

Ex Cinere Checkmate
Kuinka lisätä animaatioon pelillisiä elementtejä

Jenni Välitalo

Kaupan ja Kulttuurialan opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2014

TIIVISTELMÄ

LAPIN AMMATTIKORKEAKOULU, Kaupan ja Kulttuurin osaamisala

Koulutusohjelma:	Kuvataide
Opinnäytetyön tekijä(t):	Jenni Välitalo
Opinnäytetyön nimi:	Ex Cinere Checkmate
Sivuja (joista liitesivuja):	26 (6)
Päiväys:	
Opinnäytetyön ohjaaja(t):	Jari Penttinen, Eija Rajalin
<p>Opinnäytetyöni aiheena on pelillisten elementtien lisääminen animaatioon. Sen tavoitteena on tutkia tekemääni animaatiota, joka on rytmitetty pelillisiä elementtejä varten.</p> <p>Käsittelen tekemäni animaation tekoprosessin, jossa selostan mitä animaation tekoon tarvitaan ja mitä on otettava huomioon animaatiota tehdessä. Ongelmien ratkaisu on myös osana tätä tekstiä.</p> <p>Käsittelen myös valitsemani pelielementin, Quick time eventin, toiminnan ja mitä sitä käyttäessä on otettava huomioon, jotta pelin pelaaminen olisi mahdollisimman miellyttävää. Käsittelen myös inspiraation lähteeni, sekä vanha arcade-peli nimeltä Dragon's Lair, joka toimi referenssinäni.</p> <p>Lähteinäni toimii mainitsemani Dragon's Lair ja kirja nimeltä Level UP (2010), joka on pelintekijöiden käsikirja. Tekoprosessiani havainnollistamassa ovat kuvankaappaukset tekemäni animaation jokaisesta kohtauksesta, sekä suunnitteluprosessin aikana luomani luonnokset ja valitsemani väripaletti.</p> <p>Olen työni lopputulokseen tyytyväinen, vaikka muutamat puutteet jäivät hieman harmittamaan. Äänimaailman luominen oli näistä yksi. Minulla ei riittänyt sen luomiseen aikaa, joten animaatio jäi kokonaan ilman ääniä. Animaatio kuitenkin kykenee kertomaan tarinansa ilman ääniä. Animaation pituus oli toinen asia, joka oli harmillista, mutta animaatio on tarpeeksi pitkä antamaan viittauksen kokonaiseen peliin.</p>	
Asiasanat: animaatio, tietokonepeli, digitaalipiirtäminen	

ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Business and Culture

Degree programme:	Visual arts
Author(s):	Jenni Välitalo
Thesis title:	Ex Cinere Checkmate
Pages (of which appendixes):	26 (6)
Date:	
Thesis instructor(s):	Jari Penttinen, Eija Rajalin
<p>My subject is how to add game-like elements to an animation, the aim of which is to explore my animation which is paced around game-like elements. I'll explain the making process of my animation, which helps you to understand what you need to make an animation and what must be taken into consideration. Problem solving is also a part of this text.</p> <p>I'll also explain the game-like element I have chosen, Quick Time Events (QTE), how it works and what needs to be taken into consideration when you use it so that playing the game would be as pleasant as possible. I'll also tell you about the source of my inspiration for this job, as well as about an old arcade game called 'Dragon's Lair', which will work as a reference.</p> <p>My sources will be 'Dragon's Lair', which I had already mentioned and a great book called 'Level UP', which is a gamemaker's guide. My making process is demonstrated by screenshots from all the scenes of the animation I made as well as sketches I made during the designing process. Also, the chosen colour palette is there.</p> <p>I'm satisfied with the outcome of my work, even though some of the shortcomings made me a little disappointed. The creation of the sound world was one of them, I didn't have enough time to make them so the animation is completely mute. The animation can still tell it's story even without sounds. The length of the animation is also one which was a shame, but it is long enough to give you a reference to the whole game.</p>	
Asiasanat: animation, computergame, digitaldrawing	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLLYS	4
1 JOHDANTO	5
2 IDEAN SYNTY JA SEN TAUSTA	6
2.1 Tausta	6
2.2 Idea	6
3 SUUNNITTELU PROSESSI	8
3.1 Pelin tarina	8
3.2 Suunnittelun alku ja pelin mekaniikka	8
3.3 Quick time event (QTE)	9
3.4 Suunnitelman luonnostelu	11
4 LUOMISPROSESSI	12
4.1 Animointiohjelman valinta	12
4.2 Työprosessi	12
4.2 Lopputulos	15
5 POHDINTA	17
LÄHTEET	19
LIITTEET	20

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni sai alkunsa kiinnostuksestani animaatioiden tekemiseen ja rakkaudestani tietokonepeleihin. Olin myös tietoinen 2D-animaatiokurssista, jonka suorittaisin syyslukukaudella 2014 ja jota voisi hyvin hyödyntää opinnäytetyön tekoon. Halusin myös hyödyntää tätä animaatiota jossain, jolloin kuvaan tulivat tietokonepelit. Tutkimuskysymyksekseni muodostui: Kuinka lisätä animaatioon pelillisiä elementtejä? Tavoitteenani oli luoda lyhyt animaatio tietokonepeleistä ja rytmittää se niin, että pelilliset elementit toimivat sen kanssa hyvin. Pelielementiksi valitsin Quick time eventin. Opinnäytetyö tulisi olemaan demo versio suunnittelemastani pelistä.

