



ENTERTAINMENT DESIGN:

Teollinen muotoilija viihdeteollisuudessa

“If you wish to make an apple pie from scratch, you must first invent the universe.”

- Carl Sagan
Cosmos (1980) s.218

Entertainment design:

Teollinen muotoilija viihdeteollisuudessa

Teemu Wilander
opinnäytetyö

Koulutusala Kulttuuri	
Koulutusohjelma Teollinen muotoilu	
Työn tekijä(t) Teemu Wilander	
Työn nimi Entertainment design: Teollinen muotoilija viihdeteollisuudessa	
Päiväys 21.5.2014	Sivumäärä/Liitteet 43/3
Ohjaaja(t) Jouni Silfver	
Toimeksiantaja(t)/yhteistyökumppani(t) TripleBit Studios Oy, Janne Parkkila	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyössä käsitellään muotoilun metodien sovellusta viihdeteollisiin tuotteisiin - pääasiassa videopeleihin ja elokuva/tv-tuotantoihin. Teoriaosuus pitää sisällään lyhyen historian muotoilun saapumisesta elokuvateollisuuteen, sekä sen vaikutuksesta alalla tänä päivänä. Osuuteen sisältyy myös case-esimerkkejä maailmalla tunnettujen konseptimuotoilijoiden työstä viihdealalla.</p> <p>Käytännön osuudessa toteutan viihdepelin konseptisuunnitelman yhteistyössä Triplebit Oy:n kanssa. Tehtäväni projektissa sisältävät entertainment design alan lähes koko spektrin taiteellisesta suunnittelusta pelimekaniikkoihin. Tuotannon ajan ohjaan myös Kuopion musiikin ja tanssin yksikön opiskelijaryhmää, joka toteuttaa projektiin äänisuunnittelua. Tämän laajuuden vuoksi osuus ottaa niisanotun designdokumentin muodon, jossa käyn läpi prosessin, sekä pelin suunnittelupäätökset.</p>	
Avainsana(t) <i>Konseptitaide, konseptimuotoilu, viihdeteollisuus, viihdetuote, peliteollisuus, pelillistäminen, teollinen muotoilu, elokuvateollisuus</i>	

Field of study Culture	
Degree program Industrial design	
Author(s) Teemu Wilander	
Thesis title Entertainment design: Industrial designer in the Entertainment Industry	
Date 21.5.2014	Page count/Appendices 43/3
Supervisor(s) Jouni Silfver	
Client(s)/Partner(s) TripleBit Studios Oy, Janne Parkkila	
<p>Abstract</p> <p>This thesis deals with applied design inside the field of entertainment industry - mainly in video gaming and film industries. In the theory section of this work I explain the concept, and outline the brief history of entertainment design, and walk the reader through select case examples by notable entertainment design professionals.</p> <p>In the applied theory section I design and execute, alongside my client Triplebit Ltd., the pre-production concept phase of a mobile game project. My work in this project contains a wide array of tasks inside the entertainment design field; art direction and game design, in addition to leading a team of students from Kuopio academy of music and dance. The practice section takes the form of a game design document, where I explain the full design of the game both visually and in terms of game mechanics.</p>	
<p>Keyword(s)</p> <p><i>Concept art, concept design, entertainment industry, game industry, pre-production, production design, game design, gamification, art direction, industrial design, key art, visualization, illustration</i></p>	

SISÄLLYSLUETTELO

Kappale		Sivu
001_Prologi		
002	Johdanto	7
003	Tavoitteet	9
101_Teoria		
102	Entertainment design	10
103	Juuret	13
104	Koulutus	14
105	Teollinen muotoilu viihdeteollisuudessa	15
201_Käytäntö		
202	Perusta	20
203	Roolit ja organisaatio	21
204	Pelisuunnittelun filosofia	22
205	Kehitysprosessi	23
206	Bankruptcy!:n identiteetti	24
207	Pelin kulku	28
208	Pelimekaniikat	30
209	Työntekijöiden hallinnointi	32
210	Pelaajaprofili, CEO	33
211	Muotoilutuotteet	33
212	Käyttöliittymäsuunnittelu	34
213	Mitä seuraavaksi?	36
301_Epilogi		
302	Pohdinta	38
303	Lähteet	40
304	Liitteet	44

001_Prologi



Johdanto

Kuva 1: Donha Starling -moottoripyörä

Tämä opinnäytetyö käsittelee teollisen muotoilun modernin viihdeteollisuuden synnyttämää sivuhaaraa, viihdeteollista muotoilua. Termi 'entertainment design', on muokannut ja määrittänyt teollisen muotoilun opintojeni koko, lähes nelivuotisen, taipaleeni ajan. Työn tavoitteena on esitellä valmiuksiani ammattimaisen viihdetuotekehitykseen laaja-alaisena konseptisuunnittelun ja teknisen toteutuksen ammattilaisena.

Työ tapahtuu tutkiskelemalla ja analysoimalla alalla vallitsevia olosuhteita ja käytäntöjä, niin ulkopuolelta, kuin yhteistyössä asiakasyrityksen kanssa, suunnitellessani heidän ensimmäistä kaupallista viihdepelituotettaan. Viimeisten sivujen lopputuloksista on määrä löytyä kattavasti visualisoitu ja dokumentoitu suunnitelma kaupallisesta viihdepelikonseptista. Raportoin ja katalogisoin omia ammatillisia kokemuksiani erikoistuneena muotoilun ammattilaisena työskentelystä jo opintojeni aikana.

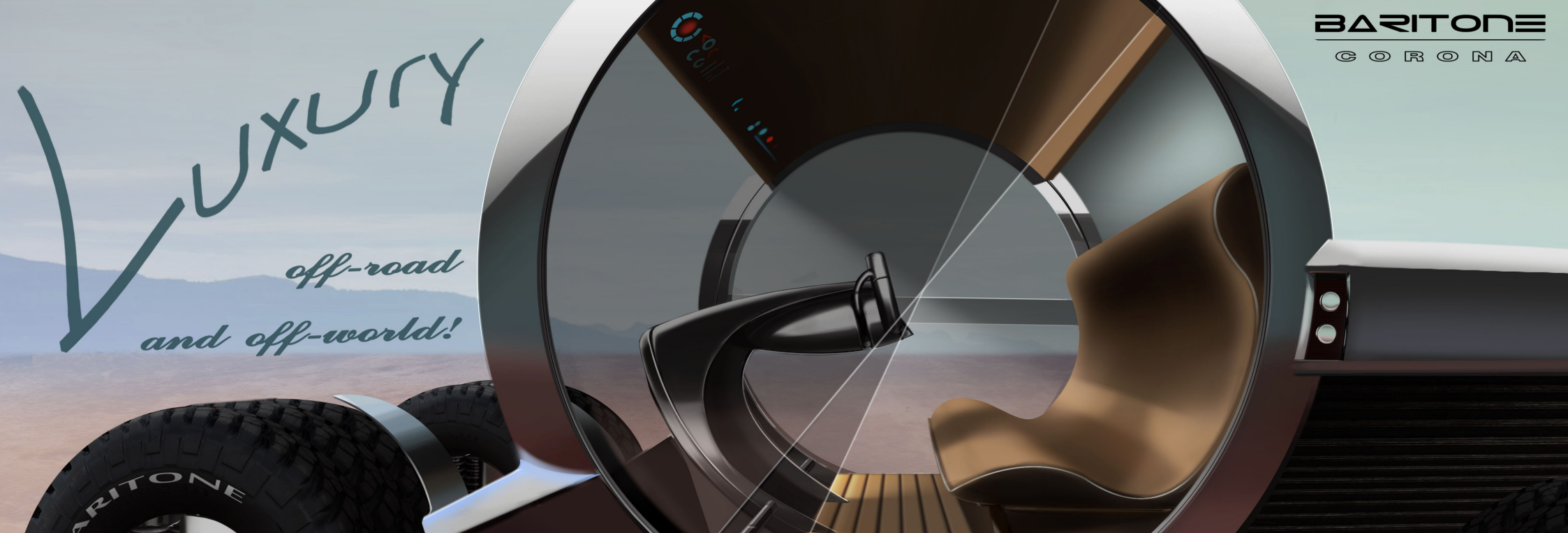
Tämän ammatillisen kontekstin vuoksi valtaosa opinnäytetyössä käytetyistä termeistä ja lainauksista ovat ammatillista slangia ja julkaistaan sellaisenaan. Viihdeiteollisuudessa käytettävä termistö on usein peräisin englanninkielestä, joiden käännökset ovat usein kankeita anglismeja, jotka avaavat parhaani mukaan infolaatikoissa käytön yhteydessä.

Tämän menettelyn peruste on antaa, luettavuudenkin riskillä, autenttinen kuva viihdeteollisuudesta kokemuksieni osalta. Koska pelialan historiani kattaa valtaosan elämästäni harrastepohjalta, pelialan ja pelaamisen käsitteiden perusymmärrys on myös monelta osin toivottavaa, koska yhden opinnäytteen mitoituksella niin valtavaa kokonaisuutta ei yksinkertaisesti ole mahdollista käsitellä. Tähän tarpeeseen tekstistäni löytyy viitteitä aihetta käsitteleviin ulkoisiin lähteisiin, joihin tutustuminen on ammatillisen yleissivistyksenkin puolesta suositeltavaa.

Teollisen muotoilun opintojeni taustalla on lapsuudestani asti jatkunut rakkaus science fiction-genreä kohtaan. Myrskylintujen ja Star Warsin kaltaiset mielettömän kauniisti suunnitellut fiktiiviset maailmat olivat lapsuudessani mielikuvituksen aktivoijia, leikkien mielikuvitusmiljöitä, sekä piirroksissani ahkerasti plagioituja.

Nämä intohimot, jotka ajoivat minut ensin pettymään elokuva-ohjaajana ja käsikirjoittajana, johtivat minut hakeutumaan muotoilun opintoihin – joiden parista sittemmin löysin piilevät lahjani ja ammatillisen kotini.

Muotoilijalle tällaisten maailmojen, sekä niiden sisällään pitämien esineiden ja hahmojen suunnittelu, on monialaista yleissivistystä edellyttävää, äärimmäisen palkitsevaa työtä. Viihdetuotteet tuovat kuluttajilleen aitoa iloa ja aitoja kokemuksia. Mielikuvituksiemme maailma ruokkii todellisuutta, ja todellisuus mielikuvituk-



siamme.

Elokuvien ja pelien maailmat ovat tehty samasta aineesta, kuin päiväunemme. Esimerkiksi tablet-tietokoneiden kaltaiset, nykyään jo arkipäivää olevat laitteet visioitiin jo vuosikymmeniä ennen toteutumisestaan Star Trekin kaltaisissa tieteissarjoissa. Tässä yhtälössä teollisella muotoilijalla on uniikki tilaisuus olla unelmiemme kuvittaja ja toteuttaja valkokankaan molemmin puolin.

Nyt, tämä lähes koko elämäni mittainen aikajana saa tästä opinnäytetyöstä uuden virstapylvään. *Entertainment design: Teollinen muotoilija viihdeteollisuudessa* on kirjoitettu muotoilijakollegoilleni, sekä niin viihdeteollisuuden monimuotoisuudesta, että sen muotoilijoille antamista mahdollisuuksista kiinnostuneille lukijoille.

Lukiessanne huomaatte, kuinka ulkopuoliselle helposti hyvin pinnalliselta vaikuttava viihdeteol-

lisuus on symbioottisessa suhteessa kansainvälisen muotoilualan kanssa - ja kuinka tämä vuorovaikutus ruokkii molempia.

Viihdetuotteiden todellisuudesta irtautunut, mutta siitä niin riippuvainen maailma antaa kaltaisilleni muotoilijoille mielettömät mahdollisuudet toteuttaa itseään, luoda ja tutkia muotoilun ja audiovisuaalisten taiteiden rajamaita – ja ennen kaikkea nostaa hattua heille, jotka ovat mielettömällä visioillaan jo lähes sadan vuoden ajan rikastuttaneet arkeamme.

Kuva 2: Konseptitaidetta Salvage: Part 1 -projektista (2013). Baritone Corona on kuvitteellinen avolava-auto, jonka suunnittelin peliin kulkuvälineeksi asteroidille haaksirikko-tuneen avaruusaluksen miehistölle.

Kuva 3: Tausta Salvage: Part 1 -pelistä (2013). Olin projektissa vastuussa pelin toteutuksen johtamisen lisäksi ympäristöjen suunnittelusta ja taustojen digitaalisesta maalaamisesta.



Tavoitteet

Teoriaosuudessa tutkin kotimaista pelialaa, siellä vasta hetken työllistyneen ulkopuolisen tulijan silmin. Ensimmäinen tavoitteeni on siis oppia ymmärtämään paremmin tätä työympäristöä, jossa mahdollisesti tulen viettämään suurimman osan työelämästäni.

Tahdon opinnäytteen sisällä raottaa verhoa kotimaiseen peliteollisuuteen - tutustuen alalla työskenteleviin ammattilaisiin, sekä haastatellen heitä kokemuksistaan. Yhteistyöni TripleBitin kanssa antaa minulle vain yhden kuvakulman monimuotoisesta kotimaan viihdeteollisuuteen - puhumattakaan ulkomaista. TripleBit edustaa ainoastaan pienten indie-pelistudioiden ryhmää - kotimainenkin viihdeteollisuus pitää sisällään hyvinkin suuria yrityksiä.

Haastatteluissa tärkeää on myös saada kuva viihdeteollisen muotoilijan mallista. Ammatillinen kasvuni koulun jälkeen, etenkin nyt kriittisen

ensityöpaikan löytämisen kannalta, edellyttää hyvää ammatillista itsekuvaa. Tämän muotoilijaidentiteetin tarkentuminen auttaa minua kertomaan työnantajille suoraan, miten voin heitä parhaiten hyödyttää.

Opinnäytetyön käytännön osuuden innoittajana on yhteistyöni TripleBit Oy:n kanssa, jota se osio kokonaisuudessaan käsittelee. Täten sen tavoitteet on pitkälti ylläolevien, sekä itse projektin tavoitteiden mukaisia.

Tärkeimpänä; Suunnitella viihdepelikonsepti tilauksesta, sekä käynnistää sen toteutusvaihe yhteistyössä tilaajan, Triplebit Oy:n kanssa.

Esituotannon tehtävien lomassa pyrin aktiivisesti kehittymään sekä graafiselta osaamiseltani pelituotannossa, että räätälöityä myös muilta osin yhä enemmän viihdeteollisuuden tarpeisiin. Mitä kaikkia taitoja tämä pitää sisällään, on

tämän opinnäytetyön ydinsisältöä.

Kehittyminen pelisuunnittelijana.

Kokemukseni aiemmista peliprojekteista ovat antaneet minulle paljon eväitä pelialan ammatilaisena kehittymiseeni. Itsekehittämiprojekti ei tosin suinkaan ole ohi. Se ei pääty koskaan. Haluan laajentaa kokemustani ja osaamistani pelisuunnittelijana, jotta TripleBit-yhteistyön hedelmistä tulee kaupallisesti elinvoimaisia tuotteita. Minä pelaajana, en voi päästää markkinoille omalta työpöydältäni tuotetta, joka ei ole mielestäni riittävän hyvä. Tämä edellyttää objektiivista suhdetta omaan työhön, sekä uppoutumista laajalti internetissäkin saatavilla olevaan teoreettiseen materiaaliin pelikehityksestä.



Entertainment design

101_Teoria

Kuva 4: Reset -pelin pressimateriaalia. Theory Interactive

Elokuvateollisuuden teknologisen kehittymisen ja peliteollisuuden synnyn myötä perinteisen muotoilualan yhteyteen on syntynyt toinen, *entertainment design* -nimeä kantava muotoilun ala. Tämän alan ammattilaiset, joita kutsutaan concept designer tai artist -nimikkeillä, sijoittuvat viihdetuotteiden esituotantotasolle. [FZD School of Design]. Uusien maailmojen, hahmojen ja esineiden suunnittelu viihdetuotteisiin sijoitettaviksi vaatii rikasta mielikuvitusta, sekä syvää ymmärrystä siitä, miten nämä asiat rakentuvat ja toimivat. [Art Center]

Opinnäytetyön kannen kääntöpuolella amerikkalainen astronomi ja tieteen popularisoija Carl Sagan pohtii omenapiirakan valmistamisen filosofiaa. Sitaatissa Sagan havainnollistaa ja dramatisoi ihmisen roolin eräänlaisena maailmankaikkeuden lainalaisuuksien loppukäyttäjänä: *Jos tahdomme tehdä omenapiirakan täysin alusta alkaen, meidän täytyy ensin keksiä*

maailmankaikkeus.

Viihdeiteollisuudessa teollinen muotoilija ei välttämättä ole perinteisen tuotemuotoilun vastaisesti suunnittelemassa pelkästään äärimmäisiä lopputuotteita, vain niitä ydinmekaniikkoja joihin kaikki nojaa; Vieraita planeettoja, tuntemattomia eläinlajeja ja ennennäkemättömiä ajoneuvoja.

Tämä poikkeuksellinen yhtälö tekee viihdemuotoilusta eräänlaisen konseptisuunnittelun kuninkuusluokan - muotoilun vastineen filosofian metafysiikalle, missä ainoat rajoittavat tekijät ovat asiakkaan toimeksianto, logiikka, sekä mihin ihmisen pidättyväisyys epäuskosta* yltää.

