



Nugali – Etelän erilainen arki

Asennekasvatuksellisen kehitysmaapelin toteutus

graafikon näkökulmasta

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman
tutkintotyö
Visuaalinen suunnittelu
Kevät 2006
Anniina Hautala

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Visuaalinen suunnittelu
Tekijä Anniina Hautala	
Työn nimi Nugali –Etelän erilainen arki, Asennekasvatuksellisen kehityskaartin toteutus graafikon näkökulmasta	
Lopputyön laji Mediateko	
Työn valmistumisaika 21.4.2006	Sivumäärä 34
<p>Tiivistelmä</p> <p>Lopputyössäni käsittelen Kehon (Kehityskaartin opiskelijajärjestö) kanssa yhteistyössä tehdyn asennekasvatuksellisen Flash -pelin suunnittelua ja toteutusta graafikon näkökulmasta. Työ sisältää valmiin pelidemon, sekä kirjallisen osuuden.</p> <p>Kerron havainnollisesti projektin kulusta, sekä perehdyn omaan suunnitteluprosessiini, ennakkosuunnittelusta lopulliseen toteutukseen. Kerron myös lyhyesti opetuspeleistä ja Flashista. Lisäksi esittelen ja perustelen joitain toteutuksessa tekemiäni ratkaisuja. Erityisesti keskityn pelimaailman luomiseen ja hahmosuunnitteluun.</p> <p>Lopussa arvioin projektin ja oman työni onnistumista. Tavoitteenani on, että työstäni olisi hyötyä Flash -peligrafiikan tuottamisesta kiinnostuneille. Toivon sen auttavan ja antavan myös ideoita roolipelien sekä tuntemattomien maailmoitten suunnittelussa ja toteutuksessa.</p>	
Aineisto Kirjallisuus, verkkolähteet, valokuvat	
Asiasanat Opetuspeli, peligrafiikka, Flash	
Säilytyspaikka TAMK, Taide ja viestintä, Finlayson	
Muita tietoja	

THESIS

SUMMARY

Department Media Production	Area of specialisation Visual Design
Author Anniina Hautala	
Title Nugali – Everyday Life in the Global South, An Educational Game design from Graphick Artit's Point of View	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Project	
Date 21.4.2006	Number of pages 34
<p>Summary:</p> <p>In my thesis, I will be dealing with the design and production of a Flash-game, made in cooperation with Keho (Developing country aid student organization), from a graphics artist's point of view. The thesis includes a finished game demo and a written part.</p> <p>I will illustrate the progress of the project and describe my own design process, from pre-planning, to final implementation. I will also briefly go into educational games and Flash.</p> <p>Additionally I will present and justify some of my decisions, focusing especially on character design and creating the game world.</p> <p>Finally, I will evaluate the success of the project and my own work on it. I hope that my work will provide use for those interested in producing game graphics in Flash. And also to help and give ideas for designing and implementing role-playing games and unknown worlds.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Litterature, Internet, photographs	
Key words Edutainment, Gamegraphics, Flash	
Filing Tampere Polytechnic, Art and Media, Finlayson	
Other information	

1 Johdanto	2
2 Konseptin määrittely	3
2.1 Opetuspeleistä, roolipeleistä, nettipeleistä	3
2.2 Flashista.....	4
2.3 Hanki elämä! Etelän erilainen arki.....	5
2.4 Pelin konsepti lyhyesti.....	6
2.5 Käsikirjoitus	8
3 Suunnittelu	10
3.1 Referenssimateriaalin hankinta	10
3.2 Oikeus unelmiin.....	12
3.3 Graafisten ratkaisujen perustelu.....	13
4 Toteutus	16
4.1 Hahmokirjaston luominen.....	16
4.2 Hahmokehitys	19
4.3 Pelimaailma: Savannia Saaristossa	21
4.4 Taustakuvien toteutus	22
4.5 Muut elementit.....	24
4.6 Käyttöliittymäsuunnittelu.....	25
4.7 Graafisten elementtien suunnittelu.....	26
5 Tulosten pohdinta ja johtopäätökset	29
5.1 Arvioni projektin onnistumisesta.....	29
5.2 Oman työn arviointi	30
6 Lopuksi	31
Lähteet	32
Liitteet	32
Kuvat	33

1 Johdanto

Maailman väestön kasvaessa ja köyhtyessä entisestään on jo pikään ollut keskustelua länsimaitten vastuusta kehitysmaitten olojen parantamiseksi. Asenteiden on kuitenkin muututtava, jotta voitaisiin puhua todellisesta muutoksesta.

Päättötyössäni olin mukana toteuttamassa valistuksellista kehitysmaapeliä, jossa käsitellään realistisesti kehitysmaassa asuvien ihmisten arkea ja todellisuutta. Sen ja Kehon¹ (kehitysmaatutkimuksen opiskelijajärjestö) järjestämien opetustapahtumien avulla tehdään työtä mielipiteitten muokkaamiseksi myönteisemmiksi ulkomailta muuttaneita pakolaisia, kehitysyhteistyötä ja avustustoimintaa kohtaan. Samalla pyritään kaunistelematta kuvaamaan elämää kehitysmaissa vesijohtojen, puhelinverkkojen tai Internetin ulottumattomissa.

Työssäni käsittelen Kehitysmaa-aiheisen Flash -pelin suunnittelua grafiikoiden toteutuksen kannalta. Erityisesti paneudun niihin seikkoihin, jotka mielestäni ovat nousseet tärkeimmiksi alueiksi omassa työskentelyssäni: hahmosuunnitteluun, pelimaailman luomiseen, sekä Flashin graafisiin ominaisuuksiin. Pyrin perustelemaan tekemiäni ratkaisuja ja tuomaan esiin opetuspelin grafiikoitten toteuttamisessa esiintyviä ongelmia. Pelin graafisten elementtien toteutus on ollut useita kuukausia kestänyt prosessi, jonka aikana olen ohessa saanut tutustua Afrikkalaiseen elämänmenoon sekä suomalaiseen Kehitysmaatutyöhön erityisesti Guineassa.

¹ <http://www.helsinki.fi/jarj/keho/>

2 Konseptin määrittely

2.1 Opetuspeleistä

Tietokone- ja konsolipelien pelaaminen on viimeisen kymmenen vuoden aikana vakiinnuttanut asemansa yhtenä lasten ja nuorten merkittävimpänä ajanviettotapana. Pelituottajien moraalinen ja yhteiskunnallinen vastuu puhuttaa jatkuvasti paitsi pelien sisällön, myös niiden epäsosiaalistavan vaikutuksen takia.² Pelejä tuotetaan kuitenkin runsaasti myös opetuksellisiin, ”ei-viihteellisiin” tarkoituksiin. Lisäksi yhä useammat pelisuunnittelijat pyrkivät maksimoimaan pelin sosiaalisen vaikutuksen myös suunnitelleessaan viihteellisiä pelejä.³

Englanniksi *Serious Games* tai *SGs* tarkoittaa tietokone- tai videopelejä, joilla on viihdyttämisen lisäksi opetuksellisia tarkoituksia. Varsinaisista opetuspeleistä ne eroavat kohderyhmänsä puolesta, joka on yleensä varsinaisen koulu-ympäristön ulkopuolella. Pelien ensisijainen tarkoitus on useimmiten harjoittaa käyttäjä johonkin tiettyyn tehtävään (simulaatiot), mutta on myös muita tarkoituksia, kuten markkinointi, asennekasvatus ja tietyn tuotteen myyminen.⁴ Opetuspelien suurimpana haasteena on sekä viihdearvon, että opetusarvon täytyminen ja toisaalta tasapaino näitten kahden välillä.

Tyypillisimmillään opetuspelit ovat simulaatioita tai roolipelejä. Pelaaja joko suorittaa tehtävää itsenään (koulutuspelit, simulaatiot) tai jonain täysin erilaisena, kuitenkin yleensä todellisuuteen perustuvana hahmona (roolipelit, kasvatukselliset pelit). Opetuspelien lähtökohtana voidaan pitää ajatusta ihmisen oppimisesta tekemällä, kokemuksellisen ajattelun avulla.⁵ Peli pyrkii oman oivaltamisen ja elämyksen kautta lisäämään pelaajan tietoa tai

² http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics.php

³ <http://www.socialimpactgames.com/>

⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game

⁵ <http://www.eoppiminen.tut.fi/arkisto/edugaming.html>

muuttamaan tämän asennetta. Pelattavuus ja pelillisuus ovat tärkeimpiä ominaisuuksia, kun pyritään saamaan pelaaja palaamaan pelin pariin yhä uudestaan, jolloin sen tavoite kasvatuksellisessa tai opetuksellisessa kontekstissa täyttyy.

2.2 Flashista

Flash tuli markkinoille ensimmäisen kerran vuonna 1996. Sen jälkeen se on tasaisesti kasvattanut suosiotaan sisällöntuottajien keskuudessa. Flash on esim. WWW-sivujen ja niiden osien, multimediaesitysten sekä pelien ja animaation tuottamiseen tarkoitettu ohjelma. Paitsi, että ohjelma on helppo käyttää ja toimii monessa eri käyttötarkoituksissa, varmasti yksi ratkaisevista seikoista on Macromedian onnistunut markkinointi sekä ohjelman edullisuus.

Flashin selainlaajennus (Flash Player) on laajimmalle levinneitä selainlaajennustekniikoita. Flashia voidaan nykyisin pitää standardina verkossa reaaliaikaisesti toimivien interaktiivisten sisältöjen sekä korkealaatuisten animaatioiden esittämisessä. Yksi tärkeimmistä syistä tähän on ohjelman kyky sisällyttää animaatio suoraan osaksi verkkosivua. Flash -esitykseen voidaan liittää tapahtumia ja toimintoja, joita ohjataan Action Script -ohjelmointikielellä, jonka avulla kyetään luomaan monipuolista vuorovaikutteisuutta ohjelman ja käyttäjän välillä.

