

Jenna Kälviäinen

Yoga Retreat

Grafiikan työstäminen Facebook-peliin

Tekijä(t) Otsikko	Jenna Kälviäinen Yoga Retreat
Sivumäärä Aika	37 sivua + 2 liitettä 29.11.2012
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	lehtori, Jaro Lehtonen
<p>Tässä opinnäytetyössä käsittelen grafiikan työstämistä Facebook-peliin. Pääsin työskentelemään graafikkona Gajatri Studiosin kanssa heidän ensimmäisessä videopelissään Yoga Retreat. Perehdyn opinnäytetyössäni siihen, millaista oli työskennellä tällaisen projektin parissa sekä siihen, millaisia ratkaisuja tein ja millaisia ongelmia kohtasin.</p> <p>Teoriaosuudessa tutustun Facebookin historiaan yleisesti ja siihen, miten Facebookista tuli yksi Internetin tunnetuimmista sivustoista. Perehdyn myös isometrisen kuvakulman historiaan videopeleissä. Tutustun tarkemmin neljään suosittuun Facebook-simulaatiopeliin ja tutkin niiden graafisia ja pelillisiä yhteneväisyyksiä ja eroja. Hyödynsin näitä tietoja ja huomioitani työstäessäni grafiikkaa Yoga Retreat -peliin.</p> <p>Työprojektin lopputuloksena syntyi uniikki ja tyyliiltään kaunis joogapeli. Opin työn aikana paljon niin peligrafiikan työstämisestä kuin Facebookista yleensä, ja olen lopputulokseen varsin tyytyväinen.</p> <p>Gajatri Studiosin Yoga Retreat julkaistiin Facebook-sivustolla kesäkuun 19. päivä 2012. Peliä päivitetään jatkuvasti uusilla esineillä ja sovelluksilla.</p>	
Avainsanat	Facebook, Internet, Videopelit, Grafiikka, Yoga

Author(s) Title	Jenna Kälviäinen Yoga Retreat
Number of Pages Date	37 pages + 2 appendices 29.11.2012
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Jaro Lehtonen, Lecturer
<p>In the thesis the process of graphic design of Facebook games is discussed. The Author got an opportunity to work as a graphic designer for Gajatri Studios in their first video game project called Yoga Retreat. Experiences from the project, the decisions made and the problems- faced were analyzed in detail.</p> <p>In the theory section the history of Facebook in general was explored and the question of how Facebook became one of the most well-known websites of the Internet was discussed as well as the history of the isometric view in video games. Four popular Facebook simulation games were played to analyze their graphic and game-related choices. While working on the graphics of the Yoga Retreat game, the findings provided significant material.</p> <p>The end result of the Yoga Retreat project was a unique and stylish yoga game. During the project the Author learned a lot about game graphics and Facebook in general. The results proved to be useful and The Yoga Retreat game by Gajatri Studios was published on Facebook on June 19th, 2012. The game is constantly updated with new content.</p>	
Keywords	Facebook, Internet, Video games, Graphics, Yoga

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Facebook	2
2.1	Yleisesti	2
2.2	Facebookin historiaa	3
2.3	Facebook Suomessa	4
3	Facebook-pelit	4
3.1	Simulaatiopelit	5
3.1.1	Koukuttavuus	8
3.1.2	Suosio laskussa?	10
3.2	Visuaalinen ilme	10
4	Yoga Retreat -peli	13
4.1	Joogaa paratiisisaarella	14
4.2	Item Designer	14
5	Työskentely	16
5.1	Teoriaa ja työskentelyä	16
5.1.1	Suunnittelu	16
5.1.2	Etätyöskentely ja kommunikointi	17
5.1.3	Isometrinen kuvakulma	18
5.2	Visuaalinen suunnittelu	21
5.3	UI-työskentelyä mehubaarissa	25
5.4	Ohjelmointi	27
5.5	Facebook-materiaali ja muuta graafista työtä	30
6	Pohdintaa	32
	Lähteet	36

1 Johdanto

Internetissä on tarjolla lukuisia hyödyllisiä, sosiaalisia sivuja. Usein niillä pidetään yhteyttä lähimmäisiin, työtovereihin ja ystäviin. Niillä saatetaan julkaista omia töitä muiden nähtäväksi ja jakaa tietoa. Ne voivat myös tarjota viihdettä moniksi tunneiksi. Yksi suosituimpia viihdelähteitä Internetissä ovat videopelit. Internetissä ilmaiseksi pelattavien pelien määrä on lisääntynyt kovasti viime vuosina. Ei ole ihme, että yksi Internetin tunnetuimmista ja suurimmista sivustoista tarjoaa käyttäjilleen satoja erilaisia pelejä pelattavaksi. Kyseessä on suosittu Internet-sivusto, Facebook.

Tarkastelen tässä opinnäytetyössäni Facebookin pelejä ja sitä, mikä on niille ominaista sekä pelillisesti että graafisesti.

Sain tilaisuuden päästä työskentelemään graafikkona ja animaattorina suomalaisessa Gajatri Studios -pelifirmassa. Tarkoituksena oli tehdä ja julkaista Facebookissa ensimmäinen sosiaalinen jooga-aiheinen peli, "Yoga Retreat". Tässä opinnäytetyössä kerron kokemuksistani keskittyen erityisesti grafiikan tuottamiseen peliin. En keskity siis lainkaan pelin ohjelmointiin tai itse pelin suunnitteluprosessiin. Käyn kuitenkin läpi muutamia vaiheita, joissa olin mukana, kuten luomieni esineiden lisääminen itse peliin.

Tiesin, että tämä työprojekti olisi hyvä aihe opinnäytetyöksi. Olen aina ollut kiinnostunut videopeleistä, ja sellaisen työstäminen kuulosti oivalta ja mielenkiintoiselta projektilta. Myönnettäköön, että olen itse enemmän konsolipelaaja ja käytän tietokonettani enemmän työskentelyyn kuin pelaamiseen. Lisäksi oma Facebook-aktiivisuuteni ei ole kovinkaan mairitteleva, sillä käyn Facebookissa ehkä kerran kuussa. Kyseinen sivusto ja sen tarjoamat pelit eivät siis olleet minulle ennestään kovinkaan tuttuja. En ollut oikeastaan koskaan pelannut yhtäkään Facebook-peliä ennen tätä projektia. Oli siis korkea aika tutustua yhteen Internetin suurimmista sosiaalisista sivustoista ja siihen, millaisia juuri sen tarjoamat pelit oikein ovat.

Tässä opinnäytetyössä keskityn pääsääntöisesti peligrafiikan tuottamiseen. Pohdin, mitä tulee ottaa huomioon, kun grafiikkaa tehdään Internetissä julkaistavalle pelialustalle, ja miten se vaikuttaa suunnitteluun ja ratkaisuihin.

Luvussa 2 käyn ensimmäiseksi läpi Facebookin historiaa sekä selvitän, miten se syntyi ja miten siitä tuli yksi Internetin suosituimmista sivustoista. Keskityn erityisesti sen tarjoamien pelien grafiikkaan ja pelillisiin ratkaisuihin luvussa 3.

Käytännön osuudessa eli luvuissa 4 ja 5 keskityn työhöni Gajatri Studiosissa. Kerron, kuinka työstin grafiikkaa peliin, millaisia pulmia kohtasin ja millaisia ratkaisuja tein. Facebook-pelit ovat hyvin omanlaisensa pelialue, joten ne noudattavat tietynlaista tyyliä ja grafiikkaa. Käyn mm. läpi isometrisen kuvakulman historiaa. Kerron myös, millaista oli työskennellä freelancer-pohjalta kotioloissa näinkin ison projektin parissa.

2 Facebook

Keskityn tässä kappaleessa Facebookin historiaan ja sen peleihin. Selvitän, mikä on tehnyt Facebookista sen mikä se nykyään on, ja mitä se voi tarjota nykyisille pelikehittäjille julkaisualustana. Käyn läpi millaisia pelejä Facebook-pelit yleisesti ovat ja mikä on niiden tulevaisuus.

2.1 Yleisesti

Facebook eli suomeksi tuttavallisesti ”naamakirja” on Internetissä mainosrahoitteisesti toimiva sosiaalinen yhteisöpalvelu. Rekisteröityneet käyttäjät voivat luoda kuvallisen käyttäjäprofiilin, jossa he voivat olla yhteydessä ystäviinsä, vaihtaa viestejä, liittyä erilaisiin yhteisöihin, pelata erilaisia pelejä ja hyödyntää monia muita sivuston tarjoamia palveluita. Sivusto perustettiin vuonna 2004. (Wikipedia 2012a.)

Perustajien omien sanojen mukaan Facebookin tehtävä on tehdä maailmasta avoimempi ja yhdistetty. Ihmiset käyttävät sitä pysyäkseen yhteydessä ystäviinsä ja perheisiinsä, saadakseen tietoa siitä, mitä maailmalla tapahtuu ja kertoakseen ja jakaakseen kaikkea, mikä on heille tärkeää. (Newsroom.FB, 2012.)

Facebookin nykyinen tukikohta sijaitsee Californiassa. Kesäkuun 2012 lopussa sillä oli melkein 4000 työntekijää, sekä noin 995 miljoonaa käyttäjää, joista noin 552 miljoonaa oli aktiivisia käyttäjiä. (Newsroom.FB, 2012.)

