Ideointi	15
4.1.1	Ideointimenetelmät ja dokumentointi	16
4.1.2	Nopea koemallintaminen	20
4.2	Hyvästä ideasta ydinideaksi	21
4.3	Ydinideaa pyörittää silmukkarakenne	23
4.4	Pelin elementit	26
4.4.1	Mekaniikka – Pelin ohjeet ja osat	27
4.4.2	Tarinan rajat ja vapaus	29
4.4.3	Estetiikka luo ensivaikutelman	31
4.4.4	Jatkuvasti kehittyvä tekniikka	31
4.5	Ydinsuunnitelman jatkokäyttö	32
5	Survival-pelin ydinsuunnitelman konseptointi	33
5.1	Alustavan konseptin purku ja tarpeiden kartoitus	33
5.2	Selviytymisen ydinsilmukka	36
5.3	Ydinidea näkyy pelimaailman estetiikassa ja tarinassa	38
5.4	Ydinsuunnitelma on hyvä lähtökohta	44
6	Yhteenveto	46
7	Lähteet	47

Liite 1: Pelisuunnittelijan haastattelu

## 1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on käsitellä pelisuunnitteluprosessia ja keskittyä erityisesti pelin keskeisimmän sisällön konseptointiin ja tarkasteluun. Konsepti, jota kutsun ydinsuunnitelmaksi, antaa hyvän pohjan peli-idean esittelyyn, yksinkertaiseen testaamiseen sekä jatkossa mahdollisuuksia tarkemman pelisuunnitelman tekemiseen.

Opinnäytetyössä korostan pelisuunnittelijan vuorovaikutteista matkaa kohti onnistunutta pelikokemusta, jota käsittelen kappaleessa 3. Tähän kuuluvat sekä yhteistyötaidot oman työryhmän kanssa että kyky nähdä loppukäyttäjän tarpeet. Pelisuunnitteluprosessit ovat erilaisia riippuen pelin kohderyhmästä, tuotantoon käytetystä ajasta ja pelin tekijöiden kokemustasosta. Tekemällä tietoisia suunnittelupäätöksiä pystyy rajaamaan kokonaisuutta ja oppii ymmärtämään oman pelin keskeistä sisältöä. Käsittelen pelin ydinsuunnitelman syntymiseen vaikuttavia tekijöitä kappaleessa 4 ja annan esimerkkejä ideoiden hyödyntämisestä paremmin oman peliprosessin tarkoitukseen.

Pelisuunnitteluun liittyy peli-idean kehittämisen lisäksi laajoja kokonaisuuksia prosessin hallinnasta, taloudellisista tavoitteista sekä markkinoinnista. Näiden asioiden sekä yksityiskohtaisten suunnittelupäätösten käsittely on rajattu pois lopputyöni keskeisestä sisällöstä, sillä haluan keskittyä itse pelin sisällön suunnitteluun. Uskon rajaamisen olevan yksi opinnäytetyön haastavimmista osista pelisuunnitteluprosessin laajuuden tähden. Pyrin ottamaan mukaan yksilöllistä suunnittelua tukevia esimerkkejä, jotka johdattelevat tietoisiin valintoihin oman peli-idean suhteen.

Käsittelen kappaleessa 5 pelisuunnittelua käytännön suunnittelutyön kautta, soveltaen ydinsuunnitelman teoriaa käytännössä ja tutkien sen toimivuutta. Opinnäytetyöni suorittamiseen liittyi olennaisesti pelisuunnittelun oppiminen työharjoittelun kautta Miivies Oy:ssä. Selviytymispelin konseptisuunnitelma on tehty Miivies Oy:ssä tekemäni työn pohjalta.

Kiitän opinnäytetyön ohjauksesta lehtori Kristian Simolinia ja Miivies Oy:n Erkki Heilakkaa sekä pelisuunnittelijan haastattelusta Ville Vuorelaa. Tämän opinnäytetyön liitteenä olevassa haastattelussa Vuorela antaa eväitä omaan suunnittelutyöhön ja ideointiin kokeneen pelisuunnittelijan näkökulmasta.

## 2 Käsitteet

**Freemium-peli:** Markkinointiin liittyvä myyntistrategia, joka perustuu ilmaisten kokemusten tarjoamiseen pelaajien sitouttamiseksi. Freemium-pelit sisältävät yleensä lisäksi maksullisia ominaisuuksia, joilla haetaan pelille katetta.

**Immersio:** Pelimaailmaan uppoutumisen kokemus, jota kutsutaan myös sanalla ”flow”. Immersion syntyminen vaikuttaa voimakkaasti pelaajan kykyyn hyväksyä pelimaailman todellisuus ja nauttia pelikokemuksesta.

**Indie-peli:** Usein yksityisen henkilön tai pienen ryhmän kehittämä videopeli, joka on jossain määrin tai kokonaan riippumaton julkaisijan taloudellisesta tuesta. Indie tulee englannin sanasta *independent video game*.

**Kasuaalipeli:** Voidaan myös kutsua esim. pikkupeliksi tai ajanvietepeliksi. Englannin sanasta ”Casual Game” juontuva termi tarkoittaa peliä, jolla tavoitellaan mahdollisimman suurta yleisöä helpon pelimekaniikan kautta.

**Lifestyle-peli:** Peli, jonka valintaperusteena on pelaajan oma kiinnostus aihetta kohtaan ja jonka toiminta liittyy rajattuun aihealueeseen tai teemaan. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi ratsastuspelit ja moottoriurheilupelit.

**Point-and-Click-peli:** Pelityyli, jossa toiminta perustuu yksinomaan tai suurimmaksi osaksi asioiden luo navigoinnista ja klikkaamisesta pelin etenemiseksi. Useiden pelien käyttöliittymäkomponentit toimivat tällä tavalla.

**Resonanssi:** Alun perin fysiikan ilmiöstä tuleva käsite tarkoittaa pelin ja pelaajan vuorovaikutuksesta syntyvää vahvaa pelikokemusta. Pelin sanotaan resonoivan, kun se pystyy tarjoamaan pelaajalle optimaalisen pelikokemuksen.

**Uncanny Valley:** Alun perin robotiikasta lähtöisin oleva termi, jolla tarkoitetaan hahmoa, joka on melkein kuin ihminen, muttei aivan samanlainen. Tästä johtuen katsoja kokee hahmon epäluonnolliseksi ja vieroksuu sitä helpommin kuin selkeästi ei-ihmisen muotoista hahmoa. Sana on suomennettu esimerkiksi Outolaaksoksi tai Vieraaksi laaksoksi.

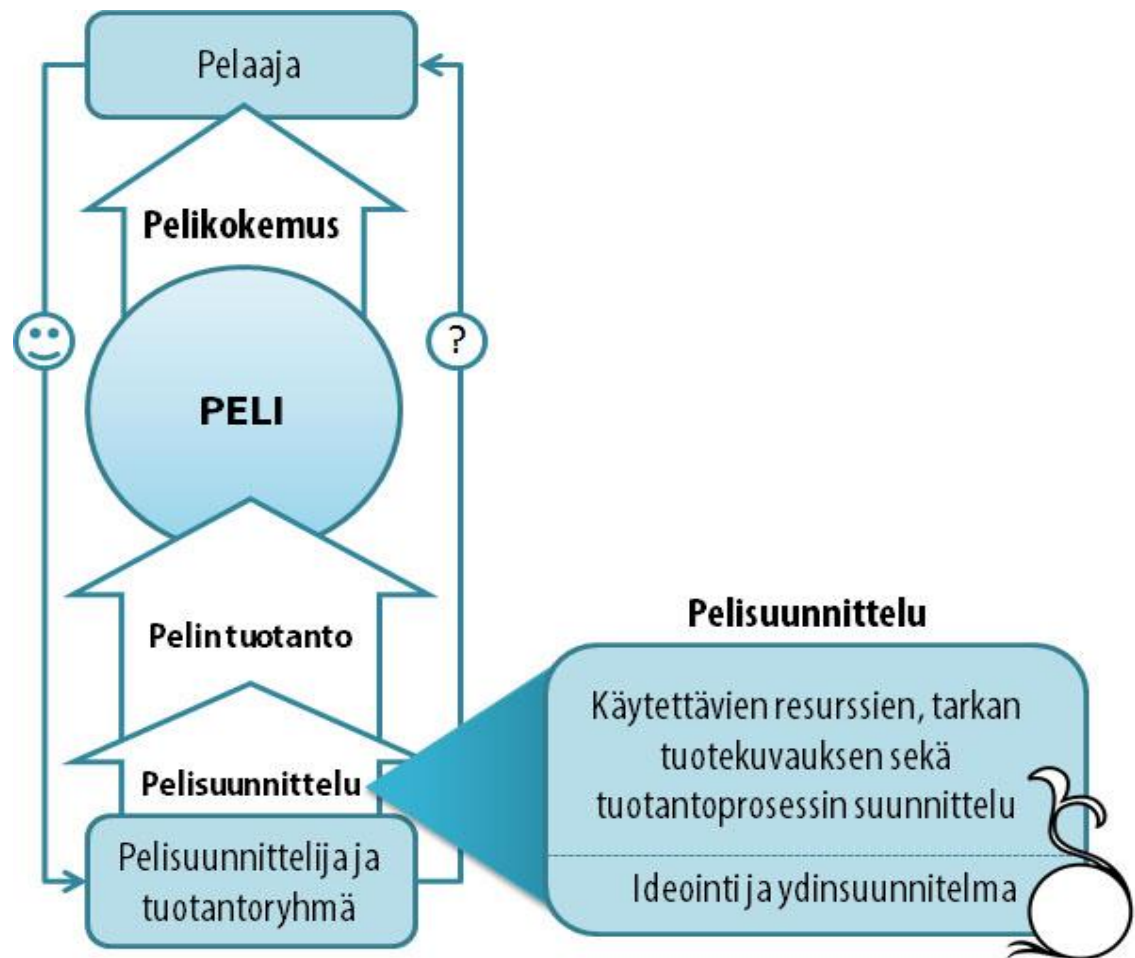
### 3 Peli, pelaaja ja pelisuunnittelija

Pelaamisella ja peleillä ei ollut varsinaista kulttuurin alaryhmää pitkään aikaan, eikä näin ollen pelien tuottaminen noussut varsinaiseen asemaansa ennen tietokoneiden kehittymistä (Salen & Zimmerman 2004, 1). Kotitietokoneiden kehittymisen myötä kaikki kuitenkin muuttui, sillä tuskin mikään muu teollisuuden ala on kokenut yhtä kokonaisvaltaista kasvua kuin tietokone- ja videopelitalous viime vuosina. Pelkästään vuonna 2012 USA:ssa myytiin 188 miljoonaa peliä ja pelisisältöjen ostamiseen käytettiin 14,8 miljardia dollaria (ESA 2013).

Jatkuvasti kasvava yleisö, tekniikan saatavuus ja uudet innovaatiot ovat kuin höyryveturi, joka puskee pelinkehittäjät tuottamaan paljon ja nopeasti. Samalla kuitenkin pelaava yleisö on kriittisempää ja vaihtelevampaa, mikä luo tarpeen tutkia ja ymmärtää oman tuotteen sisältöä paremmin, oli kyse sitten laajoista massoista tai pienemmistä kuluttajaryhmistä. Pelisuunnittelun täytyy olla tietoinen prosessi, joka tähtää idean kehittämiseen käyttäjälleen sopivaksi lopputuotteeksi.

Kaikessa projektityöskentelyssä pelisuunnittelijalta vaaditaan kykyä toimia yhdessä muiden kanssa, suunnittelutaitoa ja nopeutta saattaa asiat valmiiksi (Manninen, 2007. 80–81). Ymmärrys pelisuunnittelun päämäärästä auttaa oman peli-ideoinnin alkuun pääsemisessä. Idea, joka pohjautuu ymmärrykseen peleistä ja pelaamisesta on helppo saattaa toimivaksi peliksi.

Itse pelin paikka on pelisuunnittelijan ja pelaajan välissä, ja sen tärkein tarkoitus on luoda merkityksellinen ja muistettava kokemus pelaajalleen (Kuvio 1). Pelisuunnittelija pyrkii kartoittamaan yleisönsä kiinnostuksen kohteita ja pelimotivaatioon johtaneita syitä etukäteen ja saamaan palautetta pelaajilta suunnitteluprosessin aikana. Peli täyttää tarkoituksensa, kun se synnyttää hyvän pelikokemuksen yleisölleen.



Kuvio 1. Pelisuunnittelu on prosessi, jossa pelisuunnittelija pyrkii saamaan selville pelaajan tarpeet suunnitellakseen pelikokemuksen tuottavan systeemin eli pelin.

### 3.1 Pelaamisen leikkimielinen ja toiminnallinen todellisuus

Jotta voitaisiin määritellä, miten tehdä onnistunut peli, on hyvä ymmärtää pelin perusrakennetta. Moni on joskus elämässään leikkinyt pihaleikkejä, joissa yksi osanottaja hyppää etsijän, kiinniottajan tai vanginvartijan rooliin ja muut pyrkivät tavalla tai toisella haastamaan tätä yhtä pelaajaa tehtävissään. On selvää, että hippa-peliin kuuluu ennakkoasetus siitä, että toisia täytyy juosta kiinni ja koskettaa, jotta peli saadaan päätökseen.

Pelaamisen toteuttamiseen liittyy jonkinlainen tavoite ja säännöt, joita tulkitaan osanottajien yhteisymmärryksessä. Tämän lisäksi pelaamiseen kuuluu selkeä rakenne, jonka avulla on helppo ymmärtää, milloin peli alkaa, miten se kehittyy ja milloin se loppuu. (Salen & Zimmerman 2004.)



Pelaamisen viehätyksen yksi kulmakivi saattaa olla juuri tässä kokemuksessa, jonka tiedämme olevan turvallisesti irrallaan todellisen elämän vastaavasta tilanteesta. Pelaajan ymmärtäessä suljetun pelimaailman säännöt ja rajoitteet syntyy kokemus mielekkästä pelaamisesta. Samalla pelaajalle avautuu eri mahdollisuuksia toimia rajoitusten sisäpuolella (Kuvio 2) (Salen & Zimmerman 2004). Videopelin toiminnalliset rajoitteet ovat erityisen selkeitä verrattuna esimerkiksi pihapeleihin tai lautapeleihin, joissa pelaaja on enemmän fyysisesti läsnä pelimaailman äärellä.



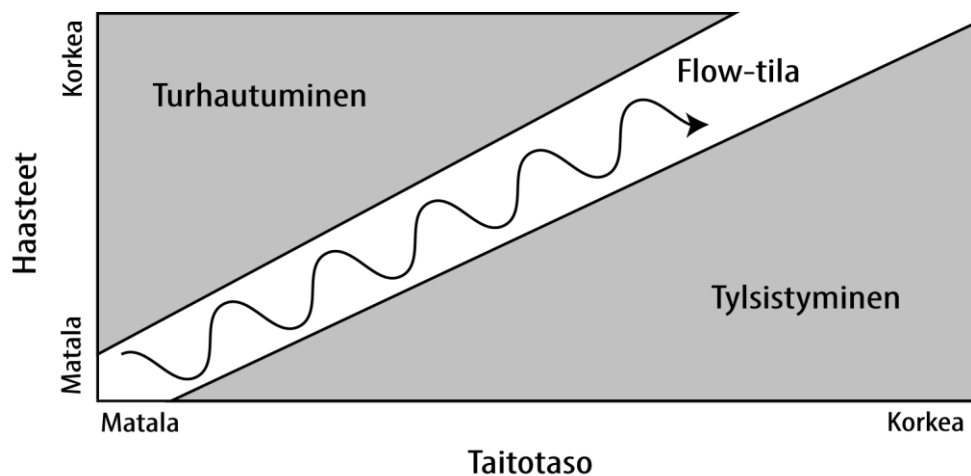
Kuvio 2. Kivi, paperi, saksat – pelissä on yleensä kaksi pelaajaa, jotka ottelevat toisiaan vastaan kolmen yhtä vahvan, mutta vaikutuksiltaan erilaisen merkin avulla.

Pelejä voidaan tämän vuoksi käsitellä kuvainnollisesti maagisina ympyröinä. Maagisella ympyrällä viitataan pelin kykyyn tuottaa todellisia kokemuksia siitä hetkestä eteenpäin, kun pelaaja päättää pelata (Salen & Zimmerman 2004). RISK -pelissä maailman kartan päällä olevat sattumanvaraisesti sijoitellut nappulat muuttuvat silmänräpäyksessä eri maiden sotajoukoiksi, joiden asema kertoo heidän strategisesta mahdollisuudestaan voittaa. Samoin videopelin putoilevilla palikoilla Tetris-pelissä on erityinen merkitys mm. vaakasuorien rivien muodostajana pelissä etenemiseksi.

Kuvitellun maailman hyväksymisen lisäksi pelaamiseen liittyy käsite leikkimielisestä asenteesta. Nyrkkeilyyn keskittyvässä tietokonepelissä pelaaja ei kyseenalaista haastetta, joka hänen täytyy ottaa vastaan vihollisen kanssa taistelemisesta. Periaatteessa han pelaaja voisi käyttää nyrkkitappelua mielikuvituksellisempiakin tapoja voittaa vastustaja.

Pelaaja hyväksyy pelimaailman sääntöjen lisäksi sen asettamat haasteet leikkimielisen asenteen avulla. Haasteen tunne syntyy siitä olettamuksesta, että parhaan tilanteen optimoinnin sijasta pelin onnistumisen täytyy tapahtua keskivertoa hankalamman tilanteen ratkaisulla. Pelistä saatava palkitseminen on näin arvoltaan suurempi. (Salen & Zimmerman 2004.)

Pelin suosioon vaikuttaa paljolti se, onko peli onnistunut olemaan riittävän haastava olematta pitkästyttävä tai turhauttava (Kuvio 3). Keskittyminen on yksi pelaamisen olennainen ominaisuus, joka korostuu erityisesti yksinpelattavissa tietokonepeleissä. Kun pelaaminen koetaan sopivan haastavaksi ja hauskaksi toiminnaksi, siihen on helppo keskittyä. (Schell 2008, 118–119.)



Kuvio 3. Pelaamisen virtauskokemus eli flow-tila syntyy sopivasta haasteesta, kun peli ei ole liian turhauttava eikä pitkästyttävä (Schell 2008, 119).

