

**Toni Happo**

**PELISUUNNITELMAMALLIN PARANTAMINEN**

**Mihin pelisuunnitelman tulisi vastata**

**Opinnäytetyö  
CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU  
Mediatekniikka  
Helmikuu 2016**

**TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ**

<b>Yksikkö</b> Ylivieska	<b>Aika</b> Helmikuu 2016	<b>Tekijä/tekijät</b> Toni Happo
<b>Koulutusohjelma</b> Insinööri (AMK), mediatekniikka		
<b>Työn nimi</b> PELISUUNNITELMAMALLIN PARANTAMINEN		
<b>Työn ohjaaja</b> Markus Nissinen	<b>Sivumäärä</b> 16	
<b>Työelämäohjaaja</b> Ritva Saviluoto		
<p>Opinnäytetyön aiheena oli pelisuunnitelma, josta oli tarkoitus joko luoda uusi malli tai parantaa vanhaa. Työvälineinä käytettiin noin kahdeksan vuoden kokemusta ja asian tutkimusta, yhdistettynä muutamaan pelisuunnitelmapohjaan ja aiheeseen liittyviin lähteisiin. Nopeasti kuitenkin huomattiin, että ei ole olemassa oikeaa tai väärää pelisuunnitelmamallia. Tästä syystä keskityttiinkin enemmän parantamaan olemassa olevia malleja. Lopputuloksena saatiin aikaiseksi kuusi kysymystä, joihin jokaisen pelisuunnitelman tulisi vähintään vastata.</p>		
<b>Asiasanat</b> peligrafiikka, peliohjelmointi, pelisuunnitelma, pelisuunnittelu, tietokonepeli.		

## ABSTRACT

<b>Unit</b> Ylivieska	<b>Date</b> February 2016	<b>Author/s</b> Toni Hoppo
<b>Degree programme</b> Insinööri (AMK), mediatekniikka		
<b>Name of thesis</b> IMPROVING THE GAME DESIGN DOCUMENT		
<b>Instructor</b> Markus Nissinen		<b>Pages</b> 16
<b>Supervisor</b> Ritva Saviluoto		
<p>Theme of the thesis was to make a game design document. The intent was to either create a new model or make the old one better. Eight years of experience, my own written game design documents, referencing websites and books were used as tools of the trade. Quickly it was discovered that there were no right or wrong game design document styles. Because of this fact it was decided that making old game design documents better was the right way to go. Final result was six questions that every game design document should have the answer to.</p>		

<p><b>Key words</b> game design document, game designing, game graphics, game programming, video game.</p>
--

**TIIVISTELMÄ  
ABSTRACT  
SISÄLLYS**

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>1</b>
<b>2 HYVÄ PELISUUNNITELMA</b>	<b>2</b>
<b>3 OMAT PROJEKTINI</b>	<b>3</b>
<b>4 PELILLINEN PUOLI</b>	<b>4</b>
4.1 Mitä – mitä pelaaja tekee pelissä?	5
4.2 Miksi – miksi pelaaja pelaa peliä?	6
4.3 Miten – miten pelaaja pelaa peliä?	7
<b>5 TARINALLINEN PUOLI</b>	<b>9</b>
5.1 Mitä – mitä pelissä tulee tapahtumaan?	10
5.2 Ketkä – ketä pelissä seurataan?	12
5.3 Miksi – miksi pelin tarina tapahtuu?	14
<b>6 LOPPUSANAT</b>	<b>15</b>
<b>LÄHTEET</b>	
<b>KUVIOT</b>	
KUVIO 1. Stranges-projektin taisteluruudun konsepti	8
KUVIO 2. Toinen esimerkki pelin HUD konseptista.	9
KUVIO 3. Strangers-projektin maailmankartan konsepti	11
KUVIO 4. Yksittäinen hahmokonsepti-malli	13

## 1 JOHDANTO

Tietokone- ja konsolipelit ovat kerronnan välineenä nousseet vuosien myötä aina vain korkeampaan arvostukseen. Pelit ovat kiinnostaneet itseäni paljon muita kerronnan välineitä, tässä tapauksessa kirjoja ja elokuvia, enemmän. Kirjoissa mielikuvitus tuo tarinaan kauneutta, elokuvat tuovat jonkun toisen mielikuvituksen muiden katsottavaksi, mutta peleissä pelaajat pistetään kokemaan jonkun toisen mielikuvitus. Sen sijaan että seuraat jonkun toisen elämää, elät itse peleissä jonkun toisen luomassa maailmassa. Pelaaja on päähenkilö joka tekee valinnat, ja tämä on pääsyy omaan mielenkiintooni.

Opinnäytetyöni aiheena on pelisuunnitelma (Game Design Document). Tavoitteeni on luoda malli pelisuunnitelmalle, ja samalla saada valmiiksi oma toteutettavissa oleva pelisuunnitelma. Olen etsinyt ja tutkinut tapoja toteuttaa pelisuunnitelma jo muutaman vuotta, ja tästä syystä päätin lopulta päättää etsinnän tähän opinnäytetyöhön. Opinnäytetyön avulla sain syyn käyttää hyväkseni oppeja, jotka jo tiesin aiheesta. Lisään niihin uutta tietoa jota sain tutkinnan aikana ja soveltaa niitä sitten pelisuunnitelman tai/ja sen mallin toteuttamisessa.

Vuosien myötä olen tutkinut pelejä hyvin tarkkaan. En ole pelannut vain viihteen vuoksi, vaan olen tarkkaillut miten peli on mahdollisesti toteutettu. Tämän lisäksi olen opiskellut kirjoittamista (peleihin liittyvää sekä yleistä käsikirjoittamista) ja suunnittelemista eri muodoissa (hahmosuunnittelu, maailmansuunnittelu, jne). Pohjana omissa pelisuunnitelmissani toimi suurimmaksi osaksi siis oma kokemus ja opit kyseisestä aiheesta. Aihetta tutkiessani käytin hyväkseni myös seuraavia lähteitä: Valkyria Chronicles Design Archive –kirjaa (UDON), joka kertoo kyseisen pelin suunnittelusta ja esittelee siihen liittyviä luonnoksia. Gamasutran eri artikkeleita (<http://www.gamasutra.com>), josta löytyy useita pelisuunnitteluun ja pelin tekemiseen liittyviä artikkeleita. Crypt of the Necrodancer –pelin foorumeita (<http://braceyourselfgames.com/forums/>), jotka ainakin tutkimuksen aikoihin toimivat vapaasti nähtävänä pelisuunnitelmana.

