



Design-teoria ja peli-design

Miko Husari

OPINNÄYTETYÖ
Maaliskuu 2021
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Game Production

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Game Production

HUSARI MIKO:
Design-teoria ja peli-design
Opinnäytetyö on 28 sivua
Maaliskuu 2021

Opinnäytetyön tavoitteena on opettaa design-teoriaa sekä peli-designia. Opinnäytetyön tavoitteena on antaa lukijalle alustava tieto ja ymmärrys työn aiheesta, jotta lukija voi hyödyntää tietoja omissa opinnoissaan. Työssäni käyn läpi design teoriaa aloittelijoille antaen esimerkkejä aiheista.

Design-teoria -osio opinnäytetyöstä antaa käsityksen, mitä design on ja miten sitä voi harjoitella itse. Design-teoria luo hyvän polun designia opetteleville oppilaille ja tietojenkäsittelyn opiskelijoille, peli-design osio sopii erityisesti Game Productionin opiskelijoille, mutta muutkin oppilaat saavat aiheesta hyvän tietopaketin.

Opinnäytetyössä käyn läpi värejä, muotoja, kuvia ja kerron, kuinka pieniä muutoksia käyttämällä voit oppia paljon edellä mainituista aiheista. Esimerkit nostavat esiin myös hyviä ja huonoja puolia, jotta ymmärtäminen olisi helpompaa.

Lopuksi kerron peli-designista, miten se on saanut alkunsa ja minkälaista se on nykypäivänä. Osio kertoo myös sen nousuista ja laskuista sekä miten siitä voi saada itselleen työpaikan. Päätän opinnäytetyön kertomalla peli-designin tulevaisuudesta sekä kehittyneimmistä peliohjelmistoista, kuten virtuaalitodellisuudesta.

Asiasanat: Design-teoria, Peli-design, peliohjelmisto, virtuaalitodellisuus

ABSTRACT

Tampere University of Applied Sciences
Data Processing study-program
Game Production

HUSARI MIKO:
Design-Theory and Game-Design
Bachelor's thesis is 28 pages
March 2021

The goal for this Bachelor's thesis is to teach design theory and the basics of game design. At the end, the reader should have basic knowledge of the topic, and can use the knowledge in their own studies. The work covers design theory for beginners with examples of the topic.

The design theory section of the thesis will give an understanding about what design is and how to use it. The design theory section makes a good learning material for new students, and game design is specifically good for Game Production students.

The thesis also focuses on theory about colors, shapes, pictures and how with little changes it is possible to make a big difference in a work. The examples will show good and bad examples of the topics, so that it will be clearer to understand.

At the end, the thesis topic shifts into game design, how did it start and how is it nowadays. It informs about its ups and downsprogress, both positive and negative, and how could it become a profession for someone. The thesis finishes by telling about the future of game design and virtual reality, which is currently a very topical issue.

Key words: Design-Theory, Game-Design, virtual reality

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 MITÄ ON DESIGN?	7
2.1 Designia ympärilläsi	7
2.2 Miten suunnitellaan	7
2.3 Miksi design? Miten design toimii?	8
2.3.1 Design on elämän helpottamista	9
2.3.2 Mitä siitä hyötyy? Onko designissa vaaroja?	9
3 DESIGN ALKEET SEKÄ GRAAFINEN DESIGN	11
3.1 Väriteoria	11
3.1.1 Väripyörä	12
3.1.2 Do and don'ts	13
3.2 Muodot	14
3.3 Muotojen 5 sääntöä	14
3.4 Kuvat	15
4. PELISUUNNITTELU	17
4.1 Miten pelejä suunnitellaan	18
4.1.1 Level design	19
4.1.2 Houkutus ja sen huono puoli	20
4.2 Virtuaalitodellisuus	21
4.3 Peli designin tulevaisuus	22
5 SUUNNITTELUSSA HUOMIOITAVIA ASIOITA	23
5.1 Design	23
5.2 Grafiikka	24
5.3 Peliteoria	25
6 POHDINTA	27
7 LÄHTEET	28

LYHENTEET JA TERMIT

Daily Quest	Päivittäin vaihtuva tehtävä pelin sisällä
Design	Muoto, suunnitelma
Designer	Suunnittelija joka luo esineitä ja asioita
Fashion	Muoti
Innovaatio	Uusi taloudellisesti hyödyllinen tuote tai keksintö
Konflikti	Ristiriitatilanne
Kyllästetty	Harmaita värejä
Leader boards	Pistetaulukko
Level design	Pelikentän suunnittelu
Loot Box	Pelin sisällä esiintyvä arpa
Proximity	Läheisyys
Triadic	Kolmio

1 JOHDANTO

Design on esineiden ja asioiden käytettävyyden sekä muodon suunnittelua ja valmistusta. Designilla ilmaistaan erilaisia visuaalisia tyylejä, värejä tai kuvioita jotka saavat designista käyttötarkoitukseen sopivan.

Design on ollut olemassa alkuajoista joten aiheelle on syntynyt jo pitkä historia. Nyky design on hyvin erilaista mutta saanut hyvin paljon vaikutteita vanhoista valmiiksi valmistetuista designista.

Designer on ihminen joka suunnittelee uusia keksintöjä ihmiskunnalle jotta tietyn kohderyhmän eläminen olisi helpompaa tai mukavampaa. Designereita on erilaisia ja suunnittelevat erilaisiin aihepiireihin.

Design alalajeja on paljon, joten kaikkien läpikäyminen on mahdotonta, siksi kerron vain muutamia esimerkkejä yleisen designin lisäksi. Käyn läpi erityisesti peli designia joka on nostanut suosiota parin vuosikymmenen aikana. Peli designista löytyy samoja piirteitä ja muotoja kuin muistakin alalajeista. Kerron miksi pelit ovat koukuttavia ja mukavia pelata sekä miten peli designerit suunnittelevat pelejä.