Flash tarjoaa runsaasti etuja kuten nopeus, kierrätettävyys ja joustavuus, minkä merkitys korostuu erityisesti tehtäessä animaatiota. Saman elementin muokkaaminen useaan eri käyttötarkoitukseen on paitsi helppoa myös suositeltavaa.⁶ Flashin vahvuuksina mainittakoon lisäksi ohjelman vektoripohjaisuus, mikä mahdollistaa suuremman määrän informaatiota pienemmässä paketissa. Sen sijaan, että ohjelma tallentaisi tiedon valtavana määränä pikselidataa, kuvaa se kuvainformaation viivoina ja muotoina, minkä se tallentaa joukkona matemaattisia arvoja. Esimerkiksi suora viiva kuvataan

⁶ Corsaro, Sandro: 2002. The Flash Animator(s.60-65)

kahtena päätepisteenä ja sen sijaintina ja kokona suhteessa muihin muotoihin.⁷ Tallentamalla kuvatiedostoja näin voidaan periaatteessa tuhansia pikseleitä bittikarttakuvana sisältävä tiedosto korvata muutamalla luvulla. Vektorikuvaa voidaan myös skaalata isommaksi ja pienemmäksi loputtomasti menettämättä kuvainformaatiota.

Flashissa voidaan toki käyttää myös bittikarttakuvia, jotka muodostuvat kuvapisteistä eli pikseleistä. Bittikarttakuvan ongelmana on laadun heikkenemistä kuvaa skaalattaessa. Nyrkkisääntönä voidaan pitää, että vektorigrafiikkaa kannattaa käyttää piirretyissä animaatioissa, kuvissa ja kaavioissa, bittikarttaa valokuvissa.⁸

Flashin lisääntynyt käyttö sisällöntuotannossa on osaltaan vaikuttanut multimediaalisuuden lisääntymiseen verkossa ja monipuolistanut tavallisen käyttäjän kokemusta. Verkosta löytyy runsaasti interaktiivista sisältöä, kuten pelejä, multimediaesityksiä ja verkkotaidetta. Kyse ei ole niinkään paljon puhutusta käytettävyydestä vaan ennen kaikkea elämyksellisyydestä ja innovatiivisesta sisällöntuotannosta.

2.3 Hanki elämä! Etelän erilainen arki

Kehitysmaapeli lähti alunperin liikkeelle Kehon, eli kehitysmaatutkimuksen opiskelijat ry:n toimesta. Keho on Suomen ensimmäinen eri tiedekuntien välille perustettu ainejärjestö ja siinä on mukana opiskelijoita lähes kaikista yliopiston tiedekunnista. Vaikka Kehon toiminta onkin etupäässä perinteistä ainejärjestötoimintaa, on sillä lisäksi yhteistyötä eri kehitysapujärjestöjen, kuten Indigon kanssa.⁹

⁷ Lyytikäinen, Mika & Hyttinen Markku: 2002. Flash MX. (s.3-7)

⁸ <http://computer.howstuffworks.com/web-animation1.htm>

⁹ <http://www.indigo.pp.fi/>

Kehityksmaapeli liittyy Ulkoministeriön rahoittamaan Kehon ja Kehityksmaayhdistys Indigon Hommaa Elämä! – projektiin¹⁰. Projektin tarkoituksena on saada ihmiset pohtimaan ja syventämään näkemyksiään kehityksmaissa asuvien ihmisten arkielämästä roolipeliin eläytymisen kautta. Näin pyritään ymmärtämään erilaisessa kulttuurissa elävien ihmisten jokapäiväiseen elämään vaikuttavia asioita, siinä olevia ongelmia, haasteita ja mahdollisuuksia.

Keho pyrkii kouluissa järjestettävien roolipelien ja nettipelin kautta parantamaan koululaisten käsitystä kehityksavun merkityksestä ja mahdollisuuksista kehityksmaitten näkökulmasta, sekä tuomaan esiin yleisessä keskustelussa vähälle huomiolle jääviä teemoja, kuten eri avustusjärjestöjen toiminnan vaikutuksia paikallisiin tapoihin ja tottumuksiin, yksilön toiminnan muuttumista kehityksavun myötä, kulttuurieroista johtuvia ongelmia sekä järjestöjen tarjoaman avun ja todellisten tarpeitten kohtaamista käytännössä.

Verkkopeli-projektin johtaja, ja idean isä Juho Jouhtinmäki toimi pelin koodaajana sekä konseptin luojana. Hän myös piti ensisijaisesti yhteyttä itseni ja Kehon välillä. Lisäksi Kehon jäsenistä koostuva työryhmä oli mukana käsikirjoittamassa tilanteita ja ideoimassa pelin sisältöä.

2.4 Pelin konsepti lyhyesti

Tullessani mukaan projektiin pelin konsepti alkoi olla selvä. Tarkoituksena oli luoda vuoropohjainen Flash -peli: verkossa toimiva, tekstiin perustuva elämysimulaatio, joka kattaa kehityksmaissa asuvan ihmisen tärkeimmät elämänvaiheet. Nettipelin kautta pyritään lähestymään vakavaa aihetta viihteellisellä ja opettavaisella tavalla. Pelin tavoite on pohjimmiltaan sama, kuin roolipelin: saada nuoret kiinnostumaan kehityksmaitten oloista ja tilanteesta, kannustaa vaikuttamaan ja ottamaan asioista selvää. Samalla tutustutaan

¹⁰ Ks. Liite 2 (Rahoitushakemus ulkoministeriölle)

kehitysyhteistyön tekemisen monimuotoisuuteen, eturistiriitoin ja väärinymmärryksiin, joita voi syntyä erilaisista olosuhteista olevien ihmisten kohdatessa.

Tapahtumapaikka:

Tapahtumapaikka pelissä on kuvitteellinen Nugalin saari, joka sijaitsee Atlantin valtameressä Afrikan länsirannikolla. Nugali on suunniteltu vastaamaan infrastruktuuriltaan ja historialtaan tyypillistä kehitysmaata Afrikassa: kolonialismin vaikutukset näkyvät yhä kielessä ja kulttuurissa, hallintoelimet ovat korruptoituneita ja tehottomia, peruspalvelut ovat olemattomat, sisällissodat ovat entisten heimoalueitten rikkoutumisen takia yleisiä ja toimeentulo epävarmaa. Myös luonnonsuojelulliset näkökulmat kuten eroosio ja aavikoituminen aiheuttavat omalta osaltaan ongelmia väestölle ja kiihdyttävät maalta kaupunkeihin muuttoa paremman toimeentulon toivossa.

Pelihahmot:

Peli seuraa yhden kehitysmaassa elävän mies- tai naishenkilön elämää lapsuudesta kuolemaan. Pelin alussa valitaan hahmon sukupuoli ja nimi. Nimen voi joko valita itse tai antaa pelin arpoa hahmolle sattumanvarainen nimi. Hahmo on lähtökohdaltaan keskituloinen, mutta voi pelin kuluessa vaikuttaa varallisuuteensa ja onnellisuuteensa. Pelin ideana on, että pelaaja elää mahdollisimman hyvän, palkitsevan ja pitkän elämä. Pelaaja pyrkii selviytymään niin yksinkertaisista arkipäivän askareista kuin vaativammista moraalisista valinnoistakin. Pelin kuluessa kartutetaan erilaisia taitoja, jotka puolestaan auttavat hahmoa toimimaan tilanteissa, jotka vaikuttavat pelihahmon hyvinvointiin, toimeentuloon sekä sosiaalisten suhteitten muodostumiseen. Myös taidot karttuvat onnistumisien ja epäonnistumisien myötä. Taitoja ovat: sosiaaliset taidot, käden taidot, fyysiset taidot ja henkiset taidot.

"Kyläsi kaivosta ei saa vettä kuivalla kaudella. Olet juuri saapunut lähimmälle kaivolle puolen tunnin kävelymatkan päähän. Lasket kaivoon kuuluvan nostosangon veteen, annat sen täyttyä ja aloitat ylöshilaamisen. RITS! Naru katkeaa ja jäljelle jäänyt pätkä on liian lyhyt liitettäväksi toiseen sankoon. Lisäksi nostosankokin on kaivon pohjalla. Mikä nyt eteen?"¹¹

Kohderyhmä:

Kehon järjestämät roolipelit on suunnattu lähinnä peruskoulun yläluokkalaisille, lukiolaisille ja nuorille aikuisille, joilla on valmiiksi olemassa jonkinasteinen käsitys kehitysmaiden tilanteesta ja elämästä. Tietokonepeli taas on maksutta kaikkien saatavilla, joten myös pelaajakunta on todennäköisesti monimuotoisempi. Peli on kuitenkin ensisijaisesti suunnattu 12-16 -vuotiaille koululaisille ja nuorille aikuisille, joiden kokeneisuus median kuluttajina on projektin yksi vaativimmista haasteista. Miten luoda maailma, joka saavuttaisi kaikkeen tottuneen kohdeyleisönsä?

2.5 Käsikirjoitus

Pelin sisällöstä, eli tilanteitten kuvauksista, valinnoista ja lopputuloksista vastaavat ensisijaisesti Kehon työryhmä. Pelissä hahmo joutuu tilanteeseen ja ruudulle ilmestyy tilanteen kuvaus.

¹¹ Tilanne Demoversiosta, käsikirjoitus Juho Jouhtinmäki



Kuva 1. Tilanne pelistä, ihmissuhdeosio.

Esimerkki¹²:

”Olet paimentamassa vuohia aavikolla. Aurinko alkaa laskea ja leiripaikkaan on vielä matkaa. Kuulet kaukaisuudesta hyeenoiden ääntelyä. Vuohet ovat elintärkeitä yhteisöllesi ja ne ovat nyt yksin sinun vastuullasi.”

Lisäksi ruudulle ilmaantuu erilaisia valintoja miten toimia:

1. *Valmistaudut puolustamaan vuohia ja itseäsi paimensauvallasi kulkien samalla rauhallisesti leiriä kohti*
2. *Virität tulen ja valmistaudut yöpymään ja vahtimaan vuohia*
3. *Yrität kiiruhtaa vuohien kanssa leirille.*
4. *Jätät vuohet ja juokset hakemaan apua*

Pelaaja voi tehdä valinnan omat taitonsa huomioon ottaen. Jokaisen valinnan kohdalla esitetään symbolien avulla, minkälaisia taitoja tehtävän onnistumiseen vaaditaan.

Valitaan vaihtoehto 1.

Valittuaan vaihtoehdon ruudulle ilmestyy raportti pelaajan onnistumisesta tai epäonnistumisesta.

¹² Tilanne Demoversiosta, käsikirjoitus Juho Jouhtinmäki

”Huidot sauvalla päättömästi, mutta yksi hyeenoista onnistuu puremaan sinua. Pääset lopulta voitolle, mutta hyeenoitten lähdettyä huomaat, että ne ovat vieneet mukanaan yhden vuohen.”