Tämän työn referenssinä toimii arcade peli nimeltä Dragon's Lair, jonka graafisuus perustuu Disney-tyyliseen animaatioon. Pelin ideana on painaa nappeja, jotka antavat pelihahmolle käskyn mihin suuntaan kulkea ja hyökätä vihollisten kimppuun. Pelikone lukee nappien painallukset ja näyttää ruudulla katkelman animaatiosta.

Kirjallisuuslähteenä oli Level UP (2010), joka on pelintekoon tarkoitettu käsikirja. Siinä on hyvä ohjeistus aloittelijoille. Lisäksi hyödynsin Kuinka hevonen toimii (2009), tämä kirja antoi hyvän anatomiareferenssin animaationi nelijalkaiselle hahmolle.

Päätyökalunani animaation ja pelin tekoon toimi Adobe Flash CS6, jonka ohella käytin ohjelmaa Adobe PhotoShop CS6, taustojen ja muiden isompien liikkuvien elementtien luontiin.

2 IDEAN SYNTY JA SEN TAUSTA

2.1 Tausta

Idea sai vaikutteita arcade pelistä nimeltä Dragon's Lair. Peli on julkaissut Cinematronics vuonna 1983. Se omai animaation, jonka on luonut ex-Disney animaattori Don Bluth. Sen ajan pelikoneet eivät kykeneet näyttämään yksityiskohtia, isoa resoluutiota tai montaa kuvaa per. sekunti. Dragon's Lair pääsi noiden rajoitusten yli käyttämällä laserlevyä, mutta omai muita rajoituksia pelattavuudessa. (Wikipedia 2014, hakupäivä 19.8.2014). Näitä rajoitteita oli mm. pelaajan vapaus pelihahmon liikuttamiseen, joka oli tuohon aikaan jo normaalia peleille. Onneksi pelin grafiikka pelasti tämän miinuspuolen täysin. Peli näytti Disney animaatiolta, joka oli mullistavaa sen ajan arcade peleille.

Dragon's Lair pelissä ei ohjata itse pelihahmoa niin kuin yleensä sen ajan peleissä. Sen sijaan sinä annoit ohjeita pelihahmolle mitä tehdä. Voit päästä käsiin eri alueisiin laserlevyllä, riippuen siitä minkä komennon annat. (The International Arcade Museum 2009, hakupäivä 19.8.2014). Näiden kommentojen antaminen toimii pelikoneen ohjaimella ja napeilla, joita ovat: vasemman tai oikean käden miekka nappi. Ohjaimella voit komentaa suunnan minkä pelihahmo voi ottaa tälläisen tilanteen ilmestyessä peliruudulle. Miekka nappia käytetään kun peliruudulle ilmestyy vihollinen, johon pelaajan on reagoitava mahdollisimman nopeasti.

2.2 Idea

Tiesin että tutun ja turvallisen työstäminen olisi helppoa ja opinnäytetyö olisi lähes vaivaton, mutta halusin oppia jotain uutta tämän opinnäytetyön kanssa ja haastaa itseni. Syksyllä 2014 oli tiedossa 2D-animaatiokurssi, joka tulisi olemaan jotain täysin uutta minulle, joten päätin hyödyntää tätä kurssia. Opinnäytetyöstäni tulisi animaatio, mutta millainen? Oli mietittävä tutkimuskysymys.

Olen jo muutaman vuoden käynyt Cosplay-tapahtumissa, missä järjestetään taiteilijoille kuin muillekin käsityöläisille taidekuja, jonne on mahdollisuus mennä myymään omia tuotteita. Olen myynyt omaa taidettani näillä taidekujilla ja tahdoin myös hyödyntää animaatiota siten että voisin myydä sitä.

Pelkän animaation myyminen kuitenkin kuulosti hassulta, jolloin tässä vaiheessa kuvaan astui videopelit. Olen aina pitänyt videopeleistä ja tahtonut kokeilla niiden tekoa. Joten päätin yhdistää animaatiokurssilla tekemäni animaation peliin. Olin jo tietoinen myös Dragon's Lair pelistä, joten referenssin etsiminen ei ollut vaikeaa. Näin tutkimuskysymykseksi syntyi; Kuinka lisätä animaatioon pelillisiä elementtejä? Eli tutkimuskohteenani toimii tekemäni animaatio, johon pyrin luomaan rytmin, joka toimii hyvin pelillisten elementtien kanssa.

