

Konseptitaide

Pelikonseptin visualisoiminen

Pekka Matala

Opinnäytetyö

Koulutusala Kulttuuri	
Koulutusohjelma Teollinen muotoilu	
Työn tekijä(t) Matala, Pekka	
Työn nimi Konseptitaide – pelikonseptin visualisoiminen	
Päiväys 6.5.2013	Sivumäärä/Liitteet 61/0
Ohjaaja(t) Silfver, Jouni	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
Tiivistelmä	
<p>Opinnäytetyö sisältää konseptitaidetta ja visualisointeja pelikonseptiin. Tarkoitus oli kehittää visualisointitaitoja, koska tulevaisuudessa tekijä tulee elättämään itsensä konseptitaiteilijana. Painopiste on enemmän konseptitaiteessa ja visualisoinneissa, kuin pelikonseptin kehittämisessä.</p> <p>Visualisoinneissa käytetään Feng Zhun oppeja pohjana. Tarkoitus ei kuitenkaan ollut kopioida suoraan hänen tyyliään tai tekniikkaansa. Työskentelyprosessista on tehty video, joka on saatavilla tämän opinnäytetyön liitteenä. Pelikonseptin suunnitteluprosessissa noudatetaan Jesse Schellin The art of game design: a book of lenses -kirjan oppeja.</p> <p>Tarkoitus oli luoda viimeisteltyjä ja uskottavia visualisointeja, joilla todennetaan tekijän osaaminen ja taidot visualisointien ja konseptitaiteen luonnissa. Henkilökohtaisten taitojen kehittäminen oli opinnäytetyön tärkein aspekti. Lopulliset tuotokset tulevat olemaan kuvallisia visualisointeja sekä videoita. Näillä videolla käydään läpi työprosessin eri vaiheet, sekä havainnollistetaan kuinka visualisoinnit syntyvät.</p>	
Avainsanat konseptitaide, visualisointi, taidot, kehittäminen, opinnäytetyöyhteisö, cool13	

Field of Study Cultur			
Degree Programme Industrial design			
Author(s) Matala, Pekka			
Title of Thesis Concept art – visualizing game concept			
Date	6.5.2013	Pages/Appendices	61/0
Supervisor(s) Silfver, Jouni			
Client Organisation /Partners			
<p>Abstract</p> <p>Subject of this thesis is concept art and visualizations for a game concept. Objective was to improve visualization skills because in the future author will likely earn living as a concept artist. The focus was more on the concept art and visualizations than developing a game concept.</p> <p>Feng Zhu's theory and thoughts are used as a base for visualizations. Intention was not to copy his rendering style or techniques. Working process is captured in the two videos which are the attachments of this bachelor degree. The planning process of the game concept is based on Jesse Schell's teachings, which he presents in "The art of game design: a book of lenses".</p> <p>Aim was to make finalized and believable visualizations which act as an evidence of authors rendering and visualization skills. Developing and improving professional skills was the most important aspect in my thesis. Final results are the visualizations and the videos. On these videos are presented different phases of the process and how renderings are made.</p>			
<p>Keywords concept art, visualizing, skills, improve, opinnäytetyöyhteisö, cool13</p>			



Kuva 1.

© Matala 2013.

PLM-19.2.13

“Haluan kiittää anonyymit opinnäytetyöntekijät vertaistukiryhmää ja siihen kuuluvia tai kuuluneita henkilöitä, joiden ansiosta sain järkeä työskentelyyni sekä ylipäättänsä tähän opinnäytetyöhön. Teidän ansiostanne olen päässyt tähän pisteeseen jossa olen nyt. Kiitoksia paljon ja kaikkea hyvää teille nyt ja tulevaisuudessa.”

Pekka Matala

SISÄLLYS

Prologi	
Johdanto 1.0	9
Alkupamaus	
Päämääräni 2.0	10
Mitä on	
Konseptitaide 3.0	12
Estetiikka 3.1	14
Työkalut 3.2	15
Teoriaa ja taustatietoa	
Hauskaa(ko) 4.0	19
Pelin määrittely 4.1	20
Peligenre ja kohderyhmä 4.2	12
Mestarini 4.4	21
Itse asiaan	
Alkuvaikeudet 5.0	22
Prosessin kuvaus 5.1	23
Visualisointi 5.2	26
Lopulliset visualisoinnit 5.3	29
Epilogi	
Saavutukseni 6.0	52
Lähteet	54
Aineistot	57
Tuotetut aineistot	58
Kuvaluettelo	58
Customer help	59



Kuva 2.

PROLOGI

Prologi

Johdanto 1.0

Alkupamaus

Päämääräni 2.0

Mitä on

Konseptitaide 3.0

Estetiikka 3.1

Työkalut 3.2

Teoriaa ja taustatietoa

Hauskaa(ko) 4.0

Pelin määrittely 4.1

Peligenre ja kohderyhmä 4.2

Mestarini 4.4

Itse asiaan

Alkuvaikeudet 5.0

Prosessin kuvaus 5.1

Visualisointi 5.2

Lopulliset visualisoinnit 5.3

Epilogi

Saavutukseni 6.0

Lähteet

Aineistot

Tuotetut aineistot

Kuvaluettelo

Customer help

1.0 Johdanto

Opinnäytetyöni aihe on pelikonseptin visualisointi. Tarkoitukseni on parantaa taitojani konseptitaiteen työstämisessä prosessin jokaisella osa-alueella. Samalla valmennan omia taitojani ja kykyjäni vastaanottaa työelämän haasteet, koska tulen elättämään itseni konseptitaiteilijana tulevaisuudessa.

Valitsin aiheen, koska piirtäminen on kiinnostanut minua aina. Aloitetuani nykyiset opintoni kiinnostukseni konseptitaiteen tekemiseen on vain kasvanut.

Tämän olen huomannut projektien ja kurssien aikana. Tuotteen tekninen toteutus tai muotin valmistusprosessin pohtiminen ei välttämättä ole se asia, mitä haluan tehdä tulevaisuudessa. Muun muassa tästä syystä viime aikoina olen tullut vakuuttuneeksi, että konseptitaide on juuri se asia, mitä haluan tehdä tulevaisuudessa ja jossa haluan tulla hyväksi. Tästä syystä näin opinnäytetyön loistavana tilaisuutena taitojeni kehittämiseksi.

ALKUPAMAUS

Prologi

Johdanto 1.0

Alkupamaus

Päämääräni 2.0

Mitä on

Konseptitaide 3.0

Estetiikka 3.1

Työkalut 3.2

Teoriaa ja taustatietoa

Hauskaa(ko) 4.0

Pelin määrittely 4.1

Peligenre ja kohderyhmä 4.2

Mestarini 4.4

Itse asiaan

Alkuvaikeudet 5.0

Prosessin kuvaus 5.1

Visualisointi 5.2

Lopulliset visualisoinnit 5.3

Epilogi

Saavutukseni 6.0

Lähteet

Aineistot

Tuotetut aineistot

Kuvaluettelo

Customer help

2.0 Päämääräni

Opinnäytetyöni tarkoituksena on:

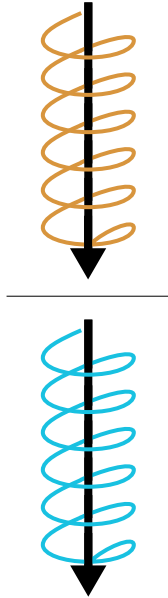
- Omien taitojen kehittäminen
- Työprosessin haltuunotto
- Työelämän haasteisiin valmistautuminen
- Työkalujen tehokas käyttö.

Opinnäytetyöni konkreettiset tulokset ovat pelikonseptin visualisointeja. Kyseessä ei ole niin kutsuttu toimeksianto eli mikään oikea pelinkehitystiimi ei ole toteuttamassa tai alkamassa toteuttamaan pelikonseptiä. Olen lähestynyt muutamia alan toimijoita ja kysellyt heidän kiinnostustaan, mutta vastakaikua ei ole kuulunut. Tämä ei kuitenkaan ole vaikuttanut työskentelyyni millään tavalla. Tietenkin ulkopuolisen tahon mielipide ja palaute olisi ollut arvokasta ja tervetullutta lopullisia visualisointeja arvioitaessa.

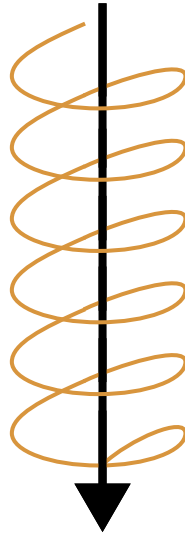
En asettanut itselleni mitään määrällistä tavoitetta pelikonseptin visualisoinnissa. Panostin laatuun, koska konseptitaiteilija painottaa visualisoinneissa ulkonäköä ja tunnelmaa. Voisi sanoa, että hän "myy" idean. Esimerkkinä kaksi konseptitaiteilijaa, jotka molemmat työskentelevät saman tuotannon kanssa. Toisella on älyttömän hyvä idea, mutta itse presentaation laatu ja visuaalinen näyttävyys ei ole korkealla tasolla. Vastaavasti toisen konseptitaiteilijan idea ei ole niin maata mullistava, mutta hänen tuottamansa presentaatio on hieno ja teknillisesti laadukas niin monesti paremman presentaation tekijän idea tulee valituksi. (Design cinema 48) Tästä johtuen laatuun panostaminen oli mielestäni perusteltua ja järkevää, koska kun ensin hallitsee työkalut niin visualisointien määrä tulee nousemaan ajan kanssa harjoituksen myötä.

Omassa suunnittelu- ja työskentelyprosessissa palautteen saanti on ensiarvoisen tärkeää. Yhtenä palautekanavana perustimme luokkatovereideni kanssa google+ piirin Savonia - OIS-opinnäytetyö (1). Palvelun kautta oli mahdollista näyttää töitään toisille, antaa palautetta tai purkaa tunteitaan. Tämän lisäksi kokoonnuimme kerran viikossa koulun tiloihin opinnäytetyöpalaveriin. Tilaisuudessa jokainen sai esitellä tuotoksiaan, joita toiset kommentoivat rakentavalla palautteella. Lisäksi tilaisuuksissa järjestettiin aivoriisiä (eng. brainstorming), jotka auttoivat monia ideoimisessa sekä opinnäytöiden eteenpäin saamisessa. Itselleni palaverit olivat erittäin hyvä asia, koska niiden ansiosta sain monia ideoita ja parannusehdotuksia.

TILANNE ENNEN TYÖSUUNNITELMASEMINAARIA

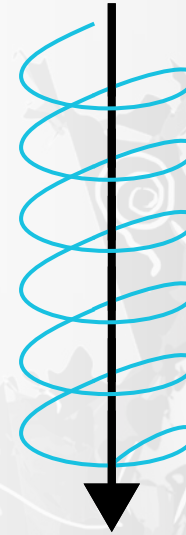


PELI-IDEA



PELIKONSEPTI

KONSEPTITAIDE



OMAT TAITOT / VISUALISOIMINEN

Kaavio 1. Hujanen 2013. Visualisointi Matala 2013

Henkilökohtaisesti pidin kokoontumisia koulun tiloihin parempana kuin google+ ryhmää. Arvostan kasvokkain annettua palautetta enemmän kuin tietokoneen näytöltä luettuna. Tämä tosin on makuasia ja mikä toimii toiselle, ei välttämättä toimi toiselle.

Itselleni erittäin tärkeä ja käännteentekevä vaihe opinnäytetyössäni oli työsuunnitelmaseminaarini. Saamani palaute auttoi minua päättämään lopullisesti suunnan, johon lähdin viemään opinnäytetyötäni. Alun alkaen olin suunnitellut tekäväni pelikonseptin, joka olisi niin loppuun asti mietitty ja toteutuskelpoinen, että sen voisi esitellä peliteemille. Muutin tätä ta-

voitetta hieman. Suurin syy oli aika ja sen asettamat rajoitteet. Yksin koko pelikonseptin miettiminen ja suunnittelu olisi ollut niin valtava prosessi, ettei sitä yksinkertaisesti olisi ollut järkevää lähteä toteuttamaan käytettävissä olevan ajan puitteissa.

“Tällä hetkellä tuntuu, että sinulla on kaksi opparia menossa rinnakkain. Toinen on pelioppari ja toinen on concept art -oppari.” (Hujanen 2013)

Hän puki erittäin hyvin sanoiksi ja kaavioiksi minun sen hetkisen ongelmani. Olin tavallaan tekemässä kahta opinnäytetyötä yhtä aikaa. Toinen oli pelikon-

septi- ja toinen konseptitaideopinnäytetyö **[Kaavio1]**. Pelikonseptissa pohdin liikunnallista peliä, joka rohkaisisi liikkumaan ja urheilemaan. Minun piti päättää, kumman suunnan valitsen. Valinta ei ollut helppo, koska olin työstänyt molempia rinnakkain tähän asti. Kahden opinnäytetyön yhtäaikainen työstäminen olisi luonut ajallisesti niin valtavan paradoksin josta ei olisi ollut ulos pääsyä. Tässäkin suhteessa työsuunnitelmaseminaarilla oli tärkeä asema tulevaisuuden kannalta. Työsuunnitelmaseminaarin jälkeen päätin, että nimenomaan konseptitaide on se suunta johon keskityn ja johon panostan siitä hetkestä eteenpäin.

(*) <https://plus.google.com/u/0/communities/104047836881120444819>

MITÄ ON

Prologi

Johdanto 1.0

Alkupamaus

Päämääräni 2.0

Mitä on

Konseptitaide 3.0

Estetiikka 3.1

Työkalut 3.2

Teoriaa ja taustatietoa

Hauskaa(ko) 4.0

Pelin määrittely 4.1

Peligenre ja kohderyhmä 4.2

Mestarini 4.4

Itse asiaan

Alkuvaikeudet 5.0

Prosessin kuvaus 5.1

Visualisointi 5.2

Lopulliset visualisoinnit 5.3

Epilogi

Saavutukseni 6.0

Lähteet

Aineistot

Tuotetut aineistot

Kuvaluettelo

Customer help

3.0 Konseptitaide

Konseptitaide (eng. Concept art) on kuvitusta jolla pyritään välittämään tietty muotoilu, tunnelma, tai mielikuva, joko elokuva-, peli-, animaatio- tai sarjakuvatuotannossa. (Wikipedia, Concept art)

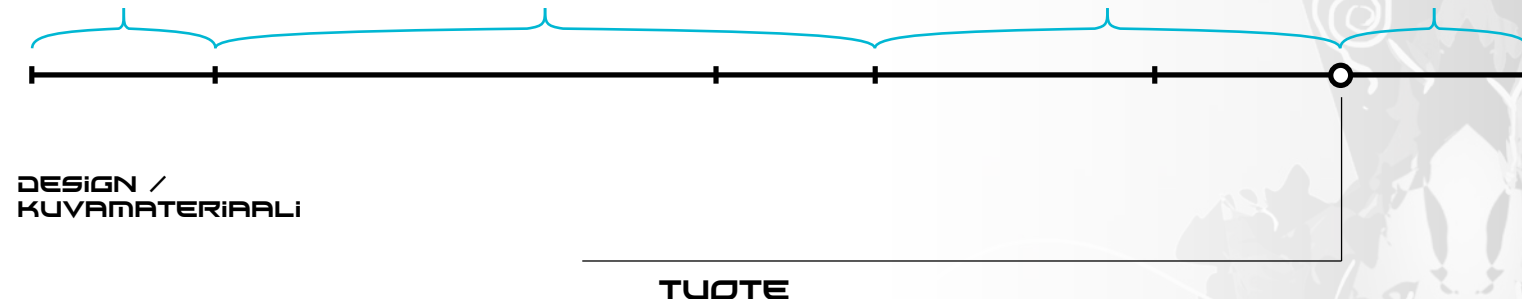
Konseptitaiteilijat ovat monesti pohjakoulutukseltaan muotoilijoita. He ovat erikoistuneet konseptitaiteeseen ja visualisointiin. Tietenkin hyviä visualisointitaitoja arvostetaan ja tarvitaan myös tuotannon muissa vaiheissa, mutta ennen kaikkea prosessin alussa. [**Kaavio 2, s. 13**] Yleensä konseptitaiteilija työskentelee esituantovaiheessa. Konseptitaiteella luodaan pohja tuotannolle ja sitä käytetään inspiraatiota antavana mate-

ESITUOTANTO

TUOTANTO

JÄLKITUOTANTO

KULUTTAJA



Kaavio 2. Zhu 2012. Mukaellen Matala 2013

riaalina kehitystiimille. Konseptitaiteilija tai taiteilijat luovat perustukset, jonka päälle kaikki rakentuu. Hän on tavallaan betonimies, joka valaa perustuksen taloon. Ilman sitä ei voi alkaa pystyttämään seiniä. Tai tietysti voi, mutta onko siinä mitään järkeä.

Konseptitaiteilijan yksi tärkeimmistä ominaisuuksista on pystyä luomaan jotain tyhjistä, jotain, mikä ei ole tästä maailmasta. Otetaan helppona esimerkkinä science fiction -elokuvat. Tämän kategorian tarinoissa on yleensä käytössä edistynyttä teknologiaa, avaruusaluksia, vieraita elämänmuotoja ja toimintalogiikoita, jotka poikkeavat täysin normaaleista (*). Vaikka kaikkia toiminteita tai logiikoita ei elokuvassa selitettäisi sen enempää tai joihin katsoja ei kiinnitä

huomiota niin kuitenkin kaikki täytyy suunnitella ja päättää niiden toimintaperiaatteet. Kuten minkälainen lihaksisto vieraalla elämänmuodolla on, kuinka se hankkii ravintonsa, lisääntyy, ja mikä on sen asema biologisessa hierarkiassa. (Wikipedia, biologinen hierarkia) Kuinka avaruusaluksat lähtevät ja saapuvat tukialukselle, kuinka niitä huolletaan, miten, missä huolto tapahtuu. Minkälaisia työkaluja käytetään vai voidaanko puhua edes työkaluista. Onko heillä käytössä toisenlainen korjauslaitteisto. Jos on niin se täytyy suunnitella ja miettiä, kuinka se voisi mahdollisesti toimia. (Design cinema 42)

Konseptitaiteilijan ideat ja visualisoinnit kertovat siis, kuinka jokin voisi toimia. Hänen ideoimansa lopputulos on ratkaisu ongelmaan. (Design cinema 53) Alku-

vaiheen konseptoinnissa ja visualisoinnissa syntyvä materiaalin ja ideoiden määrä on valtava kun ottaa huomioon, että kaikki ideat eivät pääse tuotantoon asti. Tämä on tietysti ymmärrettävää, koska vain parhaat ideat kelpuutetaan jatkokon-

Monesti konseptitaiteilija haluaa, että visualisointi näyttää nopeammin tehdyiltä, kuin se oikeasti on. Halutaan luoda mielikuva, että kuvan tekemiseen on käytetty 30 minuuttia, vaikka oikeasti siihen on käytetty kaksi tuntia. (Hirvonen 2011)

Seuraavalla aukeamalla on esimerkkejä konseptitaiteesta.

(* Normaalilla tarkoitan tässä tilanteessa kuinka esimerkiksi olemme tottuneet käyttämään ovea. Kahvaa vääntämällä ja joko työntämällä tai vetämällä oven saa aukeamaan.