Lisäksi ruudulla näkyy, miten tekemäsi valinta vaikutti terveyteesi, sosiaalisiin suhteisiisi ja toimeentuloosi:

Toimeentulopisteet: -10

Fyysinen kunto: -1

Käsikirjoitusta tehdessä on otettava huomioon kaikissa vaihtoehdoissa onnistumiset ja epäonnistumiset, sekä niiden vaikutus pelihahmoon. Tilanteita on jokaista pelissä kuluvaan vuoteen kohti vähintään kuusi. 70 vuotta kestävässä pelissä tilanteita olisi näin ollen yhteensä 350.

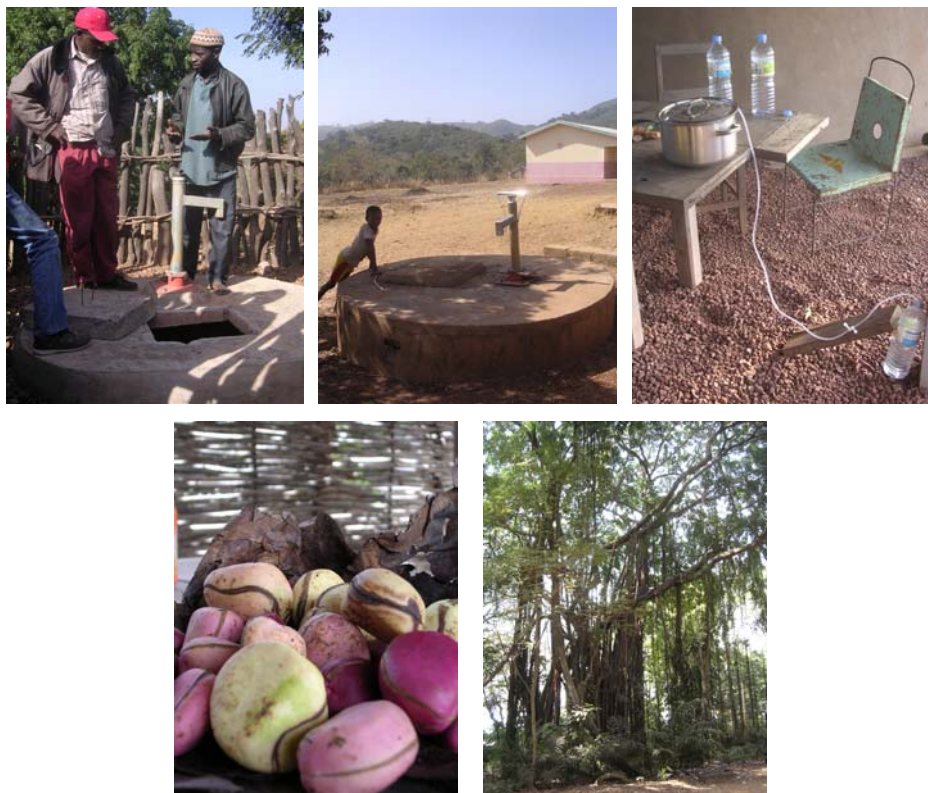
Pelissä on myös muunlaisia vuorovaikutustilanteita, kuten työskentely, koulutus, kaupankäynti ja perhesuhteet, joiden avulla pelaaja voi kartuttaa toimeentuloaan ja älykkyyttään sekä parantaa sosiaalisia kykyjään. Pelaajan suoriutumiseen vaikuttavat erilaiset taidot, ja ominaisuudet karttuvat pelaajan valintojen mukaan pelin kuluessa. Mitä paremmaksi taidot karttuvat, sitä helpommin pelaaja suoriutuu tehtävistä ja sitä paremman toimeentulon tämä voi hankkia itselleen ja mahdolliselle perheelleen.

3 Suunnittelu

3.1 Referenssimateriaalin hankinta

Koska itselläni ei ole henkilökohtaista kokemusta kehitysmaista, päätin jo hyvissä ajoin ennen varsinaisen toteuttamisvaiheen alkua perehtyä kehitysyhteistyöhön ja siitä saatavilla olevaan materiaaliin. Lisäksi katselin Afrikkaan sijoittuvia elokuvia ja tutustuin erityisesti länsiafrikkalaiseen taiteeseen, käsityöhön ja kulttuuriin. Internetistä löytyy runsaasti afrikkalaiseen käsityöperinteeseen tutustuttavia sivustoja. Löysin referenssimateriaalia mm. osoitteesta design-africa.com ja welltepered.com.

Eniten käyttämäni referenssimateriaali oli kuitenkin yli 500 kuvaa kattava kuvapankki, jonka sain Juholta projektin alussa. Kuvat on ottanut TAMK: n ympäristötekniikan ammattikorkeakouluopiskelijat Ilkka Pulkkinen ja Jarno Laitinen, joitten tehtävän oli tutkia kaksi kuukautta kestäneellä opintomatallaan Indigon rakennuttamien kaivojen ja kohdekylien vesilähteiden veden laatua.



Kuva 2-6 Referenssikuvia 1

Kuvakirjasto oli sisällöltään laaja ja siksi erityisen toimiva referenssimateriaalin lähde. Maiseman ja miljöitten lisäksi kuvissa on ihmisiä arkisissa tilanteissa, kuten torilla ja päivittäisissä askareissa. Lisäksi niissä näkyy hyödyllisiä yksityiskohtia kuten kankaita, maataloustuotteita, eläimiä, vaatteita, huonekaluja, puita sekä runsaasti erilaisia ympäristöjä vehmaasta metsämaisemasta pölyiseen kaupunkimiljööhön.

Kuvista heijastuu myös afrikkalainen tapakulttuuri, miehen ja naisen asema. Naiset ovat poikkeuksetta arkisissa askareissa kuten myymässä torilla maataloustuotteita ja hoitamassa kotia. Miehet osallistuvat, mutta toiminta vaikuttaa vähemmän aktiiviselta, enemmänkin seremonialiselta, kuin mihinkään suureen päämäärään pyrkivältä. Naisista heijastuu uuttera yrittäjähenki, kun taas miehet toimivat verkkaisesti harkiten ja ottaen kaikessa rauhassa oman aikansa.



Kuva 6-12. Referenssikuvia 2

3.2 Oikeus unelmiin

Ensimmäisestä tapaamisesta Keholaisten kanssa sain kirjan nimeltä Oikeus unelmiin. Tutustuin teokseen, jotta ymmärtäisin paremmin mistä yhteistyössämme oikeastaan on kysymys. Kirja kertoo Indigossa aktiivijäsenenä toimivan naisen vierailusta Guineassa ja ihmisistä joita hän matkallaan tapaa. Indigo on järjestö joka mm. rakentaa kaivoja ja jakaa mikrolainoja Afrikkalaisille naisille yritystoiminnan perustamista varten.¹³

Huomattavaa kirjassa on kirjoittajan asenteiden muuttuminen vierailun kuluessa. Alussa kurjuutta ja köyhyyttä kauhistellaan. Suhtautuminen on vihaa ja epäuskoa vallitseviin jopa epäinhimillisiin oloihin. Kuitenkin kirjoittaja alkaa lopulta nähdä syvemmälle maan kulttuuriin ja arkeen. Siihen mitä ihmiset tarvitsevat jokapäiväiseen elämäänsä, mikä apu on merkityksellistä ja mistä on enemmän haittaa kuin hyötyä. Kirjan pääosassa ovat ihmiset tarpeineen, ei niinkään kurjuus ja korjattavat epäkohdat.

3.3 Graafisten ratkaisujen perustelu

Kirjassa esiintuotuihin seikkoihin pyrin kiinnittämään huomiotani myös grafiikoita suunnitellessa. Halusin tehdä ihmisistä mieluummin neutraaleja kuin sääliittäviä tai kurjia. Huomion halusin kohdistaa kasvoihin ja ilmeisiin ennemmin kuin vaatteisiin ja varallisuuteen. Tarkoitukseni oli tuoda pelihahmo esiin tasavertaisena yksilönä ennemmin kuin eksoottisena, kaukaisena objektina. Pelaajan tulisi samaistua hahmoon ja toimia pelin subjektina pelihahmon kautta. Immersiolla tarkoitetaan kriittisen välimatkan pienenemistä ja tunneperäisen suhtautumisen lisääntymistä pelimaailman tapahtumiin. Avainasemassa ovat pelattavan hahmon ja pelaajan välillä syntyvä vuorovaikutus. Visuaalisuudella

¹³ Zilliacus, Margherita: Oikeus unelmiin: Raportti Guineasta

on tässä ratkaisevan tärkeä rooli, sillä suurin osa pelimaailman tapahtumasta välitetään kuvan kautta.¹⁴

Pelihahmoon ja tämän elämänvaiheisiin pääasiallisesti pohjautuvassa kerronnassa on otettava huomioon toisaalta hahmon vahvuus, mutta myös sen koherenssi kerrottavan ”tarinan” kanssa. Koska pelin eteneminen riippuu ensisijaisesti pelaajan valinnoista, on pelattavan hahmon oltava riittävän neutraali, jotta siihen samaistuminen olisi mahdollista. Toisaalta muilla pelissä esiintyvillä pelihahmon kanssa vuorovaikutuksessa olevilla hahmoilla tulisi olla voimakkaampi persoonallisuus mielenkiinnon ja maailman uskottavuuden säilyttämiseksi.¹⁵



Kuva 13. Miehen ja naisen hahmokehitys iän mukaan 1. versio

Sama koskee pelimaailmaa. Kulttuurin ja ympäristön jatkuva muutos ja monimuotoisuus on syytä kuvata todenmukaisesti. Halusin kuitenkin yksinkertaistaa sitä, jotta esimerkiksi aikaan sidonnaisilta epäjohdonmukaisuuksilta välttyttäisiin¹⁶. Lisäksi pyrin karsimaan liian inhorealismia ja kurjuudella mässäilyä. Halusin välttää ympäristössä turhaa koristeellisuutta ja romantisoitua, vaan tein maailmasta realistisen, pelkistetyn ja ajattoman.

