

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / digitaalinen media

Johanna Collin

THE DEEP – PELISUUNNITELMAN LAATIMINEN

Opinnäytetyö 2012

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma

COLLIN, JOHANNA

The Deep – pelisuunnitelman laatiminen

Opinnäytetyö

31 sivua + 1 liitesivu

Työn ohjaaja

Marko Siitonen, lehtori

Toimeksiantaja

Johanna Collin

Marraskuu 2012

Avainsanat

pelisuunnittelu, pelituotanto, konseptitaide

Pelisuunnittelu on vuosien myötä saanut aina vain suuremman merkityksen pelien teossa. Pelisuunnittelu on nimensä mukaisesti prosessi, jolla suunnitellaan valmista peliteosta varten kaikki tarpeellinen, jotta peli voidaan toteuttaa lopulliseen muotoonsa. Pelisuunnittelu kattaa useita osa-alueita, joista tärkeimpiä ovat hahmo- ja taso-suunnittelu sekä konseptitaide.

Tämä opinnäytetyö käsittelee alustavan pelisuunnitelman vaatiman materiaalin suunnittelua ja tuottamista, keskittyen erityisesti tekijän omiin tuotantometodeihin. Opinnäytetyö tutkii pelisuunnittelun kehitystä lautapeleistä digitaalisiin teoksiin ja hahmo-suunnittelun sekä konseptitaiteen ja tasosuunnittelun roolia. Työssä on käytetty lähte-teoksina pelialalla työskentelevien ammattilaisten ajankohtaisia teoksia.

Opinnäytetyön pääpaino on suunnittelumetodien tutkimisessa ja sisällön tuottamisessa ja lopputuloksena valmistunutta materiaalipakettia on tarkoitus markkinoida eteenpäin eri kanavien kautta mahdolliselle tuotannosta kiinnostuneille tahoille. Kanavina toimivat pelialan tapahtumat ja internet, joiden kautta saadaan yhteys useisiin alan tahoihin aina harrastelijoista ammattilaisiin. Materiaalipaketin koostaa erikseen graafinen suunnittelija, joka luo suunnitelmalle graafisen esitysilmeen ja siihen tarvittavan sisällön. Materiaalipaketti koostuu suppeasta pelisuunnitelmasta ja alustavasta konseptitaiteesta sekä näitä kauppaavista esitteistä ja lehtisistä.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communication

COLLIN, JOHANNA

Bachelor's Thesis

Supervisor

Commissioned by

November 2012

Keywords

The Deep – compiling a game design

31 pages + 1 page of appendices

Marko Siitonen, senior lecturer

Johanna Collin

game design, game production, concept art

Game design has over the years had an ever increasing role in game production. Game design is, by definition, a process of creating a pre-production game-basis, from which the game can be developed into its final form. Game design covers a number of areas, most notably the character and level design, and concept art.

This study focuses on the design and production of the material needed for a preliminary game design, with special focus on the author's own production methods. The thesis examines the evolution of game design from board games to digital games. It also discusses character design, as well as concept art and level design, and their role in the final product.

The main focus of this thesis is the examination of planning and content creation. The final result is a material package marketed through different channels to interested parties for the potential production of the actual game. The channels used will include gaming industry events and the Internet, through which a number of parties, from amateurs to professionals, can be reached. A graphic designer will compile the material into a marketable form, which will include the preliminary game design and concept art, as well as flyers and brochures detailing the contents.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 PELISUUNNITTELU	6
2.1 Pelisuunnittelu terminä	6
2.2 Pelisuunnittelun historiaa	7
2.3 Pelien suosio ja sosiaalinen media	8
2.4 Pelien sisällön kehitys	9
2.5 Hyvä ja huono pelisuunnittelu	10
2.6 Immersio	11
3 PELISUUNNITTELUN OSA-ALUEET	12
3.1 Hahmosuunnittelu	12
3.2 Konseptitaide	14
3.3 Tasosuunnittelu	15
3.4 Pelattavuus	16
4 OMA TYÖ	17
4.1 Pelin idea	17
4.2 Brainstorming ja taustatutkimus	19
4.3 Kohdeyleisö ja julkaisualusta	20
4.4 Aloitus visuaaliselta pohjalta	21
4.5 Kokonaisuuden purkaminen osiksi ja niiden työstäminen	25
4.6 Pelisuunnitelman promotointi	26
5 ONGELMAT JA PÄÄTÄNTÄ	28
LÄHTEET	30
LIITTEET	
Liite 1. Pelisuunnitelma	
Liite 2. Portfolio	

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö käsittelee alustavan pelisuunnitelman ja sen vaatiman sisällön valmistamista omaa työprosessia kuvaten ja avaten samalla joitain käsitteitä pelien sanastosta ja toimintatavoista. Opinnäytetyö poikkeaa yleisestä käytännöstä siinä, että kyseessä on henkilökohtainen projekti. Pelisuunnitelmasta kokoaa markkinointimateriaalin graafinen suunnittelija, jolloin tätä pakettia voi esitellä helppossa muodossa, kun kaikki tarvittava on koottu yhteen. Olen valinnut aiheen oman mielenkiintoni mukaan. Tavoitteenani on hankkia kokemusta ja saada aikaan yhteistyössä graafisen suunnittelijan kanssa toimiva materiaalipaketti idean myymistä varten. Tämä opinnäytetyö on jatkoa aikaisemmin kirjoitetulle seminaarityölle, joka käsitteli yhtä osa-aluetta pelisuunnitelman tekemisessä eli hahmosuunnittelua konseptitaiteessa. Opinnäytetyö täydentää seminaarityötä kasvattamalla suunnitelmaa kokonaisempaan muotoon.

Materiaalipakettia ja pelisuunnitelmaa on tarkoitus promotoida pelialan tapahtumissa, kuten messuilla ja yhteisöissä verkossa. Tämän tarkoituksena on löytää halukkaat tekijät, jotka ovat valmiita ottamaan pelin työstettäväksi. Suunnitelman ja esittelypaketin valmistuttua tavoitteena on mainostaa suunnitelmaa alan harrastajien käyttämien kanalien kautta, mikäli messuilla mainostaminen ei ole mahdollista ilman varsinaista toimintaa tai omaa yritystä.

Opinnäytetyö kertoo pelisuunnittelun keskeisimmistä ja tärkeistä puolista, kuten jatkuvuus ja immersio eli peliin eläytyminen. Pelisuunnittelu on itsessään jo paljon eri osa-alueita kattava aihe, joten opinnäytettä varten oli tärkeää tuoda esille olennaisimmat. Tärkeimpinä lähteinä ovat toimineet pelisuunnittelua varten kirjoitetut oppaat, jotka ovat alan ammattilaisten kirjoittamia. Näissä kirjoissa on pidetty huoli siitä, että lukijan mielenkiinto pysyy yllä. Samalla on pidetty mielessä, että suurin osa lukijoista tuskin on vielä itse töissä alalla.

Tämä opinnäytetyö tarjoaa toivottavasti hyödyllistä alustavaa tietoa pelisuunnittelusta kiinnostuneille lähteiden ja oman työprosessin kuvaamisen kautta, ja toivon sen innostavan pelisuunnittelusta kiinnostuneita viemään omia projektejaan eteenpäin.

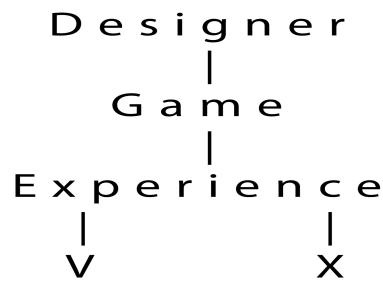
2 PELISUUNNITTELU

2.1 Pelisuunnittelu terminä

Pelisuunnittelu on kokonaisuus, joka koostuu monista eri osista. Nimensä mukaisesti pelisuunnittelu on prosessi, jolla suunnitellaan valmista peliteosta varten kaikki tarpeellinen, jotta peli voidaan toteuttaa lopulliseen muotoonsa. Pelisuunnittelu on vuosien myötä saanut aina vain suuremman merkityksen pelien teossa. Siinä missä ensimmäisissä varsinaisissa videopeleissä juonta ei ollut lähes nimeksikään ja muodot ja muut visuaaliset tehosteet olivat yksinkertaistettuja, nykyään pelit vaativat paljon enemmän paneutumista moneltakin osalta. Tarina, hahmot ja näitä ympäröivä maailma ovat kaikki pelisuunnittelun keskeisimpiä osia, unohtamatta kuitenkin mekaanisempia asioita kuten pelattavuutta. Pelattavuus on keskeisempi osa peleissä, joissa tarinalla ei ole niin suuri merkitys, kuten ajopeleissä tai sota-aiheisissa, kilpailuluontoisissa peleissä. (Duffy 2007.)

Pelisuunnitteluun on eri lähestymistapoja yhtä lailla kuin on eri tekijöitä. Näin antaa ymmärtää Scott Rogersin teos *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* (2010). Rogers antaa paljon tärkeitä ohjeita ja vinkkejä pelisuunnittelusta kiinnostuneille ja sitä työkseen hamuaville. Yksi tärkeimmistä ohjeista, joka annetaan kirjan jo alussa, on, että kukaan ei halua lukea suunnitelmia. Kirjailija kohtasi tämän ongelman aloittaessaan uraansa pelisuunnittelijana. Kävi ilmi, että hänen kollegansa eivät olleet kovin kiinnostuneita lukemaan kirjoitettuja suunnitelmia, joten kirjailija otti asiakseen piirtää suunnitelmansa, jolloin hän sai haluamansa vastakaiun. Suunnitelmat olivat näin kiinnostavampia tutkia ja käydä läpi. Kuvien avulla ideat tulivat myös selkeämmin esille. (Rogers 2010, 18.)