Prologi

Johdanto 1.0

Alkupamaus

Päämääräni 2.0

Mitä on

Konseptitaide 3.0

Estetiikka 3.1

Työkalut 3.2

Teoriaa ja taustatietoa

Hauskaa(ko) 4.0

Pelin määrittely 4.1

Peligenre ja kohderyhmä 4.2

Mestarini 4.4

Itse asiaan

Alkuvaikeudet 5.0

Prosessin kuvaus 5.1

Visualisointi 5.2

Lopulliset visualisoinnit 5.3

Epilogi

Saavutukseni 6.0

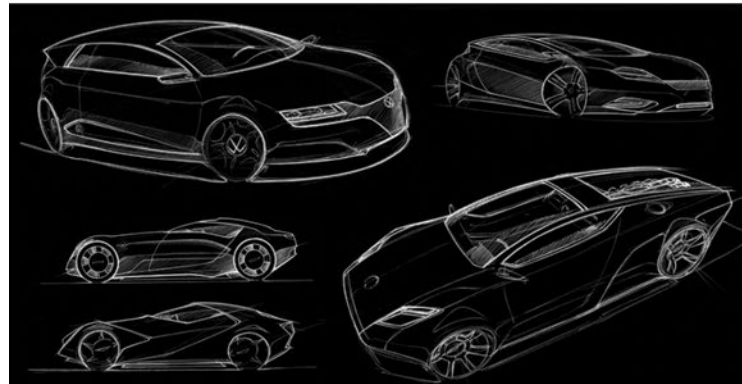
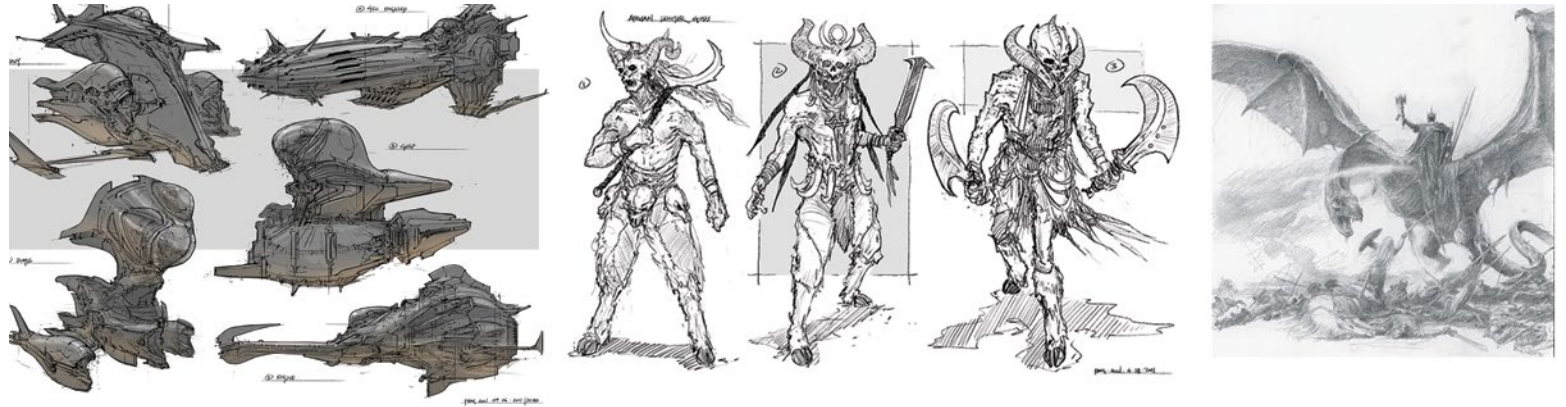
Lähteet

Aineistot

Tuotetut aineistot

Kuvaluettelo

Customer help



3.1 Estetiikka

Konseptitaiteilijan tärkeimpiä ominaisuuksia on luoda jotain uutta. Monesti suunnittelussa kaikki kuitenkin perustuu tavalla tai toisella jo olemassa olevaan. Otetaan tarkka-ampujan ase videopeleissä. Se on melkein aina pitkänomainen ase, jossa on jonkinlainen kiikaritähän päällä. Vaikka pelaaja ei tietäisi aseesta mitään, niin kuitenkin sen ensi kertaa nähdessään hän osaa yhdistää, että tuo ase luultavastikin sopii tai on tarkoitettu tarkka-ampujalle. (Design cinema 41) Tärkeää on antaa katsojalle

jotain mihin samaistua ja johon verrata näkemäänsä ja/tai kokemaansa. Estetiikalla on tärkeä merkitys suunnittelussa, koska jokainen pystyy piirtämään vesihirviön jolla on piikkejä selässä ja joka pystyisi nielaisemaan kokonaisen laivan. Jos vesihirviö kuitenkin näyttää enemmän maalla elävältä kuin vedessä uivalta liskolta, syntyy katsojan mielessä ristiriita. Hän vertaa näkemäänsä vesihirviötä henkilökohtaisiin mielikuviiin. Jos nämä mielikuvat eivät täsmää, niin hirviön uskottavuus laskee, koska sen muoto ja ulkonäkö eivät täsmää estetiikan kanssa. (Zhu 2012, mukaellen Matala 2013)

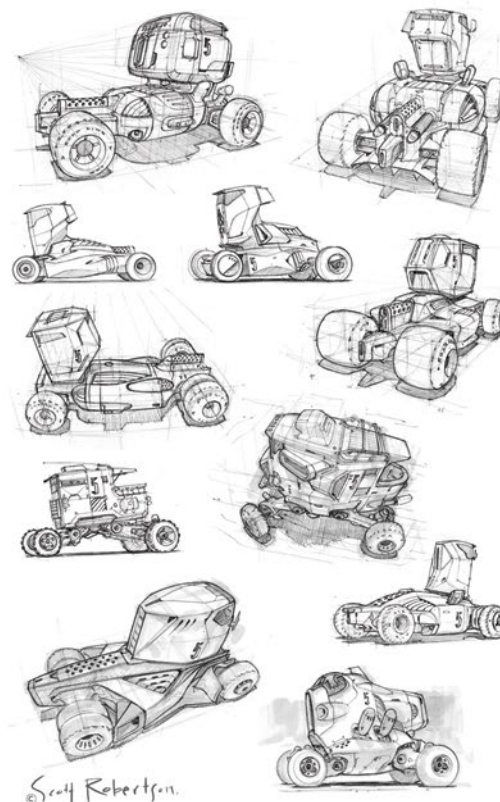
Tämä sama estetiikka pätee kaikkeen: ympäristöihin, hahmoihin, esineisiin, ja ajoneuvoihin. Kaikki riippuu halutun mielikuvan ja tunnelman luomisesta katsojalle. Jos tarkoituksena on suunnitella sotapeli, jossa halutaan ilmentää, että sodan eri osapuolilla on käytettävissä matalantason teknologiaa, niin ei ole mitään järkeä alkaa suunnittelemaan sci-fi aseista lasereineen ja teleporteineen. Ise ainakin ottaisin lähtökohdaksi toisen maailmansodan ja käyttäisin sen ajan teknologiaa pohjana tuotoksille (Aesthetics).



BY LAMMEL RUSSEN
© 2009 Bethesda Softworks LLC. All Rights Reserved.



Kuvakollaasi - Concept Art



Scot Robertson

3.2 Työkalut

Omassa työssäni perinteinen media eli paperi ja kuulakärkikynä ovat käytössä lähinnä visualisoinnin alkuvaiheissa. Työskentelynopeus on ylivertainen, koska ideoidessa keskittyy idean tallentamiseen ja kokonaiskuvan vangitsemiseen paperille. Kaikenlainen kikkailu ja tekniikalla pelaaminen jää pois. Henkilökohtaisesti käytän mieluummin perinteistä mediaa ideoinnin alkuvaiheissa kuin digitaalista.

Pelikonseptien visualisoinneissa käytin pääsääntöisesti Adobe Photoshop CS6 -versiota. Vaikka olen käyttänyt ko. ohjelmaa jo vuosia, niin tästä huolimatta tunsin, etten hallitse sitä vielä aivan täysin. Opinnäytetyöni aikana tuo tunne lieventyi, ja olenkin oppinut paljon ohjelman käytöstä. Ohjelman kaikkia ominaisuuksia tuskin tulen tarvitsemaan koskaan. Päätyökalujen ja ominaisuuksien käyttö ja hallitseminen ovat opinnäytetyöni aikana parantuneet selvästi.

Wacom on itselleni synonyymi piirtoalustoista. Omistan Wacom Intuos 4 -mallin, jota olen käyttänyt visualisointeja tehdessäni.

Prologi

Johdanto 1.0

Alkupamaus

Päämääräni 2.0

Mitä on

Konseptitaide 3.0

Estetiikka 3.1

Työkalut 3.2

Teoriaa ja taustatietoa

Hauskaa(ko) 4.0

Pelin määrittely 4.1

Peligenre ja kohderyhmä 4.2

Mestarini 4.4

Itse asiaan

Alkuvaikeudet 5.0

Prosessin kuvaus 5.1

Visualisointi 5.2

Lopulliset visualisoinnit 5.3

Epilogi

Saavutukseni 6.0

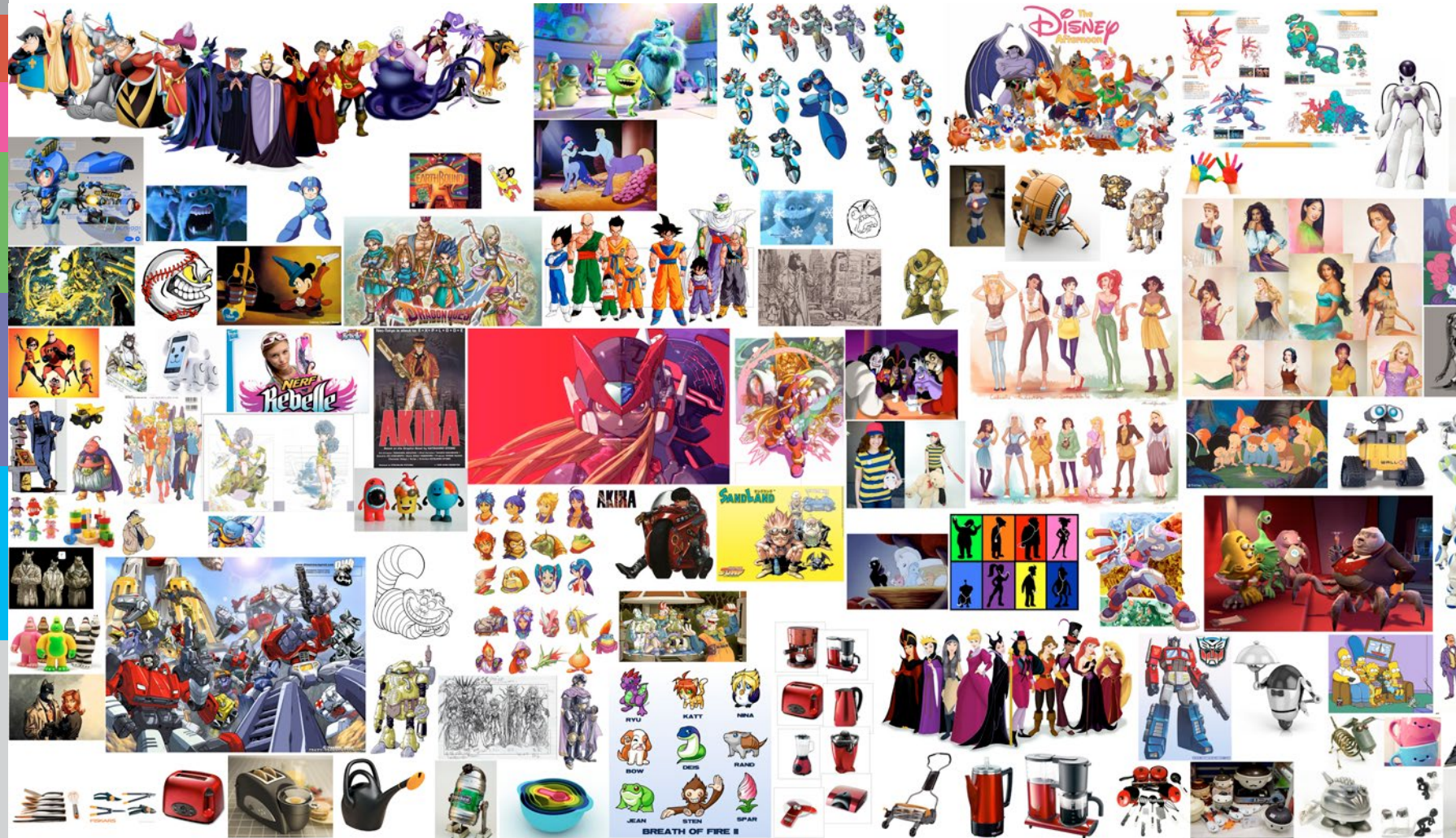
Lähteet

Aineistot

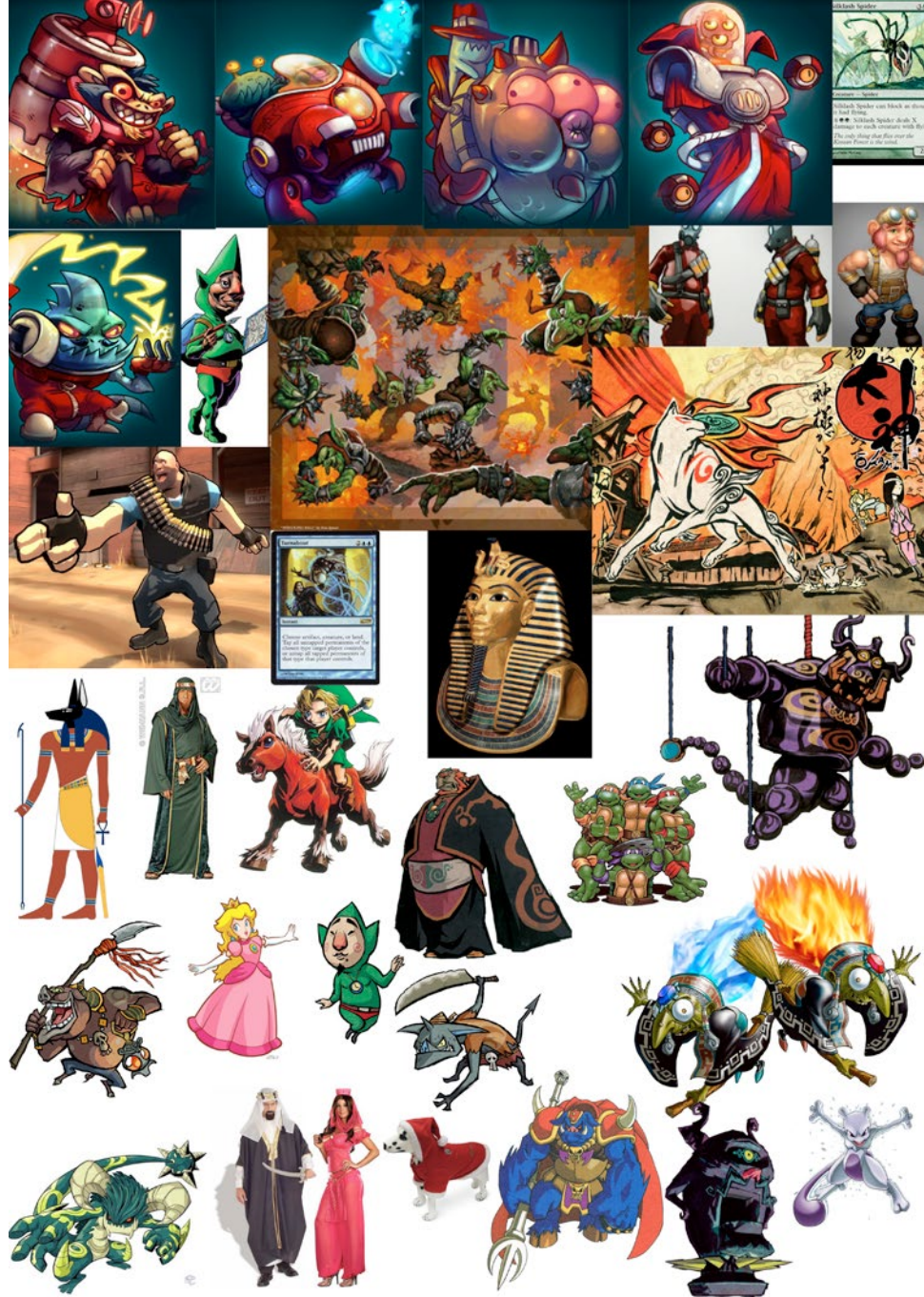
Tuotetut aineistot

Kuvaluettelo

Customer help



Moodboard, Matala 2013



Yhdeksi tärkeimmistä työkaluista itselleni nousivat mood- ja styleboard. Näiden ansiosta sain pidettyä tunnelman ja tyylin samanlaisena koko opinnäytetyön ajan. Moodboardin (suom. tunnelmataulu) tarkoitus on toimia nimensä mukaisesti oikean tunnelman luojana (Moodboard). Kokosin kuvat käyttäen kuvahakukonetta. Kuvien sisällöllä ei ollut merkitystä valinnoissa, vaan tunnelmalla ja mielikuvalla.

Seuraavaksi pohdin tyyliä sekä tekniikkaa, jolla toteutan visualisoinnit. Tein tästä oman styleboardin. En tiedä, onko tämä oikea nimitys ko. taululle, mutta tulen jatkossa käyttämään tätä nimitystä. Styleboardin tarkoitus on toimia innoittajana ja suunnan näyttäjänä sille, minkälaista tyyliä haetaan.

TEORiAA JA TAUSTATiETOA

Prologi

Johdanto 1.0

Alkupamaus

Päämääräni 2.0

Mitä on

Konseptitaide 3.0

Estetiikka 3.1

Työkalut 3.2

Teoriaa ja taustatietoa

Hauskaa(ko) 4.0

Pelin määrittely 4.1

Peligenre ja kohderyhmä 4.2

Mestarini 4.4

Itse asiaan

Alkuvaikeudet 5.0

Prosessin kuvaus 5.1

Visualisointi 5.2

Lopulliset visualisoinnit 5.3

Epilogi

Saavutukseni 6.0

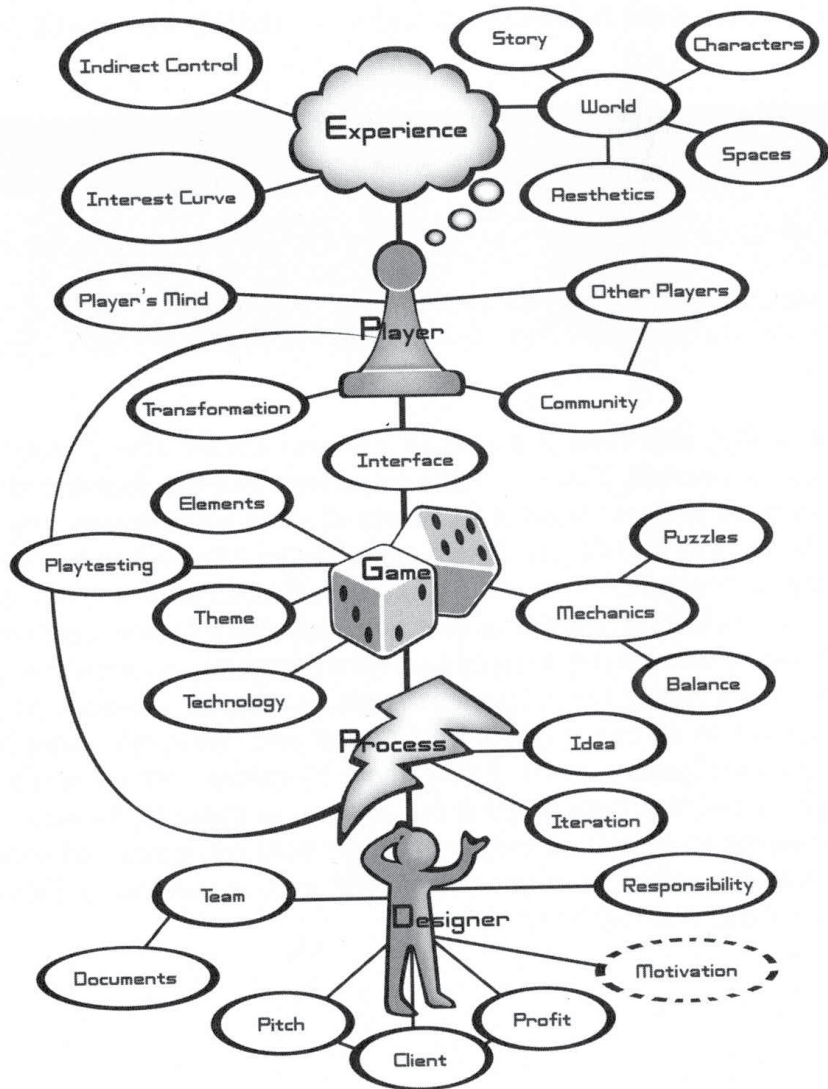
Lähteet

Aineistot

Tuotetut aineistot

Kuvaluettelo

Customer help



Kaavio 3. Schell 2010.

© Matala 2013.

4.0 Hauskaa(ko)

Minkä takia pelejä pelataan ja leikkejä leikitään? Mitä se hyödyttää? Eikö olisi paljon järkevämpää keskittyä omien taitojensa kehittämiseen ja oppimiseen. Luultavastikin, jos se olisi hauskaa. Mistä sitten tiedän, että opiskelu ei ole hauskaa? Uskallan väittää, että jos ei aivan kaikilla niin melkein kaikilla on ollut aika, jolloin mikään ei kiinnosta ja kaikki menee, tai ainakin tuntuu menevän ei-haluamalla tavalla. Tässä suhteessa itse ainakin muistan, kuinka läksyjen lukeminen ei kiinnostanut ollenkaan varsinkaan yläasteella. Se oli sitä ainaista kirjojen lukemista ja ulkoa opettelua. Ei ollenkaan hauskaa. Tein aina läksyt mahdollisimman äkkiä, jotta jäi aikaa muulle, kuten pelaamiselle ja ulkona olemiselle. Se oli hauskaa. Siinä aika kului kuin siivillä ja mieli oli virkeänä.