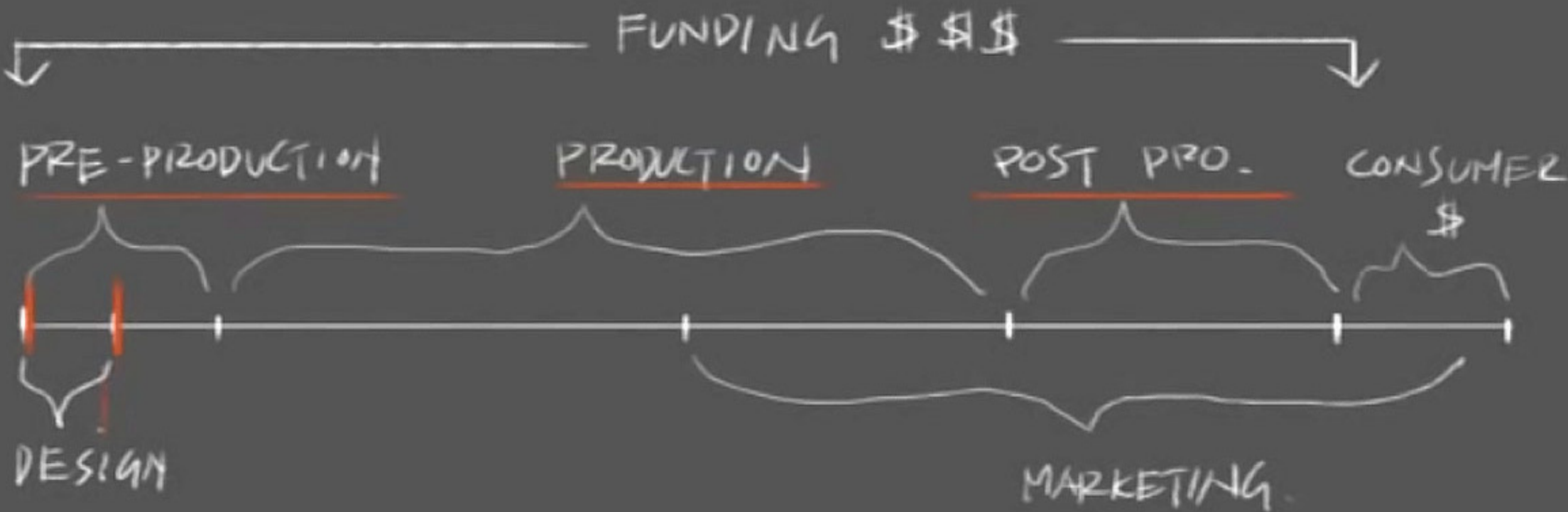
Peli- ja elokuvateollisuudet kasvavat jatkuvasti riippumatta viimeaikojen taloudellisista notkahduksista. Asiantuntijat ennustavat tervettä toimialaa alati jatkuvien tuotoin. Animoidut elokuvat dominoivat vuoden 2013 lippuluukkutilastoja.

Termistö:

* (Willing) suspension of disbelief

Runoilija **Samuel Taylor Coleridge** esitti, että jos kirjailija kykenee sisällyttämään fantastiseen tarinaansa "inhimillistä mielenkiintoa ja totuuden vaikutelmaa", lukija pidättäytyisi tuomitsemasta tarinaa sen epäuskottavuuden perusteella [wikipedia, kääntäen].

Tähän lainaukseen perustuen, *pidättäytyminen epäuskosta* on arkista termistöä puhuttaessa fantasia- ja tieteiskirjallisuudesta. Esimerkinä tästä käyttäytymismallista toimivat vaikkapa tieteiselokuvien katsojat, jotka hyväksyvät kyseenalaistamatta englantia puhuvat avaruusolennot ja teleportaation näiden kuvitteellisten maailmojen tosiasioina.



Kuva 5: Kuvakaappaus Feng Zhu:n Design Cinemasta havainnollistaa muotoilun sijainnin tuotantoputkessa.

Viime joulukuussa neljännen sukupolven konsolit XBOX One ja Playstation 4 saapuivat markkinoille vahvoin myynnein. Indiepelien keskuudessa menestyneet joukkorahoituskampanjat ovat muuttaneet pelikentän. [FZD]

Tässä artikkelissa puhutaan viihdeteollisuudesta ja entertainment designista yleisnimikkeenä niille muotoilijoille jotka vallitsevat sekä peli että elokuvateollisuudessa. Entertainment designin tapahtumakentän, esituotannon, osalta viihdeteollisuus on hyvin samanlaista alojen historiallisen suhteensa vuoksi, ja näitä ammattilaisia löytää usein tekemästä sekaisesti töitä sekä peli- että elokuva- ja tv-sektoreille. Toki molemmilta aloilta löytyy myös syvästi johonkin tiettyyn tehtävään erikoistuneita ammattilaisia.

Mielestäni muotoilutyön tärkein tehtävä viihdetuotteessa on edesauttaa immersion syntyä. Uskottavat kulissit, esineet, muoti ja graafiset

elementit kuvitteellisessa maailmassa mahdollistavat loppukäyttäjän uppoutumaan ja hyväksymään tapahtumat. Immersion synty viihdetuotteessa on siis merkki suspension of disbelief -ilmiön onnistuneesta hyödyntämisestä.

Tämän myötä kriteerit joilla muotoilutyötä viihdetuotteissa arvioidaan ovat jokseenkin erilaiset. Esimerkiksi elokuvien tai pelien kuvitteellisissa ajoneuvoissa valmistettavuutta tai teknologiaa ei tarvitse ottaa huomioon, kuin vain pinnallisesti. Ainoat todelliset valmistettavuusasiat liittyvät fyysisen rekvisiitan tekoon.

Keitä he ovat?

Entertainment design -alan juuret ovat elokuvateollisuudessa. Elokuvatuotannon hierarkiassa taiteellisessa johdossa ovat ohjaaja ja *production designer*, joista jälkimmäinen johtaa eloku-

van taideosastoa. Tämä nimenomainen osasto, englanniksi *art department*, on missä alan juuret sijaitsevat. ED -alan ammattilaiset ovat suunnittelijoita jotka työskentelevät taideosastolla production designerin alaisuudessa - tai alihankkijan asiakasohjauksessa tähän. Kuten muotoilu usein, myös entertainment design on hyvin monialaisesti ammattilaisia hyödyntävä toimiala.

Entertainment design -alan ammattilaiset ovat suunnittelijoita ja osittain toteuttavia taiteilijoita, jotka vastaavat viihdetuotteen visuaalisesta ilmeestä. Tyypillisiä tehtäviä ovat mm. graafinen suunnittelu elokuvan tai pelin sisällä, rekvisiitan ja puvustuksen suunnittelu, sekä lavastussuunnittelu.

Toimialalle erityisesti entertainment design -kou-

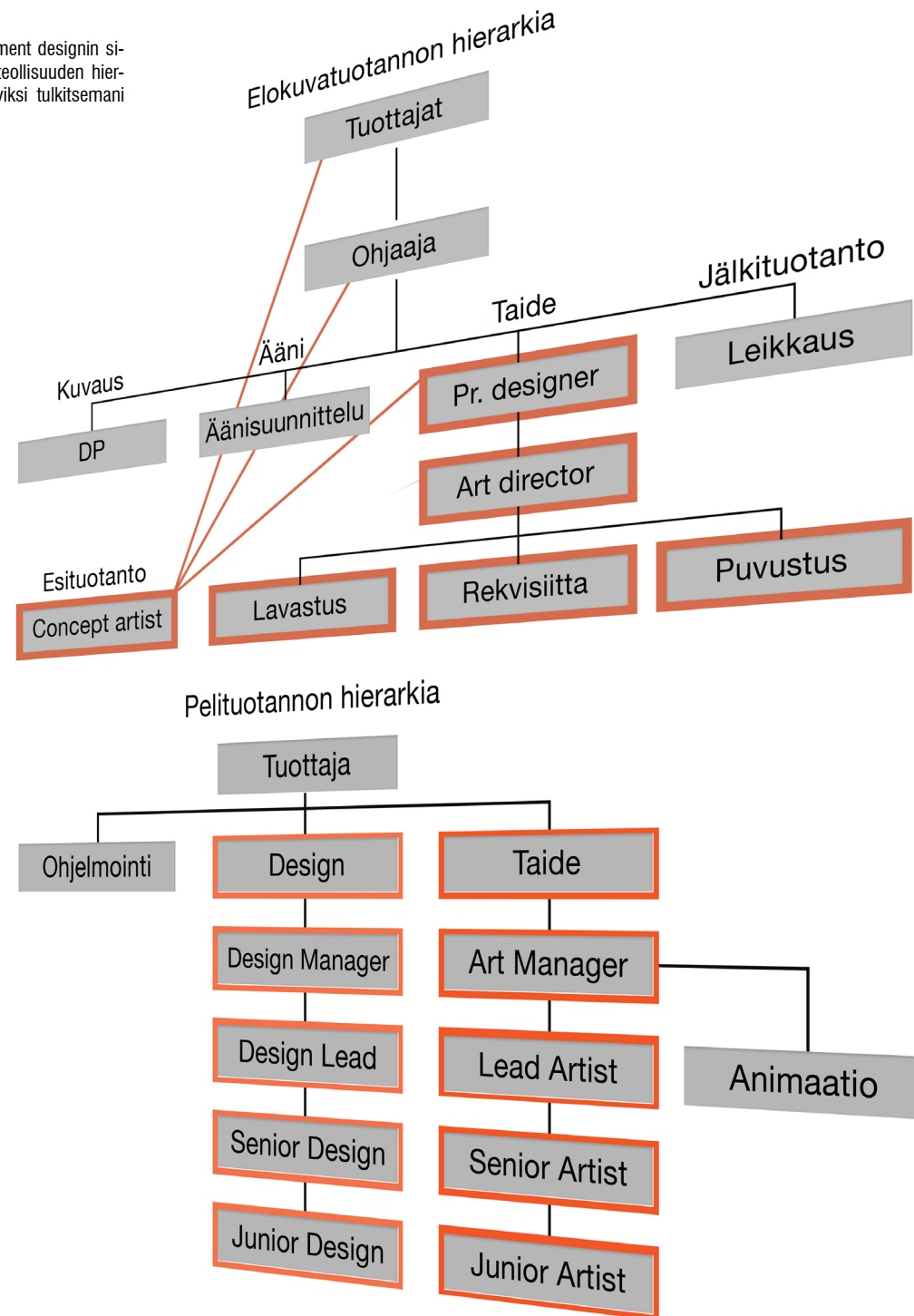
lutusohjelmista pätevyityneet henkilöt ovat ammattinimikkeeltään tyypillisesti konseptitaiteilijoita [Art Center].


Jonna Iljin tiivistää konseptitaiteilijat seuraavasti: Concept Artistia sen sijaan kuvataan henkilöksi, jolla on päävastuu pelitoteutuksen kuvituslinjasta. Henkilön vastuulla on myös koota kaikki visuaalinen materiaali tuotantoa varten. Nimikkeen mainitaan yleistyneen pelisuunnitteluprojektien kasvaessa, jolloin samalla myös virheiden ehkäisyn merkitys korostui. Concept Artistin ohella varsinkin kansainvälisellä pelisuunnittelualalla on käytössä yleisesti käsite concept art. Käsite viittaa visuaaliseen suunnitteluun liittyvään materiaaliin, josta selviävät kuvituksen perusteema, ulkoasun tyyli ja maailma.

Elokuvien fantasia- ja animaatioelokuvaalajien alueella on käytössä käsitteet concept art sekä Concept Designer, kuten aiemmin mainitulla pelisuunnittelualallakin. Suuntaa antava testi Internetin hakukoneella antaa ymmärtää, että suurin osa Concept Artisteista ja Concept Designereista työskentelisi nykyisin juuri tällä toimialalla. Kuten pelialalla, nimekkeet viittaavat päävastuuseen tuotantoon liittyvästä visuaalisen materiaalin linjasta. [Iljin, Konseptisuunnittelu]

Konseptitaiteilijat ovat niitä juuritason suunnittelijoita viihdeteollisuudessa, joiden työhön myöhempien tuotannon vaiheiden muotoilutyö ja grafiikan tuottaminen pohjautuu. Yksi viihdetuotanto voi sisältää valtavia määriä sitä varten erityisesti suunniteltua originaalia muotoilutyötä, joita kohdellaan tuotantokoneiston sisällä yksittäisinä tuotteina viihdeteollisuuden omin valmistettavuus ja käytettävyysskriteerein. Nämä kriteerit ovat perinteiseen tuotemuotoiluun poikkeavia elokuva- tai pelituotannon eriävien tarpeiden vuoksi. Esimerkiksi Mark Hamill kommentoi Star Wars trilogiassa käyttämäänsä valosapelia äärimmäisen epämiellyttäväksi käsitellä [Bradley

Kuva 6: Entertainment designin sijoittuminen viihdeteollisuuden hierarkiaan. ED-tehtäviksi tulkitsemani roolit oranssilla.





“It’s the stupendous design of the film that remains its true glory, whether in the labyrinthine intricacy of the workers’ habitat, the monstrous scale of the sets, or the sleek robotic replicant of Brigitte Helm, the heroine’s evil twin. Here is the starting-point of so much modern cinema.”

- The Independent

“nonentity” Lewis], tämä ei ollut elokuvatuotannon kannalta mikään ongelma, koska epämiellyttävät tuntemukset käsissä eivät välity katsojalle. Tietenkin tämän tyyppisten ongelmien välttäminen on suositeltavaa, jos ei muuten niin näyttelijäsuorituksen edesauttamisen vuoksi.

Juuret

Termi *Entertainment design* on hyvin tuore. Monet alalla jo vuosikymmeniä vaikuttaneet ammattilaiset, kuten FZD School of Designin perustaja Feng Zhu, ovat omaksuneet termin vasta viime vuosina. Zhun koulu FZD oli yksi ensimmäisiä maailmassa, jotka alkoivat tarjoamaan räätälöityä muotoilun koulutusohjelmaa nimenomaan entertainment design -alalle. Tämän vuoksi FZD:llä ja Feng Zhulla on tietty auktoriteetti-asema termin määrittelemisessä. Feng on hyvin tunnettu konseptitaiteen piirissä, ja nauttii myös

suurta suosiota ilmaisten Youtube -opetusvideoidensa (Design Cinema) johdosta.

Lainaten toista alan pionerisoivaa koulua, Kaliforniassa sijaitsevaa Pasadena Art Center College of Designia; *Menneinä vuosina opiskelijat, jotka hakivat uraa entertainment design-alalla, ottivat yhdistelmän esitystekniikan ja teollisen muotoilun kurssseja kehittääkseen taitojaan ja portfolioitaan. Nykyään Art Centerin Entertainment Design -koulutusohjelma yhdistelee ja laajentaa kokonaisuuden molempien alojen vahvuuksista.* Alan syntyä voisi siis kuvata klassiseksi esimerkiksi siitä, kun teollisuuden kysyntä synnyttää koulutusohjelman.

Muotoilu ei sinänsä ole viihdeteollisuudelle uusi asia. Voitaisiin puhua jo satavuotisista juurista; Esimerkiksi Fritz Langin klassinen 20-luvun elokuva **Metropolis**, piti sisällään valtavia määriä ohjaajan itsensä suunnitteleimia ympäristöjä ja

Kuva 7: Kuvakaappaus Metropolis -elokuvasta, public domain

esineitä. Lang oli koulutukseltaan arkkitehti [David M. Arnold], joten elokuvan muotoilu mukailee mielenkiintoisesti teollisen muotoilun syntyä arkkitehtuurin juurista.

Entertainment designin eriävät piirteet perinteisestä tuotemuotoilusta juontavat ajalle kauan ennen teollista muotoilua, teatterin lavastajiin ja maalareihin. Kulissien ja taustamaalauksien suunnittelijoilla on valtavasti yhteistä niiden tehtävien kanssa joita muotoilijat nykyään kansoittavat. Ammattikunta on eräänlainen fuusio molempia. Näkisin kuitenkin niin, että ennen teollisen muotoilun syntyä ei voida puhua entertainment designista käsitteenä.

Vanha elokuva- ja teatterirekvisiitta siltä osin, mikä ei ole kaupasta ostettuja esineitä, noudattaa käytettävyyden ja valmistettavuuden suhteen niin erilaisia lainalaisuuksia, että teollisesta tuo-



“Within the entertainment industry, the job of a concept artist is highly coveted”

- FZD School of Design

tantokoneistosta tuleva suunnittelu ei ole sitä hyödyttänyt. Teatterissa ja elokuvissa esineitä tarkastellaan niin tarkasti kontrolloiduissa olosuhteissa, ja sellaisista kuvakulmista, että mock-up-asteen laatu on hyvin riittänyt.

Elokuvateollisuus on kuitenkin aina pyrkinyt immersoimaan katsojansa täysin tuotteisiinsa, ja tämä halu kertoa tarinoita, jotka sijoittuvat uskottaviin fiktionaalisiin maailmoihin, on johtanut muotoilijoiden saapumiseen viihdeteollisuuteen.

Eräs viihdeteollisuutta alkuperäismuotoiluun houkutteleva tekijä on myös tuotteiden ja vaikkapa elokuvien välinen suhde. Mikä tahansa kohderyhmänsä saavuttava viihdetuote pystyy hyödyttämään siihen sijoitettuja tuotteita. Samaten alkuperäinen muotoilu voi oheistuotteistettuna kasvattaa viihteen markkinaosuutta. Klassinen esimerkki jälkimmäisestä on Star Wars-elokuvien isä, George Lucas.

Sopiessaan elokuvan oikeuksista Fox -studion kanssa, Lucas onnistui pitämään oheistuoteoikeudet itsellään. Nämä oikeudet ja Lucasin erinomaisesti orkestroima tuotteistaminen tekivät hänestä vuosikymmenien kuluessa monimiljardööri [celebritynetwork].

Nykyään viihdetuotteiden oheistuotteistus onkin miljardiluokan bisnes, jossa jokaiset suurimmat studiot ja tuottajat ovat tavalla tai toisella mukana. Etenkin pelialalla oheistuotteita sisältävät erityispainokset julkaisuista ovat erittäin laajasti käytettyjä tapoja antaa sekä kuluttajalle lisäarvon tuntua ostokselle, että saada tuotteen myynnistä standardihinnoittelua korkeampi maksu.