2.2 Facebookin historiaa

Facebookin ensimmäisen version, "Facemashin", perusti Mark Zuckerberg yhdessä opiskelutovereidensa Eduardo Saverin, Dustin Moskovitzin ja Chris Hughesin kanssa lokakuussa 2003. Tämän sivuston yksinkertaisena tarkoituksena oli verrata opiskelijoiden kuvia ja äänestää kuka oli "hot" ja kuka "not". (Wikipedia, 2012c.)

Zuckerberg joutui luonnollisesti vaikeuksiin tämän sivuston luomisesta ilman lupaa, mutta se toimi ponnahtauslautana hänen seuraavaan projektiinsä, Facebookiin, jota hän alkoi työstää vuoden 2004 alusta. Tämä oli aluksi puhtaasti Harvardin koulun käyttöön tarkoitettu (kuvio 1). (Wikipedia, 2012c.)



Kuvio 1. "Thefacebook" helmikuussa 2004.

Yhteisön suosio kuitenkin kasvoi ja se laajeni muiden yliopistoiden käyttöön. Palvelun suosio kasvoi kasvamisestaan ja se levisi yhä useampiin yliopistoihin Yhdysvalloissa ja lopulta ulkomaille. Facebook laajeni ensin työyhteisöjen käyttöön ja lopulta vuoden 2006 syyskuussa kaikille avoimeksi. (Wikipedia, 2012c.)

2.3 Facebook Suomessa

Suomessa Facebook alkoi nousta laajaan suosioon vuoden 2007 lokakuussa. Tuolloin Facebookilla oli aktiivisia käyttäjiä jo 58 miljoonaa. Facebook saatiin käännettyä suomenkieliseksi keväällä 2008. Kääntämisessä käytettiin apuna Translation-sovellusta, jonka avulla käyttäjät itse saivat ehdottaa parhaita käännöksiä Facebookin termeille. Yhteisö äänesti parhaat sanat, jotka otettiin sitten käyttöön.

Tilastojen mukaan aktiivisia suomalaisia käyttäjiä on noin 2 miljoonaa. Tutkimusten mukaan yritykset käyttävät Facebookia pääasiassa tiedottamiseen mutta myös brändinrakennukseen ja asiakassuhteiden hoitamiseen. (Wikipedia, 2012a.)

3 Facebook-pelit

Kuten työni alussa mainitsin, Facebook on minulle lähes tuntematon sivusto. En käytä sitä aktiivisesti, ja sivulla navigointikin osoittautuu välillä hankalaksi. Lähdin kuitenkin tutkimaan sivua ja erityisesti sen sovellustarjontaa (kuvio 2). Ei siis ollut yllättävää, että tarjonnan laajuus yllätti minut täysin.

Pelien lisäksi Facebook tarjoaa käyttäjilleen muitakin sovelluksia, esimerkiksi musiikin, uutisten, urheilun ja matkailun muodossa. Pelkästään pelejä löytyy satoja, monesta eri kategoriasta.



Kuvio 2. Facebookin sovelluskeskus

Oli selvää, että minun piti rajata pelikatsaustani. Jos olisin kokeillut jokaisesta peligenrestä paria peliä, olisi tämän lopputyön teoriaosuus liian pitkä. Päätin siis tutkia simuloitigenreä Facebook-peleistä, koska se oli genre, johon Yoga Retreat -peli kuuluu. Valitsin neljä suosittua simulaatiopeliä ja tutkin millaisia graafisia ratkaisuja niissä on käytetty. Tutkin seuraavia pelejä: The Ville (2012), FarmVille (2009), Café World (2011) ja Pet Society (2008).

3.1 Simulaatiopelit

Videopeleistä löytyy erilaisia genrejä, esimerkiksi tasoloikka, puzzle, first person shooter, roolipelit ja simulaatiopelit. Pelin tyylilajista voi päätellä pelin sisällön. Simulaatiopelit nimensä mukaisesti simuloivat asioita. Yleisimpänä aiheena on yksinkertaisesti ihmisen normaali elämä. Tästä tunnetuin esimerkki on simulaatiopelien jättiläinen, Electronic Artsin julkaisema The Sims (2000). The Simsissä pelaaja luo itselleen "Sim"-hahmon ja määrittää tämän ulkonäön ja luonteen. Tämän jälkeen pelaajan tehtävänä on tyydyttää hahmonsa perustarpeet: nälkä, mukavuus, hygienia,

rakko, energia, hupi, sosiaalisuus ja ympäristö. The Sims on myydyin PC-peli ja sille on tehty kaksi jatko-osaa: The Sims 2 (2004) ja The Sims 3 (2009). Näiden lisäksi on julkaistu monia lisäosia, joilla pelaaja voi saada lisää materiaalia varsinaiseen peliinsä. Näistä esimerkkeinä Lomalla (2002), Lemmikit (2002) ja Taikaa (2003) -lisäosat. (Wikipedia, 2012f)

Toinen tunnettu esimerkki on Nintendon Animal Crossing -sarja (2001) (kuvio 3). Pelissä ihmishahmoinen pelaaja muuttaa pieneen kylään, jossa kaikki naapurit ovat antropomorphisia eli ihmismäisiä eläimiä. Pelillä ei ole varsinaista tavoitetta eikä loppua. Pelaaja pitää huolta kylästään, tapaa naapureitaan, sisustaa taloaan ja kerää hyönteisiä ja kaloja, joita hän voi lahjoittaa museolle. Yksi ominaisuus, joka erottaa Animal Crossing -sarjan The Sims -sarjasta, on se, että se seuraa konsolin sisäistä kelloa ja kulkee näin reaaliajassa. Pelissä on siis yö ja päivä sekä kaikki vuodenajat juhlapyhineen. Tämä tekee pelistä hyvin rennon ja se houkuttaa pelaajansa palaamaan pelin pariin ja katsomaan mitä tänään tapahtuu.



Kuvio 3. Animal Crossing. Sarjan uusin osa ilmestyy Nintendo 3DS:lle 2013.

Simulaatiopelien yleisenä teemana on siis jostakin huolehtiminen. Kaikissa neljässä kokeilemassani Facebook-pelissä tehtävänä oli huolenpito. The Ville (kuvio 4) muistuttaa tyyliltään ja aiheeltaan paljon The Simsiä. Loin aluksi oman hahmon ja tämä sitten muutti pieneen taloon. Tehtävänäni oli pitää huolta hahmoni mielialasta ja ansaita rahaa ja rakentaa itselleni upea asunto.



Kuvio 4. Kuvakaappaus The Ville –pelistä (2012).

FarmVille-peli (kuvio 5) keskittyi farmin pitämiseen. Peli oli The Villeen verrattuna simppelempi, sillä se heitti minut heti peliin ilman sen erikoisempaa hahmonluontia. Pelin teemoina olivat nimensä mukaisesti oman farmin perustaminen ja siitä huolehtiminen. Pelillä oli kuitenkin myös humoristinen ote, sillä ensimmäinen lahjaksi saamani eläin oli pieni kirahvi.



Kuvio 5. Kuvakaappaus FarmVille-pelistä (2008). Huomaa pieni kirahvinpoikaseni.

Café World on tyyliltään hyvin samankaltainen. Farmin sijaan hahmoni perusti ravintolan. Tarkoituksena oli oppia laittamaan erilaisia ruokia ja ansaita rahaa ja kokemusta, jotta ravintolani voisi laajentua ja tulla paremmaksi.

Viimeisenä kokeilin Pet Society -peliä. Pelissä sain luoda itselleni söpön pienen lemmikin ja tehtävänäni oli pitää siitä huolta. Pystyin ostamaan lemmikilleni erilaisia leluja ja syötävää. Peli tarjoaa myös erilaisia minipelejä, joista voi ansaita rahaa.

3.1.1 Koukuttavuus

Facebook-pelien kirjo on laaja, ja ne ovat tunnettuja koukuttavuudestaan. Yhtenä syynä pelien koukuttavuuteen lienee pelien sijainti netissä, mikä houkuttaa pelaajia pelien pariin yhä uudestaan. FarmVillessä on kuukaudessa jopa 65 miljoonaa käyttäjää. Tämä ei ole sattumaa. Yle Uutisten haastatteleman pelitutkija Juho Hamarin mukaan Facebook-pelit hyödyntävät useita pelaajia koukuttavia keinoja, jotka ovat tarkoin tutkittuja ja tehokkaita. Peleissä on usein teemana oman hahmon tai muun, vaikkapa yrityksen kehittäminen erilaisten mittareiden, tehtävien ja kiintiöiden avulla. Hamarin mukaan tämä on ihmismielestä hyvin kiehtovaa. Hän puhuu myös ns. tappiokammosta, jota hyödynnetään Facebook-peleissä. Jos pelaamista laiminlyö, menettää saavuttamia asioita. (Yle Uutiset 2011.)

Hamarin mukaan tällaisten koukutuskekkojen taustalla on pelaamistapojen muutos. Facebook-pelejä pelataan nettiselaimessa eikä niitä osteta kauppojen hyllyiltä. Pelien pitää näin olla koukuttavia. Virtuaalituotteiden myynnistä on tullut peliyhtiöille yhä tärkeämpää bisnestä. (Yle Uutiset 2011.)

Vuonna 2010 peleillä kerättiin pelkästään Yhdysvalloissa 856 miljoonaa dollaria (noin 660 miljoonaa euroa) (Tietokone, 2012).

