

YMPÄRISTÖKONSEPTIEN SUUNNITTELU OMAAN
KUVITTEELLISEEN VIDEOPELIIN

Välimäki Essi

Opinnäytetyö

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2024

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Essi Välimäki	Vuosi	2024
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	Ympäristökonseptien suunnittelu omaan kuvitteelliseen videopeliin		
Sivumäärä	30 + 0		

Opinnäytetyössäni tutkin, miten videopeliin voidaan suunnitella erilaisia ympäristöjä, joissa pelaaja pääsee seikkailemaan ja tutkimaan. Tehdyistä kenttäkonsepteista pitäisi ilmetä tarinankerronnallisia elementtejä, jotka ovat auttaneet rajaamaan ideaani kuvitteellisesta videopelistä.

Teososassa esittelin taustatutkimustani valitsemistani genreistä omina lukui-
naan, inspiraation lähteenä. Näin oli helpompi ymmärtää, millaisia asioita on otet-
tava huomioon siirryessäni luonnosvaiheeseen. Tein suuntaa antavia moodboard-
deja sekä tunnelman että väripalettien osalta.

Opinnäytetyötä varten otettiin selvää kuvanelementeistä olemassa olevista vi-
deopeleistä. Eri ympäristöjä varten on piirretty luonnoksia havainnollistamaan ja
antamaan suuntaa omien kenttieni konsepteille. Tuloksena on omaan kuvitteelli-
seen videopeliin neljä valmista konseptia, kaksi valitusta ympäristöstä. Valmiita
teoksia on analysoitu formalistisella analyysillä toisiinsa ja myös olevissa olevien
pelien kenttiin.

Avainsanat
Muita tietoja

digitaalinen taide, konseptisuunnittelu, videopeli
Työhön liittyy neljä konseptisuunnitelmaa videopeliin.

Degree programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Essi Välimäki	Year	2024
Supervisor(s)	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Title	Creating environment concepts for my fictional video game		
Number of pages	30 + 0		

In my thesis I studied how video game environments can be designed where the player can explore and adventure in. The concepts should include storytelling elements that have helped me specify my ideas for my own fictional video game.

As part of my thesis, I have done background studies of from selected genres as their own chapters as source of inspiration. It was easier to understand what image elements I needed to take into consideration as I moved onto the planning phase. I made mood boards to guide me with atmosphere and the choices for color palettes.

For my thesis, I studied the visual aspects of existing video games. Sketches for the different environments were drawn to exemplify and act as guides for my chosen levels. The results include four pieces of environment concept art, two from the selected environments. The created environment concepts have been analyzed with formalism to each other and to existing video game stages.

Keywords concept design, digital art, video games
Special remarks the thesis includes four pieces of environment concept art for a videogame

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 KENTTIEN SUUNNITTELU	6
2.1 Konseptitaide ja sen merkitys videopelienttien suunnittelussa.....	6
2.2 Tasohyppelypelin piirteitä	7
2.3 Kauhupelin piirteitä	9
2.4 Oma peli	11
3 VALITUT YMPÄRISTÖT JA NIIDEN SUUNNITTELU	13
3.1 Metsän suunnittelu pelin menneisyysosioon.....	13
3.2 Metsän suunnittelu pelin tulevaisuusosioon.....	15
3.3 Rannan suunnittelu pelin menneisyysosioon.....	17
3.4 Rannan suunnittelu pelin tulevaisuusosioon.....	19
4 LUOTUJEN YMPÄRISTÖKONSEPTIEN FORMALISTINEN ANALYYSI	22
4.1 Metsäympäristöt	22
4.2 Rantaympäristöt	24
5 POHDINTA	27
LÄHTEET.....	29

1 JOHDANTO

Yermakovin (2023) mukaan videopelien konseptitaide voidaan erotella muutamaaan luokkaan: hahmojen konsepti taiteeseen, pelattavan ympäristön konseptitaiteeseen, esineiden konseptitaiteeseen ja välineiden konseptitaiteeseen. Videogame environment concept art, vapaasti suomennettuna videopelin ympäristön konseptitaide, tarkoittaa pelien kenttien ulkonäköön ja tunnelmaan vaikuttavia ehdotelmia ja luonnoksia.