Samaten asiakkaiden sitouttaminen tuotteeseen ennakkotilaustarjouksilla toimii pitkälti oheistuotehoukuttimilla ja muilla *limited edition* markkinointistrategioilla. Tällaiset menetelmät monesti koettelevat kriittisemmän kuluttajan eet-

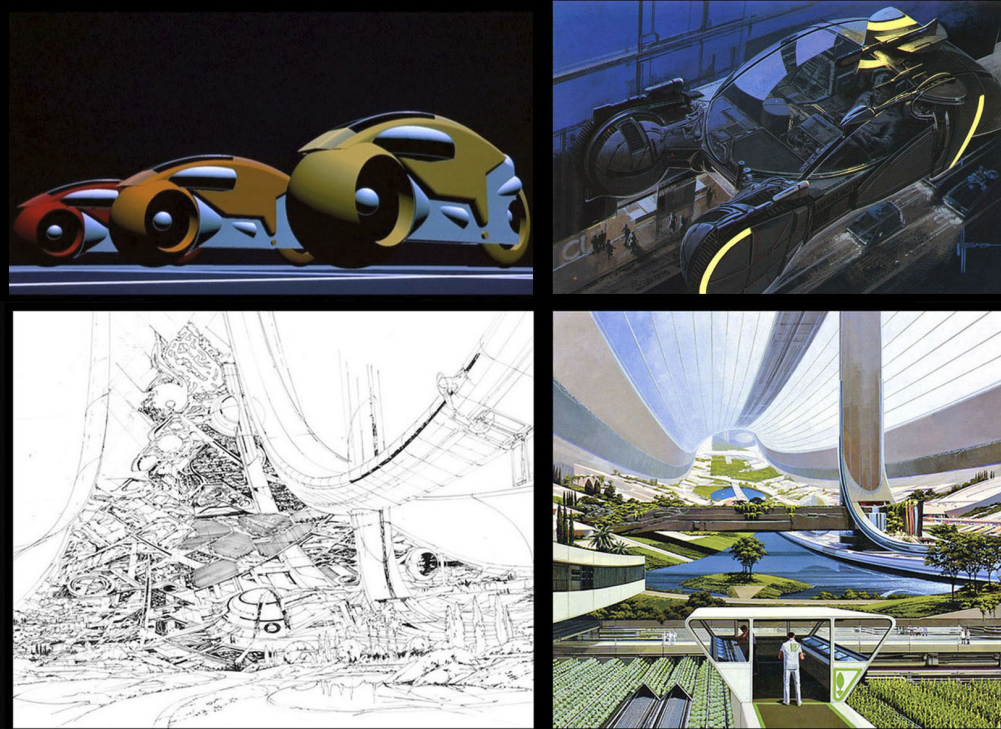
tisyyskäsitystä, mutta pääsääntöisesti kuluttajat vaikuttavat tällä hetkellä olevan tyytyväisiä, ja kokevat oheistuotteistuksen aidoksi lisäarvoksi. Viihdeteollisuuden tuotteiden ympärillä elävä fanikulttuuri ruokkii.

Koulutus ja sijoittuminen

“[The degree] is really about the intent of the design field; design with the intent to entertain, to tell a story.”

-Tamara Brantmeier

Kuva 8: Konseptitaidetta silloin nimeämättömän *Salvage*-pelin esituotannosta (2012)



Kuva 9: Kollaasi Syd Meadin urasta. Huom. alkuperäinen *Light Cycle* vasemmassa yläreunassa. *Speedhunters* (2014)

SYD MEAD

Alan koulutuksella on hyvin lyhyt historia. Maailman johtava muotoilukoulu Art Center College of Design perusti oman Entertainment design -linjansa vasta 2008 [Art Center]. Tunnetuimmat entertainment design alan alumnit kyseisestä koulusta eivät siis ole valmistuneet alan koulutuksesta, vaan muilta muotoilun ja kuvituksen linjoilta. Alan johtavina oppilaitoksina pitäisin alan ideologista kotipaikkaa Art Centeriä, Feng Zhun FZD School of Designia ja internet-akatemia Gnomon School of Visual Effectsiä. Alan koulut eivät Art Centeriä lukuunottamatta ole missään akateemisesti tunnustetussa rankingissa mukana, joten nämä ovat puhtaasti omia ammatillisia mielipiteitä, pohjautuen koulujen alumnien näkemykseen alalla.

Opinnot keskittyvät pääasiassa visuaaliseen ilmaisuun, muotoiluopetuksen ja laaja-alaisen muotoilukeskeisen tutkimustaidon hankintaan. Opiskelijat hankkivat korkean taitotason pers-

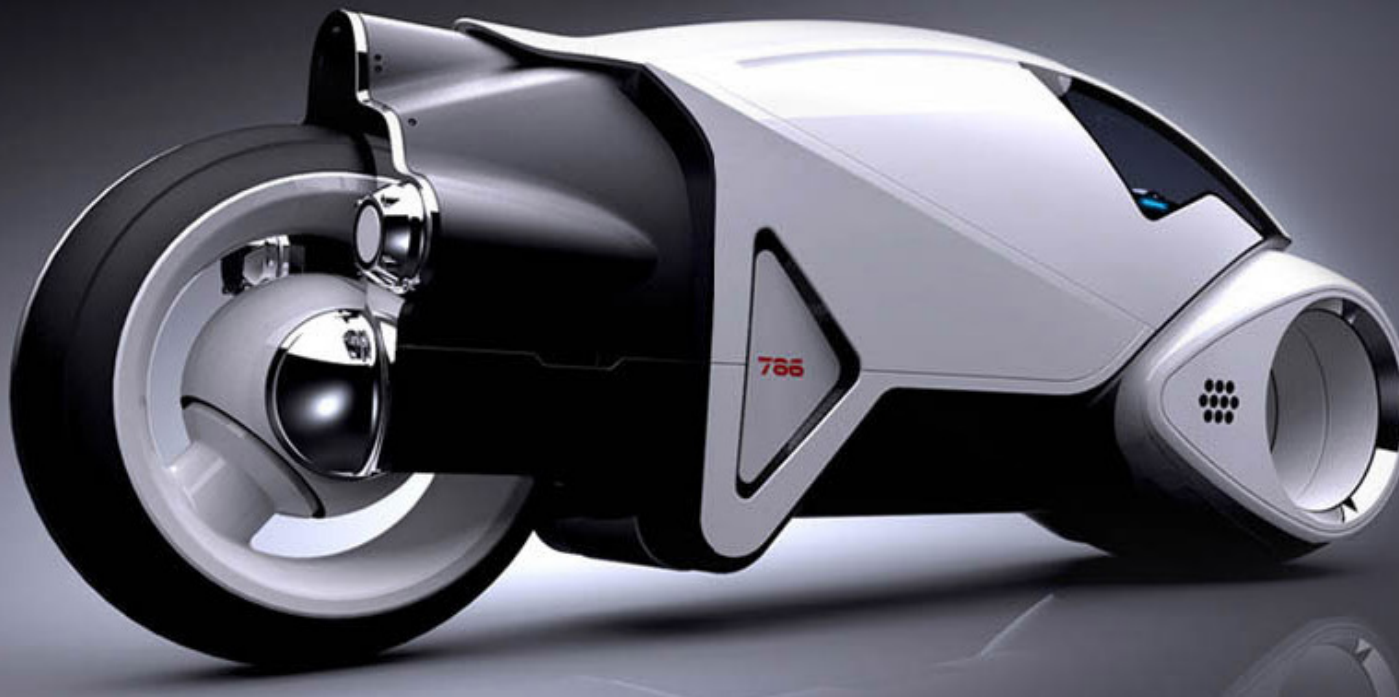
pektiivi- ja muotoopiirtämisestä perustuen ymmärrykseen ihmissilmän, kameran ja valon toiminnasta [Design Cinema Ep. 29], muotoiluopiskelu on generalistisesta näkökulmasta, jossa opiskelijan oletetaan valmistuttuaan kykenevän suunnittelemaan teollisen konseptimuotoilun prosessiin pohjautuen minkä tahansa esineen. [Art Center course of study].

Tällöin syntyvät entertainment designerit, tai konseptitaiteilijat, eivät edelleenkään ole erikoistumisestaan huolimatta lukittuja viihdeteollisuuden alalle. He ovat pikemminkin Daniel Simonin kaltaisia konseptimuotoilijoita, joille tuotemuotoilun rajat ovat veteen piirrettyjä. Tämän laaja-alaisen muotoilun osaamis pohjan ansiosta entertainment designerit työllistyvät nykymaailmassa hyvin erilaisiin tehtäviin myös oman koulutusnimikkeensä ulkopuolelle. Monet tunnetuista entertainment designer -tittelillä kantavista ammattilaisista maailmalla tekeekin Simonin tapaan töitä ristiin eri aloille.

Teollinen muotoilu viihdeteollisuudessa

Teollinen muotoilija on tuotekehityksen ammatilainen, joka erikoistumisellaan valitsee millaisia tuotekehitystarpeita hän pyrkii työllään edistämään. Viihde teollisuuden alalla on valtava määrä yhtymäkohtia perinteiseen tuotemuotoiluun, joita käsitellään tässä kappaleessa case-esimerkkien muodossa.

Alan eräänlainen *Grand Old Man*, Syd Mead, kuvailee omaa muotoilun ajattelumalliaan seuraavasti: *Teollisen muotoilijan ajattelumallini ansiosta, joka juontaa Art Centerin ajoilleni, kykenen lukemaan tai keksimään tarinan, ja sitten muotoilun niin, että tarina sallii lopputuloksen teknologiana, sosiaalisena ilmiönä että yleisilmeeltään*. [Syd Mead, Speedhunters.com, kääntäen]. Mead myötäilee ajatusmaailmaansa hyvin läheisesti aiemmin lainatun Tamara Brantmeierin teesiä viihdemuotoilijan tarkoituk-



Daniel Simon

Yksi puhtaimmista esimerkeistä modernista konseptimuotoilijasta. Simon on saksalaissyntyinen visuaalinen futuristi, jonka portfolioon kuuluu muotoilua mm. Oblivion ja Tron: Legacy -elokuviin, sekä ajoneuvoteollisuuden puolelta konkreettisesta teollisesta muotoilusta Bugattille (Veyron, Edition Hermes), sekä Lotukselle (C-01). Muotoilijana Simon tunnetaan kuitenkin parhaiten teoksestaan Cosmic Motors.

Kuva 10: Daniel Simonin versio Meadin klassisesta Light Cycle -pyörästä vuoden 2010 Tron: Legacy -elokuvaan.

sesta. Viihdeteollinen muotoilu on tarinankerrontaa. Henry Ford sanoi jokaisen esineen kertovan tarinan, jos tiedät kuinka se etsitään. Entertainment designer erikoistuu siis lisäämään tätä Fordlaisesti immersiota vahvistavaa muotoilun syvyyttä ja uskottavuutta tavallaan valehtelemalla muotoilua todeksi. Joissakin tapauksissa nämä valheet ovat niin hyviä, että ne muuttuvat myöhemmin todeksi - Esimerkiksi esipuheessa mainittu Star Trek: The Next Generation visioi tabletit vuosikymmeniä ennen niiden teknologista toteutumista.

Case: Daniel Simon toimi ajoneuvosuunnittelijana Tron: Legacy -elokuvassa (2010). Hänen vastuullaan oli elokuvan ajoneuvojen suunnittelu. Muotoilutyö on tyypillistä tämän päivän konseptimuotoilua viihdeteolliseen tuotteeseen. Lopputuote on suunnitelmat ja 3D-malli, jotka 3D-efektikohtauksia varten erikoistehosteet toimittavan studion toimesta. Muotoilutyö tapahtui

yhteistyössä ohjaajan kanssa niin, että elokuvan taiteellisesta johdosta vastava ohjaaja toimii muotoilutyön tilaajana ja asiakkaana. Elokuvan ohjaaja Kosinski ja Simon ovat tehneet sittemmin yhteistyötä toisessakin elokuvassa (Oblivion), jota käsittelevässä haastattelussa Simon paljasti Kosinkin olevan hyvin muotoilutietoinen ja ymmärtää, kuinka muotoilutyöllä voidaan edesauttaa elokuvan tarinankerrontaa [lamRogue.com].

Monet pyörän ominaisuuksista, kuten ajoneuvon kasvaessa pidentyvä runko, sekä ehkä tärkeimpänä kuskin peittävän kuomun puute - ovat alkujaan Syd Meadin alkuperäisestä Light Cycle designista. Näitä ominaisuuksia ei saatu mukaan alkuperäiseen elokuvaan teknisistä syistä, kuten silloisen 3D-teknologian ja videokuvan yhdistämisen vaikeudesta. [tron.wikia.com]

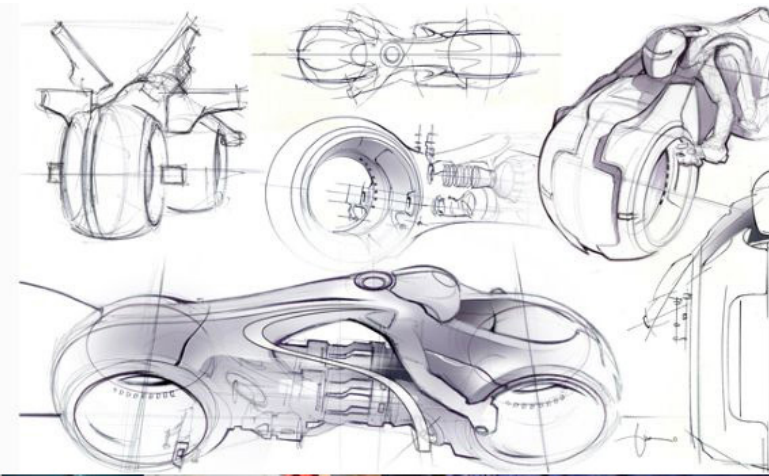
Simonin muotoilutyö Troniin on monin tavoin

“standardia”. Piirtäen luonnosteltu idea proofataan, eli tarkastetaan ja hyväksytään toimivaksi alustavan käytettävyyksmallin perusteella.

Pyörästä rakennetaan muotoilullinen koekappale, joka pinnoitetaan suunnitelmien mukaisesti. Tämän vaiheen tarkoituksena on antaa muotoilijalle työkaluja hyväksyä tai hylätä itse tekeminsä päätöksiä materiaaleista ja muodoista, muuten kuin tietokoneen näytöllä olevien keinoitekoisten kuvien pohjalta.

Mock-up -kappaletta ei kuitenkaan käytetä koskaan itse elokuvassa, sillä elokuvan pyöräilykohtaukset ovat täysin tietokonegrafiikalla toteutettuja.

Peliteollisuudessa on väitettävästi vähemmän tuotemuotoilun pohjalta toimivia muotoilijoita. Kotimaisen peliteollisuuden tuntemukseen perustuen useimmat muotoilijat ovat graafikon koulutuksen saaneita.s



Kuva 11: Kollaasi Daniel Simonin lopullisesta *Light Cycle* -konseptista *Tron: Legacy* -elokuvaan. Simonin prosessi juontaa juurensa hänen muodolliseen teolliseen muotoilijan koulutukseensa, sekä vuosien työkokemukseen Volkswagen autogroupin muotoiluosastolla.



Peliteollisuuden ja elokuvateollisuuden erot kasvavat suuremmiksi yrityskoon pienentyessä.

Pienimuotoisen, ns. indie-peliteollisuuden originaali muotoilu on vastaavassa arvossaan kuin suuremmissa studioissa, mutta työntekijän toimenkuva voi olla merkittävästikin erilainen.

Pelialalla harvoin palkataan in-house konseptimuotoilijoita, koska heidän tehtävänsä sijaitsevat projektin mittapuussa lyhytaikaisessa esituotantovaiheessa. Tyypillinen pelialan konseptitaiteilija on jossain lukuisista suunnittelutehtävistä, kuten hahmo- tai ympäristösuunnittelussa. Tällöin mukaan tulee usein myös toteuttavia tehtäviä, eli pelissä käytettävien 3D-mallien tai maalattujen taistojen tuotantoa. Suunnittelijan työkuva käy siis pienen kierroksen eri tehtävien kautta tuotannon aikana.

Etenkin indie-peleissä suunnittelun ja toteutuksen raja on hyvin veteen piirretty viive, yksittäisen työntekijän joutuessa ottamaan kannettavakseen merkittävän prosentuaalisen lohkon kaikista pelintekoon liittyvistä tehtävistä. Tästä esimerkkinä kaksihenkinen pelitalo Theory Interactive, jossa työskentelevät Alpo Oksaharju ja Mikko Kallinen joutuvat jakamaan kaikki tuotannon tehtävät puoliksi. Niitä on enemmän kuin kaksi.

Alpo, jonka haastattelu ei valitettavasti aikataulusyistä ehtinyt opinnäytetyön palautukseen, vastaa pelin käsikirjoituksesta ja taiteesta. Mikko taas on projektin ohjelmoija-muusikko. Kopla vastaa yhdessä pelin suunnittelusta. [Reset-game.net]

Tällainen työskentely on peliteollisuudessa äärimmäisen tyypillistä, ja käytännön osuudessa itsekin joudun omaksumaan merkittävän osan suunnittelutyöstä ja grafiikan toteutuksesta itselleni, vaikkei kaikki siitä suoranaisesti kuulukkaan enää Entertainment designin piiriin.

Peliala noudattaa muotoilun suhteen hyvin sa-



manlaisia lainalaisuuksia, kuin animaatioelokuvat. Koska peli ei nykyteknologialla voi vielä sisältää paloja todellisuudesta elokuvan tavoin, kaikki sisältö peleissä on joko digitaalista jäljennöstä, tai originaalia muotoilua. Realistisesti todellisuutta mukailevat pelit joutuvat usein tekemään tekijänoikeudellisista syistä kompromisseja autenttisuuden suhteen.

Kansainväliset tekijänoikeuslait rohkaisevat viihdetuottajia joko hyödyntämään tuotannoissaan lisensointipalveluita, tai kehittämään omia fiktiivisiä tuotteita ja brändejä sisällöksi viihdetuotteisiinsa.

Tämä brändien ja viihdetuottajien symbioottinen suhde synnyttää monesti todellisuutta tavoittelevissa tai brändikriittisissä tuotannoissa konfliktikriisin; toisaalta tuotantoyhtiö pyrkii tuudenmukaiseen maailmankuvaan esimerkiksi videopelinsä sisällä, mutta brändien haltijat taas

eivät suostu aina luovuttamaan itseään pelin käyttöön.