Nykyisin pelien suurimpia voimavaroja ovat näyttävät visuaaliset kokemukset, joten aikaisempaa ajatellen ei ole lainkaan yllättävää, että piirtämällä omat ideat ja mielikuvat on helpompi tuoda ilmi ulkopuoliselle ihmiselle paljon mielenkiintoisemmalla tavalla kuin pelkän tekstin välityksellä. Pelisuunnittelija luo kokemuksen, joka on pelaajalle joko negatiivinen tai positiivinen. (Schell 2008, 9.) Kuva 1 havainnollistaa tämän ajatuksen yksinkertaisesti kuvattuna.



Kuva 1. Pelisuunnittelun ydin yksinkertaistettuna.

Onnistuneen ja epäonnistuneen pelikokemuksen välinen raja on häilyvä, sillä niin moni yksittäinen tekijä vaikuttaa lopputulokseen niin itsessään kuin kokonaisuutenaakin. Siksi peliä suunniteltaessa on tärkeä pitää silmällä kokonaisuuden lisäksi myös yksittäisiä elementtejä ja sitä miten ne ovat vaikutuksessa toisiinsa.

2.2 Pelisuunnittelun historiaa

Pelisuunnittelu sai alkunsa lautapeleistä, jotka juontavat juurensa kauas ihmiskunnan historiassa. Lautapeliä periaate on kuitenkin sama kuin nykyisten videopelien: säännöt määräävät, miten peli etenee. Videopelien tapauksessa tämä tarkoittaa rajoituksia joita pelissä on esimerkiksi liikkumisen tai valintojen suhteen. Lautapelit vaativat siis suunnittelua samalla tavalla kuin nykypäivän pelitkin, mutta vain eri tavoin toteutettuna. Hahmot ovat joko pelinappuloita tai kortteja, mahdollinen pelilauta toimii pelimaailmana, ja usein vuoropohjaisuus on useamman ihmisen pelissä pääpaino. (Weesner 2007.)

Perinteinen roolipelaaminen ja pelihallit olivat suuressa suosiossa 1970-luvun lopulla ja 1980-luvun alkupuolella. Samoihin aikoihin myös kotikonsolit alkoivat olla helpommin saatavilla koteihin, kasvattaen suosiota entisestään, ja tämän kautta myös yhtiöt ovat keskittäneet paljon voimavaroja konsoliensa kehittämiseen. Pelaaminen nousi kunnolla kaikkien näkyviin vasta vuosituhaten vaihteessa teknologian kehittyessä. Uudet konsolit avasivat uusia mahdollisuuksia myös pelintekijöille. Pelialan vahvuuden huomasi 2008 huonosta taloustilanteesta, sillä peliala tuotti tuonakin vaikeana aikana hyvin. Pelit eivät ole enää pelkästään lasten harraste, vaan kuluttajakunta on kasvanut tarjonnan myötä. Syntymästään lähtien peliala on kehittynyt vahvimmin kahteen suuntaan, mobiili- ja online-pelaamiseen. Mobiilipelit kulkevat mukana ja ovat pelattavissa missä vain. Online-pelien pelaamiseen vaaditaan koneen lisäksi internetyhteys. Kyse voi olla joko massiivisista moninpeleistä tai pienemmistä selainpohjaisista pe-

leistä. Internetin ja pelien suosion kasvaessa myös pelintekijöiden ja pelaajien yhteys on lähentynyt ja muuttunut dynaamisemmaksi. Pelaajat voivat itse muokata valmiita pelejä, tehdä uusia kenttiä tai kokonaan uusia pelejä valmiiden pelien tarjoamalla resursseilla ja pelimoottorilla. Myös ilmaiset ohjelmistot ja pelimoottorit avaavat mahdollisuuksia myös harrastajille, jotka haluavat luoda oman pelikokemuksen mutta eivät omaa rahallista tukea tähän. Kasvun myötä pelaajista on tullut osa pelintekijöiden tiimiä. (Hjorth 2011, 16 & 48.)

Pelituottamisen alkuaikoina, ennen suosion kasvua, tekijöinä olivat harrastelijat ja tiedemiehet jotka tutkivat pelien kautta senhetkisen digitaalisen aikakauden rajoja. Pelit ovat aina muovautuneet ympäröivän maailman mukaan teknologian kehittyessä ja toimiessa rajoittimena. Uudet pelit inspiroivat uutta teknologista kehitystä, joka puolestaan innoittaa yhä uusien pelien tuottamista. Eri kulttuurit tuovat omia näkemyksiään peleihin eri ihmisten kokemusten muovatessa peleistä tietynlaisia uusien näkökulmien avulla. (Zuur Platten & Dille 2006, 352-355.) Myös pelien genret ovat muuttuneet ihmisten ja ajan myötä, sillä perinteisten pelien lisäksi on julkaistu myös enemmän pelkkään immersioon keskittyviä pelejä, joiden pelattavuus on heikkoa. Nämä pelit keskittyvät kokemukseen ja ovat enemmän taideteoksia kuin pelejä. Tällaisia teoksia harvemmin tekevät suuret yritykset, vaan tämä on enemmänkin itsenäisten pelituottajien alaa. Tämä osoittaa hyvin sitä, kuinka ihmiset voivat käyttää pelejä myös kertomaan tarinan tai tuomaan ilmi muille omia ajatuksiaan tai kokemuksiaan. Aihetta käsittelee tarkemmin teos *Art of Videogames* (Tavinor 2009).

2.3 Pelien suosio ja sosiaalinen media

Pelaamisen suosio on noussut maailmanlaajuisesti. Kasvuun ovat olleet osallisina pelikonsolien tarjonnan kasvu. Valikoima on laajentunut huomattavasti viime vuosien aikana yhtiöiden työskennellessä koko ajan uusien kokemusten tarjoamiseksi. Jopa eri konsoleissa on tarjontaa eri kohdeyleisölle. Kilpailijoihinsa verrattuna edullinen ja monipuolinen Nintendo Wii -konsoli eri älypuhelimien ja tablet-tietokoneiden kanssa on avannut ovet pelaamiseen muillekin kuin aikaisemmin tätä alaa hallinneille nuorille. Myös pelien genret kasvavat koko ajan luoden uusia kokemuksia ja kasvattaen kohdeyleisöä. Siinä missä aikaisemmin pelit olivat enemmän lasten ja nuorten harrastus, nykyään tarjonta on niin laaja että se kattaa ikäluokat aina nuorista lapsista keskiikäisiin. Tämä kasvu on auttanut pelikulttuurin ymmärtämistä ja aiheuttanut sen laa-

jempaa tutkimista. Tutkijat ovat alkaneet kiinnittämään enemmän huomiota peleihin ja siihen, mikä niissä viehättää. (Hjorth 2011, 19.)

Ympäröivällä maailmalla on suurin merkitys pelisuunnitteluun, pelien suosioon ja pelien kehitykseen. Tälläkin hetkellä pelisuunnittelu muovautuu kehityksen mukana, varsinkin nyt, kun uudet innovatiiviset pelitavat ja teknologia loistavat. Peleissä on siirrytty hiirestä ja joystickeistä aina vain innovatiivisimpiin tapoihin pelata pelejä. Uraauurtavimmat teknologiat ovat tulleet koteihin liikkeentunnistinten ja kameroiden muodossa. PlayStation-konsoleistaan tunnettu yhtiö Sony käytti jo vanhemman konsolinsa, PlayStation 2:n aikaan EyeToy-nimistä lisälaitetta. EyeToy oli kamera, jonka avulla pystyi pelaamaan tiettyjä tälle tarkoitettuja pelejä. Kamera kuvasi pelaajaa ja tunnisti tämän liikkeen, jolloin pelaaja pystyi tuntemaan olevansa osa peliä. Nykyään samaa periaatetta noudattava laite on saatavilla Microsoftin Xbox 360 -pelikonsoliin. Kyseinen laite käyttää nimeä Kinect, ja se on monella tavalla kuten Sonyn EyeToy mutta kehittyneempi ja monipuolisempi. Se tekee ihmisestä itsestään ohjaimen ja luo todellisen vaikutelman siitä, että pelaaja on pelin sisässä. Nintendon Wii ja Sonyn PlayStation 3 -konsolit käyttävät hyväkseen kaukosäätimen kaltaista ohjainta, jolla on mahdollista ohjata ruudun tapahtumia osoittamalla ja liikuttamalla ohjainta. Tämä on erilainen kokemus kuin kameran kanssa, mutta periaate on samankaltainen. Tämän kaltaiset innovaatiot ovat nykyaikaa, ja vain tulevaisuus näyttää, mitä kaikkea on vielä luvassa.