3 SUUNNITTELU PROSESSI

3.1 Pelin tarina

Pelin tarina kertoo sotilaskapteenista nimeltä Laone ja demonista nimeltä Grant. Nämä kaksi hahmoa ovat tehneet sopimuksen keskenään. Laonen puoli sopimuksesta on että hän saa komentaa Grantia ja käyttää tuon voimia apunaan taistelukentällä, joka mahdollistaa hänen paikkansa miesten johtamassa armeijassa, minne ei naisia yleensä oteta. Grant on vastineeksi saanut osan Laonen eliniästä.

Laonen kansa on sodassa demoneita vastaan, jotka ovat hyökänneet Infernumista, koska he ovat kokeneet että ihmiset ovat hävässeet heitä.

Grant on myös alkujaan Infernumista ja oli todella hyvässä asemassa, mutta hän teki jotain sääntöjen vastaista ja mies karkotettiin kuolevaisten maahan, eli ihmisten keskuuteen.

Näillä kahdella hahmolla on olemassa laajempi tarina, mutta tahdoin rajata peliin vain pienen osan siitä. Peli sijoittuu sotakentälle, missä demonit ovat niskanpäällä ja miltei kaikki ihmisten joukoista on tuhottu maantasalle. Jäljellä on enää Laone ja Grant, heidän tehtävänä on tuhota demoneiden komentaja mahdollisimman nopeasti, jotta demonit menettävät järjestyksen ja joutuvat sekasortoon.

Loppuun mainitsen vielä sen, että tämä tarina on minun ja Laura Torvisen suunnittelema. Päähenkilöistä Grant on minun suunnittelema täysin, kun taas Laone on Lauran käsialaa.

3.2 Suunnittelun alku ja pelin mekaniikka

Pelin suunnittelu alkoi lähinnä ideoiden pyörittämisellä mielessä. Mietin myös kuinka rajata peliä opinnäytetyötä varten, koska tiesin etten ehtisi tekemään koko peliä annetussa ajassa. Päätin siis tehdä pelistä demo version, josta minun on helppo jatkaa pelin työstämistä eteenpäin omalla ajallani.

Tiesin jo millaisen pääpelimekaniikan tahdon luoda animaatio-osuuteeni kiitos Dragon's Lairin. Tämän peliosion ideana on painaa tiettyä näppäimistön nappia, kun sen näppäimen kuva ilmestyy ruudulle. Jos pelaaja painaa nappia onnistuneesti oikeaan aikaan, etenee animaatio eteenpäin. Tätä kutsutaan Quick time eventiksi.

Ideanani on myös luoda peliini toinenkin pelillinen osapuoli, jossa joutuu käyttämään logiikkaa. Idea tähän lähti shakista, joka antoi pelin ulkoasulle ja nimelle idean. Minulla ei kuitenkaan ollut aikaa laittaa näytettä tästä peliosasta demooni, joten en selitä siitä tässä opinnäytetyössä sen enempää.

Nimi Ex Cinere tarkoittaa ”nousta tuhkista” ja tätä nimeä olemme käyttäneet keksimästämme isosta tarinasta. Alaotsikko Checkmate eli ”Shakkimatti” on viittaus pelin teemaan.

Kuten mainitsin, shakki antoi pelin ulkoasulle idean, jota näkee hyvin paljon itse animaatioissa. Maasto jossa animaatiohahmot liikkuvat on shakkiruudukko ja taustalla näkyy isoja shakkinappuloita, jotka ovat osittain tuhottu, koska ne ovat kukistettu taistelussa.

3.3 Quick time event (QTE)

Mikä tarkalleen on Quick time event, lyhennettynä QTE? Se on toiminto, joka pakottaa pelaajan tekemään nopean käskyn napin painalluksella tai joutuu kärsimään ikävän iskun tai jopa pelin päättymisen epäonnistuessaan. Pelaajat joko rakastavat QTE:ta tai vihaavat niitä. (Rogers, Scott 2010)

QTE:n käyttämiseen kannattaa ottaa tietyt asiat huomioon. Ajoitus on kaikki kaikessa. Käytä QTE:ta tilanteissa, joissa on todella iso impakti pelin etenemiseen. Anna pelaajalle hetki tajuta QTE-ikonin ilmestyminen ja toinen hetki painaa tarvittavaa nappia. Valitse tietyt QTE-napit joita pelaaja tulee käyttämään läpi koko pelin ajan. Satunnaisten nappien painelu saa pelaajan vain keskittymään ilmestyviin ikoneihin, jolloin itse pelin katselu jää vähemmälle. Pidä huoli että QTE-ikonit ovat isoja ja helposti nähtävissä, sekä ymmärrettävissä. Ikoneiden paikka ruudulla on myös hyvä pitää samana, muuten pelaaja saattaa olla ymmällään, jos ikoni ilmestyy eri paikkaan kuin viimeksi. Jos pelaaja epäonnistuu painamaan oikeaa nappia oikeaan aikaan, yritä ohjata pelaaja mahdollisimman nopeasti samaan QTE-kohtaan, jonka tämä epäonnistui.