Hyviä esimerkkejä tästä dilemmasta ovat Grand Theft Auto- ja FlatOut -pelisarjat. Molemmissa peleissä kolarointi ja ajoneuvojen realistinen vahinkomallinnus ovat keskeinen osa pelikokemusta.

Ajoneuvomallien oikeuksien haltijat eivät kuitenkaan aina suostu luovuttamaan autojaan virtuaalisesti rusikoitavaksi - Tämähän antaisi kuluttajille kuvan kolariturvattomista tuotteista!

Lisensoinnin kriteerien muuten täyttyessä, oikeuksienhaltijat saattavat pitää silti tuotteitaan niin korkeassa arvossa (tai keinotekoisesti rajoittaa niiden esiintymistä eri medioissa), että hinnoittelu säädetään pienempien tuotantojen ulottumattomiin.

Tästä esimerkkinä voitaisiin pitää kotimaisen Bugbear Entertainmentin ralliklassikkoa Rally Trophya, josta jouduttiin jättämään pois peliin

Kuva 12: FlatOut 2 pelin Road King auto on eräänlainen hatunnosto tosi maailman esikuvalleen Mustang Saleen S197:lle.

haluttuja erinäisten autovalmistajien omistamia klassikkomalleja puhtaasti hintasyistä [Sami Räihä]. Lisenssikäytännöt ovat niin herkkä aihe, ettei niistä ole aina helppo käydä edes keskustelua.

Näiden tekijöiden varjossa ei ole vaikea etsiä syitä sille, miksi kotimaiset viihdeteollisuuden yritykset, kuten Rovio, edellämainitut yritykset, sekä Iron Skyn tuottanut Energia, suosivat brändivapaita science fiction ja fantasia-genrejä - Originaali muotoilu on äärimmäisen looginen ratkaisu tähän juridiseen viidaksoon.

Joten seuraavaksi, originaalia muotoilua:



201_Käytäntö



Perusta

Olin käytännössä koko vuoden 2013 työharjoittelussa ja kesätöissä Savonian OIS-hankkeessa. Roolini tässä suuressa projektikonaisuudessa oli olla mukana toteuttamassa yhtä lukuisista OIS-piloteista.

Projektimme, johon kuuluivat myös pelisuunnittelija-käsikirjoittaja Alekski Kortelainen ja animaattori-hahmosuunnittelija Heidi Lehtosaari, oli Android-tableteille suunnatun "OIS-pelin" suunnittelu ja toteuttaminen. Vastasin pelin visuaalisesta ilmeestä ja kenttäsuunnittelusta. Työnimikkeenä tässä hankkeessa olivat art director ja lead 2d-artist.

Tästä projektista syntyneitä, yhteistyössä Muikumedian kanssa toteutettua Android-peliä esiteltiin muutamissa julkaisutilaisuuksissa ja myöhemmin myös Savonian mainonnassa (Savonia-poika)

Tämä kokemus pelituotannon ohjaamisesta ja 2d-grafiikan tuottamisesta videopelin käyttöön koosti ensimmäiset askeleeni pelialalle. Omalta osaltani OIS-hanke kulminoitui Muotoiluakatemialla pidettyyn Games for Health-seminaariin, jossa tutustuin TripleBitin (3bit.fi) toimitusjohtajaan Janne Parkkilaan. Hedelmällinen keskustelu pelikehityksestä ja julkissektorin ohjelmistomarkkinoiden kiemuroista johti lyhyen sähköpostivaihdon jälkeen yhteiseen peliprojektiin The Startup Game.

Idea projektista (tästä edespäin työnimellä **Bankruptcy!**) syntyi TripleBitin Janne Parkkilan päässä. Tullessani mukaan projektiin pelistä oli olemassa jo alustava kirjallinen brief, joka löytyy opinnäytetyön liitteistä. Peli-idea ja konsepti on Triplebitin tekemän markkina-analyysin loputuote. Peli kuuluu löyhästi Tycoon-simulaatiopelien genreen, jota edustavat esimerkiksi monet tätä lisänimeä kantavat pelit (esim. **Sid**

Meier's Railroad Tycoon ja **Game Dev Tycoon**), sekä **Evil Genius** ja **Tropico** -pelien kaltaiset strategiapelit. Perusmekanismi kaikissa on sama; Pelaaja rakentaa ja ylläpitää järjestelmää jonka virheetön toiminta johtaa ennen pitkää pelin voittoon. Useimmiten järjestelmä on yritys tai joku muu instituutio, kuten valtio.

Sittemmin PC-alusta on markkinoinnin syistä jätetty pois, ja tuotanto keskittyy nykyisen valtasuuntauksen mukaisesti mobiilimaailmaan - Näillä näkymin yksinoikeudella Applen iOS alustalle. Pelikehitys kuitenkin kokonaisuudessaan tapahtuu tietenkin PC-laitteilla Unity-pelikehitysympäristössä.

Yllä olevasta ydinideasta ponnistanut pelikonsepti syntyi iltapäivän kestäneessä alkupalaverissa Joensuussa. Tästä pisteestä eteenpäin nimet ovat paperissa, ja suunnitteluvastuu on siirtynyt käytännössä kokonaisuudessaan minulle.

“The startup simulator is a PC-game which lets players to experience the life of hyped startups by putting the player to the shoes of a startup founder on a humorous and epic journey to success.”

- TripleBit
Game concept document

Kuva 13: Word art -konsepti-
kuvaa Bankruptcyn ensimmäi-
sistä suunnitelmista. 2013

Tästä lähtölaukauksesta käynnistynyt opinnäyte-työ käsittelee pelikehityskaarta, joka jatkuu vielä pitkälle valmistumisen jälkeen. Käytännön osuudessa käsitellään esituotanto sisältäen pelikonseptin suunnittelua ja art direction -tehtäviä vastaavaa työnohjausta. Myös osia crowdfunding-rahoituskierrosta varten toteutettavan alpha-version kehityksestä käytetään havainnollistamaan pelikehityksen luovaa prosessia. Kyseessä on siis ote tyypillisen pelikehitysprojektin esituotantovaiheesta, joka on entertainment design -ammattilaisen normaalia elinaluetta.

Peli ja kaikki sen tuotekehityspotkessa syntyvä aineisto on kehityksen aikana ja valmistuttuaan TripleBit Studios Oy:n ja itseni sopimuksella jaetua immateriaaliomaisuutta (eng. IP, Intellectual property). Roolinjaon määrittävä yrityksen ja itseni välinen sopimus säätää osuuteni pelin teossa, sekä kaupallistetun pelin tulonjaosta.

Roolit & Organisaatio

Bankruptcy! The Startup Game on opinnäyte-työn aikana pääasiassa kahden miehen tuotanto. Janne Parkkila on pääkehittäjä ja vastaa pelin teknisestä toteutuksesta ohjelmoinnin osalta. Suunnittelutyöstä vastaan pääasiassa minä, mutta toki Jannekin kontribuoi suunnittelutyöhön paljon.

Sopimuksessa kirjatuiissa tehtävissä vastaan otsikolla pelisuunnittelu ja graafinen toteutus ”pääasiallisesti graafisesta toteutuksesta ja tuoteprojektiin liittyvästä ulkomuodosta”, sekä toissijaisesti ”äänituotannon johtaminen, asiano- maisten etsiminen ja toteuttaminen”. Todellisuudessa tämä pitää sisällään myös käsikirjoitus-työtä, sekä pelisuunnittelua.

TripleBitin käytettävyyssuunnittelija Olavi Goussev on mukana lähinnä ”sivusta huutelijana” ja testajana. Hänen roolinsa ulkopuolisena

tarkastelijana on kuitenkin mielestäni täysin kriittinen, jos haluamme säilyttää ammattimaisen objektiivisuutemme pelin kehityksessä.

Käytännössä organisaatiomme on hyvin vapaamuotoinen pienuudestaan johtuen, eikä heijasta aiemmissa kappaleissa käsiteltyjä suurempien organisaatioiden hierarkioita juurikaan. Lopulliset päätökset tuotteeseen menevistä asioista tiimi tekee tarvittaessa neuvottelemalla, mutta pääasiassa yksin kyseisen vastualueen haltija.

“A strange game. The only winning move is not to play.”

– WarGames (1983)

Pelisuunnittelun filosofia

Kokemuksistani suosituksen Arma 3 -pelin modifikaation **DayZ** kehityksestä olen perinyt viehättyksen antipelien genreä kohtaan. Tyypillisestä suorituskeskeisestä pelisuunnittelusta poiketen antipelit edustavat kokemusketoista pelaamista. Pelaaja asetetaan pelissä sellaisten sääntöjen alaiseksi, jotka tekevät pelin perinteikkään voittamisen erittäin hankalaksi tai mahdottomaksi. Monesti antipeli ei pidä sisällään tallennusmahdollisuutta tai minkäänlaista voittoskenaariota, vaan pelin olosuhteet synnyttävät spontaanisti uniikkeja pelikokemuksia (eng. *emergent gameplay**) – Jotka usein päätyvät pelaajan häviöön. Peli nojaa tavoitteellisuuden osalta pelaajien omiin mieltymyksiin itsensä toteuttamisesta pelin tarjoaman työkaluarsenaalin rajoissa.

Vapaan pelattavuuden pelejä kutsutaan tyypillisesti sandbox-peleiksi. Nämä hiekkalaatikopelit ovat antipelimäisten piirteiden läsnäolosta riippumatta vahvasti emergent gameplay filosofi-

aan nojaavia. Historiallisesti tällaisen pelikokemuksen pioneereina on pidetty lautaroolipelejä (kuten Gary Gygaxin **Dungeons & Dragons**), joissa pelikehittäjä tarjoaa ainoastaan sääntökirjan, jonka pohjalta pelaajat perustavat omat tarinansa. Emergent gameplay -käsitteen juuret ovat siis jopa 70-luvulla tarkoituksellisessa luovaan pelaamiseen rohkaisevassa pelisuunnittelussa. [wikipedia, kääntäen]

Puhtaina esimerkkeinä antipeleistä voitaisiin pitää Bay 12 Gamesin **Dwarf Fortress**, sekä Dean Hallin jo yllämainittua zombie-selviytymissimulaatiota **DayZ**. Hiekkalaatikoggenreä taas edustaa esimerkiksi Mojangin menestyspeli **Minecraft**. Mojangin menestyspeli on tämän opinäytetyön kannalta mielenkiintoinen, sillä se ei suosionsa räjähtävän kasvun aikana sisältänyt ollenkaan voittoskenaariota, vaikkei sitä voidakaan pitää antipelinä. Minecraft on hyvä esimerkki pelistä jossa niin sanottu core game-

Kuva 14: WarGames (1983), United Artists

Termistö:

*Emergent gameplay

Monimutkaiset pelikokemukset jotka syntyvät verrattain yksinkertaisten sääntöjen tai pelimekaniikojen keskinäisestä vaikutuksesta. [wikipedia]

Pelit, jotka erikoistuvat mahdollistamaan ja rohkaisemaan tällaista pelattavuutta ovat jossain pelin ja lelu välimaastossa. Peli ei välttämättä sisällä mitään tavoitteita tai sääntöjä, joten pelaaja voi asettaa ne itse – tai hypätä pois ”raiteilta” ja tutkia pelin maailmaa vapaasti haluamallaan tavalla. Tunnetuin esimerkki tällaiseen pelattavuuteen nojaavasta pelistä on ehkäpä Rockstars Gamesin suosittu Grand Theft Auto -pelisarja.

play loop, pelin rungon muodostava toistuva pelikokemus, ajaa koko pelikokemusta. Hyvin suunniteltu luuppi on vahva ydin pelille, joka selvästikään ei jätä pelaajaa kaipaamaan muuta.

Mainituissa anti- ja hiekkalaatikkopeleissä on yksi erittäin keskeinen piirre, joka on myös omalle peliprojektilleni ydinlähtökohta; pelaajan suhtautuminen järjestelmälliseen häviämiseen. Dwarf Fortressin pelaajien keskuudessa suhtautuminen häviämiseen on mennyt siihen pisteeseen, että siihen johtavalle pelitilanteelle on annettu oma nimensä *tantrum spiral* (suom. kiu-kutteluspiraali).

Termi kuvastaa tilannetta, jossa pelaajan hallitsemassa kääpiökaupungissa, jonka rakentamiseen ja hallitsemiseen peli keskittyy, syntyy ketjureaktiomainen tilanne joka johtaa vääjäämättä katastrofiin. Näiden, pelin jyrkästä oppimiskäyrästä ja voittamattomasta luonteesta johtuen, täysin väistämättömien tilanteiden raportoinnin ympärille on syntynyt verkkopalveluita, kuten Dwarf Fortress Stories (dfstories.com). Palvelun idea on kirjoittaa ja jakaa tarinoita omista tragikoomisista tappioista pelissä.

Tällaisen pelikulttuurin synty on mahdollista ainostaan, kun voiton tavoittelu jää pelissä toissijaiseksi – Joko sen liian helpon, tai liian vaikean saavutettavuuden vuoksi. Pelikokemus ylittää kynnyksen, missä uppoutuminen ja kokemus pelikehittäjien tarkoittamalla tavalla eivät enää toteudu, vaan pelaajat synnyttävät omat sääntönsä ja tapansa pelin pelaamiseen. Tällainen kulttuuri on valtava pelin viihdearvoa ja sitä kautta menestystä ruokkiva tekijä.

Tämä johtaa siihen, että pelien kaltaiset viihdeuotteet eivät enää ole välttämättä ole samalla tavalla palkitsevia, kuin varhaiset edeltäjänsä, tai esimerkiksi urheilulajit. Pelien palkitsevuus voi perustua kirjaimellisten palkintojen sijaan nimenomaan viihdearvon kasvuun.

Tätä vaihtelevan viihdearvon logiikkaa nou-



Kuva 15: DayZ varhaista tuotantotaidetta (2012) Teemu Wilander

dattavat mainittujen esimerkkien lisäksi myös roolipelit pelihahmojen taso- ja taitojärjestelmän osalta: Pelissä eteneminen ja oman hahmon kehittäminen avaa pelihahmolle enemmän taitoja ja työkaluja hänelle esitettyjen tilanteiden ratkaisuuksiin.

Roolipelien tapauksessa kyse ei tosin ole niinkään emergent gameplay -filosofian toteutuksesta, vaan pikemminkin pelaajan hitaasta opettamisesta pelin laajaan työkalupakkiin. Perusfilosofia on kuitenkin sama, kuten myös lopputulos: Viihdearvo kasvaa pelin edetessä.

Peliharrastajien keskuudessa palkitukseksi tulemisen tunne on siis hyvinkin kompleksinen ilmiö, joka ei rajoitu pelistä pelikenttien läpäisyyn, ja lopussa lähestyvään "voitit!"-ilmoitukseen. Jostain syystä valtaosa menestyneimmistä mobiilipeleistä noudattaa nimenomaan virtaviivaiseen palkitsemiseen pohjautuvaa suunnittelua - menestyneimmät PC- ja konsolipelit noudattavat

taas emergent gameplay -ajatteluun pohjautuvaa suunnittelua.

Viehätykseni tähän palkitsemislogiikkaan ja sen mahdollistamaan pelikokemukseen, johti meidät kehittämään Bankruptcy!:stä eräänlaista kevennettyä antipeliä. Pelin tulee olla mahdollista läpäistä, mutta voittoskenaario on vain yksi monista asioista pelissä, jota pelaaja tavoittelee.

Kehitysprosessi

Pelin kehitys tapahtuu vuorovaikutteisesti Janne Parkkilan kanssa. Seuraavien pelimekaniikkaa käsittelevän osioiden kaltaiset suunnitteludokumentit ohjaavat työtä, jotka pohjautuvat omaan suunnitteluuni, sekä yhteisiin skype-palavereihin. Tiimin jäsenten oleskelupaikkojen ja asuinpaikkakuntien vaihdellessa projektin ai-



Kuva 16: Stereotyyppinen tukkuvalokuva. Publicspeakingtraining.ie (2014)

kana kommunikaatio on ollut pääasiassa elektronista. Kasvokkain palavereja on vietetty aina mahdollisuuksien mukaan. Muulloin **Dropbox** -pilvipalvelu ja **Skype** -internetpuhelupalvelu ja pikaviestinohjelma ovat käytössä korvaamassa kasvokkain ja samoissa tiloissa vietettyä työaikaa. Tehokas työ kuitenkin edellyttää jonkinlaisen suoran keskusteluyhteyden.

Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessa pelikehitys on vaiheessa, jossa ensimmäiset gameplay loopin sisältävät versiot tulevat piakkoin pelattavaksi.

Peli, hiekkalaatikkomaisten piirteidensä myötä, pitää sisällään vain lyhyen pelaajan ohjeistuksen ja tarinan. Suunnitteludokumentin mukaisesti pelaaja heitetään startup-yrityksen perustajan saappaisiin. Tässä tehtävässä pelaajan on tarkoitus ohjata itsensä ja kumppaninsa uljaaseen maailmanvalloitukseen ensimmäisellä tuotteellaan. Jos yritys epäonnistuu, perustetaan uutta ideaa varten uusi yritys. Käsikirjoituksen

rooli pelissä on värittää sen maailmaa. Bankruptcy! ammentaa ideoita startup-yrityskulttuurista, jolla on valtava internetpresenssi ja joka on maailmanlaajuisesti noteerattu ilmiö etenkin ITC-alalla. Suurten korporatioiden rooli pelissä on pelihahmoja innoittavana esikuvana, joiden kulttuurista poimin klassisia kliseitä ja stereotyyppisiä huumorin lähteeksi pelin tehtäviin.

Bankruptcy!:n identiteetti

Pelin visuaalisen ilmeen idea, oli jotain jota olen pyöritellyt mielessäni jo pidemmän aikaa. Pelin taiteellisen tyylin ydin perustuu tukkuvalokuvauksen ja yrityskliseiden maailmaan.