Minkä takia sitten jotkin ihmiset käyttävät jopa enemmän aikaa elämästään pelille kuin työnteolle ja/tai opiskelulle? Mikä saa heidät palaamaan pelin ääreen uudestaan ja uudestaan? Olisiko mahdollista, että he pitävät pelaamisesta. Voisivatko he kokea oppivansa paremmin asioita pelaamalla kuin koulun penkillä? Kenties peli tarjoaa heille sellaisen oppimispolun, joka sopii heille. Lisäksi he voivat päättää, kuinka he oppivat ja milloin.

Koulussa on jakson lopussa tentti, jossa testataan oppilaan osaaminen. Tämä siis tarkoittaa, että on pakko oppia jakson aikana tietyt asiat. Tentissä on aikaraja, jonka aikana sinun täytyy suoriutua tehtävistä, joita sinulle asetetaan. Onko tämä hauskaa? Alussa kenties, mutta kun koko prosessista jää kaikki hauskuus pois, se ei enää innosta. Itse ainakin vihaan tehtäviä, joissa on aikarajoitus.

Miksei opiskelusta voisi tehdä hauskaa? Onhan tähän mennessä tehty opetuspelejä. Näiden pelien ongelma on mielestäni se, että ne ovat nimen mukaisesti opetuspelejä (*). Toinen potentiaalinen ongelma mahdollisesti on, että opetuspelien tekijät itse

(*) Esimerkiksi Nintendo DS peli Big Brain Academy. Peli haastaa pelaajan mm. matematiikassa, päättelyssä, ja nopeudessa. (Big brain academy)

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help

eivät tiedä pelaamisesta tai peleistä mitään. Tämä voi olla yksi syy siihen, minkä takia opetuspelien laatu ei yleensä ole kovinkaan korkea ⁽²⁾. Lisäksi niitä markkinoidaan nimenomaan opetuspeleinä ja ne on tehty opetuspeleiksi. En tosin väitä, että kaikki opetuspelit olisivat huonoja. Hyviäkin on olemassa ⁽³⁾.

Kuntoilupelit painivat mielestäni samassa kategoriassa. Pahimmillaan pelissä kerätään pallukoita, joista saa pisteitä. Näillä pisteillä ei ole mitään merkitystä. Pallukat ovat vain jotain mitä kerätään, koska muuten pelissä ei olisi mitään sisältöä (Kuntoilupelit). Markkinoilla on kyllä myös pelejä, joihin on pyritty tekemään mielenkiintoista sisältöä unohtamatta liikuntaa ja kuntoilua. Yksi tällaisista peleistä on Zombies, Run! Henkilökohtaisesti en ole testannut ko. peliä, mutta ainakin se kuulostaa hauskalta paperilla ⁽⁴⁾.

Mikä on hauskaa? Siihen ei ole luullakseni ole olemassa yhtä oikeaa vastausta. Seuraavaksi esittelen yhden teorian ilon ja hauskuuden määrittelystä. Kappale ja sen sisältämä määritelmä on vapaa suomennos Jesse Schellin kirjasta The art of game design: book of lenses (Schell 2010). Olen ottanut siihen mukaan vain pääkohdat.

Peli on jotain mitä pelataan.

Kuinka peli eroaa lelusta? Pelit ovat paljon monitulkaisempia kuin lelut.

Lelu on jotain jonka kanssa pelataan.

Kavereiden kanssa voi myös pelata ja he ei ole leluja. Lelut ovat esineitä.

Lelu on objekti jonka kanssa pelataan.

Saatan leikkiä teippirullalla kun olen puhelimessa. Tekeekö se teippirullasta lelun? Kenties, vaikkei ihan hyvää lelua. "Ilo" on yksi konjunktio ⁽⁵⁾ joka mainitaan lelujen yhteydessä.

Hyvä lelu on objekti, jonka kanssa on ilo pelata.

Mitä tarkoitamme "ilolla"? Onko se mielihyvää tai nautintoa? Molemmat ovat osa iloa. Ilo on yleisesti ottaen jotain mikä koostuu yllätyksistä.

Ilo on yllätyksiä täynnä olevaa hauskuutta. (Schell 2010, 26)

Mielestäni yllä olevassa kappaleessa on kiteytetty nä tämän hetkinen ongelma pelien kohdalla. Kun ne ovat käyttäneet kaikki korttinsa, ne lakkaavat olemasta hauskoja. Ilo katoaa niitä pelatessa eivätkä ne enää innosta. Ne on suunniteltu käytettäväksi kerran ja sen jälkeen heitettäväksi pois. Esimerkiksi vanhat pihapelit ja leikit ovat minusta erittäin hyviä esimerkkejä kuinka yksinkertaista ideaa soveltamalla ja sääntöjä hieman muuttamalla saadaan peliin tai leikkiin lisää hauskuutta ja mielenkiintoa.

4.1 Pelin määrittely

Toinen asia mitä kannattaa hetki pohtia on mitä peli on. Alla oleva kappale on vapaa suomennos Jesse Schellin kirjasta The art of game design: book of lenses (Schell 2010).

Peli on ongelmaan ratkaisun etsimistä.

Tämä määritelmä ei välttämättä riitä koska työelämässäkin ratkotaan ongelmia, riippuen tietenkin työstä, ongelmasta ja muista tekijöistä. Myös koulussa ratkotaan ongelmia, olivat ne matemaattisia, maantieteellisiä tai kielellisiä. Tästä pitääkin tehdä johtopäätös, että yksinään edellinen määritelmä ei riitä pelin määrittelyyn.

Peli on ratkaisun etsimistä ongelmaan, leikkisällä asenteella lähestymällä.

Mitä tähän pitäisi lisätä. Määritelmä kertoo minusta kaiken oleellisen mitä tarvitsee tietää. Pureskellaan sitä hetki ihan rauhassa.

Ratkaisun etsimistä ongelmaan.

Tämä on helppo. Jos on ongelma, siihen on ratkaisu.

Leikkisällä asenteella.

Tärkein huomio on juurikin tuo leikkisällä. Mikään ei tapa luovuutta ja iloa parhaiten kuin pakottaminen ja vastentahtoisesti tekeminen. Jos Schellin tekemään määritelmään pitäisi jotain lisätä, niin itse lisäisin juurikin tuon määritelmän loppuun.

Peli on ratkaisun etsimistä ongelmaan, leikkisällä asenteella lähestymällä, vapaaehtoisesti ilman pakottamista (Schell 2010, 37 mukaellen Matala 2013).

Nyt tiedämme yhden mahdollisen määritelmän ilolle ja hauskuudelle. Kuinka sitä voi soveltaa eteenpäin? Tämä taitaa olla juurikin se vaikein pala purtavaksi, ja jonka parissa kaikki painivat ja koettavat löytää ratkaisua. Kuten luvun alussa mainitsin, niin asiaan ei varmaankaan ole yksiselitteistä vastausta, vaan se on usean asian summa. Tulevatko ihmiset edelleen pelaamaan ja leikkimään? Luultavastikin, koska se on hauskaa.

Seuraavalla sivulla on yhteenveto luokkatovereideni ilon ja hauskuuden määrittämisestä. Se mikä on huomionarvoista, niin yhdessäolo ja yhdessä tekeminen ovat kaksi tärkeintä asiaa, jotka nousivat vahvimmin esille. Näillä kahdella huomiolla oli vaikutusta, kun pohdin pelikonseptia eteenpäin.

4.2 Peligenre ja kohderyhmä

Pelikonseptin pääidea on liikunnallisuus ja terveiden elämäntapojen opettaminen lapsille koska yleisesti mediassa on viime aikoina nostettu esille lasten ja nuorten huonontunut kunto. Peli ei olisi videopeli vaan korttipeli. Korteissa olisi verbaalisesti kerrottuna ja visuaalisesti kuvailtuna taustatarina(t), sekä ohjeet kuinka pelejä pelattaisiin. Jokainen kortissa

LUOKKATOVEREIDEN MÄÄRITELMÄ HAUSKALLE

**"KAVEREIDEN KANSSA RUUANLAITTO LOMALLA
OPPIEN UUTTA MUSIIKKIA KUUNNELLEN, SEKÄ
SAUNDEN"**

- KUTSUN -

kuvailtu peli olisi oma kokonaisuutensa. Näin myös pelimekaniikka ja muut peliaspektit muuttuisivat pelistä toiseen. Näin peli ei toistaisi itseään ja kenties olisi mielenkiintoisempi ja hauskempi.

Kohderyhmä on lapset ja lapsiperheet, ennen kaikkea 2 - 12-vuotiaat lapset. Pyysin palautetta pelikonseptista ja visualisoinnista siskoni neljältä lapselta. Iältään he ovat 10-, 9-, 7-, ja 1-vuotiaita. Nuorimmainen ei ymmärrettävistä syistä osallistunut palauteen antoon. En henkilökohtaisesti esitelletty ideoita lapsille vaan asia hoitui siskoni kautta, joka välitti heidän reaktionsa ja palautteensa minulle. Lapset tykkäsivät laajasta variaatiosta leikeissä ja tarinoissa. He kuuleman mukaan alkoivat odottamaan kesää ja karpäsiä.

4.3 Mestariini

Opinnäytetyössäni sovellan Jesse Schellin The art of game design: a book of lenses-kirjassa kuvailemaa prosessia ja oppeja peli-ideoiden kehittelyyn ja niiden arvottamiseen (Schell 2010). Suosittelen kyseistä kirjaa kaikille muotoilijoille tai sellaiseksi haluaville. Vaikka kirja onkin ensisijaisesti suunnattu pelisuunnittelijoille, voi sen sisältöä soveltaa kaikessa suunnittelutyössä. Ilman tätä kirjaa lopputulokseni tuskin olisin se, mitä se tällä hetkellä on.

Itse konseptikuvien teknisessä toteutuksessa otan oppia ja sovellan oppimaani mm. Feng Zhun design cinema tutoriaaleista (6). Hän on toiminut itselleni suurimpana esikuvana ja innoittajana konseptitaiteen saralla. Hänen opetusvideoita on nopeutettu noin kol-

manneksen, mikä asettaa videon seuraamiselle omat haasteensa. Vasta kuluneen kuukauden aikana hän on julkaissut ensimmäiset reaaliaikaiset opetusvideot. Nämä auttoivat itseäni todella paljon visualisoinnin eri vaiheiden havainnoimisessa ja seuraamisessa. Lisäksi opin paljon Photoshopin työkalujen käytöstä. Myös kirjallisuuteen ja painettuihin oppaisiin olen tutustunut, mutta suoraan sanottuna video kertoo paljon enemmän kuin kuva. Prosessin seuraaminen videolta on paljon helpompaa kuin kirjan sivuilta katsottuna. Kirjoillakin on kyllä puolensa, enkä halua väheksyä niitä yhtään. Tämä ei kuitenkaan muuta sitä tosiasiaa, että olen oppinut paljon enemmän videotutoriaaleista kuin kirjoista. Juuri tästä syystä päätin tallentaa työprosessini videolle. Tuo video löytyy tämän opinnäytetyön liitteenä olevalta CD-levyltä.

Kuva 3.

(2) Listat perustuvat yleensä tekijän (tai tekijöiden) henkilökohtaiseen mielipiteeseen. Ne kumminkin antavat esimakua minkälainen taso voi olla. (Quigley, R. & Polo, S. 2010) <http://www.geekosystem.com/weird-educational-video-games/>

(3) Ranker.com. 2013. The best educational games of all time.

(4) Zombies, Run! pelissä juoksemalla saadaan tarvikkeita, kuten ammuksia ja ruokaa, joilla varustetaan omaa tukikohdassa. Tarkoituksena on suojautua zombien hyökkäyksiltä ja selvitä hengissä. (Six to start)

(5) Laudeita ja lauseenjäseniä yhdistävä partikkeli, sidesana (esim. ja, tai, että), esim. Rinnastus-, alistuskonjunktio. (Suomisanakirja)

(6) FZD: school of design. <http://www.fzdschool.com/>

ITSE ASIAAN

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help

5.0 Alkuvaikeudet

Seuraavaksi esitän muutaman kuvan, joita olin tehnyt ennen kuin opinnäytetyöni lopullinen suunta löytyi. Kuvat ovat konseptikuvia ajalta, jolloin peli-ideani oli vielä kakun valmistaminen ja reseptien hankkiminen.

Ideana seuraavalla sivulla olevissa kuvissa on seuraava: menninkäiset ovat varastaneet isomummun herkulliset kakkureseptit ja pelaajan täytyy hommata ne takaisin. Peli on korttipeli, jonka keskeiset elementit ovat: hahmojen kehitystä pelin edetessä, esineiden keräämistä ja vastustajan voittamista.

Lopullinen päämäärä pelissä on kakun leipominen ja syöminen. Tarkoitin nyt ihan oikeaa kakkua, enkä mitään mielikuvitus- tai virtuaalista kakkua. Halusin, että pelin lopussa olisi konkreettinen palkinto, jota pelaajat tavoittelevat. Peli koostuisi tasoista, joissa jokaisella olisi vastustaja, joka pitäisi voittaa. Jokaisella vastustajalla olisi erilaiset vahvuudet ja hekkoudet. Voittoon tarvittaisiin koko tiimin panostusta ja yhteen hiileen puhaltamista. Kun vastustaja voitetaan niin palkinnoksi saadaan yksi kakkureseptin ainesosa. Pelin lopussa leivottava kakku muodostuisi kerätyistä ainesosista. Mitä pidemmälle pelissä päästäisiin, sen enemmän ainesosia kakuun voisi laittaa. Näin kakusta tulisi herkullisempi ja olisi

enemmän ”pelaajien näköinen”

Päädyin korttipeliin, koska näin pelaajat kokoon-tuisivat yhteen, ja pelaaminen tapahtuisi samassa tilassa. Tämä toisi kanssakäymistä ja yhdessä oloa peliin (**Kuva 1 KUT9SM - ilon ja hauskan määrittelmä s. 21**). Pelin alussa pelaajat valitsevat itselleen hahmon. Vaihtoehtoja en pohtinut tarkasti, mutta ne olisivat tyylisiin palomies (fyysistä voimaa), mekaanikko (korjaaja), leipuri (paremmat reseptit) jne. Pelissä hyökkäykset ja puolustukset tapahtuisivat korteilla. Pelaajat voisivat halutessaan tehostaa hyökkäyksiä ja/tai taikoja tekemällä urheilullisia suoritteita. Karkeana esimerkkinä, pelaaja päättää hyökätä ja



Kuva 4.

hyökkäys tekee vastustajaan vahinkoa viiden pisteen verran. Pelaaja päättää tehdä kolme punnerusta, jotka nostavat hyökkäyksen tehoa kolmella pisteellä. Tämä määrä ynnätään alkuperäiseen hyökkäykseen eli nopealla laskutoimituksella $5 + 3 = 8$. Yhteensä pelaaja tekee vahinkoa vastustajaan kahdeksan pistettä. Kun vastustaja voitetaan, häneltä saataisiin yksi ainesosa kakkureseptistä takaisin. Näin pelaajat "rakentaisivat" kakun pelin aikana.

Tämä oli alkuperäinen ideani, joka sai ristiriitaisen vastaanoton. Siitä pidettiin, koska lopussa olisi jokin konkreettista eli se kakku ja kaikkihan tietävät, että kakku on hyvää. Toisaalta ideani epäiltiin, kos-

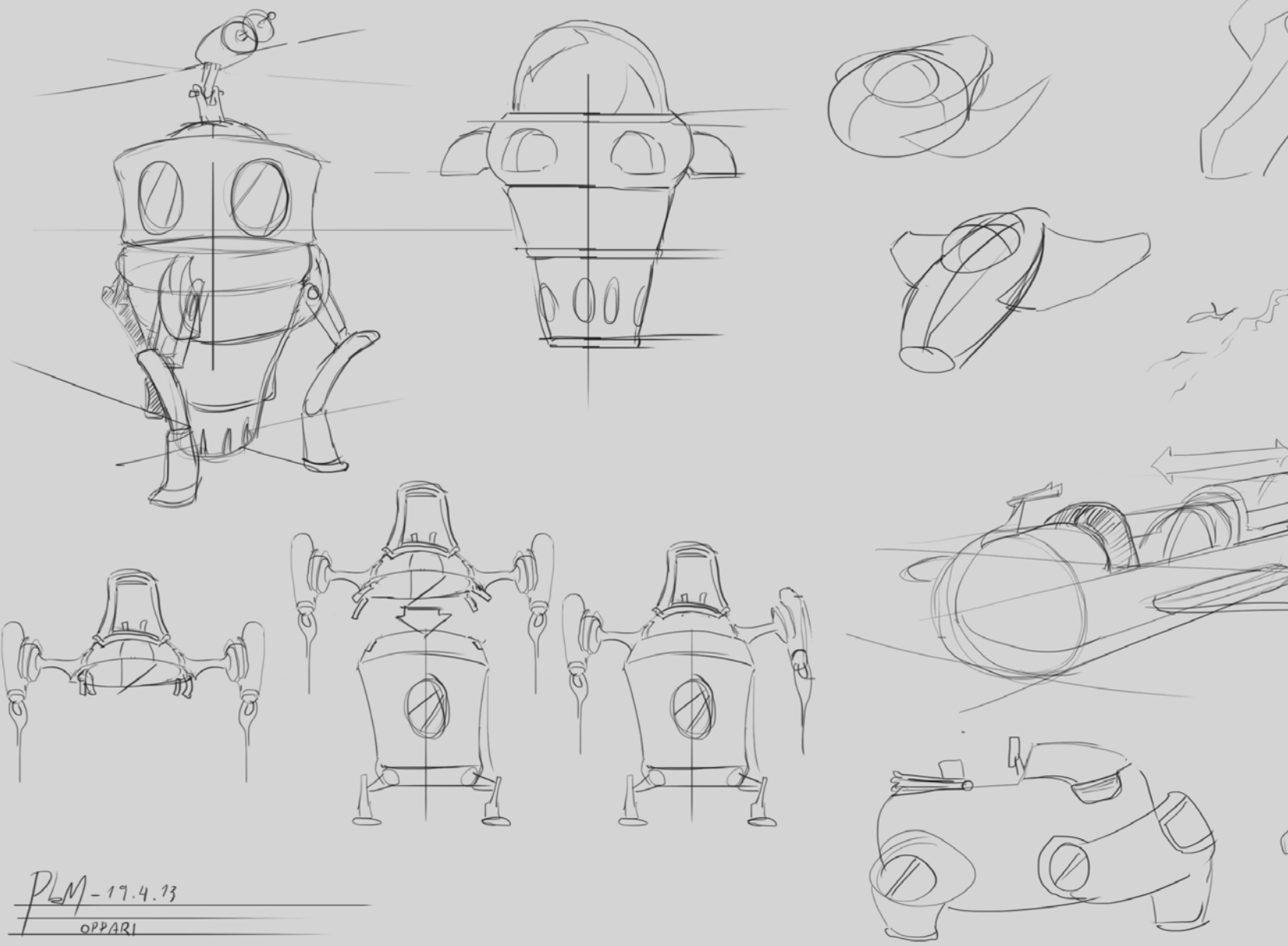
ka en osannut tarkasti selittää, kuinka peli toimisi ihan oikeasti. Koska tällaista peliä ei minun käsittääkseni ole (vielä) tehty, niin ymmärrän täysin, että se aiheuttaa epäilyksiä ja epäuskoa ideaa kohtaan. Toisaalta se myös kertoo, kuinka ihmisiä kiinnostaa erilainen peli-idea, mutta koska kellään ei ollut kokemusta vastaavanlaisesta pelistä, niin erilaisuus koettiin heikentävänä argumenttina.

5.1 Prosessi

Pelikonseptin visualisoinnin voi aloittaa monella tavalla. En väitä, että omani olisi se oikea ja ainoa vaihtoehto. Se on vain minun tapani työskennellä.

Käytin prosessin aikana sekä Adobe Photoshopia, että Corel Painteria. Molemmilla ohjelmilla on hyvät ja huonot puolensa. Photoshopia olen käyttänyt kaksikosta eniten, joten sen kanssa työskentely on sujuvaa. Painter pyrkii simuloimaan perinteisiä medioita digitaalisesti ja onnistuu siinä loistavasti. Tunustan, etten käyttänyt muita työkaluja kuin lyijykynä ja pyyhekumia, mutta ne riittivät minulle. Omistan Adobe creative suite 6 -version. Tämä oli yksi syy, miksi käytin enemmän Photoshopia kuin Corel painteria. Ohjelman ostaminen pelkästään peukalonkynsiluonnosten tekoon ei mielestäni ole perusteltua eikä edes järkevää.