Samojen kohtausten toistaminen on kyllästyttävää. Älä myöskään anna liian julmaa loppua QTE:n epäonnistuessa. Ehdotan että pelaaja ottaisi vain vahinkoa ja pienen takaiskun epäonnistuessaan. (Rogers, Scott 2010)

3.4 Suunnitelman luonnostelu

Aloitin animaation luonnostelun kuvakäsikirjoituksella, jota sain aikaiseksi kahdeksan ja puoli sivua ja kuusi ruutua per sivu. Sitä piirtäessäni, pelkäsin että siitä tulee aivan liian lyhyt, mutta kun pääsin animoimaan huomasin että tuskin ehdin animoimaan koko kuvakäsikirjoitusta. Päätin siis tehdä animaatiota niin paljon kuin pystyin kurssin aikana. (Liite 1.)

Seuraavaksi oli vuorossa hahmosuunnitelmat. Alkujaan nämä hahmot ovat yksityiskohtaisia ja piirretty semirealistisesti, riippuen piirtäjästä. Helpottaakseni animointia, yritin löytää pelkistetyimmän näköisen tyylin.

Oikeassa yläkulmassa näkyvät kaksi mieshahmoa eivät ilmesty demo pätkässä lainkaan. (Liite 2.)

Animaation väreiksi valitsin väripaletin, johon törmäsin internetissä. Piirrettyäni hahmosuunnitelmat huomasin että liian synkät värit eivät sopisi niiden ulkonäön kanssa ja tahdoin poiketa normeistani muutenkin. Nämä värit tuntuivat mielestäni sopivan värikkäiltä, mutta loivat samaan aikaan hivenen painostavamman tunnelman. Toki käytin näiden värien eri asteita paikoittain tai jopa mursin niitä. (Liite 3.)

4 LUOMISPROSESSI

4.1 Animointiohjelman valinta

Tiesin miltei jo alussa, että käytän pelin kokoamiseen Adobe Flashiä. Se myös oli vaihtoehto itse animoinnille, mutta en pitänyt jäljestä, jonka Flashillä saa aikaan. Kokeilin animoida hahmojen liikkeen kuvankäsittelyohjelma Adobe Photoshopissa, koska olen tottunut siihen Flash-ohjelmaa enemmän ja sen jälki olisi paljon miellyttävämpää. Kokeilin aluksi muutaman liikkeen sarjan, jonka sitten tallensin yhdeksi PhotoShop-tiedostoksi ja siirsin Flashiin. En tiennyt, kuinka tämä systeemi tulisi toimimaan enkä tahtonut kuluttaa aikaa, jos se ei tulisikaan toimimaan. Mitään ongelmaa näiden kahden ohjelman tiedoston siirron välillä ei ollut, mutta Flash pilasi siirrettyjen freimien jäljen, jättämällä kuvien reunoille valkeat ääriviivat. En tiennyt miksi näin kävi ja minulla ei ollut aikaa jäädä tutkimaan siihen syytä. Tämä tekniikka ei siis ollut vaihtoehto animoinnissa.

Tiesin myös Toon Boomin olemassaolon, mutten uskonut että kyseinen ohjelma tekisi hyvin yhteistyötä Flashin kanssa, koska edelleen Flash on minulle helpoin ohjelma kokoamiseen. Päädyin animoimaan kaiken suoraan Flashillä, näin en joutunut huolehtimaan yhteistyökyvyistä muiden ohjelmien kanssa. Käytin PhotoShopia taustojen ja muiden vähemmän liikkuvan elementtien tekoon, koska Flash ei pilaa yksittäisten kuvien laatua, jotka ovat PNG muodossa.

4.2 Työprosessi

Työprosessi lähti liikkeelle kuvakoon valinnalla, joka oli 1280 x 900 (Emanuele feronato 2009, hakupäivä 2.10.2014). Yleensä tietokonepeleille ohjelmoidaan kuvakoko, jota käyttäjä voi itse säätää. Itse en lähtenyt edes yrittämään tuollaisen tekoa, joten tyydyin mielestäni sopivan kokoiseen kuvakokoon.

Seuraavana oli vuorossa luonnostelu. Aloitin luonnostelemalla ensimmäiseen Quick time eventtiin asti, sillä olin keskustellut ohjaavan opettajani kanssa ja päätimme että yksi QTE riittäisi näytöksi opinnäytetyöhön. Tarkoituksena oli tehdä tämä lyhyt näyte alusta loppuun, ennen kuin siirtyisin eteenpäin animaation tekemisessä. Tämä päätös osoittautui hyväksi, sillä sain huomata kuinka paljon animointi vaatii aikaa.