Olen opiskeluni ohella heittänyt kuutamokeikkaa yritysvalokuvaajana vuodesta 2011 lähtien. Tätä myötä olen asiakkaiteni kanssa kuvauksesta sopiessani huomannut, että asiakkaikseni valikoidut kuopiolaiset liiketalouden yritykset akti-

ivisesti hakeutuvat irti tästä yllä demonstroidusta kuvaustyylistä. Nämä ylivalotetut, huolitellut tukkuvalokuvat, joita yritykset usein verkkosivujensa ilmeeksi ostavat, ovat ilmeisesti halvempi vaihtoehto, kuin ammattivalokuvaajan palkkaaminen. Samaten yritykset harjoittavat tietentahtoista imagonrakennusta ominaisuuslistan perusteella valikoiduista valokuvista. (Esim. multicultural, fresh, creative office).

Nämä valokuvat usein tarttuvat katsojiensa silmiin luonnottomina, ja niistä on jossain määrin väännettykin vitsiä komedian ja internetblogien piirissä.

Bankruptcy!:ssa tukkuvalokuvauksen kieli kuvastaa pelaajan ohjaaman toimitusjohtaja-yrittäjän idyllistä kuvaa yritysmaailmasta - kuvaa, jota peli vaikeusasteellaan kokoajan horjuttaa.



Kuva 17: Tästä kaikesta Bankruptcy!:ssä on kyse. Dreamstime.com (2013)

Pelin musiikkia ja äänituotantoa huolehtimaan rekrytoin **Salvage** -ajan kontaktini Savonian musiikin ja tanssin laitokselta, **Risto Toppolan**. Hän oppilaitensa kanssa tuotti peliin kevään 2014 aikana lukuisia kappaleita täyttämään menu-, traileri-, ja taustamusiikin virkaa. Nämä kappaleet, kuten äänituotanto aina, näyttelivät hyvin suurta roolia pelin tunnelman rakentamisessa.

Muu suunnittelu käynnistyi benchmarking -kierroksesta, jossa tutustuin uudestaan pelaamiini, erityisen mielenpainuviin peleihin, joiden audiovisuaalinen tai pelimekaaninen suunnittelu oli erityisen onnistunutta.

Mietin myös mitkä tekijät mahdollisesti johtivat niiden mahdolliseen suosioon, ja muodostivat ne laatutekijät joihin kiinnitin erityisesti huomiota.

Esimerkiksi alla pikaisesti esiteltävä **Evil Genius** ei ollut erityinen myyntimenestys, mutta nauttii

nykyään ilmeikkään tyyliinsä ja mielettömän huumorinsa ansiosta eräänlaista kulttistatusta. Itse viihdekulttuuriin erikoistuneena nuorena ammattilaisena olen tietysti hyvin suuren riskin edessä innostua juuri tällaisesta mahdollisesti pienen piirin riemuksi jäävästä tyylikielestä.

Benchmarking

Siitä huolimatta, että pelissä tullaan yhdistelemään tiettyjä elementtejä vanhoista peleistä, käytin benchmarkausvaiheessa erityistä huolta ns. *Unique Selling Point* -ajattelun välttämiseen. Tämä tarkoittaa uuden tuotteen synnyttämistä yhdistelemällä menestyjistä "täydellisiä paketteja", listaamalla niiden, ns. *tappajaominaisuuksiksi* luokiteltavia piirteitä. Tällainen markkinatutkimuslähtöinen tuotekehittäminen on varmasti joissain tapauksissa paikallaan, mutta uuden IP:n (*intellectual property*) luomisessa kaivataan

uniikimpaa, syvemmältä kumpuavaa otetta, jos aiomme todella luoda onnistuneen pelin, joka nostaa TripleBitin statusta pelitalojen nokkimisjärjestyksessä.

Sopivia verrokkeja etsiessä olin jo pitkälti tietoinen minkä tyyppistä peliä ja pelattavuutta halusin omaani rakentaa. Benchmarking siis palveli pelikehitystä tapana tarkastella olemassaolevista tuotteista hyviä toteutustapoja näihin pelimekaanisiin ongelmiin, joiden kanssa peli-teollisuus on painunut aina kynä- ja paperi -ajoista asti. Aina ei tarvitse keksiä pyörää uudelleen, ja uhrata hyväksi todettuja, käytännössä julkista omaisuutta olevia keksintöjä luovuuden ja eriyttämisen alttarille. Joskus tietty tunnistettavuus pelikokemuksessa vain edesauttaa pelaajaa oppimaan pelin ja pääsemään kokemukseen sisälle.



Vasemmalla: Tropico 4 (Calypso)

Tropico-sarjan peleissä pelaaja johtaa banaanivaltiota, sen suvereenina diktaattorina. Peli on valikoitunut verrokiksi sen erittäin onnistuneen hallintojärjestelmän ansiosta. Filosofia siitä että yksilötason päätökset tehdään kyseistä yksilöä painamalla avautuvasta valikosta, ja että koko valtiota (firmaa) koskevat massapäätökset löytyvät omasta valikostaan - on peräisin tästä pelistä. Calypso ei itsekään ole näiden ideoiden isä, vaan kyseessä on tavallaan standardisoitunut käytäntö hallintoon ja resursseihin perustuvissa strategiapeleissä. Tästä huolimatta Tropico-pelisarja on historiansa aikana aina tehnyt sen hyvin. Niin hyvin, että heidän Calypson suunnittelufilosofiasta on syytä ottaa oppia.

FTL - Faster Than Light (Subset Games)

FTL on strategiapeli, jossa pelaaja komentaa ylänäkömstä avaruusaluksen miehistöä. Peli on huomattava vaikeusasteensa sekä tilijärjestelmänsä ansiosta.

Kuten monessa muussaki nykypelissä, toistuvat pelisuoritukset ovat yhteydessä pelaajan tiliin. Tämä mahdollistaa yksittäiset läpäisy-yritykset (ja onnistumiset) toisiinsa metapelimäisen yhdistämisen; pelaajaa palkitaan suorituksista yhden läpipelaamisen aikana niin, että hyödyt siitä ovat käytettävissä myös seuraavilla yrityksillä, eivätkä katoa pelin päättyessä. Tämä mahdollistaa vaikeustason huomattavaa nostamista pelissä ilman että pelaajat turhautuvat. Pelin läpäisyn ollessa usein saavuttamattomissa pelaajat voivat myös keskittyä pienempien tavoitteiden läpäisyyn, jotka myöhemmin mahdollisesti edesauttavat päätehtävän voittamisessa.



Oikealla: *Evil Genius (Relic)*

Relicin kulttipelissä pelaaja omaksuu Bond-pahis tyyppisen hullun neron roolin. Peli edustaa tycoon-rakennuspelien genreä, jossa pelaaja rakentaa autiolle tulivuorisaaressa salaisen tukikohtansa. Tästä tukikohdasta käsin pelaaja lähettää kätyreitä ympäri maailman erinäisiin makaabereihin tehtäviin. Evil Genius on mukana verrokkina mielettömän taideohjauksensa, ja mustan huumorinsa vuoksi. Valtaosa pelin huumorista on tekstipohjaista, siitä huolimatta että kyseessä on teknisesti hyvin korkeatasoinen keskisuuren mittakaavan tuotanto.

Pelimekaaniselta puolelta mielenkiintoisia piirteitä Evil Geniuksessa on sen maailmankarttamoodi. Pelaaja lähettää kartalta valittuun tehtävään valitsemansa määrän kätyreitä, jotka sitten suoriutuvat tai epäonnistuvat tehtävässä ajan kuluessa loppuun. Kellolla olevat tehtävät epäonnistuvat pienemmällä todennäköisyydellä jos kulutat niihin enemmän resursseja (= kätyreitä).

Tämä aika- ja resurssisidonnainen tehtävien passiivinen suorittaminen on yksi vaihtoehto miten lisätä peliin mielenkiintoa myöhemmässä kehityksen vaiheessa.



The Sims -sarja (EA Maxis)

Sims-pelisarja on ollut ohjelmalelujen aatelia koko historiansa ajan. Pelisarjaa on myyty maailmanlaajuisesti yli 150 miljoonaa kopiota [wikipedia]. Kevyissä elämysimulaatiopeleissä pelaaja ei voi voittaa peliä, mutta tietynlainen häviäminen on simien kuolemien myötä mahdollista.

Tämän peliprojektin kannalta Sims on mielenkiintoinen verrokki pysyvän maailmansa (pelaaja kansoittaa tekemillään perheillä pientä omakotialuuetta), sekä pelihahmojen hyvinvoinnin seurantaan perustuvan pelattavuutensa ansiosta. Pelissä keskitytään muutamien ihmishahmojen (simien) yksityiskohtaiseen huolehtimiseen. Pelaaja vaikuttaa simien arkeen nukkekotileikin kaltaisesta lintuperspektiivistä esimerkiksi kalustamalla heidän asuntoaan.

Käytin myös Sims -pelien mittakaavaa suunta-antavana verrokkina mieltiessäni, kuinka monen työntekijän yrityksistä Bankruptcy!::ssä tulee lopulta olemaan kyse.

Kuva 22: Eräs pelin ensimmäisiä, alustavia konseptimaalauksia. Tässä hyvin alustavassa versiossa pelaaja kykeni sijoittamaan huonekaluja ainoastaan hohtavalla neliöllä varustettuihin tummempiin ruutuihin. (2013)

Pelin kulku

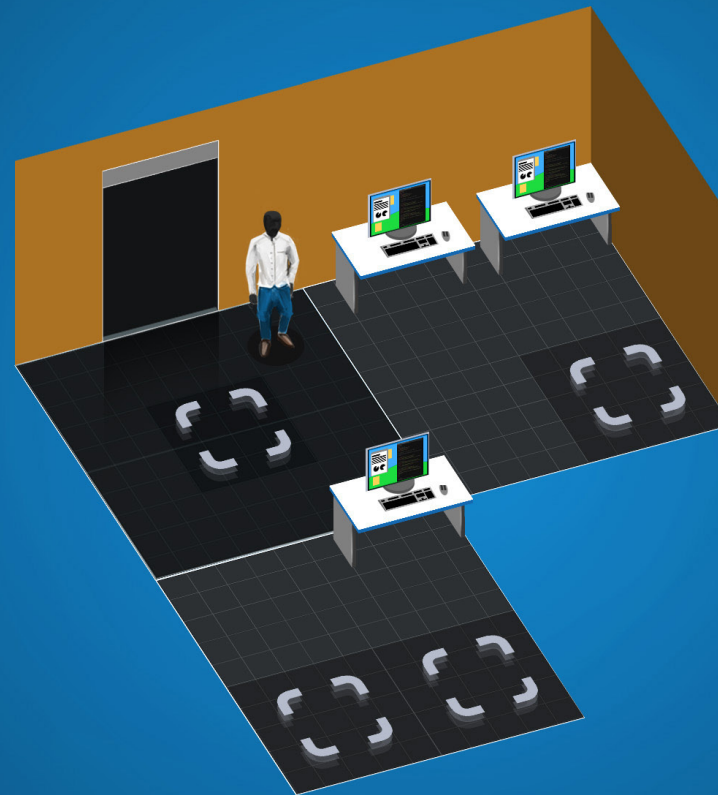
“One common mistake that developers make with their studio loop is failing to reward players with in-game money as they go through the core game loop.”

– Henric Suuronen

Pelimekaaninen suunnittelu perustuu koulun opettaman teollisen muotoilun metodologian ohella aiemmin mainittuihin kokemuksiini pelisuunnittelija Dean Hallin DayZ-projektin kehityksessä, Savonian Salvage-projektissa, sekä lähes 20-vuotiseen tarkkasilmäiseen pelikokemukseen.

Bankruptcy!:ssä pelaaja johtaa yritystä tuotekehityspotkussa. Tämä tarkoittaa sitä että pelaajan pelikokemuksen alku ja päätös ovat kehitettävän tuotteen vaiheisiin rinnastettavia.

Alussa pelaaja ohjataan yrityksen toimitusjohtajan ja perustajan luonnin lävitse, jossa hän valitsee oman avatarinsa ja nimensä. Tämän jälkeen pelaaja päättää yrityksensä nimen, toimialan ja valitsee sankarityöntekijänsä *co-founderin*.



Itse pelattavan sisällön alkaessa yrityksen toiminta käynnistyy ensimmäistä päivää ja kehitys alkaa. Tästä edespäin peli jakautuu rahoituskieroksiin tai vaiheisiin, joiden läpäisystä pelaajaa palkitaan lisärahoituksella.

Yksi tällainen vaihe, pelin sisäisellä termillä *milestone*, pitää sisällään gameplay loopin. Pelaajan palkitsemiseen vaikuttaa se, kuinka nopeasti yksi vaihe läpäistään. Tätä budjettia käytetään

palkkojen maksuun ja investointeihin yrityksen sisällä.

Yhden vaiheen kesto voi olla lyhyimmillään vain muutamia minutteja ja sen pituuteen vaikuttaa ainoastaan yksi arvo: Productivity, eli työtehokkuus. Korkean tehokkuusarvon ylläpitoon tarjotaan pelaajalle lukuisia työkaluja, joiden käyttö niin, että pelaaja läpäisee vaiheen, muodostaa core gameplay loopin. Pelaajalle myös tarjoillaan

Kuva 23: Vastaava pelikuva nykyisellä kehitysversiolla. Hahmodesignit alustavia. Tuolien kaltainen pelattavuuteen vaikuttamaton irtaimisto on jätetty suosiolla animaatioiden puuttuessa pois. (2014)

syntyy satunnaistapahtumien ja työkalujen kirjosta ja käyttösovellutuksista erilaisissa pelitalanteissa.

Pelaajan yrityksen saavuttaessa seuraavan milestonein, jotka ovat verrattavissa roolipelien tasoihin, satunnaistapahtumat alkavat sotimaan pelaajaa vastaan enemmän. Yrityksestä tulee ennen pitkää erittäin vaikea ylläpidettävä, ja pärjääminen edellyttää huolellista suunnittelua ja ennen kaikkea säästämistä. Bisneskelin shekin riittävyteen yhden virstapylvään sisällä ei voi luottaa täydellisesti. Lisärahoitus ja lainoitus toimivat liian hitaasti antaakseen pelaajalle nopean ulospääsyn kriisitilanteista.

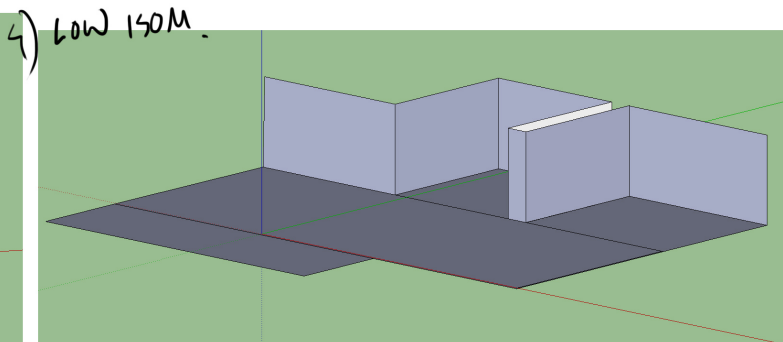
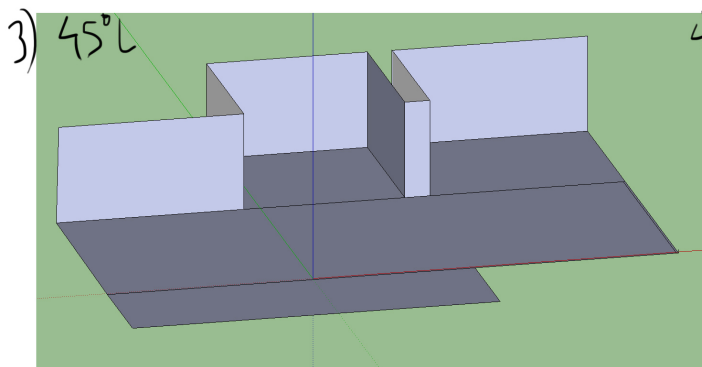
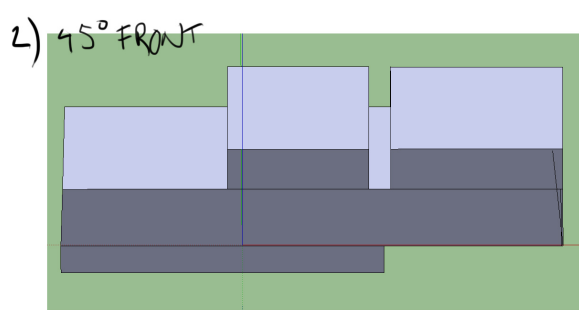
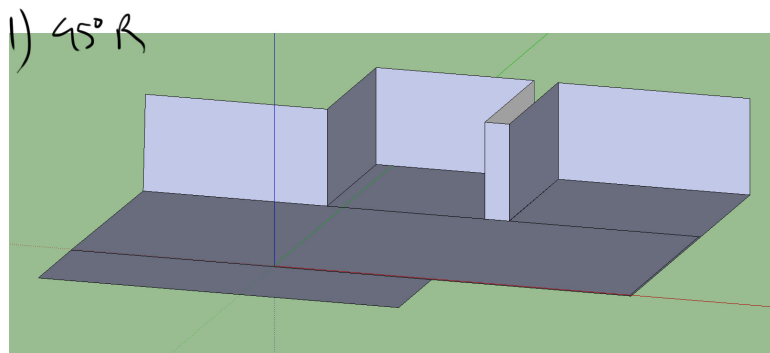
Yrityksen elämän epätodennäköisempänä päätöksenä on onnistunut yrityskauppa. Tämä muodostaa pelin *victory conditionin* eli voittoehdon. Ne ovat olosuhteet, joiden täytyessä pelaaja voittaa pelin tai tason. Esimerkiksi Super Mariossa yhden kentän voittoehto on lopussa olevan lipun vetäminen alas. Pelillistämässä taas on tyyppillistä lisätä sääntöjä ja voittoehto johonkin tosielämän tehtävään, jossa sellaisia ei normaalisti ole. Voitaisiin sanoa että peliä ei voi olla ilman jonkinnäköistä voittoehto. Jopa antipelit tai kokeellisemmat pelit, kuten pelin rakennetta koetteleva taidepeli **The Stanley Parable**, pitävät sisällään tilanteita, jotka pelaaja voi tulkita voittoehdoksi saadakseen pelistä onnistumisen tyydytyksen.

rinnakkaista, pelikokemusta syventävää luuppia satunnaistapahtumien muodossa. Näissä "mitä teet?" -tyyppisissä pulmissa pelaajalle esitellään toimiston ongelmatilanne, tai sattuma, muutamien vastausvaihtoehtojen kera. Jokaisella vastauksella on vaikutus, joka voi resonoida työpaikalla hyvinkin monen virstapylvään päähän.