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan**
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help



PLM-17.4.13

 OPPARI



Nyt kun tiedetään tunnelma sekä tyyli, voidaan aloittaa ideointi. Opinnäytetyössäni prosessi lähti melkein aina tarinasta. Aivan aluksi on taustatarina, jonka ympärille kaikki rakentuu. En käy tarinoita sen tarkemmin läpi, vaan esittelen ne myöhemmin kappaleessa 6.0 lopulliset visualisoinnit. On tärkeää miettiä idean ja tarinan kontekstia ⁽¹⁾. Minkälaisen mielikuvan haluaa herättää katsojassa? Jos tarkoituksena on suunnitella höyryllä toimiva avaruusalus, niin lähtökohdaksi kannattaa valita höyrylaitteet. Niiden toimintamekaniikkaan kannattaa tutustua, jotta osat ja koneisto ovat uskottavat. Näin konseptiin saa uskottavuutta. Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että kaikkein tärkeintä on luoda mielikuva toimivasta laitteesta. Sillä ei ole mitään merkitystä, toimisiko laite oikeasti.

Ideointivaiheessa tarkoituksena on luoda paljon peukalonkynsiluonnoksia (eng. thumbnails), joista parhaat valitaan jatkotyöstöä varten ⁽²⁾. Monesti luonnoksia tehdessä uusia ideoita syntyy sitä mukaan kuin saan piirrettyä niitä. Luonnostelurosessi elääkin jatkuvasti ideoiden mukana. Monesti on käynyt niin, että olen luonnostellut esim. viisi ideaa ja tämän jälkeen huomannut, etten pidä yhdestäkään luonnoksesta. Kun näin käy niin palaan taaksepäin ja katsон niitä luonnoksia joista pidän, ja lähden viemään ideointia tähän suuntaan. Peukalonkynsiluonnoksien syntyprosessin käyn läpi tarkemmin videolla joka löytyy sekä tämän opinnäytetyön liitteenä, että osoitteesta:

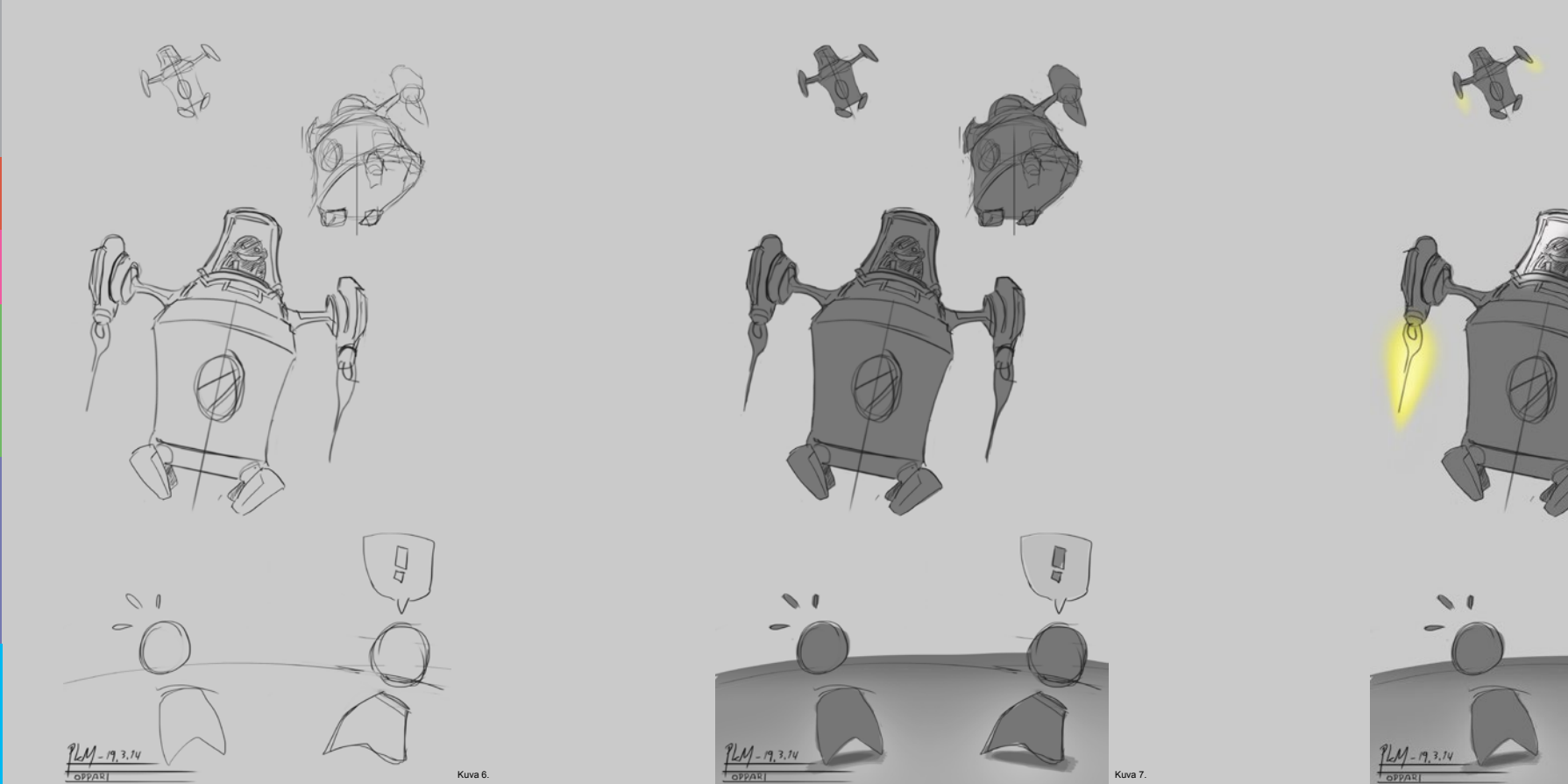
<https://vimeo.com/66508018>

Käytä tunnussanaa: kumu2013.

⁽¹⁾ Asiasyhteys kahden asian välillä.

⁽²⁾ Peukalonkynsiluonnokset ovat nopeita piirroksia joiden tekemiseen menee aikaa muutamasta sekunnista minuuttiin. Niissä pyritään mm. vangitsemaan idea paperille, saamaan muoto ja massoitelu oikeaksi, tai luomaan mielenkiintoisia asentoja hahmolle. Thumbnailien yksityiskohdat ja laatu ei ole pääasiassa vaan niiden tarkoituksena on toimia työkaluina lähinnä itselleen. (Thumbnails)

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help



5.2 Visualisointi

Kun koossa on tarpeeksi peukalonkynsiluonnoksia ja pohjamateriaalia, on seuraavan vaiheen aika, eli idean visualisointi esitettävään muotoon. Seuraavaksi esittelen prosessin, kuinka tein pelikonseptin visualisoinnit. Kerron lyhyesti mitä tein ennen, aikana sekä jälkeen. Käyn läpi ainoastaan yhden kuvan luomisprosessin, koska prosessi on pääpiirteittäin sama jokaisessa visualisoinnissa. Lisäksi kerron

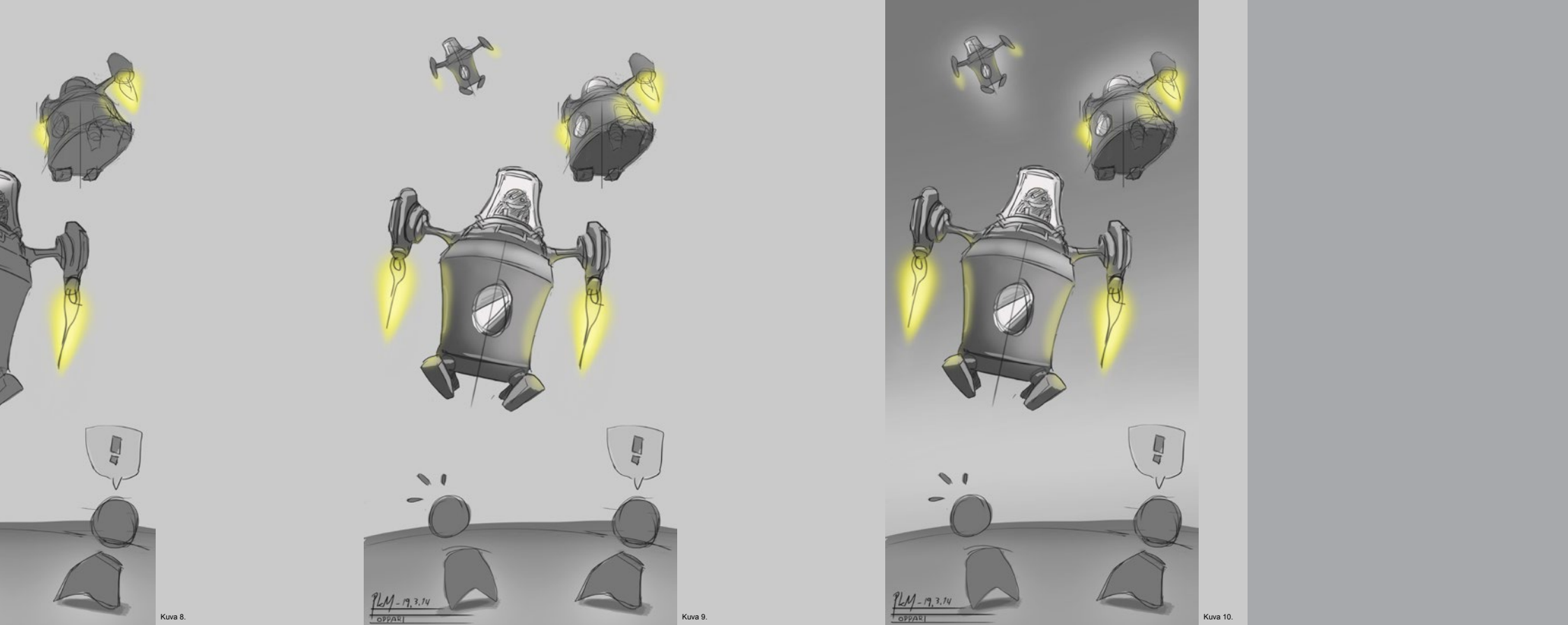
vain pääpiirteet prosessista kirjallisesti. Video visualisointiprosessista on nähtävissä opinnäytetyön liitteenä olevalta CD:ltä tai osoitteesta:

<https://vimeo.com/66508016>.
Käytä tunnussanaa: kumu2013.

Taustatarina on seuraava: "Mausteapinat avaruudesta ovat tulleet maahan varastamaan iso-mummun parhaat reseptit. Heillä on käytössään edisty-

nyttä teknologiaa!"

Normaalisti teen ensimmäiset peukalonkynsiluonnokset perinteisesti kynällä paperille. Tällä kertaa päätin käyttää Photoshopia myös peukalonkynsiluonnoksien tekoon. Tähän vaiheeseen käytin aikaa vajaan tunnin [Kuva 3, s].



Kuva 8.

Kuva 9.

Kuva 10.

Tämän jälkeen valitsin parhaan idean ja aloin tekemään lopullista visualisointia. Ensin tein nopean viivapiirroksen, jonka tarkoituksena oli saada kuvan sommittelu kohdalleen. Tämän jälkeen puhdistin viivatyötä hiukan lisäksi yksityiskohtia [Kuva 4]. Tämän jälkeen maalasin harmaan maskin aluksille ja hahmoille [Kuva 5]. Tässä kohtaa koko prosessi onkin teknistä suorittamista, koska varsinainen muotoilu ja ideointi on tehty peukalonkynsiluonnoksien ja viivapiirroksen aikana. Seuraavaksi aloin an-

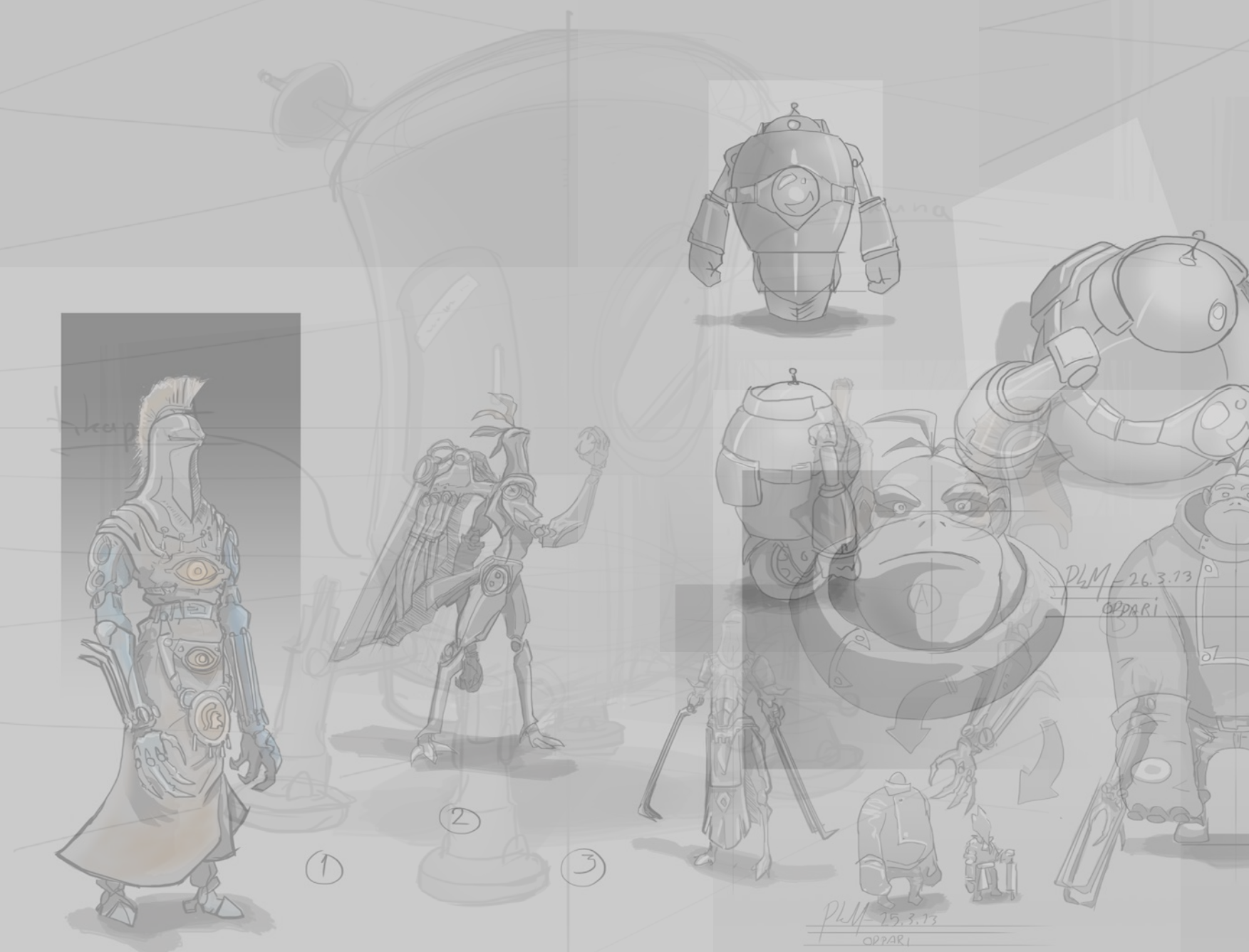
tamaan muotoa alukselle lisäämällä valoa ja varjoja mukaillen aluksen muotoja. Ohjausytin lasiin heijastuksen maalasin myös tässä vaiheessa. Lisäsin aluksien siuhkumoottoreihin liekit [Kuva 6]. Kävin taustan kimppuun seuraavaksi. Tein siitä suhteellisen tumman ja vaalensin aluksien takana olevaa taustaa jotta saisin suuren kontrastin aikaiseksi. Koska siuhkumoottoreiden liekki on valonlähde niin mm. aluksen kylkiin täytyi lisätä keltainen hohde. Tämän tein seuraavassa vaiheessa [Kuvat 7 & 8].

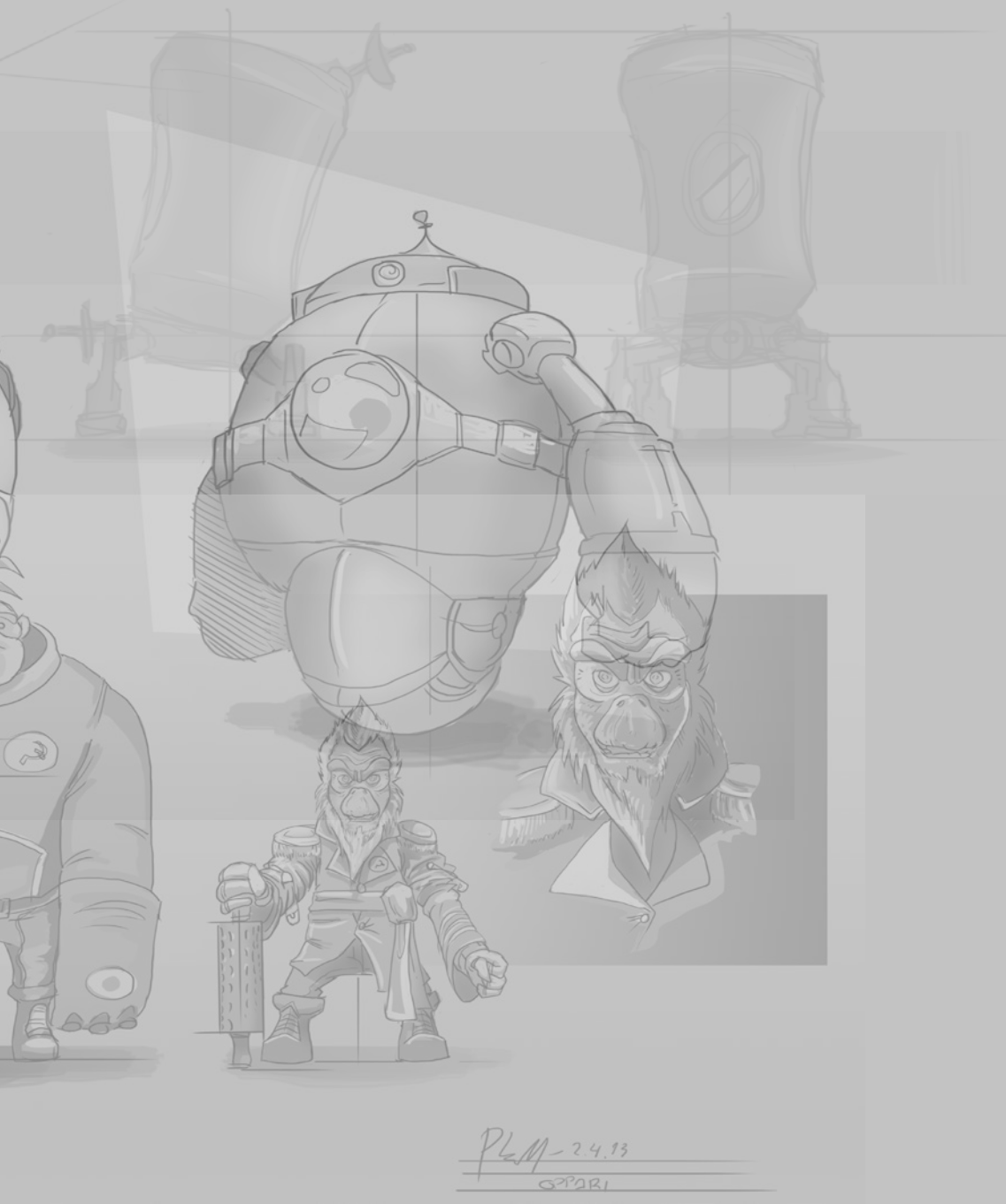
Edellä kuvailemani prosessi on pääpiirteissään sama kaikissa muissa kuvissa. Oikeastaan suurin ero tulee peukalonkynsiluonnoksen tekemisessä. Opinnäytetyöni aikana testasin Corel Painter 12-ohjelman ⁽³⁾, joka on loistava viivapiirroksien tekoon. Väliillä taas tein ne perinteisesti kynällä ⁽⁴⁾ ja paperilla tai sitten tein kaiken alusta loppun Photoshopilla.

⁽³⁾ Trial-versio. Saatavilla: <http://www.corel.com/corel/product/index.jsp?pid=prod4030123>

⁽⁴⁾ <http://www.bicworld.com/>

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan**
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help





6.0 Lopulliset visualisoinnit

Seuraavaksi esittelen lopulliset tulokset. Kuvia on vähintään kaksi per tarina. Toinen on kuvaus pelitilanteesta eli taustatarina mitä on tapahtunut ja pitää tehdä. Toinen kuva on kuvaus oikeasta tilanteesta eli kuinka peliä voisi mahdollisesti pelata.