Opinnäytetyössäni vastaan designiin liittyviin kysymyksiin ja yritän saada lukijalle aiheen mahdollisimman selväksi. Suurimpia kysymyksiä aiheessa on "Mikä on design", yritän avata tätä kysymystä kertomalla teoriaa ja esimerkkejä designin eri näkökulmista ja aihealueista. Myöhemmin vastaan kysymyksiin kuten, "Design in video games". Selvitän myös designin ja peli designin yhteisiä sekä erilaisia näkökulmia esimerkeillä.

2 MITÄ ON DESIGN?

2.1 Designia ympärilläsi

“Design is to design a design to produce a design” (John Heskett 2005, 25). John Heskettin mielestä designia on kaikkialla eikä siitä pääse eroon missään, puhelimesi, kotisi, vaatteesi, ovat kaikki osa designia jotka ovat syntyneet designereiden suunnitelmista. Jokaiselle esineelle ja asialle on omat designit ja henkilöt, joten aihepiirejä on paljon. Puhelimen suunnittelijat suunnittelijat erikoistuvat suunnittelemaan puhelimia ja vaatesuunnittelijat vaatteita. Charles Owenin mukaan design on joillekin ammatti josta henkilö saa elantonsa. Kyseisiä henkilöitä viitataan sanalla Designer. (Charles Owen 2004, 3)

2.2 Miten suunnitellaan

Manzini Enzion mukaan ihmiset löytävät aina ratkaisun ongelmaan luovilla suunnitelmilla sekä osaavat soveltaa. Näillä tiedoilla designia voi harjoitella ja opetella, sitä varten suomessakin on useita opiskelu koulutuspolkuja designereille. Joillakin henkilöillä saattaa olla suurempi vetoomus joillekin tietyille designin ala-lajeille. (Manzini Ezio 2015, 9)

Suunnitteluun suunnattuja opiskelualoja on ympäri suomea. Suomessa Aalto-yliopisto on erityisesti tunnettu suunnittelun ammattikorkeakoulu. Lapin yliopisto on toinen kuuluisa koulu jossa erikoistutaan suunnittelun eri alalajeihin. Suunnittelua oppiakseen ei kuitenkaan tarvitse mennä aina kouluun tai luennoille. Useat oppivat designia myös harjoittelulla, toistolla sekä tutkimalla muiden designia. “A brief, a direction, a solution to a project are all part of a work process that can be subject to moments of inspired thinking and external influence at any time” (David Chaloner 2004, 1).

2.3 Miksi design? Miten design toimii?

Designia on ympärilläsi hyvästä syystä, et voisi elää ilman sitä. Jokainen asia ympärilläsi on käynyt läpi suunnittelun prosessin. Jos designerit haluavat oman asiansa menestyvän ihmisten keskuudesta sen pitää olla erityinen ja tehdä ostajan elämästä helpompaa tai täsmätä ostajan haluja.

Uudet design tuotteet ovat aina suunniteltu paremmiksi kuin edelliset jotta esineellä löytyisi uusia kuluttajia. Suuret firmat saavat suuret voitot suunnittelemalla hieman paremman tuotteen kuin tuotetta edellinen versio, firman perus kuluttajat ostavat aina tunnelmaltaan firmalta.



Jatkuva designin kehitys tuo ongelmia uusien innovaatioiden keksimiselle. Uusia ideoita on erittäin vaikea keksiä enää, joten suurin osa uusista designista seuraa edellisen jalanjalkia ja ovat vain parannuksia edelliseen tuotteeseen. Fashion maailmassa uusien ideoiden luominen vaatii hyvin värikkäitä sekä omituisia muotoja saadakseen huomiota katsojilta, kuten kuvasta 1 nähdään. (Charles Owen 2004, 5)

KUVA 1. Värikästä trendikkyyttä (Mariya Georgieva, Unsplash)

2.3.1 Design on elämän helpottamista

Designerit työskentelevät itsenäisesti tai ryhmissä ja luovat tuotteita, systeemejä, kommunikaatioita ja palveluita yhteiskunnalle. Designia käytetään hyödyksi muissakin asioissa kuten puhelimessa tai vaatteissa. Ihmisten motivaatio on aina erilainen kun tekevät designia, joskus sitä tehdään rahasta ja toisin vain huvista ja motivaatiosta. (Charles Owen 2004, 3)

Nykyteknologialla mahdollistetaan joka päivä aina uudempia ja parempia laitteita niille jotka tarvitsevat niitä. Ihmisille joilla ei ole kaikkia raajoja voidaan auttaa huomattavasti enemmän tänään, kuin vuosia sitten. Tänä päivänä raajarikkoiset voivat elää melkein kuin normaalit ihmiset uusien designien avulla. Laserleikkaukset auttavat silmiä näkemään taas kuin uudet, kuulolaitteet auttavat heikosti kuulevia ja paralysoituneet voivat puhua kirjoittamalla näytölle pelkällä katseellaan. "All this becomes an issue in much of contemporary design, where particular objects are formed to fulfill a detached notion of precise use or necessity instead of taking into consideration a compromised or optimized notion of the range of uses the objects might serve. Reyner Banham has thus criticized the purist "comfort" criterion of many modern chairs:" (Silver Nathan 2013, 118).

2.3.2 Mitä siitä hyötyy? Onko designissa vaaroja?

Yleensä suuret mega yritykset yrittävät vain tienata paljon rahaa keksinnöllään mutta poikkeuksiakin löytyy. Osa yrityksistä keskittyy erityisesti tekemään keksintöjä jotka auttavat ihmiskuntaa selviytymään. Näistä keksinnöistä seuraa ihmiskunnan pidempi eliniän odote sekä muita vaikutuksia.