Kun luonnostelu oli valmis, aloin työstää ensimmäistä kohtausta, jossa näkyy sivukuva juoksevan pedon ja sen ratsastajan siluetista, vilisevää maisemaa vasten. Juoksuanimaatiota varten olin hankkinut käsiini hevosen anatomiasta kertovan kirjan, jossa näkyy kuva kovalta kuinka hevosen laukanaskeleet kulkevat. (Higgins & Martin 2009) Piirsin siis pedon siluetin kuva kovalta täsmäämään hevosen laukkaa. Näitä freimejä tuli yhteensä viisi kappaletta, joita pystyin sitten toistamaan ja luomaan illuusion liikkeestä. Tämä prosessi vei jonkin aikaa saada juuri sellaiseksi kuin sen halusin.

Animoitu peto ja sen ratsastaja ovat ainoat elementit, jotka piirsin suoraan Flashin työkaluja käyttäen. Taustalla näkyvät pilvet, shakkinappulat, maa ja pedon takana pölyävä pöly, ovat PhotoShopissa luotuja elementtejä. Käytin näihin hivenen karkean näköistä sivellintä, joka antoi piirroksellisen vaikutelman. Nämä elementit pystyin siirtämään ongelmitta Flashiin ja pistää ne liikkumaan haluamallani tavalla. (Liite 5.)

Tein myös pienen muutoksen tässä kohtauksessa kuvakäsikirjoitukseen nähden. Alunperin olin suunnitellut että peto juoksee vain suoraan oikealta vasemmalle, kunnes kohtausta vaihtuu. Päätin kuitenkin tehdä palasina olevan shakkinappulan, joka toimii ikäänkuin ramppina, jota pitkin hahmo joutuu juoksemaan ylös ja hyppäämään alas. Tämä toimii hyvänä siirtymänä seuraavaan kohtaukseen. (Liite 5.)

Seuraava kohtausta oli mielestäni kaikista aikaa vievin ja eikä ollut alkuperäisessä kuvakäsikirjoituksessani. Tässä kohtauksessa kuvakulma on pedon edestä ja ensimmäisenä nähdään kuinka pedon etujalat ottavat tämän vastaan hypättyään alas shakkinappulalta. Siitä peto laskeutuu täysin alas ja lähtee juoksemaan eteenpäin. Kuvakulma nousee siitä kohti pedon kasvoja, aina ylös tuon ratsastajaan. Näin pelin sankarit tulevat ensikerran esitellyiksi. (Liite 6.)

Luonnosteltuani tämän kohtauksen oli aika päättää, millaisella tyyllillä värittän nämä hahmot. Oli vaikeaa saada hahmot näyttämään hyvältä Flashin työkaluilla ja niin kuin aiemmin mainitsin en pidä Flashin jäljestä. Koska tein taustat PhotoShopilla, Flashille jäi ainoastaan hahmojen luonti. Onnistuin mielestäni hyvin. Annoin hahmoille rosoisia valoja ja varjoja, sekä leikin kolmella eri värikerroksella. Tekniikka ei osoittautunut onneksi liikaa aikaa vieväksi, kun olin oppinut prosessin.

Kolmas kohtaous oli kuvakäsikirjoituksen mukainen ja sen tarkoituksena oli esitellä ensi kertaa pelin viholliset. Kuvakulma on nyt pedon ja ratsastajan näkökulmasta, eli pelaaja näkee mitä nämä kaksi hahmoa näkevät. Maa vilisee antaen illuusion liikkeestä suoraa eteenpäin. Horisontin takaa ilmestyy joukko demoneita, jotka eivät ole yhtä voimakkaan näköisiä kuin pelin päähenkilö Grant. Ne muistuttavat zombi versioilta Grantista. (Liite 7.)

Seuraava kohtaous esittelee viholliset lähikuvana. Demonit kääntävät katseen kohti kameraa ja syöksyvät kohti vastaan tulevia sankareita, tai toisin sanoen pelaajaa kohti. Tässä tulee ensimmäinen QTE, jossa pelaajan täytyy painaa mahdollisimman nopeasti ruudulle ilmestyvää hyökkäysnappia. Jos pelaaja onnistuu pääsee tämä näkemään seuraavan kohtauksen. Jos ei, peli päättyy. En ole varma tuleeko tämä lopulliseen peliin, mutta näin demoa varten peli päättyy todella julmasti, koska koko demo ei ole pitkä. (Liite 8.)

Viimeinen kohtaous näyttää mitä pelaaja sai aikaan painaessaan QTE nappia onnistuneesti. Päähenkilöistä Grant iskee otsansa vasten yhden vihollisen otsaa, josta seuraa hetkellinen voimien mittelo. Nämä yrittävät työntää toisiaan vasten, mutta Grant lopulta vie voiton. Kohtauksen lopussa kuva rajautuu tiiviimmäksi, jossa näkyy vain demonien silmät, jotka katsovat toisiaan intensiivisesti. Tähän sitten demo päättyy. Koko animaation pituudeksi tuli noin 15s ja liian vähäisen ajan takia en ehtinyt luoda demolle äänimaailmaa. (Liite 10.)