Haluan painottaa, että en tule kertomaan mitään tarkkoja sääntöjä tai muuta liittyen peliin. Myöskään en kerro tarkasti, kuinka sitä olisi tarkoitus pelata, vaan kuvailen, mitä peli voisi olla. Kuvien tarkoituksena onkin toimia innoittajana ja ajatuksia herättävänä katalyyttinä ⁽⁵⁾.

⁽⁵⁾ Kemiassa katalyytti osallistuu kemialliseen reaktioon, mutta ei ole reaktion alku-, tai lopputuote (Wikipedia).

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help



Kuva 11.

“Mausteapinat avaruudesta ovat tulleet maahan varastamaan iso-mummun parhaat reseptit. Heillä on käytössään edistynyttä teknologiaa!”

Juoni ei ole monimutkikas, mikä oli tarkoituksenikin. Valitsin pahisten rooliin apinat, koska halusin sellaiset pahikset, joihin jokainen voisi samaistua, oli pelaajana lapsi tai sitten perheen äiti. Lisäksi apinoissa on samalla jotain hauskaa ja kivaa, mutta toisaalta jotain ilkkurista ja pahantahtoisuutta. Esimerkki hyvästä apinahahmosta löytyy Disneyn leijonakuninkaassa ⁽⁶⁾ päähahmon mentori on apina Rafiki ⁽⁷⁾, joka neuvoa ja opastaa nuorta Simbaa. Paha apinahahmo löytyy esimerkiksi Starfox adventure Gamecube-pelistä, jossa pääpahis on Andross-niminen apina, joka haluaa alistaa maailman valtaansa ⁽⁸⁾. Se mikä on mielenkiintoista niin apinat jotka ovat pahoja, kuvataan monesti hulluna tiedemiehenä (Gottfredson 1932). Tästä syystä valintani apinoista, kakkureseptejä varastelevina hyypiöinä, on mielestäni erittäin onnistunut. **[Kuvat 11 ja 12 s. 32]**

Ilmapallo kiinnitetään esimerkiksi puuhun. Toisin kuin kuvassa niin naru olisi niin pitkä, että ilmapallon olisi mahdollista koskettaa maata. Pelissä pelaajien tarkoituksena on estää ilmapalloa koskettamasta maata. Jos näin käy niin maustepinat onnistuivat laskeutumaan maan pinnalle. Naru estää sitä lentämästä liian kauas pelipaikalta tai tuulen mukana naapurien pihalle. Välttämättä ilmapalloa ei ole tarvetta kiinnittää juuri puuhun. Pihavalon tolppa käy myös hyvin. Pääasia on että ilmapallo kiinnitetään johonkin kiinni. **[Kuva 12]**



⁽⁶⁾ <http://www.imdb.com/title/tt0110357/>

⁽⁷⁾ Tarkalleen Rafiki on mandrilli (Mandrillus sphinx).

⁽⁸⁾ Rareware.

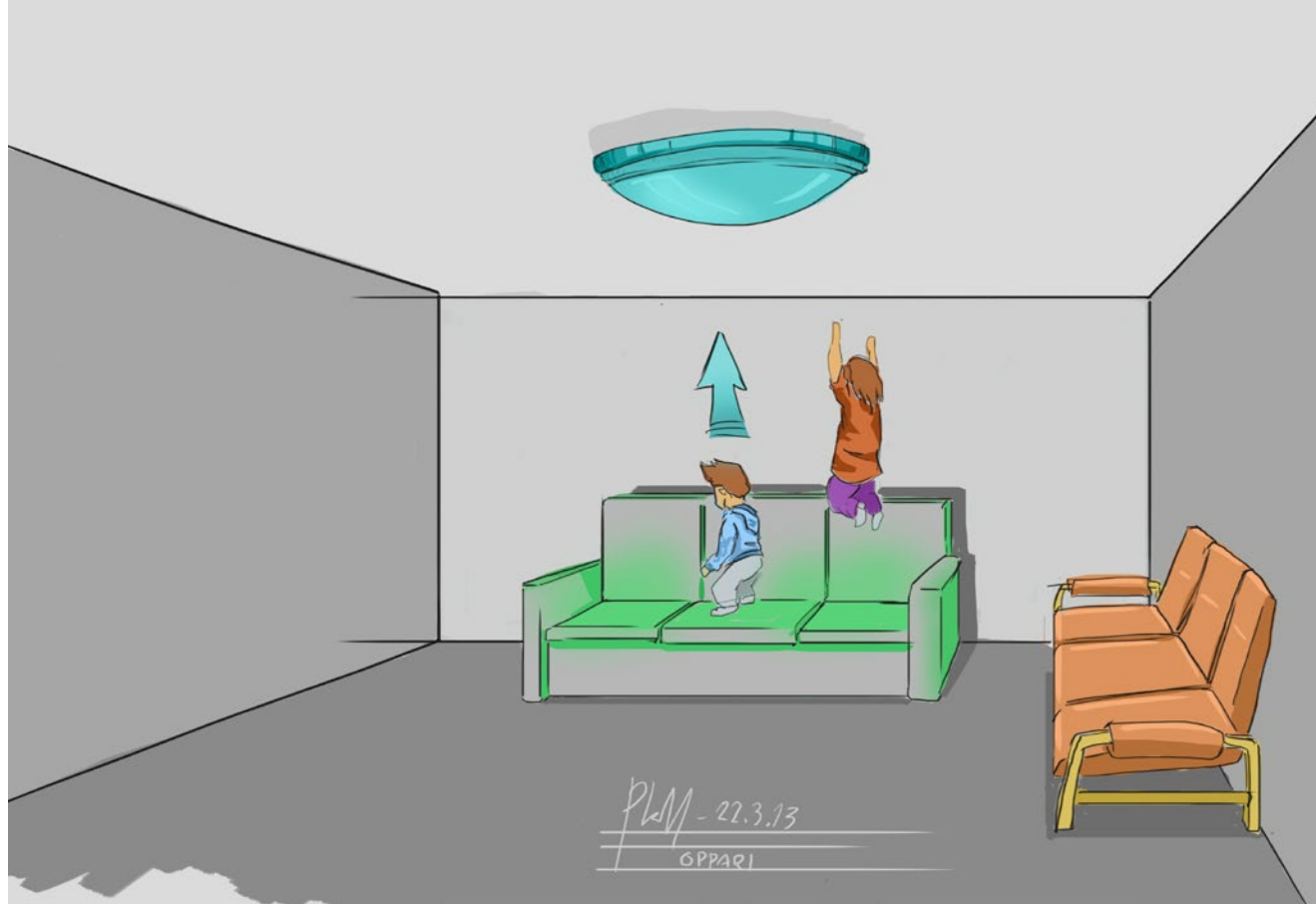
PLM - 12.3.13
DOPPELKAME



Kuva 13.

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan**
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help

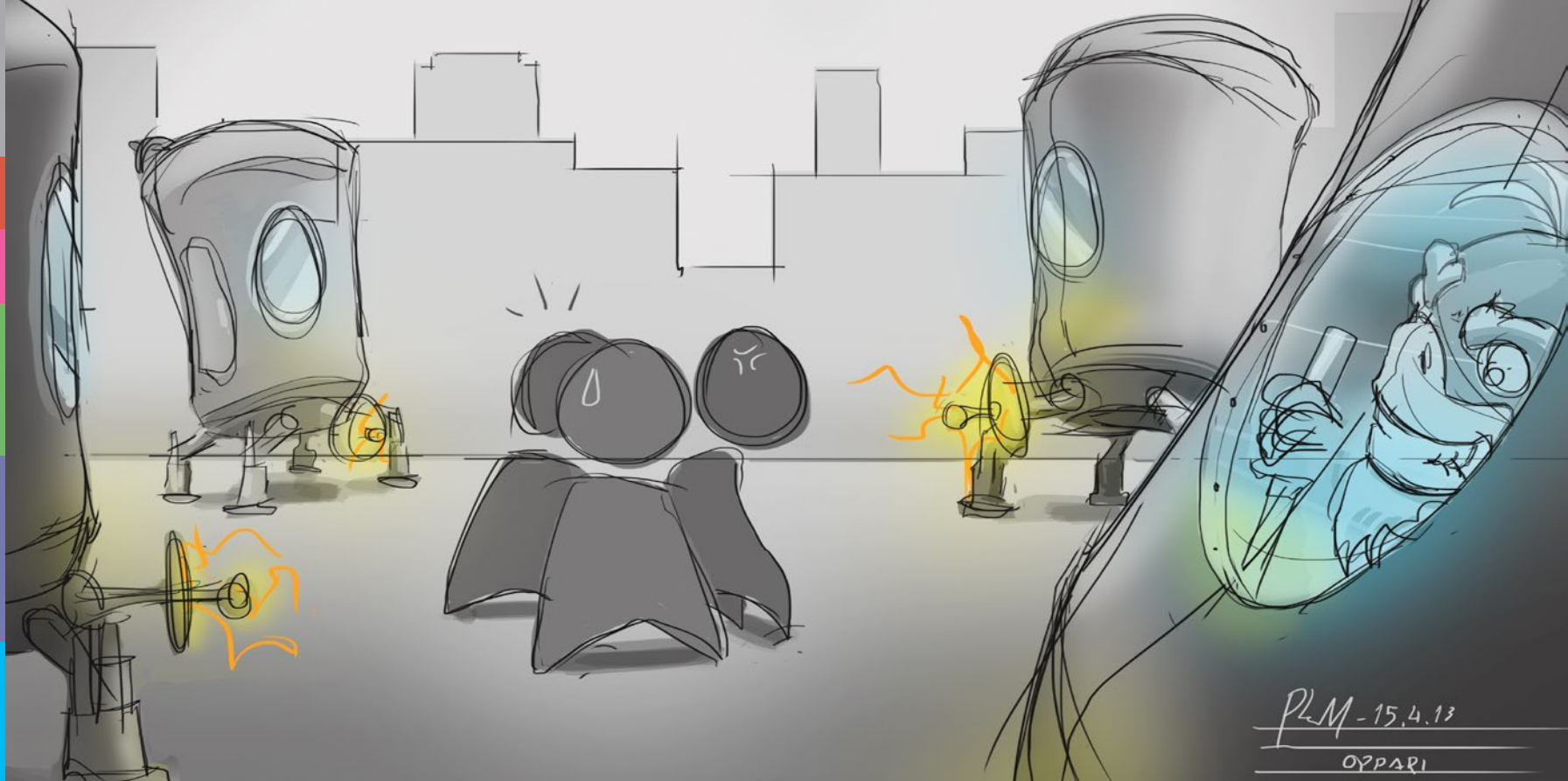
“Iso-äidin kakkureseptit ovat uhattuna. Yksi apina on jo onnistunut saamaan haltuunsa yhden reseptin ja kaiken lisäksi tämä ryökäle osaa kävellä katossa.”



Kuva 14.

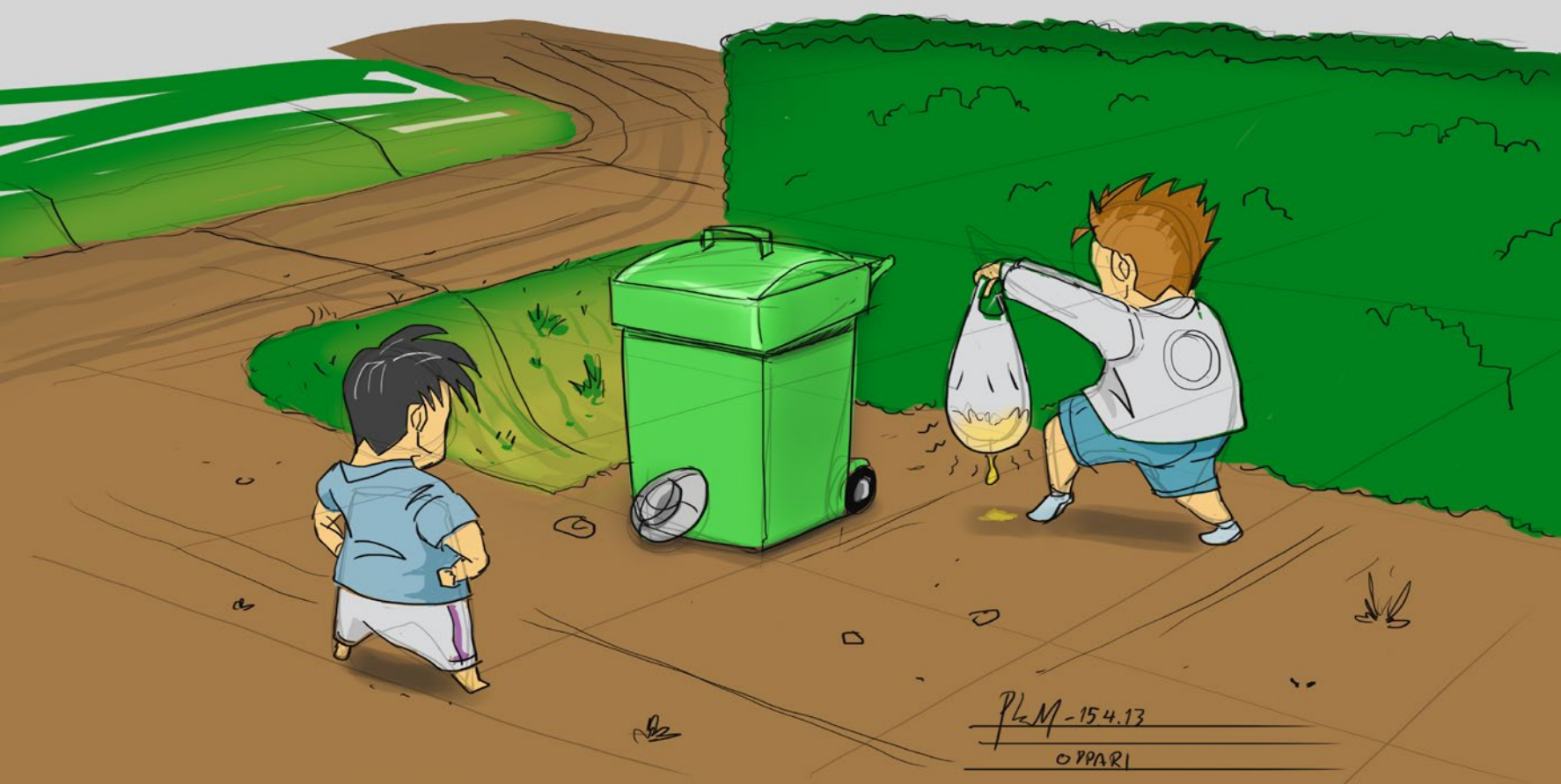
Koska tykkäsin alkuperäisestä ideastani eli kakun valmistamisesta, niin halusin säilyttää idean ainakin jossain muodossa. Erona edelliseen peli-ideaan, niin tässä keskitytään vain ja ainoastaan kakku reseptien takaisin saamiseen ja lopussa kakun leipomiseen porukalla. Liikunnallisuus ja liikkuminen tapahtuisi leikin varjolla ja ikään kuin huomaamatta. **[Kuva 14]**

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan**
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3



Kuva 15.

“Avaruuden mausteapinat ottavat järeämmät kalut esille ja siirtyvät maataistoon. Taistelu kakkuresep-teistä kiristyy.”



Kuva 16.

Kodin askareiden teko voi olla lapsille vaikeaa tai ainakin ei niin haluttua toimintaa. Tässä pelissä on tarkoituksena opettaa lapsille roskien vientiä ja siisteyden ylläpitoa kotona ja miksei myös ulkona. Roskasäiliö esittää mausteapinan alusta. Toinen pelaaja harhauttaa apinaa, samalla kun toinen hiipii roskasäiliön taakse ja kippaa roskat säiliön sisään **[Kuva 16]**. Variaatio samasta aiheesta voisi olla lehtien kerääminen syksyllä. Piste, johon lehtiä kerätään merkkää

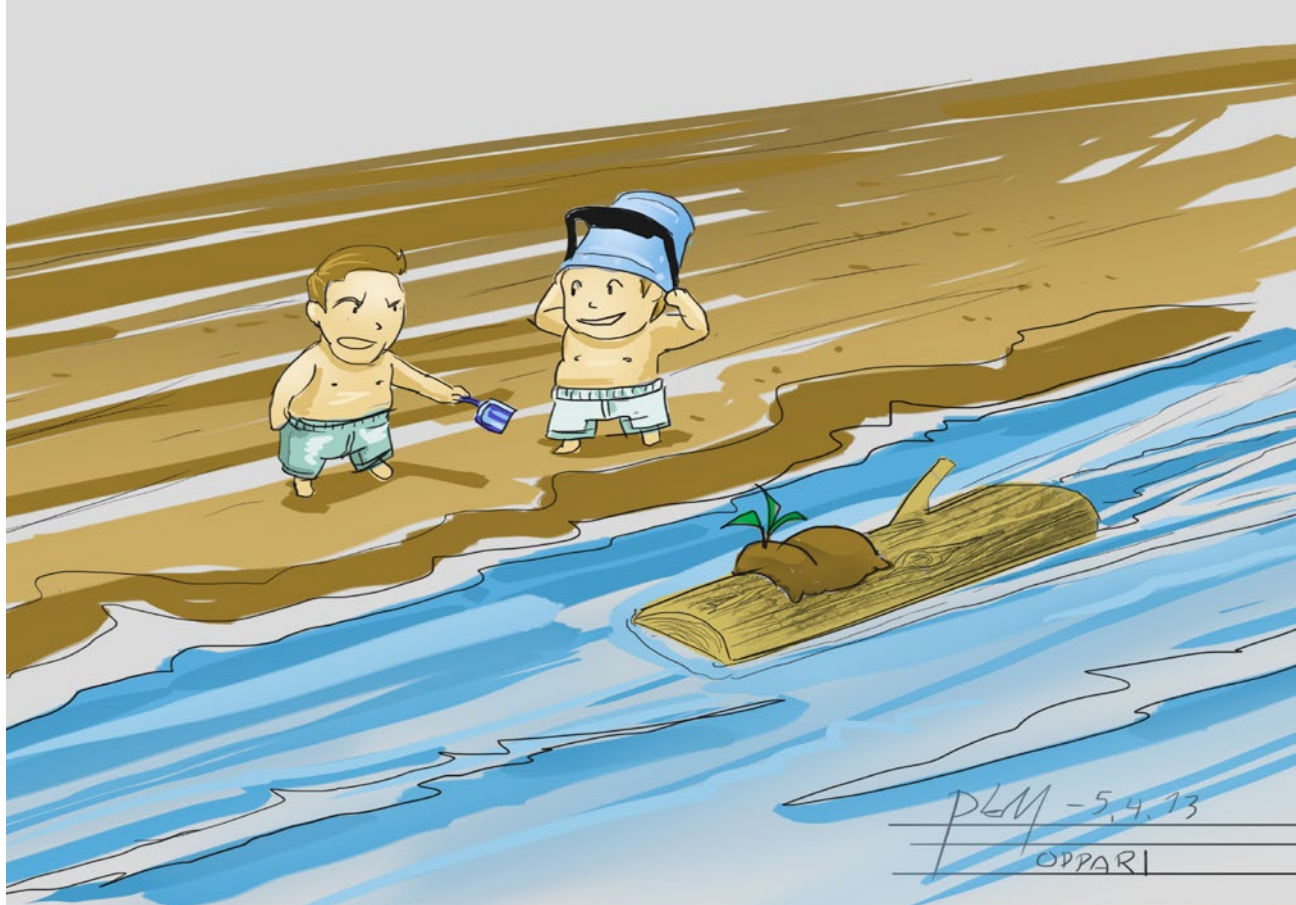
alusta ja lehtien avulla apinasta pääsee eroon. Näin lapsillekin lehtien keräämisestä saisi mahdollisesti mielekkäämpää ja koko perhe saisi viettää yhdessä aikaa ulkona.

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help



Kuva 17.