Bankruptcy!:n ydinluoppi:

1. Vastaanota rahoitusta
- 2a. Investoi raha tuottavuuteen
- 2b. Selviydy pelin satunnaishaasteista
3. Selviydy seuraavaan milestoneen

Leijonanosa pelikokemuksesta perustuu tähän, noin neljäskelisen kierron toistoon. Mielenkiintoa ylläpitävä monimutkaisuus ja syvyys peliin



Kuva 24: Kameranomitelmia 3d-ohjelmistossa.
Teemu Wilander (2014)

Vasemmalta sivulta löytyvän pohjaluonnoksen näytettyäni, Roviolla työskentelevälle ystävälleni (Esko Suomi), sain palautetta pelikonseptini kuvakulmasta. Tältä pohjalta tutkin pelin kameran kuvakulmaa *Google Sketchup*-ohjelman avulla uudelleen. Eskon huomio liittyi kuvakulman korkeuteen verrattuna moniin muihin aksonometriseen kuvakulmaa käyttäviin peleihin. Vasemman sivun luonnoksessa ilmenee että tämän korkean kuvakulman seurauksena ympäristön elementit vaikuttavat nojaavan pois päin katsojasta. Aivan kuin kaikki olisi kaatumassa selälleen. Lopulta vasemmalla olevista neljästä vaihtoehdosta valikoitui selkeänä ja aiemmat ongelmat välttävänä vaihtoehtona jatkoon numero 3 hieman muokattuna.

Graafisen tyylin muutoksen käynnisti opiskelijakollegani Tero Heikkisen huomio tyylin yhtäläisyyksistä Valven suosittuun *Portal*-videopelin mainosmateriaaliin. Kyse ei sinäällään ollut plagiaatista, vaan puhtaasta sattumasta - mutta päätin tästä huolimatta kehittää tyyliä sarjakuvamaisempaan piirrostyyliin ja rauhallisempiin väriskeemoihin. Teron mainitsemisissa mainostrailereissa oli tekninen, IKEAn graafista tyyliä muistuttava piirrostyyl, josta halusin lopulta etäännyä omassa pelissäni.

Pelimekaniikka

Tämä opinnäytetyö käsittelee pelin esituotantoa ja konseptointivaihetta. Joten tietyt tässä osiossa listatut pelin ominaisuudet eivät ole vielä edes esityskuva-asteella varhaisen työvaiheen vuoksi. Peli mittaa pelaajan pelisuoritusta kolmella mittarilla ja yhdellä resurssilla. Nämä kolme arvoa, *milestone*, *productivity* ja *stress* ovat asteikolla 0-100. Kahta ensimmäistä arvoa pelaaja pyrkii kasvattamaan edetäkseen pelissä, viimeistä, *stress*, pyritään pitämään minimissään.

Pelin ainoa puhdas resurssi, *funding* on pelaajan käyttöön tietyin väliajoin annettava rahamäärä, jonka avulla pelaaja tekee investointeja yrityksensä toimintaan. Jos rahat loppuvat kesken ennen milestonen läpäisyä, työntekijöiden *productivity* ja *stress* -arvot alkavat heijastamaan maksamattomia palkkoja, sekä yrityksen päivittäistoiminnan rahapulaa. Pelaaja on tilanteessa

jossa konkurssin todennäköisyys lähtee nopeaan kasvuun.

Milestone: Arvo, joka mittaa pelaajan etenemistä pelissä - verrattavissa roolipelien tasojärjestelmään. Yritykset aloittavat milestone 0:sta ja voivat jatkaa käytännössä loputtomiin. Jokainen milestone edustaa yhtä talouskautta yrityksessä, jonka läpäisyn jälkeen pelaaja saa käyttöönsä hiukan enemmän rahaa sijoittajiltaan.

Virstapylväiden ohittuessa todennäköisyys pelin voitto-olosuhteen tapahtumiseen, eli yrityksen ostotarjouksen tulemiseen kasvaa.

Productivity: Yrityksen tuottavuus on arvo jonka pelaaja ensisijaisesti pyrkii pitämään yllä. Stressi on pelin antagonisti, mittari siitä kuinka lähellä romahdusta yritys on. Korkean stressitason yrityksen työntekijät jättävät työpäiviä välistä, irtisanoutuvat tai palavat loppuun, sekä synnyttävät hyvin matalan työpanoksen. Korkean stressita-

son yritys on automaattisesti matalan tuottavuuden yritys, eikä peli etene nopeasti seuraavaan milestone-tasoon. Valtaosa pelaajan käytettävissä olevista työkaluista vaikuttaa joko ylentävästi tuottavuuteen, tai alentavasti stressiin. Ja näiden työkalujen vaikutuksia yhdistelemällä pelaaja ylläpitää yrityksessään etenemisen mahdollistavaa tasapainoa. *Productivity* -arvo seurataan jokaiselle työntekijälle erikseen, ja ynnätää pelaajan ruudulle total *productivity* -luvuksi. Yksittäisen työntekijän arvojen seuranta tapahtuu työntekijän omasta paneelista.

Tuottavuuteen vaikuttaa...

- Työpisteen taso (1-3 tähteä)
- Policy -mekaniikka
- Työntekijän stressitaso
- Toimitilan muuttajat
- Random event -sisältö.



Kuva 25. Pelin alussa käytävän firmageneraattorin (yllä) ensimmäisessä ruudussa pelaaja valitsee kuva-avataarinsa (väliaikaiskuviitus) ja nimensä. Tekstiruudun napauttaminen nostaa automaattisesti laitteen virtuaalinäppäimistö esiin.

Toisessa ruudussa pelaaja tekee päätöksen yrityksen toimialasta ja nimestä. Toimiala vaikuttaa pelikokemukseen satunnaistapahtumien ja yrityksen palkkausbonususten kautta.

Kolmannessa ja viimeisessä peliin vaikuttavia päätöksiä sisältävässä ruudussa (viimeinen on aloita/tee muutoksia -kysymysikkuna) ruudussa pelaaja valitsee ensimmäisen "sankariyöntekijänsä", joka käytännössä vastaa kahta tavallista työntekijää.

Stressi vaikuttaa tuottavuuteen negatiivisesti. Tuottavuus vaikuttaa tahtiin, jolla milestone (yrityksen level) saavutetaan. Eli stressi on pelaamista haittaava tekijä ja sen on tarkoitus käytännössä yksin muodostaa pelin vaikeusaste. Korkean stressitason on siis oltava yksiselitteisesti negatiivinen asia, jota suunnitelmassa on huomioitava ettei pelimekaniikkaan pääse syntymään tilannetta, missä pelaaja voi tietoisesti stressillä jarruttaa milestonen saapumista saavuttaakseen jotain hyötyä.

Tosin tällaisessa mekaniikassa voi mahdollisesti olla potentiaalia korkeat riskit - korkeat palkinnot -pelityyliin, joka sopii antipelien henkeen.

Jokatapauksessa stressimekaniikan tutkiminen käyttäjätestausten kautta on yksi lopullisen pelin tuntumaa merkittävästi määrittävistä asioista.

Yrityksen stressitaso, joka esitetään ylläolevalla mittarilla, määräytyy jokaisen työntekijän yhteen-

lasketusta stressiarvosta. Työntekijän stressi taas reagoi satunnaistapahtumiin, toimialan ja toimitalan muuttuihin, sekä yrityksen käytäntöihin (*policy*).

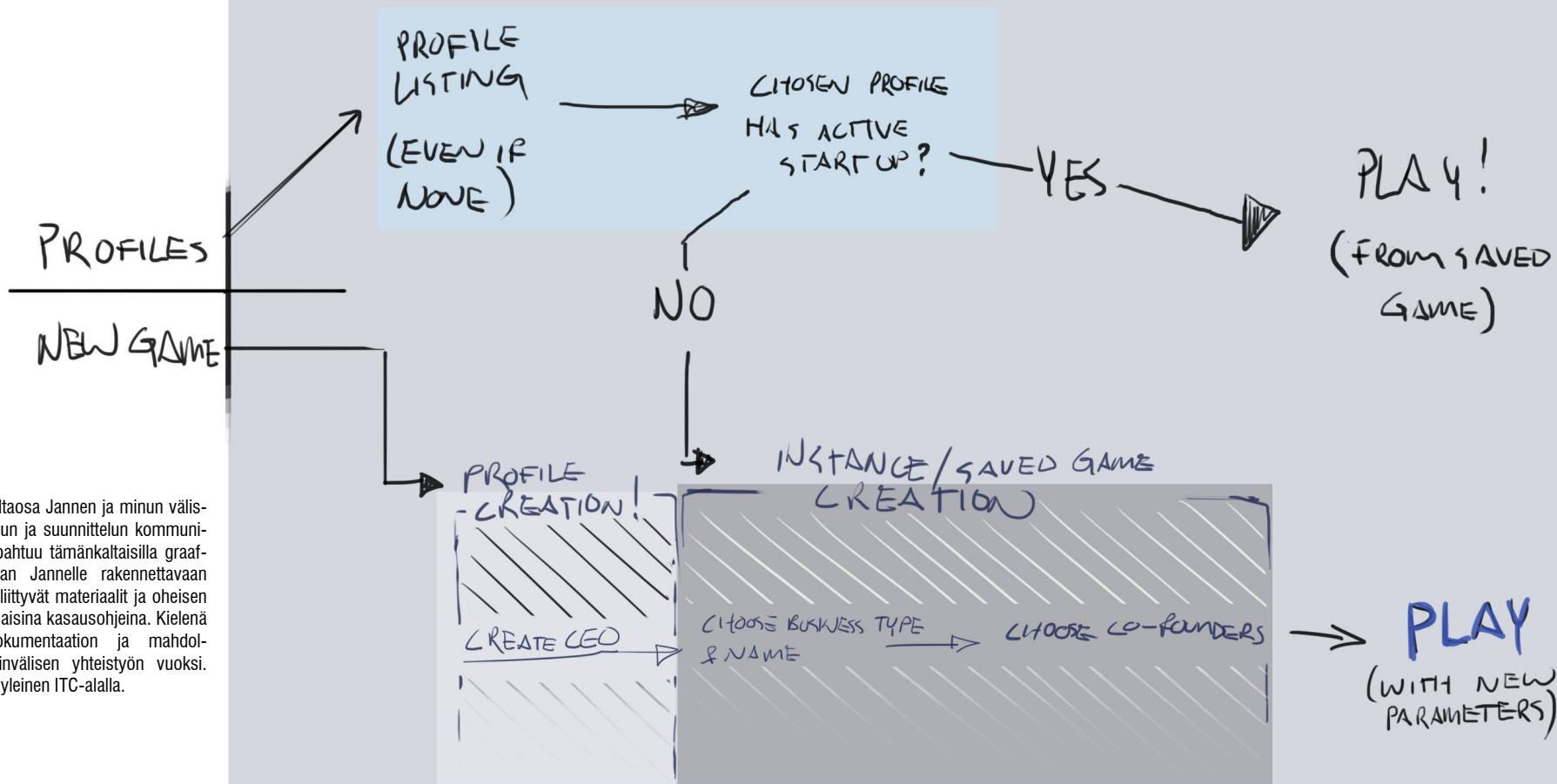
Policy-mekaniikka

Pelaaja voi rahaa vastaan aktivoida yrityksen sisäisiä käytäntöjä. Käytännöt aktivoidaan toimitusjohtajan työpisteeltä ja ne ovat tiloja joilla on vaikutus koko toimiston toimintaan siihen asti kunnes joko raha loppuu kesken, määräaikaivaikutus päättyy, tai pelaaja peruuttaa ne. Niitä voi olla aktiivisena vain tietty määrä kerrallaan (rajoitus määräytyy pelitestauksen mukaan). Käytäntömekaniikka muodostaa pelaajan tärkeimmän työkalupakin yrityksen tuottavuus- ja stressitasojen hallintaan, mutta ei tuo ratkaisua yksittäisiin työntekijöihin liittyviin ongelmiin.

Käytännöt ovat...

- Tuottavuustehostuksia (esim. *Crunch*: 50% lisää tuottavuutta, 25% lisää stressiä)
- Stressinvähentäjiä
- Random event –generaattoreita
- Lainaa. Rahaa kertalaakista, joka tosin miinustaa pelaajan tulevista milestone funding -kierroksista itsensä ennen pitkää puolitoistakertaisena takaisin.

Esimerkiksi käytäntö *Deadline* asettaa senhetkisen milestonen kellolle. Eli se läpäistään automaattisesti rahoituksesta riippumatta pelin määräämän minuuttimäärän sisällä, mutta vastaisuudeksi työpaikan stressitaso nousee valtaviin lukemiin. Tarkoituksena tällä on antaa rahapulasta kärsivälle pelaajalle toissijainen pelattavuusvaihtoehto, jossa rahan merkitys eliminoituu hinnasta. *Deadline* rohkaisee pelaajan tässä tilanteessa riskipelaamiseen, jossa panoksena on jälleen kerran koko yritys.



Kuva 26: Valtaosa Jannen ja minun välisestä muotoilun ja suunnittelun kommunikaatiosta tapahtuu tämänkaltaisilla graafeilla. Toimitan Jannelle rakennettavaan pelin osaan liittyvät materiaalit ja oheisen kuvan eräänlaisina kasausohjeina. Kielenä englanti dokumentaation ja mahdollisen kansainvälisen yhteistyön vuoksi. Käytäntö on yleinen ITC-alalla.

Important here: Player can swipe back and forth between Create CEO -> Business -> Co-Founder tabs!
 Important here: Player CANNOT swipe back to Create CEO tab, if migrating to Business creation from Profiles screen!

Työntekijöiden hallinnointi

Yksi tärkeimmistä kirurgisista työkaluista pelaajalla on yksittäisen työntekijän hallinnointiruuu. Tämä hahmoa klikkaamalla avautuva näkymä pitää sisällään säätimiä mittareita tämän voinnista (*productivity, stress, work satisfaction*), sekä näihin arvoihin vaikuttavia valintoja (palkan korotus ja lasku).

Työntekijäkohtainen stressi on riippuvainen työ-

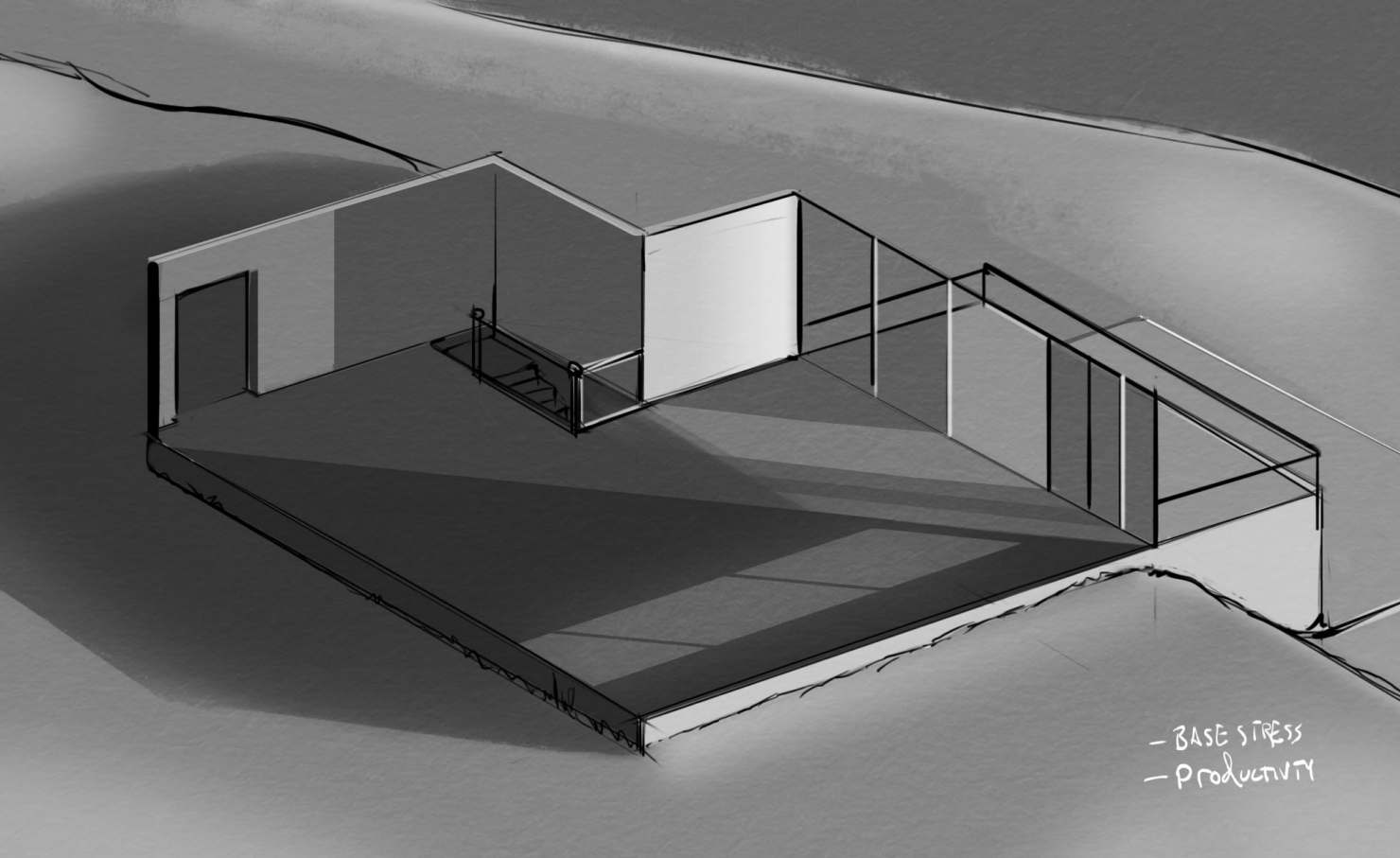
paikan pohjastressistä (esimerkiksi *työntekijän stressi* = (pohjastressi - employee level) * 2) Tämä mahdollistaa sen, etteivät kaikki työntekijät lähtökohtaisesti ota lopputiliä samalla hetkellä. Pelaaja tulee myös näin palkituksi työntekijöiden pitkäaikaisesta kehittämisestä.