Pelin rakenteeseen liittyy siis käsitteellisesti pelimaailma, jossa pätee joukko sääntöjä ja mahdollisuuksia. Käyttämällä hyväksi tätä tietämystä pelaaja suunnittelee suoritustaan ja haastaa itsensä tavoittelemaan onnistumisen kokemuksen synnyttävää voittoa. Pelaamisen yksi perusominaisuus muuhun viihteeseen nähden perustuu juuri siihen, että pelaaja voi itse aktiivisesti osallistua ongelmaratkaisuun pelatessaan. Viihteenmuotoina

elokuvat ja kirjat eivät pysty samaan, minkä vuoksi lukija tai katselija on suoran toiminnan kannalta passiivisessa roolissa. Pelaamiseen liittyy vahvasti siis toiminnallinen ja vuorovaikutteinen hauskuus (Schell 2008, 36–37).

Pelimotivaatio muodostuu siis vuorovaikutuksesta pelaajan ja pelin välillä silloin, kun peli tarjoaa pelaajalleen mielekkään toiminnallisen kokemuksen. Mistä pelisuunnittelija voi sitten tietää, mikä on oikeanlaista vuorovaikutusta? Mitä tarkalleen ottaen pelaaja haluaa kokea? Mitä pelin pitäisi olla, jotta se synnyttäisi onnistuneen pelikokemuksen? Pelaajan motivaatioiden ymmärtäminen luo pohjan vuorovaikutteisen pelin kehittämiseksi.

### 3.2 Onnistuneen pelikokemuksen muodostuminen

On selvää, että monilla asioilla, peleillä siinä missä taiteella yleisesti, on kulttuurillinen arvo pelkästään olemassaolonsa vuoksi, mutta onnistunut peli on jossain määrin subjektiivinen käsite. Toisaalta siksi, että pelaajien viihtyvyys perustuu erilaisiin motivaatioihin ja toisaalta siksi, että onnistuminen voi tapahtua monella tavalla pelimekaniikan puolesta.

Pelaajan viihtyvyyden ajattelu kiteytyy kysymykseen siitä, mikä saa nauttimaan pelaamisesta (Schell 2008, 26–27). Pelaajan viihtymisellä on toisaalta myös suuri merkitys ostokäyttäytymiseen ja käytettyyn peliaikaan. Kun peli tuntuu hyvältä ja sitä on mukava pelata, se resonoi pelaajansa kanssa. Resonanssi tarkoittaa pelin kykyä tarttua pelaajan syvimpiin tunteisiin ja johdattaa häntä pelimaailman immersioon.

Resonoivan peli-idean tunnistaa esimerkiksi siitä, että aiheesta tai pelikokemuksesta puhuminen saa muutkin innostumaan ja pelaamaan (Schell 2008, 56). Resonanssin syntymiseen vaikuttaa pelaajan odotusten täytyminen siitä, mitä hän alun perin tai pelin aikana haluaa kokea (Salen & Zimmerman 2004).

Resonanssi ei synny yksipuolisesti, vaan se vaatii pelaajan kykyä ottaa vastaan ja reagoida pelin tarjoamiin asioihin eli olla vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Kyky samastua pelimaailmaan ja sen hahmoon liittyy pelaajan kokemaan empatiaan pelimaailmasta ja erityisesti sen päähahmosta (Flanagan 2009, 7).

Empatia määritellään kyvyksi peilata toisen ihmisen tai olennon tunteita ja muodostaa niiden avulla käyttäytymismalleja. Tällainen käyttäytymismalli saattaa näytellä merkittävää osaa pelaajan halussa pelata tietynlaista peliä tai pelihahmoa, mutta myös loitontaa pelaajaa, kun mukaan tulevat esimerkiksi negatiiviset stereotyypit tietynlaisista hahmotyypeistä tai tilanteista. (Flanagan 2009, 8.)

Pelaajan empatiakyvyn ymmärtämisellä on tärkeä merkitys tarinankerronnallisten elementtien suunnittelussa, mutta myös johdonmukaisen ongelmaratkaisun suunnittelussa (Flanagan 2009, 10). Erilaiset ihmiset nauttivat erilaisesta pelaamisesta ja toivovat samalla erilaisia tapoja ratkaista pelin asettamia ongelmia (Kuvio 4).



Kuvio 4. Star Wars: The Knights of the Old Republic -pelissä (Bioware 2003) tarjotaan valintoja, jotka vaikuttavat pelityyliin sekä tavoitteisiin.

Pelaajien on havaittu sijoittuvan tavallisesti neljään pelaajatyyppiin: saavuttajiin, tutkiskelijoihin, sosialisoihin ja hyökkääjiin (Kuvio 5). Jokainen pelaajatyyppi etsii omaa tapaansa saavuttaa asioita pelissä, joko hyödyntämällä pelimekaniikkaa ("killers", hyökkääjä) tai vain kokemalla pelimaailman ympärillään ("Explorers", tutkiskelija). Toisaalta osa pelaajista haluaa erityisesti kohdata muita pelaajia ("Socializer", seurustelija), kun taas toisille peli on yksityinen kokemus ("Achiever", saavuttajat). (Schell 2008, 110–111.)



Kuvio 5. Richard Bartlen nelikenttä pelaajatyypeistä (Schell 2008, 111).

Pelisuunnittelija Marc LeBlancin luoma pelinautinnon taksonomia (taulukko 1) pyrkii jaottelemaan pääpiirteissään erilaisia pelimotivaation synnyttäviä tuntemuksia. On merkittävää huomioida edellä mainittujen eri pelaajatyypin tapa arvottaa erilaisia pelimotivaatiokokemuksia. (Schell 2008, 109–110.)

Taulukko 1. LeBlancin kahdeksan pelimotivaatiotuntemusta (Schell 2008, 109–110).

<b>Aistinautinto</b>	Aistittava ärsyke, kuten musiikki, kuvakerronta tai maku- tai hajuelämykset ovat aistinautintoja. Tähän liittyy yleensä pelin estetiikka, ulkomuoto ja peliohjaimen käytön mielekkyys.
<b>Fantasia</b>	Kuvitteellisen maailman nautinto syntyy mahdollisuudesta kokea toisen kautta toisenlaisessa ympäristössä.
<b>Kerronnallisuus</b>	Lineaarista tarinaa tärkeämpää on tässä yhteydessä kerronnan kokeminen mielekkäänä jatkumona, johon pelaaja haluaa eläytyä.
<b>Haaste</b>	Haaste on pelisuunnittelu ytimessä tärkeyden suhteen. Hyvä peli voi syntyä puhtaasti erilaisista haasteista, vaikkei sen ympärillä olisi muuta. Haasteet ovat konfliktien synnyttäjiä.
<b>Yhdessä tekeminen</b>	Yhteistyö, ystävystyminen ja yhteisöllisyys ovat kaikki yhdessä pelaamisen osa. Toisinaan tähän liittyy sosiaalisuus, mutta ei aina.
<b>Löytäminen</b>	Uusien asioiden ymmärtäminen pitää yllä mielenkiintoa pelaamiseen. Joskus löytäminen on pelimaailman tutkimista, välillä pelin mekaanisten ominaisuuksien löytämistä.
<b>Ilmaisullisuus</b>	Ilmaisullisuus ei aina ole osa pelin perusmekaniikkaa, mutta tärkeässä osassa pelaajille, jotka haluavat luoda sisältöä ja tehdä pelistä itsensä näköisen.
<b>Vastaanottaminen</b>	Pelimaailman vastaanottaminen sellaisenaan kun se on haasteineen ja mahdollisuuksineen on kiehtovaa. Pelin resonanssi kertoo vastaanottamisen helpoudesta.

Ymmärtämällä pelimotivaation synnyttäviä tuntemuksia pystyy tuomaan peliin erilaisia sisällöllisiä elementtejä. Juuri näihin tuntemuksiin pyritään tarttumaan silloin, kun pelin halutaan koukuttavan pelaajansa. Koukulla tarkoitetaan tarkasti rajaamatta kaikkia niitä

toiminnallisia, teknisiä ja kerronnallisia seikkoja, jotka saavat pelaajan palaamaan pelin pariin kerta toisensa jälkeen (Vuorela 2007, 27).

Pelien jakaminen lajityyppeihin auttaa antamaan pelin konflikteista ja toiminnallisuudesta jonkinlaisen ennakkokuvan, sillä lajityyppi selviää yleensä jo pelin kansikuvasta. Pelien lajittelu saattaa tuntua rajoittavalta ja jopa turhalta, mutta sitä kannattaa käsitellä erityisesti menetelmänä luoda pelaajille mielikuvia itse pelitilanteesta. Lajityypin sisältö auttaa pelaajaa eläytymään peliin. (Vuorela 2007, 17.)

Videopelien jaottelu ei ole pysynyt täysin yksiselitteisenä historiansa aikana (Apperley 2006, 9). Pelien tunnettuja, usein eriteltyjä lajityyppejä ovat toiminta, seikkailu, roolipelit, strategia-, simulaatio-, ongelma-, kilpailu- ja opetuspelit (Manninen 2007, 19–22). Tämän tyyppistä jaottelua kutsutaan lifestyle-valintaperusteiseksi, sillä tyylilajin otsikko kertoo erityisesti pelaajan kiinnostuksesta tietynlaista toimintaa kohtaan (Schell 2008, 108).

Onnistunut pelikokemus muodostuu pelin kyvystä resonoida eli vastata pelaajan motivaatioihin. Motivaation syntymiseen puolestaan vaikuttaa pelaajan empatiakyky pelimaailmaa, sen tapahtumia ja hahmoja kohtaan. Hyvin valittu lajityyppi ja sen mukaan suunniteltu runko auttavat luomaan pelaajalle ennakkokäsityksiä erilaisten motivaatioiden täyttymisestä.

### 3.3 Aika, raha ja mielekäs suunnitteluprosessi

Pelin sisällön tulisi pystyä vastaamaan pelaajan tarpeisiin, mutta ennen valmista peliä suunnitteluprosessin tulisi vastata myös tekijöidensä ja tilaajiensa tarpeisiin. Ennen pelin sisällön varsinaista ideointia on tärkeää ottaa huomioon suunnitteluprosessin mahdollistavat tekijät, jotka ovat käytännössä aika, resurssit ja kaupallisten tavoitteiden tapauksessa myös rahan ansainta.

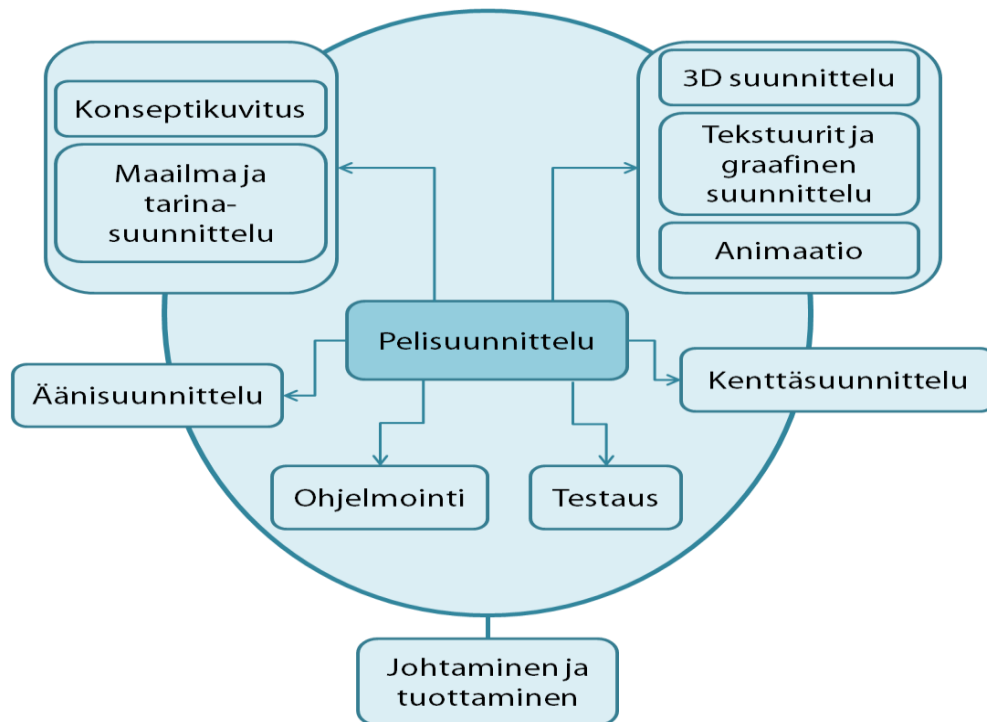
Pelisuunnittelun ollessa puhtaasti harrastus tai muuten riippumaton rahasta on syytä pohtia ajan käyttöä. Ajankäyttö on resurssi siinä missä rahakin, muistuttaa pelisuunnittelija Ville Vuorela (2007, 56). Sen vuoksi kannattaa miettiä tarkasti, kuinka paljon vapaa-ajastaan on valmis luopumaan harrastuksellisen pelisuunnittelun tähden.

Ajankäytön ja työmäärien analysoinnissa täytyy olla rehellinen. Pelinkehitys ei ole suoraviivainen prosessi, mistä johtuen idean kehittämiseen saattaa mennä huomattavasti enemmän aikaa kuin mihin varautui. Aikataulut ovat yksi peliteollisuuden tuotannon kulmakivistä. Kannattaa pyrkiä saamaan palautetta luonnosasteen suorituksista ja dokumentoida aktiivisesti oman tuotantoprosessin etenemistä. (Manninen 2007, 216–217.)

Mikäli pelisuunnittelulla on tarkoitus tuottaa peli, jolla on kaupallisia tavoitteita, tulee pohtia pelin kaupallisia kilpailijoita ja kohdentamista tietyille markkinoille (Manninen 2007, 161). Suositujen pelititeiden kanssa kilpasille ryhtyminen vaatii vakavaa keskittymistä ja tarkkaa suunnittelua. Isoilla pelitaloilla on käytössään resursseja ja rahaa, minkä vuoksi nk. indie-pelit yleensä kilpailevat omalaatuisella tyylillään ja kekseliäällä pelimekaniikalla.

Oman paikan löytäminen markkinoilla esimerkiksi pienemmässä ja tarkemmin rajatussa asiakasryhmässä saattaa olla pienelle peliprojektille kivuttomampaa ja tuottaa parempaa tulosta kuin liian isoihin saappaisiin astuminen. Kilpailun puuttuminen kokonaan voi toisaalta olla merkki siitä, ettei merkittäviä markkinoita kyseisellä alalla vielä ole syntynyt. Samankaltaiset pelit usein tukevat toisiaan ja saavat kiinnostusta osakseen superhittien vaikutuksesta, mikä kasvattaa tietyytyyppisten pelien määrää markkinoilla. (Vuorela 2007, 40.) Tässä on yksi lisäsy lajityypin tarkalle valinnalle ja miettimiselle.

Pelisuunnittelu on usein yhteistyön tulos, mikä asettaa vaatimuksia kanssakäymiselle ja kommunikaatiolle (kuvio 6). Kommunikoinnin osa-alueina ovat sekä henkilökohtaiset kohtaamiset muiden ryhmän jäsenten kanssa että suunnittelun pitäminen avoimena dokumentoinnin kautta. (Schell 2008, 382.) Avoin kommunikaatio ja ideoiden sekä suunnittelun jakaminen muiden ryhmän jäsenten kanssa auttaa sitouttamaan ryhmän paremmin suunnittelun valmistumiseen ja tulevan tuotantoprosessin onnistumiseen.



Kuvio 6. Pelituotantoon liittyy useita osaamisalueita (Manninen 2007, 53).

Tuotantoryhmä tai tiimi kannattaa nähdä pelin kannalta yhtenä toimintayksikkönä, jonka yhteinen tiedon ja taidon kasvaminen hyödyttää sen jokaista jäsentä. (Manninen 2007, 51) Mitä enemmän suunnittelun alkupuolella kaikki ryhmän jäsenet osallistuvat suunnitteluun, sitä paremmin he osaavat toimia itsenäisesti ja kommunikoida ongelmista varsinaisen tuotannon alkaessa (Schell 2008, 376). Kommunikointi ja dokumentointi ovat yksi pelisuunnittelun tärkeimmistä onnistumiseen vaikuttavista asioista.

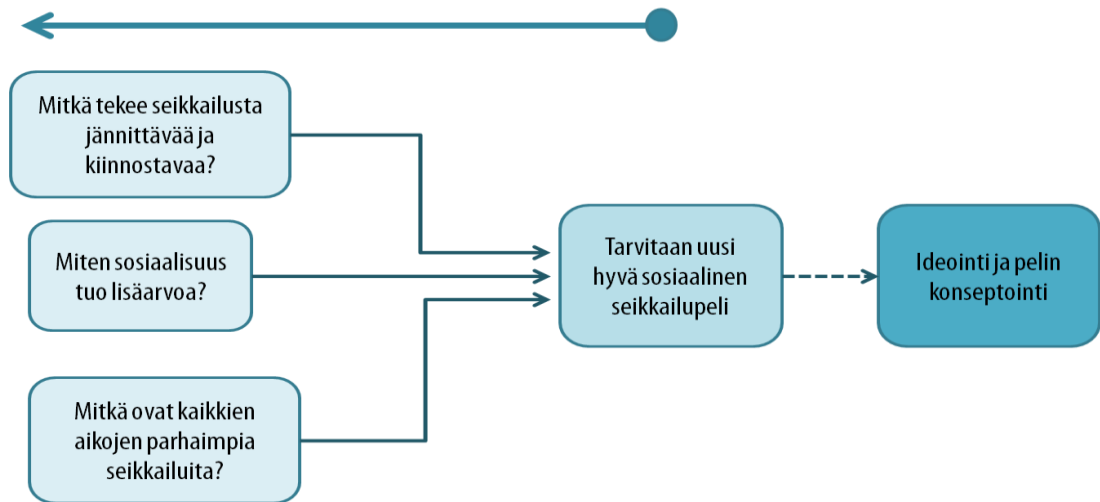
### 3.4 Pelisuunnitteluprosessin alustus

Hyvän pelin suunnitteluun kuuluu siis pelaajan motivaation ymmärtäminen ja sen perusteella mielekkään sisällön rakentaminen. Pelisuunnitelman teko on parhaimmillaan ennakoivaa ja perustuu tietoihin päätöksiin sisällöstä ja ulkonäöstä. Suunnitelmallisuudella pyritään näin riskien minimointiin, jotta itse pelin tuotantoprosessi sujuisi aikataulujen puitteissa. (Manninen 2007, 68–69.)