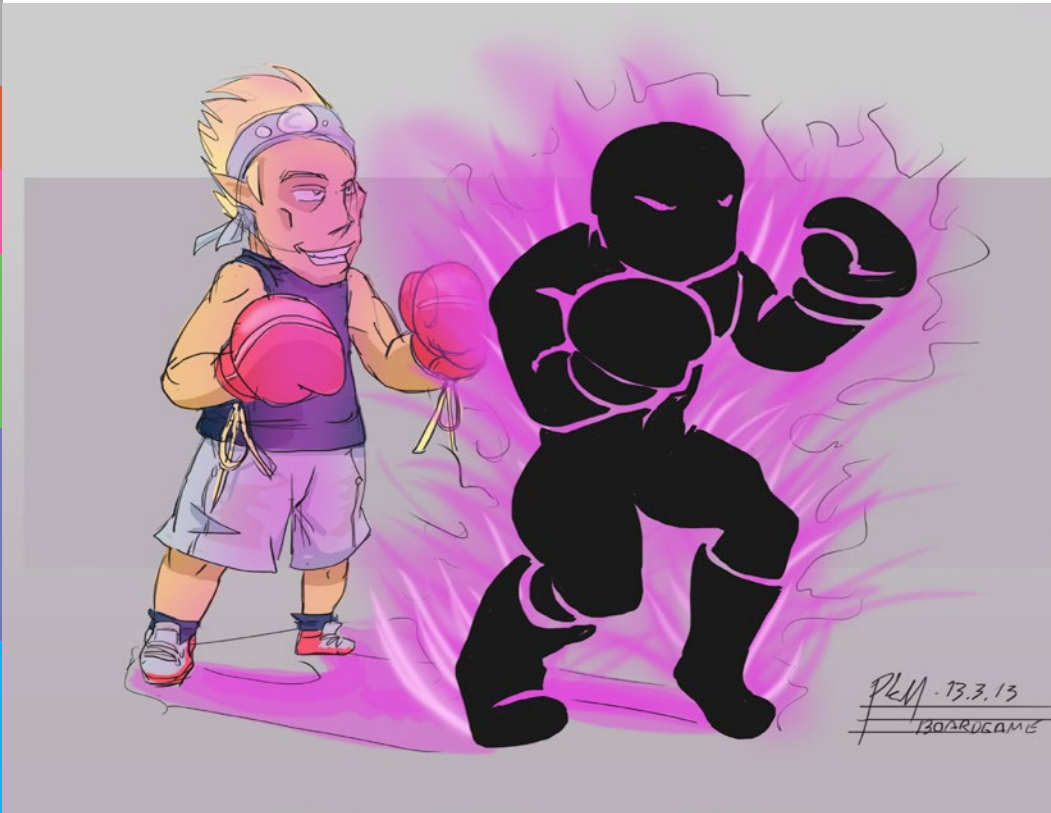
“Mausteapinat ovat palanneet entistä edistyneemmän teknologian kanssa! Nyt he voivat suurentaa ja pienentää mitä vain mielensä mukaan.”



Kuva 18.

Peli on tähän mennessä sijoittunut kotiin tai sen lähiympäristöön. Sitä voi myös jatkaa esimerkiksi uimarannalla. Laho tukki tai rannan tuntumassa oleva iso kivi käy oivasti krokotiilista ja sillä ratsastavasta apinasta melkein mikä tahansa. **[Kuva 18]** Veden äärellä leikittäessä pitää myös olla hieman varovaisempi kuin maalla leikittäessä, koska veden saaminen kaukoihin on aina mahdollista.

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan**
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help

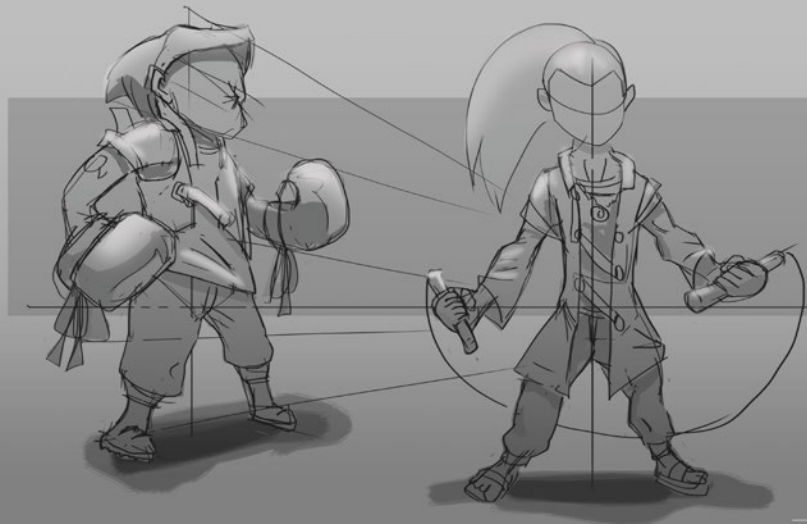


Kuva 19.

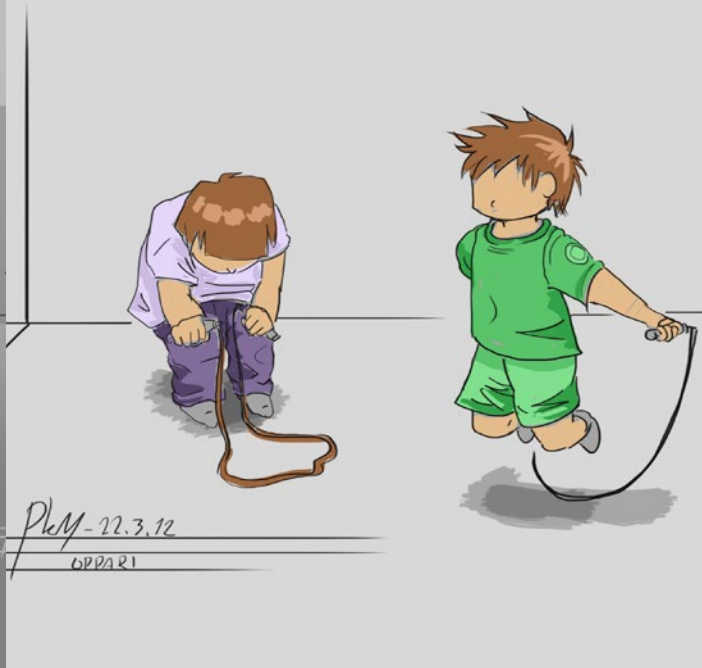


Kuva 20.

“Urheiluhullut naapurikylästä ovat tulleet haastamaan sinut liikkumaan.”



Kuva 21.

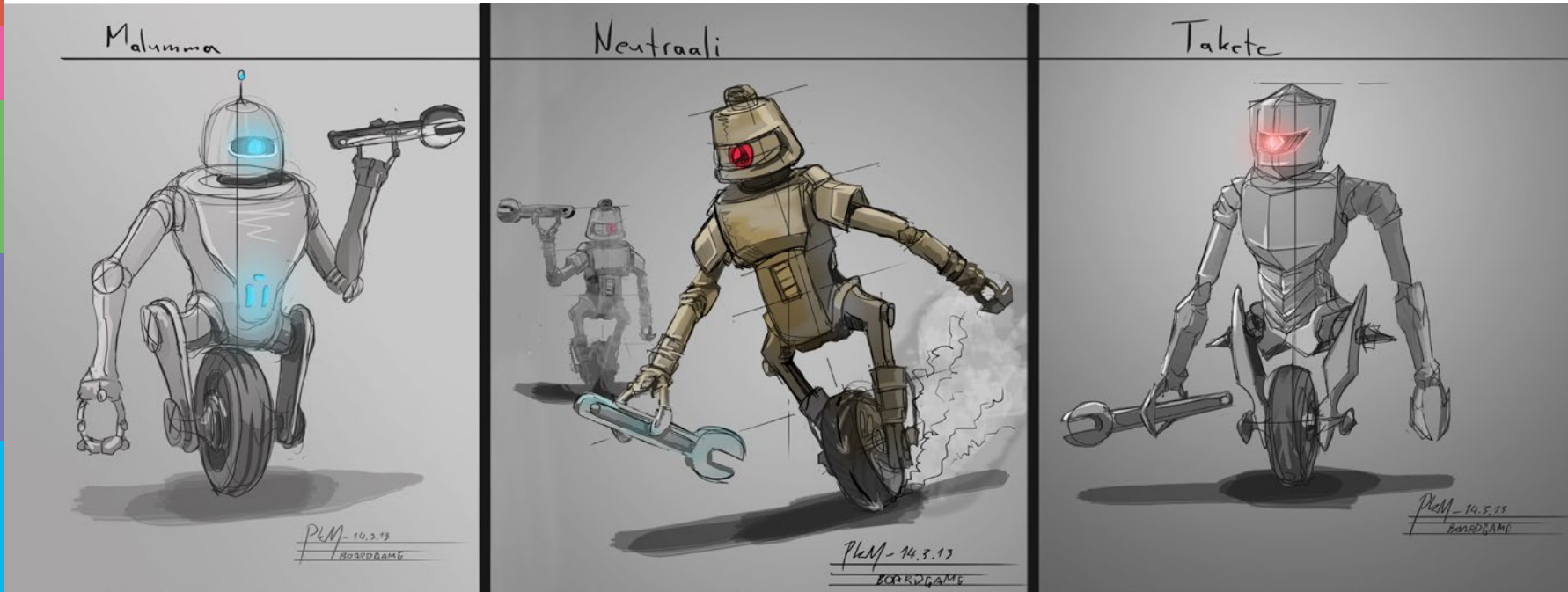


Kuva 22.

Ideana on, että vastustaja on jonkin urheilulajin “mestari” ja hän haastaa pelaajan kyseiseen urheilulajiin, esimerkissäni naruhyppyyn **[Kuvat 21, 22]** ja varjonyrkkeilyyn **[Kuvat 19, 20]**. Sitä kuinka pistelasku menisi tai kuinka vastustaja edes voitettaisiin, en osaa sanoa. Pääideana on liikunnallisuus ja opettaa lapsille, ja miksei myös heidän vanhemmilleen, kuinka tärkeä on liikunta ja nimenomaan jokapäiväinen liikunta.

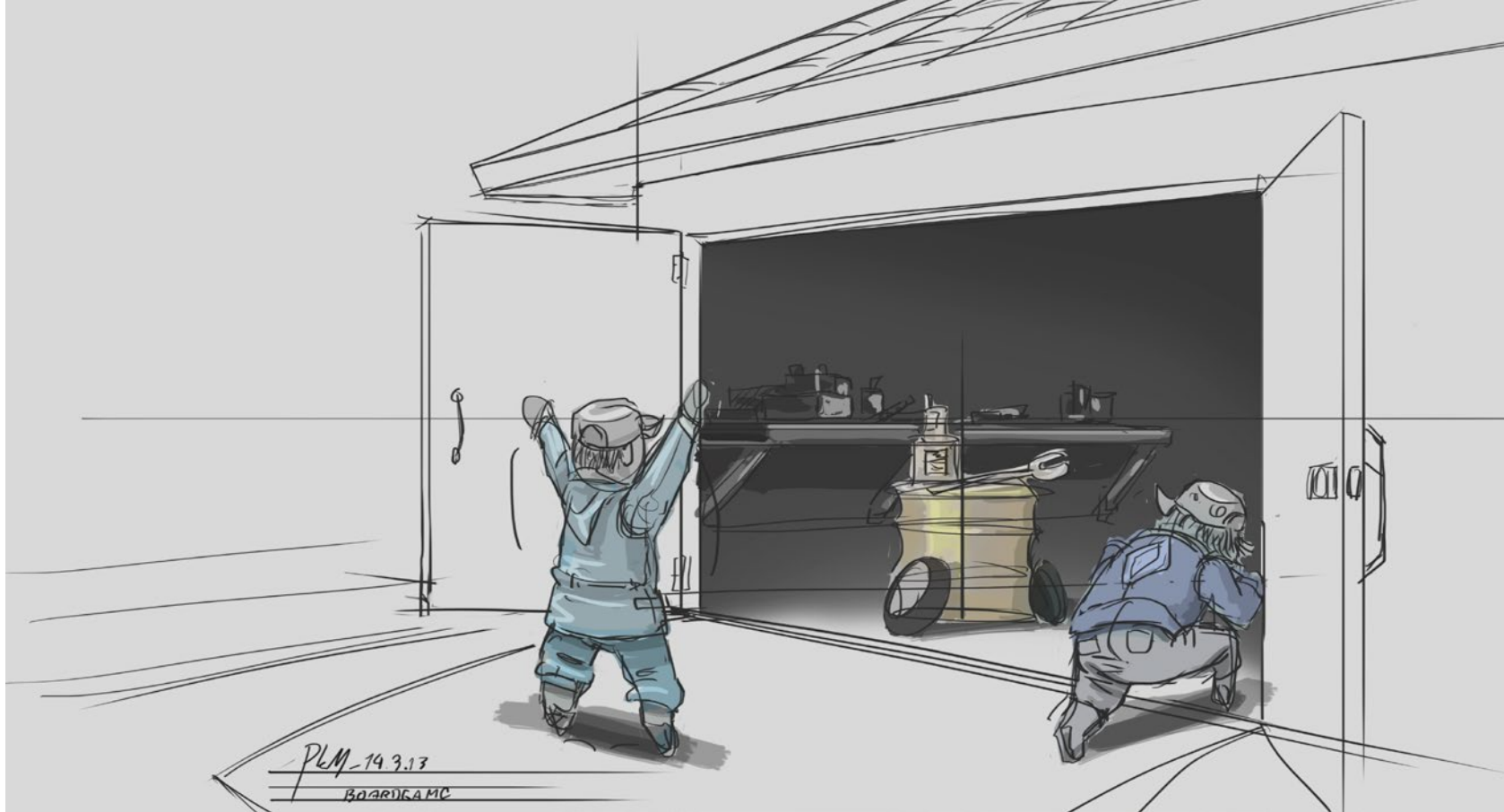
Sisällöllisesti tässä ei ole mitään uutta tai edes mullistavaa. Idean tarkoituksena onkin enemmänkin toimia innoittajana lapsille ja antaa heille jokin tavoite harrastaa liikuntaa eli voittaa se urheiluhullu ja/tai hullut.

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help



Kuva 23.

“Kakkutehtaan robotit ovat seonneet ja ne ovat alkaneet hajottamaan tehdasta!”



Kuva 24.

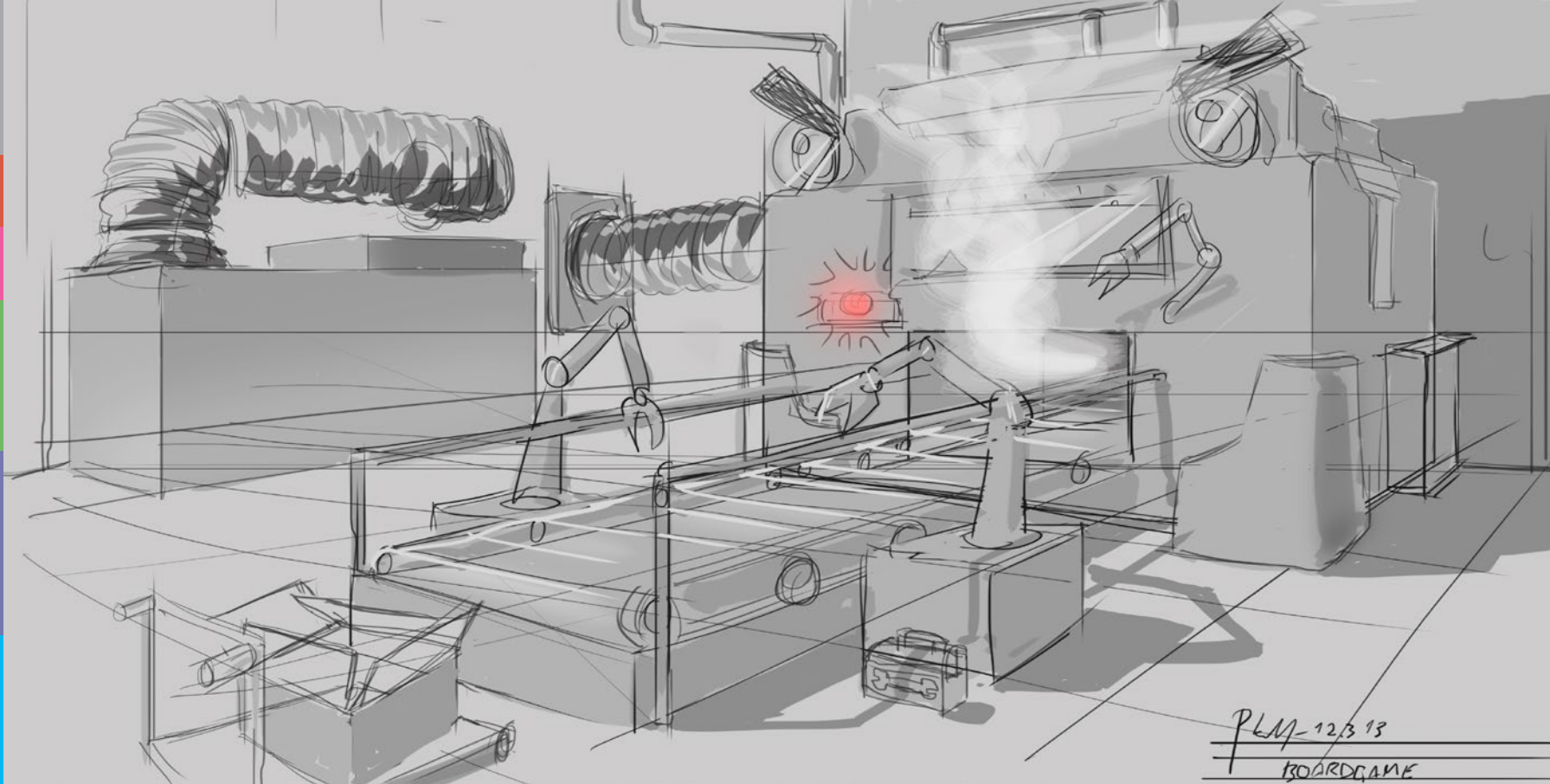
Robotti voi olla tehty ihan mistä tahansa materiaaleista esimerkiksi tynnyristä ja parista maalitölpöstä. Toinen pelaaja taas suorittaa harhautusliikkeen ja toinen pelaaja hiipii robotin taakse ja ottaa jokoavaimen haltuunsa **[Kuva 24]**. Tämän jälkeen robotti voidaan tehdä vaarattomaksi eli sammuttaa. Halusin nimenomaan, että robotit sammutettaisiin. Voitaisiinhan ne tuhotakin, mutta itse en halunnut, että tämä olisi ensimmäinen vaihtoehto. Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että miksi lapsille alettaisiin opettamaan kuinka jokin kannattaa tuhota jos se ei toimi tai ei miellytä. Näin tehdään jo niin monessa pelissä, että miksi mennä siitä mistä aita on matalin.