Opinnäytetyössäni tutustun tarkemmin videopelien konseptitaiteen yhteen alalajiin, environment concept art (ympäristökonseptitaide). Nämä konseptit voivat olla yksinkertaisia lyijykynäluonnoksia tai hyvinkin yksityiskohtaisia, värikkäitä ja miltei loppuun vietyjä teoksia. Arc Academy (2023) painottaa kaikkien konseptitaiteen tyyppien tärkeyttä ja sen toimivuutta pohjapiirustuksena videopeliä rakentamassa.

Tutkin, miten environment concept art sai alkunsa ja miten niitä tehdään. Käytän hyödynni jo olemassa olevia valmiita pelattavia kenttiä eri videopeleistä ja teen niistä muistiinpanoja analysoidakseni niitä tärkeimpien elementtien osalta. Piirrän digitaalisia menetelmiä apuna käyttäen kaksi omaa konseptia ympäristöstä, jotka sopisivat tasohyppelyyn ja kauhupeliin. Tarkoitukseni on yhdistää edellä mainittuja genrejä ja tutkia näiden alueiden luomista, kun suunnitellaan samaa aluetta. Päättökysymykseni opinnäytetyössäni on, miten suunnitella videopelin kenttien ympäristöjä. Apukysymyksinä ovat, mitkä kuvaelementit ovat tasohyppelypelille ominaisia ja, mitkä kuvaelementit ovat kauhupelille ominaisia

Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö. Toiminnallisena osana teen valmiita konsepteja, joita esitän ja jotka ovat tyypillisiä tasohyppely- ja kauhupelille. Toiminnallisesti tarkoituksena on saada aikaan neljä valmista konseptia, eli kaksi metsäympäristöstä ja kaksi rantaympäristöstä. Omia konsepteja dokumentoin eri välivaihein, kuten moodboardien ja tekemieni luonnosten avulla. Analysoin sekä olemassa olevia konsepteja että omia teoksiani formalistisen kuva-analyysin avulla. Sepän (2012) mukaan idea formalismista on kaikessa yksinkertaisuudessaan käsitys erilaisista muodoista ja miten ne luovat yhdessä erilaisia käsityksiä taideteoksesta.

2 KENTTIEN SUUNNITTELU

2.1 Konseptitaide ja sen merkitys videopelienttien suunnittelussa

Mevada (2023) kertoo, että ympäristöjen konseptitaidetta videopeleihin voidaan luoda joko 2D- tai 3D-muodossa, riippuen työnalla olevan videopelin tarpeista, tyylistä ja siitä, millaista lopputulosta tavoitellaan. Kevuru Games (2024) on tiivistänyt keskeisimmät asiat sivustollaan kärjistettynä pituuteen ja korkeuteen, miten tätä tilaa voidaan elävöittää esimerkiksi luonnolla tai rakennelmilla. Ympäristöjen konseptitaiteeseen pätee taidepuolelta samat ideat kompositiosta, valosta sekä väreistä. Kaikkea näitä sekoittamalla saadaan luotua tunnelmaa ja johdateltua pelaajaa sekä seikkailemaan että tutkimaan halutussa ympäristössä.

Toolbox Studion (2023) mukaan ympäristökonseptitaiteen luominen on tärkeää tarinankerronnassa. Näin pelaajalle voidaan visuaalisin vihjein kertoa, mitä kentässä on tapahtunut tai mitä siellä saattaa tapahtua tulevaisuudessa tarinan edetessä seuraavaan pisteeseen. Jokaisella kentällä on omat tarinansa kerrottavana maamerkkien ja hahmojen avulla, jotka kaikkien pelaajien on tunnistettava. (Ellenor 2022). Kaikkien kenttien omaan tarinaan ei pystytä keskittymään yhtä syvällisesti, kuin varsinaiseen päätarinaan. Ympäristöjen konseptitaide tulee tässä oleellisesti esiin, eli pienin ja yksinkertaisin asioin voidaan kertoa jonkinlaista tarinaa (Gamer-Ace 2023).