Sain huomata tämän koukuttavuustekijän itsekin. Pelit alkavat usein yksinkertaisilla tehtävillä, jotka opettavat pelaajalle perustoiminnot. Tämän jälkeen pelaaja saa alkaa rakentamaan ja muokkaamaan maailmaa miten haluaa. Kehitin hahmojani ja yrityksiani hiukan ensimmäisenä pelipäivänä mutta kun palasin niiden pariin seuraavana päivänä, löysin itseni pelaamasta niitä enemmän kuin oli tarkoitus.

Olen itse kuitenkin konsolipelaaja ja huomasin näin muutamia Facebookin simulaatiopelejä yhdistäviä tekijöitä, jotka erottavat ne konsolipeleistä. Ensimmäinen tekijä on aika. Kaiken tekeminen kestää kauan. Jos Café Worldissa haluaa tehdä yksinkertaisen hedelmäsalaatin, täytyy pelaajan odottaa 15 minuuttia ennen kuin se on valmis. Pisimmillään asioiden saaminen loppuun voi viedä useita päiviä. Nopeaan, aktiiviseen pelaamiseen tottuneena tämä yllätti minut aluksi täysin. Pian tajusin kuitenkin idean tämän takana. Facebook-pelaajat ovat usein kasuaalipelaajia, eivät sellaisia, jotka viettävät 6 tuntia putkeen pelaamalla. He kirjautuvat sisään, pelaavat hetken ja lopettavat. He saattavat sitten palata myöhemmin vielä samana päivänä pelin pariin katsomaan miten heidän hahmonsä/yrityksensä/lemmikkinsä on kasvanut/kehittynyt. Useimmat pelit myös palkitsevat aktiiviset pelaajat päivittäisillä lahjoilla, jotka paranevat sitä mukaan kun pelaaja kirjautuu sisään peliin joka päivä.

Toinen suuri yhteinen tekijä on sosiaalisuus. Monet Facebook-pelit rohkaisevat ja kannustavat pelaajaa tekemään yhteistyötä Facebook-kavereidensa kanssa. Pelaajat voivat esimerkiksi lähettää lahjoja toisilleen tai vierailta toistensa peleissä ja näin ansaita lisäpisteitä. Tämä on paitsi mukava ja hauska elementti, mutta myös hyvin hallitseva. Huomasin usein joutuneeni tilanteeseen, jossa en voinut edetä koska tarvitsin naapureideni apua. Taloni hienon lisäsiiven rakentaminen jäi kesken, koska peli tuntui vaativan minua pyytämään Facebook-ystävieni apua, enkä todellakaan halunnut häiritä heitä turhilla viesteillä.

Kolmas yhdistävä tekijä on raha. Pelit ovat pääsääntöisesti ilmaisia mutta saadakseen kaiken mahdollisen irti, on pelaajan usein ostettava oikealla rahalla "erikoisrahaa" jolla voi sitten pelissä ostaa hienompia tavaroita. Nämä tavarat eivät yleensä ole vain silmänruokaa vaan ne auttavat pelaajaa ansaitsemaan pisteitä paljon paremmin kuin tavalliset "ilmaiseksi" ostettavat esineet. En aluksi odottanut tämän olevan kovinkaan häiritsevää, mutta huomasin, että joissakin peleissä, esim. Café Worldissa, lähes kaikki esineet vaativat ns. "cash"-maksua. Nämä erikoisesineet ovat myös usein teema-aiheisia, ja ne ovat pelaajan saatavilla vain rajoitetun ajan. Tämä lisää niiden houkuttelevuutta.

3.1.2 Suosio laskussa?

Viimeaikoina Facebookin suosio on ollut laskussa. Se on herättänyt närää käyttäjiensä keskuudessa esim. käytettävyyttä rapauttavilla uudistuksilla ja käyttäjien yksityisyysongelmilla. Jopa sivuston oma suosio on kääntynyt sitä vastaan ja sivusto on kielletty monilla työpaikoilla. Facebookin saama kritiikki on vaikuttanut käyttäjien aktiivisuuteen ja näin myös Facebook-pelien suosioon. (Kauppinen, 2012.)

Tilastojen mukaan yhä harvempi pelaaja pelaa enää päivittäin, mikä johtaa mainonnan tehokkuuden laskuun ja näin rahan menetykseen. Facebook-pelejä kehittävien pelitalojen tulee ottaa tämä huomioon uusia pelejä kehitellessään, sillä jos peli ei koukuta heti, satunnaispelaajat tuskin kiinnostuvat heidän tuotteistaan. (Kauppinen, 2012.)

3.2 Visuaalinen ilme

Koska tehtävänäni oli piirtää esineitä Yoga Retreat –peliin, olin erityisen kiinnostunut pelaamieni pelien grafiikasta ja keskityin erityisesti esinegrafiikkaan. Millaista grafiikkaa Facebookin simulaatio pelit suosivat?

Kaikissa pelaamissani peleissä oli hyvin yksinkertainen, värikäs ja pirteä grafiikka. Oikeastaan vain The Ville -pelissä grafiikka oli hyvin yksityiskohtainen. Tämä on tosin ymmärrettävää, sillä se on peleistä uusin. Siinä oli myös paljon animaatiota verrattuna muihin peleihin. Esimerkiksi FarmVillessä hahmollani ei ollut minkäänlaista seisonta-animaatiota. Café Worldissa (kuvio 6) ja Pet Societyssa oli enemmän animaatiota, mutta se oli hyvin yksinkertaista ja pelkistettyä.



Kuvio 6. Café Worldissa (2011) on yksinkertainen mutta värikäs grafiikka.

Huomasin, että yhtenä yhdistävänä tekijänä oli värien käyttö ja mustan lähes täysi puuttuminen. Tyyliiltään nämä pelit ovat hyvin sarjakuvamaisia, mutta mustia ääriviivoja vältetään ja kaikki pyritään samaan esiin väreillä.



Kuvio 7. Cafe World –pelin (2011) esineitä.

Esineet ovat hyvinkin yksityiskohtaisia ja kauniita pienestä koostaan huolimatta (kuvio 7). Tämä on ymmärrettävää, sillä ne ovat Facebook-pelien tärkein rahanlähde ja niiden pitää houkutella pelaaja haluamaan ne ja käyttämään rahaa. Ne ovat usein myös hyvin näyttäviä ja värikkäitä. Näin esineet erottuvat taustasta.

Toinen hyvin tärkeä yhdistävä graafinen tekijä pelien välillä oli isometrinen kuvakulma. Kolme neljästä pelaamastani pelistä tapahtui tässä kuvakulmassa. Kerron tarkemmin tästä aiheesta ja sen historiasta luvussa 5, mutta isometrisen kuvakulman tarkoitus on luoda illuusio kolmiulotteisesta ympäristöstä. Tämä toimii ja on äärimmäisen suosittu simulaatio- ja roolipeleissä.

Pelaamistani peleistä ainoastaan Pet Society ei käyttänyt isometristä kuvakulmaa. Sen sijaan se oli kuvattu suoraan edestä. Tämä tyyli mahdollisti paljon isomman grafiikan käytön, ja näin hahmot ja pelin esineet ovat huomattavasti isompia kuin muissa peleissä (kuvio 8).



Kuvio 8. Pet Society (2008) oli kokeilemistani peleistä ainut, joka ei ollut isometrisessä kuvakulmassa.

Ratkaisu on tämän pelin kohdalla toimiva sillä pelin aiheena olivat lemmikkini ja sen pukeminen ja asunnon sisustaminen. Edestäpäin kuvattu grafiikka antaa enemmän tilaa hahmoille, ja näin esimerkiksi lemmikin asut näkyvät paremmin.

4 Yoga Retreat -peli

Sain siis tilaisuuden päästä työskentelemään Facebook-simulaatiopelin yhteydessä. Ehdotus tuntui kiehtovalta ja mielenkiintoiselta, koska en ollut itse kovinkaan suuri Facebook-käyttäjä enkä -pelaaja.

4.1 Joogaa paratiisisaarella

Yoga Retreat on Gajatri Studios OY:n tuottama. Studio keskittyy sosiaalisiin hyvinvointipeleihin, ja Yoga Retreat on yhtiön ensimmäinen peli. Yhtiön on perustanut Tiina Zilliacus vuonna 2011. Gajatri Studios ja peli syntyivät hänen omien sanojensa mukaan halusta yhdistää hänen kaksi intohimoaan: hyvinvointi ja pelit.

“On more superficial level I’ve wanted for quite some time to combine my two passions, well-being and games or yoga and fun, into a real revenue making business and successful digital products. However, examining that thought has made me realize something else. Games and fun can really uplift people. Well-being can really uplift people. I want to be in uplifting business together with uplifting people. I want to generate experiences that are fun, but also in indirect ways inspire people to examine their lives and take tools into use that will uplift their lives. My tools for now...games and yoga!” (Zilliacus, 2011.)

Yoga Retreat on tyypillinen Facebook-simulaatiopeli, jonka aiheena on oman joogasalin perustaminen ja kehittäminen. Näin se muistuttaa hyvin paljon testaamistani peleistä FarmVilleä ja Café Worldia. Salin perustaminen tapahtuu trooppisella saarella, jossa pelaaja oppii joogan salat ja erilaisia liikkeitä. Näitä hän opettaa sitten asiakkailleen ja ansaitsee näin mainetta ja rahaa. Joogasalin lisäksi pelaaja voi laajentaa bisneksiään saarella ja perustaa vaikka mehubaarin.