2.4 Pelien sisällön kehitys

Pelien sisältö on muuttunut myös kehityksen ja suosion kasvun myötä. Moni julkaistu peli varoittaa seksuaalisesta sisällöstä väkivallan lisäksi, mutta yksi huomattavimpia ominaisuuksia on yhteisöllisyys. Sosiaalisen median suosion kasvu (Facebook, YouTube) on tuonut huomiota myös suurempiin moninpeleihin, jossa miljoonatkin ihmiset voivat olla yhteydessä toisiinsa pelin sisällä. (Hjorth 2011, 47.) Pelit yhdistävät eri puolelta maailmaa eri kulttuureihin kuuluvia ihmisiä, ja siksi pelit ovat kiehtovia tutkimuksen aiheita. Moninpeleissä on yleensä oma teemansa, fantasiasta science fictioniin, ja visuaalinen tyylinä. Nämä asiat yhdistävät ihmisiä, jotka ovat kiinnostuneita samoista asioista, vaikka myös negatiivista kanssakäyntiä on luonnollisesti monen erilaisen ihmisen kerääntyessä yhteen paikkaan. Tämä on samankaltainen ilmiö kuin muu sosiaalinen media, jossa erilaiset ihmiset kerääntyvät samojen intressien perässä

yhteen paikkaan. Peleissä tämä vain tapahtuu eri tavalla kuin esimerkiksi sosiaalisessa verkkopalvelussa, Facebookissa, jossa yhteys tapahtuu keskustelemalla ja jakamalla sisältöä. (Brathwaite 2009, 283) Perinteinen sosiaalinen media on myös ottanut huomioon pelien kasvavan suosion ja kohderyhmän laajentumisen. Käytän jälleen esimerkkinä Facebookia, joka on sisällyttänyt palveluunsa erilaisia viihdyttäviä pelejä, jotka ovat usein idealtaan yksinkertaisia mutta mukaansatempaavia, ja jotka vetoavat ihmisten kilpailuviettiin pistetilastolla joka näyttää ystävien pisteet kyseisessä pelissä. Joissain peleissä on myös mahdollisuus auttaa Facebook-kontaktinsa pelien etenemistä. Kaikki tämä on todiste siitä että pelien merkitys yhteiskunnassa on kasvussa monella eri tavalla, mutta huomattavimmin yhteisöllisyydessä.

2.5 Hyvä ja huono pelisuunnittelu

Hyvän ja huonon pelisuunnittelun peleissä tekevät usein pienet mutta merkittävät asiat. Eniten huonoa pelisuunnittelua osoittavat asiat liittyvät yleensä tarinan jatkuvuuteen tai turhauttaviin ongelmiin pelimekaniikassa. Niin huonot kuin hyvätkin osat pelissä voivat turhauttaa pelaajaa, mutta myös turhautumista on hyvää ja huonoa. Kun pelaaja turhautuu esimerkiksi pelin tehtävän haasteellisuudesta, se saattaa samalla olla lähde josta pelaaja voi ammentaa motivaatiota yrittää lisää, minkä jälkeen onnistuminen palkitsee pelaajan hyvällä tunteella. Huonolla tavalla turhautuminen johtuu usein tarpeettomista asioista, joita peliin on lisätty vain pelikokemuksen pidentämiseksi. Esimerkiksi pakollisiksi asetetut keräilytehtävät tai itseään toistavat tehtävät turhauttavat usein pelaajaa, joka haluaisi löytää jotain uutta edetessään pelissä. Kangistuminen samaan toistuvaan kaavaan heikentää pelikokemusta, jos kyseessä on pitkä peli jonka olisi tarkoitus vetää pelaajaa puoleensa. Myös huonosti ja epäuskottavasti toteutetut pelihahmot – niin pelaajan oma hahmo kuin sivuhahmotkin – voivat latistaa kokemuksen lähes ärsyttäväksi. Tämä voi johtua huonosta hahmosuunnittelusta tai huonosta ohjelmoinnista.

Esimerkkinä vajaasta suunnittelusta johtuvasta huonosta kokemuksesta käytetään peliä *Neverwinter Nights 2* (Obsidian Entertainment/Atari 2006), internetartikkelissa *The Designer's Notebook: Bad Game Designer, No Twinkie! X* (Adams 2012). Artikkelin kertoo pelaajan kokemuksesta pelin äärellä, jonka tekoälyn ohjelmointia ei ollut mietitty loppuun asti. Kyseessä on suuri taistelu tulijättiläisten ja punaisen lohikäärmeen välillä. Pelaajan on tarkoitus valita toinen sotivista puolista, mutta Kelly oli halunnut hoitaa asiat omalla tavallaan ja aloitti taistelun lohikäärmeen puolella mutta

siirtyi kuitenkin äkkiä taistelun alettua sisään lohikäärmeen luolaan varastaakseen tämän aarteet. Suunnitelma kaatui kuitenkin siihen, että sisälle palatessaan pelaaja koh-tasi täysissä voimissa olevan lohikäärmeen, ja laukaisi näin ollen uuden taistelun, kos-ka peli oletti pelaajan olevan jättiläisten puolella. Samalla kun Kelly palasi aikaisem-
 paan taisteluun, peli aloitti samaisen taistelun alusta, ja lohikäärme oli jälleen täysissä voimissaan. Ongelmallisuus tilanteeseen tuli siitä, että pelaaja pystyi yrittämään täl-
 laista taktiikkaa vaikka sen ei pitäisi olla mahdollista. Tällaiset aukot pilaavat helposti pelikokemuksen, vaikka peli muuten olisi toimiva ja nautittava kokemus. (Mp.) Tämä on vain yksi esimerkki huonosta suunnittelusta, jossa ei ole otettu huomioon kaikkia eri tapoja, joilla tilanteen voi hoitaa verrattuna siihen, miten pelintekijät sallivat sen hoidettavan.

2.6 Immersio

Immersio on termi, jota käytetään kuvaamaan tunnetta, jossa median käyttäjä on osa virtuaalista maailmaa, tässä tapauksessa peliä. Käyttäjä tavallaan uppoaa tähän maailmaan ja tulee osaksi sitä. Immersio on tärkeä osa onnistunutta peliä, oli sitten kyseessä toimintapeli tai roolipeli, sota-aiheinen tai fantasiapainotteinen peli. Vaikka immersion tärkein osa tulee varsinaisesti esille itse peliä tuottaessa, se tulee ottaa huomioon jo suunnitteluvaiheessa sillä kokemus muodostuu pienistä yksittäisistä elementeistä, jot-
 ka muutoin pelin tuotantovaiheessa saattaisivat jättää toteutumatta. Pelaajan onnistu-
 neeseen immersioon on lyhennettävä etäisyyttä, joka pelaajalla on peliympäristöön. Vaikka pelaaja ei olisi kytköksissä pelin maailmaan tieteiselokuvista tuttujen virtuaali-
 laitteiden kautta, immersio onnistuu, kun tiettyjen elementtien avulla lyhennetään tätä etäisyyttä. Ympäristön äänillä ja ulkonäöllä saa aikaan jo paljon ja on mahdollista saa-
 da aikaan tunne siitä, että pelaaja on osa virtuaalista maailmaa. (Calleja 2011, 1.)

Immersioon vaikuttaa suuresti myös hahmon vuorovaikutus pelimaailman kanssa, ei ainoastaan pelaajan yhteys pelimaailmaan tai omaan hahmoonsa. Suunnitteluvaiheessa otetaan huomioon, miten hahmo reagoi ympärillään oleviin asioihin, kuten ääniin, muihin hahmoihin tai fyysisiin esteisiin ja esineisiin. Tähän sisältyvät niin liikkumis-
 rajoitukset kuin dialogitkin ja valintojen laajuus. Mitä enemmän vaikutusta pelaajalla on ympäröivään maailmaan ja pelin tarinaan, sitä enemmän pelaaja uppoutuu pelin si-
 sään. Myös koolla on merkitystä siinä, mitä pelimaailmalla haetaan. On mietittävä, onko hahmo pieni verrattuna ympäristöönsä ja muihin hahmoihin, halutaanko suhteis-

ta realistista vai tyyliteltyä. Tyylin yhtenäisyys on myös tärkeä osa immersiota, äkilliset tyylimuutokset eivät yleensä toimi, elleivät ne kuulu pelin yleiseen ideaan.



Kuva 2. Konseptimaalauksia hahmon suhteesta ympäristöön lintuperspektiivistä.

3 PELISUUNNITTELUN OSA-ALUEET

3.1 Hahmosuunnittelu

Tärkeä osa pelisuunnitelmaa on hahmosuunnittelu. Onnistuneen hahmon takana on yleensä pitkä suunnitteluprosessi, joka saattaa parhaimmillaan vaatia useankin ihmisen yhteistyötä. Hahmosuunnittelussa avainelementti on ulkonäön ohella hahmon luonne. Eri luonteenpiirteet ovat asia, joka tekee hahmosta sen, mitä se on. Tämä on varsin tärkeää hahmoilla, jotka ovat aavistuksenkaan tärkeässä roolissa. Hyvänä ohjenuorana voidaan käyttää niin sanottua hahmotimanttia. *Character diamond* on tekniikka, jossa kirjataan ylös mieluiten noin kolme tai neljä hahmon tärkeintä luonteenpiirrettä, jokainen timantin eri kärjessä. Viittä useampaa ei kuitenkaan suositella sillä tällöin tietoa alkaa olla liikaa, että timantti toimisi oikealla tavalla. Tätä kaaviota katsomalla voidaan selvittää hahmon reagointi eri tilanteisiin, mitä nämä piirteet kertovat hahmosta tai miten näiden piirteiden tulisi näkyä visuaalisesti. Hahmotimanttia voi kuvitella eräänlaisena suodattimena, jonka läpi kaikki piirteet

kaadetaan ja karsitaan. Kaavio on erinomainen apuväline niin ihmishahmon kuin hirviönkin suunnittelussa. Hahmoa suunnitellessa on tärkeää miettiä, tuleeko hahmon ulkonäön viestiä, miten paljon hahmon todellisesta luonteesta ja lähteä tuottamaan kuvia hahmosta tällä ajatuksella. Käytin hahmosuunnittelussa apuna teosta *Character Design and Digital Painting* (Seegmiller 2002), joka käsittelee hahmon luontia aina luonteesta visuaaliseen ulkonäköön, sekä tarjoaa paljon hyödyllisiä ohjeita digitaalisista maalaustekniikoista.