Työtyytyväisyys on faktori joka syntyy stressiarvon, työpisteen tason sekä toimistotilan muuttujien yhteisvaikutuksesta. Korkean työtyytyväisyyden omaava työntekijä kehittyy nopeammin ja on

epätodennäköisempi ottamaan lopputiliä yrityksestä.

Pelaaja määrittää työntekijöiden palkkauksen palkatessa sekä lennosta liukusäätimellä pelin aikana. Muutoksille määrätään peliin käyttäjätestauksen avulla viive, jolla uusi palkka astuu voimaan, sekä karenssi aika ennen kuin sitä saa muuttaa uudelleen. Palkan säätö on suorassa yhteydessä *productivity*yn ja työtyytyväisyyteen, sekä tietysti yrityksen budjettiin.

Kuva 27: Luonnos pelaamalla palkinnoksi avattavasta rantahuvila -toimipisteestä. (2014)



Työntekijät...

- Saavat kokemusta ja tasoja.
- Voivat tulla sankarityöntekijöiksi (vastaava kuin co-founder)
- Voidaan potkia, voivat palaa loppuun, voivat lopettaa itse
- Vaikuttavat uniikkien *random eventien* syntyyn hahmoluokkansa mukaan.

Pelaajaprofiili, CEO

Peli erottelee mahdolliset samalla laitteella pelaajat CEO-profiilien perusteella. Yksi profiili seuraa aina yhden toimitusjohtajan peliä kerral-

laan ja pitää sisällään sen ajantasaisen edistyksen pelissä. Tallennukset eivät mahdollista liikkumista taaksepäin ajassa aikaisempiin pelitilanteisiin. Tämä siksi, että pelaajan tekemien virheiden peruminen tallennuksesta lataamalla ei ole pelityyli, jonka haluaisin mahdollistaa pelissä. Pelin nimi on Bankruptcy; Yrityksen romahdessa pelaajan tulee vain yrittää uudelleen.

Luodessaan CEO-profiilia, pelaaja voi valita itselleen profiilikuvan ja pelihahmon pelin tarjoamista vaihtoehdoista. Pelkkien valkoisten keski-ikäisten miesten tarjoaminen vaihtoehdoiksi on nykyään hieman kyseenalaista. Avatareissa tulee siis olla riittävä kirjo vaihtoehtoja, jotta useimpien pelaajien mieltymykset tyydyt-

tyvät. Ihmisyydestä irtauttamisen edut ja haitat.

Mahdollisena tulevana ominaisuutena pelaaja voi myös käyttää laitteen kameraa tai galleriaa oman profiilikuvansa määrittämiseen. Tällöin pelissä liikkuva pelaajaa ilmentävä CEO -pelihahmo tulisi valita erikseen.

Muotoilutuotteet

Peli sisältää pelaamalla käyttöön avattavia työpisteitä ja toimistoja, jotka ovat osa pelaajan palkitsemissijärjestelmää.

Pelin sisäinen tuoteperhekonsepti koostuu kuvitteellisen yhtiön tuotemallistosta toimistokäyttöön (esim. Hewlett & Packard). Se pitää sisällään pinnallisesti brändimielikuva -asteella käsitellyn yrityksen, joka on tuotteiden valmist(utt)aja, sekä kolme laatu/hintaluokkaa. Yritys on elokuvamaailmassa yleinen, geneerinen ns. ACME -yritys (American Company Manufacturing Everything).

Tällä portautuksella pyritään seuraaviin tavoitteisiin:

1. Pelaaja käyttää koko pelimekaanisten mahdollisuuksiensa kirjoja, eli ei jätä ostamatta parempia työpisteitä. Huonoin mahdollinen skenaario on, että pelaaja ei halua päivittää työpisteitään, tai kokee sen epämiellyttäväksi koska työpisteet ovat rumia.

2. Pelaaja ottaa haluihin ja mielikuviin pohjautuvia riskejä laitepäivitystensä kanssa, edesauttaen mahdollista konkurssiaan.

3. Pelaaja kokee investointinsa myös alitajuisella



Kuva 28: Esimerkki pelin sisäisistä tuotteista, Teemu Wilander (2014)

tasolla palkituksi. (Rationaalinen palkkio tulee kalliimpien työpisteiden parantamasta pelimenestyksestä.)

Puhtaasti virtuaalisessa muotoilussa, jota ei sido kustannukselliset ja tuotantotekniset kriteerit, on suuri riski sortua "epäuskottavan hyvän" muotoilun loukkuun. Keskeisenä muotoilukriteerinä tuoteperheissä on siis näennäinen uskottavuus. Teollisen muotoilun teknisyyksiä ei välttämättä noudateta, mutta pinnallinen mielikuva siitä täytyy synnyttää.

Bankruptcyn kaltaisen huumoripitoisen pelin suunnittelussa on tärkeää synnyttää uskottava maailma. Standup-koomikko Jimmy Carr on tiivistänyt hyvän vitsin teoriaksi; Vitsi luo odotuksen todellisuudesta, jonka kertoja sen jälkeen tarkoituksellisesti murtaa. Pelin sisäiset tuotteet ovat siis yhtäaikaista osa sen uniikkia, uskottavuuteen pyrkivää maailmaa, että työkaluja joi-

ta pelintekijät käyttävät horjuttaakseen katsojan odotuksia.

Käyttöliittymäsuunnittelu

Tässä vaiheessa pelin tuotantoa käyttöliittymien ja käyttökokemuksen suunnittelu on hyvin pinnallista ja alustavaa. Tämä on seurausta siitä yksinkertaisesta syystä, että käyttäjätestejä ei ole mahdollista järjestää ennen kuin pelissä on pelattavaa sisältöä riittävästi.

Allaoleva luonnostelu on hyvin löyhää pohdintaa ja perustuu pitkälti oman järkeilyni lisäksi benchmarking osiossa oleviin peleihin, sekä muotoilukakatemian käytettävyyssuunnittelun opetukseen. Ensikosketus: Menujen tulee olla visuaalisesti iskevät, asettaa yhdessä musiikin kanssa tunnelma peliin, ja olla paikka jossa pelaaja viettää vain hyvin vähän aikaa.

Käyttäjälähtöinen käytettävyyssuunnittelu ja käyttöliittymäsuunnittelu pohjautuu kokemuksiini mm. Laatupesuprojektista ja Mega-koto IPD-projektista Itä-suomen yliopiston kanssa.

Käyttöliittymässä navigointi perustuu kosketuskäyttöliittymällisten laitteiden standardeihin, pyyhkäisyyn ja tökkäämiseen.

Pelikuvan päälle tulevalla graafisella käyttöliittymällä viestitään pelaajalle tietoa tämän pelaamisesta. Tämä pitää sisällään productivity, stress ja milestone -mittarit. Overlay-käyttöliittymä on pelaajan ensisijainen tietolähde pelitalanteesta.

Tablet-laitteiden rajallisen ruututilan ja näytön fyysiseen kosketukseen perustuvan käyttöliittymän vuoksi pelin graafisessa käyttöliittymässä on yksinkertaisuus erityisen tärkeää. Tämä syn-



nyttää tilanteen jossa graafeina esitettävän informaation vastaanottamiseen ja siihen reagointiin perustuvassa pelissä joudutaan priorisoimaan näytettävä data. Pelaajalle ei voida heittää ruudun päälle PC-pelin tavoin yhteen näkymään kaikkea tietoa, johon päätöksenteko pelissä perustuu. Tätä ongelmaa kiertääkseen, osa informaatiosta kätetään erillisiin laatikoihin pelin sisälle. Esimerkiksi työntekijäkohtainen informaatio saadaan näkyville klikkaamalla hahmoa.

Painikkeiden varoalueiden tulee olla riittäväillä marginaaleilla varustettuja jotta ihmisten erilaiset tyyliä käyttää virtuaalisia painikkeita tulevat otetuksi huomioon. Ihmisillä on yksilöllinen sormen astento joilla kosketusnäytön painikkeita käytetään, nämä huomioimalla minimoidaan virhepainallukset. Suurilla, toisista erillään olevilla painikkeilla päällekkäisyyksien estäminen on helpompaa, mutta johta väistämättä aika minimaaliseen käyttöliittymään - tablettien suurem-

Kuva 29: Pelin tämänhetkinen käyttöliittymän perusnäkökulma tyhjällä toimistolla (2014)

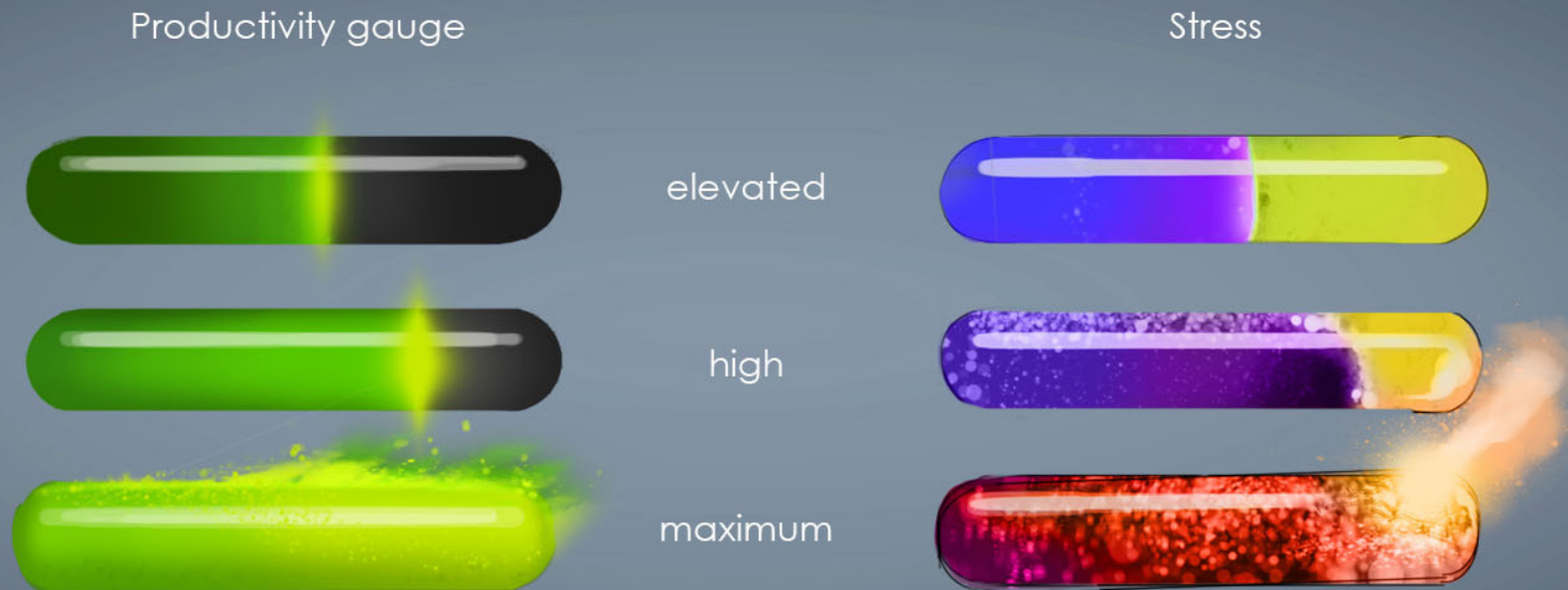
mista näytöistä huolimatta.

Päätin, että pelinäköymään tulevat mittarit viestivät pelaajalle ainoastaan yrityksen milestone -edistyksestä, sekä yhteisistä stressi- ja tuotavuusarvoista. Työntekijöiden henkilökohtaiset arvot piilotetaan kunkin työntekijän klikkauksen taakse. Tällöin syntyy myös työntekijäkohtainen tietokeskus jossa esimerkiksi huonon työntekijän tapauksen voi käsitellä yhden ruudun sisällä.

Graafiseen käyttöliittymään tulee seurattaviin toimiston yleismittareihin – eli Stress, Productivity ja Milestone -palkkeihin tilamuutoksia korostavat animaatiot. Näiden animaatioiden suunnittelussa huomioidaan ilmaistavan arvon luonne, sekä muutoksen negatiivisuus tai positiivisuus.

Esimerkiksi stressipalkin lähestyessä täyttä, palkki alkaa tärisemään patoutuneen paineen voimasta – lopulta räjähtäen auki kuin kaasuputki.

Animaatioiden rooli käyttöliittymässä on huomauttaa pelaajaa muutoksista. Muutosten tärkeyden tai voimakkuuden tulee myös olla luettavissa tehosteista. Toissijainen merkitys animaatioissa on niiden visuaalinen loisto, suuret välähtävät numerot saadusta lisärahoituksesta, sopivine visuaaleineen ja äänitehosteineen, on esimerkiksi Blizzardin World of Warcraft, ja Diablo -pelisarjoista nähty, ja hyväksi havaittu keino palkita pelaajaa. Perusajatus taustalla lienee että peli kaunistuu oikein pelattuna.



Kuva 30: Productivity- ja stressimittareiden *key art* esityskuvat (2014)

Viimeinen tässä vaiheessa tuotantoa peliin lisätty graafinen kokonaisuus on kauppa.

Kauppa on osa pelin resurssijärjestelmää. Pelaaja pystyy kuluttamaan saamaansa rahoitusta päivityksiin työntekijöiden työlaitteisiin. Se tapahtuu kokonaisuudessaan pelin alapalkista ylös vedettävässä kaupassa. Toistainen ratkaisuni on eräänlainen yhdistelmä puhelinten musiikkisoitimien albumilistausta, Sims -pelin kauppaa, sekä huonekalukauppojen katalogeja. Tarkoituksena tässä on löytää tasapaino tuttavuuden ja visuaalisuuden väliltä - Mukautua vallitseviin kosketusnäyttöliittymien standardeihin, mutta silti näyttää mahdollisuuksimman originaalilta. Kauppaa ei ole millään tavoin vielä sijoitettu peliin, joten sen suunnittelu varmasti elää vielä jatkossa. Nykyisen mallin skaalautuvuus suurelle tuotemäärälle tuskin riittää, jos tarjontaa laajennetaan nykyisestä.

Mitä seuraavaksi?

Lähikuukausien suunta kehitykselle on saada peli ohjelmoinnin osalta pelattavaan kuntoon. Odotan että kesän aikana tuotanto saadaan etenemään nopeammin, molempien tekijöiden akateemisten velvoitteiden poistuessa tieltä.

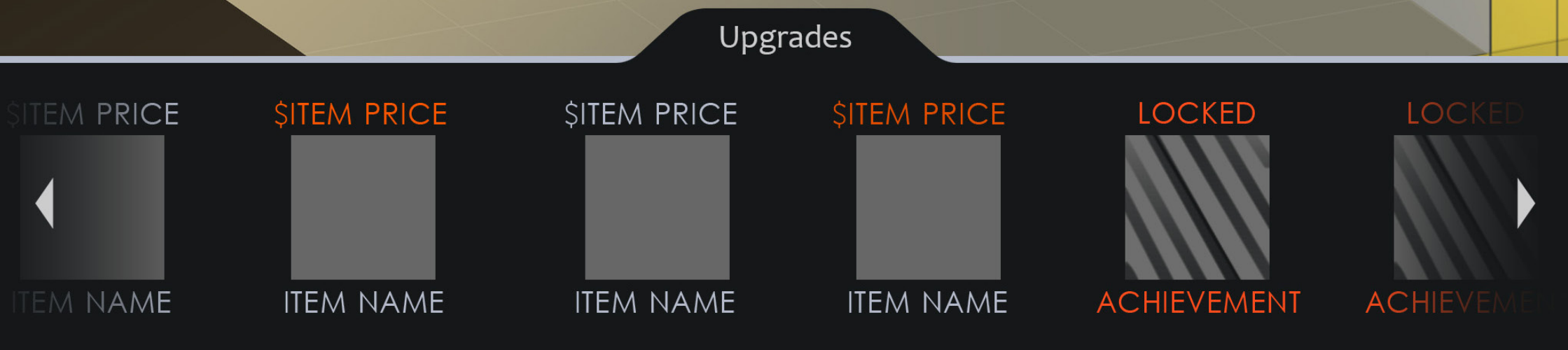
Pelattavan alfaversion ollessa saatavilla, ensimmäiset askeleet ovat käyttäjätestauksen käynnistäminen ja alkeellisen QA-systeemin rakentaminen (quality assurance).

Edessä on myös viikkoja kiillotusta: Monet graafiset elementit ovat priorisointijärjestyksen vuoksi erittäin hiomattomalla asteella. Käyttöliittymän toimialakuvakkeet ja CEO-portretit ovat kokonaan maalaamatta. Lähikuukausien aikana tehostuva kehitys pitää sisällään testauslähtöistä pelikokemuksen hiomista ja sisällöntuottoa.

Oma roolini vastaisuudessa tulee pitämään sisällään animaation kaltaisia tehtäviä, joista minulla ei ole yhtä vahvaa kokemuspohjaa kun muusta graafisesta suunnittelutyöstä. Joten oppiminen ei todellakaan pääsy löystymään koulun jäädessä taakse.

Pelin markkinointia ei myöskään ole vielä aloitettu. Tämä tarkoittaa omalta osaltani koko markkinointistrategian suunnittelua yhdessä Janneen kanssa, mutta ennenkaikkea myös omaan erikoisosaamiseen kuuluva videomateriaalin, kuten pelikuvan ja trailereiden tuottoa. Todennäköisesti suurin osa markkinointiin liittyvästä työstä tehdään ja joudutaan tekemään omin hartiavoimin ilman ulkopuolista lisäapua.