Suunnittelua on melko helppo lähestyä ongelmaratkaisun muodossa. Ystäväpiirissä saattaisi esimerkiksi olla tarvetta hauskalta sosiaaliselle seikkailupelille. Huomattavasti vaikeampaa on vastata, miksi jollekin on tarvetta ja mistä tällainen tarpeellinen kokonaisuus koostuu? Siinä missä pelaamisen mielenkiintoon liittyy olennaisesti pelaajan

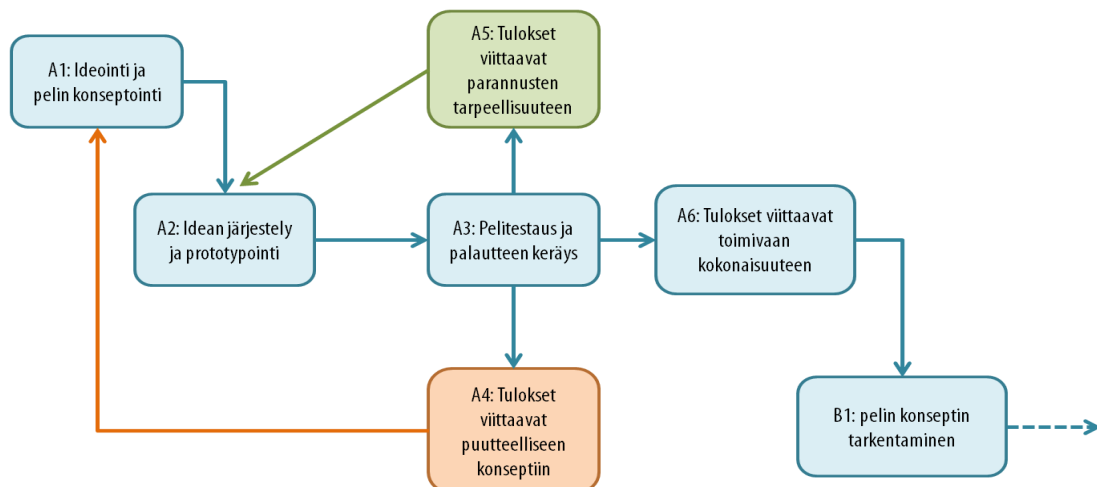


mahdollisuus ratkoa ongelmia, pelisuunnittelijan täytyy tavallaan kulkea päinvastaista polkua ja suorittaa ongelmanasettelu pelin idealle ja sisällölle (Kuvio 7). (Schell 2008, 45.) Kysymysten asettaminen auttaa pääsemään jyvälle oman pelisuunnitelman sisällön tarpeesta.



Kuvio 7. Suunnittelukysymysten avulla pääsee alkuun peli-idean tarkastelussa.

Pelisuunnittelu on harvoin lineaarinen prosessi, sillä oikeaan lopputulokseen pääseminen vaatii vaihtoehtojen tunnustelua. Tällaista toistoja sisältävää prosessia kutsutaan iteratiiviseksi suunnitteluksi (Manninen 2007, 71). Iteratiivisuus tarkoittaa pelin toimivuuden jatkuvaa testausta kehitysvaiheessa ja saatujen tulosten käyttämistä hyväksi paremman pelisuunnitelman, iteraation, tekemiseen (kuvio 8) (Salen & Zimmerman 2004).

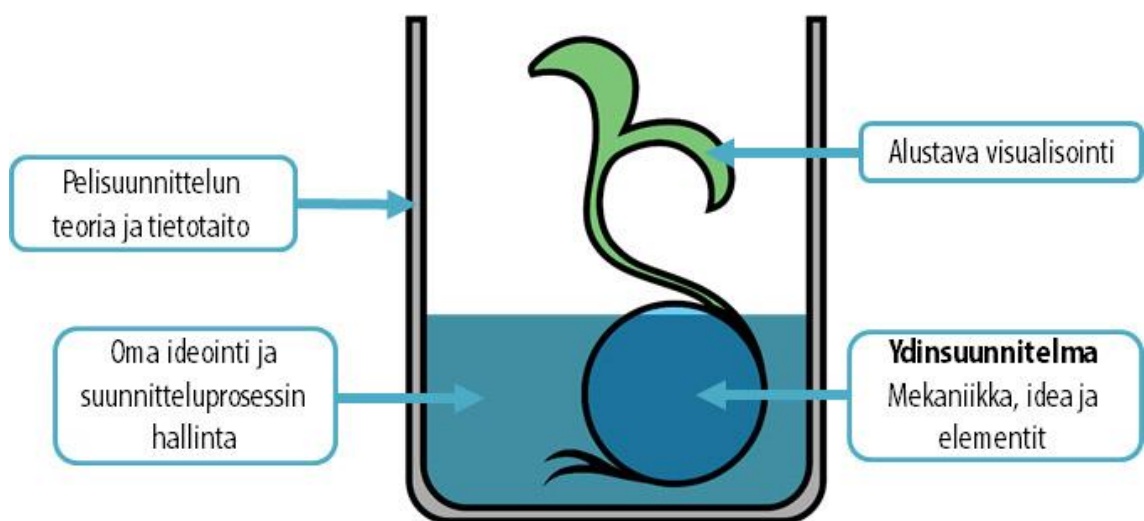


Kuvio 8. Iteratiivinen pelisuunnittelu koostuu toistettavista vaiheista (Manninen 2007, 71).

Iteratiivisuus auttaa myös hahmottamaan suunnitteluprosessin kokonaisuutta, sillä siirtyminen puhtaasta ideahautomosta selkeään pelisuunnitelmaan helpottuu vasta pelisuunnittelukokemuksen karttuessa (Salen & Zimmerman 2004).

Jotkut pelin ominaisuudet voivat olla mahdottomia todeta toimiviksi ilman testausta oikealla alustalla, oikeassa ympäristössä tai muiden käyttäjien kanssa yhdessä pelaessa (Schell 2008, 393–394). Pelitestaus tulee aiheelliseksi ydinidean suunnittelun jälkeen, kun pelissä on sisällöllisesti riittävästi materiaalia yhden tai useamman osa-alueen koevedoksen tuottamiseksi, mutta jo ennen tätä pelistä kannattaa tehdä pieniä testiversioita. Visuaalisesta puutteellisuudesta ei kannata tässä vaiheessa välittää, sillä vain idean toimivuudella (Salen & Zimmerman 2004) ja selkeiden vikojen tunnistamisella (Vuorela 2007, 70) on ensisijaista merkitystä.

Vertauskuvana tämän opinnäytetyön suunnittelukokonaisuudelle voisi toimia pelin suppea tai ydinsuunnitelma (Kuvio 9). Suppea pelisuunnitelma viittaa kokonaisuuteen, jossa on mukana kaikki pelin osa-alueet suppeasti kuvailtuna (Manninen 2007, 138). Ydinsuunnitelma puolestaan kuvaa mielestäni paremmin erityisesti pelisisältöön tarkentavaa suunnitelmaa rajaten ulkopuolelle esimerkiksi markkinointisuunnitelman ja resursoinnin. Ydinsuunnitelman tarkoitus on muodostaa tiivis ja hyvin dokumentoitu paketti pelikonseptista niin, että idean voi helposti esitellä yksityiskohtineen muille, sen työstöä voi jatkaa tai vain siirtää hyllylle odottamaan oikeaa aikaa.



Kuvio 9. Ydinsuunnitelma syntyy pelisuunnittelun ymmärryksen myötä.

## 4 Pelisuunnitelman ydinsisältö

Ei ole oikeastaan olemassa varsinaista oikeaa tapaa työstää omaa pelisuunnitelmaa, sillä pelisuunnitelman tekeminen tähtää usein erilaisista lähtökohdista pelin tekemiseen. Suunnittelijana jokainen yksilö ja työryhmä ovat erilaisia lähtökohtiensa ja työtapojensa vuoksi. (Salen & Zimmerman 2004.)

Jotta pelikokemus olisi onnistunut ja pelaaja haluaisi palata pelin pariin, hänet täytyy heti tutustuttaa pelin keskeiseen sisältöön. Selkeästi ymmärrettävä toiminnallisuus rakentaa pelin ja pelaajan välille yhteyden, jota voi laajentaa ja muokata eritasoisten pelaajien tarpeisiin sopivaksi ajan myötä (Momoda 2013). Kutsun tätä sisältöä ydinsuunnitelmaksi, joka koostuu ydinideasta (*core idea*) ja ydinsilmukasta (*core loop*).

Tässä opinnäytetyössä pelikonseptin työstö alkaa idean kehittamisestä ja sen jalostamisesta. Ideoinnin lopputuloksena omalle pelikonseptille muodostetaan mekaniikan ja teemakokonaisuuden ydinsuunnitelma, joka jo sellaisenaan toimii mainiosti testiversiona pelistä ennen varsinaista tuotantosuunnitelmaa tai päätöksiä yksityiskohdista. Ydinsuunnitelma on tärkeä, mutta suppea osa pelin kokonaisuutta. Sen vuoksi käsittelen lyhyesti pelin kokonaisuuden eri osia tutkielman loppupuolella.

### 4.1 Ideointi

Pelisuunnittelun avuksi on olemassa erilaisia suunnittelua kohdentavia ideointiharjoituksia, jotka johdattelevat omaa ajattelua tunnistamaan suunnittelun mahdollisuuksia ja rajoitteita. Ideointi on usein hankala kokonaisuus aloittaa. Luovasta ideoinnista pitäisi päätyä suunnitteluprosessissa hyvin jäsennellyksi, pelattavuudeltaan perustelluksi ja pelaajalle sisällöllisesti mielenkiintoiseksi kokonaisuudeksi. Pelisuunnittelijan tehtäväksi jää pohtia yksityiskohtia ja leikellä auki hyvän pelikokemuksen synnyttävät kokonaisuudet. Kokonaisuus vaikuttaa laajalta, mutta sen ei kannata antaa lamauttaa itseään.

Monenlaisista luovista ideointimenetelmistä huolimatta toisinaan tiukka aikataulu on paras inspiraation lähde. Idean valmiiksi saattamisen paine voi osoittautua hyväksi menetelmäksi ”puristaa” ideoita itsestään, joten ohjattuja ideointiharjoituksia ei ehkä pitäisi ajatella välttämättömänä työvaiheena hyvälle peli-idealle.

#### 4.1.1 Ideointimenetelmät ja dokumentointi

Ideointi lähtee ennen kaikkea halusta kehittää jotain uutta. Sellaisenaan tämä tuntuu itsestäänselvyydeltä, mutta jokainen luovaan työhön kerran ryhtynyt tietää mitä tyhjän paperin kammo, rimakauhu tai ajatuslukko tarkoittaa. Halua ehkä olisi, mutta käytännössä ideoiden muodostamisen vaikeus saa epäilemään etukäteen lopputuloksen onnistumista (McGuinness 2010).

Tällainen pelko on turha erityisesti silloin, kun ideaa ei ole vielä olemassakaan, joten paras tapa lähteä liikkeelle ideoinnissa on päästää irti ennakoasenteista ja odotuksista. Tiedon tai ymmärryksen puute hyvän peli-idean suhteen ei ole rajoite, vaan mahdollisuus tutustua uusiin asioihin ja katsoa niitä uudesta perspektiivistä.

Hyvä tapa aloittaa ideointi onkin etsiä huono peli-idea ensimmäisenä. Ideointi on joskus lukuisten epäonnistuneiden ideointikierrosten sarja ennen hyvän tai edes käyttökelpoisen idean keksimistä. Uskallus epäonnistua poistaa paineita onnistumisesta. Millaisista osista koostuisi mahdollisimman huono peli, esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla:

- Millainen olisi todella huono ammuskelupeli?
- Millaisista ominaisuuksista koostuu mahdollisimman tylsä urheilupeli?
- Kuinka kauhupeli epäonnistuisi täydellisesti tarkoituksessaan?

Kun päättää aloittaa ideoinnin luovilla menetelmillä, täytyy hyväksyä sen epätarkkuus menetelmänä. Pelin kehitys ei ole eksaktia tiedettä, vaan pikemminkin sarja yrityksiä, erehdyksiä ja onnistumisia. Kirjailija Seth Godin muistuttaa, että ideoiden keksijöillä on takanaan monin verroin enemmän huonoja kuin hyviä ideoita. Silti verrattuna ihmisiin, jotka eivät yleensä kehittele ideoita ollenkaan, hyvien ideoiden määrä on moninkertainen. (Godin 2009.)

Erilaisten aivoriihimenetelmien kokeileminen on varsin hyödyllistä silloin, kun ideaa ei vielä ole lainkaan. Aivoriihellä tarkoitetaan yleisesti sellaista menetelmää, jolla haastetaan oma mielikuvitus erilaisten kysymysten ja väljien parametrien avulla luomaan paljon uutta sisältöä yhdellä kertaa. (Manninen 2007, 103–104.) Mainosalan kehittäjä ja kirjailija James Webb Young totesi uusien ideoiden keksimisen olevan tehokkaimmillaan perustuessaan vanhojen ja tuttuun elementtien yhdistelemiseen uudella tavalla

uusiksi kokonaisuuksiksi. Kyky tuoda vanhoja ja elementtejä yhteen liittyy kykyyn nähdä yhteyksiä asioiden välillä. (Cooper 2013.)

Oman mielikuvituksen haastaminen alkaa toisinaan yllättävien asioiden toteuttamisesta, jolloin ei saisi sulkea pois mahdollisuutta rakentaa astioista taloa, lukea sattumanvaraisia sanoja kirjasta, seistä päällään tai laulaa ääneen (Kuvio 10). Ideoinnin onnistumiseen vaikuttaa kyky altistaa itsensä uusille ajatuksille ja kokemuksille.



Kuvio 10. Vuoden 2011 Global Game Jam -tapahtuman esipuhuja Keita Takahashi neuvoo pelintekijöitä nukkumaan, vääntelemään kasvoja ja tarkastelemaan asioita uusista kuvakulmista. (Youtube)

Kun ei ole varmuutta siitä, mitä haetaan, usein käytettyjä menetelmiä ovat esimerkiksi asioiden sattumanvarainen yhdisteleminen ja lopputulosten tarkasteleminen uusina kokonaisuuksina. Ryhmätyöskentelystä on hyötyä ideoinnille, sillä useiden ihmisten osallistuminen vahvistaa ideoinnin sattumanvaraisuutta.

Ideoiden osittainen visualisoiminen saattaa auttaa uusien ideoiden yhdistelemisessä vanhan tiedon perusteella. Paperille piirretään esimerkiksi useita yksinkertaisia muotoja ja kuvia, joita ei viedä loppuun asti (Kuvio 11). Jättämällä osan piirroksista kesken annetaan omalle luovuudelle tai toiselle henkilölle mahdollisuus täydentää kuvaa. (Dannenberg 2013.) Puolivalmiita kuvia voi myös yhdistellä esimerkiksi muistipelin tyyliin kääntäen kuvia esiin ja perustelemalla, miksi ne sopisivat yhteen.



Kuvio 11. Keskenjätettyjen tai täydennettävien kuvien piirtäminen on hyvä tapa ideoida ryhmässä (Dannenberg 2013).

Tampereen yliopiston GameSpace projektin osana kehitetty VNA-tekniikka on hyvä esimerkki nopean assosiaation hyväksikäytöstä ideoinnissa (Kuvio 12). VNA – tekniikkaa käyttäessä valitaan sattumanvaraisesti verbejä, substantiiveja ja adjektiiveja, joista yhdistellään kokonaisuuksia. Menetelmässä korostetaan lisäksi vapaata assosiaatiota korttien informaation tueksi. (Alha 2011, 3-4.)



Kuvio 12. VNA-pelikortteja käytettiin peli-ideoinnin apuna Finnish Game Jamissa vuonna 2013 Observe Worm Falling -pelissä.

Ideoiden alkaessa kerääntyä tulee välttämättömäksi rajata niitä omaan peliin sopivaksi kokonaisuudeksi. Perusteltu rajaaminen tehdään suuntaavien kysymysten avulla. Kysymysten esittämiseen on olemassa erilaisia menetelmiä, jotka pyrkivät kysymysten avulla käymään läpi koko idean sisällön toimivuuden.

Edward De Bonon kehittämä kuuden ajatushatun menetelmä (Taulukko 2) auttaa suuntaamaan omaa ajattelua rinnakkaisen ryhmittelyn avulla. Ajatushatut ovat vertauskuva kuudelle ajattelutavalle, joiden avulla pystyy yksinkertaistamaan ajatteluprosessia ja keskittymään olennaisiin asioihin. (Golis 2008.) Ajatushattujen käyttö on hyvä menetelmä eritellä mitä tahansa ajatusprosessia, mutta pelisuunnittelussa se on erityisen hyvä yksinkertaisuutensa tähden. Ajatushatut tukevat hyvin ryhmässä tapahtuvaa ideointia, sillä ryhmän jäsenet voivat opponoida toisiaan ottamalla eri hatun tarkasteltavan samalle asialle.