¹⁴ Grau, Oliver: 2003. Virtual Art – From illusion to immersion (s.13-14)

¹⁵ Virtual Storytelling: Riedl, Mark O.; Young, R. Michael: Character-Focused Narrative Generation for Execution in Virtual World (s. 47-48, 51)

¹⁶ Virtual Storytelling: Brown Sarah: The Effects of Mediation in a Storytelling Virtual Environment (s. 104)

Tärkeimpänä lähtökohtana grafiikan suunnittelussa oli päämääräni tukea pelin tekstiä ja ajatusta, eikä korostaa olemassa olevia stereotypioita tai lietsoa pelaajassa syyllisyyttä tai vahvistaa ennakkoluuloja. Tavoitteenani oli luoda yksinkertaiset puitteet tärkeälle sanomalle.



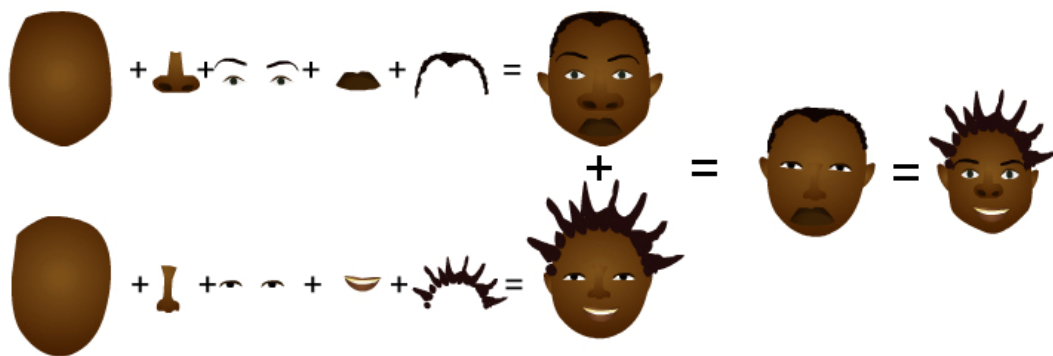
Kuva 14-15 Koulu ja tori

4 Toteutus

4.1 Hahmokirjaston luominen

Pelihahmon lisäksi pelissä esiintyy lukuisia sivuhahmoja, jotka johdattavat päähenkilön tilanteisiin, joissa ostetaan hyödykkeitä, saadaan töitä, mennään naimisiin jne. Niinpä heti alussa päätin ryhtyä luomaan laajaa hahmokirjastoa, josta voisin elementtejä yhdistelemällä luoda suhteellisen vaivattomasti ja nopeasti erilaisia hahmoja tarpeen mukaan. Kierrätettävyys on yksi Flashin parhaita ominaisuuksia tehtäessä animaatiota ja tässä tapauksessa se helpotti huomattavasti myös grafiikan tuottamisprosessia.

Hahmokirjastoon loin viisi kansiota: kasvot, ruumiinosat, vaatteet ja sekalaiset. Lisäksi tein erillisen kansion valmiille hahmosymboleille. Vartalotyyppejä tein neljä: miesvartalon, naisvartalon, lapsen ja vanhuksen. Koska hahmon luomisessa piti ottaa huomioon mahdollinen tarve animointiin, tein jokaisesta ruumiin jäsenestä erillisen symbolin. Näin saatoin tarvittaessa hajottaa vartalon osiin ja animoida sen.



Kuva 16. Havainollinen esitys hahmokirjaston toiminnasta hahmosuunnittelussa

Kasvojen eri osien suunnittelussa tärkeintä oli ottaa huomioon se, että kaikkia osia tulisi pystyä käyttämään keskenään. Ongelmallisimman kohta oli kasvoissa käytetty gradientti (liukuväri) ja erilaiset hiukset ja hatut, joitten piti näkyä sekä hahmon kasvojen edessä, että takana. Päädyn yksinkertaisimpaan mahdolliseen ratkaisuun ja käytin kasvoissa yksinkertaisinta gradienttia, jonka

vaalein kohta osuu kulmien väliin, missä nenän varsi normaalisti alkaa. Näin pystyin käyttämään samanväristä gradienttia nenässä. Kohdistamalla gradientin nenänvarren yläpäähän rajaa ei juuri huomaa. Kasvojen ja vartalon ihonväriä saa tarvittaessa vaaleammaksi tai tummemmaksi muokkaamalla symbolin väriarvoa.

Käytin paljon referenssimateriaalia suunnitellessani kasvojen osia ennen kaikkea, koska tunsin itseni epävarmaksi alkaa tehdä hahmoja omien mielikuvieni perusteella. Yritin välttää stereotypioita, tehdä hahmoista todellisen näköisiä, en karikatyyrejä enkä mustaksi maalatun näköisiä valkoihoisia. Hahmot ovat lainanneet piirteitä mm. näyttelijä Djimon Honsoulta, Sean Patric Thomasilta, sekä useilta afrikkalaisten mallitoimistojen sivuilta löytämiltäni miehiltä ja naisilta.

Hahmojen hiusmallit ovat muotoutuneet muistuttamaan referenssikuvien perusteella tavallisimpia hiusmalleja. Naisilla yleisiä ovat päätä myöten kulkevat ohuet palmikkokampaukset ja miesten hiukset leikataan lähes poikkeuksetta lyhyiksi. Naisella harmaantuminen tapahtuu yksinkertaisesti hiusgrafiikan väriarvoa vaalentamalla, miehillä prosessi on monimutkaisempi, koska hiusraja vetäytyy jonkin verran hahmon vanhetessa. Orastavaan kaljuun käytin gradienttia, jonka musta keskipiste sijoittuu hiusgrafiikan laelle, jolloin harmaantuminen alkaa ohimoilta. Vaalea tukka saadaan jälleen muokkaamalla väriarvoa.

Hahmokirjaston tekemisessä työläin ja aikaa vievin vaihe oli vaatteiden suunnittelu. Jokaiselle ikäluokalle valmistin viisi eritasoista vaatepartta, joka kuvaa hahmon varallisuutta ja joissain tapauksissa asemaa (univormu, koulupuku, poliitikko). Varsin yksinkertaisesti käytin vartalosymbolia sabluunana ja suunnittelin vaatteet vartalon päälle. Naisten vaatteet koostuivat pääosin erilaisista paidoista, mekoista ja hameista. Koska Nugalin valtauskonto on Islam, suunnittelin joukon erilaisia huiveja.

Miesten vaatteet ovat huomattavasti yksinkertaisempia kuin naisten: mm. tavallisia t-paitoja ja kauluspaitoja. Miehillä piti suunnitella myös armeijan univormu, koska pelissä mies joutuu suorittamaan pakollisen asepalveluksen.



Kuva 17. Erilaisia asuja

Afrikkalaiset vaatteet ovat monipuolisia ja värikkäitä. Referenssimateriaaleista löytyi paljon ornamentteja, koruja ja kankaita. Tarkoituksena oli pitää linja mahdollisimman yksinkertaisena, koska oli jälleen kerran otettava huomioon, että tarkoitus on tehdä verkossa vaivatta toimivaa grafiikkaa. Päätin kuitenkin toteuttaa joitain ornamentteja ja ornamentin puolikkaita, jolloin pystyin koristelemaan vaatteita tiedostokokoa huomattavasti kasvattamatta.



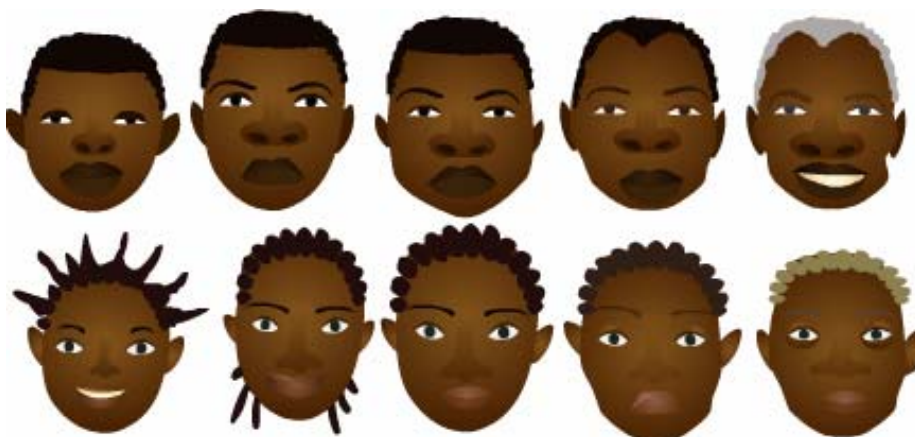
Kuva 18. Naisen hameen käytetyt ornamentit näkyvät symboleina

4.2 Hahmokehitys

Toteutuksen laajin ja vaativin osuus oli pelihahmon kehitys. Numeerisen hahmokehityksen kuvaamisen lisäksi päädyimme kuvaamaan hahmon varallisuutta sekä yleistä hyvinvointia vaatetuksen ja ilmeitten kautta. Hahmo luonnollisesti myös vanhenisi pelin kuluessa.

Alun perin pohdimme myös fyysisen kunnon ja sosiaalisten suhteitten kuvaamista visuaalisin keinoin, mutta tulimme tulokseen, että aikataulun puitteissa sen toteuttaminen olisi liian vaativaa ja saattaisi muutoinkin jäädä pelaajalle epäselväksi. Eräs idea oli kuvata hahmo sitä leveämpänä ja rotevampana mitä paremmassa kunnossa tämä olisi. Venytetty hahmo näytti kuitenkin enemmän oudolta, kun hyvinvoivalta. Lisäksi se käytännössä näytti enemmänkin virheeltä kuin tarkoituksenmukaiselta muutokselta.