The Level Design Book (2022) painottaa, miten pelaajaa ympäröivät yksityiskohdat pelattavissa kentissä auttavat ohjaamaan tarinankerronnallisia elementtejä, kuten kentässä esiintyvät hahmot ja miten pelin tarina on vaikuttanut juuri heidän elämäänsä ennen pelattavan hahmon saapumista paikalle tai sen jälkeen. Monet pelien fanit etsivät ympäristöihin piilotettuja vihjeitä ja mahdollista taustatarinaa kyseisestä kentästä. Mikäli kenttä on toteutettu hyvin ja se on mieleenpainuva, siitä saattaa olla olemassa monen tunnin mittaisia videoesseitä ja teorioita esimerkiksi YouTube-videopalvelussa.

2.2 Tasohyppelypelin piirteitä

iD Tech (2012) -sivuston mukaan tasohyppelypeli on isomman sateenvarjo termin eli seikkailupelien alalaji. Platformer eli tasohyppelypelit ovat nimensä mukaisesti hyppimistä tasanteelta tasanteelle pelaajan suorittaessa yksinkertaisen tehtävän: pääse maaliin. Pelaajaa kuitenkin odottaa muuttuva määrä erilaisia esteitä ja vihollisia, joiden ohi tai läpi on päästävä miltei vahingoitta. 8BitCade (2021) sivusto painottaa hyvää hahmon ohjattavuutta ja miten tämä on yksi tärkeimmistä asioista, joka tasohyppelypelin on omaksuttava.

Tasohyppelypeliin tyylinä esiintyy useimmiten 2D, joka syntyy kameran kuvakulmasta (RetroStyleGames 2023). Pelin sisäinen kamera seuraa pelattavaa hahmoa sivusta katsottuna. GameMaker (2023) kertoo 2D-tasohyppelypelille olevan monta mahdollista taidetyyliä, kuten esimerkiksi pikselitaide ja minimalistinen taide. On tärkeää, että kenttien erilaiset esteet ja viholliset eivät sekoitu pelattavaan taustaan liikaa, jolloin on hankala hahmottaa, missä ne ovat. Valitsemasani esimerkissä (kuvio 1) on nähtävissä, miten pelattava hahmo ja vihollinen on onnistuneesti saatu erottumaan taustastaan.



Kuvio 1. Esimerkki 2D-tasohyppelypelistä (Sonic Superstars 2023)

Edellä mainitusta huolimatta olen huomannut, että olemassa on myös puhtaasti 3D-tasohyppelypelejä, ja nykyisin jonkinlainen tasohyppely saattaa olla peleissä mukana pienenä sivuelementtinä eikä niin pääpainona. 3D-tasohyppelyissä pelin

sisäinen kamera on pelattavan hahmon selän takana, hieman alaviistoon osoitettuna. Esimerkkinä pääpainotteisesti 3D-tasohyppelystä toimii Crash Bandicoot 4: It's About Time (kuvio 2).



Kuvio 2. 3D-esimerkki tasohyppelystä Crash Bandicoot 4: It's About Time (Toys for Bob 2020)

Vaikka koko peli on tehty 3D-tekniikoita käyttäen, on pelisarjalle ominaista 2D-tasohyppelyä myös käytetty hyödyksi (Wojnar 2020). Useimmiten nämä 2D-osuudet keskittyvät tarkkoihin ja harkittuihin hyppyihin sekä ongelman ratkaisuun. Seikkailua on jatkettava jollakin tavalla. Hyppyjen avulla on mahdollista kiivetä korkeille paikoille päästäkseen seinien yli tai sieltä turvallisesti laskeutuen seuraavaan kentän osioon tai mahdollisesti maaliin. Useimmiten peli antaa vihjeitä, mihin suuntaan pelaajan on mentävä tavalla tai toisella. Joissakin tapauksissa vaihtoehtoja on useita, joista pelaaja saa itse valita taitotasolleen sopivan vaihtoehdon.

Myöhemmin samassa pelissä esiintyy osio, jossa kamera siirtyy sivulle ja kuvakulmana toimii tyypillinen tasohyppelyosuus 2D-elementteineen (kuvio 3). Kentän visuaalinen ilme pysyy täysin samana, vaikka kamera vaihtaakin paikkaa hetkeksi tämän kentän tapauksessa.