Taulukko 2. Suunnittelu kirkastuu jakamalla ja käsittelemällä idean ajatustyöstöä erilaisissa ajatusryhmissä. (Golis 2008)

<b>Valkoinen hattu</b>	Faktat ja selvillä oleva tieto asiasta
<b>Punainen Hattu</b>	Tunteet, empatia ja intuitio
<b>Keltainen Hattu</b>	Arvot, hyödyt ja edut
<b>Musta Hattu</b>	Vaikeudet, potentiaaliset ongelmat ja heikkoudet
<b>Vihreä Hattu</b>	Luovuus, mahdollisuudet, vaihtoehdot, uudet ideat ja ratkaisut
<b>Sininen Hattu</b>	Yhteenveto, fokuointi ja suunnitelmat

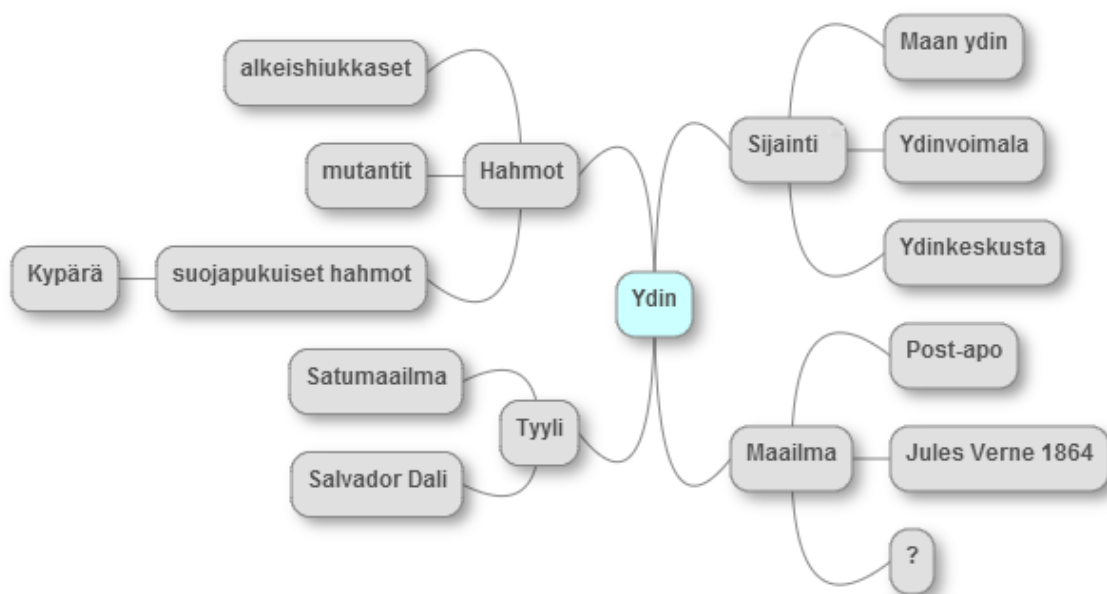
Hattutekniikan viimeisenä kohtana on avatun idean liittäminen uudestaan kokonaisuudeksi saadun tiedon perusteella ja päätösten tekeminen esimerkiksi muutostarpeesta. Tämä muistuttaa omalla tavallaan iteratiivisuutta, mikä kertookin menetelmän hyvästä yhteensopivuudesta ennakoivassa suunnittelussa. Myöhemmissä kehitysvaiheissa uuden peli-iteraation syntyessä kokonaisuus kannattaa tarkistaa hattutekniikalla.

Löytyneistä hyvistä ideoista täytyy pitää kiinni. Keita Takahashi painottaa pelisuunnitteluvinkeissään luovuuden löytämistä itsensä yllättämisen ja rentoutumisen kautta. Näistä jälkimmäisen tärkeydestä kertoo myös se, että usein hyvät ideat saavat muodon vasta hetken levättyään, silloin kun niitä vähiten odottaa. Ideoiden kirjaaminen ja dokumentointi on vähintään yhtä tärkeä asia kuin ideoiden keksiminen (Widrich 2013).

Ideaportfolion koostaminen tapahtuu kahdessa vaiheessa, joista ensimmäiseen kuuluu sekalaisten ajatusten kerääminen ja toiseen ajatusten järjesteleminen kokonaisuuksiksi. Ideaportfolion koostaminen on jatkuva ja toisinaan työläs prosessi, mutta siihen kir-

jatut ajatukset voivat osoittautua hyödyllisiksi vielä pitkänkin ajan kuluttua uusissa peli-ideoinneissa. (Manninen, 2007. 100–101.)

Miellekartan tekeminen on yksi tapa kerätä muodostuvia ideoita (Kuvio 13). Miellekartan avulla luodaan ajatuspolkuja, joita voi myöhemmin täydentää uusilla ajatuksilla ja kokonaisuuksilla. Miellekartan tekemisen yhteydessä kannattaa miettiä, miksi jokin asia liittyy erityisesti alkuperäiseen ideaan ja mitä uuden karttamerkin teko edellyttää pelin mekaniikalta, tekniikalta tai visuaalisuudelta yleisesti (Manninen 2007, 106).



Kuvio 13. Miellekartta auttaa omien ajatusten ylös kirjaamisessa ja synnyttää uusia ajatuksia.

#### 4.1.2 Nopea koemallintaminen

Peli-idean saatua jonkinlaisen perustellun muodon tulee erityisen tärkeäksi sen testaaminen käytännössä yksinkertaisella koemallinnuksella eli peliprototyypillä (Kuvio 14). Prototyypin rakentamiseen on monia menetelmiä. Taulukot, piirustukset, palikka-rakennelmat ja roolipelit ovat kaikki mahdollisia, kunhan menetelmä on havainnollinen ja helposti muuteltavassa muodossa.





Kuvio 14. Paperi-prototyyppiä voidaan käyttää pelimekaniikan visualisointiin tai mekaniikan testaamiseen.

Prototyypin käytön haasteena on kaikkien ominaisuuksien hahmottaminen suhteessa toisiinsa. Kuinka havainnollistaa esimerkiksi kestopisteiden määrä tietyllä ajan hetkellä, kun hahmoon vaikuttaa sekä positiivisia että negatiivisia muuttujia?

Katsomalla perinteisen lautapelin ohjekirjaa ja peliin kuuluvia osia saa melko hyvän käsityksen siitä, mitä kaikkea pelin säännöt perusmuodossaan sisältävät (Schell 2008, 88). Lautapeleissä on yleensä mukana vähintäänkin pelilauta, pelinappulat ja noppa, mutta strategisesti vaativammat pelit saattavat sisältää useita erilaisia muuttujia kuvaavia osia.

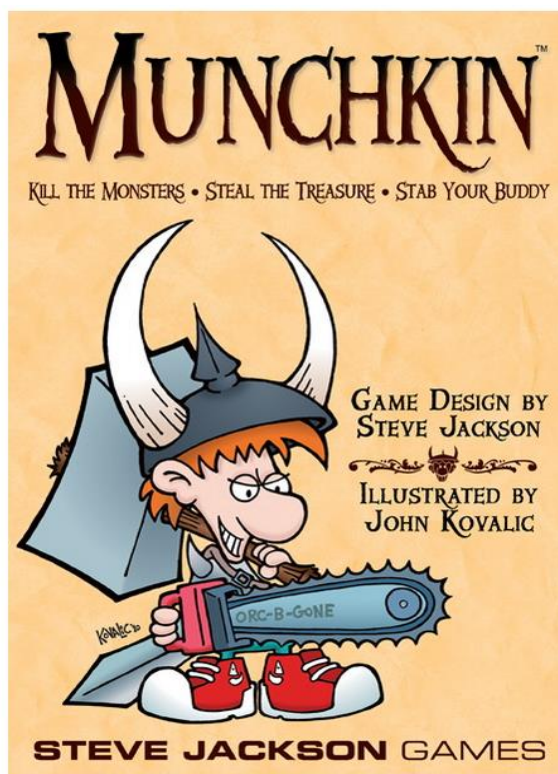
Paperiprototyyppi on tavallaan lautapelin hiomaton versio ja suhteellisen nopea lähestymistapa pelimekaniikan ja sisällön testaamiseen. Paperiprototyyppi koostuu pääosin halvoista testimateriaaleista, joiden tehtäviin kelpaa mainiosti yleisimmät askartelumateriaalit. Pelimekaniikan iteroiminen käy kivuttomasti paperiosia vaihtamalla tai muokkaamalla. (Schell 2008, 88.)

#### 4.2 Hyvästä ideasta ydinideaksi

Kokemattoman suunnittelijan saattaa olla vaikeaa vastata kysymykseen siitä, mitä pelissä lopulta tehdään (Vuorela 2007, 23). Oletusarvallisestihan tämän pitäisi olla kaiken

suunnittelutyön ydin. Mistä sitten tietää, onko ideoinnilla saatu muodostettua sellainen kokonaisuus, jossa on pelin ydinidean ainekset?

Pelin ydinidean tulisi olla asia, joka peliä suunnitellessa nousee ensimmäisenä mieleen ja joka kuvastaa kyseisen pelin syvintä pelikokemusta (Kuvio 15). Ydinidea tiivistää pelin sisällön ja ohjaa pelin painopistettä koko suunnitteluprosessin ajan.



Kuvio 15. Steve Jacksonin kehittämän Munchkin – lautapeli. Pelin ydin on tiivistetty mukaansatempaavasti pelilaatikon kanteen. (Steve Jackson Games)

Pelin kantava teema saattaa syntyä jo aikaisessa vaiheessa ennen pelin varsinaista tarkkaa suunnittelua, mutta ydinideaksi se sopii vain toimiessaan yhdessä pelin keskeisen mekaniikan kanssa. Viimeistään tässä vaiheessa oma peli-idea täytyy riisua kaikesta muusta sisällöstä ja etsiä sen toiminnallinen runko. Mikäli peli-ideasta on tehty paperiprototyyppi, kannattaa kokeilla poistaa eri ominaisuuksia pelimekaniikasta ja miettiä, onko pelissä edelleen jonkinlainen pelattava ja toistettava rakenne.

#### 4.3 Ydinideaa pyörittää silmukkarakenne

Pelin ydin muodostuu kokonaisuudesta, jossa hyvä teema ja viihdyttävä pelikokemus yhdistyvät oikealla tavalla (Manninen 2007, 64). Kaikki pelikokemukset muodostuvat pohjimmiltaan jonkin tietyn toimintasarjan toistamisesta. Esimerkiksi Angry Birds -pelin (Rovio) toiminta on suhteellisen helppoa kuvailla ihmiselle, joka ei ole kyseisiä pelejä aiemmin pelannut (Kuvio 16).

Yksinkertaisuudessaan ydinsilmukka määrittelee pelin tavoitteen, suorituksen luonteen ja suoritusta rajoittavat reunaehdot. Ydinsilmukka saattaa saada uusia vivahteita ja lisää haastetta pelin kuluessa, mutta se säilyy pelissä mukana alusta loppuun. (Momo-da 2013.)

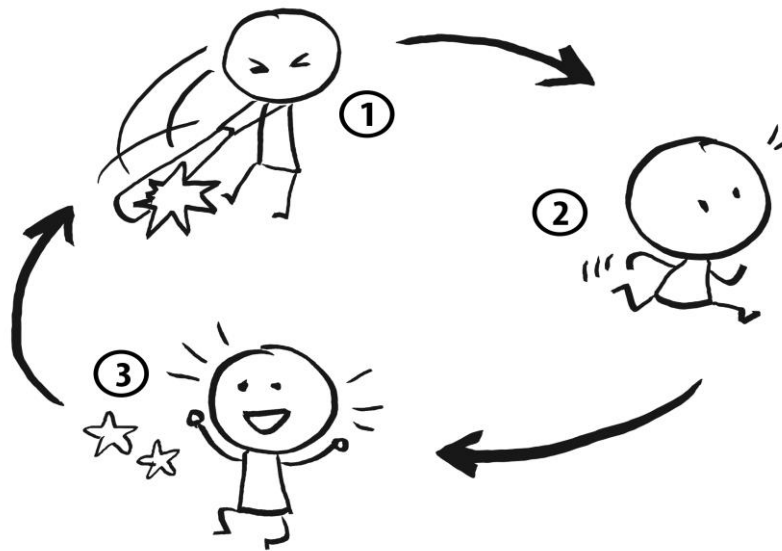


Kuvio 16. Angry Birds -pelissä (Rovio) pyritään törmäämään lingolla ammutuilla linnuilla erilaisien rakenteiden suojissa piileskeleviin porsaisiin.

Pac-Man, Angry Birds ja useat muut suosittu pelit eivät juuri heijastele tosielämän esimerkkejä, mikä tekee niistä yllättäviä ja hauskoja. Todellisen elämän pelejä tai tilanteita voi käyttää ydinsilmukan rakentamiseen niiden ymmärrettävyyden tähden, mutta kannattaa pitää mielessä, mikä tekee ydinsilmukasta hauskan.

Todellisen elämän peliesimerkkinä pesäpallon pelin muodostavat kaksi juoksupisteitä keräävää joukkuetta. Pesäpalloujoukkueen tärkein tavoite on saada juoksuja voiton taakamiseksi. Onnistuneen juoksun ehtona on lyödä pallo mahdollisimman kauas vastustajista ja juosta määrättyä reittiä kotipesään takaisin ennen palloa (Helminen 2009). Tästä muodostuu pesäpallon pelimekaniikan ydinsilmukka.

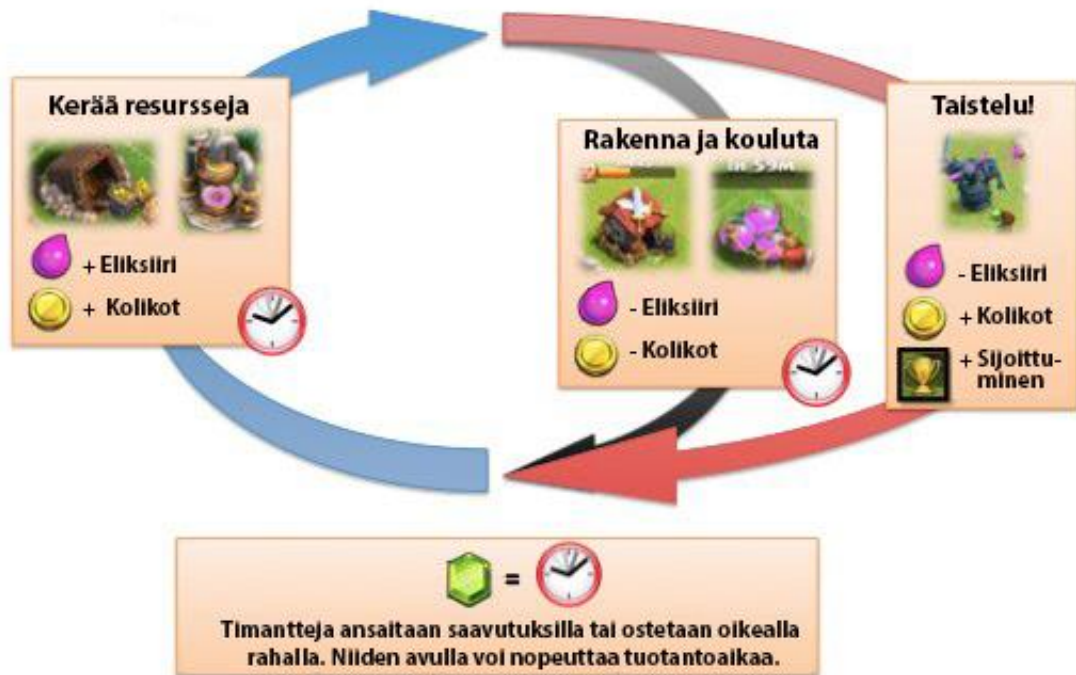
Ydinsilmukka kannattaa kirjoittaa auki ja sen jälkeen piirtää kuvaksi, jossa näkyy lähtötilanne tai ongelman asettelu, eteneminen ja lopputilanne (Kuvio 17). Lopputilanteen tulisi johtaa takaisin alkutilanteeseen tasapainoisella haasteen ja palkitsemisen syklillä.



Kuvio 17. Tietokoneella pelattava pesäpallopeli voisi muodostua varsin yksinkertaisen ydinsilmukan ympärille.

Monissa peleissä ydinsilmukan ympärille muodostuu uusia rengasrakenteita, joiden tarkoitus on kasvattaa pelin sisältöä ja lisätä peliin käytettyä aikaa. Barbaariheimojen taistelussa Clash of Clans -pelissä (Supercell) ydinsilmukka haarautuu kahteen toiminnalliseen rakenteeseen (Kuvio 18). Pelaaja kerää aluksi resursseja ja käyttää niitä sitten taitoihin ja rakentamiseen. Sellaisenaan pelaaja ansaitsee ja kuluttaa resursseja suhteellisen tasaisesti, mutta tämän lisäksi peli mahdollistaa taistelemisen muita pelaajia vastaan. (Katkoff 2012.) Taistelu tuo lisää jännitystä, riskinottoa ja palkintoja, mutta kuluttaa myös merkittävästi resursseja. Tämän lisärakenteen merkitys pelaamiselle kasvaa etenemisen myötä.

Riskinottamisen mahdollisuus ja valintojen tasapainottelu ovat tärkeä osa pelin ongelmaratkaisua, tämä näkyy erityisen selvästi strategiapeleissä. Clash of Clansin ydinsilmukka on hyvä esimerkki valinnanmahdollisuuden merkityksestä pelaajalle. Antamalla pelaajalle mahdollisuuden pelata varman päälle tai riskillä peliin tuodaan sisällöllistä jännitystä (Schell 2008, 181).



Kuvio 18. Mitä monitahoisempi ydinsilmukka on, sitä enemmän on pelattavaa. Peliajan kasvattaminen on usein toivottua kun aika toimii pelillisesti rajoittavana tekijänä. (Katkoff, 2012.)

Ydinsilmukan rinnalla kulkee näkymätön metapelaaminen. Metapelillä tarkoitetaan pelin sisällä olevia vaihtelua ja mielenkiintoa tuovia rakenteita, jotka eivät liity ydinmekaniikkaan (Katkoff 2013). Metapeli tarjoaa tavoitteita, joita pelaaja haluaa suorittaa pelikokemuksensa rikastamiseksi.

World of Tanks -pelissä (Wargaming.net) pelaaja voi optimoida satoja eri ominaisuuksia tehdäkseen taistelutankeistaan yksilöllisempiä ja tehokkaampia varsinaista taistelukoitosta varten (Kuvio 19). Yksilöiminen on niin monimuotoinen prosessi, että siihen voi käyttää huomattavan osan peliajasta. Saatua hyötyä näkyy taistelusuorituksessa ja piste-tilastoissa.