Hahmon elämää kuvataan pelissä 12-vuotiaasta pisimmillään 72-vuotiaaksi, jonka jälkeen hahmo kuolee vanhuuteen. Eri-ikäisiä hahmoja päätin tehdä viisi kappaletta kumpaakin sukupuolta:



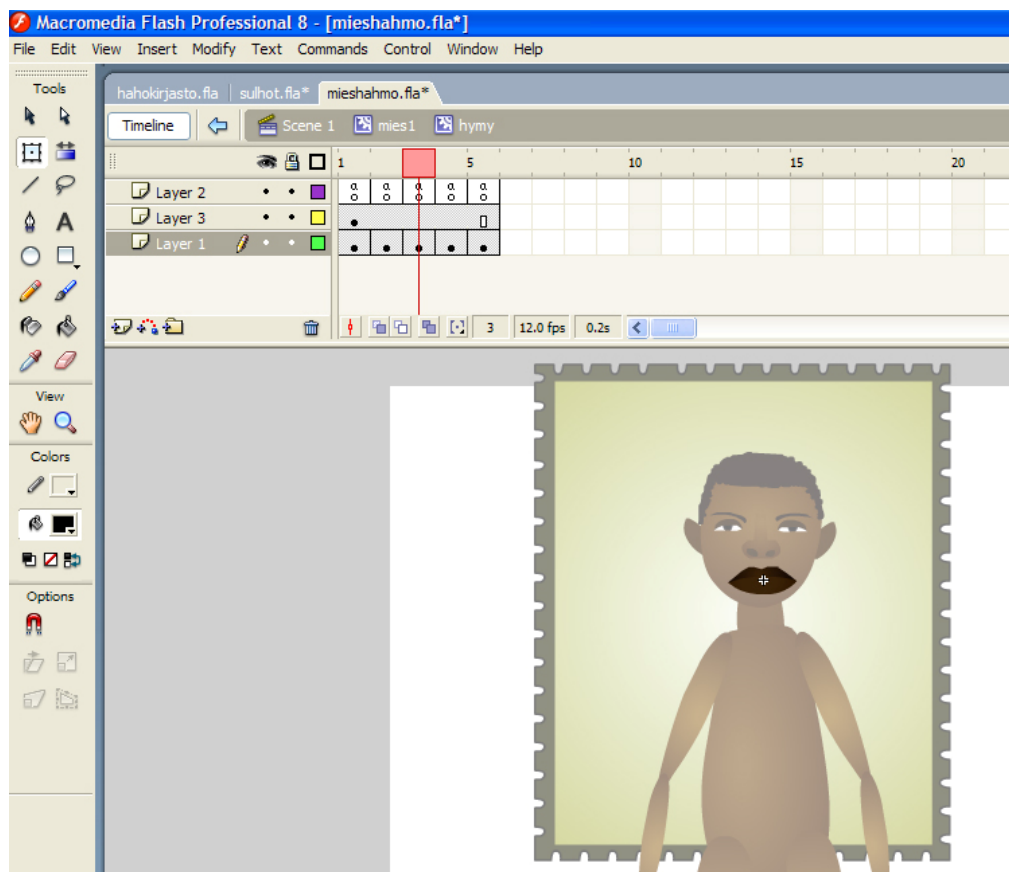
Kuva 19. Hahmon ikäkehitys ja ilmeet

Haastavinta pelihahmon ikääntymisen kuvaamisessa oli se, miten hahmon saa näyttämään itseltään vanhenemisesta huolimatta. Ratkaisin ongelman pitämällä hiustyylin verrattain samana vuodesta toiseen ja muuttamalla silmiä mahdollisimman vähän. Myös suu pysyy samana jo pelkästään siksi, ettei

kaikille hahmoille tarvitse tehdä erikseen kaikkia ilmeitä, vaan voidaan käyttää samaa MovieClip -symbolia, josta enemmän myöhemmin.

Vanheneminen näkyy ennen kaikkea kasvonmuodossa. Vanhetessa posket painuvat lommelolle ja kallon muoto alkaa näkyä selkeämmin. Lisäksi hahmo harmaantuu ja nainen saa tummat silmänaluset. Ikääntyminen näkyy myös vaatetuksessa.

Pelihakmon kehityksen toteuttaminen teknisesti tapahtui siten, että kutakin ikää varten tehtiin oma MovieClip -symboli (ks. Kuva 20, teksti), jonka sisään laitettiin Grafiikka-symboleiksi konvertoitu pelihahmo, taustagrafiikka sekä MovieClip -symboleina suu, kulmat ja vaatteet. Jokainen suun asento ja asukokonaisuus ovat MovieClipissä omalla ruudullaan.



Kuva 20. Jokainen hahmon ilme löytyy omalta ruudultaan MovieClip-symbolin sisältä

Koska pelissä tulisi esiintymään hahmoja, jotka ovat merkittävämpiä pelin kannalta kuin toiset, päätimme yksityiskohtien lisäämisen sijaan käyttää hahmon merkityksellisyyteen viittaavia pieniä animaatioita. Pelihahmolle animoin silmänräpäytyksen, mikä on hienovarainen tapa kiinnittää pelaajan huomio hahmoon. Lisäksi kauppiaille, värvääjille sekä muille mahdollisille työnantajille ja tilanteisiin johdettaville hahmoille tulee pieniä käden liikkeitä, sekä mahdollisesti muita viitteitä siitä mikä hahmon rooli pelissä on.

4.3 Pelimaailma: Savannia Saaristossa

Kuvitteelliselle Nugalin saarelle oli jo projektiin mukaan tullessani luotu kattava historia- ja maantieto-osuus. Sen perusteella aloin suunnitella pelin tapahtumapaikkoja ja ympäristöjä. Samoilla pituusasteilla löytyy kosteudesta ja maan korkeudesta riippuen yleensä savannia ja sademetsää. Nugali on maaperältään vuoristoista ja karua. Maantieteensä perusteella sen pitäisi enimmäkseen muistuttaa Sao Tome ja Principeä. Halusimme kuitenkin välttää paratiisisaarimaista vaikutelmaa, joten sain maastoa suunnitellessani ottaa melko paljon taiteellisia vapauksia.

”Nugalin tasavalta sijaitsee päiväntasaajalla, Galin saarella Länsi-Afrikan edustalla. Pinta-alaltaan se on 102 784 km².

Ilmasto on suurimman osan vuotta etelässä kuiva ja kuuma, pohjoisessa kostea ja kuuma. Vuodessa on kaksi sadekautta: huhtikuusta heinäkuuhun ja syyskuusta marraskuuhun. (...)

Saaren lounaisosa on suureksi osaksi aavikoitunut osittain 1700-luvulla tehtyjen laajojen hakkuiden seurauksena. Hiekkaerämaa ulottuu pitkälle sisämaahan ja muuttuu lopulta savanniksi, joka ulottuu Ummasin vuoristoon saakka.”¹⁷

¹⁷ <http://www.tamk.fi/~a2jjouht/peli/nugali/index.html>

Tärkeintä on, että Nugalissa vuodenaikoja värittävät sadekaudet ja kuivuus on todellinen ongelma ja paikoin este maanviljelylle. Lisäksi oli otettava huomioon vuoristo, joka sijaitsee Pelihahmon kotikylän pohjoispuolella. Käytännössä Nugali muistuttaa kenties luvattomankin paljon Guineaa. Kuitenkin suuri osa käytettävissä olevasta materiaalista on sieltä ja myös käsikirjoittajien kokemuksen perusteella suuri osa tilanteista pyörii Guineassa mahdollisten ongelmien ympärillä.

4.4 Taustakuvien toteutus

Taustakuvat toteutin valokuvia avuksi käyttäen Photoshopilla. Ennen kaikkea halusin Flashissa toteutettujen vektorihahmojen erottuvan selkeästi taustasta ja tuoda peliin enemmän käsin tehtyä pehmeämpää vaikutelmaa, jollaista en olisi pystynyt vektoreilla ilman, että tiedostokoot olisivat kasvaneet valtaviksi.

Aluksi kokosin referenssivalokuvista halutunlaisen maisemakollaasin. Tämän tein hakemalla kirjastosta tarvittavat elementit ja sommittelin ne haluamaani asetelmaan. Karkeasti rajatut elementit toivat runsaasti vapautta suunnitteluun ja mahdollistivat useitten vaihtoehtojen kokeilemisen ennen varsinaisen toteuttamisen aloittamista.



Kuva 21. Suurpiirteinen kollaasi taustakuvaa varten

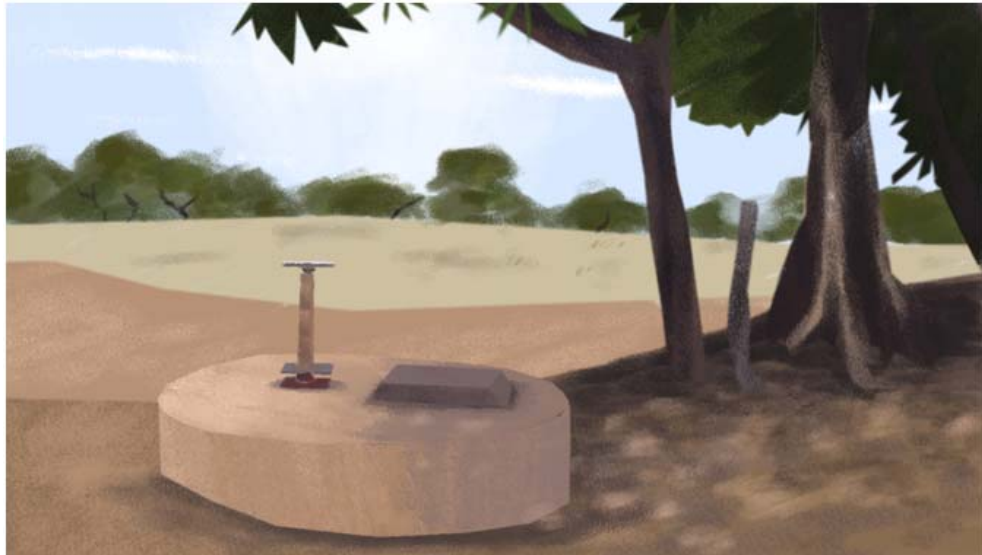
Tämän jälkeen valintatyökalulla rajaamalla haluttuja kappaleita maalasin suurpiirteisesti valinnan päältä. Paitsi että lopputulos tällä tekniikalla onnistui mielestäni näyttämään erittäin mielenkiintoiselta ja omaperäiseltä, se myös nopeutti taustakuvien tekemistä huomattavasti. Eri tasoilla olevat maastot tein samalla tekniikalla ilman referenssimateriaalia.



kuva 22. Elementtien toteutus kollaasin päälle

Elävyyttä tasaiseen pintaan toivat varjot ja valoläikät, joista otin mallia valokuvia avuksi käyttäen toteutetuista elementeistä. Myös mahdollisten yksityiskohtien lisääminen tarvittaessa kävi helposti ja nopeasti. Taustoja tehdessä lopullisista kuvista karsiutuneista elementeistä syntyi hahmokirjaston tapainen elementtikirjasto, josta löytyy mm. kasveja ja taloja.

Lopuksi viimeistelin kuvan häivyttämällä valintojen rajoja ja lisäämällä varjoja kokonaisvaikutelman eheyttämiseksi.