Kuvio 3. 2D-osuus samassa kentässä, samassa pelissä hetkiä myöhemmin Crash Bandicoot 4: It's About Time (Toys for Bob 2020)

2.3 Kauhupelin piirteitä

Yun (2022) mukaan kauhupelien tyylejä on monia kuten psykologinen kauhu ja kauhutoiminta. Kuten muissakin kauhulajeissa, jokaiselle löytyy oma alalajinsa, josta pitää. Elokuvat ja kirjallisuus eivät juuri poikkea videopelissä esiintyvistä kauhusta puhuttaessa. Huomasin taustatutkimustani tehdessä, että kauhupelit voivat olla erittäin raakoja ja todella realistisia, joissa ei ole juurikaan säästeltä mitään tai jätetty epäselväksi hahmolle tapahtuneet asiat. LiussDBD (2023) kertoo kauhupelien historiaa käsittelevässä videoesseessä pelimekaniikoiden kehityksessä löytyvän uusia ulottuvuuksia ja miten monet tunnetut kauhupelisarjat olevan toistensa eräänlaisia parannuksia edellisiin nähden.

Kaikkia kauhupelejä ja niiden alalajeja kuitenkin yhdistää G2A:n (2023) mukaan hyvät tarinat ja hyvä miljöö, mitkä yhdessä luovat pelaajalle ainutlaatuisen kokemuksen. Kauhupelejä on monista kuvakulmista toteutettuna: sivusta tai ylhäältä kuvattuna ja ensimmäisestä tai kolmannesta persoonasta. Useimmiten suositaan kolmannesta persoonasta toteutettua tapaa. On kuitenkin mahdollista poiketa normista, tarinan sujuvuus ja tapa välittää informaatiota pelaajalle on tärkeänä osana kauhupeliä.

Huomasin, että kauhupeleissä on monia erilaisia ideoita, nämä ideat voivat olla esimerkiksi pakene jostakin ympäristöstä, selvitä tapahtumien kulku ja sen

mysteeri tai yhdistelmä näitä. Kuviossa 4 on esitetty esimerkki kuvattuna täysin ylhäältä katsottuna, josta käy ilmi pelin alalaji toimintakauhu, sillä hahmolla on kädessään jonkinlainen ase ja taskulamppu.



Kuvio 4. Ylhäältä katsottuna kuvattu kauhupeli. Darkwood (Acid Wizard Studio 2017)

Shahbazin (2022) mukaan useimmiten kauhupeleissä käytetään realismia taidetyylinä. Vaikka edellä mainittu on yleisin ja käytetyin taiteen suuntaus se ei tarkoita, etteikö voisi lähestyä muita taidetyylejä ja ottaa inspiraatioita muiden genrejen peleistä. Kohdeyleisö on pidettävä mielessä taidetyyliä valitessa. Useimmiten tyyliä on kuitenkin mahdollista sekoittaa, miten haluaa ja millainen koetaan tarpeelliseksi kyseiseen kauhupeliprojektiin tarinankerronnallisesta näkökulmasta. Valitsin esimerkin (kuvio 5) nykykauhupelien suosituimmasta tyyli-suunnauksesta, eräänlaisesta standardista.



Kuvio 5. Kauhupelissä käytetty realismin tyyli suuntaus Alan Wake II -pelissä (Remedy Entertainment 2023)

2.4 Oma peli

Valitsin tasohyppely- ja kauhupelit esiteltäväksi, sillä ne ovat minulle tutuimmat ja pelatuimmat peli genret. Edellisissä luvuissa olen kertonut, mitkä aspektit ovat olennaisia kummassakin pelityypissä. Omissa konseptitaiteen teoksissa on tarkoituksena yhdistää tasohyppelyä ja kauhua omassa kuvitteellisessa videopelissäni. Kunnollista tarinaa en kirjoita, sillä keskityn enimmäkseen visuaaliseen ulkonäköön ja miten pelkästään visuaalisuudella saa kerrottua joissakin määrin tarinaa. En suunnittele pelattavaa hahmoja tai ympäristöissä esiintyviä muita henkilöitä tai olentoja, sillä keskityn mahdollisen pelin tunnelmaan ja suuntaa antavaan ulkonäköön.