Ihmisten eliniän odote kasvaa, ihmisten fyysisten töiden määrä on vähentymässä, ihmisten elämä siirtyy internetiin jatkuvasti enemmän, enemmän ihmisiä selviää vaikeimmissa olosuhteissa kehitysmaissa ja ihmiset ympäri maailmaa saavat kyvyn päästä käsiksi mitä koko maailmassa tapahtuu. Vaikka edelliset esimerkit ovat hienoja asioita jotkut voi pitää sitä myös pelottavana.

Hyvin suuri kehitys hyvin pienessä ajassa, uusien aseiden kehitys sekä elättävän pinta-alan liikakansoitus ovat asioita joita täytyy pitää silmällä.

3 DESIGN ALKEET SEKÄ GRAAFINEN DESIGN

Graafinen design liittyy vahvasti peli designiin, jokaisella pelillä on oma tyylinsä ja artistit tekemässä pelistä halutun näköistä. Vaikka peli olisi suunniteltu ja koodattu hyvin, päällepäin näkyy suurimmaksi osaksi kuitenkin grafiikka.

Grafiikkaa on vaikea ruveta tuottamaan ilman tarvittavia tietoja aiheesta kuten mitkä värit ja muodot sopivat yhteen. Web-designissa on tärkeää sijoitella alkusivu huolellisesti jotta ensimmäinen katsaus sivuun toisi hyvän vaikutelman. Kun graafinen suunnittelu ollaan toteutettu huolellisesti lopputulos on paljon toivoitelluman näköinen.

3.1 Väriteoria

Värejä on kaikkialla, eikä se ole sattumaa miksi asiat väritetään tietyn värisiksi tai miksi tietty väri on lempi värisi. Väreillä on omat persoonat, jotka ihmiset näkevät kukin omalla tavallaan. Valkoista väriä käytetään useasti talojen seinillä, sairaaloissa sekä lääkkeissä sillä valkoinen väri tarkoittaa puhtautta, joka saa huoneen jossa on valkoiset seinät näyttämään suuremmalta kuin se oikeasti on. Sairaalat ovat valkoiset jotta ne edistäisivät puhtauden tunnetta. Esimerkki kuvasta 2 voi nähdä värien erilaisia tarkoituksia.

<p>Red</p> <p>Excitement Strength Love Energy</p>	<p>Orange</p> <p>Confidence Success Bravery Sociability</p>	<p>Yellow</p> <p>Creativity Happiness Warmth Cheer</p>	<p>Green</p> <p>Nature Healing Freshness Quality</p>	<p>Blue</p> <p>Trust Peace Loyalty Competence</p>
<p>Pink</p> <p>Compassion Sincerity Sophistication Sweet</p>	<p>Purple</p> <p>Royalty Luxury Spirituality Ambition</p>	<p>Brown</p> <p>Dependable Rugged Trustworthy Simple</p>	<p>Black</p> <p>Formality Dramatic Sophistication Security</p>	<p>White</p> <p>Clean Simplicity Innocence Honest</p>

KUVA 2. Väri psykologia (Hossein Raspberry, Uxstudio)

Väreillä pystyy viestimään asioita ilman sanoja, joka tekee väreistä hyvin hyödylliset suunnitellessa asioita. Täytyy kuitenkin olla varovainen miten värejä suunnittelee sillä tietyt värit eivät sovi yhteen ja syntyy konflikti. Väreissä pitää ottaa huomioon myös sävy, värikylläisyys ja kirkkaus, näitä käyttämällä voidaan usean eri sävyisiä värejä (Barbara L. Miller 2014, 461).

3.1.1 Väripyörä

Punainen, sininen ja keltainen ovat päävärejä, niitä yhdistämällä voit luoda oranssia, violettia sekä vihreää. Värejä yhdistämällä edelleen yhdistämällä syntyy uusia värejä kunnes väreistä syntyy väripyörä. Väripyörä on hyvin tuttu termi ja sen moni tunnistaa, sitä käyttämällä voi selvittää kaavoja joilla värit sopivat toistensa kanssa ja mitkä eivät. Kuvaa numero 3 käyttäen voit ymmärtää miten väripyörä toimii.

Monokromaattinen (yksivärinen) kaava ottaa pyörältä yhden värin ja muokkaa siitä sävyjä, tällä kaavalla varmistetaan että väri on yhteen sopiva toistensa kanssa. Analoginen kaava ottaa pyörästä vierekkäisiä värejä ja yhdistelee niiden sävyjä, tämä luo monimutkaisempia yhdistelmiä mutta sopivat yhteen keskenään (lämpimät värit ja kylmät värit).



KUVA 3. Väripyörä



KUVA 4. Jokerin väriyhdistelmä

Kaavoja on monia erilaisia jotka ottavat värejä toistensa vastakohtista, neliön muodossa sekä kolmion muodossa. Triadic (kolmio) kaavalla ollaan luotu vuoden 1989 Batman elokuvassa esiintyvän Jokerin teema, joka löytyy kuvasta numero 4.

3.1.2 Do and don'ts

Tietyt väriyhdistelmät eivät sovi yhteen, esimerkiksi punainen teksti sinisellä pohjalla saa aikaan konfliktin värien välillä. Jos sivu tai asia on suunniteltu edellä mainitun esimerkin mukaisesti, on suuri todennäköisyys että sivu on käyttäjien mielestä epämieluisa käyttää. Oikeiden väriyhdistelmien käyttäminen on tärkeää. Voit harjoitella itse käyttämällä väripyörän värejä ja yhdistellessäsi niitä ymmärrät mitkä värit sopivat ja eivät sovi yhteen.