Käyn ensin läpi minkälainen on hyvä pelisuunnitelma, sen jälkeen kerron minkälaiseen tulokseen lopulta tulin tutkimuksessani. Tämän jälkeen kerron muutamasta omasta projektistani, jotka sain valmiiksi tutkimuksen ohessa. Kohdissa 4-5 puran toisessa osiossa (2 Hyvä pelisuunnitelma) esittämäni kysymykset ja annan niihin esimerkkejä omasta

projektistani sekä toisten projekteista. Tämän jälkeen päätän opinnäytetyön loppusanoilla. Jätän työstä pois markkinoinnin, rahan ja resursseihin liittyvät seikat, koska ne eivät sellaisenaan omasta mielestäni kuulu pelisuunnitelmaan.

## **2 HYVÄ PELISUUNNITELMA**

Pelisuunnitelma on paperille kirjoitettu dokumentti, joka kertoo kaiken tarpeellisen pelin tarinasta, mekaniikasta ja muista hyödyllisistä asioista. Teoriassa voisi sanoa pelisuunnitelman olevan pohja, mistä artistit, koodaajat ja muut pelintekijät voivat lähteä valmistamaan toimivaa peliä. Pelisuunnitelma harvoin itsessään sisältää koodia, mutta siinä on kaikki tarvittava tieto, että peli voitaisiin koodata mahdollisimman hyvin ilman ongelmia. Teoreettinen täydellinen pelisuunnitelma on tosin melko harvinainen ja usein pelisuunnitelma itsessään ei ole valmis kun peliä aletaan toteuttaa. Hyvässä vaiheessa oleva pelisuunnitelma riittää usein ihan hyvin pelin toteuttamiseen aloittamiseen.

Minkälainen on hyvä pelisuunnitelma? Tämä on kysymys, johon lähdin hakemaan ratkaisua noin vuosi sitten. Tutkimuksen myötä huomasin, että siihen on vaikea vastata. Ei ole olemassa yhtä oikeaa ratkaisua. Monet kyllä yrittävät opettaa ”oikeaa keinoa tehdä pelisuunnitelma”, mutta nämä ovat hyvin usein kyseisten ihmisten omia mielipiteitä yhdistettynä yleistietoon aiheesta. Vaikka heidän luoma malli toimii heillä ja heidän pelistudiollaan, ei se välttämättä sellaisenaan sovellu muiden käyttöön. Syynä tähän yksinkertaisesti on se, että ihmiset ovat erilaisia. Se pohja, joka sopii tietyn ryhmän (henkilöiden) käyttöön, ei välttämättä sellaisenaan sovellu toisen ryhmän käyttöön.

Miten siis aion esitellä pelisuunnitelmamallin, jos ne ovat epätarkkoja mielipiteitä? En välttämättä esittele täysin toimivaa pelisuunnitelmaa, juuri kyseisistä syistä. Esittelen sen sijaan tässä tekstissä mallipohjan, minkä pelisuunnittelija voi ottaa ja soveltaa omaan pelisuunnitelmaansa. Kannustan pelisuunnittelijaa luomaan oman pelisuunnitelmamallinsa, mutta annan hänelle sarjan kysymyksiä, joihin tämän pelisuunnitelman tulisi vähintään vastata. Kuuden kysymyksen sarja, joista ensimmäiset kolme ovat pelillisen puolen kysymyksiä (eli liittyvät koodaukseen ja pelimekaniikkaan), jälkimmäiset kolme ovat tarinallisen puolen kysymyksiä.

Pelillinen puoli: Mitä? Miksi? Miten?

Tarinallinen puoli: Mitä? Ketkä? Miksi?

Puran seuraavissa osioissa tarkemmin näiden kysymysten tarkoituksen ja annan pieniä esimerkkejä omista projekteistani.

Hyvin tärkeänä puolena pelisuunnitelman tekemisessä pidän itse ”miettimisvaihetta”. Tämä tarkoittaa vaihetta, missä pelin ideaa mietiskellään kaikessa rauhassa viikon (tai jonkun muun ajanmäärään) ajan. Useimmat tekijät jättävät tämän vaiheen sivuun tai unohtavat sen kokonaan. On kuitenkin hyvä huomioida, että ihmismieli ei huomaa omia virheitään välittömästi, ja jopa ryhmässä tehty suunnitelma ei ole täysin aukoton. Ryhmässä hyvät ideat saattavat jäädä kovempiäänisten alle ja ryhmämenteliteetti saattaa estää löytämästä isompia virheitä. Päivän tai viikon tauko miettimisen tai/ja kokousten välillä auttaa näkemään vakavat virheet paljon paremmin. Ehkä tauko auttaa jopa tajuamaan sen, ettei idea sellaisenaan toimitakaan.

”Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty” on äärettömän tärkeä sanonta muistaa tässä vaiheessa. Suunnitteluvaihetta usein sanotaan vaikeimmaksi ja pisimmäksi vaiheeksi pelin tekemisessä, joten siihen on hyvä pistää hyvin aikaa ja vaivaa. Asioiden muuttaminen koodausvaiheessa maksaa varmasti enemmän aikaa ja rahaa mitä saman tekeminen suunnitteluvaiheessa.

### **3 OMAT PROJEKTINI**

Ruska on yksi ensimmäisistä vakavista projekteistani. Tarkoituksena oli luoda pelkästään hiirellä pelattava pulmapeli, jossa pelaajan tulisi selvittää murhia ja mysteereitä. Pelaaja pelaa pelissä Antilla ja toimii Rukan apulaisena käyttäen hyväkseen tämän (Rukan) erikoisia tutkimustapoja ja voimia. Pelaajan tulee selvittää useampi mysteeri, jotka yksinään olisivat omia pieniä tarinoitaan. Samalla hänelle kuitenkin selviää enemmän pelin päähenkilöistä ja yleisestä tapahtumista pelimaailmassa. Pelissä ei sinällään olisi ollut mitään erikoista mekaniikkaa tai vastaavaa, tarkoituksena oli vain luoda hyvä pulmapeli, jossa on mielenkiintoinen tarina.