Kuva 3. Hahmosuunnitelmia saman pelin tiimoilta.

Hahmosuunnittelussa on pidettävä yllä myös kunnioitus luotavaa hahmoa kohtaan. Ei riitä, että hahmo kehitetään vain pakon edessä, sillä näin on vaarana että tuloksena on vain epäuskottava, ontto kuori. Tämä on tietenkin suhteellista hahmon rooliin sivuhahmona tai päähahmona, mutta jopa sivu- ja taustahahmoja on mietittävä pelkkää ulkokuorta syvemmälle, vaikkakin vain pääpiirteisesti. Miksi he ovat missä ovat, miksi he tekevät mitä tekevät ja mistä he tulevat? (Sheldon 2004, 37.)

Hahmosuunnittelu on tärkeä osa mitä tahansa fiktiivistä tuotetta, vaikka se pohjautuisikin tositarinoihin. Niin pelit, elokuvat kuin kirjatkin tarvitsevat toimivat hahmot onnistuakseen ja tätä varten tarvitaan pitkä suunnitteluprosessi. Oli hahmo sitten ihminen, eläin tai jonkin muun lajin edustaja, sen on oltava uskottava. Jos hahmolle ei ole valmista pohjaa, se luodaan ensin. Mietitään hahmon lähtökohdat, mistä hahmo on lähtöisin, mihin hän on matkalla ja miten alku ja loppu sekä tie niiden välissä vaikuttavat häneen. Hahmosuunnittelun voi aloittaa joko suoraan itse hahmon

tarinasta, taustoista ja luonteesta, joiden perusteella konseptitaiteilija alkaa luoda hahmolle ulkonäköä tuoden tarinasta esiin elementit, jotka ovat tärkeimpiä.

Vastaavasti on myös mahdollista, että taiteilija tekee luonnoksia ja kuvia joiden pohjalta vasta alkaa hahmon varsinainen rakentaminen. Tästä jälkimmäisestä tavasta pidän enemmän, varsinkin jos hahmolla ei ole valmista pohjaa johon se perustuu.

Luonnosteleminen ja piirtäminen saattaa poikia ideoita, joita ei normaalisti olisi tullut ajatelleeksikaan, kuten muodon ja värien suhteen, jotka saattavat vuorostaan kertoa lisää hahmon taustasta ja luonteesta. Hahmosuunnittelussa huomioitavaa on myös hahmon vuorovaikutus ympäristön ja muiden hahmojen kanssa. Tästä kerron tarkemmin luvuissa *3.3 Tasosuunnittelu* ja *2.6 Immersio*.

3.2 Konseptitaide

Konseptitaiteilija toimii yhteistyössä pelisuunnittelijan kanssa luomassa perustaa jolle peli muodostuu, kuin arkkitehdin pohjapiirros. Taiteilija valmistaa suunnitelman pohjalta luonnoksia joista valitut viedään loppuun saakka kunnollisiksi, esityskelpoisiksi töiksi joita voidaan käyttää joissain tapauksissa pelisuunnitelman lisäksi pelin promotoinnissa. Tekniikat konseptitaiteen tuottamiseen ovat yhtä moninaiset kuin visuaalisen taiteen alakin. Yleisin metodi on piirtäminen joko käsin tai digitaalisesti, mutta myös suora 3D-mallintaminen on yleistynyt konseptitaiteessa. Omalla tavallaan 3D-mallintaminen myös helpottaa lopullisten mallien tekemistä peliin, kun niille saadaan hyvä pohja. Pelialalla konseptitaide ulottuu hahmojen ja ympäristön lisäksi myös kuväkirjoituksiin, kenttäsuunnitelmiin, mallinnuspohjiin ja käyttöliittymän visualisointiin, eli konseptitaiteilijan työ ei lopu lyhyeen yhdessäkään projektissa. Konseptitaiteilijalle on vahvuus osata monta eri tasoa piirtämisessä. (Pardew 2004, 18.)

Konseptitaide itsessään on kuvitusta ja visualisointia, joilla luodaan näkyväksi jokin idea tai suunnitelma. Se on yleensä myös asia, jonka potentiaalinen sijoittaja tai julkaisija näkee ensimmäisenä ennen syventymistä pelin muuhun sisältöön. Tämän takia visuaaliseenkin puoleen on panostettava, jos haluaa herättää mahdollisen ostajan mielenkiinnon. (Pardew 2004, 16.) Konseptitaide on se mikä myy ensin ideaa, ja lopulta tuotetta. Konseptitaiteen avulla herätetään potentiaalisen käyttäjän mielenkiinto mahdollisesti jo ennen tuotannon aloittamista.



Kuva 4. Yhden vihollishahmon luomisprosessin vaiheet.

3.3 Tasosuunnittelu

Toisin kuin tasosuunnittelutermistä luulisi, ei tasosuunnittelu ole pelkän kartan piirtämistä. Kun suunnitellaan tasoa peliin, määritetään, missä mikäkin on, missä ovat visuaaliset efektit, äänet, viholliset ja tapahtumat. Lisäksi tasosuunnittelua on kenttien pohjapiirrosten suunnittelu, mikä on ehkä yleinen käsitys tasosuunnittelusta. Työ ei ole ainoastaan kaksiulotteista. Pintapuolisesti tasosuunnittelu on ympäristön luomista pelin sisällön ympärille. Se on lopulta erittäin kolmiulotteista työtä, sillä nykyajan teknologian avulla peleissä tila on mahdollista tuoda esille entistä paremmin, verrattuna vanhoihin kaksiulotteisiin peleihin. Tasosuunnittelija johtaa pelaajan pelin tarjoaman kokemuksen läpi.



Kuva 5. Tasosuunnitelmaa konseptitaiteen kautta.

Suunnittelijat ovat pelaajan silmät ja korvat pelin teon aikana. Suunnittelija edustaa pelaajan intressejä, ja jos tuntuu, että jokin pelaajan tarpeista ei täyty, on suunnittelijan työ ratkaista asia parhaaksi näkemällään tavalla. Tuotantotiimissä on usein henkilö tai henkilöitä, jotka haluavat lisätä peliin jotain, mikä heidän omasta mielestään on hyvä idea, mutta on lopulta kiinni suunnittelijoista, mitkä ideat valitaan valmiiseen suunnitelmaan. Suunnittelijat arvioivat idean potentiaalin, mahdolliset riskit ja sen, kuinka tarpeellinen lisäys lopulta olisi pelaajan kannalta ja kuinka nämä sitä käyttäisivät. Peli kuitenkin luodaan pelaajia, ei tuotantotiimin jäseniä varten. Suunnittelijat toimivat tältä kannalta henkilöinä, jotka edustavat pelaajan näkemyksiä. Tasosuunnittelun perimmäisenä ajatuksena on käsittää tuotantotiimin ideat pelattavaan muotoon ja yhdistää ne toimivaksi kokonaisuudeksi. Tasosuunnittelu on nykypäivänä käännekohta kaikessa mikä tekee hyvän pelin, sillä jos yksi osa-alue haparoi tai epäonnistuu, se vaikuttaa usein koko pelin onnistumiseen. (Byrne 2005, 2-4.)

Tasosuunnittelussa siis asetetaan kaikki elementit paikoilleen ja määritetään mitkä äänet kuuluvat mihinkin, missä hahmot ovat ja mihin ne liikkuvat, mitä tapahtuu tietyllä alueella, mihin voi mennä ja mihin ei. Tasosuunnittelu kattaa samalla tavalla myös dialogien ja tärkeiden tapahtumien sijoittamisen omiin kohtiinsa. Kaikki elementit, joita pelissä on, löytävät tasosuunnittelussa oikean paikkansa ennen varsinaista tuotantoa. Tasosuunnittelu on pysynyt perusteiltaan samanlaisena vuosien saatossa, mutta on tietenkin kehittynyt pelien kehityksen myötä. Samat periaatteet pätevät yhä tasosuunnittelussa, mutta nykyään on mahdollista syventyä tarkemmin pelin sisältöön, sillä muuttujia on paljon enemmän verrattuna vanhoihin, yksinkertaisimpiin peleihin mahdollisuuksien kasvaessa koko ajan.

3.4 Pelattavuus

Onnistunut pelikokemus vaatii tietynlaista käyttämisen helppoutta, jotta pelaaja pääsee käsiksi pelaamisen iloon. Jotta peli olisi tarpeeksi miellyttävä, tulee pelaajan tietää mitä tehdä, ja löytää helposti uusia mahdollisuuksia käyttää tietoa hyväkseen, esimerkiksi uusien liikkeiden oppimiseen ja niiden käyttämiseen. On eri asia tietää, miten peliä pelata, kuin pitää hauskaa pelatessa, ja jälkimmäinen on tärkeä aspekti onnistuneen pelin kannalta. (Feil & Scattergood 2005, 21-23.)