Ongelman voi korjata laskemalla tai nostamalla sävyjä, kontrastin muuttaminen auttaa näkemään tekstin helpommin. Luettavuus on tärkeä asia designin kannalta, viihdyt sivulla tai lehden parissa jos sitä on helppo lukea eikä lukeminen satu silmiin. Käyttämällä vaaleampia värejä sekä jättämällä tilaa saat huomattavasti paremman silmäyksen sivullesi.

Oikeita väriteemoja käyttämällä saat designille siihen kuuluvan teeman. Kirkkaita värejä käyttämällä saa yleensä hauskan tai modernin teeman, kun taas kyllästettyjä värejä käyttämällä saa liiketoiminta teemaisen väriyhdistelmän (Kaitlin Willetts 2017, 1).

3.2 Muodot

Muodot ovat ulkoasun peruste, ne tekevät työlle rakenteen ja tekevät siitä käytettävyydeltään helpomman. Sijoitus on tärkeää graphic designissa sekä web designissa.

3.3 Muotojen 5 sääntöä

Proximity (läheisyydellä) on helppo pitää sivu nipussa ja hyvän näköisenä. Se pitää samaan asiaan liittyvät asiat yhdessä kuten teksti lohkot ja elementit grafiikassa. Asiat jotka eivät sovi keskenään olisi hyvä erottaa jotenkin, kuten korostaa visuaalisesti etteivät asiat kuulu yhteen. Tämä tekee työstäsi helpomman ymmärtää ensisilmäyksellä sekä havaita elementit työssäsi.

Valkoinen tila on tärkeä osa jokaista sommitelmaa. Valkoinen tila ei kirjaimellisesti tarkoita valkoista aluetta vaan tekstien ja sisällön välissä olevaa tyhjää tilaa. Tila auttaa sinua määrittelemään ja erottelemaan eri osiot toisistaan jotta sisällöllä olisi tilaa hengittää. Saman voisi sanoa itse työtä katsojalle, sitä on helpompi katsoa kun kaikki ei ole tungettu samaan kohtaa työssä.

Kohdistaminen on asia jonka kanssa olet tekemisissä jatkuvasti vaikka et sitä aina huomaisi. Aina kun kirjoitat jotain, teksti on aina automaattisesti linjattu suoraksi. Asioiden suoristaminen ja linjaus saattaa olla itse tehtynä joskus hankalaa. Tärkeintä kohdistamisessa on johdonmukainen, ilman sitä asia olisi ilman kohdistamista muutenkin.

Kontrasti auttoi jo saamaan tekstistä helpommin luettavaa mutta sillä voi tehdä monia muitakin asioita. Kontrastilla voi korostaa haluamaasi kohtaa työssä joka luo kohteelle enemmän katseita. Kontrastia voi luoda muutamalla eri keinolla, käyttämällä värejä, säätämällä kokoa tai kohteen visuaalista painoa. Hierarkia kulkee käsi kädessä kontrastin kanssa ja näyttää katsojalle työssä mistä sen kuuluisi alkaa ja missä järjestyksessä työtä kuuluisi katsoa.

Toistaminen muistuttaa työssä olevaa teemaa, jos olet jo käyttänyt tiettyä väriyhdistelmää työn alussa, on fiksua käyttää samaa väriteemaa myös myöhemmin työssä kun tarvitset värejä uudestaan. Työssä tuntuisi hyvin väärältä käyttää erilaista fonttia puolesta välissä työtä (Anthony Hortin 2011, 1).



Kuva 5. Designer yrittämässä löytää innovaatioita

3.4 Kuvat

“Photography by its very definition is a physical and chemical process that requires the fixing of radiant energy using a photosensitive surface typically with a mechanical or electronic camera.” (Michael R. Peres. 2007, 179).

Aiheesta riippumatta ihmiset ovat kiinnostuneita kuvista, teräväpiirteisistä valokuvista itse luotuihin teoksiin. Kuvia voidaan käyttää symbolina auttamaan löytämään asioita, kuten ikonit ja logot. Kuvat ovat muutakin kuin ulkonäköä varten, designissa kuvia käytetään houkuttimina tiettyyn asiaan johon designer haluaa saada huomiota omassa työssään, oli se millainen työ tahansa. Houkuttava kuva saa heti enemmän katseita kuin työ jossa ei ole kuvia ja saa työhön vahvan vaikutelman ennen kuin ovat lukeneet yhtään sanaa.

Mikä tahansa kuva ei kuitenkaan kelpaa, jos kuva on katsojia häiritsevää tai sopimatonta designiin, työstäsi ei saa hyvää vaikutelmaa ja saattavat pelkällä silmäyksellä päättää lähtevänsä pois. Kuvan tulisi olla laadukas ja aiheeseen

sopiva, voit myös itse luoda kuvia työhösi. Kuvissa 6 ja 7 on esimerkit huonoista ajattelemattomista sekä ajatelluista valokuvista, ero on erittäin suuri.