Pelin pääkohdeyleisö ja asiakaskunta ovat joogasta kiinnostuneet Facebookia käyttävät naiset, joille tällaiset simulaatiopelit ovat tuttuja (Zilliacus, 2012).

4.2 Item Designer

Itse astuin mukaan Yoga Retreat -pelin toteuttamiseen, kun luokkatoverini vihjaisi Gajatriin etsivän graafista piirtäjää Facebook-peliä varten. Kiinnostuin oitis ja lähetin portfolioni ja viestiä Tiinalle. Sainkin pian kutsun haastatteluun, jossa Tiina selosti minulle Yoga Retreat -pelin idean. Suunnitelmat olivat tällöin vielä hyvin alkuvaiheessa ja sainkin ensimmäiseksi tehtäväkseni piirtää erilaisia näytekuvia. Näiden perusteella Tiina katsoisi olisinko sopiva tähän työhön.

Sain Tiinalta joitain ehdotuksia siitä, millaista tyyliä oltaisiin hakemassa. Ensimmäisissä kuvissa, joita oli tehty malliksi, oli hyvin barbimaisia hahmoja värikkäässä ympäristössä.

Tiina sanoi, että saisin käyttää näitä pohjana tai keksiä jotain ihan omaa. Haluttiin kuitenkin yksinkertaista ja joogateemaan sopivaa.



Kuvio 9. Ensimmäisiä tekemiäni luonnoskuvia.

Itse pidin nukkemaisista hahmoista ja lähdin niiden pohjalta luonnostelevaan hahmoa. Näin jälkiviisaana ajatus ei ollut kovinkaan hyvä. Pelin tarkoituksena on opettaa mahdollisimman tarkasti erilaisia jooga-asentoja, joten sarjakuvamainen hahmo epärealistisilla ruumiinrakenteillaan ei ollut paras idea. Onneksi lopulta hahmodesign ei ollut minun vastuullani.

Esineitä lähdin piirtämään Googlen kuvahaun avulla. Etsin erilaisia koriste-esineitä, joita voisin kuvitella trooppisella joogasalilla olevan. Pyrin luonnostellessani välttämään

mustaa ja halusin kaiken syntyvän eri väreistä. Värimaailmaksi valitsin hillityn retrotyylin. Suosin sinisen ja vihreän sävyjä, mutta myös joitakin lämpimiä sävyjä.

Lähetin ensimmäiset luonnokseni (kuvio 9) Tiinalle ja pian minut kutsuttiin toiseen tapaamiseen Gajatrin omiin tiloihin. Tällöin tapasin Tiinan lisäksi muita pelin kehittämiseen osallistuvia henkilöitä, kuten Sami Liikasen, jonka kanssa olin läheisessä yhteistyössä. Hänellä oli aiempaa työkokemusta Rovio Entertainmentilta ja Ironstar Helsingiltä. Tapaamisessa keskustelimme mihin pelin kehitys oli jo edennyt ja Tiina kertoi minulle työnjaosta. Hahmo- ja ympäristötaiteilijat olivat jo palkattu erikseen ja minut haluttiin vastaamaan kaupasta ostettavien esineiden piirtämisestä. Tämä sopi minulle loistavasti, sillä se kiinnosti minua kaikkein eniten. Sain myös ilokseni työskennellä kotoa käsin, sillä minulla oli kaikki työskentelyyn tarvittavat ohjelmat.

5 Työskentely

Kerron tässä luvussa työskentelystäni Yoga Retreat -pelin parissa. Perehdyn aluksi itse työskentelyyn ja tutkin isometrisen kuvakulman määrittä ja historiaa. Kertoessani tarkemmin visuaalisesta suunnittelusta esittelen ratkaisuni ja työtapani esineiden piirtämisessä. Halusin noudattaa Facebook-pelien värikästä tyyliä mutta myös tuoda siihen jotain omaani.

5.1 Teoriaa ja työskentelyä

5.1.1 Suunnittelu

Lähdin pohtimaan minulle annettua työtehtävää. Heti alusta asti tiesin, että pääohjelmani tulisi olemaan Adobe Photoshop. Tämän lisäksi käytin myös Adobe Flash -ohjelmaa UI-työskentelyyn mutta siitä enemmän myöhemmin.

Pohdin, miten minun olisi fiksuinta työskennellä. Minun tuli ottaa huomioon tuotteen lopullinen julkaisualusta eli Internet (mahdollisesti tulevaisuudessa ehkä myös mobiililaitteet). Peli julkaistaisiin Facebookissa, jossa pelien lopullinen koko ei ole kovinkaan suuri. Tämä asetti omat haasteensa sillä tiesin, että piirtämäni esineet olisivat pieniä mutta niiden tulisi olla samalla hienoja ja yksityiskohtaisia.

Toinen tärkeä huomioitava asia oli kuvakulma, jossa peli tulisi tapahtumaan. Yoga Retreat on kuvattu hyvin yleisesti Facebook-peleissä käytetyssä kuvakulmassa, isometrisessä kuvakulmassa, josta kerron myöhemmin lisää.

5.1.2 Etätyöskentely ja kommunikointi

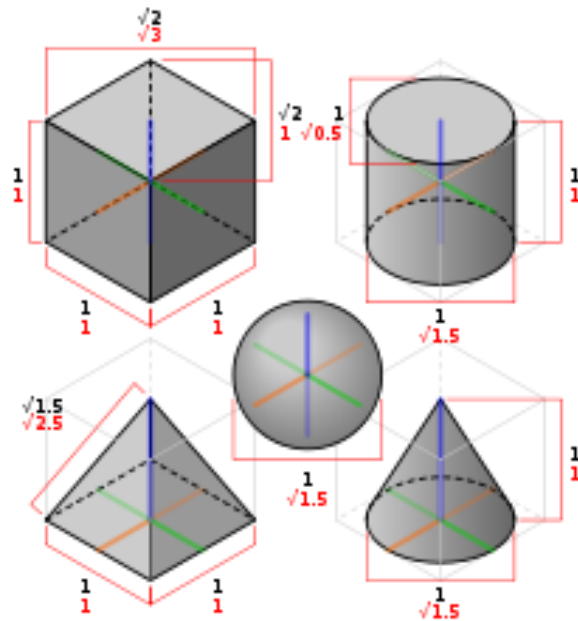
Kuten mainitsin, sain työskennellä kotoa käsin. Pääsääntöisesti tämä johtui siitä, että Gajatrilla ei ollut tarjota ylimääräistä konetta tai ohjelmia, ja minut haluttiin muutenkin palkata freelancer-pohjalta. Kävin ainoastaan kerran tai kaksi paikanpäällä katsomassa työn kehitystä ja oppimissa jotain.

Kommunikaatio tapahtui pääsääntöisesti sähköpostin ja Skype-ohjelman välityksellä. Työt alkoivat aamulla yhdeksältä ja loppuivat noin viideltä. Tällä välillä keskustelimme siitä, mitä sinä päivänä olisi tarkoitus saada aikaan. Yleensä keskustelimme Tiinan kanssa siitä, millainen esine olisi tarkoitus tehdä seuraavaksi, ja sain joko Skypen tai sähköpostin kautta linkkejä kuviin, joista kävi ilmi, millaista tyyliä haluttiin. Näiden pohjalta työstin sitten ensimmäisen version. Tämä ensimmäinen versio sitten testattiin pelissä pikaisesti, ja jos se oli hyvä sekä pelillisesti että visuaalisesti, tein siitä usein monia väriversioita.

Vaikka tämä työskentelytapa oli rento ja mukava, oli siinä huonotkin puolensa. Suurimpana mainittakoon nopean kommentoinnin puute. Kukaan ei ole antamassa mielipidettä tai kommentteja silloin kun työskentelet. Pahimmillaan tämä johti tilanteisiin, joissa saatoin viettää kaksi tai kolme tuntia tehden esinettä, joka ei ollut sitten lopulta ollenkaan hyvä ja jouduin aloittamaan alusta. Tällaiselta välttyisi, jos olisi joku, jolta kysyä vielä alkuvaiheessa ollaanko menossa oikeaan suuntaan. Paikanpäällä on helppo kysyä voisiko joku pikaisesti vilkaista työtäsi ja antaa kommenttia, mutta etätyöskentelyssä pitää lähettää tiedosto joko Skypen tai sähköpostin kautta ja odottaa vastausta. En useinkaan viitsinyt häiritä muita, sillä kaikilla oli hirveä kiire. Siksi sain usein luottaa omaan arviointiini ja työstin esineet yleensä valmiiksi alusta loppuun ennen kuin esittelin ne. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, tämä usein kannatti.

5.1.3 Isometrinen kuvakulma

Isometrinen kuvakulma on keino, jolla kolmiulotteisia objekteja kuvataan kaksiulotteisessa ympäristössä (kuvio 10). Tätä tekniikkaa käytetään yleisesti teknisessä piirtämisessä kuten arkkitehtuurissa ja insinööriyöskentelyssä. Tässä kuvakulmassa kaikkien koordinaatiokulmien väli on tasan 120 astetta. Tämä luo illuusion kolmiulotteisesta tilasta. (Wikipedia, 2012e.)



Kuvio 10. Kuvioita isometrisessä kuvakulmassa.

Videopeleissä isometrinen kuvakulma oli ennen suosittua, koska sillä voitiin helposti kuvata 3D-elementtejä 2D-pikselipeleissä. Tämän ansiosta vanhat 8- ja 16-bittiset koneet pystyivät kuvaamaan isoja kolmiulotteisia maailmoja. Nykyään tämä on yleistä myös käsikonsoleilla ja mobiilipelilaitteilla. (Wikianswers, 2012.)