Pelisuunnittelussa yksi tärkeä aspekti on pelin sisäinen pelimekaniikka. Huolimatta tarinasta tai visuaalisista elementeistä pelaaja turhautuu helposti ja lopettaa pelaamisen,

jos peli osoittautuu liian vaikeaksi pelaajalle joko annetun tehtävän tai kontrollien takia. Vastaavasti jos peli on tehty liian helpoksi, pelaaja turhautuu mutta eri tavalla. Liian helpossa pelissä ei pelaaja saa lopuksi palkitsevaa tunnetta, koska haaste puuttuu. Tälle on suunnittelussa löydettävä sopiva tasapaino vaikeiden ja helpompien koki-
tien välille ilman, että kokemus on kuitenkaan liian tasainen. Näin pelaaja saa irti parhaan mahdollisen kokemuksen. (Koster 2005, 12-33.)

Kun jokin ei toimi odotetulla tavalla, siitä muodostuu ongelma. Tämä on totta sekä oikeassa elämässä että peleissä. Pelattavuutta mitataan sillä, miten peli reagoi pelaajan tekemisiin. Jos jokin ei toimi odotetulla tavalla, se pidentää reaktioaikaa ja vaatii totut-
telua, mikä helposti turhauttaa pelaajaa ja vaikeuttaa tavoitteen saavuttamista. Jos pelaaja joutuu miettimään liikaa liikkeitään, se turhauttaa ja saattaa aiheuttaa epäonnistu-
misen. Tämä ei tarkoita, etteikö peli saisi tarjota haasteita, kunhan peli noudattaa pelattavuudeltaan odotettua kaavaa. Vaikka pelaajan pitäisi harjoitella hallitakseen peliä, tämä on lopulta palkitsevaa, mutta jos sen sijaan harjoittelusta huolimatta peli ei toimi kuten odotetaan, pelattavuus ja kokemus kärsivät. Esimerkiksi otan hahmon liikkumisen: oletettavasti hahmo liikkuu eteenpäin tietyllä kontrollilla, mutta jos jostain syystä hahmo poikkeakin tästä ja esimerkiksi alkaa viistää sivulle ilman selvää syytä, peli-
kokemus kärsii tästä pahasti. Kaiken taakse tarvitaan aina tietty logiikka, jotta se toimi halutulla tavalla ja tarjoaisi parhaan kokemuksen. (Koster 2005, 12-33.)

4 OMA TYÖ

4.1 Pelin idea

Suunnittelemani pelin tarinan päähahmona ja pelaajan hahmona toimii valinnan mukaan mies tai nainen. Valinta ei vaikuta radikaalisti hahmon ulkonäköön, johtuen haarniskasta. Valinnan mahdollisuus antaa pelaajalle kuitenkin enemmän vapauden tuntua. Peli on fantasiapainotteinen ja synkähkö, roolipelielementtejä sisältävä seikkailu- ja toimintapeli. Bethesdan Fallout-peliä voisi käyttää tästä esimerkkinä. Ideana on, että pelaajan hahmo lähtee matkalle selvittämään ihmisten kimppuun hyökänneiden hirviöiden alkuperää. Hirviöitä nousee ylös riehumaan maan pinnalle pienin aikavälein, eikä kenelläkään ole niistä tarkempaa tietoa, mutta pitkän tarkkailun jälkeen on löydetty vanha sisäänkäynti vuoren seinämästä, joka on mahdollisesti luonnonmullistuksen seurauksena tullut taas näkyviin. Luolan ulkopuolella näkyy merkkejä luhistuneis-

ta patsaista jotka esittävät tuntemattomia hahmoja.

The Deepin tarina alkaa kun pelaaja lähetetään tutkimaan luolaa muiden jäädessä pitämään vahtia leiriin luolan ulkopuolelle, missä vaiheessa opetellaan myös kontrollit. Päähahmo siirtyy sisälle luolaan ja lähtee etenemään siellä aseistettuna mutta vain yhden soihdun kera, jonka sammussa tämä törmää ensimmäiseen hirviöön, joka on haavoittunut ja kuolee helposti lyhyen taistelun seurauksena. Tämän jälkeen valaistuksena toimivat hohkavat kristallit ja satunnaiset valosuikaleet luolan katossa olevien onkaloiden kautta, mutta mitä pidemmälle edetään sitä enemmän vastaan tulee maagisemman oloisia esineitä jotka hohkavat valoa pimeään luolastoon. Osa alueista on kirkkaampia kuin toiset. Suurin osa käytävistä on kuitenkin hämääriä ja vaikeaselkoisia pimeyden takia, jotta pelaajalla olisi valppaampi olo.

Luolassa voi liikkua täysin vapaasti. Se ei ole pelkkää kapeaa käytävää, mutta on tiettyjä pisteitä, joiden ohi pääsee vasta esimerkiksi romahduttamalla kivimassan peittämästä sisäänkäyntiä seuraavaan tilaan. Pelaaja etenee syvemmälle vihollisia vastaan taistellen ja ympäristöä tutkien. Luola osoittautuu hiljalleen entiseksi kaupungiksi, mutta vain ulommat osat on hylätty. Syvemmällä on vielä elämää ja loppua kohti edetessä vastustajahirviöihin on tullut lisäksi maalauksia ja haarniskamaisia lisäyksiä, joista näkee, että kyseessä on muutakin kuin vain aggressiivisiä, villejä eläimiä. Toiseksi viimeinen tila on suuri kaupungin keskusta, ja harvasta asutuksesta huolimatta asukit eivät näytä itseään pelaajalle vaan juoksevat mielummin karkuun ja piilottelevat, jolloin pelaaja näkee näitä vain vilaukselta. Kaupungissa lähetetään aikaisemman oloisia hirviöitä myös tämän kimppuun ja suuren keskustan läpi selvitessään pelaaja pääsee vielä viimeiseen kammioon, joka on lähes yhtä suuri kuin itse kaupunki mutta paljon tyhjempi. Täällä pelaaja kohtaa viimeisen vastuksen ja kaikkien hirviöiden lähteen, jättiläismäisen, tuhatjalkaismaisen otuksen. Taistelussa on mittarijärjestelmä, joka antaa pelaajalle joko hyvän, normaalin tai huonon lopun.

Idea peliin sai alkunsa seminaarityötä varten koostetusta materiaalista, jonka pohjalta aloin rakentaa kokonaisuutta tarkemmin. Seminaarityössä olin käsitellyt ainoastaan hahmosuunnittelua konseptitaiteen näkökulmasta ja tiesin jo seminaarityötä työstäessäni, että jatkaisin kyseistä projektia opinnäytetyöksi asti, sillä alustava suunnitelma miellytti minua tarpeeksi jatkamiseen.

4.2 Brainstorming ja taustatutkimus

Brainstorming eli suomeksi aivoriihi käsitetään usein ryhmätehtävänä mutta todellisuudessa suunnittelija usein pohtii asioita yksin. Tässä tapauksessa paras tapa on tutkia ideoita mahdollisimman monesta näkökulmasta, jotain mikä olisi helpommin mahdollista ryhmässä työskennellessä. Aluksi on valittava tavoite, joka aivoriihellä halutaan saavuttaa, esimerkkinä uusien aseiden luominen peliin. Seuraavaksi tunnistetaan mahdollisimman monta ominaisuutta, joita aseilla on, ja tässä otetaan huomioon kaikki ideat. Mikään ei näin aikaisin ideointivaiheessa ole liian typerää tai mahdotonta. Lopuksi kirjatuista ideoista karsitaan toimivimmat ominaisuudet, joista aletaan rakentaa lopullisia suunnitelmia, kunnes lopputuloksena saavutetaan haluttu tavoite – uusi, toimiva ase peliin. (Perry & DeMaria 2009, 7-11.)

Taustatutkimusta varten kävin läpi eri konseptitaiteilijoiden teoksia ja konseptitaidokirjoja elokuvista ja peleistä saadakseni paremman käsityksen siitä, kuinka taiteilijat ovat tuoneet suunnitelmat esille kuvina. Kiinnitin erityisesti huomiota siihen, miten erilaiset tunnelmat on tuotu ilmi värien, valojen ja varjojen avulla, sillä nämä vaihtelivat tyyliltään suuresti erityyppisissä teoksissa. Koska pelin maailma on tuhoutunut ja osittain kuollut, tutkin internetin kautta Tsernobylin onnettomuuden jälkeisiä kuvia. Harmaa kaupunki raunioineen ja hylättyine laitoksineen osoittautui mainioksi visuaalisen inspiraation lähteeksi huolimatta siitä, että kyseessä on kuitenkin melko modernin näköinen kaupunki verrattuna pelin fantasiamaailmaan. Näiden kahden maailman yhdistäminen ei olisi turhan vaikeaa, sillä tämän kaltainen tuho näyttää usein samalta sijainnista riippumatta. Etsiessäni pelisuunnitelman tunnelmaan sopivia esimerkkejä, kiinnitin huomioni erityisesti kahteen jo julkaistuun peliin: *Metro 2033* (THQ/4A Games 2010) ja *Fallout 3* (Bethesda Softworks 2008). Molemmat ovat niin sanotusti maailmanlopun jälkeiseen aikaan sijoittuvia pelejä. *Metro 2033* sijoittuu hylättyihin metrotunneleihin, ja on yleissävyltään synkkä ja ahdistava, mikä on juuri sellainen tunnelma, jota haen omaan pelisuunnitelmaani. Pelin tapahtumat sijoittuvat myös suljettuihin tiloihin maan alle, joten moderniudesta huolimatta koin yhteyden sopivaksi. *Fallout 3*:n pelimaailman kattaa suuri ja laaja kartta, joka on enimmäkseen ydinsodan tuhon jälkeensä jättämää aavikkoa ja hylättyjä kaupunkeja. Pelissä kuljetaan myös luolastoissa ja muissa sisätiloissa, ja se on visuaalisesti hyvin paljon samanhenkinen kuin suunnittelemani *The Deep*. Näistä kahdesta pelistä löysin parhaiten elementtejä, joihin saatoinkin kiinnittää huomiota

omassa työssäni. Tärkein aspekti itselleni oli se, kuinka koin äänimaailman ja tilat pelatessani, mikä on tärkeää kun suunnittelee peliä jokin tavoite mielessään.