Saatuani kaikki kohtaukset animaatiosta valmiiksi, jäljellä oli enää tehdä demolle alku-, pelin päätös- ja loppuruutu.

Alkuruudussa näkyy pelin logo Ex Cinere Checkmate, jonka alla leimaa muistuttava kuvio, jossa lukee demo. Näiden alla on nappi, jossa lukee start ja sitä painamalla animaatio lähtee käyntiin. Ruudun taustana toimii ensimmäisen kohtauksen ensimmäisestä freimistä stillikuva, jonka päällä on läpikuultava tumma filteri. Kun animaatio lähtee käyntiin logo, nappi ja tumma filteri katoavat, antaen selvän viittauksen siitä että pelaaja poistui pysähtyneestä tilasta. (Liite 4.)

Pelin päätös ruutu seuraa samaa teemaa kuin aloitusruutu. Tumma filteri antaa pysähtyneen vaikutelman, jonka läpi vielä näkee kohtauksen viimeisen freimin ja kertoo

miksi peli päättyi. Ruudussa lukee samalla fontilla kuin logo game over, jonka alla on nappi try again, jota painamalla pelaaja pääsee animaation alkuun. (Liite 9.)

Loppuruudun taustalla on viimeisen kohtauksen viimeinen freimi, jota päällystää tumma filtti. Teksti End of demo, on myös samalla fontilla kuin pelin logo. Tekstin alta löytyy nappi, jossa lukee back to start, jota klikkaamalla pääsee aloitusruutuun. (Liite 11.)

Viimeiseksi jätin demon koodaamisen. Alku-, pelin päätös- ja loppu ruutujen napit olivat helpoimmat koodattavat osat, vaikka jouduin etsimään netistä niihin apua, sekä vaikeuksitta ne eivät lähteneet toimimaan. Kyseessä oli vain virheellisiä sanoja koodin sisällä. Näiden asioiden selvittämiseen ja korjaamiseen en hakenut apua opettajalta, halusin kokeilla kykyjäni itsenäisesti.

Se missä tarvitsin opettajan apua oli QTE:n luominen. Minulla oli idea kuinka QTE tulisi toimimaan, mutta vaikka kuinka etsin tähän tarvittavaa koodia en löytänyt sitä. Ohjaava opettajani siis auttoi minua tämän kanssa.

Se kuinka QTE toimii flashissä on yksinkertainen. Kun ruudulle ilmestyy vilkkuva näppäimistön nappi ja pelaaja painaa kyseistä nappia näppäimistöltä, napin painallus siirtää animaation seuraavaan kohtaukseen. Jos pelaaja ei ennätä painamaan nappia tarpeeksi nopeasti, QTE kohtausta pyörii loppuun ja ruudulle ilmestyy pelin päätös ruutu ja peli päättyy.

4.2 Lopputulos

Lopuksi mitä sain selville tutkimukseni suhteen? Vaikka animaatiosta ei tullut pitkä, minun oli helppo huomata kuinka rytmittää animaatio QTE:n tarpeisiin. Toki tähän liittyy myös se millainen animaatio on kyseessä. Minun tapauksessani animaation tarinaan kuului paljon toimintaa, joten kaikki iskut ja hyökkäykset olivat kohtia joihin lisätä QTE. Mutta se ei tarkoita etteikö rauhallisessakaan animaatiossa voisi olla QTE:ta. On vain otettava huomioon ne kohdat animaatiossa, jossa esimerkiksi hahmo tekee jotain merkittävää ja QTE:n lisääminen antaa illuusion siitä että pelaaja auttaa hahmoa tekemään tämän merkittävän asian. Hyvät QTE:t saavat pelaajan tuntemaan, että he ovat itse pelin tarinassa mukana.

Vaikka rytmitys animaatiossa on tärkeintä QTE:n kohdalla, on hyvä kuitenkin ottaa huomioon muukin osa animaatiosta. On osattava johdattaa animaatio QTE:hen saakka, jotta se ei tule isona yllätyksenä. Esimerkiksi minun animaatiossani ennen QTE kohtausta näytetään horisontin takaa ilmestyvät viholliset, jotka lähestyvät uhkaavasti. Tämä saa pelaajan olemaan varuillaan ja olemaan valmis tulevaan QTE:hen. Jos tätä kohtausta ei olisi, QTE tulisi aivan liian yllättäen, sekä animaatio itsessään poukkoilisi paikasta toiseen aivan liian nopeasti. Aina on siis hyvä esitellä tuleva tapahtuma tai pitää pelaaja jännityksessä muulla tavalla. Toinen esimerkki voisi olla animaatio hahmojen jännittyneisyys, niiden kehonkieli ja ilmeet kertoisivat pelaajalle että tässä tilanteessa täytyisi olla jännittynyt ja varuillaan.