Videopeleissä isometristä kuvakulmaa käytettiin ensimmäistä kertaa jo 1970-luvulla mutta se yleistyi enemmän 1980-luvulla arcade-peliluolien peleissä. Ensimmäiset pelit, jotka käyttivät isometristä kuvakulmaa, olivat Segan Zaxxon (1982) ja Warren Davisin ja Jeff Leen kehittämä Q*Bert (1982) (kuvio 11). Zaxxon oli ampumapeli ja Q*Bertissä pelaaja ohjasi hahmoa, joka hyppi pyramidin ympärillä muuttaen sen väriä ja väistellen vihollisia. (Wikipedia, 2012d.)



Kuvio 11. Q*Bert (1982). Pelaaja ohjastaa hahmoa, joka hyppii isometrisessä pyramidi kentässä.

Pian isometristä kuvakulmaa käyttävät pelit levisivät myös kotitietokoneille. Ensimmäisiä pelejä olivat Ant Attack (1983) ZX Spectrum -koneella. Mullistavaa tässä pelissä oli pelaajan mahdollisuus liikkua missä suunnassa tahansa ja jopa liikuttaa kameraa 90 asteen kulmassa. Pelin tekijä itse kuvasi sitä ensimmäiseksi aidoksi isometriseksi 3D-peliksi. Tätä seurasi uusi iso nimi Knight Lore (1984), jonka sanotaan määrittäneen isometristen seikkailupelien genren. (Wikipedia, 2012d.)

1990-luvulla oli vielä muutamia hyvin menestyneitä pelejä, kuten Civilization II (1996), Diablo (1996) (kuvio 12) ja Fallout (1997), jotka käyttivät isometristä kuvakulmaa. Todellisen 3D:n käyttö alkoi kuitenkin lisääntyä tietokone- ja konsolipeleissä ja syrjäytti isometrisen kuvakulman, joka säilyi pääsääntöisesti vuoropohjaisissa RPG-peleissä. (Wikipedia, 2012d.)



Kuvio 12. Diablo (1996) oli 1990-luvun viimeisimpiä isoja pelejä, jotka käyttivät isometristä kuvakulmaa.

Suomalaisista peleistä varmasti tunnetuin isometristä kuvakulmaa käyttävä peli on Habbo Hotel (kuvio 13). Chat-peli on Sulake Corporation OY:n luoma ja se julkaistiin vuonna 2000. Pelissä luodaan oma avatar-hahmo ja liikutaan hotelissa, jossa voi keskustella muiden pelaajien kanssa. Hotelleja on tällä hetkellä 11 kappaletta ja käyttäjiä on yli 150 maasta. (Wikipedia, 2012b.)

Nykyään isometristä kuvakulmaa näkee vielä käsikonsoleilla, jotka usein suosivat 2D-pikselitaidetta. Toinen suosittu alusta on mobiililaitteet ja suoraan Internetiin julkaistavat pelit, kuten Facebook-pelit.



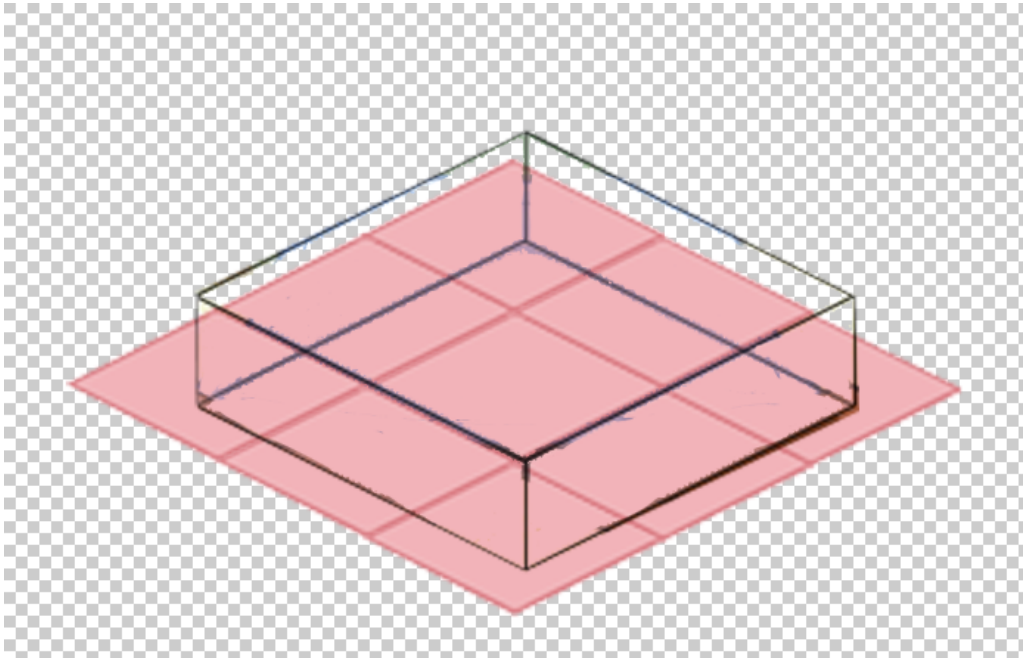
Kuvio 13. Habbo Hotel (2000) chat-peli.

5.2 Visuaalinen suunnittelu

Minun tuli siis huomioida ennen ensimmäisten töiden aloittamista niiden lopullinen koko ja kuvakulma. Koko ei lopulta osoittautunut suureksikaan ongelmaksi, sillä vaikka esineet olivatkin lopulta noin 100x100 pikseliä, työstin ne kaikki aina moninkertaisessa koossa ennen lopullista pienennystä. Tällöin sain paljon helpommin tehtyä pieniä yksityiskohtia ja työn pariin oli helppo palata, jos se tarvitsi jotain muutoksia.

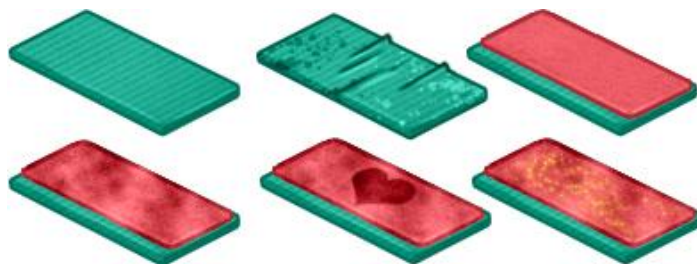
Käytin työohjelmana pääsääntöisesti Adobe Photoshop CS5 -ohjelmaa. Näin Facebook-pelien grafiikkaa tutkineena voisin olettaa, että niissä on käytetty suurimmaksi osaksi toista ohjelmaa, Adobe Illustratoria. Tämän ohjelman etu on kaunis vektorigrafiikka, jota voi suurentaa ja pienentää ilman minkäänlaista laadun katoamista tai huonontumista. Valitettavasti oma Illustrator-osaamiseni ei ole mairitteleva, joten minun oli oikeastaan pakko käyttää Photoshopia. Tämä ei kuitenkaan ollut minulle ongelma, sillä minulla on monen vuoden kokemus kyseisen ohjelman käytöstä.

Isometrinen kuvakulma tuotti alussa hieman hankaluuksia ja minun piti harjoitella sen käyttöä, varsinkin jos kyseessä oli pyöreä esine, kuten ruukku. Käytin paljon apuna Gajatrilta saamaani mallikuvaa, jossa oli isometrinen pohjaruudukko (kuvio 14).



Kuvio 14. Photoshopissa kasaamani pohja, jossa aina aloitin esineiden työstön.

Ensimmäiset esineet, jotka piirsin, olivat ne tärkeimmät eli joogamatot (kuvio 15). Suunnittelu toimi hyvin usein niin, että sain Tiinalta mallikuvia, joista kävi ilmi, millaisia ja minkä tyyllisiä esineitä haluttiin. Ensimmäiset matot olivat yksinkertaisia, mutta seuraavaksi haluttiin premium-mattoja, eli hienompia tuotteita, jotka olivat parempia ja joita pelaaja voisi ostaa oikealla rahalla. Nämä matot eivät esimerkiksi kulu käytössä kuten tavallinen matto. Tiinalla oli usein jonkinlainen idea siitä, mitä haluttiin, mutta sain käyttää hyvin paljon omia visioitani ja ideoitani (kuvio 16).

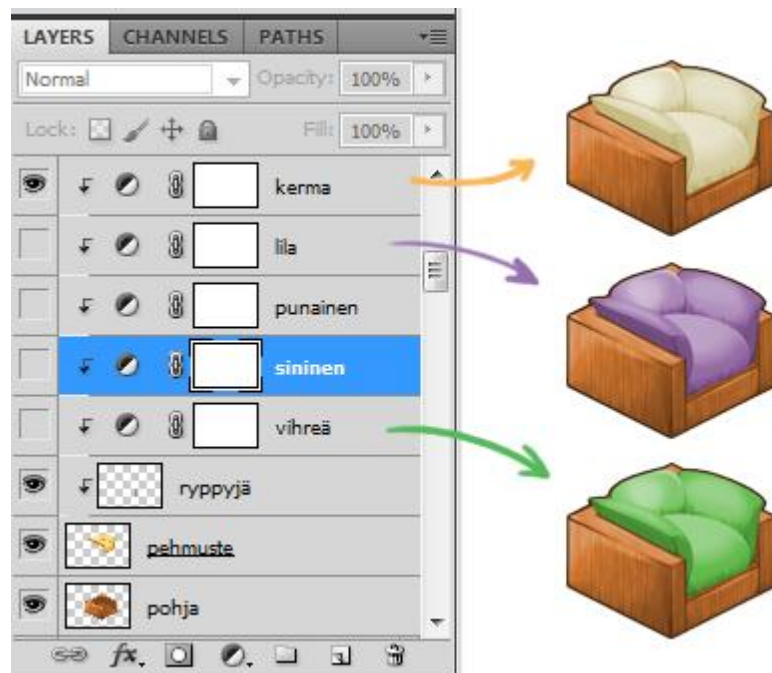


Kuvio 15. Kaikki versiot yhdestä joogamatosta.