Tein ensiksi keskimmäisenä olevan robotin. Mielestäni siitä tuli muodoltaan neutraali, mikä oli tarkoituskin. Tämän jälkeen tein samasta robotista kaksi versiota lisää. Toinen olisi malumma ⁽⁹⁾ robotti eli hyvä robotti. Toinen olisi takete ⁽¹⁰⁾ robotti eli paha robotti. Pidin robottien mittasuhteet samana, jotta robottien ulkonäölliset erot korostuisivat ja ne erottaisi helposti toisistaan. **[Kuva 23]**

⁽⁹⁾ Malumma muoto on pehmeä ja sympaattinen. Sitä voisi myös kuvailla iloiseksi muodoksi. (Miettinen 2012)

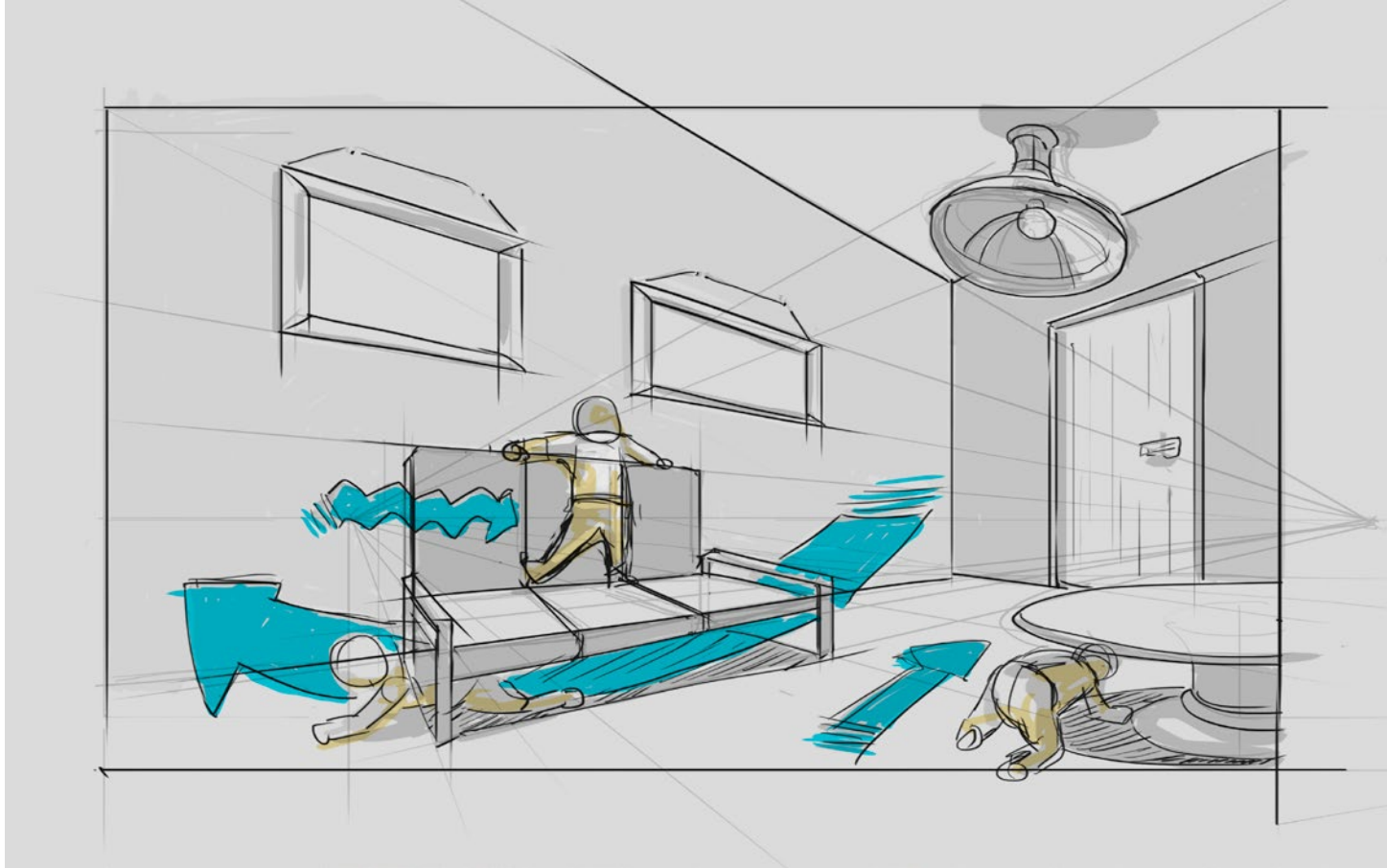
⁽¹⁰⁾ Takete muoto on malumman vastakohta. Se on terävä ja kulmikas, josta tulee mielikuva ilkeästä muodosta (Miettinen 2012).

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help



Kuva 25.

“Kakkutehtaan keskustietokone sekoaa ja tehtaan työntekijöiden täytyy sammuttaa se yhteistuumin.”



Kuva 26.

Jälleen idea, jossa lapsien mielikuvitukselle annetaan valta. Lapsat kyllä keksivät vaikka tyhjästä pahvilaatikosta leikin (Kääpä 2013). Tässä ideassa tarina on myös hieman kliseinen ja mihinkään Terminator 2. ⁽¹¹⁾ tasolle ei kyllä päästä, mutta enpä sinne edes yrittänytään. Tämä idea on myös sovellettu alkoperäisestä eli kakun valmistuksesta.

Tämän idean vahvuus on monipuolisuus. Lapsat voivat toteuttaa esteradan joko ulkona kauniina päivänä ja vesisadepäivinä kotonaan sisällä lämpimässä. Ulkona on melkein rajattomat mahdollisuudet tehdä esteradasta haluamansa. En ala tässä käymään eri vaihtoehtoja läpi, totean vain, että kyllä ne lapsat keksivät. Sisällä on myös omat mahdollisuutensa, mutta kuitenkin uskallan

väittää, että yksikään äiti ja/tai isä ei tykkää siitä, että olohuoneen sohvan tyynyt lähtevät vaeltamaan ympäri taloa tai kuinka keittiön pöydän uusi paikka onkin poikittain eteisessä **[Kuva 26]**. No onhan se pepusta jos lapsat laittavat järjestystä uuteen uskoon, mutta itse kutsun sitä elämäksi. Omasta lapsuudesta muistan elävästi, kuinka hoidossa ollessani rakensimme sohvatyynyistä majan ja välillä läksimme metsästyssreissuille ja palasimme majalle syömään ja kyllä oli hauskaa.

Edellä kuvailamani on otanta omasta lapsuudestani, joten jos lapsat tai lapsuus on nykypäivänä muuttunut, niin siinä tapauksessa oma kokemukseni on vanhentunutta.

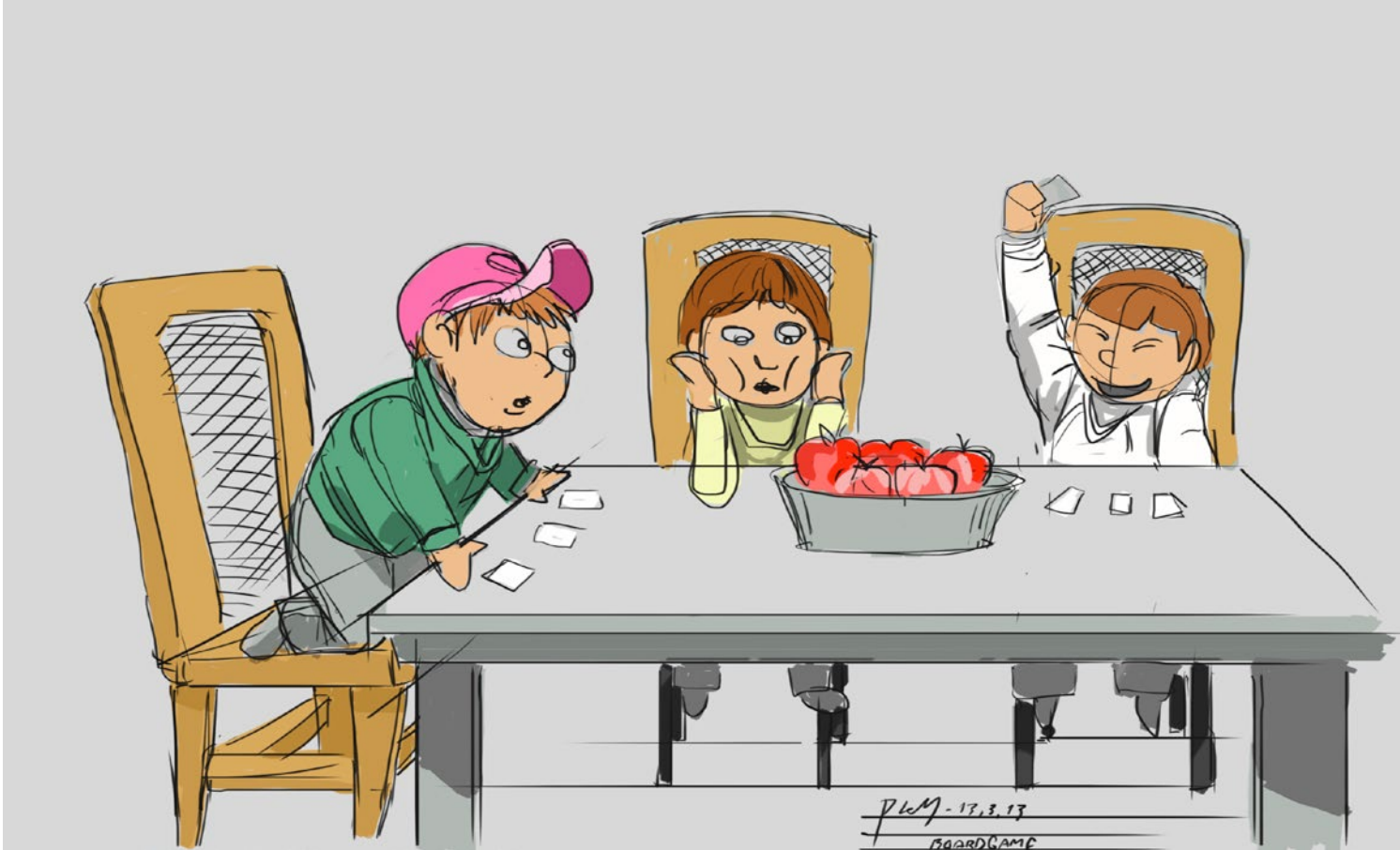
⁽¹¹⁾ Viittaan James Cameronin vuonna 1991 ohjaamaan The Terminator 2: Judgement Day-elokuvaan. Henkilökohtaisesti pidän tätä elokuvaa yhtenä parhaimpana koskaan tehdyistä elokuvista. Se on saatavilla osoitteesta: <http://www.imdb.com/title/tt0103064/>.

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan**
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help



Kuva 27.

“Maailman johtava lannoitefirma on päättänyt nostaa tulojaan palkkaamalla myrkkyygentteja myrkyttämään ihmisten kasvimaat, jonka seurauksena ihmiset joutuvat ostamaan lannoitefirman kallista vasta-ainetta.”



Kuva 28.

Tämä tarina on kenties realistisin tai ainakin siinä voisi olla todellisuuden perää. Tarinalla halusin osoittaa sormella monopoliasemassa olevia jättifirmoja kohtaan. Fyrmoillahan on aina kovat tavoitteet joka vuodelle ja aina tulosta pitäisi nostaa edellisvuoteen verrattuna. Sitten on vielä osakkeenomistajat jotka odottavat kädet ojossa omaa osuuttaan. Tässä tarinassa kuvaan, kuinka tuo talouden nostaminen tapahtuisi erittäin epärehellisin keinoin **[Kuva 27]**. Mutta sodassa ja rakkaudessa ja eritoten liike-elämässä kaikki keinot ovat sallittuja. Painotan myös, että en tarkoita, että tämmöistä tapahtuisi oikeassa elämässä. En tosin voi myöskään väittää, ettei niin tapahtuisi. Pohjimmainen idea on antaa lapsille suuntaviivat oikeanlaiseen ruokavalioon ja päivittäiseen vitamiinien saantiin nimenomaan luonnontuotteista, kuten

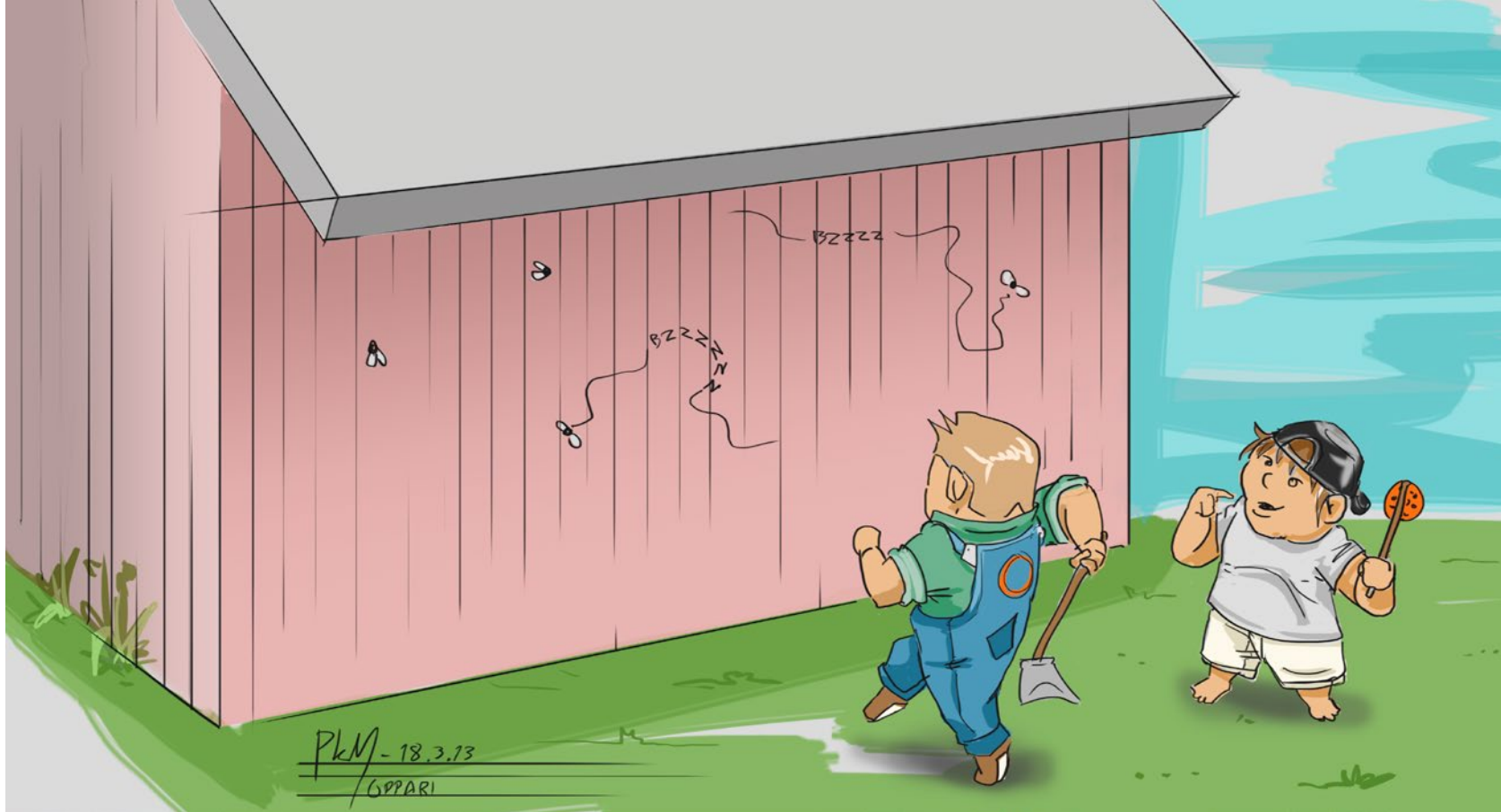
hedelmistä, marjoista, ja kasviksista. Itse voin rehellisesti tunnustaa, ettei ole oman maan mansikan voittanutta **[Kuva 28]**. Kirjoitushetkellä pakastimessani on vielä yksi mansikkarove odottamassa syömistään. Olen säästänyt sitä kuin suurtaakin aarretta.

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan**
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help



Kuva 29.

“Meteoriitti iskeytyy takapihallesi ja sen seurauksena luonto kokee suuria mullistuksia.”

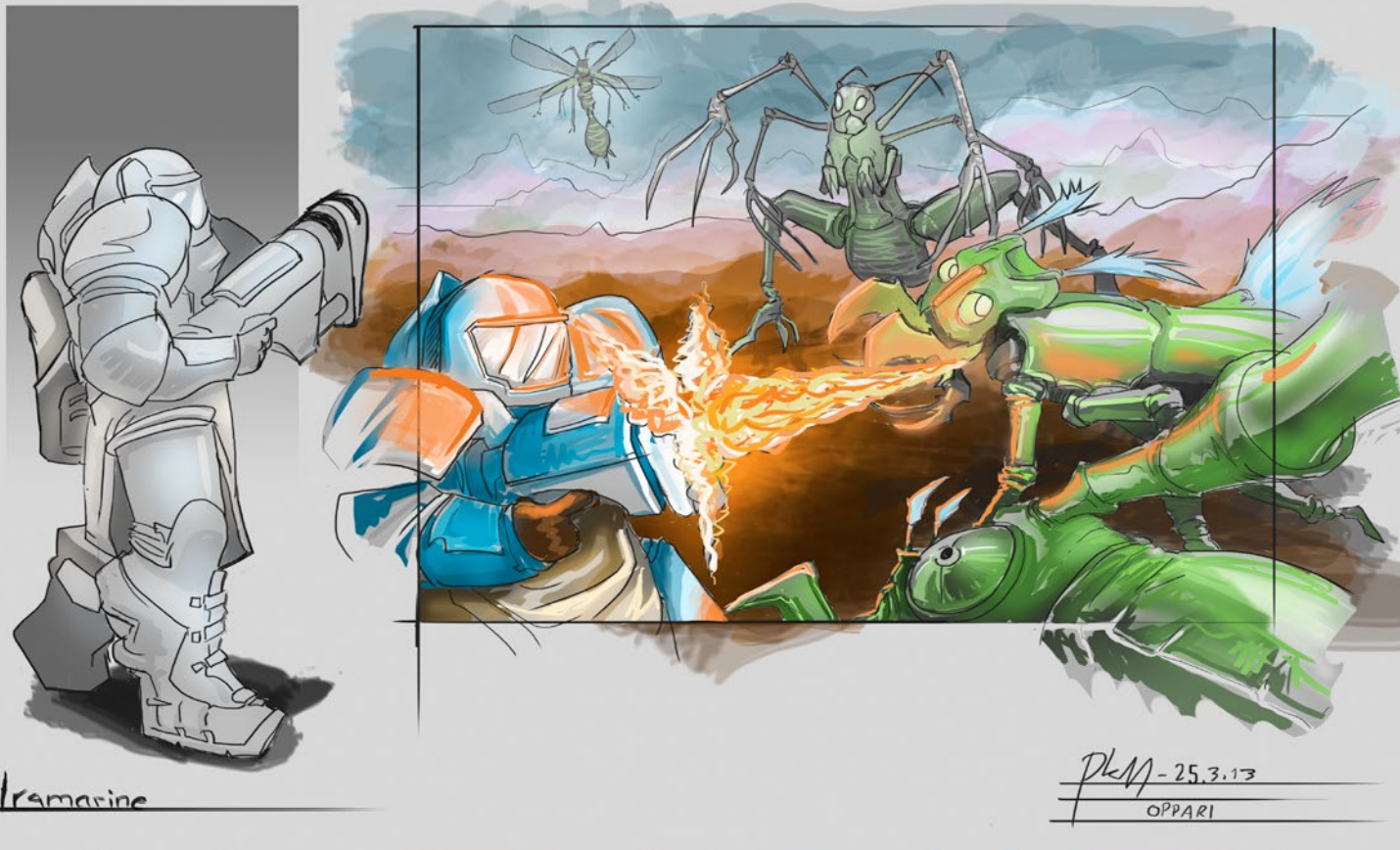


Kuva 30.

Tässä ideassa lapsien mielikuvitukselle annettaisiin suurin vastuu, eli pelitilanne toimisi vain taustatarinana ja lapset täyttäisivät lopun tarinasta omalla mielikuvituksellaan **[Kuva 29]**. Kuten aikaisemmin jo kerroin niin lapsen mielikuvitus on rajaton. Tai no jo ei nyt ihan rajaton niin huomattavasti laajempi kuin vanhemmilla. Pelin idea on antaa lapsille puuhaa esimerkiksi mökillä ollessa, jos tulee sellainen harvinainen hetki, että on vaikeaa keksiä puuhastelua. Koska tarina on jälleen yksinkertainen, se on helppo ymmärtää ja sisäistää. Olen kuvannut esimerkissä kärpästen läiskimisen **[Kuva 30]**, mutta ihan hyvin

se voisi olla vaikka mehiläisten "ampumista" vedellä täytetyllä lääkeruiskulla. Joku voi kutsua minua julmaksi hyönteisten vihaajaksi, kun ehdotan elävien ja oikeiden hyönteisten ottamista osaksi peliä, mutta henkilökohtaisesti en tule menettämään yöuniäni, jos muutama kärpänen päättäisikin päivänsä pelin tiimellyksessä. Luulen vahvasti, että kyllä ne linnut ja sudenkorennot hoitavat kärpästen hävittämisen paljon tehokkaammin kuin hauskaa pitävät ja pelaavat lapset.

- Prologi
- Johdanto 1.0
- Alkupamaus
- Päämääräni 2.0
- Mitä on
- Konseptitaide 3.0
- Estetiikka 3.1
- Työkalut 3.2
- Teoriaa ja taustatietoa
- Hauskaa(ko) 4.0
- Pelin määrittely 4.1
- Peligenre ja kohderyhmä 4.2
- Mestarini 4.4
- Itse asiaan
- Alkuvaikeudet 5.0
- Prosessin kuvaus 5.1
- Visualisointi 5.2
- Lopulliset visualisoinnit 5.3
- Epilogi
- Saavutukseni 6.0
- Lähteet
- Aineistot
- Tuotetut aineistot
- Kuvaluettelo
- Customer help



Kuva 31.

“Avaruussotilaat taistelevat elintilasta tuntematonta hyönteisrotua vastaan.”



Kuva 32.