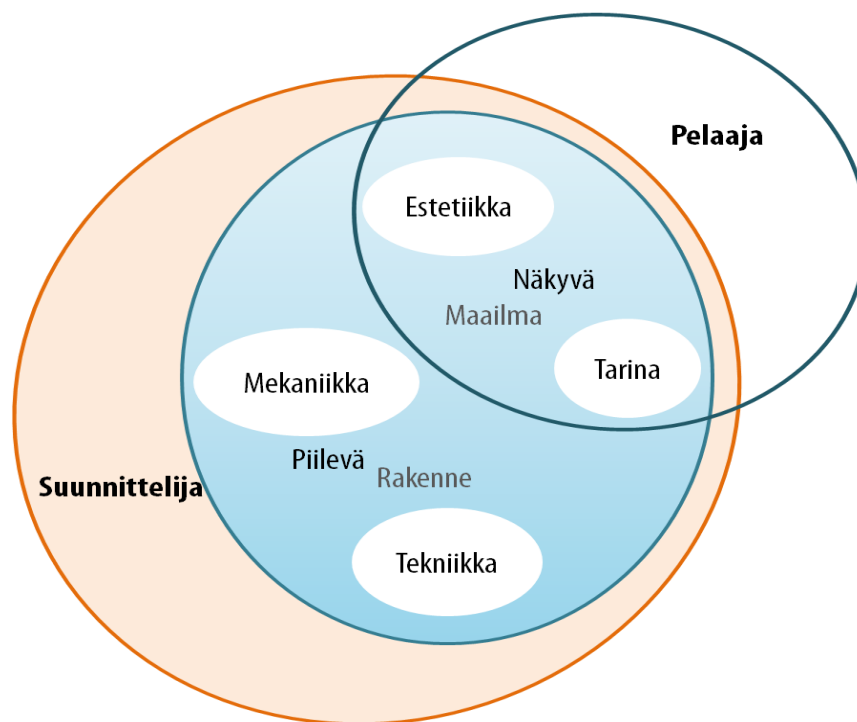
Kuvio 19. World of Tanks -pelissä erilaisten joukkojen ja aseiden parantelu on tarkkaa taktikointia ja oma osansa pelikokemusta (Wargaming.net).

Tietynlaisena metapelaamisena voisi pitää myös hahmon ulkonäön optimointia tai asunnon sisustuksen suunnittelua pelissä, jossa tällainen toiminta ei ole itsetarkoituksena. Pelaaja ei kenties hyödy tästä toiminnasta pisteissä, mutta se lisää viihtyvyyttä pelin parissa. Metapelaaminen liittyy vahvasti pelaajan vuorovaikutukseen sekä pelin että muiden pelaajien kanssa ja selittää ehkä osaltaan sosiaalisen pelaamisen kasvavaa trendiä. Pelaaja haluaa muodostaa vuorovaikutuksen pelin kanssa, joten kannattaa kysyä, mitkä ovat oman pelin lisäarvoa tuottavat ominaisuudet ja minkä ominaisuuden tähden pelaaja mielellään viettää enemmän aikaa pelin parissa.

#### 4.4 Pelin elementit

Ydinsilmukan suunnitelman kanssa pelillä on hyvät edellytykset onnistua pelinä. Yksinkertaisuudessaan ydinsilmukkaa kannattaa testata, vaikka mitään muuta sisältöä ei olisi vielä valmiina. Ideoinnin tuloksena kuitenkin on todennäköisesti kehittynyt paljon enemmän ajatuksia pelin sisällöstä, minkä vuoksi kannattaa tutustua lyhyesti pelin elementteihin. Yksi pelisuunnittelun vaikeimpia asioita on ymmärtää pelin sisällön yksityiskohdat ja samanaikaisesti havainnoida vain vaikutuspinta, jonka pelaaja näkee ja kokee (Schell 2008, 45).

Elementtinelikenttä (kuvio 20) jaottelee pelin sisällön toisiinsa vahvasti sidoksissa olevien elementtien avulla ja auttaa kohdistamaan suunnittelun tarvetta (Schell 2008, 42–44). Nelikentän tarkastelemisessa pelaaja sijoittuu ympyrän yläpuolelle ja pelisuunnittelija sen alapuolelle. Peli on kokonaisuus, jonka pelisuunnittelija välittää suunnitteluprosessin kautta pelaajalle, jolle syntyy pelikokemus ja vuorovaikutussuhde peliin.



Kuvio 20. Elementtinelikenttä kuvastaa pelin sisällön tärkeitä ominaisuuksia ja niiden näkyvyyttä loppukäyttäjälle (mukaillen Schell 2008, 42).

Vuorovaikutus käsittää pelaajan vaikutusmahdollisuuden suhteessa peliin ja sen tapahtumiin tai jopa muihin pelaajiin (Manninen 2007, 63). Vuorovaikutus on tavallaan pelaamisen mielekkyydestä kertova mittari eli se, minkä ydinsilmukka ja metapelaaminen synnyttävät kokonaisuutena ja mitä toimivan nelikentän avulla rakennetaan. Estetiikan, tarinan, mekaniikan ja tekniikan tärkein tehtävä onkin toimia kokonaisuutena pelikokemuksen synnyttämisessä (Schell 2008, 43).

#### 4.4.1 Mekaniikka – Pelin ohjeet ja osat

Mekaniikka tarkoittaa pelin rajoja ja pelaamiseen tarvittavia osia. Lautapelin tavoin tietokonepelissä tarvitaan tila, jonka rajoissa pelataan, muuttujat, jotka liikkuvat tilassa ja

toiminta, joka määrittää pelaajan mahdollisuudet toimia. Näitä kaikkia ohjaavat säännöt, jotka määrittelevät samalla pelin tavoitteen. (Schell 2008, 130.)

Tietokonepelin tilat ovat usein sisäkkäisiä, jolloin käyttöliittymän karttasivu on oma tilansa, josta siirrytään itse pelimaailman tilaan. Muuttujat voivat olla hahmoja, esineitä tai maailman osia, joiden tärkein ominaisuus on välittää tietoa pelin etenemisestä pelaajalle.

Pelimekaniikan toiminnot jaetaan käytännössä suoriin toimintoihin, kuten shakin siirtoihin tai strategisiin toimintoihin, joilla pyritään vaikuttamaan kauaskantoisemmin. Strategiatoimilla peliin pystyy tuomaan mukaan jännitystä ja moniulotteisuutta. Moniulotteisuutta lisäävät yhden toiminnan monikäyttöisyys, monien lopputulosten mahdollisuus yhdellä toiminnalla (Kuvio 21). (Schell 2008, 141–142.)



Kuvio 21. Super Mario -pelin (Nintendo) hahmo kykenee hyppy-toiminnolla hyppäämään esteiden yli, lamauttamamaan vihollisia ja rikkomaan laatikoita. Yksi toiminta on varsin moniulotteinen.

Säännöt vaikuttavat pelimekaniikan kautta koko pelin dynamiikkaan niin pienissä yksityiskohdissa kuin suuressa kokonaisuudessa tavoitteiden määrittelemisen kautta. Samalla säännöt myös selittävät pelaajalle ydinsilmukan rakenteen.



#### 4.4.2 Tarinan rajat ja vapaus

Tarinan tärkein merkitys on luoda kokemus jostain asiasta tai tilanteesta. Sen vuoksi myös peleissä tarinan merkitys ei ole itseisarvo, vaan sen synnyttämä pelikokemus. Oli kyse sitten kirjasta, elokuvasta tai pelistä, hyvin onnistunut kerronta herättää yhtä lailla saman toiminnallisuuden tunteen. Pelien tarinankerronnalla on tässä suhteessa samanlainen tarve ennen kaikkea herättää tunne jonkin asian tekemisestä tietoisilla valinnoilla, ennen kuin pelaaja tarttuu toimeen. (Schell 2008, 263.)

Pelin tarina muodostuu usein kahdella tekniikalla. Helminauhatekniikka tarkoittaa tarinallista jatkumoa alusta loppuun ja tarinageneraattoritekniikka tarkoittaa tarinankerronnan antamista pelaajan tehtäväksi. (Schell 2008, 264.)

Helminauhamainen tarina kulkee valmiin käsikirjoituksen pohjalta, joka tähtää draamalaisesti hyvin rakennettuun loppukohtaukseen (Kuvio 22). Interaktiivinen tarinankerronta määrittellään tarinaksi, jonka kohtausten lopputulos riippuu pelaajan valinnoista. Erona esimerkiksi kirjoihin pelimekaniikka mahdollistaa interaktiivisuuden. (Schell 2008, 264.) Samalla on hyvä muistaa, että valintojen ja ongelmaratkaisun vähäisyys ei ole välttämättä heikkous tarinallisesti hyvässä pelissä.



Kuvio 22. The Silent Age Point-and-Click-pelissä pelaajan tekemät valinnat johtavat kohti tarinallista loppuratkaisua (House on Fire, 2013).

Tarinageneraattorimenetelmällä pelaajalle annetaan vapaus luoda mielekästä sisältöä valinnoilla, jotka eivät pakota häntä yhteen lopputulokseen (Schell 2008, 265–266). Ehkä paras esimerkki pelaajan omasta vapaudesta on liveroolipelit ja rakentelupelit. Vapauden ongelmallisuus liittyy kuitenkin siihen, että se rikkoo tarinan yhtenäisyyttä ja asettaa eksponentiaalisesti kasvavan tarpeen sisällölle (Kuvio 23).



Kuvio 23. Garry's Mod -pelissä pelaaja voi luoda itse toiminnallisen ja visuaalisen sisältökoko-  
naisuutensa laajasta kirjastosta (Facepunch Studios, 2004).

Usein toimivin muoto pelin kerronnalle löytyy menetelmien välimaastosta. Pelimekaniikan mahdollistama haasteiden, konfliktien ja tavoitteiden asettelu sopii hyvin yhteen tarinankerronnallisten elementtien kanssa. (Schell 2008, 270–271.) Tarinankerronnalliset menetelmät toimivat myös peleissä, joissa tarinalla ei ole välttämättä suurta merkitystä (Manninen 2007, 62).

Vapauden tunteen synnyttäminen pelaajalle on ensisijaisen tärkeää hyvän pelikokemuksen luomiseksi. Siksi kerronnan keinoja voidaan käyttää ns. epäsuoraan ohjaukseen, jolla pelaaja saadaan tekemään valintoja pakottamatta niitä kuitenkaan hänelle. Epäsuora ohjaus kohdistetaan pelaajan ympäristöön, kuten valintajoukkojen rajaamiseen, rajattujen tavoitteiden antamiseen, visuaalisiin ärsykkeisiin tai hyvin suunniteltuun äänimaailmaan. Pelaajan johdattelemisen taito yhdistää ymmärryksen oman pelin vahvoista puolista ja pelaajan kiinnostuksesta pelimaailmaa kohtaan. (Schell 2008, 284.)

#### 4.4.3 Estetiikka luo ensivaikutelman

Estetiikalla tarkoitetaan näkyvää laatua, jonka pelistä huomaa kohdatessaan pelin ensimmäistä kertaa. Tähän liittyy käsitteitä harmoniasta, sommittelusta, ergonomiasta, persoonallisuudesta ja kauneudesta. (Manninen 2007, 66.) Estetiikka näyttelee erityistä roolia pelin visualisoinnissa suunnitteluvaiheen alkupuolella sidosryhmille. Harmoninen ja persoonallinen ulkonäkö saattaa itsessään olla syy niin peliprojektin rahoitukselle kuin myöhemmin ostopäätöksen syntymiselle pelaajan mielessä. Konseptikuvien luettelosta kehitetään myöhemmässä vaiheessa pelin visuaalinen ohjeistus eli Art Bible. (Schell 2008, 385.)

Harmonisuus ja käytettävyys yhdistyvät merkittäväällä tavalla pelin virtuaalisessa käyttöliittymässä. Käyttöliittymän tärkein tarkoitus on synnyttää pelaajalle tunne mahdollisimman hyvästä kontrollista, minkä vuoksi myös virtuaalisen käyttöliittymän, kuten erilaisten ohjausnäppien ja karttojen pitäisi olla ensisijaisesti yksinkertaisia käyttää ja parhaassa tapauksessa lähes näkymätön osa pelaamista. (Schell 2008, 222, 227.)

Näkymättömyys tai esteettinen yksinkertaisuus on yleensä parhaimmillaan käyttöliittymän suunnittelussa, mutta sen tärkeyttä ei pidä unohtaa yleisenä suunnittelullisena elementtinä. Yksinkertaisuus luo kokemuksen helposta lähestymisestä, toimii tasapainottavana elementtinä ja tuo esille tärkeitä yksityiskohtia (Schell 2008, 196, 272).

Liian paljon yksityiskohtia tuotannon alkupuolella ei tue nopeaa konseptinkehitystä, joten apuna kannattaa käyttää nopeita menetelmiä, kuten pikamaalausta, tunnelmakuvienvärien kokoamista ja musiikin valikointia. Musiikin päättäminen jo alkuvaiheessa auttaa tietoisten päätösten tekemisessä pelin tunnelmasta (Schell 2008, 351–352).

#### 4.4.4 Jatkuvasti kehittyvä tekniikka

Pelaaja kommunikoi pelin kanssa tekniikan ja käyttöliittymän kautta. Tekniikkaa voidaan tarkastella käytännössä fyysisen pelialustan ja virtuaalisen käyttöliittymän kautta. (Schell 2008, 222, 404.) Teknisten vaatimusten ottaminen huomioon alkukehityksessä auttaa realististen pelisuunnitelmien tekemisessä sekä toimivien käyttöliittymäelementtien suunnittelussa. Yleensä teknologian rajoitteet ja toisaalta pelin tarpeet toimivat vastavuoroisena parina, jotka etsiytyvät suunnittelun avulla toteuttamiskelpoiseen ratkaisuun. (Manninen 2007, 67–68.)

Tekniikka on pelin elementeistä nopeimmin kehittyvä ja muuttuva osa. Muutoksiin varautuminen ja tulossa olevan uuden tekniikan huomioonottaminen oman pelin kehityksessä saattaa antaa tietynlaisen etulyöntiaseman, mutta samalla tulisi ottaa huomioon oman pelin tarpeet tekniikan suhteen. (Schell 2008, 410–411.) Uusi tekniikka ei saisi olla itseisarvo, vaan tietynlainen kehitysmahdollisuus omalle peli-idealalle.

#### 4.5 Ydinsuunnitelman jatkokäyttö

Pelisuunnitelman jatkon kannalta on tärkeintä tuottaa ydinsuunnitelmasta riittävän tarkka dokumentointi, joka kattaa kokonaisvaltaisesti hyvin perusteltuja suunnitteluparametreja sekä toiminnallisista että tarinallisista elementeistä (taulukko 3) (Manninen 2007, 128–129).

Taulukko 3. Ydinsuunnitelman suunnitteluparametreja

<b>Toiminnot ja ominaisuudet</b>	Mikä on pelin keskeinen toiminta? Miten se toteutetaan?
<b>Resurssit</b>	Mitä raaka-aineita pelaajalla on käytössään pelissä?
<b>Konfliktit</b>	Millaisia vastuksia pelissä tulee vastaan? Miten konfliktissa voi käydä?
<b>Rajat</b>	Mitkä asiat rajoittavat pelimaailmaa ja miten?
<b>Tavoitteet</b>	Mihin pelaaja pyrkii ja miten se tulee ilmi? Mitä tavoitteiden saavuttamisesta seuraa?
<b>Hahmo</b>	Kuka pelissä toimii ja millainen hän on? Miltä hahmo näyttää?
<b>Tarina</b>	Miten pelin toiminta kertoo tarinasta, miten kerrotaan taustatarina?

Ydinsuunnitelman dokumentoinnissa on pohjimmiltaan kysymys valmistautumisesta tulevaan, eli laajan pelisuunnitelman tekemiseen. Dokumentoinnin avulla tarvittavat muutokset voidaan tehdä ensin dokumenttiin ja vasta sitten esimerkiksi pelin testiversioon. (Vuorela 2007, 62.)

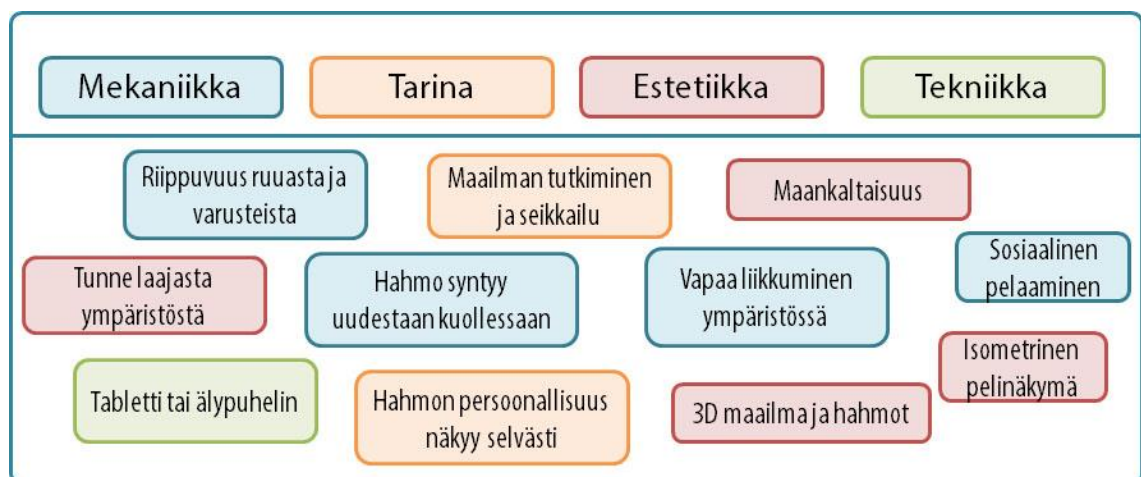
Ydinsuunnitelma kelpaa jo sellaisenaan moneen käyttöön, kuten peli-idean esittelemiseen sidosryhmille ja kiinnostuksen herättäjäksi. Pelidemot ovat tärkeässä asemassa pelin julkaisusopimuksen tai rahoituksen suhteen (Manninen 2007, 194). Tarkkuudella suunniteltu ja dokumentoitu ydinsuunnitelma toimii hyvänä lähtökohtana oman peli-idean esittämiseen eli pitchaukseen.

## 5 Survival-pelin ydinsuunnitelman konseptointi

Lopputyön käytännön osuudessa haluan tarkastella esimerkkinä Miivies Oy:ssä työstettyä konseptia, joka kulkee työnimellä "Survive" eli selviytymispeli. Oma tehtäväni konseptin parissa on liittynyt erityisesti pelin ydinsuunnitelman kehittämiseen toimivaksi pelikokonaisuudeksi. Suunnitelma sisältää ydinsilmukan lisäksi yksinkertaisen kuvauksen pelin muusta mekaniikasta, tarinasta, tekniikasta sekä yksinkertaistetun visualisoinnin pelin keskeisimmistä osista.