Kirja *Gender Inclusive Game Design* (Graner Ray 2002.) tarjosi uutta näkökulmaa käsitellessään sukupuoliä peleissä, joskin teksti oli pelkästään pintaraapaisu aiheeseen. Vaikka kirja esittikin uskottavia argumentteja, osa on silti jo nykyajan mittapuulla vanhentunutta tietoa. Toisaalta tämä myös osoittaa sen että kirjan julkaisuvuonna 2004 asiat olivat hyvin eri tavoin kuin nykyään. Kirja esittää jo alkuvaiheessa kuinka naiset eivät ole kiinnostuneita peleistä ja tietokoneista, mikä nykyään vaikuttaa jo omituiselta ajatukselta. Perusteluna kirja kertoo että erääseen tietokonepeliaiheiseen kyselyyn osallistuneet naiset olivat puolustelleet mielenkiinnon puutettaan sillä, etteivät halunneet tietokoneen edessä vietetyn päivän jälkeen kotona enää käynnistää konetta. Nykyään tietokoneet ovat niin suuri osa lähes jokaisen elämää että tämä mahdollisesti on muuttanut myös suhtautumista tietokoneella oloon. (Graner Ray 2002, 21.)

4.3 Kohdeyleisö ja julkaisualusta

Kohderyhmänä ovat teini-ikäiset ja sitä vanhemmat pelaajat jotka ovat kiinnostuneita fantasiamaailmaan sijoittuvista ja jännitystä tarjoavista peleistä. Täsmällisempi kohderyhmä on kuitenkin nuoret aikuiset (n. 20-vuotiaat) joita tämänkaltaiset pelit eniten kiinnostavat. Jos peli toteutetaan mobiilialustalle, tämä myös rajaa siinä mielessä kohderyhmää, sillä nuoret aikuiset käyttävät näitä laitteita eniten vakavamielisempään pelaamiseen, vanhemmat käyttäjät keskittyvät sen sijaan digitaalisiin lauta- tai korttipelisiin. Kohderyhmän edustajat pitävät peleistä joissa heillä on valta valita suunta johon kulkevat, vaikka se olisikin rajattu seinämällä, myös mahdollisuus kehittää hahmoa ja kerätä erilaisia aseita ja kykyjä viehättävät pelaajia. Ajatuksena on, että suurimpana viehättimenä pelissä on kuitenkin mahdollisuus uppoutua pelin maailmaan äänten ja tilan avulla. Nuoret aikuiset ovat kohderyhmänä tärkein koska he käyttävät eniten alustoja joille peli on suunniteltu ja ovat myös valmiita maksamaan peleistä jotka kokevat kiinnostaviksi.

Nykyään ei ole epänormaalia nähdä naisasiakkaita pelikaupoissa, kun taas vain alle viisitoista vuotta sitten yleinen luulo pelialalla oli se, että tytöt eivät pelaa pelejä. Miespuoliset pelaajat ovat aina olleet pelien pääkohderyhmä, joten tämä johti kyseenalaiseen harhaluuloon. Tämä toteamus sai alkunsa myös siitä, että tytöille suunnitellut pe-

lit oli suunnattu nuorille lapsille, ja tyttöjä kiinnostavan genren oli oletettu olevan ainoastaan prinsessoja ja yksisarvisia. Barbie-pelit olivat ensimmäisiä tytöille suunnattuja pelejä, jotka menestyivät ja kiinnittivät näin ollen myös pelintekijöiden huomion naispuoliseen kuluttajakuntaan. Kompastuskivenä oli kuitenkin taas luulo siitä, että vaaleanpunaisessa paketissa myyty peli menestyisi. Pian ”tyttöjen pelien” kanssa luovutettiin uudestaan ja keskityttiin tuottamaan pelejä pääkohderyhmälle, nuorille pojille ja miehille. (Bateman 2009, 157.)

Uskon, että ongelma oli siinä, mitä pelialalla työskentelevät *luulivat* tyttöjen haluavan pelata. Oletus siitä että tytöt eivät pelaa oli lähtöisin siitä, että tytöille suunnatut pelit eivät menestyneet yhtä hyvin kuin miespuolisille suunnatut. Ei otettu huomioon tämän johtuvan siitä, että todellisuudessa tytötkin pelaavat näitä ”poikien pelejä.” Miespuolinen yleisö on yhä pääkohteena pelimaailmassa, mutta peliala on nykyään hitaasti mutta varmasti muuttumassa sukupuolineutraalimmaksi.

Pelini on alustavasti suunniteltu mobiilialustoille (iOS, Android) sen suppeudesta johtuen. Peli olisi mahdollista toteuttaa näiden laitteiden tarjoamissa rajoissa helposti esimerkiksi Unityn tai Unrealin pelimoottoreilla. Myös PC-versio on mahdollinen, mutta ensisijaisesti peli on suunniteltu pyöritettäväksi esimerkiksi tablet-tietokoneilla. Koska peliä tarjottaisiin oletusarvoisesti mobiililaitteille, jakaminen olisi helppoa eri kauppialustojen kautta ja näin tavoitetaan suurempi määrä ihmisiä. Pelin toteuttamiseen tällä tavalla tarvitaan tietenkin ihmisiä, jotka hallitsevat kyseiselle alustalle sisällön tuottamisen.

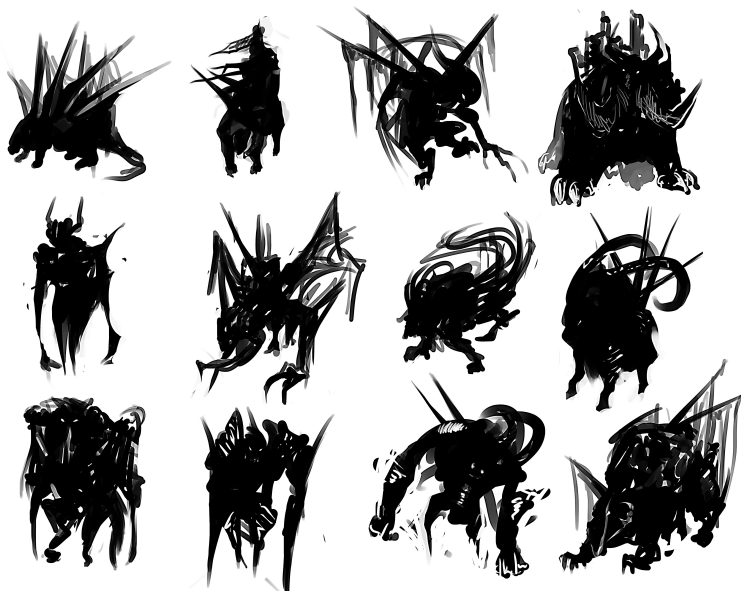
4.4 Aloituspohja visuaaliselta pohjalta

Aloitin pelisuunnitelman koostamisen ensin visuaaliselta pohjalta, eli konseptitaiteen avulla. Olennaisimmat asiat omassa suunnittelussa tämän pelin kohdalla olivat värimaailma ja mittasuhteet. Pelaaja liikkuu suljetussa mutta suuressa tilassa, jonka on kuitenkin luotava tunnelma vangituksi tulemisesta, ja nurkkaan ajatusta olosta. Käytin apunani suunnitteluvaiheessa kirjaa *The Skillful Huntsman. Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design* (Yamada & Yoon 2008), kun yritin miettiä lähtökohtaa piirtämisprosessille. Teos kertoo kahden taiteilijan työvaiheista näiden piirtäessä ja maalatessa hahmoja ja ympäristöä, kun he suunnittelivat uudelleen klassista tarinaa. Tämä oli suurena apuna aloittaessani työtäni, sillä avartavien kuvien ja selostusten lisäksi kirja tarjoaa tietoa siitä, kuinka oikeissa projekteissa toimitaan.

Hyödyllisimmäksi koin kuitenkin tarkat selonteot siitä kuinka kuva kerrallaan on kehittynyt lopulliseen muotoonsa, mitä asioita on hyvä nostaa esille ja millä tavalla, kun halutaan korostaa jotain tiettyä ajatusta visuaalisesti.

Konseptitaide oli tärkeä osa suunnitteluprosessia, sillä kuvien esittämät tilat ja värit loivat ajatuksen siitä, millaisesta ympäristöstä ja maailmasta on kyse. Tämä auttoi myös vahvistamaan tarinan kehitystä. Tekemällä nopeita maalauksia vapaalla kädellä sain luotua kuvan maailmasta, ympäristön ja hahmon mittasuhteista ja yleisestä tunnelmasta. Pelisuunnitelman kannalta visuaaliset elementit ovat tärkeitä, sillä tässä tapauksessa on kyse suunnitelma, joka ei ole loppuun asti hiottu vaan joka on tarkoitettu eteenpäin vietäväksi erilliselle tuotantotiimille. Tällöin on tärkeää, että ideat välitetään perille lyhyesti ja ytimekkäästi, ja tähän paras tapa ovat kuvat.