5 POHDINTA

Lopputuloks on mielestäni tarpeeksi hyvä opinnäytetyöksi, mutta muutama asia jäi hieman harmittamaan.

Se mistä pidin eniten oli animaation värimaailma. Sain värit toistumaan hyvin jokaisessa kohtauksessa ja mielestäni käytin värejä oikeissa paikoissa. Tietyn väripaletin valintakin helpotti paljon työprosessiani.

Yllätin myös itseni animaatioon saamastani liikkeestä. Ennen tätä en ollut tehnyt kunnollista animaatiota, joten tulos mielestäni on hyvä. Oli kenties myös hieman haastavaa lähteä animoimaan ensimmäisenä työnä nelijalkaista hahmoa, mutta hyvä referenssi oli apuna paljon.

Olen myös ylpeä itsestäni koodaajana. Olen saanut pientä opetusta aiemmilla kursseilla flashillä koodaamisesta, mutta niistä kursseista on aikaa. Internet oli siis hyvänä apuna ja yllätyin kuinka hyvin ymmärsin mitä mikäkin koodin osa tekee.

Se, mikä jäi eniten harmittamaan oli animaation äänimaailma. Minulle ei jäänyt aikaa hankkia edes musiikkia tähän animaatioon. Mielestäni demossa täytyisi olla esillä kaikki elementit jotka tulevat olemaan lopullisessa pelissä ja äänet ovat yksi suurimmista asioista. Ajatuksenani olisi ollut pyytää isääni säveltämään pieni katselma kitaralla ja basolla, mutta aikaa siihen ei jäänyt. Onneksi animaatio toimii hyvin ilman ääniäkin, koska se kykenee kertomaan tarinan hiljaisenaikin.

Suurin asia mikä yllätti minut oli animointiin käytetty aika. Tämä minun olisi pitänyt tajuta jo ennen animointia. Kesäloman aikana loin ainakin kahdeksan sivua kuvakäsikirjoitusta, josta olisi tullut lähelle minuutin mittainen animaatio. Oli jokseenkin sääli etten kyennyt luomaan opinnäytetyöhöni tätä kaikkea mitä olin suunnitellut.

Nyt ainakin ymmärrän miten olisi viisainta aikatauluttaa animaation teko ja kykenen omalla ajallani jatkamaan tämän pelin luomista. Ensimmäinen asia aikataulutuksen mahdollistamiseen on animaation luonnostelu. Käsikirjoituksesta ei käy selville kuinka pitkiä kohtaukset ovat, joten itse animointi ohjelmassa voi asettaa kohtauksille omat pituutensa ja nähdä kuinka pitkä animaatiosta pitäisi tulla. Sen avulla myös näkee,

kuinka monta framea on piirrettävä ja kun on piirtänyt yhden freimejen näkeekuinka kauan yhden framen piirtämiseen menee. Sen jälkeen on helppo arvioida kuinka kauan animointi saattaa kestää. Joidenkin kohtauksien kanssa voi mennä pidempään vaikeampien liikkeiden takia.

LÄHTEET

Wikipedia 2014. Dragon's Lair. Hakupäivä 19.8.2014.

http://en.wikipedia.org/wiki/Dragon%27s_Lair

The International Arcade Museum 2009. Dragon's Lair. Hakupäivä 19.8.2014

http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7647

Emanuele feronato 2009. The perfect size for a Flash game. Hakupäivä 2.10.2014

<http://www.emanueleferonato.com/2009/04/20/the-perfect-size-for-a-flash-game/>

Higgins, Gillian & Martin, Stephanie 2009. Kuinka hevonen toimii, Helsinki: Readme.fi

Rogers, Scott 2010. Level UP the guide to great video game desing. The Atrium, Shouther Gate, Crichester, West Sussex: Jonh Wiley & Sons, Ltd