KUVA 6. Hyvä esimerkki

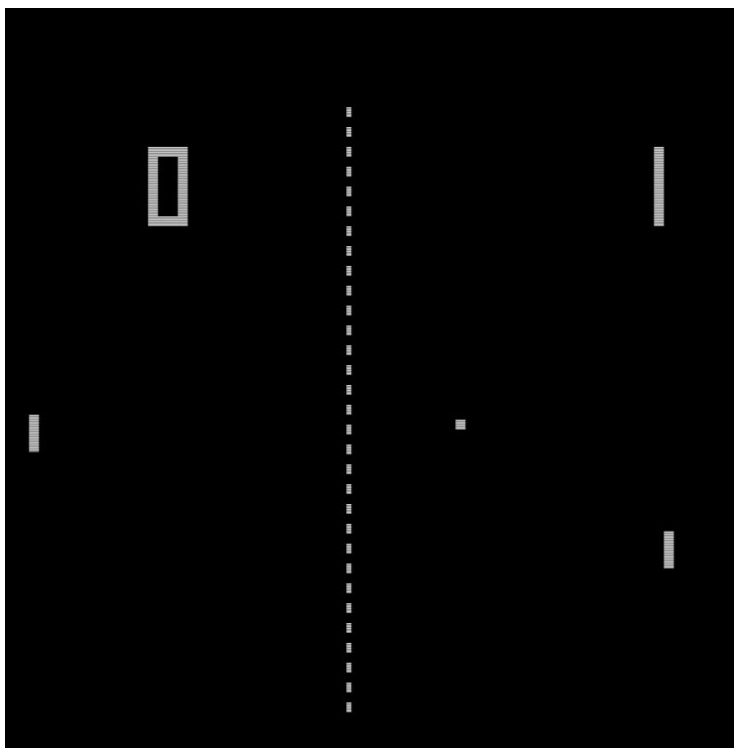


KUVA 7. Huono esimerkki

4. PELISUUNNITTELU

Pelisuunnittelu on ollut olemassa jo kauan, nykyään se tunnustetaan enemmän tietokonepeleistä, vaikka nykypäivänä tietokone ja konsolipelit ovat suosittuja, muita pelimuotoja on ollut olemassa jo hyvin kauan. Ennen ei ollut virtuaalisia pelejä joten lapset suunnittelivat itse omia leikkejä ja pelejä, kuten piilosta tai hippaa. Vaikka lasten pelit eivät olleet monimutkaisia, ne ovat silti suunniteltu kuin muutkin pelit ja leikit. Myöhemmin on syntynyt monimutkaisempia pelejä, lautapelejä, korttipelejä, kilpailuja joiden säännöt olivat jo niin kehittyneet että tarvitsivat säännöt jo niiden ymmärtämiseen.

Pong on ensimmäinen virtuaalinen videopeli, se julkaistiin 1972 ja pelin ideana on pomputella palloa toiselle pelaajalle ja puolustaa omaa puolta ruudusta pallolta. Peliä voisi kutsua videopelien isoisäksi. Kuvassa 8 näemme kuvan Pongista.



KUVA 8. Pong on yksi vanhimmista videopeleistä

Videopelien suunnittelu kasvoi ja lopulta 2000 vuoden jälkeen rupesi kasvamaan räjähdysmäisesti. Suuremmat firmat rupesivat tekemään hitti pelejä joista Nintendo oli vahvasti kärjessä Super Mario sekä Legend of Zelda pelleillään. Ihmiset rupesivat huomaamaan että pelisuunnittelu voi olla hyvinkin tuottoisaa ja että hyvin monet ihmiset alkoivat pelata pelejä huomattavasti enemmän kuin aikaisemmin. Toinen räjähdysmäinen aalto pelisuunnittelussa oli mobiilipelit ja sen mukana kaikkien tuntema angry birds. Hyvin monella tähän aikaan oli jo mobiilipuhelin joka pystyisi uusimpia mobiilipelejä pelaamaan joten peli suunnittelu sai uuden suunnan mobiilipelien suunnittelussa noin 2010 vuonna (Chris Crawford 2003, 1).

4.1 Miten pelejä suunnitellaan

Videopelejä voi tehdä erittäin monella tapaa ja Rex van der Spuyn mielestä pelejä voi luoda yhtä monella tapaa kuin hänellä on lukioita kirjassaan. Pelejä voi tehdä yksin mutta suurin osa peleistä syntyy ryhmissä joissa tehdään suunnitellusti peliprojektia. Ryhmä pitää keskusteluja ja kokouksia päättäen pelin suunnittelusta ja ryhmässä on erilaisia rooleja joita henkilöt täyttävät. Pelissä täytyy olla koodia jotta peli edes toimisi ja graphic designerit suunnittelevat peliin siihen sopivan ulkoasun.

Pelin suunnittelussa pitää ottaa huomioon mille kohderyhmälle peliä ollaan tekemässä, jos peliä ollaan suunnittelemassa lapsille, pelin kuuluu olla vaikeusasteeltaan helpompi sekä käyttää helposti tunnistettavia muotoja ja värejä jotta lapset ymmärtäisivät pelin paremmin. Jos peliä suunnitellaan kokeneemmille pelaajille, peli voi olla haastavampi ja siinä voidaan käyttää monimutkaisempia mekaniikkoja pelin sisällä joita kokeneemmat pelaajat osaavat käyttää hyödykseen. (Rex van der Spuy 2012, 1).

4.1.1 Level design

Level design (pelattavan tason suunnittelu) on hyvin tärkeä osa pelin suunnittelua. Vaikka peli olisi hyvin koodattu ja kauniisti piirretty, peli hajoaa käsiin jos pelattavaa aluetta ei ole suunniteltu hyvin. Level design on käsikädessä pelin kokonaisuuden kanssa, pelissä ei tulisi olla samanlaisia tasoja jottei pelaaja kyllästyisi samanlaisuuteen ja toistoon. Pelin maailmalla voidaan viestiä pelaajalle pelin tarinaa sanomatta sanaakaan, se on tärkeä kyky suunnittelijoiden käsissä.