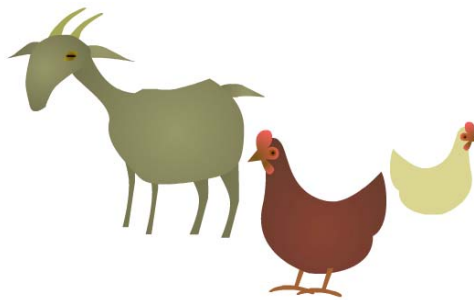


Kuva 23. Valmis taustakuva

Valmis taustakuva on utuisen autereinen graafinen maisema, joka värimaailmaltaan ja elementeilä vastaa todellisuutta, mutta on kuitenkin selvästi käsintehtyn oloinen. Esimerkkinä käytetyssä kaivotaustassa havainnollistuu, myös käsin tuotettu ”luovempi” osuus: Valojen ja varjojen käyttö.

4.5 Muut elementit

Hahmojen ja taustojen lisäksi pelissä tarvittiin myös joitain ylimääräisiä liikuteltavia elementtejä, jotka symboloivat esimerkiksi toimeentuloa ja kulutushyödykkeitä. Tällaisia ovat esim. torilla myytävät eläimet ja työkalut. Näitten elementtien suunnittelussa noudatin pitkälle samaa linjaa, kuin hahmoissa. Toteutuksen tein Flashissa. Elementit ovat selkeitä ja yksinkertaisia, enemmänkin esineitten symboleita.



Kuva 24. Eläimiä

Kaikkiin eläimiin toteutin yksinkertaisia animaatioita, kuten märehtimistä ja hienovaraisia pään liikkeitä, elävöittäakseni toistaiseksi varsin paikallaan pysyvää pelimaailmaa.

Ylimääräiseksi elementiksi voidaan laskea myös melko suurta osaa pelissä esittävä sadekausi. Sadekautta varten suunnittelin kaksi pilveä ja sadepisaran, joista Juho koodin avulla teki uskottavan monsuunisateen saarelle. Lisäksi maiseman päälle lisättiin läpinäkyvä harmaa gradientti, jotta maisemasta saataisiin sateisen utuinen ja kokonaisvaikutelmasta eheä.



Kuva 25. Sateinen kotikylä. Yllä näkyvät myös päävalikon käyttöliittymäelementit vasemmalta: Koulutus, parantaja, ihmissuhteet, torille, koti.

4.6 Graafiset elementit ja käyttöliittymäsuunnittelu

Pelin päävalikkona toimii pelaajan kotikylä (ks. Kuva 25.). Kaikkiin tapahtumiin pääsee sen kautta. Tapahtumapaikkoja ovat: koulutus, ihmissuhteet (kylän kohtaamispaikka), parantaja, koti ja tori. Painikkeina toimivat kutakin paikkaa kuvaavat elementit kuten toria tie kaupunkiin ja ihmissuhdeosiota kylän kaivo. Varsinaisiin tilanteisiin päästään aina jonkin alavalikon kautta.

Graafisten elementtien toteutus jäi toteutuksen loppupäähän, mikä ei ollut ongelma, koska käyttöliittymä oli jo projektin alussa kutakuinkin selvä. Tehtäväni oli oikeastaan vain suunnitella visuaalisesti vakuuttavammat elementin Placeholder -grafiikoitten (väliaikainen grafiikka, joka havainnollistaa lopullista sommittelua) tilalle. Käyttöliittymään tarvitsimme tarpeeksi väljyyttä, jotta keskelle ruutua saataisiin helposti sommiteltua kaikissa tilanteissa tilaa vievä tekstilaatikko, jossa tilannekuvaus on esitetty. Niinpä muut käyttöliittymäelementit aseteltiin reunoja myöten ja nurkkiin.

Tärkein ratkaisu, jonka teimme, oli pelihahmon osalta se, että se näkyy jatkuvasti pelialueen oikeassa ylänurkassa, jolloin on mahdollista siirtämällä kursori pelihahmon päälle seurata kaikissa tilanteissa omaa kehitystään, varallisuutta ja fyysistä kuntoa. Muita jatkuvasti ruudulla näkyviä elementtejä on äänenvoimakkuuden säätö. Tallentaminen ja seuraavaan vuoteen siirtyminen onnistuvat ainoastaan päävalikosta.

4.7 Graafisten elementtien suunnittelu

Ensimmäinen ajatukseni käyttöliittymäelementtien suunnittelussa oli ottaa vaikutteita afrikkalaisista kankaista, taiteesta ja värikkästä maalaustavasta. Melko nopeasti päädyin lähtemään huomattavasti yksinkertaistempaan suuntaan tajutessani etten uskalla lisätä enempää yksityiskohtia, etteivät käyttöliittymä ja pelin ulkoasu muuttuisi sotkuiseksi ja epäjohdonmukaiseksi.

Otin joitain jo aiemmin hahmojen asuissa esiintyneitä ornamentteja ja lähdin muokkaamaan niistä painikkeita ja koristeita yhdysosiin. Värit haluisin pitää maanläheisinä joten kopioin ne suoraan tekemistäni taustakuvista. Painikkeista ja tekstilaatikkojen reunoista tuli syvän tummanruskeat ohuella mustalla hairlinella (ohut ääriviiva) ja taustavärinä käytin ensisijaisesti kellastuneen paperin väristä haaleaa okraa.



Kuva 26. Käyttöliittymä. Elementit vasemmalta oikealle: Infolaatikko (sisältää vuosiluvun, kuukauden ja siirtymismahdollisuuden seuraavaan vuoteen), tekstilaatikko, hahmokehys, lopetus, äänen säätö, paluu

Huomioväriksi käytin okran taustaväriin kirkkaampaa ja värikylläisempää sävyä, toisaalta säilyttääkseni yhtenäisyyden suunnittelussa ja toisaalta, koska halusin epätyypillisemmän huomioväriin. Okra näyttää luonnolliselta tulen kajolta enemmän kuin varastaa pelaajan huomion täysin tai alkaa tuntua muuten häiritsevältä.

Ornamenttien animoinnissa oli joitain ongelmia. Ensinnäkään en ollut varsinaisesti suunnitellut niitä käyttämäni tarkoitukseen vaan ne olivat epäsymmetrisiä, jolloin kaavailemani animaatio, tässä tapauksessa pyörähdys 180 astetta teki näkyvän hyppäyksen takaisin alkuasentoonsa liikkeen loputtua. Muokkasin ornamentin symmetriseksi katkaisemalla sen puoliksi, jonka jälkeen kopion jäljelle jääneen puolikkaan ja liitin osat yhteen.

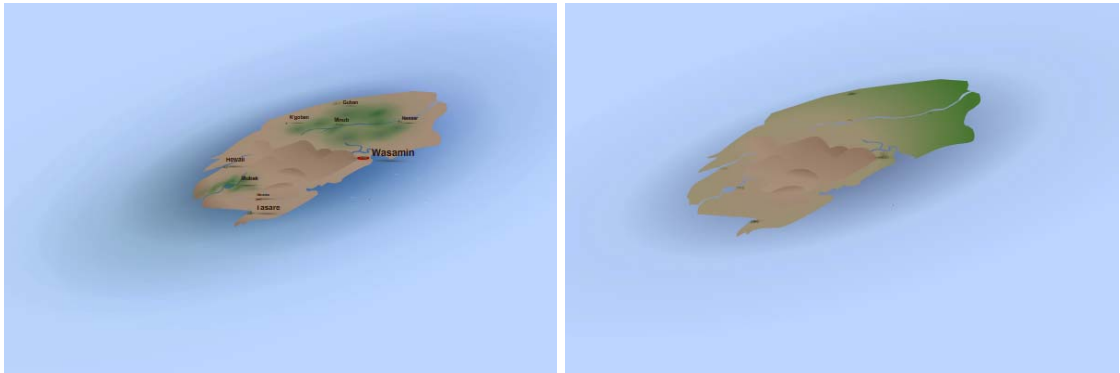
Valmis elementti näyttää tältä:



Kuva27. Havainnollinen kuva animaatiosta

Suunniteltu animaatio toimi näin ilman näkyvää häiriötä animaation lopussa.

Muita erikseen suunniteltavia graafisia elementtejä olivat mm. Preloader (latausintro) ja äänen säätämiseen suunniteltu nappula. Ajatus Preloaderissa toteutettuun lähestyvään Nugalin saaren tuli demossa käytetystä ”lennetään Nugaliin” -tekstistä joka näkyi ruudulla pelin latautuessa. Preloaderin toteuttamisessa vaikeinta oli saada animaatio optimoitua niin, että se olisi kooltaan riittävän pieni. Lisäksi tarkoituksena oli alun perin liittää animaatioon Nugalin saaren suurimpien kaupunkien nimet, mikä ei kuitenkaan onnistunut, koska tekstit nykivät koko animaation ajan, eikä syytä saatu perästäkään selville. Ilman tekstejä tiedosto oli riittävän pieni ja animaatiokin sujui juoheasti.



Kuvat 28 ja 29. Preloader teksteillä ja ilman

Typografiaa suunnitellessani selasin erilaisia Afrikkalaisia kirjasimia mm. Design-Africa.comissa ja valitsin sitten niitä referenssinä käyttäen ilmaisen vastaavankaltaisen fontin Kenyan Coffee, joka toimi hyvin suurikokoisessa tekstissä ja otsikoissa. Leipätekstissä päädyimme käyttämään kirjasintyyppinä Arial Narrowia, koska sillä oli mahdollista kirjoittaa mahdollisimman paljon tekstiä pieneen tilaan luettavuudesta tinkimättä.

Kenyan Coffee

Arial Narrow

Kuva 30. Käytetyt kirjasimet

5. Tulosten pohdinta ja johtopäätökset

5.1 Arvioni projektin onnistumisesta

Projekti lähti käyntiin joulukuussa 2005, kun Juho lähestyi minua sähköpostilla tiedustellen, olisinko vielä kiinnostunut toimimaan graafikkona tämän päättötyöprojektissa. Sain tutustua pelin sen hetkiseen demoversioon, jossa oli vielä suhteellisen sekavaa käyttöliittymä ja ainoastaan pikaisesti kohooneet kyhätyt väliaikaiset Placeholder -grafiikat. Juho selitti laajasti sähköpostin välityksellä myös pelin konseptin ja esitteli luomansa pelimaailman. Näitten tietojen pohjalta lähdin keräämään referenssimateriaalia ja tutustumaan aiheeseen syvemmin.