LIITTEET

Liite 1. Sivun kuvakäsikirjoituksesta

Liite 2. Hahmo-suunitelmat

Liite 3. Väripaletti

Liite 4. Aloitusruutu

Liite 5. Ensimmäinen kohtaus

Liite 6. Toinen kohtaus

Liite 7. Kolmas kohtaus

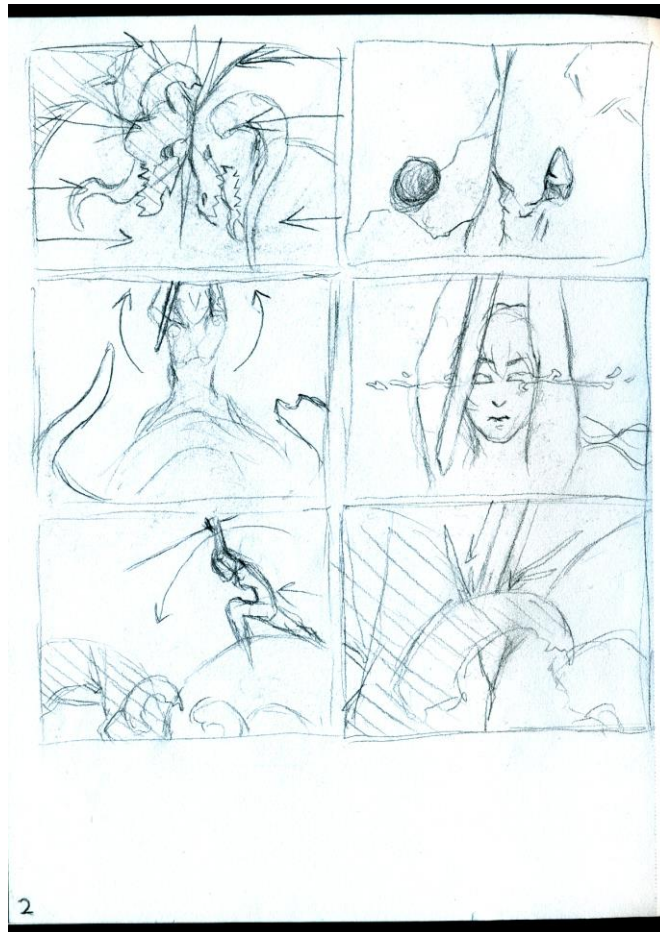
Liite 8. Neljäs kohtaus

Liite 9. Game over-ruutu

Liite 10. Viides kohtaus

Liite 11. Viimeinen ruutu

Liite 1. Sivun kuvakäsikirjoituksesta



Liite 2. Hahmosuunnitelmat



Liite 3. Väripaletti



Liite 4. Aloitusruutu



Liite 5. Ensimmäinen kohta



Liite 6. Toinen kohta



Liite 7. Kolmas kohtaus



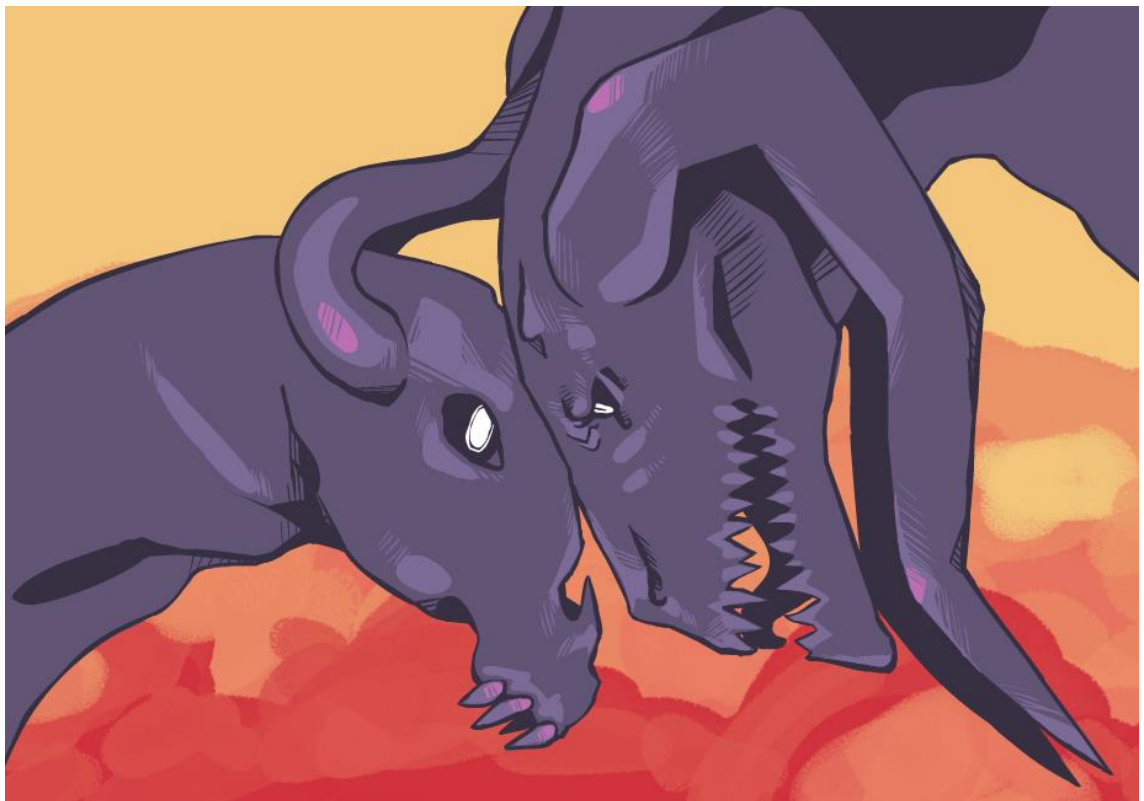
Liite 8. Neljäs kohtaus



Liite 9. Game over-ruutu



Liite 10. Viides kohta



Liite 11. Viimeinen ruutu