Asetan pienen rajauksen ja idean, jonka pidän mielessäni siirtyessäni luonnosteluvaiheeseen. Esimerkiksi tarinankerronnallisen elementin lisääminen antaa jonkinlaista suuntaa, josta minun on helppoa ottaa kiinni ja lähteä ideoimaan. Kuvitteelliseen peliin voisi liittyä menneisyys ja tulevaisuusmekaniikka. Saisin pidettyä ympäristöjen suunnittelun mielenkiintoisena ja saisin lisättyä mahdollisiin kenttiin tarinankerronnallisia elementtejä ajalla seikkailemisen näkökulmasta. Tasohyppelypelistä inspiroituneet ympäristöt voisivat olla menneisyydestä ja kauhupelistä inspiroituneet ympäristöt voisivat olla tulevaisuudesta.

Helpotan tarvittavan taustatyöni tekemistä alkuvaiheessa, kun pidän tasohyppe-
lyn ja kauhun, tai tässä tapauksessa menneisyyden ja tulevaisuuden, erillään ympäristöjen suunnittelun kannalta. Suunnittelen saman alueen kahdesti, molempiin ajanjaksoihin sopiviksi. Näin valmiista konsepteista kävisi ilmi alustava menneisyys ja tulevaisuus ideani pelistä. Koen näiden rajausten olevan suurena apuna, ja ajatukseni keskittyä yhteen genreen kerrallaan helpottaisi minua kiteyttämään pääpointit esimerkiksi värien kannalta. Teen molemmista genreistä havaintoja, muistiinpanoja ja huomioita, joita käytän hyödykseni ideoidessani erilaisia luonnoksia peliäni varten.

Suunnittelun siirtyessä luonnosvaiheeseen, pidän edelleen genret ja ajanjaksot eriteltyinä toisistaan. Samankaltaisuus ja yhdistely tulisi omasta piirtojälgjestäni valmiiden teosten kannalta, mutta myös eroavaisuudet menneisyys- ja tulevaisuusidean kannalta kävisivät hyvin järkeen. Lopulliset ympäristökonseptit toteutan digitaalisesti maalaten.

3 VALITUT YMPÄRISTÖT JA NIIDEN SUUNNITTELU

3.1 Metsän suunnittelu pelin menneisyysosioon

Valitsin molempiin kenttäkonsepteihini yhden omista lempiympäristöistäni piirrettäväksi, metsän. Metsät soveltuvat monenlaisiin eri tyyliin peleihin hyvin, sillä ympäristöinä ne voivat olla todella monenlaisia. Tarkoitus oli pitää teokseni eräänlaisina pohjapiirustuksina mahdollisen väripaletin ja ympäristön elementtien kannalta. Keskityin ensimmäisenä metsäympäristön rakentamiseen kuvitteellisen pelini menneisyysosioon, jonka inspiraation lähteenä olisi tasohyppelypelit.

Ympäristöön olisi esimerkiksi mahdollista lisätä korkeutta ja syvyyttä mahdollistamalla pelattavan hahmon kiipeily-, lento- tai liitokykyä, mikäli se tulisi myöhemmin tarpeeseen. Yritin kuitenkin pitää nämä seikat yksinkertaisena, rajaten näkemysni jollakin tavalla, ettei tulevat teokseni ole liian monimutkaisia tai liian suuria toteuttaa. Tavoitteenani on loppujen lopuksi luoda ympäristökonsepteja. Koin kuitenkin tiedostamisen, miten teosta voisi muokata ja mukauttaa tarpeiden vaatiessa tärkeäksi seikaksi edetessäni varsinaisten teosten tekemisen aloittamiseen.

Aluksi pohdin erilaisia metsäympäristöjä, joita olen nähnyt tasohyppely genressä. Pohdin ensin, millaiset väripaletit ovat, mitä ympäristössä näkyy ja miksi kyseinen taso on jäänyt mieleeni. Etsin monia eri referenssikuvia, joiden pohjalta tein itselleni suuntaa antavan moodboardin (kuvio 6) menneisyyteen sijoittuvasta metsäympäristöstä. Vasemmassa alakulmassa on kuvakaappaus pelistä Spyro Reignited Trilogy (Toys for Bob 2018), ja vaikka kuvassa nähtävä ympäristö ei ole varsinainen metsä, koin sen väripaletin mielenkiintoiseksi ja hyödylliseksi.