Kuvio 16. Kukkaruukun työvaiheet esimerkkikuvasta lopulliseen versioon.

Kun yksi esine oli valmis, siitä usein haluttiin erilaisia väri variaatioita. Tämä ei onneksi tarkoittanut sitä, että minun olisi pitänyt piirtää esine uudestaan erivärisenä. Käytin usein yksinkertaista keinoa, jossa kopioin muutettavan osan, esimerkiksi tuolin pehmusteen, omalle tasolleen ja loin yleensä useita väritasoja tai hue/saturation-efektin sen yläpuolelle clipping maskina. Clipping mask on hyödyllinen tasomekanismi. Siinä käytetään kahta tasoa (layer), ja alimmainen toimii maskina ylemmälle tasolle. Näin tekemäni värimuokkaukset näkyvät vain haluamallani alueella, esimerkiksi tässä tapauksessa tuolin pehmusteessa (kuvio 17).



Kuvio 17. Väri variaatioiden tekemistä. Pieni nuoli tason vieressä kertoo, että taso on clipping mask -tilassa ja se käyttää pehmustetasoa maskinaan.

Korostin esineissäni vahvoja värejä. Niiden tuli kuitenkin noudattaa tiettyä kaavaa ja tyyliä. Kyseessä oli joogasali, joten mitään hirveän räikeää ei ollut tarkoitus tehdä.

Suosin usein lämpimiä sävyjä kuten keltaista ja punaista. Kermanvalkoinen oli myös toinen suosittu väri esineissä. Korostin lopuksi esineitä tummilla reunoilla, jotta esine ei hukkuisi liian helposti taustaan vaan erottuisi.

Ensimmäiset esineet olivat yksinkertaisia: mattoja, lattialaattoja, patsaita, kasveja, tuoleja, kaikkea sitä, mitä pelaaja voisi haluta ostaa ja käyttää salinsa koristeluun. Töiden loppuvaiheessa aloimme tehdä lisää näitä rahalla ostettavia esineitä eli ns. expensive–esineitä (kuvio 18). Näiden oli tarkoitus olla vielä hienompia ja yksityiskohtaisempia, jotta ihmiset olisivat valmiita maksamaan niistä oikeaa rahaa.



Kuvio 18. Joitakin tekemiäni expensive-esineitä. Ganesha-patsaasta myös sen eri väri variaatiot.

Pääsin näissä esineissä harjoittamaan myös animaatiota, sillä sain työstää kolme erilaista vesielementtiä: virtaavan vesikoristeen, kalalammen ja vesikasvilaatikon. Animaatio oli yksinkertaista, pisimmillään vain 5 ruudun mittaista toistuvaa animaatiota. Kun tekee grafiikkaa videopeliin, saa keksiä erilaisia keinoja tiedostokoon kurissapitämiseen. Sen sijaan, että jokaisessa ruudussa olisi itse elementti ja liikkuva osa, tein ruudut vain liikkuvista osista. Nämä on tarkasti aseteltu oikeille kohdilleen joka ruudussa. Lopulta nämä ruudut laitettiin pyörimään objektin päälle pelissä. Näin siis vain esineen liikkuva sisältö on animoitu. Jokainen peliä varten tekemäni animaatio on tehty tällä yksinkertaisella tekniikalla (kuvio 19).



Kuvio 19. Kalalampi. Vasemmalla on pohja ja oikealla ensimmäinen animaatoruutu. Alla niiden yhdistelmä.

5.3 UI-työskentelyä mehubaarissa

Esineiden suunnittelun lisäksi meillä oli työn alla toinen iso suunnitelma. Peliin tulisi joogasalin lisäksi mehubaari, jonka pelaaja pystyisi avaamaan. Sain ensimmäiseksi tehtäväkseni piirtää ja suunnitella baaria varten tarvittavat esineet: juicerin, coolerin ja mehulasit kaikille eri mehumauille (kuvio 20). Juicer-mehusekoittimelle piti myös tehdä eri mehevärit ja pieni sekoitusanimaatio. Tämä tarjosi oman pienen haasteensa, sillä mehulasit olivat pienimmät esineet, joita sain peliä varten piirtää ja yksityiskohtien esiin saaminen oli haastavaa.



Kuvio 20. Kolme eri juicer-konetta laseineen. Alla cooler-pakastin, johon valmistetut mehut tallentuivat.

Kun itse esineet olivat valmiita ja hyväksytyt, sain tehtäväkseni suunnitella mehubaarin menun eli UI-elementin, jossa pelaajat voivat nähdä, mitä mehuja he pystyvät tekemään ja mitkä ovat mehun positiiviset vaikutukset hahmoon. Tämä osoittautui yhdeksi aikaa vievimmäksi osaksi Yoga Retreat -projektia.

Ui eli "User interface" on videopeleissä usein pause- ja menuelementtejä. Näissä pelaaja voi vaikuttaa peliin valinnoillaan ja esimerkiksi ostaa esineitä tai muokata pelin asetuksia.

Aloin suunnitella menua. Siihen oli tarkoitus tulla kuva mehusta sekä hedelmästä/kasvista, joka sen valmistukseen tarvitaan (kuvio 21). Näiden lisäksi tarvittiin pienet ikonit raha-arkusta, joka kertoo kuinka paljon kyseistä ainesta pelaajalla on; kolikoista, jotka näyttävät, kuinka paljon mehun teko maksaa; ja ikoni, joka kertoo miten mehu vaikuttaa mehun juojaan. Tämä kaikki piti saada yhteen mehuruutuun ja näitä ruutuja piti laittaa kuusi yhdelle menusivulle. Tilan käyttö ja suunnittelu oli siis tärkeää. Onneksi työstin kaikki esineet aina ensin paljon isommassa koossa, joten pystyin ongelmitta hyödyntämään aiemmin tekemiäni mehulaseja tässä työssä. Käytin myös paljon aikaa hienojen hedelmien ja kasvien tekemiseen, ja Tiina oli niihin oikein tyytyväinen. Valitettavasti nämä eivät päätyneet peliin, sillä lopulta päätettiin käyttää aineksista samoja ikoneja, jotka löytyivät pelikentältä. Selkeämpää, myönnän, mutta olin hiukan pettynyt.



Kuvio 21. Lopullinen versio menusta.

Kun menun graafinen ulkoasu oli valmis, työnäni oli kasata se toimivaksi UI-elementiksi Adobe CS Flash -ohjelmalla. Menusta oli tehty jo toimiva tiedosto ja minun työnäni oli asetella graafiset elementit paikoilleen. Tämä oli ensimmäinen kerta, kun kohtasin isoja ongelmia. Omistin itse CS5-version ohjelmasta, mutta Gajatri oli käyttänyt tiedoston kasaamiseen uudempaa versiota, eikä se suostunut avautumaan omalla ohjelmallani. Tämä pulma saatiin ratkaistua lataamalla 30 päivän kokeiluversio uudemmassa ohjelmasta. Onneksi sain menun toimimaan suurimmilta osin tuona aikana. Suurimpia ongelmia tuotti menun koko ja ikonien saaminen laadukkaana Flashiin. Peliä testattaessa menu saattoi olla liian iso tai pieni ja sitä piti säätää. Myöskään ikonit eivät aina olleet ihan siellä missä haluttiin. Tämä saatiin lopulta korjattua kuvien kokoja muokkaamalla ja ohjelmointipuolen korjauksilla.

5.4 Ohjelmointi

Graafisen työstämisen ohella minun tehtäväni oli myös esineiden laittaminen ja päivittäminen itse peliin. Tämä tapahtui niin, että minulla oli koneella kansiot, jotka jaoin muiden kanssa. Se onnistui myös kotoa käsin erillisten ohjelmien kautta, jotka asensin koneelleni. Näistä kaksi tärkeintä olivat TortoiseSVN ja WinSCP.

TortoiseSVN on versionhallintaohjelma. Sitä käytetään projektin jakamiseen kaikkien osallistujien kesken ja sillä pidetään tiedostot ajan tasalla. Sen avulla pystyin helposti päivittämään tiedostot. Myönnettäköön, että aina välillä unohdin painaa päivitysnappia ja kaikki meni hetkeksi sekaisin.

Seuraava vaihe oli siirtää tiedostot kansioista viralliseen pelikansioon. Tämä kansio sijaitsi vain Gajatrin tiloissa, joten tähän käytettiin WinSCP-ohjelmaa. Se on ilmainen ohjelma, jolla voi turvallisesti siirtää tiedostoja kahden koneen välillä. Viimeinen vaihe oli käydä kirjoittamassa uudet esineet Google Docsissa sijaitsevan Yoga Retreat ItemData -tiedoston kautta peliin (kuvio 22).