Hahmojen luonnoksia minulla oli entuudestaan seminaarityöni jäljiltä, ja näiden pohjalta aloin työstää tarkemmin vihollisten kaartia. Siluetit olivat raakoja vedoksia mahdollisista vihollisista, ja karsittuani pois ne, jotka eivät mielestäni toimineet, aloin työstää tarkempia kuvia vihollisista. Tärkeintä hahmojen ulkonäön suunnittelussa oli pitää tietty yhtenäisyys erilaistenkin vihollisten välillä, sillä kaikkien alkulähde on sama, ja lajistaan huolimatta ne elävät samoissa olosuhteissa. Yritin pitää väriskaalan samankaltaisena, kuitenkin ilman pelkoa siitä, että jokainen vihollinen näyttäisi vain erikokoiselta versiolta toisesta. Hahmojen värejä valitessani minulla oli selkeä visio tehosteväreillä korostetusta mustasta. Hahmojen piti kuitenkin sopia myös maailmaan, joka onnekseni oli myös synkistä, murretuista sävyistä koostuva. Liian kirkkaat värit vievät pois tunnelmaa, jota hain. Siksi tehosteväreinä käyttämäni punainenkin on vähemmän kylläinen. En halunnut punaisen vievän liikaa huomiota, mutta halusin sen silti olevan tarpeeksi huomattava, että sen olemassaolon käsittäisi ilman suurempaa tarkastelua. Värit ovat tärkeä osa mitä tahansa visuaalista työtä, eikä tämä pelisuunnitelma ole mikään poikkeus. Inspiraationlähteinä maailman ja hahmon väreihin käytin jo aikaisemmin mainitsemiani pelejä ja Tsernobylistä löytämiäni kuvia. Jotta maailma ei olisi kuitenkaan liian harmaa, valitsin myös muutaman kirkkaamman värin tehostamaan synkkää ympäristöä ja värimaailmaa.



Kuva 6. Ensimmäiset siluettiluonnokset hahmoista.

Tein hahmojen kuvia ja maalauksia ympäristöstä samoihin aikoihin, jotta pystyin vertailemaan niiden suhteita toisiinsa ja näin, toimivatko ne yhdessä.



Kuva 7. Ensimmäinen konseptimaalaus pelistä luolan sisäänkäynniltä osoittamaan hahmon mittasuhdetta ympäristöön.

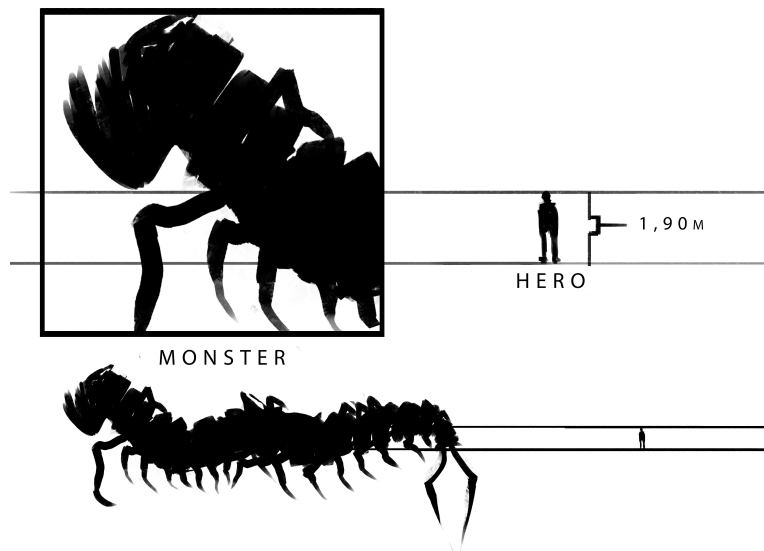
Näiden jälkeen alkoi tärkeimpien hahmojen kuvittaminen. Nämä olivat pelaajan ja pelin päävastustajan hahmot. Pelaajan hahmon piirtäminen oli helppo aloittaa, sillä ympäristöpiirroksissa olin mittakaavan takia asettanut myös hahmon verrattavaksi kuvaan, ja tämän perusteella minulla oli jo alustava näkemys siitä, miltä hahmo tuntuisi

ja näyttäisi. Aloitin luonnostelemalla hahmon ilman vaatteita, jonka jälkeen oli helppo kopioida pohja useampaan kappaleeseen. Luonnostelin aina tämän valmiin pohjan päälle vaatteita ja varusteita. Hain vahvoja mutta sulavia muotoja hahmon varusteisiin, joista kävisi ilmi selittämättäkin että kyseessä on soturi. Tumma haarniska nahkaelementeillä ja vöillä, sekä sarvipäinen kypärä antavat hyvin käsityksen siitä, että kyseessä ei ole nykyaikainen hahmo.



Kuva 8. Pelaajan hahmon haarniskasuunnitelma.

Kun olin tyytyväinen pelaajan hahmon ulkonäköön, aloitin päävastustajan suunnitteluun. Olin alusta alkaen tiennyt, minkälainen hirviö olisi kyseessä ilman, että olin kertaakaan edes luonnostellut hahmoa. Pelin muut viholliset oli suunniteltu enimmäkseen pitäen mielessä hyönteisiä tai eksoottisempia eläimiä, ja sama päti myös päävihollisen suunnitteluun. Mallina toimi kovakuorinen tuhatjalkainen, mutta mittasuhteita vääristäen. Hahmo olisi jättimäinen verrattuna päähahmoon, mutta pelkkä iso kopio tuhatjalkaisesta ei olisi toiminut tarpeeksi vaikuttavana. Tämän ajatuksen kautta kokeilin erilaisia kasvoja ja naamioita hirviön pään tilalle päätyen viimein valitsemaan lopulliseksi suunnitelmaksi monta naamioita sisältävän pään, joka kykenee lihamassan avulla työntymään ulos kovan kuoren sisältä näkökentän laajentamista ja erikoishyökkäyksiä varten.



Kuva 9. Havainnollistava kuva päävastustajan ja pelaajan hahmon mittasuhteista.



Kuva 10. Päävastustajan lopullinen muoto.

4.5 Kokonaisuuden purkaminen osiksi ja niiden työstäminen

Pelisuunnitelman aloitusvaiheessa suurena apuna toimi *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox* (Perry & DeMaria 2009). Teos on laaja ja sisältää lähestulkoon kaiken tarvittavan pelisuunnitelman laatimiseen, aina aivoriihitekniikoista hahmosuunnitteluun, tarinankerrontaan ja markkinointiin. Kun pelin kokonaisidea oli valmis, oli aika purkaa osiksi keskeisimmät asiat pelisuunnitelmaa varten. Kuvien pohjalta oli mahdollista aloittaa purkaminen tekstiä varten, sillä kuvat antavat näkemyksen

siitä, mikä on pelin tavoite ja mitä se pitää sisällään. Valmiiden kuvien pohjalta erittelin elementit pelisuunnitelmaa varten, aloittaen värisävyistä, joiden pohjalta loin muun muassa värikartan graafikkaa varten, joka työstää suunnitelmasta lopulta materiaalipaketin. Seuraavaksi erotin kuvista tekstiksi tilat, selvittäen kirjoittamalla hahmon mittasuhteet vihollisiin ja ympäristöön. Tämän jälkeen aloin käsitellä pelattavuutta, kuvakulmien ja hahmon kykyjen kautta. Näiden osuuksien jälkeen siirryin purkamaan pelin tarinasta tiivistettyä versiota, sillä koostamastani pelisuunnitelmasta tulee suppea, koska tarkoituksena on etsiä erillinen tiimi toteuttamaan peliä.



Kuva 11. Värikartta pelin konseptitaidetta ja graafista ilmettä varten.

Pelisuunnitelma on aikataulutettu opinnäytetyön aikataulun mukaan. Opinnäytetyön tekeminen tarjosi erinomaisen keinon tutkia tarkemmin tarvittavia taustatietoja ja ottaa selvää tekoprosessista, sillä kokonaisuuden säilyttäminen purkamisvaiheessa oli haastavaa, aikaisemman kokemuksen puutteessa. Opinnäytetyön puitteissa myös *David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox*-teos (Perry & DeMaria 2009) tuli osittain tutuksi. Se auttoi etenemään kirjallisen osuuden lisäksi myös pelisuunnitelman teossa.

4.6 Pelisuunnitelman promotointi

Toimin opinnäytetyöni aikana myös toimeksiantajana Johanna Haapapurolle, jonka tehtävänä oli koostaa graafinen ilme ja esiteltävä materiaalipaketti pelisuunnitelmastani ja sen sisältämistä materiaaleista esiteltäväksi ja tarjottavaksi potentiaalisille pelintekijöille esimerkiksi messuilla. Olin tiiviisti yhteydessä graafikon kanssa ja lähetin uudet materiaalit heti niiden valmistuttua hänelle, minkä jälkeen suunnittelimme aina niiden käyttötarkoitusta. Materiaalipaketti sisältäisi erillisen kokoelman konseptitai-

detta, mutta tämän lisäksi graafikko suunnitteli pelille tunnuksen ja yleisen graafisen ilmeen. Tunnuksia ja ilmettä on tarkoitus käyttää jatkossa.