### 5.1 Alustavan konseptin purku ja tarpeiden kartoitus

Alkuperäinen annettu konsepti sisälsi ideoinnin avuksi parametreja mm. pelin yleisestä tunnelmasta, ajatuksia visuaalisesta esityksestä sekä yksityiskohtia pelin mekaniikasta (Kuvio 24). Erityisenä suunnittelulementtinä haluttiin pitää lisäksi Abraham Maslow'n kehittämää teoriaa tarpeiden hierarkiasta (Kuvio 25). Teorian mukaan ihmisen motivaatio erilaiseen toimintaan riippuu hänen tarvehierarkiastaan, jossa pohjana muille tarpeille toimii alimman tason perustarpeet joiden päälle kerrostuu esimerkiksi itsetunto ja itseilmaisun tarve. (McLeod 2007.)

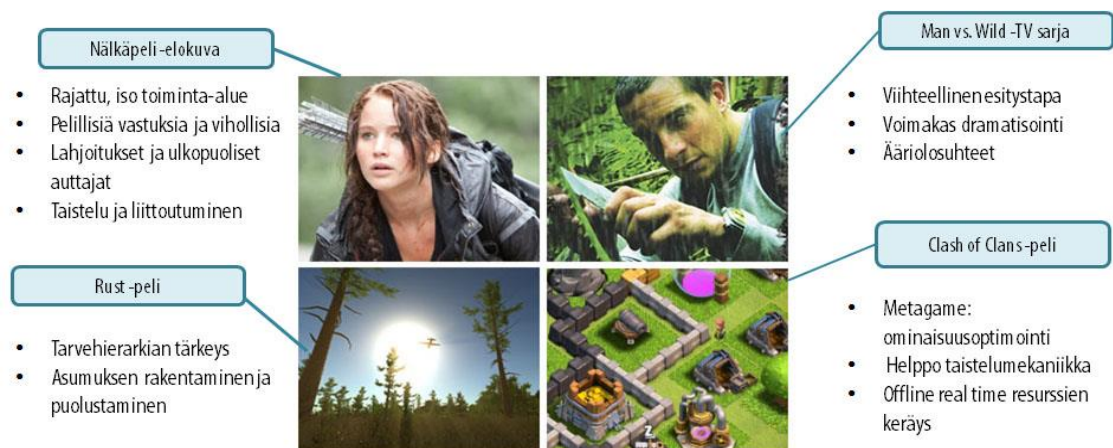


Kuvio 24. Survive – pelin alkuperäisiä konseptiparametreja.



Kuvio 25. Abraham Maslow'n tarvehierarkia. (McLeod 2007)

Suuntaa-antavien parametrien lisäksi annettiin muutamia esikuvia olemassa olevasta viihteestä ja peleistä. Avasin näiden esimerkkien sisältöä lyhyesti kokonaiskuvan saamiseksi (Kuvio 26).



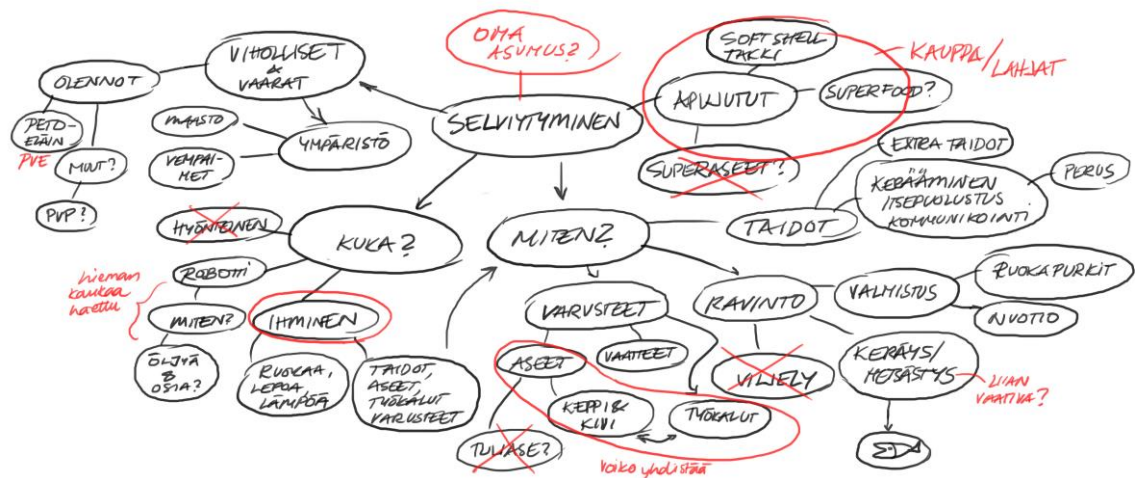
Kuvio 26. Pelin ideoinnin avuksi koottiin muualta mediasta aiheita ja niiden toivottuja ominaisuuksia listattiin.

Oman ideoinnin tärkeimmäksi osaksi koin konseptin yhdistämisen kokonaisuudeksi, jossa selviytymisen peruselementit ovat intuitiivisesti mukana pelitekniikassa, mutta



lisäksi pelin tarina ja visuaalisuus tuovat uudenlaista katsantokantaa. Aiheena ihmisen ja luonnon välinen suhde, erityisesti selviytymistäistelu, on tuttu aina Robinson Crusoen seikkailuista Valittuihin paloihin. Videopelimarkkinoilla selviytymisteema on myös melko suosittu, joka kertoo toisaalta mielenkiinnosta avoimia seikkailupelejä kohtaan ja asettaa erityisen vaatimuksen massasta erottumiselle.

Uusien ominaisuuksien hakeminen aloitettiin kirjaamalla käsitekarttaan erilaisia selviytymiseen liittyviä asioita (Kuvio 27). Osaa kokonaisuuksista pyrittiin rajaamaan ja yhdistelemään siten, että ideat jalostuisivat hieman.



Kuvio 27. Käsitekarttaan kootut ajatukset auttavat kokonaisuuden hahmottamisessa.

Käsitekartan avulla alkaa hahmottua visuaalinen kuva pelistä osittain urbaanina tai rakennettuna ympäristönä, jossa vaanii silti paljon vaaroja ja tarve selviytyä. Pelaajalle pitäisi syntyä selkeä selviytymisen tarve sen perusteella, mitä hän näkee ja kokee pelissä ensimmäisenä.

Todettiin, että pelimaailman pitäisi sisältää tavallista maailmaa enemmän mahdollisuuksia ja vaaroja, jolloin pelaajalle korostuisi kokemus jännittävästä seikkailusta. Tarinankerronnallisesti maailman tulisi mahdollistaa sekä kehittyneiden koneiden ja laitteiden olemassaolo sekä perinteisten selviytymistaitojen käyttö.

Pelin näkyvän maailman suunnittelu tulee tehdä tasapainossa piilevän rakenteen kanssa, minkä vuoksi päätettiin käyttää ajatushattutekniikkaa pelin vaatimusten ja mahdollisuuksien pohtimiseen kokonaisuutena (Taulukko 4).

Taulukko 4. Ajatushattutekniikan soveltaminen on avuksi oman konseptin yksityiskohdille.

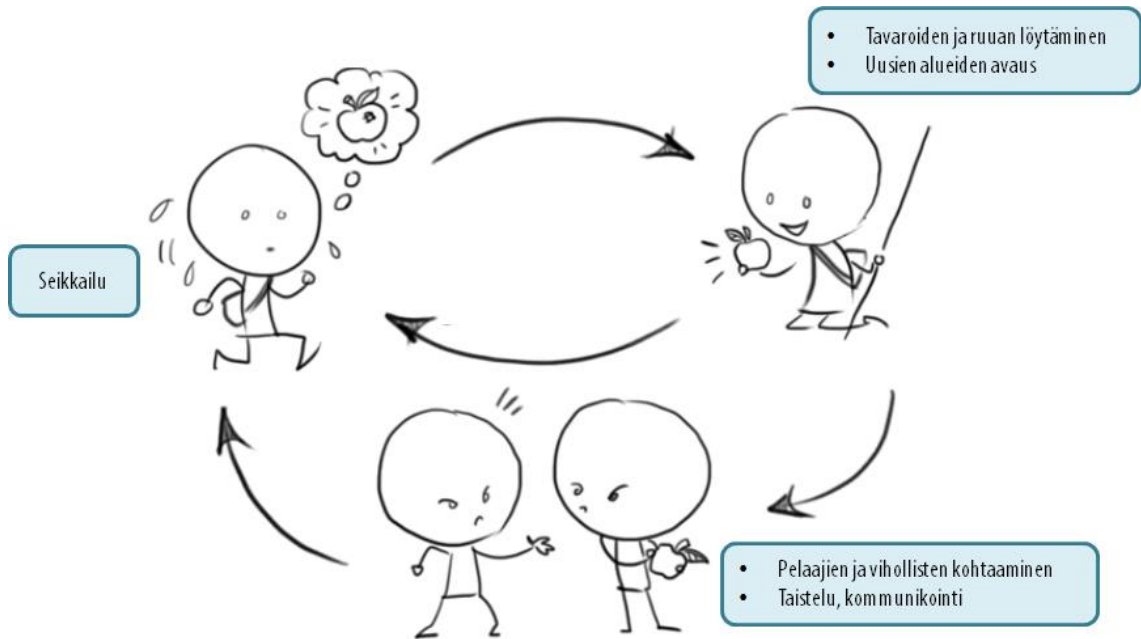
	<b>Tekniikka</b>	<b>Mekaniikka</b>	<b>Tarina</b>	<b>Estetiikka</b>
<b>Valkoinen hattu</b>	Mobiililaitte. Älypuhelin tai tablettitietokone	Taistelu + Ruuan ja materiaalien etsiminen ja kerääminen	Ihmisen oloinen hahmo maanalaisessa maailmassa	Pelissä on ylhäältäpäin kuvattu, isometrinen kamerakulma
<b>Punainen hattu</b>	Vahvistaa tunnetta helposta ja nopeasta pelaamisesta	Intuitiivinen syyseuraussuhde	Helppo samastuminen, halu auttaa, tilanteiden komiikka	Tunne tilanteen hallinnasta, valvontakameratunne
<b>Keltainen hattu</b>	Tekniikka mahdollistaa helpon saatavuuden ja massojen tavoittamisen	Pelaamisen tavoitteet ovat teemaltaan helppoja ymmärtää ja perustella	Ihmishahmon tarpeet eivät tarvitse perusteluita, maanaltaisuus on helppo kehittää	Isometria on tuttu näky mobiilipeleissä
<b>Musta hattu</b>	Mobiililaitte on rajoittava käyttöliittymälle ja esteettisille yksityiskohdille	Vaatii metapeliä ollakseen pidemmän päälle mielenkiintoinen	Liian vaativa tarina ei palvele ajanvietepelaamista	Isometria ei ole sellaisenaan tarpeellinen 3D pelissä.
<b>Vihreä hattu</b>	Mahdollisuus suureen yleisöön ja ajanvietepelien pelaajiin	Mahdollisuus laajoihin metapelirakenteisiin	Uudenlainen tarina vanhassa teemassa tuo jännitystä	Isojen strategisten kokonaisuuksien hahmotus on helppoa
<b>Sininen hattu</b>	Tabletti antaa vapautta estetiikan suhteen, mutta mobiili pitää pelin yksinkertaisena ja helposti lähestyttävänä	Mekaniikan perussäilytö pitää helppona ja yksinkertaisena, mutta pelaajalle on hyvä esitellä metapelin mahdollisuudet	Selviytyminen jännittävässä ympäristössä, samastuttavalla hahmolla ja hyvä taustatarina tukee motiiveja ja pelimekaniikkaa.	Pelissä ei ole välttämättä tarvetta isometrialle. Tämä osa peliä vaatii testausta ja vaihtoehtojen kokeilua.

Ajatushattujen taulukoinnista saatiin lopputulokseksi pohdintoja, joiden perusteella pelin isometriselle näkymälle ei ole selkeää välttämätöntä tarvetta, ellei pelillä ole strategiapelille ominaista laajaa taistelukarttaa. Sen sijaan tarinalliset elementit, kuten hahmon ulkonäkö ja taustatarina tukevat helpoksi ajanvietteeksi tarkoitettua pelaamista.

## 5.2 Selviytymisen ydinsilmukka

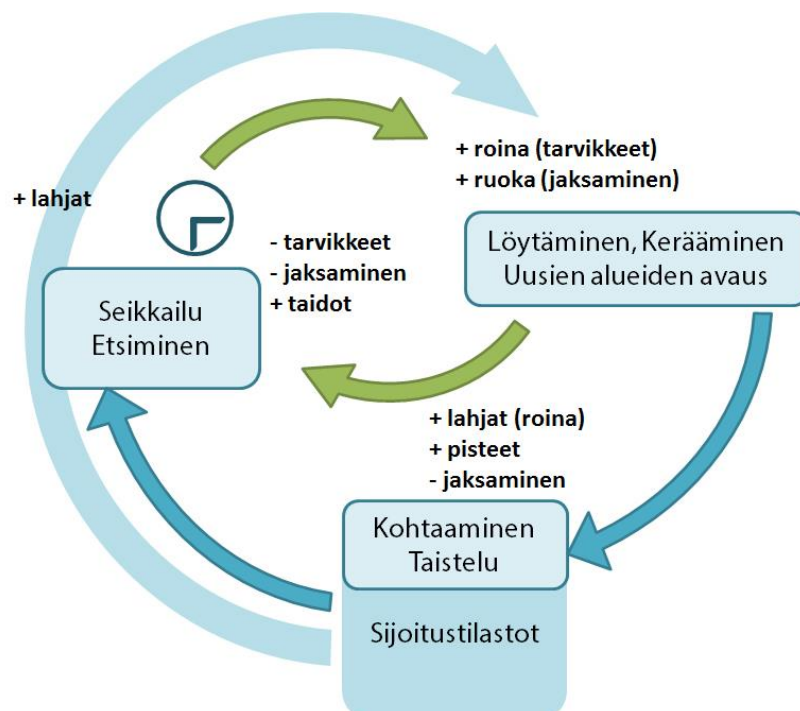
Tarina ja visuaalisuus tukevat pelimekaniikkaa, joka on riittävän yksinkertainen pelata ja toisaalta tarjoaa riittävästi haastetta. Helposti lähestyttävä pelimekaniikka sisältää yksinkertaisen ydinsilmukan (Kuvio 28), joka mahdollistaa haasteellisen metapelaamisen (Kuvio 29). Oman konseptin suhteen huomattiin, että yksinkertaisimmassa muodossa pelin mekaniikan tärkein toistettava ominaisuus ei ole taistelu, vaan seikkailun myötä elossa pysyminen. Taistelu tuo mukaan lisähaastetta ja mielenkiintoa, mutta on perusmekaniikan suunnittelun suhteen vasta toisella sijalla.





Kuvio 28. Ydinsilmukassa toteutuu looginen jatkumo erilaisten toimintojen välillä.

Metapelaamisen pitäisi antaa pelistä tunne laajana sisällöllisenä kokemuksena ja tarjota lisäarvoa peruspelaamisen oheen. Survive-konseptin metapeli syntyy ensisijaisesti sosiaalisista kohtaamisista ja strategisten mahdollisuuksien lisäämisestä esimerkiksi taisteluun tai selviytymiseen erikseen ostettavien lahjojen muodossa.



Kuvio 29. Ydinsilmukka toimii runkona, johon metapelaaminen tuo taktikointimahdollisuuden.

Ostosten teko pelissä on parhaimmillaan arvoa lisäävä kokemus, mutta saattaa johtaa myös kokemukseen rahastuksesta, erityisesti jos se vaikuttaa pelikokemukseen rajoittavasti. Erityisesti nk. freemium-pelien eli rajoitetun ilmaisen sisällön peleissä liikaa pelikokemusta rajoittava ostotapahtuma saattaa vaikuttaa negatiivisesti pelikokemukseen. (McWilliams 2013.) Ostosten tulisikin tuoda lisää arvoa ajanvietteellisen pelaamisen lisäksi, ei olla välttämätön osa sitä.

Pelin ydinidean pukeminen mahdollisimman lyhyeen sanalliseen muotoon auttaa hahmottamaan tarpeita näkyville elementeille. Selviytymispelin ydinideaan kuuluu seikkailu ja selviytyminen jännittävässä maailmassa, tarkoituksena rakentaa vähästä paljon ja avata tarina omalle olemassaololle. Tämä on kuitenkin varsin pitkä ja monimutkainen lause. Yksinkertaistettuna tämä voisi olla myös ”seikkaile ja selviydy”, mutta näin lyhyt muoto jättää hieman kylmäksi. Näiden välimuoto voisi olla esimerkiksi ”Seikkaile ja selviydy voittajaksi”.

### 5.3 Ydinidea näkyy pelimaailman estetiikassa ja tarinassa

Pelin estetiikka syntyy kuva- ja äänimaailmasta, joka tukee selviytymisteemaa. Pelimaailman ja siinä ohjattavan hahmon välillä täytyy lisäksi olla jonkinlainen yhteinen kerronta, joka sitoo ne toisiinsa. Lopuksi tarvitaan vielä käyttöliittymäkomponentit, joiden avulla pelaaja saa yhteyden pelimaailman toimintoihin.

Jesse Schell (2008, 225–226) kuvailee peliä ovena maailmaan, joka ulottuu pelaajan mielikuvituksen avulla itse peliä laajemmaksi kokonaisuudeksi. Tämän vuoksi pelimaailman hahmotteleminen on tärkeä osa konseptin suunnittelua, vaikkei sen kokonaisvaltaiseen ymmärrykseen olisi vielä aikaa. Hahmottelemalla pelimaailman pystyy antamaan kehikon kaikille tarinallisille ja visuaalisille yksityiskohdille.

Selviytymiseen kuuluu konseptuaalisesti ajatus siitä, että selviytyjän täytyy nähdä vai-vaa sellaisten asioiden eteen, jotka tavallisesti olisivat itsestäänselvyksiä. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi ruuan hankkiminen, hygienia sekä turvallisuuden tunne.