Pelissä kuuluisi olla maailma joka kiehtoo pelaajaa ja kutsuu tutkimaan paikkoja jonne ei välttämättä kuuluisi mennäkään jos haluaisi vain läpäistä pelin. Hyvä level design haastaa pelaajaa, antaa vaihtoehtoja pelaajalle sekä palkitsee pelaajaa kun hän löytää jotain piilotettua pelimaailmasta. Kentän kuuluisi palkita kun teet jotain nokkelaa tai taitoa vaativaa kuten voittamalla pahan vihollisen saat checkpointin (tallennuspiste) peliin tai saamalla peliin pisteitä. Liitteestä näkyy esimerkki pelistä Super Mario Maker jossa pelaaja luo omaa tasoaan jaettavaksi muille pelaajille.



KUVA 9. Kuva Mario Maker pelistä missä pelaajat voivat itse luoda tasonsa

4.1.2 Houkutus ja sen huono puoli

Designerit ovat lähiaikoina olleet kiinnostuneempia miten tunteet vaikuttavat pelin toimivuuteen ja myymiseen. Pelit suunnitellaan parhaalla mahdollisella tavalla jotta mahdollinen kuluttaja ostaisi joko yrityksen uusimpia pelejä, ostaa pelin sisällä olevia tarjouksia tai saa pelaajan palaamaan peliin useamman kerran. Ennen pelit suunniteltiin kerran läpi pelattaviksi eikä peliin lisätty myöhemmin mitään erikoista. Nykyään yritykset haluavat nostaa peliensä tasoa ja lisäävät lisäosia peliinsä julkaisun jälkeen joka houkuttelee pelaajaa ostamaan lisäosan ja sen jälkeen pelaamaan lisää kyseistä peliä.

Houkutusta peliin saa pisteillä, tyydyttävillä äänillä, "daily questeilla", leaderboardseilla, loot box mekaniikalla sekä päivittämällä peliin uutta pelattavaa. Houkutus on erityisen tärkeää nykypäivänä kun pelejä tarjotaan kaikkialla ja yritykset haluavat että ostat juuri heidän pelinsä. Vaikka osa peleistä saa houkutusta oikeista asioista kuten pelin vain olemalla luonnollisesti houkuttava joka palkitsee pelaajaa oikealla tavalla, on myös huonompia tapoja saada pelaajan houkutus peliin.

Loot box eli yllätys laatikoiden avaaminen peleissä on saanut hyvin negatiivista palautetta vuosien aikana. Loot boxit tuovat peliin karkeasti sanottuna uhkapelien pelaamisen. Laatikoissa on pelin sisäisiä kosmetiikka tavaroita tai pelaajaa hyödyntäviä bonuksia jotka ovat sattumanvaraisia. Peli tarjoaa sinulle pienen määrän laatikoita avataksesi jotta pelaaja saa käsityksen mitä voit laatikoista saada ja sen jälkeen tarjoaa rahasummia joilla voit ostaa lisää laatikoita peliin. Tämä systeemi on kielletty jo joissain maissa ja saattaa aiheuttaa pelaajalle addiktoituneisuuden uhkapeleihin. (Sherry Turkle 2007, 6)

4.2 Virtuaalitodellisuus

Virtuaalitodellisuus on noussut suosiota lähivuosina paljon, sitä tutkitaan ja luodaan jatkuvasti enemmän ja siihen olevia pelejä suunnitellaan joka päivä lisää. Virtuaalitodellisuus tarkoittaa että pystyt pelaamaan pelejä pelihahmon silmistä ja kokemaan pelimaailman kokonaan omien silmiesi kautta. Virtuaalitodellisuuden mahdollistaa virtuaalitodellisuuslasit jotka voit pukea päällesi. Virtuaalitodellisuus eli (VR, virtual reality) on kasvamassa ja sitä ollaan tuomassa kaikille saataville laskemalla hintaa.

VR on uniikki elämäkokemus joka jokaisen pitäisi tuntea ainakin kerran elämässään. Virtuaalitodellisuuden kehittyessä voi ruveta jo miettimään mihin tällaisella kehityksellä voi päästä tulevaisuudessa. Toistaiseksi yritykset yrittävät saada VR:ää saatavaksi normaali kuluttajille jotta voisivat keskittyä seuraavaan askeleeseen (Bates-Brkjac Nada 2012, 52)



KUVA 10. Henkilö kokeilemassa ensimmäistä kertaansa Virtuaalilaseja (Stephan Sorkin, Unsplash)

4.3 Peli designin tulevaisuus

Peli markkinat ovat kasvaneet vuosien aikana eivätkä näytä hidastuvan, on selvää että pelit ovat pysyäkseen ja että niitä parannetaan ja tuotetaan päivittäin. Peli designin periaatteet ja tavat saattavat muuttua tulevaisuudessa ja pelin suunnittelusta saattaa tulla joko helpompaa uuden teknologian avulla tai vaikeampaa koska kuluttajat tarvitsevat jotain ennennäkemätöntä.

Esports on nouseva hitti. Esports tarkoittaa elektronista urheilua jossa videopelejä pelataan kilpailullisesti. Yhä nuoremmat henkilöt saavat ammattinsa peli alalta joka tarjoaa heille erilaisia tilaisuuksia saada rahaa kumppanuuksien, mainosten, tilaisuuksien ja turnauksen voitto palkkioilla. Esports oli aikaisemmin hyvin tuntematon termi jota vanhemmat ihmiset eivät oikein ymmärtäneet, mutta kasvavalla suosiolla Esportsia ollaan lähetetty jo televisioista koko maan katsottavaksi. Esports turnauksen voitto palkintoina on ollut monia miljoonia euroja (Peter Warman 2017, 1).