Yoga Retreat - ItemData ☆

Tiedosto Muokkaa Näytä Lisää Muoto Tiedot Työkalut Ohje

€ % 123 10pt B Abc A A

Item_ID	A	B	C	D	E
1	Item ID	Item_name	Item type	item_sub_type	item_size
2	#		Main item type. Required value	Item subtype (further identifies item; material, etc...)	for tiled items
3	mat_brown	Brown Yoga Mat	Mat	standard	3;2
4	mat_yellow	Yellow Yoga Mat	Mat	standard	3;2
5	mat_green	Green Yoga Mat	Mat	standard	3;2
6	mat_turquoise	Turquoise Yoga Mat	Mat	standard	3;2
7	mat_pink	Pink Yoga Mat	Mat	standard	3;2
8	mat_premium_brown_orange	Brown & Orange Yoga Mat	Mat	premium	3;2
9	mat_premium_yellow_blue	Yellow & Blue Yoga Mat	Mat	premium	3;2
10	mat_premium_pink_lila	Pink & Lila Yoga Mat	Mat	premium	3;2
11	mat_premium_green_guava	Green & Guava Yoga Mat	Mat	premium	3;2
12	mat_premium_turquoise_pink	Turquoise & Pink Yoga Mat	Mat	premium	3;2
13	mat_premium_lv10_brown_orange	Brown & Orange Yoga Mat	Mat	premium	3;2
14	mat_premium_lv10_green_yellow	Green & Yellow Yoga Mat	Mat	premium	3;2
15	mat_premium_lv10_pink_lila	Pink & Lila Yoga Mat	Mat	premium	3;2
16	mat_premium_lv10_green_quava	Green & Guava Yoga Mat	Mat	premium	3;2
17	mat_premium_lv10_turquoise_pink	Turquoise & Pink Yoga Mat	Mat	premium	3;2
18	mat_premium_lv20_brown_orange	Brown & Orange Yoga Mat	Mat	premium	3;2
19	mat_premium_lv20_yellow_green	Yellow & Green Yoga Mat	Mat	premium	3;2
20	mat_premium_lv20_pink_lila	Pink & Lila Yoga Mat	Mat	premium	3;2
21	mat_premium_lv20_green_quava	Green & Quava Yoga Mat	Mat	premium	3;2
22	mat_premium_lv20_turquoise_pink	Turquoise & Pink Yoga Mat	Mat	premium	3;2
23	mat_persian_green	Green Persian Yoga Mat	Mat	standard	3;2

+ ItemData Powerups houses Ingredients Materials Internals

Kuvio 22. Yoga Retreatin ItemData -tiedosto.

Kun kaikki tämä oli tehty, pystyin salasanojen kautta testaamaan esineitä pelissä. Toimivatko ne oikein ja olivatko ne sopivan kokoisia? Jos koko ja kaikki muu toimi, oli viimeinen vaihe niiden asettelu oikeaan kohtaan xy-koordinaatistossa. Noin vain peliin lisättyinä esineiden koordinaatit ja hitbox, eli laatikko, joka määrittää alueen, jonka läpi hahmo ei voi kävellä, olivat usein virheellisiä. Tämän korjaaminen oli usein kokeilun ja erehdyksen summa. Minun piti pelata peliä ja katsoa minne esine sijoittui laatikossa, ja yrittää siten laskea esineen oikea sijainti pelikentällä (kuvio 23).



Kuvio 23. Bambukasvin sijainnin määrittelyä. Kasvin keskus on löytynyt, mutta se ei ole vielä tarpeeksi ylhäällä bambukasvin hitbox-laatikkoon nähden.

5.5 Facebook-materiaali ja muuta graafista työtä

Vaikka varsinainen esinegrafiikka peliin oli suurimmilta osin valmis, sain vielä joitakin erikoistehtäviä. Tavallisesta esineiden suunnittelusta poiketen sain piirtää erilaisia kuvia pelin maskotista, Gajatri-kissasta, peliä ja pelin Facebook-sivua varten. Kissat kun ovat luonnostaan joogamestareita, sain piirtää sen useissa erilaisissa jooga-asennoissa, joita pelaajat voivat helposti tehdä vaikka tietokoneen äärellä (kuvio 24). Tämä työ oli ehkä yksi suosikeistani. Kissa oli sarjakuvamainen ja hauska piirtää, mutta sain olla tarkkana mittasuhteiden ja raitojen määrien kanssa, sillä Tiina ja muut olivat näistä tarkkoja.

Huomasinkin usein hyödyntäväni kopiointia ja käytin samoja paloja kissasta joko mallina tai suoraan sellaisinaan eri kuvissa varmistaakseni, että mittasuhteet olivat varmasti samat.



Kuvio 24. Joogakissan työvaiheet ja eri asentoja.

Joogakissan lisäksi sain työstää pelin omia Facebook-sivuja varten materiaalia, esimerkiksi mainoskuvia erikoisista expensive-esineistä ja mietelausekortteja, ja näiden lisäksi myös bannereita ja muuta nettisivugrafiikkaa (kuvio 25). Tässä työvaiheessa olin iloinen siitä, että olin työstänyt kaiken grafiikan paljon suuremmissa koossa kuin lopullisissa versioissa, sillä käytin esimerkiksi mietelausekorteissa Ganesha-patsasta paljon suuremmissa koossa kuin pelissä. Näin minun ei tarvinnut suurentaa pientä pikselihahmoa isoon korttiin ja kuvan laatu pysyi hyvänä.



Kuvio 25. Yoga Retreatin Facebook-sivulla julkaistavia mainoksia.

6 Pohdintaa

Tämän opinnäytetyön aikana perehdyin Facebookin historiaan ja tutkin, millaisia Facebookin simulaatiopelit ovat pelillisesti ja visuaalisesti. Lisäksi pääsin mukaan työstämään yhtä peliä kyseiselle sivustolle. Facebookia tuskin koskaan käyttäneenä tämä peli osoittautui mielenkiintoiseksi, haastavaksi mutta myös opettavaiseksi projektiksi. Se oli ensinnäkin opettavainen sukellus Facebook-sovellusten maailmaan ja siihen, miten ne toimivat. Tutkin erityisesti simulaatiopelejä ja niiden yhdistäviä tekijöitä, pelillisesti sekä graafisesti. Facebookin simulaatiopelit tuntuivat olevan pääsääntöisesti suunnattu naiskäyttäjille ja kasuaalipelaajille. Tätä tukivat rauhallinen tempo, pelien teemat sekä pirteä ja värikäs visuaalinen ilme. Ne eivät vaatineet pitkiä pelisessioita vaan enemminkin kannustivat ja houkuttivat pelaajaansa pelaamaan pienissä sessioissa ja palaamaan pelin ääreen mahdollisimman usein. Facebook-pelit on suunniteltu koukuttamaan. Ne tarjoavat lojaaleille pelaajille päivittäisiä lahjoja ja rankaisevat menetyksillä niitä, jotka eivät kirjaudu peliin sisään tarpeeksi usein. Pelit myös suosivat sosiaalista pelaamista ja kannustivat, jopa vaativat pelaajaa kutsumaan Facebook-ystäviään mukaan.

Vaikka pelit ovatkin ilmaisia ja kenen tahansa Facebook-käyttäjän pelattavissa, ovat ne kuitenkin kaupallisia tuotteita ja niiden tekemiseen on mennyt aikaa ja rahaa. Tekijöiden on siis saatava voittoa, ja tämä näkyy pelissä käytettävänä erikoisrahana,

jota voi ostaa oikealla rahalla. Tätä luottoa pelaaja voi käyttää ostamalla erikoisia ja usein tavallista hyödyllisempiä esineitä.

Visuaaliselta ilmeeltään simulaatiopelit ovat myös hyvin samanlaisia. Lähes kaikki käyttävät 3D:tä simuloivaa isometristä kuvakulmaa. Grafiikka on värikästä ja vektorimaista, ei pikselibittejä kuten monet vanhat isometriset tietokone- ja konsolipelit. Pelien esineet ovat pieniä, mutta täynnä yksityiskohtia ja teemoiltaan usein hauskoja ja nokkelia. Tämä on ymmärrettävää, sillä ne ovat simulaatiopelien tärkein elementti. Niitä varten käyttäjä pelaa peliä ja käyttää aikaansa ja rahaansa.

Täysin erilaiseen pelaamisen tottuneena tämä oli minulle aivan uusi kokemus. Varsinkin pelien hidas tempo oli minulle pienoinen yllätys. Tuntui hassulta laittaa ruoka valmistumaan ja palata sen pariin neljän tunnin päästä. Tämä kuitenkin houkutteli palaamaan pelin ääreen myöhemmin ja jatkamaan. Koukuttavuus siis toimi.

Minut myös yllätti sovellusten ja pelien määrä. Tiesin että pelejä olisi jonkin verran, mutta sain yllättyä täysin. Pelkästään simulaatiopelejä oli kymmeniä, ellei satoja. Tajusin silloin, millaisen haasteen edessä minä ja Gajatri Studios olimme. Meidän pitäisi saada oma pelimme erottumaan näistä muista kilpailijoista ja tarjota jotain uniikkia, mutta myös tuttua ja turvallista - jotain, jonka pariin Facebook-pelaajien olisi helppo mennä. Oli hauska huomata, kuinka en itse osannut ollenkaan pelata Facebook-pelejä aluksi, koska en ollut niitä koskaan pelannut enkä tiennyt, miten perusasiat, kuten kameran liikuttelu, on niissä tehty. Tajusin myös tärkeän roolini tässä projektissa. Esinetaiteilijana minulle oli annettu tärkeä vastuu hienojen ja houkuttelevien esineiden, kenties simulaatiopelien tärkeimmän elementin, piirtämisestä ja suunnittelusta. Vastuu ja haasteet olivat kovia, mutta otin ne mielelläni vastaan.