Pelin maailma on tekniikaltaan kehittynyt, mutta myös ränsistynyt ja arvaamaton (Kuvio 30). Pelin äänimaailma on sekoitus teknisten laitteiden hurinaa, videomainosten ääniä, puiden huminaa ja sirkkojen siritystä. Tulevaisuuden arvaamattomalla tekniikalla perusteltu maailma on tunnelmaltaan uhkaava, mutta samalla erityisen jännittävä ja täynnä

mahdollisuuksia. Tämä antaa vapauden suunnitella ja perustella maailmaan uusia asioita myös myöhemmin tuotannon aikana.



Kuvio 30. Nopea konseptikuvitus kertoo tunnelmasta ja herättää kiinnostuksen.

Pelikonseptin yhdeksi piirteeksi nousi lahjojen antamisen ja ostamisen mahdollisuus omalle hahmolle, sillä lahjat toisivat pelaamiseen omanlaisensa strategisen mahdollisuuden ja toisaalta toimisivat pelikokemusta yksilöivänä tapahtumana. Pelaajan ja hahmon välille pyrittäisiin kehittämään riippuvuussuhde, jolloin pelaaja tuntisi halua auttaa pelihahmoaan eteenpäin.

Pelin tapahtumapaikkana on laaja kaupunkimainen ympäristö, jonka on tarkoitus antaa kokemus monista mahdollisuuksista haastaa itseään selviytymisen suhteen. Ympäristöstä on helposti eriteltävissä turvallisia ja vaarallisia alueita, jotka ovat pelaamisen suhteen erilaisia. Valaistu kivipäälysteinen katu tai pimeä viemäriputkisto ovat esimerkiksi selkeästi erilaisia ympäristöjä selviytymisen suhteen. Mitä haastavampi alue, sitä suurempi on todennäköisyys löytää arvokkaampia selviytymistarpeita. Ruokapurkkien keräys tuntuu esimerkiksi erityisen haastavalta, jos niiden läheisyydessä liikkuu vihollisia (Kuvio 31).



Kuvio 31. Pelikonseptin vaarat ovat villiintyneen ympäristön tuomia vaaroja sekä arvaamattomia vihollisia.

Pelissä on tarve ohjattavalle hahmolle, joten hahmon ja pelaajan välille täytyy syntyä ymmärrys pelin mekaniikasta ja etenemisestä hahmon toiminnan kautta. Hyvä hahmo-suunnitelma auttaa suuntaamaan pelaajan mielenkiintoa ydinsilmukan tavoitteisiin, sillä pelaaja kokee samastumisen tunnetta hahmoa kohtaan.

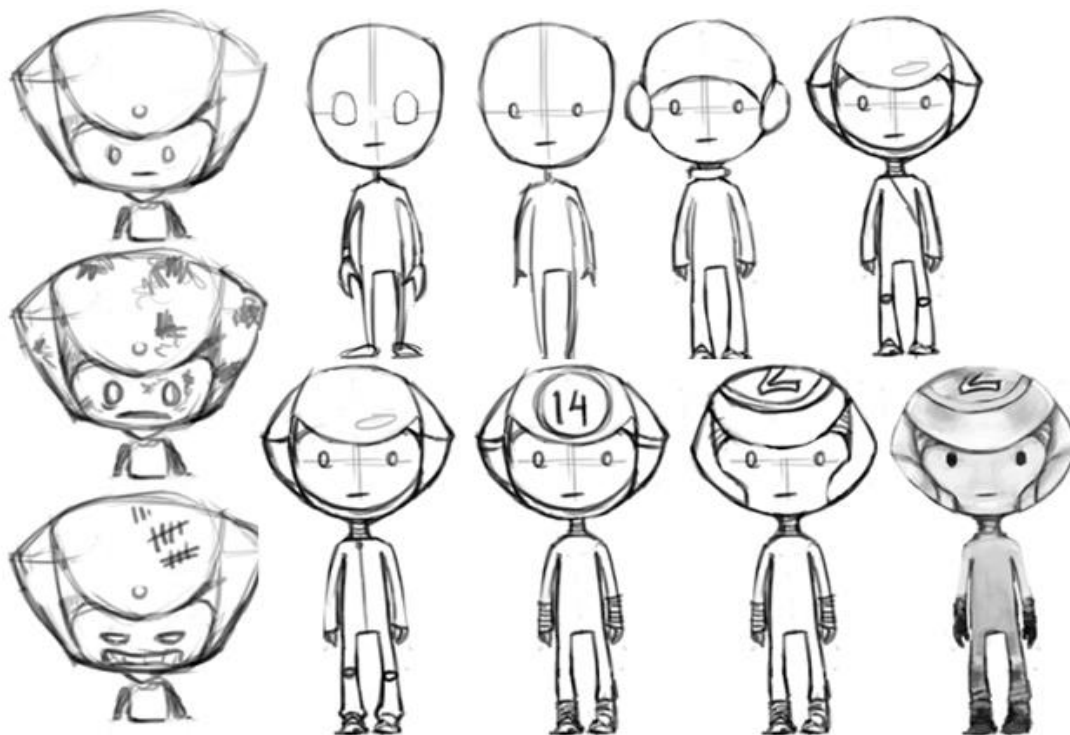
Animaation ja näyttelemisen pitkän linjan opettaja Ed Hooks puhuu ihmisen kyvystä eläytyä hahmoon samastumisen kautta. Hooks luettelee 8 haastavaa kohtaa, jotka vaikuttavat erityisesti videopelihahmojen samastuttavuuteen. (Taulukko 5) (Hooks 2011, 67).

Taulukko 5. Hahmoanimaation haasteet videopelihahmoille (Hooks 2011, 67–74)

Silmät	Monimutkaiset kasvot lihaksineen on tärkeä osa tunteiden välittäjänä. Tärkein yksittäinen osa on silmien uskottava liike.
Empatia	Miten pelattavuus vaikuttaa empatian syntymiseen ja löytyykö pelistä empatian kohteita?
Huumori	Huumori liittyy vahvasti selviytymiseen ja sosiaalisuuteen.
Liikkeen tunnistus	Tunnetila johtaa liikkeeseen ja toimintaan.
Uskottavuus	Uskottavat eleet ja ilmeet vaativat aikaa ja vaativat ihmisen todellisen käytöksen jäljitteilyä.
Dialogi	Toisinaan tärkeää sanottavaa on hyvin vähän.
Sukupuolten kommunikaatio	Nais- ja mieshahmojen tulisi kommunikoida omalla tavallaan pelaajalle.
Voiko pelaajan saada kyyneliin?	Miten pelaaja kokee pelatessaan koko tunneskaalan?

Survive-pelissä hahmo haluttiin pitää yksinkertaisena animoida, mutta silti riittävän samastuttavana ja ihmishahmoisena. Sarjakuvapiirtäjä Scott McCloud puhuu ikonisten hahmojen vahvuudesta lukijan oman projektion vahvistamisessa (Schell 2008, 313). Tämän vuoksi hahmosta suunniteltiin karikatyyrimäinen ja yksinkertaistettu (Kuvio 32).

Kahden ihmisen välillä tapahtuvan kommunikaation yksi parhaista työkaluista ovat ihmisen kasvot, joiden ilmeet olemme oppineet tunnistamaan jo kaukaa (Hooks 2011, 63). Kun pelihahmolle haluaa antaa kasvot, on tärkeää tehdä niistä selkeät ja samastuttavat. Koska hahmo ei suoraan katso pelaajaa suurimmaksi osaksi peliajasta, kasvot voisivat toimia käyttöliittymän osana hahmon tuntemuksien mittarina. Pelin resonanssille ja hahmoon samastumisella tällä saattaisi olla merkittävä vaikutus.

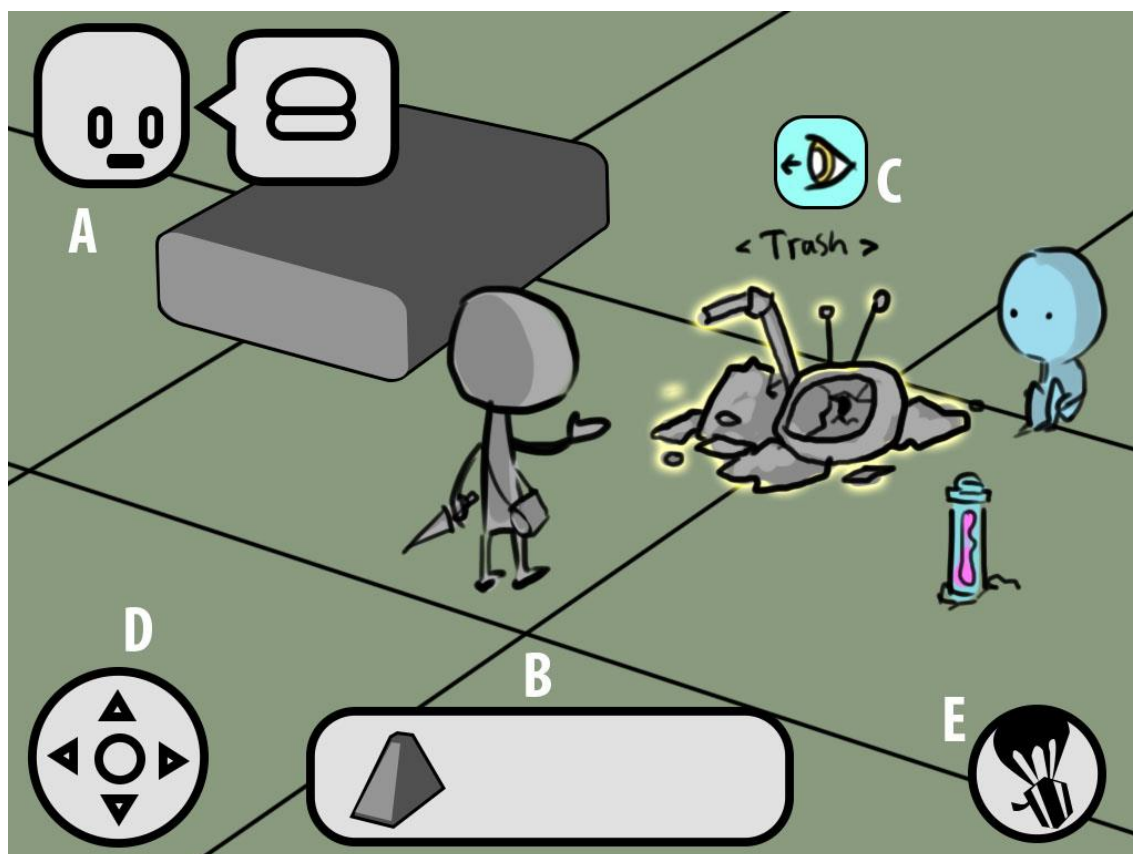


Kuvio 32. Hahmon luonnoksissa korostuvat kasvot ja yksinkertaisena säilyvä "tikku-ukkomainen" ulkonäkö.

Kasvojen ilmeet päätettiin yhdistää osaksi virtuaalista käyttöliittymää (Kuvio 33). Pelinäköymään visualisoidaan pelihahmon kasvot, jotka reagoivat maailman tapahtumiin (A). Pelaaja saa näin suoraa palautetta pelimaailman tapahtumista ja hahmon tarpeista kullakin ajanhetkellä. Hahmon terveydentilan, nälän tai kestäkyvyn mittaamiselle ei tarvita välttämättä erillisiä palkkeja tai osoittimia.



Hahmon liikkuvan kasvokuvan lisäksi Survive-pelin virtuaaliseen käyttöliittymään kuuluu inventaario (B), toimintapainikkeet (C) sekä hahmon välittömän seuraavan tarpeen osoittava puhekupla. Lisäksi mukana on liikkumisen ohjaus (D) sekä lahjojen antamiseen tarkoitettu nappi (E) eli pelin sisäiset ostokset. Tällainen käyttöliittymä ei vielä mahdollista paljoo, mutta se toimii hyvin pelin tärkeimmän toiminnallisen sisällön sekä yksinkertaisen taktikoinnin suorittamisessa.



Kuvio 33. Käyttöliittymäkomponentteja hahmoteltaessa on tärkeää pitää mielessä pelin toiminnalliset osat, joita varten kukin komponentti tehdään.

Pelin toiminnallisesti merkittävin asia, eli liikkuminen pelimaailmassa suunniteltiin aluksi mobiililaitteen käytettävyyden vuoksi pohjassa pidettäväksi ja liikuteltavaksi napiksi vasempaan alareunaan (D). Pelaajan vasen peukalo on suunnilleen tässä kohdassa ja samalla hänen oikea kätensä jää vapaaksi muille toiminnoille. Tällainen ohjattavuus saattaa olla kuitenkin haastavaa mobiilipuhelimen näytöllä joten lopullisen käyttökokeuksen saamiseksi ohjaamista tulee testata riittävän ajoissa.

Toimintapainikkeet eli napit, joilla pelaaja ohjaa hahmon toimintaa erilaisten pelimaailman kohteiden ja objektien suhteen, hahmoteltiin katselemiseksi, keräämiseksi, syömiseksi ja taistelemiseksi (Kuvio 34). Tämän lisäksi toimintoja voisivat olla esimerkiksi tavaroiden antaminen tai vaihtaminen, mikäli peliin päätetään myöhemmin ottaa mukaan sosiaalisuus.

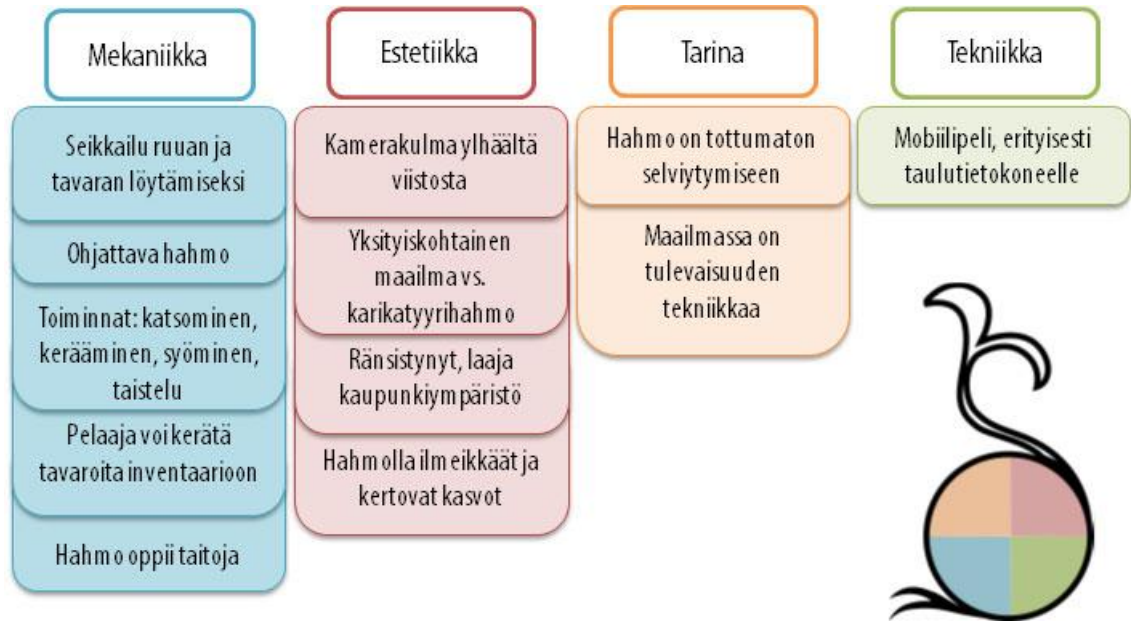


Kuvio 34. Pelaaja pystyy vaikuttamaan hahmon toimintaan käyttöliittymän välityksellä. Käyttöliittymän pitää olla yksinkertainen ja ymmärrettävä.

Oman peli-idean ytimessä yhdistyvät hyvä tarina, kokonainen maailma ja samastuttava hahmo, jotka kommunikoivat pelaajan kanssa estetiikan ja käytettävyyden keinoin. Parhaassa tapauksessa pelaajan mielenkiinto maailmaa kohtaan herää ja hän kokee virtuaalisen käyttöliittymän intuitiiviseksi tavaksi tutustua maailmaan. Vaikka pelaaja ei ole sama asia kuin pelihahmo, näiden kahden yhteistoiminnassa on tunnetta todellisesta kohtaamisesta, ja siihen liittyy sekä tilannekomiikkaa että dramaattisia selviytymislanteita.

#### 5.4 Ydinsuunnitelma on hyvä lähtökohta

Survive-pelikonseptiin kootut suunnitelmat ovat vasta pieni osa pelisuunnitteluprosessia, mutta niiden avulla pelistä on syntynyt alustava kuva pelikonseptin keskeisistä osista (Kuvio 35). Tämän perusteella voidaan esimerkiksi kartoittaa tuotannossa tarvittavia komponentteja, tarkentaa suunnittelufilosofiaa, määritellä tarkemmin pelin kohde-ryhmä ja pohtia pelin tuntumaa (Manninen 2007, 142–150).



Eräs tärkeä asia pelin sisällöstä kirkastui vasta suunnittelun loppupuolella. Tämä asia on pelin lopullinen päämäärä, joka on erityisesti tarinallinen asia. Heti pelin alkaessa pelaajalle syntyy jonkinlainen kuva siitä, mihin hänen täytyy pyrkiä. Pelimekaniikka on osa jatkuvaa ja toistuvaa pelaamisen rakennetta, mutta pelillä täytyy myös olla jonkinlainen tavoiteltava lopputulos, riippumatta siitä päästäänkö tähän tavoitteeseen käytännössä. Pelisuunnittelijan täytyy olla perillä tästä asiasta mahdollisimman aikaisessa suunnitteluvaiheessa.

Koin hyödylliseksi kirjata tässä vaiheessa ylös muutamia asioita ydinsuunnitelmasta, joita ei käsitelty ehkä riittävästi keskeisimmän sisällön osana. Osa pelin ominaisuuksista, kuten sosiaalisuus ja ostosten tekeminen, tuottaa tarinallisesti ja pelimekaniikan kannalta pohdittavaa, joka kenties vaikuttaa pelin ydinsuunnitelmaan. Jouduin jättämään epäselviksi jääneet asiat tulevaisuuden pohdiskelua varten, sillä niiden pohdiskeluun ei riittänyt aika työn puitteissa (Taulukko 5).



Taulukko 6. Oman pelin ydinsuunnitelman kaikki pohdinnat eivät täysin selvinneet, mistä johtuen ne listattiin jatkotutkiskelua varten.