Strangers on yksi omista suosikeistani ja ehkä erikoisin tekemistäni pelisuunnitelmista. Peli pohjimmiltaan toimi ylhäältäpäin kuvattuna seikkailupelinä, johon liitin vuoropohjaisen taistelusysteemin. Pelaajan tulisi tarkkaan vahtia ruokamääriään seikkaillessaan ja taistelutilanteissa resursseja olisi vain rajallinen määrä. Taistelusysteemiin kulutin hyvin paljon aikaa hioen sen niin lähelle täydellisyyttä kuin vain pystyin. Koko idea siinä perustui kahteen eri vuoroon: puolustukseen ja hyökkäykseen. Puolustus-vuorolla pelaaja pystyi valmistautumaan hyökkäys-vaiheeseen ja täten saamaan sen aikana vähemmän vahinkoa itselleen. Tarinallisesti peli kertoi kahdesta palkkasotilaasta, jotka saivat tehtäväkseen kidnapata kuninkaan pojan. Palkkasotilaat erehtyivät pahemman kerran ja onnistuivat kidnappaamaan väärän henkilön. Eri syiden takia he eivät voi vain jättää kidnapattua poikaa jälkeensä, vaan lähtevät viemään tätä takaisin kotiinsa.

#### **4 PELILLINEN PUOLI**

Pelillinen puoli vastaa kaikesta pelin koodaukseen ja pelattavuuteen liittyvistä asioista, jotka itsessään määräävät pelin tyyliä. ”Mitä? Miksi? Miten?” ovat kolme kysymystä, jotka kehitin tätä osiota varten. Tässä vaiheessa pelisuunnitelmaa on hyvä ajatella siten, että mitä enemmän tietoa tähän osuuteen saa, sitä helpompaa pelin koodauksesta lopulta tulee. Kirjoituksen tulee tietenkin olla tarpeeksi tehokasta ja selkeää, koska harvat jaksavat lukea järkyttävän pitkää tekstiä. Pidempikään teksti ei ole paha asia, kunhan sisältö on tarkkaa tietoa. Jos kyseessä on omaan käyttöön tuleva pelisuunnitelma (yksin toimiva pelintekijä), niin pituudella ei ole mitään merkitystä, kunhan asiat on selitetty sen verran tarkasti, että pelisuunnitelmaa pystyy itse ymmärtämään.

Pelisuunnittelija voi halutessaan joko lisätä tähän osioon kysymyksiä, tai lisätä olemassa oleviin kysymyksiin sisältöä. Pyrin kertomaan mahdollisimman tarkasti tietyn kysymyksen sisällön, mutta suunnitelman kirjoittaja voi aina itse lisätä osioita kysymyksiin tarpeen mukaan. Olemassa olevat kysymykset ovat vain se, mihin vähintään tulisi vastata pelisuunnitelmassa.

Yleisesti nämä kysymykset voisi ottaa jopa itsestäänselvyyksinä. Olen silti muutamaan kertaan nähnyt, miten muutama näistä on unohdettu kokonaan. Varsinkin pelillisessä



puolella nämä ”itsestäänselvyydet” on todella hyvä muistaa ja vastata niihin hyvin. Myöhemmin voi olla ärsyttävää kun pelin koodaajan pitää kysyä jokaisesta pelimekaniikkaan liittyvästä asiasta pelisuunnittelijalta. Pahemmassa tapauksessa pelin koodaaja päättää itse pelin mekaniikoista, jolloin se ei saata vastata olemassa olevaa ideaa ollenkaan.

#### **4.1 Mitä – Mitä pelaaja tekee pelissä?**

Esimerkki Ruska-projektista:

”Pelaaja ratkaisee rikoksia käyttämällä hyväkseen haamumaailmaan liittyviä voimia.”

Ensimmäinen osio pelillisestä puolesta on luultavasti lyhin, mutta tärkein vaihe pelisuunnitelmaa. Tässä kohdassa vastataan yleisesti siihen, mitä pelaajan tulee tehdä pelissä. Osiossa ei sinällään tarvitse mennä yksityiskohtiin, tämä tulee vastaan vasta myöhemmissä vaiheissa. Se on hyvä ottaa eräänlaisena ”pelin myyntipointtina”. Pelin genre yleensä selviää jo tässä vaiheessa suunnittelua.

Kysymykseen vastatessa on hyvä ilmaista vastauksensa tarpeeksi selkeästi. Koska tämä kohta voi ratkaista (ja useimmissa tapauksissa ratkaisee) pelin genren, on sen hyvä käydä selkeästi ilmi suunnitelmassa. Ei välttämättä niin selkeästi, että se selviää kenelle tahansa joka suunnitelman lukee. Suunnitelman on oltava tarpeeksi selkeä niille, jotka ovat mukana projektissa tai ovat saaneet alan koulutuksen. Antamastani esimerkistä (osion alussa) ei välttämättä kaikille käy ilmi mitään, mutta suunnitelman tekijälle (minulle) se on hyvinkin selkeä. Myös jotkut alan harjoittelijat pystyvät sen avulla lähtemään laajentamaan pelin ideaa. ”Pulmapeli, seikkailu” on jotain mitä voi ensimmäisenä tulla kyseisestä lauseesta mieleen, ja se saattaakin olla hyvä suuntaus pelille kokonaisuutena. Totta kai pelin suunnittelija voi yllättää pelaajan viemällä tietyn genren yleiset piirteet johonkin toiseen genreen, mutta tämä on asia sitten ihan erikseen.

Tästä vähän erilaisena esimerkkinä on Shuntaro Tanakan sanat Valkyria Chroniclesista. Tanakan sanojen mukaan he vaihtoivat pelin genren kesken kehityksen strategiapelistä kolmannen persoonan räiskintään (Tanaka 2011, 386). Tämä kertoo siitä, miten tärkeää on suunnitella tämä osio pelisuunnitelmasta mahdollisimman tarkkaan, ettei tämän kaltaista tapahtuisi. Tanakan omien sanojen mukaan pelin koodaajat kärsivät tästä ratkaisusta eniten

(Tanaka 2011, 386). Vaikka Tanaka itsessään ei muuta asiasta sano luulen, että päätös vaikutti koodaajien moraaliiin hyvinkin paljon.