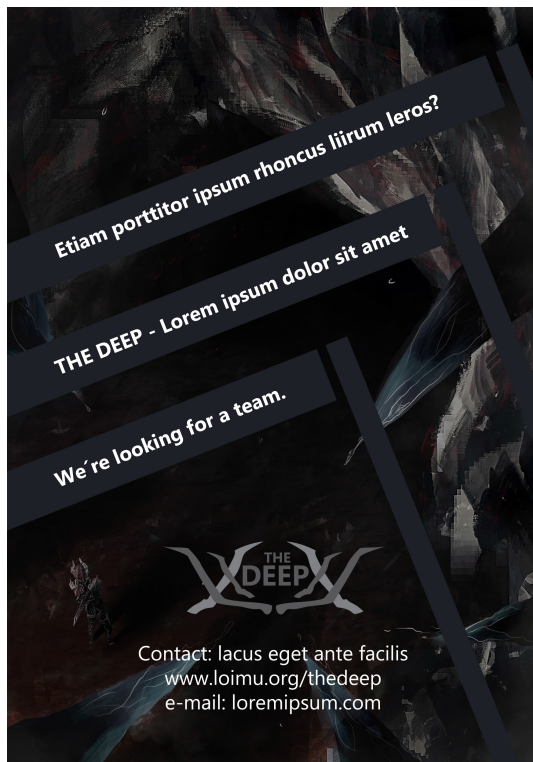
peruskäyttö



“mustavalko”

Kuva 12. Graafikon suunnittelema ja lopulta valittu tunnus. Tekijä Johanna Haapapuro.

Pyysin graafikkoa käyttämään keskinäisenä elementtinä vihollisia, joita suunnittelin, erityisesti tuhatjalkaista päävastustajaa, ja tämän ohjeistuksen perusteella graafikko teki useita eri versioita ja luonnoksia tunnuksista. Varsinaista promotointia varten graafikko kokosi yksisivuisia esittelylehtisiä, jotka kertoivat mistä kiinnostuneet saavat lisätietoa projektista. Tämän lisäksi materiaalipaketti sisältäisi myös pelisuunnitelman esitteenä, jossa kerrotaan suunnitelman pääpointit kuvien kera, mutta pelisuunnitelmadokumentti on silti erikseen ja laajempänä. Näitä esitteitä on mahdollista jakaa esimerkiksi messuilla tai internetin kautta kiinnostuneille osapuolille.



kuvitusaihe esitteeseen

Kuva 13. Graafikon suunnittelema esittelylehtinen ja vaihtoehtoiset tunnukset. Tekijä Johanna Haapapuro.

5 ONGELMAT JA PÄÄTÄNTÄ

Ongelmia tuli vastaan pelisuunnitelman laatimisessa, sillä oli vaikea purkaa ajatukse-
na toimivaa kokonaisuutta pienemmiksi, ymmärrettäviksi osiksi kun itse käsittää kai-
ken yksinkertaisesti kuvina. Suositeltavinta olisi ollut tehdä vapaalla kädellä nopeita
maalauksia valmiin suunnitelman pohjalta, mutta helpointa oli aloittaa juuri toisin-
päin, eli saada ensin aikaan visuaalisia elementtejä jonka pohjalta tuottaa tekstiä suun-
nitelmaa varten. Kirjassa *Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang* (Chi-
ang 2008) tarjotaan erinomaisia neuvoja ja ohjenuoria hahmosuunnitteluun, vaikka
omalla kohdalla ei olisikaan kyse science fictionista. Kirjoitin pelisuunnitelmaa val-
miin pohjan päälle, mutta tästäkin huolimatta oli vaikea saada kirjoitettua ideoitaan
ylös, kun helpoimmalta olisi tuntunut vain tuoda kaikki esille visuaalisilla esityksillä.
Lopulta pelisuunnitelman tekstiosuus jäi odotettua lyhyemmäksi, mutta kuvat tuovat
esiin ideat melkein tekstiä paremmin, kuten yhdessä lähdekirjoista, *Level Up! The
Guide to Great Video Game Design* (Rogers 2010) todetaankin.

Toiseksi ongelmaksi muodostui lähteiden hankkiminen tutkimusta varten ja kirjallisen
osion koostaminen. Tämä ei johtunut siitä, että sopivia lähteitä olisi ollut vaikea löy-
tää. Ongelma oli juuri päinvastainen, sillä mahdollisia lähdeoteoksia oli tarjolla liikaa-
kin, mutta samalla aihepiiri oli hyvin niukka. Moni teoksista käsitteli laajasti pelisuun-
nittelua ja sen eri osioita ilman, että näkökulma vaihteli missään näistä. Vaihtelua tar-
josivat muutamat artikkelit internetissä. Sopivien tietojen löytäminen lähdemäärän
keskeltä oli suuri haaste kirjallisen osion kannalta. Lopulta tämä vaati kuitenkin vain
tarjolla olevan tiedon läpi kahlaamista ja tietojen karsimista sen mukaan mikä vaikutti
sopivimmalta käyttötarkoitusta ajatellen. Koen tutkivan kirjoittamisen erittäin vai-
keaksi itselleni, sillä olen enemmän visuaalisesti toimiva henkilö, joka mieluummin
piirtäisi kaiken ylös kirjoittamisen sijasta.

Myös aikatauluttaminen oli ongelma. Projektilla ei ole kiinteää määräaikaa, joten
kaikki oli luovuuden varassa, mikä teki prosessista ajankäytöltään epätasaisen edisty-
misen riippuessa täysin siinä, milloin ideat ja kuvat tuntuivat toimivan. Jos kyseessä
olisi ollut asiakastyö, aikataulu olisi ollut alusta asti tarkemmin selvillä. Oli kuitenkin
suunnitelman valmistumisen kannalta hyvä, että opinnäytetyön aikataulu määräsi
myös suunnitelman aikataulun, sillä sen ansiosta asiat tulivat tehdyiksi, vaikka lopulli-
nen työ saattaa vielä muuttua opinnäytteen valmistumisen jälkeen.

Vaikeuksista huolimatta olen tyytyväinen lopputulokseen, niin omaan työhöni kuin myös graafikon työhön. Hän hoiti oman osansa ja sai aikaan lopputuloksen, jollaista halusinkin. Opinnäytetyön tekeminen auttoi ymmärtämään pelien rakennetta paremmin ja arvostamaan työmäärää jokaisen julkaistun pelin takana. Tarkoitus on promotoida ja viedä pelisuunnitelmaa ja materiaalipakettia eteenpäin ja lopulta löytää tiimi, joko ammattilainen tai harrastuspohjainen, joka haluaisi ottaa pelin kehittämisen ja tuottamisen omaksi projektikseen. Osan lähdeteoksista aion hankkia omaan kirjahyllyyni tulevaisuutta ajatellen, sillä ne tarjosivat paljon apua suunnitteluprosessin aikana. Opinnäytetyön tuloksena uskon, että kykenen tuottamaan selkeät pelisuunnitelmat useasta muustakin mielestäni liikkuneesta ideasta, ja tämä toivon mukaan avaa uusia mahdollisuuksia tulevaisuudessa.

LÄHTEET

Adams, E. 2009. The Designer's Notebook: Bad Game Designer. No Twinkie! X. Saatavissa:

http://www.gamasutra.com/view/feature/132597/the_designers_notebook_bad_game_.php [viitattu 12.10.2012].

Bateman, C. 2009. Beyond Game Design : Nine Steps Towards Creating Better Videogames. Boston: Course Technology.

Brathwaite, B. 2009. Challenges for Game Designers. Boston: Course Technology.

Byrne, E. 2005. Game Level Design. Hingham: Charles River Media, Inc.

Calleja, G. 2011. In-Game. From Immersion to Incorporation. Cambridge: MIT Press.

Chiang, D. 2008. Creating the Art of Science Fiction with Doug Chiang. Cincinnati: Impact.

Duffy, J. 2007. Game Design, An Introduction. http://www.gamecareerguide.com/features/411/game_design_an_introduction.php [viitattu 8.10.2012].

Feil, J. & Scattergood, M. 2005. Beginning Game Level Design. Boston: Course Technology.

Graner Ray, S. 2002. Gender Inclusive Game Design. Herndon: Charles River Media.

Hjorth, L. 2011. Games and Gaming : An Introduction to New Media. Oxford: Berg Publishers.

Koster, R. 2005. A Theory of Fun for Game Design. Scottsdale: Paraglyph Press, Inc.

Pardew, L. 2004. Beginning Illustration and Storyboarding for Games. Boston: Course Technology.

Perry, D. & DeMaria, R. 2009. David Perry on Game Design : A Brainstorming Toolbox. Boston: Course Technology.

Rogers, S. 2010. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Chichester, West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.

- Schell, J. 2008. *The Art of Game Design*. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Seegmiller, D. 2002. *Character Design and Digital Painting*. Hingham: Charles River Media.
- Sheldon, L. 2004. *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Course Technology Crisp.
- Tavinor, G. 2009. *Art of Videogames*. Hoboken, NJ, USA: Wiley-Blackwell.
- Weesner, J. 2007. *On Game Design: A History of Video Games*. http://www.gamecareerguide.com/features/327/on_game_design_a_history_of_video_.php [viitattu 16.10.2012].
- Yamada, M. & Yoon, F. 2008. *The Skillful Huntsman. Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*. Culver City: Design Studio Press.
- Zuur Platten, J. & Dille, F. 2006. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Los Angeles: Lone Eagle Publishing Company.