Kehitys ennen seuraavien tavoitteiden asettamista huipentuu, itse pelin tavoin, rahoituskierrokseen. Ns. *crowdfunding* -strategioiden ollessa maailmalla hyvin suosittuja niin kuluttajien kuin



valmistajienkin keskuudessa, tulemme todennäköisesti hyödyntämään tätä olemassaolevaa systeemiä pelikehityksen ylläpitoon. yleisörahoituksen etuna on sen skaalautuvuus. Saamamme tuen määrä avaa progressiivisesti "uusia ominaisuuksia" pelistä. Esimerkiksi viiden tuhannen euron välein peliin luvataan lisää tiettyä sisältöä, jonka kehitykseen tuo lisäraha käytetään.

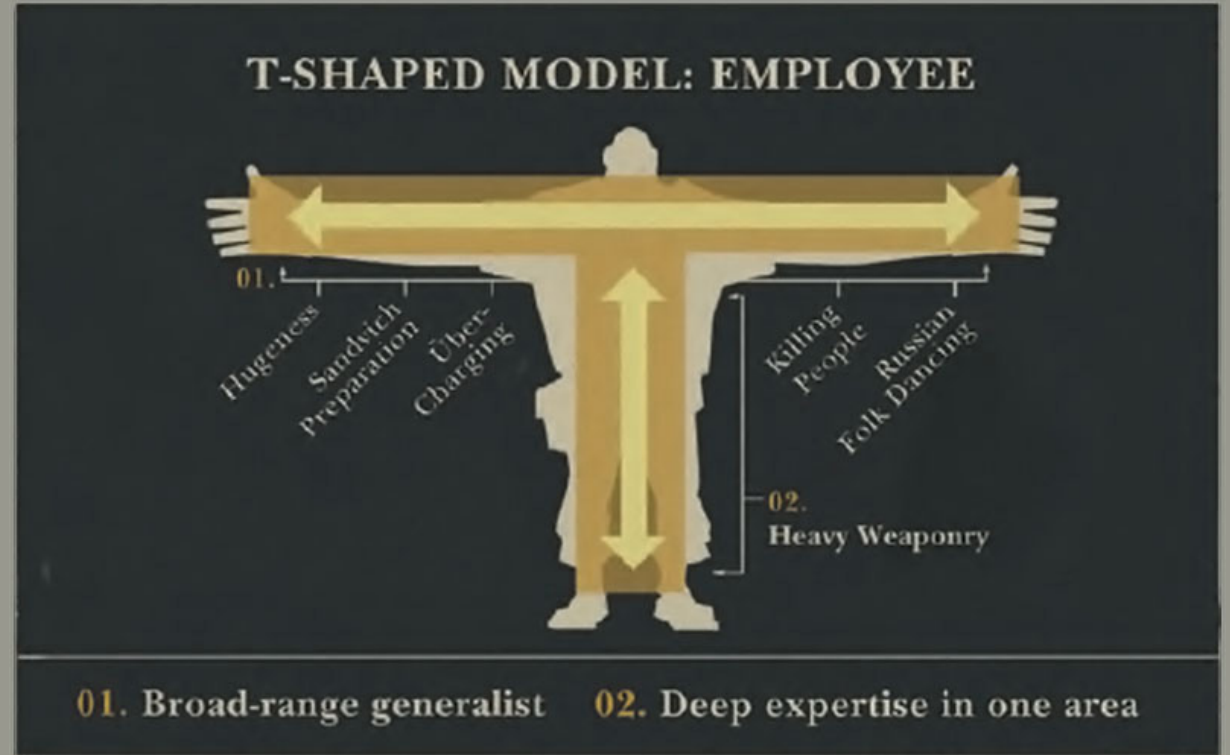
Lopullinen peli tulee olemaan julkaisulaitteen sovelluskaupassa myytävä tuote, mutta ennenkuin peli on virtuaalihyllyllä, me kehittäjät emme saa sen tekemisestä mitään. Käytännön syistä tämä on hyvin hankala järjestely, jos todella tahdomme omistautua tuotteen kehitykseen ja hiomiseen elinkelpoiseksi tuotteeksi.

Yleisörahoitus tarjoaa lääkkeen tähän ongelmaan, mutta sekin mahdollisuus avautuu vasta jos peli toteutetaan nykyisen suunnitelman mu-

kaisesti kokonaisuudessaan.

Tärkeintä kehityksessä on siten keskittyä sisimarkkinointiin heti kun markkinoitavaa materiaalia on riittävästi kasassa. Kesä- ja heinäkuun aikana paljastuu tuleeko Bankruptcy!:stä TripleBitin menestystuote, vai kääntyykö startup-elämän vaikeusaste meitä itseämme vastaan.

Kuva 32: Valven uusien työntekijöiden oppaasta löytyvä graafi T-mallin työntekijästä. (2012)



301_Pohdinta

Ammatilliset kokemukseni, jotka ovat pääasiassa olleet tämän opinnäytteen käsittelemisessä tehtävissä, ovat olleet jo näin varhaisessa vaiheessa uraani aivan mielettömiä kokemuksia.

Molemmista suurissa projekteissani olen saanut suuren määrän valtaa lopputuotteeseen, jonka olen käyttänyt itseäni vapaasti toteuttaen. Näissä projekteissa olen löytänyt itsestäni laaja-alaisesti viihdetuotekehitystä hallitsevan luovan johtajan piirteitä, sekä päässyt kehittämään sellaisia taitoja, joita muotoiluakatemiassa ei opintojeni aikana opetettu.

Yritysrekrytoinnissa, etenkin luovilla aloilla, tunnetaan ajatus T-mallisesta työntekijästä (eng. *T-shaped skills*). Tämä tarkoittaa ihmistä, jolla ylläolevan kuvan kaltaisesti, on yksi (tai useampi) syvä erikoisosaamisalue, sekä laaja spektri sitä tukevia matalammalla osaamistasolla olevaa taitoa. Tämä malli on viitoittanut ja muokan-

nut omaa ammatillista kehittymistäni, jopa ennen kuin tiesin sen olemassaolosta.

Samaisessa Valven käsikirjassa (latauslinkki löytyy kuvälähteen yhteydestä), valotetaan myös yrityksen järjelyä T-mallin vahvuuksista; korkean erikoisosaamisalue on se mikä kontribuoi tuotteen laatuun, laaja pintapuolisempi yleisosaaminen taas edesauttaa työntekijän yhteistyövalmiuksia tovereidensa kanssa.

Yksi suurimmista ammatillisista esikuvistani, Syd Mead, on hyvin tunnettu seuraavalta sivulta sivulta löytyvän kaltaisista pohdinnoistaan. T-malli on muotoilijoille hyvin tuttu käsite - tietynlainen generalismi kuuluu keskeisesti klassiseen teollisen muotoilijan kuvaan.

Niinpä, nyt takana olevassa opinnäytetyökokonaisuudessa olen päässyt esittelemään monia vuosien yli hankkimiani taitoja, jotka toivottavasti

erottavat minut edukseni erityisosaamisessani, sekä myös johtotehtävieni ja kokemukseni kautta hankittua joukkuepelistilmää.

Vaikkei teollisen muotoilun koulutus Savoniassa suoranaisesti painota johtajuutta, olen kuitenkin leijonanosassa projektejani päätenyt johtavaan rooliin. Olen tämän ja aiempien projektieni parissa todella oppinut ymmärtämään teknisen alan ammattilaisten, niin insinööri- kuin ohjelmistotekniikan saralta, kuin monialaisten taideteollisten osaajien ammattikieltä. Erityisesti musiikista hankkimani yleissivistys on valtava voimavara taidejohtamisessa.

Me muotoilijat palvelemme aisteja, ja työomme on alati niiden armoilla. Myös niiden aistien, jotka eivät suoraan liity työhömmme.

Teollisen muotoilijan, etenkin kaltaiseni virtuaalituotteiden suunnittelijan, on helppo unohtaa että

“Here's the core thing about creativity: You have to be three people. You have to be the person who's creating the idea, solving the problem. You have to be the person who's the technician, solving the problem in a technical format that's useable, and you have to be the third person who's off-stage, watching those two people do what they do.”

- Syd Mead

näön lisäksi on olemassa muitakin aisteja. Pelien ja elokuvien maailmassa ei ehkä vielä aisti tuoksua ja makuja - mutta kuulo on ollut jo jonkin aikaa mahdollisuuksien piirissä. Ollakseni kokonaisvaltainen tuotemuotoilija, minun täytyy kontrolloida koko tuotteen kokemusta.

Molemmat peliprojektini ovat siten hyötäneet valtavasti Juha Miettisen avulla syntyneistä yhteyksistä Savonian Musiikin ja tanssin laitokselle. Musitan opiskelijat ja Risto Toppola olivat suorastaan instrumentaalisia Bankruptcyn *soundin* synnyssä.

Meidän visuaalisen puolen opiskelijoiden ja ammattilaisten ei tulisi koskaan unohtaa sitä, miten ihminen reagoi ääneen. Se muokkaa mielikuviamme visuaalisista kokemuksista valtavasti, ja on aistikokemuksia jotka ihmismieli muistaa parhaiten. Parasta näissä projekteissa on ollut nimenomaan musiikin ja äänen alan ihmisten

kanssa työskentely. Olen oppinut ymmärtämään sitä inhimillistä yhteyttä mikä äänellä ja kuvalla on. Miltä jokin, mikä on visuaalista, kuulostaa kun se on oikein. Nämä kokemukset avasivat silmäni äänelle. Samalla opin miten vaikeaa on johtaa ihmisiä jotka puhuvat samasta asiasta pitkälle jalostuneella, täysin vieraalla kielellä. Joillain tämän opinnäytteen lukijoilla voi olla samanlaisia tunteita.

Viimein, tämän opinnäytteen tavoitteita sivuten, edessä on työelämään siirtyminen. Bankruptcy! ei ole valmis, eikä tule valmistumaan kevään aikana. Ensimmäisessä kaupallisessa peliprojektissani on vielä siis työnsarkaa. Tämä antaa minulle myös erinomaisen mahdollisuuden keskittyä omien taitojen laajentamiseen ja syventämiseen vielä entisestään: Animaatio ja Unity -pelikehitysympäristön syvempi tuntemus ovat asioita, joiden tiedän edistävän sekä Bankruptcyä, että tulevia työnäkymiä.

Ensimmäiset työpaikkani ja seuraavat projektini tulevat toivottavasti olemaan vanhemman ammattilaisen alaisuudessa työskentelyä. Minulla on vielä paljon opittavaa “ruohojuuritason” tekemisestä, ennenkuin olen valmis johtamaan ammattilaisia.

Toivon ja itse myös uskon että hankkimani monialainen osaamiseni viihdeteollisen muotoilun sisällä tekee minusta ennenpitkää arvokkaan työntekijän. Turvatakseni oman ammatillisen tulevaisuuteni, minun todella täytyy olla korvaamaton asiakkailleni - ja edelleen lainaten Syd Meadia; olla ainaisesti utelias, sekä arvostaa minua ympäröivää maailmaa. Onnistuminen ei ole aktiviteetti, se on lopputulos.

Kuvalähteet

Kuva 4: *Reset 02*, **Theory Interactive**, (2013)

<http://reset-game.net>

http://reset-game.net/wp-content/uploads/2013/01/reset_02.jpg

Kuva 5: Production pipeline

Design Cinema episode 53 - Illustration vs. Industrial design, **Feng Zhu** (2012)

<https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL>

https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw

Kuva 7: Kuvakaappaus elokuvasta *Metropolis* (1927). public domain

Kuva 9: Syd Mead urakollaasi

How Do You Design The Future? Ask Syd Mead, **Speedhunters.com** (2014)

<http://www.speedhunters.com/2014/01/design-future-ask-syd-mead/>

Kuva 10: *Classic Light Cycle*, **Daniel Simon** (2010)

<http://www.DanielSimon.com>

Kuva 11: Daniel Simon kollaasi

Kaikki kuvat *Meet the man behind Tron's vehicles*, **Top Gear** (2011)

<http://www.topgear.com/uk/photos/tron-bike-2011-08-18?imageNo=1>

Kuva 12: Vertailukollaasi

1. Kuvakaappaus *Flatout 2* pelistä, *Road King*, **Bugbear Entertainment**

2. *Mustang Saleen S197*, **Robert Szabo** (2014)

<https://www.flickr.com/photos/51916963@N06/13408049424/>

Käytäntö-osion kansikuva:

Lavastettu arkistokuva minusta työskentelemässä

Matti-Juhani Pekkanen (2014)

Kuva 14. Kuvakaappaus elokuvasta *Wargames*, **United Artists, MGM** (1983)

Kuva 16. Tukkuvalokuva *Corporate Training*, **Publicspeakingtraining.ie** (2014)
<http://publicspeakingtraining.ie/portfolio/corporate-public-speaking-programmes-customised/>

Kuva 17. *The Person With an Umbrella*, **Nemeziyaa**, Dreamstime.com (2014)
<http://www.dreamstime.com/stock-image-person-umbrella-field-image35127781>

Kuvat 18-21, kuvakaappaukset peleistä:

Tropico 4 (**Calypso**)

Sims 2 (**Electronic Arts**)

FTL (**Subset Games**)

Evil Genius (**Relic, Sierra**)

Kuva 32. *T-Shaped Model: Employee, Guide for New Employees* (sivu 47), **Valve software** (2012)
http://www.valvesoftware.com/company/Valve_Handbook_LowRes.pdf

Muut kuvat

Teemu Wilander (2012-2014)

Lähteet ja viitteet

Entertainment design program, **Art Center School of Design**, verkkosivu (2014)
http://www.artcenter.edu/accd/programs/undergraduate/entertainment_design.jsp

Industry Outlook, **FZD School of Design** (2012)
<http://fzdschool.com/entertainment-design/industry-outlook>

Design Cinema episode 53 - Illustration vs. Industrial design, **Feng Zhu** (2012)
<https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL>
https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw

Keskustelu käyttäjän **nonentity (Bradley W. Levis)** ja näyttelijä Mark Hamillin välillä, 2011
Dokumentoitu osoitteessa: <http://www.robotpirate.com/forums/index.php?topic=306.0>

Review For Metropolis, **David M Arnold**
<http://www.imdb.com/reviews/117/11750.html>

How One Brilliant Decision In 1973 Made George Lucas A Multi-Billionaire Today, **Brian Warner**,
Celebritynetworth (2014)
<http://www.celebritynetworth.com/articles/entertainment-articles/how-one-genius-decision-made-george-lucas-a-billionaire/>

B.F.A. in Entertainment Design, professori Tamara Brantmeierin haastattelu,
University of Wisconsin-Stout (2013)
https://www.youtube.com/watch?v=F_C5o6EE2XY

Lähteinä: IDSA Industrial Designer's Society of America
<http://www.idsa.org/syd-mead-50-years-designing-future>

How Do You Design The Future? Ask Syd Mead, **Speedhunters.com** (2014)
<http://www.speedhunters.com/2014/01/design-future-ask-syd-mead/>

Art Centerin Entertainment design -opintosuunnitelma, **Art Center School of Design**
http://www.artcenter.edu/accd/programs/undergraduate/entertainment_design/course_of_study.jsp

Art Center Timeline, **Art Center College of Design** (2010)
<http://www.artcenter.edu/accd/campus/timeline.jsp>

Design Cinema episode 29 - FOV in Games, **Feng Zhu** (2012)
<https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL>

Käännös artikkelista *5th Generation Light Cycle*, **Tron.Wikia.com**
[http://tron.wikia.com/wiki/Light_Cycle_\(5th_generation\)](http://tron.wikia.com/wiki/Light_Cycle_(5th_generation))

Daniel Simon haastattelu, **IamROGUE.com** (2013)
<http://www.youtube.com/watch?v=3OmX3J7nKdc>

Blogin *about-sivu*, **Theory Interactive** (2011-2014)
http://reset-game.net/?page_id=2

Haastattelu *Rally Trophy* -projektista, 2014
Sami Räihä, Game Designer & Car Graphics Lead, Bugbear Entertainment (2000-2001)

Käytäntö

The Startup Game -lainaus, **Janne Parkkila** (Triplebit oy)
Lähde liitteissä.

Lainaus elokuvan *Wargames* dialogista, **United Artists, MGM** (1983)

Emergent gameplay määritelmä, **Wikipedia**
http://en.wikipedia.org/wiki/Emergent_gameplay

Henric Suuronen core game loop -lainaus, **Gamasutra** (2012)
http://www.gamasutra.com/view/news/173732/Video_How_to_make_killer_game_loops.php

Pohdinta

2019 A Future Imagined by Syd Mead, haastattelu, **Joaquin Montalvan** (2008)
<https://www.youtube.com/watch?v=g-dHXN8Po7U> tai <http://vimeo.com/17376932>

Catching up with Syd Mead, haastattelu, Dotted Line, **Jgold** (2010)
<http://blogs.artcenter.edu/dottedline/2010/12/16/syd-mead/>

Liitteet: Alkuperäiset *game proposal*, *concept* ja *design* dokumentit.

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:

Platform(s):

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:

Platform(s):

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers f

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:

Platform(s):

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:



Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:

Platform(s):

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

1 Game Concept

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison.

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:

Platform(s):

Please, check the Game Concept Document for further information.

2 Market Analysis

2.1 Target Market

Genre: Manager Simulation

Platform: Mobile

Leading titles: Game Dev Story (mobile) & Game Dev Tycoon (PC)

Age range:

Gender: male

Other key characteristics:

2.2 Top Performers

This introduces the top performers and breaks down their sales numbers for comparison

2.2.1 Game Dev Story

Unit sales: GooglePlay: 100-500k (approx. 200k, because 22k reviews)

Price at market: 1,49 € (originally 3,59 €)

Shipping date:

Platform(s): iOS, Android, (PC in Japanese original)

2.2.2 Game Dev Tycoon

Unit sales:

Price at market:

Shipping date:

1 Game Conc

Please, check the Game