Kuvio 6. Moodboard menneisyyteen sijoittuvasta metsäkentästä

Moodboardin kasaamisen jälkeen aloitin oman luonnosteluni. Luonnostelin muutamia erilaisia metsätyyppejä, joista loppujen lopuksi päädyin hieman yksinkertaiseen lopputulokseen, johon on helpompi lisätä haluttuja elementtejä. Piirtotyylin osalta en tavoitellut teoksissani realismia tai semirealismia, vaan enemmänkin piirrossarjamaista tyyliä ja ulkonäköä.

Värimaailman valitseminen oli helpointa prosessissa, ja halusin luoda tarinankerronnallisesti ensimmäisiä tasoja, jossa tutustutaan todennäköisen pelin maailmaan ja sen hahmoihin. Värit oli pidettävä lämpimänä, sillä ajankohtana olisi päivä tai alku ilta. Näiden pienten rajausten avulla sain luotua rentoa ja vastaanottavaista tunnelmaa. Kuviossa 7 on pisimmälle viety koevedokseni metsästä paperille toteutettuna.



Kuvio 7. Luonnokseni metsään sijoittuvasta menneisyys kentästä.

En halunnut menneisyyteen sijoittuvan konseptini aiheuttavan ahtautta teokseeni tai ahdistavaa tunnelmaa. Tein asiasta huomion ja halusin hyödyntää sitä aloittaessani sekä suunnittelua että luonnostelua seuraavasta kenttäkonseptista, pitäen mielessä tulevaisuus- ja menneisyysideani.

3.2 Metsän suunnittelu pelin tulevaisuusosioon

Luodessani metsäympäristöä pelini tulevaisuuskenttään, olin ajatellut yksinkertaisesti meneväni päinvastaiseen suuntaan menneisyyteen sijoittuvaan ympäristöön nähden. Yksinkertaisesti pohdin väripaletin kääntämistä tummemmaksi ja ajankohdan muuttamista päivästä yöhön. Olin väärässä käsityksessä alussa, mutta aloitin tekemään taustatyötä tästä huolimatta. Tein paljon havaintoja, miten inspiraation lähteissäni, kauhupeleissä, esiintyy paljon metsäympäristöjä. Ne ovat useimmiten tarinankerronnallisesti kytköksissä pelin mekaniikkoihin, kuten esimerkiksi miten on tiettyjä resursseja löydettävä ja käytettävä järkevästi.

Aloitin taustatutkimukseni vastaavasti, kuten luvussa 3.1. Etsin internetistä referenssejä, ja tein muistiinpanoja rakentaakseni aiheesta moodboardin. Muistiinpanoja tehdessäni kiinnitin erityisesti huomiota väreihin, miljöön raakaan ulkoasuun ja tunnelman luontiin erilaisten elementtien avulla. Lopulliseen kasaamani moodboardiin lisäsin vasempaan alakulmaan kuvan valmiista kauhupeleistä *Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios & Parsec Productions 2013) ja vasempaan

yläkulmaan kuvan pelistä Ikai (Endflame 2021). Moodboard (kuvio 8) oli apunani tunnelman kannalta siirtyessäni luonnosvaiheeseen.



Kuvio 8. Moodboard tulevaisuuteen sijoittuvasta metsäympäristöstä

Luonnostellessani ensimmäisiä versioita tulevaisuuteen sijoittuvasta metsästä sain nopeasti kiinni ideasta ja ajatuksesta, mitä halusin tehdä. Lisäsin ympäristöön hektisyyttä, jotta saisin aikaan aiemmin välttämääni ahtautta ja ahdistuneisuutta. Tein myös tarinankerronnallisia päätöksiä, halusin luoda tunnelmaa, miten metsässä on mahdollisesti joskus asunut joku tai jokin. Tein puusta valmistettuja rakennelmia tasoon, ajatuksenani oli lisätä jonkin yksinkertainen elementti kenttään, josta saattaisi olla apua tunnelman luomiseen. Halusin pelaajan pohtivan alitajuisesti yksinkertaista kysymystä: onko hän täysin yksin luomassani ympäristössä vai ei.

Piirtotyylini yritin pitää mahdollisimman samana tekemieni luonnosten välillä, vaikka realismi on useimmiten kauhupelien tyylinä. Asetin kentän tapahtumajaksi yön, jonka avulla sain luotua haluamaani tunnelmaa ja saisin valittua sopivan väripaletin. Valitsemani ja käyttämäni värit eivät ole kuitenkaan niin synkät kuin alun perin ajattelin. Halusin kaikkien elementtien olevan tunnistettavissa nopealla silmäyksellä.