KUVA 11. Tyypillinen miljö e-sports turnaukselle (Florian Olivo, Unsplash)

5 SUUNNITTELUSSA HUOMIOITAVIA ASIOITA

5.1 Design

Nuoruudessani en oikein vielä ymmärtänyt mitä design sana tarkalleen tarkoittaa. Suurimmaksi osaksi luulin sitä vain kalliiden vaatteiden merkeiksi jotka vain maksaisivat enemmän kuin normaalit vaatteet. Mutta myöhemmin ymmärsin että halvemmallakin vaatteet ovat joku suunnitellut ja luonut mutta kyseessä on vähemmän tunnettu yritys. Nykyään tuntuu että kaikki pyörivät designin ympärillä, joka päivä näet mainoksia tuotteista jota sinulle yritetään myydä ja olet innoissani odottamassa jotain tuotetta josta itse pidät. Designeja arvostellaan ja vertaillaan jatkuvasti, kauhean pitkälle et pääse ennenkuin joku kommentoi kuinka sinun tuotteessasi olisi jotain huonompaa kuin hänen omassaan. Hinnalla on suuri merkitys designissa, joko sitä yritetään laskea mahdollisimman alhaiseksi jotta voit mainostaa sitä halpana tai teet siitä kalliin jotta voit mainostaa sitä laadukkaana.

Olen samaa mieltä että designia on nykyään kaikkialla ja luulen että tilanne menee vielä pahemmaksi tulevaisuudessa. Yritykset etsivät kuluttajia. Designia on mielestäni helppo tehdä, et tarvitse isoa yritystä tai budjettia asioiden suunnitteluun ja tuottamiseen, tarvitset vain mielikuvitusta ja aiheen. Tuotteesta et välttämättä voittoa saa ilman markkinointia mutta designi voi olla myös ajanvietettä kuten maalaamista tai piirtämistä.

Minusta on mielenkiintoista miettiä mitä maailmalla keksitään seuraavaksi, miten videopelit kehittyvät eteenpäin, varsinkin virtuaalitodellisuus rinnalla. Avaruusmatkailu on myös kiehtonut aina ja lähivuosien aikana siinä ollaan edistytty huimasti eteenpäin, toivottavasti löydämme omana elinaikanamme jotain uutta mielenkiintoista.

On hienoa että monet designereista on omistanut itsensä auttamaan muita avun tarpeessa olevia, olen huomannut kiihtyvän nousun designissa jotka auttavat erikoistarpeiden vaativia ihmisiä elämän helpottamisessa.

Henkilökohtaisesti minua on kiehtonut teko raajat, varsinkin kehittyneemmät jotka käyttäytyvät kuin normaalit kädet tai jalat pieniä ongelmia lukuun ottamatta. Ymmärtääkseni kehittyneemmät ovat myös hyvin kalliita, jotka tekevät niistä vielä liian kalliita yleiseen tuotantoon. Vaikka yleisimmät designit ovat vain toissijaisia asioita, ihmiset luovat kyllä maailmaa parantavia keksintöjä joista on hyötyä maailmalle vielä pitkään.

5.2 Grafiikka

Mielestäni grafiikan tekoa ei tarvitsisi pelätä, sitä kuuluisi tehdä ilman stressiä ja antaa tekijän vain ilmaista itseään omalla tavalla. Kun grafiikassa on oma tyyhinsä ja siitä koittaa tehdä mahdollisimman hyvää jälkeä niin lopputuloksesta tulee todennäköisesti kiitettävä. Vaikka on totta että tietyissä paikoissa hyvä graafinen suunnittelu auttaa tuotteellesi tuomaan asiakkaita, oma uniikki tyyli saa kyllä muiden silmissä ymmärrystä.

Värien oikein käyttö grafiikassa on haettava mutta ei pakollista. Värinpyörän avulla saat apua oikeiden värien löytämiseen joilla pystyt luomaan asioita jotka sopivat varmasti yhteen tuotteesi kanssa mutta tarpeeksi rohkeudella saat aikaan mistä tahansa väriyhdistelmistä oman näköisesi. Väri teorian mukaiset tarkoitukset väreille antavat kuitenkin vain geneerisen suunnan mihin värejä ollaan pääasiassa käytetty.

Vaikka omat väriyhdistelmät ovat sallittuja, oletko koskaan nähnyt jotain tuotetta tai asiaa ja ajatellut kuinka hyvin värit sopivat yhteen. Tällaisista asioista itse saatan inspiroitua tekemään jotain omaa ja käyttämään kyseistä väriyhdistelmää omaani. Usein grafiikka maailmassa muilta otetaan mallia hyvin paljon, inspiraation löytämiseen tai ihan vain kopioimiseen joka ei ole yhtä haluttua.

Monet ajattelevat että valokuvaaminen olisi vaikeaa, jossa tietyissä tapauksissa he ovat oikeassa, kuten liikkuvien asioiden kuvaamisessa ja yksityiskohtien kuvaamisessa. Se ei silti tarkoita ettet voisi olla hyvä valokuvaaja, sinun ei

tarvitse olla designer että voisit käyttää omia kuviasi työssäsi, tarvitset vain vähän luovuutta ja ajattelua millainen kuva sopisi työhösi. Valokuvaamista voi harjoitella ja tulet siinä joka kerta paremmaksi. Valokuvaamiseen on myös ohjeita ja kirjoja joista voit oppia enemmän.

5.3 Peliteoria

Pelisuunnittelu on muuttunut jatkuvasti siitä asti kuin pelejä on alettu suunnittelemaan, nykyään median sekä tietoisuuden takia videopelit ovat päässeet erinomaisesti markkinoille eikä videopelejä pidetä enää varjossa kuten niitä saatettiin pitää aikaisemmin. Tästä syystä isot firmat hallitsevat pelien markkinointia joka tuottaa kilpailua ja mainoskilpailuja yritysten välillä. Jos joltakin aiheen ulkopuoliselta henkilöltä kysyy mitä pelejä tiedät hän todennäköisesti vastaa isojen yritysten peleillä jotka ovat hiipinyt ihmisten huulille. Kilpailu on kuitenkin hyväksi, se saa kaikki suuret että pienemmätkin yritykset parantamaan omaa pelisuunnitteluaan jotta heillä olisi mahdollisuus pelimarkkinoilla. Mielestäni omien pelien suunnittelu sekä julkaiseminen on tehty nykypäivänä erittäin helpoksi, on vain sääli että suurin osa tuotteista katoaa massojen alle, jos et pysty tuotetta mainostamaan. On jännittävää nähdä mihin pelien suunnittelu jatkuu seuraavan 10 vuoden aikana.