Varsinaisen fyysisen ennakkosuunnittelun, luonnostelun ja useitten eri vaihtoehtojen pohdintaa en tässä tapauksessa kokenut tärkeäksi. Ennakkosuunnittelu oli lähinnä referenssimateriaaliin uppoutumista ja tutkimista, näitten pohjalta pelin graafinen tyyli muotoutui lähestulkoon itsestään. Tämän jälkeen vain hyväksyin Juholla tekemäni ratkaisut ja lähdin sen pohjalta työskentelemään. Tapasimme muutaman kerran keskustellen oman työmme edistymisestä ja erilaisista mahdollisuuksista mm. käyttöliittymäsuunnittelussa. Enimmäkseen olimme yhteydessä sähköpostilla, sekä netin välityksellä, joka osoittautui tehokkaammaksi tavaksi tuoda esille omia ideoita ja ratkaisua esimerkkien kautta.

Tein itselleni alustavan aikataulun¹⁸, jonka mukaan pyrin toimimaan. Toteutusvaihe sujui melko hyvin aikataulun puitteissa. Jotain viivytyksiä toki tapahtui johtuen ennen kaikkea siitä, että tilanteiden käsikirjoitus sujui oletettua hitaammin. Maaliskuun loppupuolella peli oli grafiikoiltaan lähes täysin valmis. Myös pelitekniikka toimi ainakin teoreettisella tasolla. Useita pelin ulottuvuuksia kuitenkin puuttui, kuten mahdollisuus parantua sairauksista sekä perhesuhteiden muodostuminen ja ylläpito. Grafiikoitten suhteen edessä on vielä hiomista sekä lisäyksiä, kunhan tilanteita valmistuu lisää.

¹⁸ ks. Liite 1, aikataulu

Varsinaisesti projekti ei kokonaisuudessaan valmistunut aikataulun puitteissa. Ensisijaisesti ongelma johtui kuitenkin käsikirjoituksen puutteista eikä niinkään omasta tai koodaajan panoksesta. Pohja pelille on valmiina ja se on pelattavassa muodossa olemassa. Aika näyttää kuinka laajaksi se lopulta kasvaa. Näillä näkymin projekti jatkuu pitkälle kesään ja taustoja, hahmoja tarvitaan yhä enemmän. Peli olisi tarkoitus saada valmiiksi syksyyn mennessä, jolloin Keho aloittaa jälleen roolipelien pelauttamisen kouluissa. Peliä tullaan markkinoimaan myös laajemmalti Kehon toimesta sekä kehitysjärjestöjen kautta.

Pelimaailma, hahmot, pelattavuus ja graafinen ilme onnistuvat mielestäni erinomaisesti luomaan pelille tunnelmaltaan yhtenäisen ja halutunlaisen tunnelman. Erityisesti koen onnistuneeni hahmokehityksen suunnittelussa ja toteutuksessa.

5.2 Oman työn arviointi

Työskentelyni pelin grafiikoitten parissa oli erittäin myönteinen kokemus. Opin paljon oman ajan käytön hallinnasta ja sen arvioinnista. Aikaisemmin työskennellessäni olen usein arvioinut ajankäyttöäni liian optimistisesti. Projektin alussa huomasin syyllistyväni samaan. Projektin kuluessa ajankäyttöni arviointi parani kuitenkin jatkuvasti.

Lisäksi referenssimateriaalin käyttö ja hankinta, sekä aiheeseen tutustuminen etukäteen useitten eri lähteitten kautta oli uudenlainen ennakkosuunnittelun muoto, jota en ollut aikaisemmin käyttänyt yhtä laajasti. Oli kiinnostavaa olla mukana projektissa, jossa toinen toteuttava osapuoli on niin intensiivisesti omistautunut projektille. Palautteen saaminen omista tekemisistä lähes päivittäin motivoi ja kehitti omaa näkemystä. Oman paikan ymmärtäminen työryhmässä ja vastuualueitten hahmottuminen lisäsivät myös osaltaan motivaatiota ja paransi lopputulosta.

6 Lopuksi

Oman työskentelyni kautta olen oppinut projektia tehdessäni muutamia tärkeitä seikkoja peligrafiikan tuottamisesta. Ensimmäinen on suunnitteluvaiheen merkitys, referenssimateriaalin hankinta ja aiheeseen tutustuminen. Tämä koskee myös monia muita tuotantoprosesseja, mutta erityisesti pelimaailmojen luomisessa ennakkosuunnittelu korostuu multilineaarisuuden ja pelaajan valinnan vapauden tähden. Pelimaailman uskottavuuden kannalta on tärkeää pystyä perustelemaan toteutuksessa tehdyt graafiset ja pelilliset ratkaisut. Toinen on työryhmän välisen vuorovaikutuksen määrän merkitys pelin valmistumisen ja oman työn etenemisen kannalta. Jatkuva palautteen saaminen lisää luottamusta oman työn tarpeellisuudesta pelin valmistumiseen ja se vaikuttaa myös lopputuloksen onnistumiseen.

Toivon, että työstäni on hyötyä Flash -pelien grafiikan tuottamisesta kiinnostuneille. Sekä apua ja ideoita roolipelien ja tuntemattomien maailmoitten suunnittelussa ja toteutuksessa.

Vaikka Nugali-peli ei mullistavasti vaikuttaisikaan asenteisiin kehityskaatoiminnan puolesta valtakunnallisella tasolla, on se pysyvästi muuttanut omia asenteitani moniin asioihin. Tiedostan edelleen ennakkoluuloni, mutta olen avoimempi tiedolle ja suhtautumiseni kehitystyöhön on selkeästi pehmentynyt. Hyvää tarkoittavia rauhanaktivisteja ja tasa-arvon ajajia ei suinkaan ole maassamme liikaa.

Lähteet:

Balet, Olivier; Subsol, Gérard; Torquet, Patrice. 2003. Virtual Storytelling – Using Virtual Reality Technologies for Storytelling. Esseekokoelma. Springer-Verlang Berling Heidelberg New York

Corsaro, Sandro: 2002. The Flash Animator, New Riders Publishing, Indianapolis, U.S

Corsaro, Sandro & Parrot, Clifford J: 2004. Hollywood 2D Digital Animation. Thomson Course Technology, Boston, U.S

Dotz, Warren & Morton, Jim: 1996. What a Character! 20th Century American Advertising Icons, Chronicle Books San Francisc

Grau, Oliver: 2003. Virtual Art – From illusion to immersion, The MIT Press Cambrige, Massachusetts; London, England

Lyytikäinen, Mika & Hyttinen Markku: 2002. Flash MX. Docendo Finland Oy, JYVÄSKYLÄ

Ocelot, Michel: Kirikou ja paha noita, elokuva. 1998

Zilliacus, Margherita: Oikeus unelmiin: Raportti Guineasta, Kehitysmaayhdistys INDIGO ry. TAMPERE

Internetistä:

<http://www.helsinki.fi/jarj/keho/> (luettu 22. 3. 2006)

<http://www.indigo.pp.fi/> (luettu 27.2. 2006)

<http://characterdesign.blogspot.com/> (luettu 23.3.2006)

<http://www.welltempered.net/adinkra/htmls/adinkra/owuo-atwedee.htm> (luettu 1.1.2006)

<http://www.design-africa.com/> (luettu 25.3.2006)

<http://www.kua.fi/suomi/etusivu/?id=2> (luettu 25.3.2006)

<http://www.wfp.org/english/> (luettu 25.3.2006)

http://www.unigame.net/html/case_studies/D1.pdf (luettu 25.3.2006)

<http://www.socialimpactgames.com/> (luettu 13.4.2006)

http://en.wikipedia.org/wiki/Serious_game (luettu 13.4.2006)

http://www.igda.org/articles/rreynolds_ethics.php (luettu 19.4.2006)

<http://www.eoppiminen.tut.fi/arkisto/edugaming.html> (luettu 19. 4. 2006)

<http://www.tamk.fi/~a2jjouht/peli/nugali/index.html> (luettu 20. 4. 2006)

Liitteet:

Aikataulu

Rahoitushakemus ulkoministeriölle

Kuvat:

Kuva 1. Tilanne pelistä, ihmissuhdeosio.

Kuva 2-6 Referenssikuvia 1 (Ilkka Pulkkinen ja Jarno Laitinen)

Kuva 6-12. Referenssikuvia 2 (Ilkka Pulkkinen ja Jarno Laitinen)

Kuva 13. Miehen ja naisen hahmokehitys iän mukaan 1. versio

Kuva 14-15 Koulu ja tori

Kuva 16. Havainollinen esitys hahmokirjaston toiminnasta hahmosuunnittelussa

Kuva 17. Erilaisia asuja

Kuva 18. Naisen hameen käytetyt ornamentit näkyvät symboleina

Kuva 19. Hahmon ikäkehitys ja ilmeet

Kuva 20. Jokainen hahmon ilme löytyy omalta ruudultaan MovieClip-symbolin sisältä

Kuva 21. Suurpiirteinen kollaasi taustakuvaa varten

kuva 22. Elementtien toteutus kollaasin päälle

Kuva 23. Valmis taustakuva

Kuva 24. Eläimiä

Kuva 25. Sateinen kotikylä. Yllä näkyvät myös päävalikon käyttöliittymäelementit vasemmalta: Koulutus, parantaja, ihmissuhteet, torille, koti.

Kuva 26. Käyttöliittymä. Elementit vasemmalta oikealle: Infolaatikko (sisältää vuosiluvun, kuukauden ja siirtymismahdollisuuden seuraavaan vuoteen), tekstilaatikko, hahmokehitys, lopetus, äänen säätö, paluu

Kuva27. Havainollinen kuva animaatiosta

Kuva 28 ja 29 Preloader

Kuva 30. Kirjasintyytit

Järjestön nimi	KEHO ry (Kehitysmaatiedon opiskelijat ry)
Järjestön yhteistyökumppanit	Kehitysmaayhdistys Indigo ry
Hankkeen nimi	Hommaa elämä! Etelän erilainen arki
Hankkeen nimi englanniksi	Get a life! Everyday life in the global south

TIEDOT HANKKEESTA

1. Hankkeen tarkoitus

Saada ihmiset pohtimaan ja syventämään näkemyksiään kehitysmaissa asuvien ihmisten arkielämästä. Osallistujat saadaan eläytymällä ymmärtämään paremmin ihmisten arkielämään vaikuttavia asioita, siinä olevia ongelmia ja mahdollisuuksia. Hanke pyrkii tuomaan esiin yleisessä keskustelussa vähälle huomiolle jääviä teemoja pelien kautta.