Hyvin yksinkertainen esimerkki pelimaailmasta voisi olla vaikka Angry Birds (Rovio 2009):

”Pelaaja yrittää tuhota viholliset pommittamalla heitä ja heidän rakennuksiaan erilaisilla pommeilla”

Lause kertoo täydellisesti sen, mistä pelissä on kyse. Moni pelisuunnittelija jo saisi tuosta lauseesta aikaan Angry Birds -tyylinen pelin. Se määrää pelin genren ja suunnan melko tehokkaasti, ja yksityiskohtia lisäämällä siitä päästäisiin hienoon lopputulokseen (ensin pelisuunnitelmaan ja siitä sitten peliin). En tiedä, käyttikö Rovion pelisuunnittelija juuri kyseistä lausetta, mutta tämä voi ihan hyvin olla mahdollista.

#### **4.2 Miksi – Miksi pelaaja pelaa peliä?**

Esimerkki Ruska-projektista:

”Pelaajan tehtävä on ratkaista rikokset ja löytää syylliset”

Tämä kysymys on hyvin helposti liitettävissä edelliseen kysymykseen (”Mitä?”) ja yleensä tähän onkin vastattu samassa lauseessa tai kappaleessa. Tämä ja edeltävä kohta siis yleensä muodostavat pelin yleisen kuvauksen. Yleisesti ottaen pelaajalla on hyvä olla jonkinlainen tavoite pelissä, vaikka esimerkkejä löytyykin monista peleistä missä sellaista ei ole olemassa. Esimerkkinä Minecraft (Mojang 2009) missä peli ei itsessään teoriassa ikinä pääty. Tavoite luodaan pelaajan puolelta esimerkiksi: ”Rakennan hienoimman ja isoimman linnan ikinä!”. Tämänkaltaisissa tilanteissa pelillä itsessään ei välttämättä tarvitse olla lopullista tavoitetta, tai ainakaan sellaista mikä on määritetty pelisuunnitelmassa. Toisena esimerkkinä voi mainita Dark Soulsin (From Software 2011), jossa alussa pelaajalle ei suoraan anneta tavoitetta, vaan pelaajan ainut tehtävä on edetä pelissä ja tappaa pelin isompia vihollisia. Myöhemmin pelaaja saa toki tavoitteen tarinallisesti, mutta se ei pelillisesti muutu kovinkaan erilaiseksi.

Yleiseltä kannalta katsottuna pelin lopetus otetaan yleensä palkintona, ja lopullisena tavoitteena, joten lopetuksen on hyvä olla sen verta palkitseva, ettei pelaaja tunne itseään

petetyksi. Usein matka lopetukseen takaa sen, että pelaaja pysyy tyytyväisenä, mutta joskus on ollut tilanteissa, jossa huono lopetus/palkinto on pilannut pelaajan ilon kokonaan. Tästä esimerkkinä Halo 2:n (Bungie 2004) käyttämä ”cliffhanger” –lopetus joka tarkoittaa sitä, että peli päättyy siten että siitä voidaan tarinallisesti suoraan jatkaa jatkoosaan. Huonosti toteutettuna tällainen lopetus voi satuttaa pelaajaa hyvinkin verisesti ja viedä kaiken palkinnon pelin pelaamisesta pois.

Mahdollinen esimerkki Minecraft-pelistä:

”Maailma, missä pelaaja saa kerätä resursseja ja käyttää niitä rakentaakseen erilaisia rakennuksia.”

Olisi hyvin yksinkertainen versio Minecraftin pelisuunnitelmasta, joka samalla vastaisi sekä ”Mitä?” että ”Miksi?” kysymyksiin. Myöhemmin Minecraft-peliin lisättiin lopetus, johon pelaaja pystyi pyrkimään, mutta se ei ollut pelin alkuperäinen syy pelaamiselle. Lopetus sinällään ei pysäytä peliä, vaan se jatkuu senkin jälkeen niin pitkään kuin pelaaja itse haluaa. Päätaavoite ei siis pääty, pelin ”lopetus” vain on pieni välitavoite pelaajille, jotka sellaista tarvitsevat.

### **4.3 Miten – Miten pelaaja pelaa peliä?**

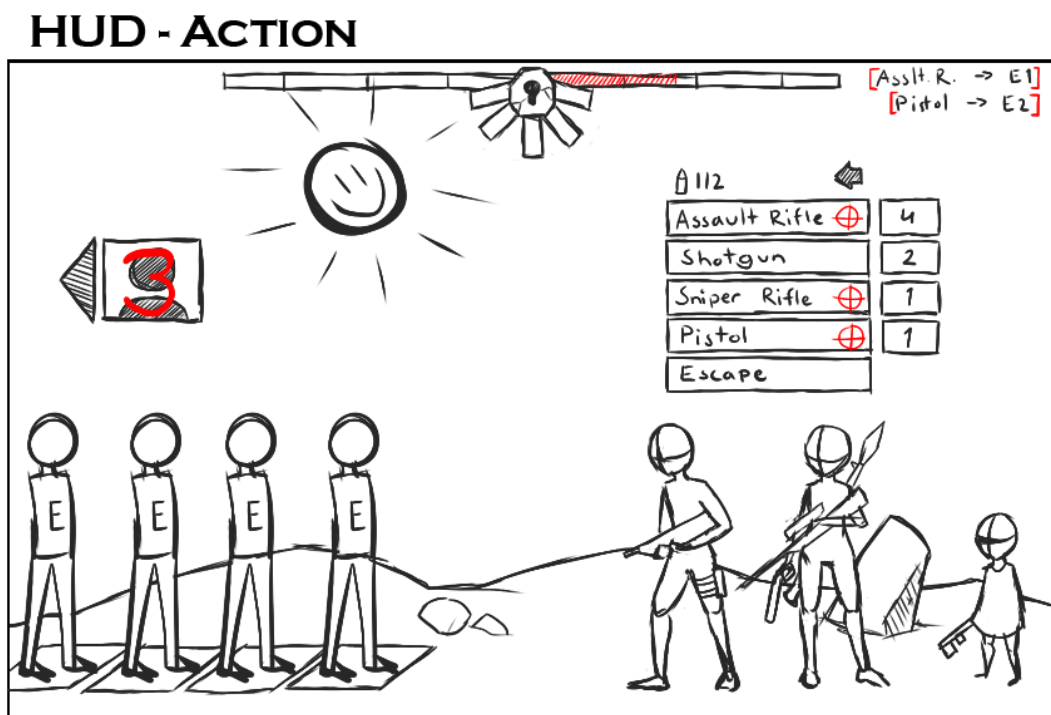
Esimerkkejä Ruska-projektista:

”Pelaa käyttää hiirtä ohjataakseen hahmoa ruudulla”

”Pelaaja voi aktivoida erilaisen näkötaidon nähdäkseen pelikentällä olevia vihjeitä”

Tämä kysymys kertoo kaiken pelaajan kontroleista ja mahdollisuuksista pelissä. Mitä pelaaja voi tehdä pelissä ja miten? Miten pelaaja ohjaa pelihahmoa ja miten hän pystyy vaikuttamaan esimerkiksi pelin kameraan? Kysymykseen vastatessa on hyvä käyttää hyväkseen olemassa olevia ohjaimia (esimerkiksi Xboxin ohjainta) tai näppäimistöä (normaali tietokoneen näppäimistö). Esimerkiksi hahmo voi hypätä painamalla X-näppäintä tai välilyöntiä. Ohjaamisen ei tarvitse tietenkään olla lopullista, muutoksia on helppo tehdä pelin koodaamisen aikana. Jälleen kerran melko itsestään selvää asiaa, mutta tarpeeksi tärkeää ja se unohdetaan monesti pelisuunnitelmaa tehdessä.

Onko pelaajalla pelissä käytössään erikoisia taitoja? Esimerkkinä voi mainita Super Mario –pelisarjan Power Up –mekaniikan: erilaisia esineitä jotka antavat Mariolle erikoisia voimia. Erikoistaidot on hyvä myös selittää mahdollisimman tarkasti, ettei niissä vahingossakaan tule minkäänlaisia väärintymmärryksiä.



KUVIO 1. Stranges-projektin taisteluruudun konsepti

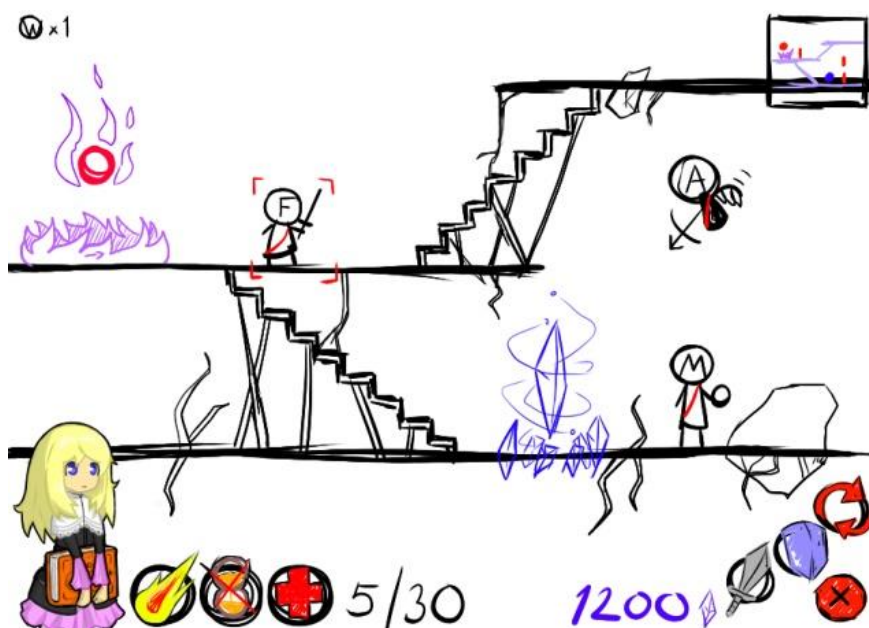
Kuvio 1. on konsepti joka kertoo Stranges-projektini taisteluruudusta. Se esittelee suunnittelemani HUD (head-up display), joka tarkoittaa elementtejä mitkä pelaaja näkee ja mitä pelaaja voi käyttää pelin aikana. Kuvan avulla pystyn kertomaan tarkemmin, mitä pelaaja voi pelissä taisteluruudussa tehdä.

Teknisesti ajateltuna voisi sanoa, että tämä osio vastaa kaikkeen pelin pelillisestä puolesta mihin edelliset osiot eivät ole jo vastanneet. Varsinkin pelin kontrolleista on hyvä kertoa mahdollisimman tarkasti ja pitkästi, jotta pelin koodaaminen myöhemmin helpottuu huomattavasti. Tässä kohdassa voidaan myös määritellä hiukan pelin painovoimaa (kuinka korkealle pelihahmo voi hypätä) ja muita samankaltaisia asioita. Yleisesti nämä asiat on helpompi nähdä ja tehdä siinä vaiheessa kun peli on jossain muodossa pelattavissa, eikä täten millään tämänkaltaisella kannata vaivata päätään liikaa pelisuunnitelman teon aikana.

Esimerkki Minecraft-pelistä:

”Pelaaja ohjaa hahmoa ensimmäisestä persoonasta, ja käyttää hiirtä rakentaakseen rakennelmia ja käyttääkseen pelin käyttöliittymää”

Tämä voisi helposti olla Minecraftin vastaus tälle kysymykselle. Totta kai se tulisi tässä tapauksessa selittää paljon tarkemmin ja laajemmin, mutta tuo auttaa näkemään idean kysymyksen takana. Ehkä jopa tuosta saisi aikaan kyseisen pelin, koska se antaa jonkinlaisen kuvan pelin ideasta.



KUVIO 2. Toinen esimerkki pelin HUD-konseptista

## 5 TARINALLINEN PUOLI

Tarinallisessa puolessa vastataan kysymyksiin tarinasta ja hahmosuunnittelusta. Tällä osiolla tulee pelisuunnitelmassa olemaan muutama erilaista muotoa. Joissakin pelisuunnitelmissa tämä osio on helposti pelillistä puolta pidempi, joissakin taas paljon lyhyempi. Esimerkkinä voi mainita Angry Birdsin, jonka tarinallinen osio ei välttämättä ollut mitään päätä huimaavaa. Täysin toisenlaisena esimerkkinä Final Fantasy XIII (Square Enix 2009), jonka tarinallinen puoli pelisuunnitelmasta on varmasti vienyt satoja sivuja.