Seuraava väitteeni ei koska jokaista yritystä koska yrityksiä ja niiden toimintaperiaatteita on monenlaisia. Mielestäni on tärkeää että pelisuunnittelun projektin työntekijöitä pidettäisiin tyytyväisenä projektiin ja suunniteltaisiin peli niin että jokainen saisi tuoda siihen oman näköalan. Jos projekti on heidän mielestään puuduttava, he todennäköisesti laittavat työhön vähemmän intohimoa ja työtä kuin designerit jotka ovat innoissaan projektistaan. Tämä ei valitettavasti koska suurinta osaa suurista yrityksistä, koska siellä joudutaan kuuntelemaan ylempää tulevia ohjeita, etkä saa itse päättää mitä tekisit. Tämä fakta jää usein ihmisiltä puuttumaan kun hakevat töihin isoihin unelma työpaikkoihin.

Erinomaista suunnittelua tavoitellut peli josta nautin erityisesti on Dark Souls, sitä voin suositella jokaiselle joka haluaa esimerkin hyvin suunnitellusta pelistä joka palkitsee pelaajaa juuri oikeilla tavoilla. Kaikkea mitä peli sinulle tarjoaa ei voi nähdä ensimmäisellä pelikerralla, vaan peli jättää sinulle mysteereitä ja paikkoja etsittäviksi vielä moneksi pelikerraksi. Tasojen suunnittelu on loistavasti toteutettu ja jokainen taso liittyy peliin oikealla tavalla.

Mielestäni virtuaalitodellisuus sekä peli designin tulevaisuus sopivat yhteen, koska luulen että pelien tulevaisuus on virtuaalitodellisuudessa. Virtuaalitodellisuus on nyt siinä hetkessä kun se saapuu normaalien käyttäjien käsiteltäväksi, teknologia ja sen markkinointi on voittanut ihmiset sen puolelle ja hintoja ollaan saatu laskettua tästä syystä alemmaksi. Ihmisten ja yritysten avulla ketkä tukevat nyt virtuaalitodellisuutta, virtuaalitodellisuus voi kasvaa nyt entistäkin isommaksi ja oman näkyni mukaan dominoi pelaamista vuosien päästä. Suosittelen jokaista kokeilemaan virtuaalitodellisuutta itse jotta voit tuntea miltä se tuntuu, sitten voit ymmärtää varman mielipiteeni asiasta.

6 POHDINTA

Työssäni kerroin design teorian ja pelisuunnittelun alkeita joka on hyödyllinen tietopaketti asiaa harjoitteleville mutta en käynyt asioita syvällisesti läpi, tästä johtuen asian osaaville työstäni saattaa olla hyvin vähän apua. Asioiden pinnallinen pohtiminen saattaa myös johtaa työni liian leveästi tutkimiseen eikä tärkeiden asioiden tarkkailuun. Olen silti tyytyväinen työni opettavaiseen puoleen sillä asiat kuuluivatkin olla esimerkkejä aloittelijoille.

Opinnäytetyö jakaantuu kahteen eri osioon, ensin design teoriaan ja sitten peli suunnitteluun. Olen tyytyväinen esimerkkien sekä lähteiden jakautumiseen aiheissa, sain kummankin aiheen jaettua yhtä tärkeäksi jotka tukevat teoria-altaan toista aihealuetta. Ensimmäisestä osiosta saa ymmärryksen designista, jota käytän ja jatkan peli suunnittelussa asian ymmärtämiseksi.

Luulen onnistuneeni kertomaan kummastakin aihealueesta ammattimaisesti vaikka toinen onkin omaalani josta olen saanut opetusta jo ennen aiheeseen opettelua. Kuvien käyttö työssä auttaa ymmärtämään asiat paremmin sillä designia on joskus vaikea selittää pelkillä sanoilla, se on joskus nähtävä ymmärtääkseen.

Työni vaatii vielä lisätutkimusta sekä äidinkielistä korjaamista lauseisiin jotta opinnäytetyöstä saisi enemmän ymmärrystä irti. Lähteet sekä liitteet osiot ovat tyydyttäviä omaan osaamiseen verrattuna.

7 LÄHTEET

Anthony Hortin. 2011. The 5 Basic Principles of Design.

Bates-Brkjac Nada. 2012. Virtual Reality.

Barbara L. Miller. 2014. "He" Had Me at Blue: Color Theory and Visual Art.

Charles L. Owen. 2004. What Is Design? Some Questions and Answers.

David Chaloner & Conran & Partners. 2004. Inspired : Design Week.

Jencks, Charles & Silver, Nathan. 2013. Adhocism the case for improvisation.

John Heskett. 2005. Design: A Very Short Introduction. Chapter 1.

Kaitlin Willetts. 2017. 5 Principles of Design.

Manzini, Ezio. Design, When Everybody Designs : An Introduction to Design for Social Innovation.

Michael R. Peres. 2007. The Focal Encyclopedia of Photography : Digital Imaging, Theory and Applications, History, and Science.

Peter Warman. 2017. Global Esports Market Report.

Rex van der Spuy. 2012. Foundation Game Design with ActionScript.

Turkle, Sherry. 2007. Evocative objects things we think with.