2. Kohderyhmä(Kenet hankkeella halutaan saavuttaa? Kohderyhmän suuruus?)

Roolipeli on suunnattu peruskoulun yläluokkalaisille, lukiolaisille ja kansalaisjärjestöissä toimiville nuorille ja aikuisille, joilla on jo valmiiksi jonkinlaisia käsityksiä kehitysmaiden tilanteesta ja niissä asuvien ihmisten arkielämästä. Roolipeli tavoittaa suoraan (roolipeliä tulee pelamaan) noin 100-200 ihmistä (kts. Välittömät tavoitteet kohta 1).

Tietokonepelin tarkoitus taas on olla verkossa saatavilla (maksutta) suuremmalle joukolle ihmisiä. Se kuitenkin suunnitellaan lähinnä nuorille aikuisille.

3. Tavoite(Mihin tiedotuksella pyritään – kehitystavoitteet, välittömät tavoitteet?)

Kehitystavoitteet

Ihmisten kehitysmaita ja kehitysyhteistyötä koskevien käsitysten laajentuminen ja monipuolistuminen.

Välittömät tavoitteet

Kehitysmaatiedon opiskelijat ry (jäljempänä Keho) suunnittelee yhteistyössä kehitysmaayhdistys Indigo ry:n ja Juho Jouhtimäen kanssa kehitysmaa-aiheisen roolipelin ja tietokonepelin, joiden tarkoituksena on saada ihmiset hahmottamaan paremmin arkielämän moniulotteisuutta erilaisissa olosuhteissa kuin heidän omansa. Tarkoitus on tutustuttaa pelaajat kehitysmaissa elävien ihmisten arkielämässä oleviin ongelmiin ja mahdollisuuksiin sekä tapoihin ratkaista

ongelmallisia tilanteita.

Samalla tarkoituksena on tutustuttaa kehitysyhteistyön tekemisen monimutkaisuuteen ja siinä kohdattuihin tilanteisiin. Esille tuodaan niitä mahdollisia eturistiriitoja ja väärymmärryksiä, joita voi syntyä erilaisista olosuhteista olevien ihmisten kohdatessa.

1) Roolipeli:

Alustavaa versiota roolipelistä on testattu Maailma kylässä -festivaaleilla toukokuussa 2005. Peliin voi osallistua 10–20 henkeä. Pelin ohjaajat ja pelaajat perehdytetään länsiafrikkalaiseen elämänmenoon ennen peliä. Peliä pelautetaan noin 10 kertaa kouluissa ja järjestötapahtumissa.

2) Tietokonepeli

Suunnitellaan tietokonepeli, jossa pelaaja samastuu kuvitteellisen kehitysmaassa asuvan ihmisen elämään. Tavoitteena on elää mahdollisimman pitkä ja onnistunut elämä, ja pelin aikana tehdyt valinnat vaikuttavat tähän. Pelin yhteydessä pelaaja saa tietoa valintojensa laajemmista vaikutuksista. Tiedotetaan pelistä laajalle yleisölle ja pyritään saamaan mahdollisimman moni pelaamaan sitä ja siten ymmärtämään paremmin etelän asukkaiden arkea.

4. Kuvaus(Mitä tehdään - toiminnot? Miten toteutetaan? Hankkeen vaatimat voimavarat. Aikataulu. Yhteistyökumppanit.)

Toiminnot

Toteutetaan kehitysmaa-aiheinen roolipeli. Pelin aiheena on kyläkokous kehitysmaayhdistys Indigon kohdemaassa Guineassa. Käydään pelauttamassa peliä yhteensä kymmenessä koulussa, järjestössä ja tapahtumassa. Pelin kehittävät ja sitä pelauttavat Kehon ja Indigon aktiivijäsenet.

Suunnitellaan, rakennetaan ja tuodaan kohderyhmän tietouteen “elämä kehitysmaassa“ (työnimi) -tietokonepeli. Pelin suunnittelevat yhdessä Kehon ja Indigon aktiivijäsenet ja Juho Jouhtimäki. Pelin toteuttaa lopputyönään Tampereen taiteen ja viestinnän oppilaitoksessa Juho Jouhtimäki. Toteutukseen osallistuu graafikko.

Tiedotetaan tietokonepelistä kouluille yhteistyökoulujen, muiden koulukontaktien ja kouluverkon kautta, opiskelijoille opiskelijajärjestöjen kautta ja kansalaisjärjestöille Kepan kautta. Lähetetään tiedotteita sekä aiheeseen liittyviin lehtiin, että valtamediaan (esimerkiksi Helsingin sanomien NYT-liitteen Internet-palsta).

Esitellään Margherita Zilliacuksen kirjaa (Indigon tiedotusprojekti 2004-2005) pelien yhteydessä.

Voimavarat

Vapaaehtoistyö:

Roolipelin suunnitteluun 100 tuntia keholaisilta ja indigolaisilta yhteensä.

Tietokonepelin suunnitteluun 100 tuntia keholaisilta ja indigolaisilta yhteensä sekä 300 tuntia pelin toteuttajalta.

Palkkatyö pelien toteuttamiseen:

Koska Keho on pieni järjestö, jonka jäsenten voimavarat ovat rajalliset, on tarpeen palkata koordinaattori hoitamaan vapaaehtoisten rekrytointia, koulu- ja järjestövierailujen sekä kokousten järjestelyjä, tiedotusta ja raportointia. Koordinaattori palkataan noin 4 tunniksi viikossa, joka painottuu kiireisimpiin kausiin niin, että yhteensä työtunteja tulee 164 jaettuna 10 kuukaudelle.

Tietokonepelin toteuttajalle maksetaan palkkaa 210 tunnilta, ja tietokonepelin ulkoasun suunnittelevalle graafikolle 160 tunnilta.

Päivärahat:

Kehon vapaaehtoisille maksetaan puolipäivärahaa roolipelin pelauttamisesta. Jokaista noin kymmentä pelikertaa varten tarvitaan neljä pelauttajaa.

Matkakulut:

Roolipelin pelauttajille maksetaan matkat Tampereelle Indigon kolmeen yhteistyökouluun, Fest Afrika -tapahtumaan ja Indigon järjestämään julkiseen yleisötilaisuuteen (viisi edestakaista matkaa neljälle henkilölle).

Tietokonepelin suunnittelijalle maksetaan kokousmatkat Helsinkiin (kolme edestakaista matkaa yhdelle henkilölle).

Materiaaliset ja muut voimavarat:

Roolipeliin tarvitaan rekvisiittaa luomaan tunnelmaa. Tietokonepeli taas elävoityy musiikista ja tarvitsee luonnollisesti palvelintilaa. Pelin toteuttamiseen vuokrataan työasemaohjelmistoja Tampereen ammattikorkeakoululta. Saadaksemme pelin laajemman yleisön tietoisuuteen siitä täytyy tiedottaa, joten myös puhelin- ja postituskulut on hoidettava.

Aikataulu

roolipelin suunnittelu: tammi-helmikuu

roolipelin pelautus: maaliskuu-toukokuu ja syyskuu-joulukuu

tietokonepelin suunnittelu ja toteutus: tammikuu-huhtikuu

tietokonepelistä tiedotus: huhtikuu-toukokuu ja syyskuu-marraskuu

Yhteistyökumppanit

Kehitysmaayhdistys Indigo ry ja Indigon yhteistyökumppanit:

Amurin koulu

Lempäälän Hakkarin koulu

Pyynikin ranskalainen koulu

Helsingin ranskalais-suomalainen koulu

Tampereen ammattikorkeakoulun taiteen ja viestinnän osasto

5. Kustannusarvio

Kokonaiskustannukset kustannuslajeittain

Erittele tiedotustuen, omarahoituksen sekä muun rahoituksen osuudet

Erittele henkilöstökulut: henkilöiden nimet, palkka- ja sivukulut (palkkaa ja päivärahaa ei makseta samanaikaisesti)

euro

Koordinaattori x (palkka 10€/ tunti, yht.1640 +sivukulut 34 %)

2197,60

Tietokonepelin toteuttaja Juho Jouhtimäki (palkka 10€/ tunti, yht. 2100 +

sivukulut 34 %)

2814

Tietokonepelin graafikko x (palkka 12,50€/ tunti, yht. 2000 + sivukulut 34 %)	2680
Pelauttaja 1 (10 puolipäivärahaa)	130
Pelauttaja 2 (10 puolipäivärahaa)	130
Pelauttaja 3 (10 puolipäivärahaa)	130
Pelauttaja 4 (10 puolipäivärahaa)	130
Matkakulut (23 edestakaista matkaa Helsinki–Tampere: 5 x 4 henkilöä roolipelin pelautukseen, 3 x 1 henkilö tietokonepelin suunnitteluun)	575
Roolipelin rekvisiitta	200
Palvelintila	45
Tietokonepelin musiikin maksut	600
Työasemaohjelmistojen vuokra	533
Tiedotus / toimistokulut	300
Vapaaehtoistyö	1500
Yht.	11964,60

Omarahoitus rahana euro	Vapaaehtoistyö yms. (arvio) euro	Muu rahoitus Euro	UM:Itä anottava osuus euro
0	1500	0	10464,60

HUOM! Mikäli tila ei riitä, hankesuunnitelma tai sen osa voidaan esittää erillisellä liitteellä. Käsittelyn helpottamiseksi pyydämme kuitenkin käyttämään yllä olevaa jaottelua.

Aikataulu kehitysmaapelin grafiikkoitten valmistumisesta

Tammi-Helmikuu 2006

Vk.5	Mies ja nais-hahmojen hahmokehitys loppuun. Mielialan kuvaus. Flashissa toteutettavat elementit. (Astiat, kangaspuut, sato yms.)
Vk.6	Koulu sisältä, Parantaja, Terveysasema, Työ, Ihmissuhteet.
Vk.7	13.1. Palaveri Juhon kanssa? Käyttöliittymä elementtien suunnittelu ja toteutus. Hahmojen animointi. Palautetta keholta. Erikoistilanteet.
Vk. 8	Kehon ja ohjaavan opettajan palautteen (!) perusteella parannuksia hahmoihin, taustoihin ja käyttöliittymään. Erikoistilanteet.
Vk.9	Muutoksia. Jos jää aikaa ylimääräisiä animaatioita loadbar yms.. Erikoistilanteet.
Vk.10-13	Tarvittavat parannukset, kirjallinen työ.