Tarinallinen puoli on myös paljon vapaampi ja sen muokkaaminen koodauksen aloittamisen jälkeen on hyvinkin mahdollista. Usein kuulee tarinoita siitä, miten tarinaa tai

hahmoja on muutettu vielä vähän ennen pelin julkaisua. Tämänkaltaisesta tapahtumasta löytyy useampi esimerkki Didyouknowgaming-kanavalta Youtubesta (esimerkiksi: Jak & Daxter). Tarinan tai hahmojen muutos harvemmin vaikuttaa suoraan pelin koodaukseen, kunhan muutokset eivät vaikuta esimerkiksi pelin tapahtumapaikkoihin tai hahmojen olemassa oloon. Tämänkaltaisessa tilanteessa tapahtumapaikka tai hahmo saattaa jäädä kokonaan käyttämättä, jolloin artistin työstä ja kyseisen tapahtumapaikan tai hahmon koodauksesta tulee melko turhaa.

”Mitä? Ketkä? Miksi?” ovat siis kysymyksiä, joihin pitäisi vähintään vastata tässä osiossa pelisuunnitelmaa. Suunnittelija voi itse päättää, miten monta lisäkysymystä hän tarvitsee (tai sisältöä kysymyksiin). Luonnollisesti kaikki tieto tässä osassa suunnitelmaa on tärkeää tietoa. Lisätieto ei ole ikinä pahasta ja jopa turhalta vaikuttava tieto voi olla hyvin käytettävissä. Se, että hahmo ei pidä pinaatista, voi olla järkyttävän turha tieto joidenkin mielestä, mutta se voi hyvin olla hyvin tärkeä tieto pelin faneille ja voi myös auttaa pelin juonen suunnittelussa tai sen täyttämässä.

Kysymykset ovat myös hyvin vahvasti liitettävissä toisiinsa. Joihinkin kysymyksiin vastatessa voi samalla vahingossa vastata toiseen. Tästä ei tietenkään ole mitään haittaa kokonaiskuvaa katsottaessa. Kaikista paras on tietenkin, jos kaikkiin kysymyksiin pystyy vastaamaan kerralla yhdessä osiossa. Totta kai hahmoista ja muista pitää teettää oma osionsa, jossa kerrotaan heistä enemmän, mutta pieni osa heistäkin voi olla jo yleisessä osiossa mukana.

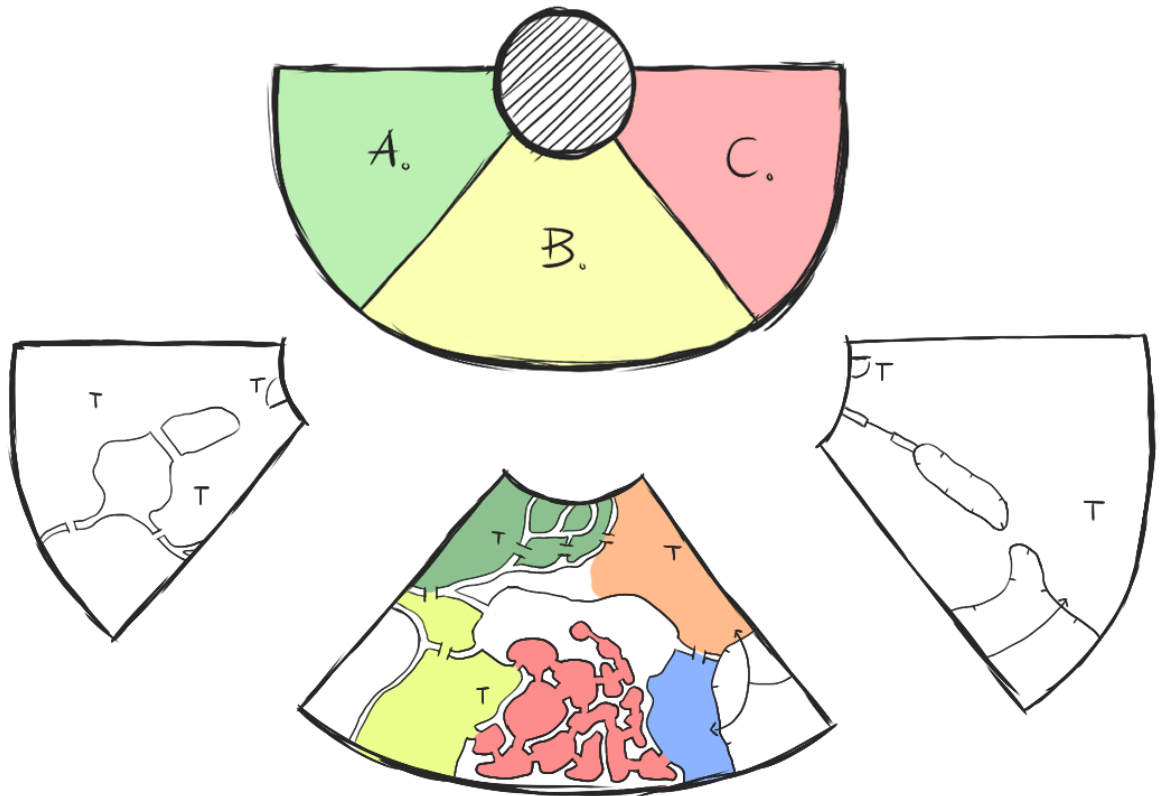
## **5.1 Mitä – Mitä pelissä tulee tapahtumaan?**

Esimerkki Ruska-projektista:

”Päähenkilön pitää selvittää murhan syyllinen, keinolla millä hyvänsä”

Yleinen kysymys pelin juonesta, joka vastaa suureen osaan tarinallisia kysymyksiä. Mitä pelissä tulee tapahtumaan ja missä se tulee tapahtumaan? Kohta, mihin vastaamisessa voi sen laajuuden takia mahdollisesti mennä vähän enemmän aikaa, ja samalla siihen onkin hyvä vastata mahdollisimman tarkasti. Tämä tietenkin riippuu siitä, mitä pelissä tullaan tekemään, Jos peli muistuttaa tarinallisesti esimerkiksi Angry Birdsiä tai Minecraftia, ei siinä tarvitse olla kovin paljoa tai hyvin mietittyä taustatarinaa.