<b>Pelin tavoite</b>	Kun pelaaja astuu pelimaailmaan, mikä on asia, jonka pelaaja heti näkee ja hahmottaa tärkeäksi saavutettavaksi tavoitteeksi?
<b>Pelimaailman viholliset</b>	Millaisia viholliset tarkalleen ottaen ovat ja miten pelaajan täytyy suhtautua niihin strategisesti? Ovatko pelin ainoat viholliset tietokoneen ohjaamia vai myös muita pelaajia?
<b>Äänimaailman toimivuus mobiilipelissä</b>	Mobiilikäyttäjät eivät aina pidä ääniä päällä. Miten äänien merkitystä voisi tuoda enemmän esille? Saisiko äänimaailmasta tehtyä kokemuksen jonka haluaa kokea pelin yhteydessä?
<b>Ostosten tekeminen ja lahjojen antaminen omalle hahmolle</b>	Miten ostoksia tehdään, maksavatko ne oikeaa rahaa vai pystyykö rahaa keräämään pelimaailmasta? Miten lahjat tulevat hahmolle ja vievätkö ne tilan inventaariosta?
<b>Palkinnot ja saavutukset</b>	Millaisia välitavoitteita pelaajalle esitellään ja miksi ne ovat tärkeitä? Selviytyminen yksin ei ole riittävä palkinto sellaisenaan.
<b>Taistelun simuloiminen</b>	Miten taistelutilanne käytännössä toimii? Onko taistelu vuoropohjaista vai reaaliaikaista? Onko hahmon liike automaattista tai ennalta päätettyä?
<b>Mikä on pelin virallinen nimi?</b>	"Survive" ei ole kovin hyvä nimi. Millainen nimi kuvastaisi peliä ja sen toimintaa mukaansatempaavasti ja kekseliäästi?
<b>Sosiaalisuus</b>	Pystyykö pelaaja puhumaan muille pelaajille tai pelaamaan yhdessä ystävien kanssa? Millainen on pelin sosiaalinen puoli?

Tarkastelemalla taulukoituja asioita voitiin todeta, että pelin sisällön rajaaminen keskeiseksi on hankalaa. Mitä enemmän keskeiseen sisältöön liittyy asioita alkuvaiheessa, sitä vaikeampaa on pitää pelin kokonaisuus selkeänä myöhempien lisäysten ja päivitysten myötä. Hyvä kokonaisuus syntyy yllättävän vähällä sisällöllä, mikäli sisältö on laadukasta, hyvin koostettu ja tehty ymmärrettäväksi.

Survive-pelin ydinsuunnitelma toimii suuntaviittana laajemman pelisuunnitelman tekemisessä ja varsinaisen ensimmäisen pelidemon toteuttamisessa. Siinä missä yksinkertainen ja tiivis suunnitelma kommunikoi pelaajan kanssa, hyvä suunnitelman dokumentointi toimii apuna peli-idean osa-alueiden jatkokehityksessä ja esittelemisessä tuotantoryhmälle. Töiden jakaminen kokonaisuuksiksi helpottuu ja eri osa-alueiden kehittämisen tuotantoryhmän sisällä selkeytyy.

## 6 Yhteenveto

Opinnäytetyön tavoitteena oli tarkastella pelisuunnitteluprosessin keskeisen sisällön kehittämistä muodostamalla omasta peli-ideasta ydinsuunnitelma. Työn kehitys tapahtui oman ideoinnin ja keskeisen pelisuunnittelun sisällön tuntemuksen pohjalta. Työn käytännön osuudessa käytin ydinsuunnitelman kehittämistä apuna oman pelin keskeisen sisällön suunnittelussa ja visualisoinnissa. Kiinnostus aiheen tutkimiseen lähti pelisuunnittelukokemuksista työn, harrastusten ja opintojen kautta. Apuna käytännön osuuden tekemisessä toimi työharjoittelu pelisuunnittelijana Miivies Oy:ssä.

Ydinsuunnitelman onnistumisen suhteen oli erityisen tärkeää hahmottaa peli kokonaisuutena sekä osiensa summana. Pelisuunnittelijan tehtävänä on nähdä peli käyttäjän ja muiden sidosryhmien näkökulmasta arvoa tuottavana kokonaisuutena ja toisaalta kyetä pohtimaan ja kehittämään sisältöä purkamalla sitä osiinsa. Pelisuunnittelussa tarvitaan niin suunnitelmallista kokonaisuuden hahmottamista, ongelmaratkaisukykyä, uskaliasta suhtautumista uusiin ideoihin ja kykyä nähdä oma tuote valmiina.

Ydinsuunnitelma on pieni, mutta tärkeä osa pelisuunnittelun kokonaisuutta. Käytännössä ydinsuunnitelma sisältää suppeasti tietoa monista keskeisistä pelin tuotantoon valmistavista ominaisuuksista. Erityisesti huomattiin ydinsuunnitelmasta olevan hyötyä tiimin sisäisessä kommunikoinnissa. Ydinsuunnitelman tutkimisen myötä kirkastui ymmärrys sen hyödyllisyydestä peli-ideoiden hautomisessa tiivistetyiksi, esittelykelpoisiksi ytimiksi. Ideointi- ja dokumentointitaitojen lisäksi ydinsuunnitelman onnistumiseen vaikutti merkittävästi kyky tehdä jatkuvasti lopputulosta rajaavia suunnittelupäätöksiä ja taito kommunikoida muiden työryhmän jäsenten kanssa.

Tämän opinnäytetyön myötä valmistunut oma pelisuunnitelma on käyttökelpoinen pohja laajemmalle suunnitteludokumentille. Suunnitelman avulla voitiin avata pelin keskeinen sisältö tuotantoryhmälle ja suunnitella tuotantoa. Omasta ydinsuunnitelmasta jäi puuttumaan muutamia keskeisiä asioita, jotka listattiin jatkotyöstöä varten. Ydinsuunnitelma onnistui hyvin pelin keskeisen sisällön määrittelemisessä ja jatkotoimenpiteiden kartoittamisessa. Konseptin kehitys jatkuu näiden suunnitelmien pohjalta seuraaviin iteraatiovaiheisiin Miivies Oy:ssä.

## 7 Lähteet

Alha Kati, 2011. Using the VNA ideation Game at Global Game Jam. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11301.19044.pdf>> (luettu: 13.3.2014)

Apperley Thomas, 2006. Simulation & Gaming -lehden artikkeli. Towards a critical approach to video game genres. Sage Publications  
Cooper Belle Beth, 2013. Buffer -blogi. How our brain work when we are creative: Science of great ideas. <<http://blog.bufferapp.com/how-to-produce-more-great-ideas-according-to-science>> (Luettu: 26.3.2014)

Dannenberg, Daniel, 2013. Six Creative Ways to Brainstorm Ideas. <<http://www.verticalmeasures.com/content/six-creative-ways-to-brainstorm-ideas/>> (Luettu: 13.3.2014)

ESA – Entertainment Software Association, 2013. Essential facts about the computer and video game industry. <[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2013.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf)> (Luettu: 22.3.2014)

Flanagan Mary, Belman Jonathan, 2009. Cognitive Technology Journal. Designing games to Foster Empathy. <<http://www.maryflanagan.com/wp-content/uploads/cog-tech-si-g4g-article-1-belman-and-flanagan-designing-games-to-foster-empathy.pdf>> (luettu: 25.3.2014)

Godin Seth, 2009. Seth Godinin Typepad -blogi. Fear of bad ideas. <[http://sethgodin.typepad.com/seths\\_blog/2009/12/fear-of-bad-ideas.html](http://sethgodin.typepad.com/seths_blog/2009/12/fear-of-bad-ideas.html)> (Luettu: 26.3.2014)

Golis Chris, 2008. On Line Opinion www -sivut. Put on your thinking Hat. <<http://www.onlineopinion.com.au/view.asp?article=7957&page=0>> (Luettu: 25.3.2014)  
Helminen Mika, 2009. Helsinki. Pesäpallon pelisäännöt. <[http://pesis-fi-bin.directo.fi/@Bin/c141c62555e1c380afd8241e9accb11f/1391427349/application/pdf/160393/Pesapallon\\_pelisaannot\\_2013\\_paivitetty290513.pdf](http://pesis-fi-bin.directo.fi/@Bin/c141c62555e1c380afd8241e9accb11f/1391427349/application/pdf/160393/Pesapallon_pelisaannot_2013_paivitetty290513.pdf)> (Luettu: 10.3.2014)

Hooks Ed, 2011. Acting for animators. Third Edition. USA: Routledge

Katkoff Michail, 2012. Deconstruction of fun, Clash of Clans - the winning formula. <<http://www.destructoroffun.com/2012/09/clash-of-clans-winning-formula.html>> (Luettu 22.3.2014)

Katkoff Michail, 2013. Mid-Core Success Part 1. Gamasutra. <[http://www.gamasutra.com/blogs/MichailKatkoff/20131024/203142/MidCore\\_Success\\_Part\\_1\\_Core\\_Loops.php](http://www.gamasutra.com/blogs/MichailKatkoff/20131024/203142/MidCore_Success_Part_1_Core_Loops.php)> (Luettu: 9.2.2014)

Manninen Tony, 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja, Suomi: Kustannus Oy Rajalla

McGuinness Mark, 2010. Lateral Action. Break through your creative blocks.  
<<http://lateralaction.com/articles/creative-block-don%E2%80%99t-know/>> (Luettu: 20.3.2014)

McLeod Saul, 2007. Simply Psychology. Maslow's Hierarchy of Needs.  
<<http://www.simplypsychology.org/maslow.html>> (Luettu: 27.3.2014)

McWilliams Laralyn, 2013. Gamasutra. The Metrics Aren't the Message.  
<[http://www.gamasutra.com/view/feature/188197/the\\_metrics\\_arent\\_the\\_message.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/188197/the_metrics_arent_the_message.php)> (Luettu: 28.3.2014)

Momoda Jerry, 2013. The importance of Core Game Loops.  
<<http://jerrymomoda.com/the-core-loop-key-to-an-engaging-game/>> (luettu: 25.3.2014)  
Playnomics, 2012. Player Engagement study <[http://www.insidesocialgames.com/wp-content/uploads/2012/10/Playnomics\\_Q3-report\\_Final-copy.pdf](http://www.insidesocialgames.com/wp-content/uploads/2012/10/Playnomics_Q3-report_Final-copy.pdf)> (Luettu: 25.3.2014)

Salen Katie, Zimmerman Eric, 2004. Rules of Play: Game design fundamentals, USA: MIT Press

Schell Jesse, 2008. The Art of Game Design, USA: Morgan Kaufmann

Vuorela Ville, 2007. Pelintekijän käsikirja, Suomi: BTJ Kustannus

Widrich Leo, 2013. Buffer –blogi. Why we have our best ideas in the shower: The science of creativity. <<http://blog.bufferapp.com/why-we-have-our-best-ideas-in-the-shower-the-science-of-creativity>> (Luettu: 26.3.2014)

## **Kuvalähteet**

3. Schell, Jesse 2008. The Art of Game Design, Focus, 119.

4. Videogame strategy guide. Star Wars: The Knights of the Old republic.  
[http://strategywiki.org/wiki/Star\\_Wars:\\_Knights\\_of\\_the\\_Old\\_Republic/Alignment](http://strategywiki.org/wiki/Star_Wars:_Knights_of_the_Old_Republic/Alignment) (Luettu: 10.4.2014)

5. Schell, Jesse 2008. The Art of Game Design, 111.

6. Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja, 53

8. Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja, 71

10. Global Game Jam Key Note 2011. YouTube-Video.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=MbiVtYPtlqk>> (Katsottu: 2.3.2014)

12. Munchkin-korttipelin kansikuva. The world of Munchkin -nettisivut.  
<<http://www.worldofmunchkin.com/game/>> (Luettu: 25.3.2014)

16. Angry Birds. WMPoweruser.com. Game Review: Angry Birds  
<<http://wmpoweruser.com/game-review-angry-birds/>> (luettu: 25.3.2014)

18. Katkoff Michail, 2012. Deconstruction of fun, Clash of Clans - the winning formula. <<http://www.destructoroffun.com/2012/09/clash-of-clans-winning-formula.html>> (Luettu 22.3.2014)
19. World of Tanks -pelin kotisivut. Wargaming.net. <<http://worldoftanks.eu>> (Luettu: 22.4.2014)
21. Super Mario Bros. Video game news from the 80's blogi. <<http://nintendo8bit.wordpress.com/>> (Luettu: 22.4.2014)
22. The Silent Age, House on Fire -studion peliblogi. <<http://thesilentage.com/blog/>> (luettu 19.3.2014)
23. Garry's Mod -pelin kotisivut. Facepunch Studios 2004. <<http://www.garrysmo.com>> (Luettu: 26.3.2014)
26. Kuvakollaasi. Nälkäpeli – elokuva, 2012: Internet Movie Database. <<http://www.imdb.com/title/tt1392170/>>, Rust game, Facepunch Studios 2014. <<http://playrust.com>>, Man vs. Wild – TV-sarja, 2006. Discovery Channel. <[http://www.imdb.com/title/tt0883772/?ref\\_=ttmd\\_md\\_nm](http://www.imdb.com/title/tt0883772/?ref_=ttmd_md_nm)>, Clash of Clans – peli, 2012. Supercell kotisivut. <[http://www.supercell.net/images/uploads/resources/CoC\\_titlescreen\\_1400px.jpg](http://www.supercell.net/images/uploads/resources/CoC_titlescreen_1400px.jpg)> (Luettu 26.3.20)

## Liite: Ville Vuorela - Pelisuunnittelijan haastattelu

Tausta: Ville Vuorela on suomalainen pelisuunnittelija ja roolipelikirjailija, jonka ansioluetteloon kuuluu useita pöytäroolipelejä sekä parinkymmenen vuoden pelisuunnittelu-kokemus. Vuorelan vuonna 2007 ilmestynyttä Pelin tekijän käsikirjaa on käytetty lähdemateriaalina tätä opinnäytetyötä kirjoittaessa.

1. Mikä on sinun mielestäsi pelisuunnittelijan tärkein tai tärkeimmät ominaisuudet? Onko taitoja, jotka ovat pelisuunnittelijalle välttämättömiä?

VV: Pelisuunnittelijan tärkeimmät taidot ovat kommunikointi ja kyky tulla muiden kanssa toimeen. Nykyisin pelien varsinaiset ideat päätetään usein muualla tai niiden takana on jokin studion sisäinen komitea. Pelisuunnittelijan tehtävä on varmistaa että päätetyt asiat toteutetaan parhaalla mahdollisella tavalla ja hänen täytyy pystyä kommunikoimaan nämä tiedot ja päätökset muulle kehitystii-mille. Jos tätä kykyä kommunikoida ideoita, joko omia tai muiden, ei ole, kaikki muut ominaisuudet ovat turhia.

2. Kannattaako videopelejä suunnittelemaan ryhtyvän tutustua ensin perinteisem-pien pelimuotojen tekemiseen?

VV: Kaikki kokemus kaikenlaisten pelien parissa on eduksi ja eri medioiden pelit antavat ideoita toisiinsa. Ihanteellisesti pelisuunnittelijan tulisi kokeilla ennako-luulottomasti kaikenlaisia pelejä, myös sellaisia joista ei pidä. Roolipelit olivat hyvä harjoitusalue siksi, että monet niiden säännöt olivat valmiiksi algoritmi-sia. Jos osaat kuvata ne säännöt tekstissäsi, osaat todennäköisesti kommuni-koida myös videopelin algoritmit niille joiden pitäisi ne toteuttaa.

3. Tuotantoryhmä. Mitkä ovat parhaita tapoja lisätä työryhmän välistä yhteisym-märrystä yhteisestä projektista?

VV: Dokumentaatio, projektinhallinta ja kärsivällisyys. Pelisuunnitteludokumentti sisältää tiedon lopputuotteesta ja toimii raamattuna, josta kaikki pelisuunnitte-luun tarvittava tieto löytyy. Se ei kuitenkaan yksin riitä, vaan pelisuunnittelija esittelee sen tiimille ja käy sen uudestaan kaikkien kanssa läpi aina jos jotakin

muutetaan. Tiimissä pelisuunnittelija on se, joka vartioi visiota lopputuotteesta ja hän on sen asiantuntija.

4. Ideointi. Onko ideointi helpottunut kokemuksen myötä ja mistä tunnistaa hyvän idean?

VV: Hyvä idea on A) helppo selittää muille ja B) muidenkin mielestä hyvä idea. Täyttä konsensusta ei saada, mutta jos idean kuvaileminen muille menee selitelyksi, sitä kannattaa harkita uudelleen koska et halua pelisi selittelevän ideansa epätietoiselle pelaajalle. Useimmat ideat ovat parannuksia olemassa oleviin ideoihin, mutta epätäydellisessä maailmassamme pelisuunnittelijat joutuvat myös tilanteisiin joissa asiakkaan tyhmistä ideoista on luotava paras mahdollinen tuote. Kokemus helpottaa perustason ideointia ja erityisesti sitä kun yrittää auttaa jotakuta toista pelkistämään ideansa sen timantinkirikkaaseen ytimeen. Hyviä ideoita syntyy myös vanhoja yhdistämällä, kun olosuhteet ovat ensin määrittäneet raamit ja muuttajat.

5. Ideat. Mitkä ovat sinun hyväksi havaitsemia tapoja ideoida uutta?

VV: Kannattaa alkaa tutkia aihetta ja sitä lähellä olevia vanhempia pelejä. Mitä niissä tavoiteltu, missä on onnistuttu, missä on epäonnistuttu, mitä itse tekisit toisin ja miksi? Siitä yleensä lähtee, silloinkin kun ei tiedä aiheesta etukäteen mitään. Pelinjohtajalle ei oikeastaan ole olemassa pelejä joista hän pitää ja pelejä joista ei. Jos tehtäväksi tulee tehdä koripallomanageripeli, seuraava toimenpide on nuuskia läpi 10 suosituinta saman aiheen peliä ja analysoida niiden tavoitteet, koukut, vahvuudet ja heikkoudet. Onko jotakin näkökulmaa mitä ei ole vielä käytetty? Onko jotain genren yleisiä heikkouksia jotka sinun pelisi voisi korjata? Kukaan ei halua sinulta "yhtä peliä lisää" vaan nimenomaan sen pelin joka erottuu joukosta edukseen.