Tämä idea on melkein yksi yhteen Space Hulkista ⁽¹²⁾ Huomaa, että mielikuvitukseni ei ole ollut kovinkaan lennokas tätä tarinaa miettiessäni. Tämän idean tarkoituksena on opettaa lapsille hyötykasvien sekä taloustöiden tärkeyttä ja kenties tehdä se heille hauskaksi. Täytyy tässä kohtaa tunnustaa, että idea ei ole kovinkaan sopiva kaupungissa asuville perheille, koska tuskin monellaakaan on omaa kasvimaata takapihallaan tai edes parvekkeella. Rikkaruohojen kitkemisessä ideana on, että rikkaruohot ovat muukalaishyönteisrodun ruokaa eli resursseja, joista pelaajien täytyy päästä eroon **[Kuva 32]**.

Näin estetään hyönteisrodun leviäminen ja samalla suojellaan omia resursseja eli esimerkissä porkkanoita.

⁽¹²⁾ 2:n pelaajan vuoropohjainen lautapeli jossa toinen pelaaja ohjaa spacemarineita ja yrittää selvitä avaruudessa olevassa Space Hulkissa. Toinen pelaaja puolestaan ohjaa genestealereita ja yrittää tuhota toisen pelaajan spacemarinet. Games Workshop Ltd. (Space Hulk)

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help



Kuva 33.

“Avaruussotilaiden taistelu elintilasta tuntematonta hyönteisrotua vastaan jatkuu.”



Kuva 34.

Hyönteisrotu saatiin kitkettyä kasvimaalta. Se ei kuitenkaan pysäyttänyt hyönteisrodun leviämistä vaan ne siirtyivät pikaisen evoluution kautta puihin **[Kuva 33]**. Jotta pelaajat jälleen estävät hyönteisrodun leviämisen, edellyttää se munien keräämistä, eli tässä tapauksessa käpyjen keräämistä **[Kuva 34]**. Toisin sanoen kävyt olisivat hyönteisten muna, joista pitäisi päästä eroon. Muuten niistä kuoriutuisi toukkia, jotka söisivät kaikki puut.

EPiLOGi

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help

6.0 Saavutukseni

Kun nyt katson uusimpia kuvia, joita olen tehnyt ja vertaan niitä taaksepäin, niin voin todeta, että kehitystä on tapahtunut. Se on tietenkin erittäin hyvä asia, koska jos kehitystä ei olisi tapahtunut, niin olisi epäonnistunut pahasti.

E erityisesti Photoshopin eri työkalujen käyttö ja niiden hallinta on parantunut huomasti. Tietenkään se ei ole missään nimessä täydellistä, sitä en väitä, vaan aina on kehittämisen ja parantamisen varaa. Todella positiivista on, että olen huomannut kuinka minulle on tullut tietty työtapa, kuinka rakennan kuvan ja missä järjestyksessä teen mitäkin. Voisinpa jopa sanoa sitä rutiiniksi.

Jälkikäteen oli hauska, kuinka moni tarina nivoutui toisiinsa melkein saumattomasti. Alunperin en tietoisesti ainakaan yrittänyt yhdistää tarinoita eikä se ollut tarkoitukseni, vaan mietin jokaista ideaa ja tarinaa omana kokonaisuutena. Kun kaikki kuvat olivat valmiina ja koottu yhteen, niin tarinoiden jatkumo oli suorastaan päivän selvä. Tuppasi ihan naurattamaan.

Opinnäytetyöni aikana olen saanut varmuutta työskentelyyni ja mahdollisesti myös visualisointinopeus on parantunut. Feng Zhu on monta kertaa painottanut, kuinka tärkeää on olla nopea ja käyttää käytössä oleva aika tehokkaasti hyödyksi (design cinema).

Minulle tarjoutui erinomainen tilaisuus esitellä ideoitani ja sknaariokuvia ulkopuoliselle henkilölle. Koululle oli saapunut luennoimaan Juha Kääpä The Leeds School of Architecture, Landscape & Design koulusta (Kääpä 2013). Esittelin hänelle ideoitani ja hänen palautteensa oli rohkaisevaa. Hän piti tuotamastani materiaalista ja erityisesti hän piti robotteja sekä apina-ideoista, ja hän kertoi mm. kuinka hänen oma poikansa tykkäsi juosta ulkona kepin kanssa huiতোen samalla ilmaa tai välillä hän taisteli puita vastaan. Hän siis rakensi maailman mielikuvituksen voimalla, jossa hän leikki.

Vaikka keskustelu oli lyhyt, oli se sitäkin hedelmällisempi, koska Kääpän palaute antoi minulle uskoa, että olen oikeilla jäljillä. Lisäksi hänen mielestään minun kannattaisi rajata ideoita muutama ja keskittyä niihin. Tässä tapauksessa hän tarkoitti nimenomaan robotteja ja apina-ideoita. Itse en allekirjoita asiaa heti. Omasta mielestäni minun kannattaa pitää ideat mahdollisimman laajana, koska niissä on enemmän vaihtoehtoja sekä valinnan mahdollisuuksia. Miksi rajoittaa vaihtoehtoja kouralliseen jos on mahdollisuus laajalliseen?

Suurin ongelmani oli opinnäytetyöni laajuus, varsinkin alussa. Tai jos nyt totuudessa pysytään niin en aivan alussa tajunnut, kuinka suuren palan kakkua olin valmistautunut haukkaamaan kerralla. Se selkeni minulle työsuunnitelmaseminaarissa, koska jo siinä vaiheessa olin jäänyt aikataulustani viikon jälkeen.

Työsuunnitelmaseminaari olikin henkilökohtaisesti se hetki, jolloin kaikki selkeni ja palaset loksahdivat paikoilleen. Muutenkin olen huomannut itsestäni, että saan parhaat tulokset aikaiseksi kun selitän asiani ja/tai ideani jollekin. Siinä tulee ajatelluksi asian ääneen ja samalla huomaa, kuinka jokin asia on jäänyt vähemmälle huomiolle tai kokonaan huomioitua.

Se mikä oli todella mukava huomata, että kukaan meidän anonyymit opinnäytetyöntekijät vertaistutkimusryhmästä ei joutunut oikeasti hakemaan tukea oikeasta vertaistutkimusryhmästä. Ainakaan kirjoitushetkellä. Se ei olisi, eikä ole, yhtään kivaa. Mainitsen asiasta koska välillä tuntui, että seinät kaatuvat päälle kun yrittää miettiä ulospääsyä ongelman keskeltä, jonne on itsensä saanut. Nimenomaan itse saanut, ei joutunut.

Olen myös tyytyväinen tarinoihin, koska ne ovat yksiselitteisiä ja helposti ymmärrettäviä. Uskon, että lapset ja lapsiperheet saisivat ajankulua lauantai-iltaan joistain ideoista. Miksei myös arki-iltaankin. Asia mihinkin en ole ottanut missään vaiheessa kantaa on pelin pitkäikäisyys ja uudelleenpeluu arvo. Sen takia olen ollut ottamatta kantaa asiaan, koska opinnäytetyöni perimmäinen tarkoitus oli itseni kehittäminen ja taitojeni parantaminen konseptitaiteilijana. Seuraava vaihe olisin esitellä ideat pelinkehitystimmille ja heidän tehtävä olisi miettiä ja kehittää ideaa pelikelpoiseen muotoon.

Koko tämä prosessi on ollut opettavaista aikaa monessa mielessä. Opinnäytetyön ansiosta olen myös tavallaan saanut jalkaa oven väliin, koska hain työharjoittelupaikkaa konseptitaiteilijan vakanssilla muutamasta pelifirmasta. Paikat olivat jo menneet, mutta kiinnostusta töitäni kohtaan oli, toisessa vähemmän, toisessa enemmän. Enemmän kiinnostusta olleesta firmasta harmiteltiin, että he olivat jo ehtineet kiinnittämään virkaan henkilön. Sovittiin, että lähetän heille portfolioni ihan varan vuoksi. Lisäksi olen alkanut tarkkailemaan vapaita konseptitaiteilijoiden paikkoja aktiivisemmin kuin tähän mennessä. Näin jälkiviisaana on tosin helppoa todeta, että olisi pitänyt aloittaa jo paljon aikaisemmin. En ole myöskään rajoittanut työpaikkaa ainoastaan Suomen rajojen sisäpuolelle, vaan pidän myös ulkomaille lähtöä yhtenä mahdollisuutena. Vaihdoissa oloni aikana huomasi, että kyllä minäkin pärjään ulkomailla vaikka englannin kieli ei olekaan niin täydellistä. Jos tarvittavat sanat eivät ole hallussa, niin asia pitää kertoa pitemmän kaavan kautta. Pääasia on, että asia tulee selväksi.

Tästä on hyvä lähteä eteenpäin ja pitää mielessä muutaman tärkeän seikan. Mielen avoimena, kuitenkin järki päässä niin selviää monesta elämän eteen heittämisestä asiasta.

...koskaan ei tiedä mitä tulevaisuus tuo tullessaan... ^^

Matala, 2013

Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help

Lähteet

- Aesthetics. Hamm, Shaylyn. 2010. The aesthetics of unique video game characters. [verkkojulkaisu] Saatavilla: http://www.gamecareerguide.com/features/854/the_aesthetics_of_unique_video_.php
- Belker, H, Burg, S, Clyne, J, Goerner, M, Page, N, Pugh, N, ja Robertson, S. 2005. Concept design 2. Britannia: Titan books.
- Big brain academy. Nintendo. 2006. [VIDEOPELI] Saatavilla: <http://www.bigbrainacademy.com/ds/>
- Cel-shading. [Wikipedia] Päivitetty: 17.04.2013. Saatavilla: http://en.wikipedia.org/wiki/Cel_shading
- Concept art. [Wikipedia] Päivitetty: 13.03.2013. Saatavilla: http://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art
- Design cinema 41. Zhu, F. 2011. Design cinema episode 41: alien spaceships. [http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.\[Tutoriaalivideo\]](http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.[Tutoriaalivideo]) Viitattu: 22.04.2013.
- Design cinema 42. Zhu, F. 2011. Design cinema episode 42: painting details. [http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.\[Tutoriaalivideo\]](http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.[Tutoriaalivideo]) Viitattu: 30.04.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=5BuWQ6Liuf4>
- Design cinema 48. Zhu, F. 2011. Design cinema episode 48: creature sketching. [http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.\[Tutoriaalivideo\]](http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.[Tutoriaalivideo]) Viitattu: 07.04.2013.
- Design cinema 53. Zhu, F. 2012. Design cinema episode 53 - illustration & industrial design. [http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.\[Tutoriaalivideo\]](http://www.fzdschool.com.Courses.Free.online.tutorials.[Tutoriaalivideo]) Viitattu: 10.04.2013. Saatavilla: http://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fIKsw
- Empower-yourself-with-color-psychology.com. Color psychology to empower and inspire you. 2013. [Verkkojulkaisu] Saatavilla: <http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/>

Game development. Good game design books? [closed] Päivitetty: 16.07.2010. [Forum-keskustelu] Saatavilla: <http://gamedev.stackexchange.com/questions/497/good-game-design-books>

Google+. 2013. Savonia - OIS opinnäytetyö. [Sosiaalinen yhteisö] Saatavilla: <https://plus.google.com/communities/104047836881120444819>

Gottfredson, F. 1932. Blaggard Castle, suomennettuna Yöllinnan salaisuus. Disney. [Sarjakuva] Julkaistu Aku Ankka -lehdessä 37/1998. Saatavilla: <http://coa.inducks.org/story.php?c=YM+015>

Hirvonen, Ismo. 2011. Vehicle Design Director. Kraffit Creative Studio. Turku.

Hujanen, Wille 2013. Muotoilun opiskelija. Teollinen muotoilu. Kuopion Muotoiluakatemia. Savonia ammattikorkeakoulu. Kuopio. Palautekeskustelu 27.2.2013.

Kuntoilupelit. Ramsey, S. Best fitness video games. 2011. Amazon. [Verkkokauppa] Saatavilla: <http://www.amazon.com/Best-Fitness-Video-Games/lm/R2AD49EMQPV2GO>

Kääpä, Juha 2013. Yliopettaja. The Leeds School of Architecture, Landscape & Design. Leeds Metropolitan University. Leeds. Keskustelu 28.3.2013.

LOTR. The lord of the rings. 2002. Special extended DVD edition. The appendices. [DVD] USA: New line cinema.

Moodboard. 2013. [Wikipedia] Päivitetty: 22.04.2013. Saatavilla: http://en.wikipedia.org/wiki/Mood_board

Oatley, C. 2013. Hahmosuunnittelija. Burbank, California. [verkkosivut] Saatavilla: <http://chrisoatley.com/>

Olofsson, E. & Sjöln, K. 2007. Design Sketching. 3. painos. Ruotsi: Ljungberggs Tryckeri AB, Klippan.

Pixelprospector.com. The big list of game design. Saatavilla: <http://www.pixelprospector.com/the-big-list-of-game-design/>



Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help

Quigley, R. & Polo, S. 2010. Geeko systems. The 10 weirdest educational video games. [VERKKOSIVUT] Päivitetty: 14.04.2010. Saatavilla: <http://www.geekosystem.com/weird-educational-video-games/>

Ranker.com. 2013. The best educational games of all time. [Verkkosivut] Saatavilla: <http://www.ranker.com/list/all-educational-games-list/reference>

Rareware. 2002. Starfox adventures. Nintendo Gamecube. Julkaisija: Nintendo. Pelattu: 26.1.2003.

Robertson, S, Gardner, D, ja Naeem, A. 2010. DRIVE. Design studio press.

Schell, J. 2010. The Art of Game Design - The Book of Lenses. 3. Painos. USA: Morgan Kaufmann.

Silfver, Jouni. Lehtori. Teollinen muotoilu. Kuopion Muotoiluakatemia. Savonia ammattikorkeakoulu. Kuopio. Palautekeskustelu 18.4.2013.

Six to start. Zombies, Run!. 2013. [Mobiilisovellus] Saatavilla: <https://www.zombiesrungame.com/>

Space Hulk. (3th edition) Halliwell, R. Games workshop Ltd. 2009. [lautapeli] Saatavilla: <http://boardgamegeek.com/boardgame/54625/space-hulk-third-edition>

Suomisanakirja. Konjunktio. 2013. [Sanakirja] Luettu: 17.4.2013. Saatavilla: <http://www.suomisanakirja.fi/konjunktio>

Thumbnails. Molnar, Mark. 2010. Concept art - character development 01 (thumbnail sketches) [Tutoriaalivideo] Katsottu 16.4.2013. Saatavilla: http://www.youtube.com/watch?v=TEI__CfOT7U

TIGForums. Game design books... recommendations? Päivitetty: 27.01.2011. [Forum-keskustelu] Saatavilla: <http://forums.tigsource.com/index.php?topic=17460.0>

Wikipedia. Biologinen hierarkia. 2013. Luettu: 5.4.2013 [Nettitietokirja] Saata-



Aineistot

Aesthetics. Hamm, Shaylyn. 2010. The aesthetics of unique video game characters. [tutoriaali] Saatavilla: http://www.gamecareerguide.com/features/854/the_aesthetics_of_unique_video_.php

Fisch, I. 2012. 10 game design process pitfalls. [Verkkokulkaisu] Saatavilla: http://www.gamasutra.com/view/feature/4017/10_game_design_process_pitfalls.php?print=1

FZD: School of design. Singapore. [netti-sivut] Saatavilla: <http://www.fzdschool.com/>

Game design. 2008. The process of game creation & the game design document. [Verkköjulkaisu] Julkaistu: 10.04.2008 Saatavilla: <http://digitalworlds.wordpress.com/2008/04/10/the-process-of-game-creation-the-game-design-document/>

Keinänen, Olli-Pekka: HYÖTYPELIT DIGITAALISTEN PELIEN ALALAJINA - case: jäätelökioski. Tampereen AMK Saatavissa: www.theseus.fi.

Kettunen, I. 2001. Muodon palapeli. Helsinki: WSOY.

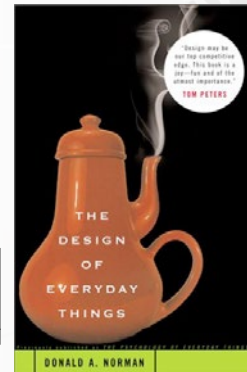
Norman, D. A. 2002. The Designing of Everyday Things. 2. Painos. USA: Basic Books.

Oikkonen, T. & Ahola, S. 2011. Konseptitaide videopeleissä. [opinnäytetyö] Tampereen ammattikorkeakoulu. Visuaalinen suunnittelu. Saatavissa www.theseus.fi.

Pixel prospector: the indie goldmine. The big list of game design. Päivitetty: 20.04.2013 Saatavilla: <http://www.pixelprospector.com/the-big-list-of-game-design/>

Robertson, S. 2012. Scott Robertson: Inspiration and techniques. [youtube] Saatavilla: <http://www.youtube.com/watch?v=IZ7aaUVhGUo>

Sorsakivi, P. & Rikala, R. 2012. VARIETY II - Konseptisuunnittelu peliteollisuudessa. [opinnäytetyö] Lahden ammattikorkeakoulu Muotoilu- ja taideinstituutti, muotoilu ja viestintä, Teollinen muotoilu. Saatavissa: www.theseus.fi.



Prologi
Johdanto 1.0
Alkupamaus
Päämääräni 2.0
Mitä on
Konseptitaide 3.0
Estetiikka 3.1
Työkalut 3.2
Teoriaa ja taustatietoa
Hauskaa(ko) 4.0
Pelin määrittely 4.1
Peligenre ja kohderyhmä 4.2
Mestarini 4.4
Itse asiaan
Alkuvaikeudet 5.0
Prosessin kuvaus 5.1
Visualisointi 5.2
Lopulliset visualisoinnit 5.3
Epilogi
Saavutukseni 6.0
Lähteet
Aineistot
Tuotetut aineistot
Kuvaluettelo
Customer help

Tuotetut aineistot

Moodboard. Matala, P. 2013. Koostuu seuraavien tuottajien teoksista:

1loop.com	rongs1234.deviantart.com
AEG	Shutterstock images LLC.
Aliexpress.com	Silva, Dave
Ape Inc.	Sega Toys
Back to basics	SmartPet
Bladiumdragon - warhammer 40,000 fanon	Sokal, Benoît
Blond, Juffrouw.	Square
Bowhouse	Strangeo
Capcom Co., Ltd.	technabob.com
Díaz Canales, Juan & Guarnido, Juanjo	Terrytoons studio
Eisner, Will	TheHeavenRush - stuffpoint.com
Eureka forbes	The Walt Disney Company
Fiskars	Tonka
Fraust, Lauren	Toriyama, Akira
Groening, Matt	xprodoksit.net
HAL laboratory	Zbozmi
Hasbro	Zirhli, Zafer
iOffer	
Joseph joseph	
Kid robot	
koya979	
Lockwasher Design	
marceline flickr.com	
Marília - weheartit.com	
Maxp Electronics	
Meccano	
memecenter.com	
Miguel, Trilla	
Ningbo Shentong Electrical Co., Ltd.	
Nintendo	
OBH Nordica	
Otomo, Katsuhiko	
Preston, Tom	
Remi, Georges	

Styleboard. Matala, P. 2013. Koostuu seuraavien tuottajien teoksista:

Capcom / Clover Studio
 Dese, Christophe
 Disney interactive studios / Jupiter
 Eastern, K, Laird, P, Wolf, F.
 feestkleding365.nl
 Nintendo
 Makurorakudo.wordpress.com
 petnet.fi
 Ramses
 Ricky's NYC
 Ronimo Games
 Spears, Ron
 Valve Software
 Vila, Cristóbal
 Wikipedia.org
 Wizards of the Coast LLC
 wowwiki.com

Kuvakollaasi - Concept Art

Austin, Laurel. Saatavilla: <http://conceptartworld.com/?p=3018>
 Hirvonen, Ismo. Saatavilla: <http://ismohirvonen.com/>
 Lee, Alan. Saatavilla: <http://thebigstrange.blogspot.fi/2012/11/alan-lee.html>
 Robertson, Scott. Saatavilla: <http://drawthrough.blogspot.fi/>
 Zhu, Feng. Saatavilla: <http://www.fzdschool.com/>

Savonia - OIS opinnäytetyö. Google+ piiri.
 Saatavilla: <https://plus.google.com/u/0/communities/104047836881120444819>

Kuvaluettelo

Kuvat 1 - 34. Matala, P. 2013.

Kuvakollaasi - visualisointeja. Matala, P. 2013.

CUSTOMER HELP

Pekka Matala
Bachelor of Design

pekka.k.matala@gmail.com

instangir.deviantart.com
fi.linkedin.com/in/pekkamatala/





SAVONIA
AMMATTIKORKEAKOULU

KUOPION MUOTOLO
AKATEMIA.
SAVONIA - AMMATTIKORKEAKOULU



OPINNÄYTETYÖYHTEISÖ

http://webd.savonia.fi/kumu/kirjasto/opinnaytetyo/cool13_julkaisu.pdf