Kohta ei välttämättä ole niin tarkkaan selitettävissä yhdessä sanalla. ”Mitä?” ei kerro kaikkea mitä tähän kohtaan tulisi kirjoittaa. Kuten aikaisemmin mainitsin, tämä kohta on ”yleinen kysymys pelin juonesta”, mutta se käsittää myös pelin taustarinan ja sivutarinat. Pelistä löytyy isompi kaupunki, jolla on oma pieni taustarinansa? Tämänkaltaiset asiat kuuluvat tähän osioon.



KUVIO 3. Strangers-projektin maailmankartan konsepti

Kuvasta (Kuvio 2.) ei tarvitse välttämättä ottaa paljoa selkoa, se on tehty vain pienenä muistutuksena itselle. Teknisesti se kertoo Strangers-projektin pelattavan maailman ja on osiltaan jaettu (väreillä) osiin jotka näyttävät pelin tekijälle (tässä tapauksessa kirjoittajalle itselle) milloin tietyt tarinalliset tapahtumat tulevat tapahtumaan. Pelimaailman osista löytyy myös paremmat ja tarkemmat versiot, jotka sitten kertovat vielä tarkemmin sen alueen tapahtumista.

Pelin tausta on hyvä selittää mahdollisimman tarkasti, koska se tulee helpottamaan kaiken muun kirjoittamista myöhemmässä vaiheessa. Suunnittelija itse saa toki päättää, mitä hän näkee tärkeänä kertoa pelaajalla. Pelaajalle ei välttämättä tarvitse tai kannata kertoa ihan kaikkea, mutta on myös hyvä olla kertomatta liian vähän. Hyvänä esimerkkinä voi taas

mainita Dark Souls –pelin joka alun perin kertoo pelaajalle vain hyvin pienen osan tarinasta. Pelaajan pitää itse lukea peliin sisällettyjä tekstilähteitä ja muita huomioida muita sivuasioita jos hän haluaa tietään pelin oikeasta juonesta.

Tärkeintä tässä osiossa on tietenkin se, että teksti on hyvin ymmärrettävissä niille, jotka tulevat tekemään sen kanssa työtä. Jos henkilö tekee pelin yksin, niin tämä on suhteellisen helppo tavoite saavuttaa. Toisten kanssa työskennellessä pitää totta kai olla tekstin kanssa hiukan tarkempi ja selkeämpi.

## 5.2 Ketkä – Ketä pelissä seurataan?

Esimerkki Ruska-projektista:

”Päähenkilö Antti ratkaisee rikoksia Rukan apulaisena”

Hahmosuunitelma eli pelin keskeisten hahmojen henkilötiedot ja mahdolliset kuvat. Tässä osiossa on parempi mennä liiallisuuksiin verrattuna siihen, mitä suunnitteluun tavallisesti tekee. Kaikki tieto hahmoista on aina hyvästä ja auttaa kehittämään muitakin osioita. Joissakin tapauksissa suunnittelija saattaa tehdä aluksi tämän vaiheen ja käyttää sitä sitten pohjana muille kohdille, luoden maailman hahmojen ympärille.

Kaikki tieto hahmoista on yllättävän tärkeää, jopa asiat mitkä voivat itsessään vaikuttaa joko itsestänselvyyksiltä tai äärettömän turhilta. Hahmojen syntymäpäivät, vanhemmat, yhteys perheenjäseniin, lempiruuat ja erikoiset tavat ovat ensisilmäykseltä turhalta vaikuttavia asioita, mutta auttavat rakentamaan hahmoista paljon uskottavampia. Totta kai kaikkia näitä tietoja ei tarvitse pelaajalle antaa, jolloin hahmon voi helposti pitää vähän mystisempänä. Mitä enemmän tietoa hahmoista on, sitä helpompi heidän tarinansa on myöhemmin sitten kirjoittaa. Tästä esimerkkinä löytyy Raita Honjoukon konseptikuvat Valkyria Chronicles –pelin hahmosta Alice. Honjou kertoo miettineensä pitkään miten erottaa Alice pelin muista hahmoista, kunnes lopulta päätyi käyttämään hyväkseen Alicen menneisyyttä leipurina ja puki tälle päälle perinteisen leipurin huivin (Honjou 2011, 73).

Kaikkeä tätä tietoa ei tietenkään jälleen kerran tarvitse pelaajalle antaa. Siinä missä kaikki tieto on tärkeää, se ei kuitenkaan välttämättä ole sellaista mitä pelaajalle kannattaa antaa. Lisätietona pelin sisällä tai pelin ulkopuolella on tarpeeksi, useimmat pelaajat eivät pidä siitä jos tämä tieto pakotetaan heille pakko syöttämällä. Itse olen huomannut kiinnostavista



hahmoista tiettyjä piirteitä vasta myöhemmin lukiessani esimerkiksi Design Works –kirjoja (pelin artistien erikseen myytävä taidekirja). Joissakin tapauksissa, esimerkiksi Valkyria Chronicles (SEGA 2008), opin hahmon nimen vasta kaksi vuotta pelin pelaamisen jälkeen.

Suunnittelijan tulee itse määrittää ketkä luoduista hahmoista ovat tärkeimpiä. Sivuhahmot eivät välttämättä ansaitse niin paljon tietoa kuin päähenkilöt, vaikka poikkeuksia löytyykin. Sivuhahmoista voi myöhemmin muodostua päähenkilöitä, jolloin olemassa oleva suuri määrä tietoa voi olla hyvinkin tärkeää. Esimerkkinä Blazblue: Calamity Trigger (Arc System Works 2008) jonka sivuhahmoista tuli myöhemmissä peleissä pelattavia päähenkilöitä.