Työskentely oli rentoa ja kiireetöntä, kiitos etätyöskentelyn. Se aiheutti kuitenkin myös ongelmia ja hankaluuksia. En esimerkiksi saanut minkäänlaista suoraa palautetta työvaiheista, koska kukaan ei ollut sitä antamassa paikan päällä. Sain siis luottaa omaan päättelykykyyni ja makuuni usein. Onneksi töihini oltiin useimmiten tyytyväisiä ja ne vaativat vain pieniä muutoksia. Oli tietysti niitäkin tapauksia, joissa olin innostuksissani lähtenyt ihan hakoteille ja sain aloittaa alusta. Olin jo aiemmin työharjoittelussa oppinut, että asiakas ei ole lähes koskaan tyytyväinen ensimmäiseen

versioon. Niin kävi nytkin, sillä usein oli tilanteita, jolloin olin tehnyt esineen täysin ohjeiden mukaan, mutta se ei lopulta sopinutkaan pelin tyyliin. Saimme kokeilla joitakin esineitä moneen kertaan ennen kuin ne olivat täydellisiä. Näissä tilanteissa etätyöskentely osoitti pahimmat puolensa. Palautteen saaminen vei aikansa ja nopeatkin hommat venyivät ajateltua pidemmiksi.

Opin myös paljon tämän projektin aikana. Sain työskennellä tavallisesta tyylistäni poikkeavalla taidetyylillä ja piirtää mielenkiintoisia asioita ja esineitä. Huomasin pystyväni keskittymään ja keksimään ratkaisuja hankalissakin pattitilanteissa. Huomasin myös selviäväni sellaisillakin osa-alueilla, joista minulla ei ole paljoakaan kokemusta. kuten ohjelmoinnista, jota rehellisesti sanottuna kammoksen.

Miten Yoga Retreat onnistui pelinä? Peli julkaistiin pienelle yleisölle kesäkuun 19.päivä ja tätä kirjoittaessa se on siis ollut pelattavana noin kaksi kuukautta. Peliä on markkinoitu näkyvästi. Peli mainittiin Kymmenen Uutisissa ja siitä kirjoitettiin pieni artikkeli Tekniikka & Talous -lehdessä 24.8.2012. Artikkelin mukaan peli keräsi ensimmäisen kuukauden aikana noin 5000 pelaajaa. Pelin varsinainen julkaisu ja markkinointi alkoi 21. elokuuta. (Virtanen 2012.)

Yoga Retreatin menestystä on vielä hankala arvioida. Tiinalla on kuitenkin ollut minulle kysyntää vieläkin näin pelin julkaisemisen jälkeen. Tätä opinnäytetyötä tehdessäni sain vielä piirtää esineitä peliin ja todennäköisesti saan vielä jatkossakin. Facebook-pelit päivittyvät ja simulaatiopeleistä tekeminen tuskin koskaan loppuu kesken. Näin työntekijänä koen tämän suureksi eduksi. Töitä ainakin riittää niin kauan kuin pelille on kysyntää ja suosiota.

Olenko tyytyväinen omaan työhöni? Taiteilija on aina itsensä pahin arvostelija ja olin aluksi hiukan epäileväinen siitä, miten tässä kävisi. Olen kuitenkin sitä mieltä, että onnistuin työssäni. Onnistuin piirtämään kauniita ja värikkäitä esineitä, töihini oltiin tyytyväisiä ja sain positiivista palautetta. Uskon, että työni ovat peliin tyylin sopivia ja saavat Yoga Retreatin erottumaan muista Facebookin tarjoamista peleistä. Opin myös rutkasti kärsivällisyyttä etätyöskentelyn parissa ja pienten asioiden muokkaamisessa. Sain paljon kokemusta grafiikan tekemisestä peliin ja uskon tämän projektin olleen hyödyllinen tulevaisuutta ajatellen.

Facebookin ongelmista huolimatta se on silti yksi Internetin vaikutusvaltaisimmista ja suosituimmista sivustoista ja sen käyttäjämäärä on huikea. Se on varmastikin suosittu julkaisualusta monille tuleville pelinkehittäjille. Toivon, että tästä työstä ja havainnoistani on ollut hyötyä muille pelialan opiskelijoille sillä uskon, että monet tulevat joskus työskentelemään samankaltaisten projektien parissa.

Lähteet

- Kauppinen, Jukka O. 2012, Facebook-pelien suosio laskussa [verkkodokumentti]
<<http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/facebook-pelien-suosio-laskussa>>(luettu 3.2.2012)
- Newsroom.FB, 2012, Facebook-tilastoja [verkkodokumentti]
<<http://newsroom.fb.com/content/default.aspx?NewsAreaId=22>> (luettu 21.8.2012)
- Reinikainen, Pauli. 2012, Nämä Facebook-pelit koukuttavat eniten [verkkodokumentti]
<http://iltalehti.fi/digi/2010101112499948_du.shtml>(luettu 3.2.2012)
- Tietokone, 2012, Facebook-pelit ovat miljardibisnestä [verkkodokumentti]
<http://www.tietokone.fi/uutiset/facebookin_pelit_ovat_miljardibisnesta>(luettu 3.2.2012)
- Virtanen, Sofia. 2012, "Suomesta maailman ensimmäinen online-joogapeli", 24.8.2012.
Tekniikka & Talous
- Wikianswers, 2012, What is Isometric View? [verkkodokumentti]
<http://wiki.answers.com/Q/What_is_isometric_view> (luettu 7.8.2012)
- Wikipedia, 2012a, Facebook [verkkodokumentti]
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Facebook>> (luettu 21.8.2012)
- Wikipedia, 2012b, Habbo [verkkodokumentti]
<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Habbo>>(luettu 15.8.2012)
- Wikipedia, 2012c, History of Facebook [verkkodokumentti]
<http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Facebook> (Luettu 21.8.2012)
- Wikipedia, 2012d, Isometric Graphics in Video Games and Pixel Art [verkkodokumentti]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Isometric_graphics_in_video_games_and_pixel_art>
(luettu 7.8.2012)
- Wikipedia, 2012e, Isometric Projection [verkkodokumentti]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Isometric_projection> (luettu 7.8.2012)
- Wikipedia, 2012f, The Sims [verkkodokumentti]
<http://fi.wikipedia.org/wiki/The_Sims> (luettu 22.8.2012)
- Yle Uutiset, 2012, Facebook-pelit tehdään koukuttamaan [verkkodokumentti]
<http://yle.fi/uutiset/facebookpelit_tehdaan_koukuttamaan/5402640>(luettu3.2.2012)
- Zilliacus, Tiina. 2011, Raison d'être [verkkodokumentti]
<<http://gajatrystudios.com/2011/11/>> (Luettu 4.8.2012)
- Zilliacus, Tiina. 2012, "Yoga Retreat Design Document" [PDF]

Kuvalähteet

Kuvio 1, History of Facebook, Wikipedia

<http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Facebook> (luettu 21.8.2012)

Kuvio 2, Facebook sovelluskeskus, Facebook

<<http://www.facebook.com/appcenter/category/simulationgames/?platform=allplatforms>> (luettu 21.8.2012)

Kuvio 3, Animal Crossing (työnimi), Suomen Nintendo-sivu

<<http://nintendo.fi/nintendo-3ds/pelit/animal-crossing-tyonimi>> (luettu 23.8.2012)

Kuvio 4, The Ville, kuvakaappaus The Ville -pelistä

<http://www.facebook.com/appcenter/playtheville?fb_source=appcenter> (luettu 22.8.2012)

Kuvio 5, FarmVille, kuvakaappaus FarmVille -pelistä

<http://www.facebook.com/appcenter/onthefarm?fb_source=appcenter> (luettu 22.8.2012)

Kuvio 6, Kuvio 7, Café World, kuvakaappaus Café World -pelistä

<http://www.facebook.com/appcenter/cafeworld?fb_source=appcenter> (luettu 22.8.2012)

Kuvio 8, Pet Society, kuvakaappaus Pet Society -pelistä

<http://www.facebook.com/appcenter/petsociety?fb_source=appcenter> (luettu 22.8.2012)

Kuvio 10, Isometric Projection, Wikipedia

<http://en.wikipedia.org/wiki/Isometric_projection> (luettu 7.8.2012)

Kuvio 11, Q Bert, Wikipedia

<http://en.wikipedia.org/wiki/Q_bert> (luettu 23.8.2012)

Kuvio 12, Diablo, Wikipedia

<http://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_%28video_game%29> (luettu 23.8.2012)

Kuvio 13, Habbo Hotel, Wikipedia

<<http://fi.wikipedia.org/wiki/Habbo>> (luettu 15.8.2012)

Peli

Yoga Retreat -peliä voi pelata osoitteessa:

<http://www.facebook.com/yogaretreatgame>

Kollaasi

Kokoelma erilaisista esineistä ja grafiikasta, jota tein Yoga Retreat -peiliin ja sen Facebook-sivulle.