KUVIO 4. Yksittäinen hahmokonsepti-malli

### 5.3 Miksi – Miksi pelin tarina tapahtuu?

Esimerkki Ruska-projektista:

”Ruka on velkaa Antille, ja sen takia ratkaisee rikoksia hänen apuna”

Syy tai syyt pelin tapahtumiin, miksi pelaaja lähtee matkalleen? Mikä pakottaa pelaajan liikkumaan aloituskylästä ja mikä motivoi häntä pelastamaan maailman? Helpohko kysymys, johon on mahdollisuudet löytää todella helppo vastaus. Aloitusmotiivin ei tarvitse olla mitenkään maata järjestyttävä, ehkä pelaajahahmo vain haluaa nähdä maailmaa? Pienikin syy auttaa pelaajaa poistumaan aloitusalueelta. Joskus syytä aloitukseen ei välttämättä tarvitse edes antaa. Pelaajalle voidaan olla sanomatta yhtään mitään, jolloin hän saattaa poistua aloitusalueelta etsimään vastauksia tälle hiljaisuudelle.

Myöhemmin, pelaajan edetessä pidemmälle, voidaan hänelle antaa isompi syy maailman pelastamiseen. Syyn ei silloinkaan tarvitse olla mitenkään erikoinen. Jos hahmot ovat olleet hyvin rakennettuja, voi pelaaja lähteä taistelemaan heidän puolestaan pelkästään rakkaudesta heihin. On toki olemassa esimerkkejä, joissa pelaajalle ei ikinä anneta hyvää syytä pelin loppuun pelaamiseen. Esimerkkinä jälleen kerran Dark Souls, jossa pelaaja ei saa kunnollista syytä, jos hän ei tee pelin monia sivutehtäviä ja selvitä asioita itse.

Tässä osiossa on hyvä huomioida se, että jotkut pelaajat eivät pidä liiasta ohjauksesta. Ehkä täten on joissakin tapauksissa hyvä jättää liika selitys juonesta pois ja keskittyä hiomaan olemassa olevat juonipointit tarpeeksi selkeäksi. Esimerkki liiallisesta vastauksesta tähän kysymykseen on Final Fantasy XIII, missä pelaaja pakotetaan lukemaan pelin sisäistä päiväkirjaa saadakseen tietoonsa oleellisia juonipointteja. Nämä päiväkirjat ovat toki täynnä myös tietoa, jolla pelaaja ei tee yhtään mitään.

Kuten aikaisemmin jo mainitsin, useampaan kertaan, on tämä kohta hyvin havaittavissa jo ensimmäisessä kysymyksessä. Nämä kysymykset ovat hyvin vahvasti liitettävissä toisiinsa, ja siitä ei ole mitään haittaa. Ennemmin se on suositeltavissa, koska se helpottaa kirjoittamista huomattavasti.

## 6 LOPPUSANAT

Ei ole olemassa oikeaa ja väärää pelisuunnitelmaa.

Huomasin jo aikaisessa vaiheessa, että pelisuunnitelman tekeminen tai sen tekemisen opettelu on aikalailla samankaltaista kuin piirtämisen opettelu. Toisin sanoen sitä ei välttämättä voi opettaa suoraan siten että se kelpaa toiselle. Teoriassa tämä on mahdollista, mutta hyvin epäkäytännöllistä. Siinä, missä opetat toiselle oman keinosi tehdä pelisuunnitelman, opetat hänelle myös samat virheet, mitä itse teet pelisuunnitelmaa tehdessäsi. Sama pelisuunnitelmamalli ei myöskään ole välttämättä sellaisenaan sovellettavissa toisen henkilön studiolla tai suoraan toiselle henkilölle (jos hän on yksin toimiva pelintekijä).

Tästä syystä päädyin lopulta vain antamaan peruskysymykset ja ehdotan niiden perusteella luomaan omanlaisensa pelisuunnitelman. Tällöin suunnitelma toimii varmasti kyseisellä henkilöllä ja hänen mahdollisella studiollaan. Peruskysymykset auttavat suunnittelijaa kasaamaan oman pelisuunnitelmansa, joka kuitenkin noudattaa ja vastaa yleisimpiin kysymyksiin. Jolloin useimmat henkilöt pystyvät sitä helposti ymmärtämään ja löytävät vastaukset näihin perusjuttuihin mihin pelisuunnitelman pitäisi vastata.

Kuten olen jo monesti asiasta sanonut: nämä kysymykset ovat suuntaus ja joihin pitäisi vähintään pelisuunnitelmaa tehdessä vastata. Tämä ei tietenkään ikinä estä pelisuunnittelijaa lisäämästä kysymyksiin sisältöä, tai jopa luomasta lisää kysymyksiä. Lopulta pelisuunnitelma tulee vaikuttamaan vain pelisuunnittelijaan itseensä (ja hänen studioonsa) joten lopullinen valinta on aina hänen käsissään. Kunhan suunnittelija itse saa suunnitelmastaan selvää, ei millään muulla pitäisi olla niin paljoa merkitystä.

## LÄHTEET

Angry Birds. 2009. Videopeli. Kehittäjä/Julkaisija: Rovio Entertainment.

Blazblue: Calamity Trigger. 2008. Videopeli. Kehittäjä/Julkaisija: Arc System Works.

Brace Yourself Games. Www-dokumentti. Saatavissa <http://blog.braceyourselgames.com/>. Viitattu 10.8.2015.

Dark Souls. 2011. Videopeli. Kehittäjä: From Software. Julkaisija: Namco Bandai Games.

DidYouKnowGaming. Www-dokumentti. Saatavissa <http://didiyouknowgaming.com/>. Viitattu 14.11.2015.

Final Fantasy XIII. 2009. Videopeli. Kehittäjä/Julkaisija: Square Enix.

Gamasutra. Www-dokumentti. Saatavissa <http://gamasutra.com/>. Viitattu 9.8.2015.

Halo 2. 2004. Videopeli. Kehittäjä: Bungie. Julkaisija: Microsoft Game Studios.

Minecraft. 2011. Videopeli. Kehittäjä/Julkaisija: Mojang.

Persona 3, Official Design Works. 2012. Hong Kong: Udon Entertainment.

Persona 4, Official Design Works. 2012. Hong Kong: Udon Entertainment.

Super Mario Bros. 1985. Videopeli. Kehittäjä/Julkaisija: Nintendo.

Valkyria Chronicles. 2008. Videopeli. Kehittäjä/Julkaisija: Sega.

Valkyria Chronicles, Design Archive. 2011. 2. painos. Hong Kong: Udon Entertainment.