Kenttäelementtien terävyys toisi omanlaista lumoaan metsään, esimerkiksi terävät kivet ja poikki menneet oksat. Hektisyys oli menneisyyskonseptissani suuri välttämisen kohde, kun taas tulevaisuuteen suunnittelemallani metsäympäristöllä oli suurena tarkoituksena olla hektisempi. Tein huomattavasti tiheämmän puuston, lisäsin enemmän isompia elementtejä konseptiin, jotta teos tulisi tuntumaan täydeltä ja ahdistavalta. Nämä kaikki aspektit yhdessä toimisivat hyvin ja sain haluamani lopputuloksen tekemäni luonnoksen (kuvio 9) avulla.



Kuvio 9. Luonnokseni pelin tulevaisuusosioon tarkoitettu metsäympäristöstä

3.3 Rannan suunnittelu pelin menneisyysosioon

Siirtyessäni suunnittelemaan seuraavaa ympäristöä, rantaa, toistin miltei samat askeleet kuten edellä kerrotuissa Luvuissa 3.1 ja 3.2. Valitsemani rantaympäristö antoi vähemmän materiaalia verrattuna metsään. Halusin kuitenkin haastaa itseäni ja kokeilla, miten saisin konsepteja tästä aikaan.

Huomasin, miten useimmiten rantaan tehdyt kentät ovat todella kesäisiä ja lomantunnelmallisia. Valoa on paljon, ympärillä olevat hahmot ovat uima-asuissa ja ilmapiiri on todella rento. Vaikka rantakenttiä tai rantamaisemasta inspiroituneita kenttiä esiintyy tasohyppelypeleissä, ovat ne melko identtisiä keskenään olipa pelisarja mikä tahansa. Tämän huomion tehtyäni aloitin moodboardin teon, tällä

kertaa nojaten enemmän oikean elämän esimerkkeihin. Sisällytin kuitenkin yhden kuvakaappauksen olemassa olevasta pelistä, vasemmassa alakulmassa on nähtävissä tasohyppelypelin Sonic The Hedgehog rantakentästä Wave Ocean (Sonic Wiki Zone 2024). Keräämäni inspiraation lähteet antavat suuntaa, millaista tunnelmaa haluan tavoitella moodboardin (kuvio 10) avulla.



Kuvio 10. Moodboard rantaympäristöstä

Rantamaisemaa luonnostellessani halusin kietoa tarinankerronnallisia elementtejä edelliseen ympäristöön nähden. Menneisyyteen sijoittuvaa luotua metsäympäristöä varten valitsin ajankohdaksi päivän tai alkuillan. Mikäli rantakenttä olisi pelissä seuraavana pelattavana osana, valitsin ajankohdaksi illan auringonlaskun aikaan. Väripaletti olisi tästä syystä huomattavasti erilainen sekä aiemmin luomaani ympäristöön että olemassa oleviin rantakenttiin verrattuna.

En ottanut luonnosvaiheessa huomioon pelattavan hahmon mahdollisia kykyjä, sillä aiemmin pohtimani seikka pitäisi edelleen paikkaansa, tekemääni ehdotelmiin olisi helpompaa lisätä jälkeen päin tarvittavia elementtejä. Kaiken tämän pohdinnan jälkeen aloitin jälleen luonnostelun.

Halusin lisätä rantamaisemaan jotakin rakennelmia, tehdyssä metsäympäristössä pidin kaiken todella luonnonvaraisena. Rantaa varten halusin luoda siltoja ja ajatukseni hotellista rannalla lisäisi uskottavuutta alueen olevan asutettu.

Hiekkalinna, riippumatto ja aurinkotuolit päivänvarjoineen lisäisivät tämän alueen uskottavuutta ja aitoutta, mutta myös tarinallisuutta. Pisimmälle viemäni luonnos (kuvio 11) rantaympäristöstä paperille tehtynä sisältää muutamia elementtejä, joiden avulla saisin haluamaani lopputulosta



Kuvio 11. Luonnostelemani rantaympäristö menneisyysosioon.

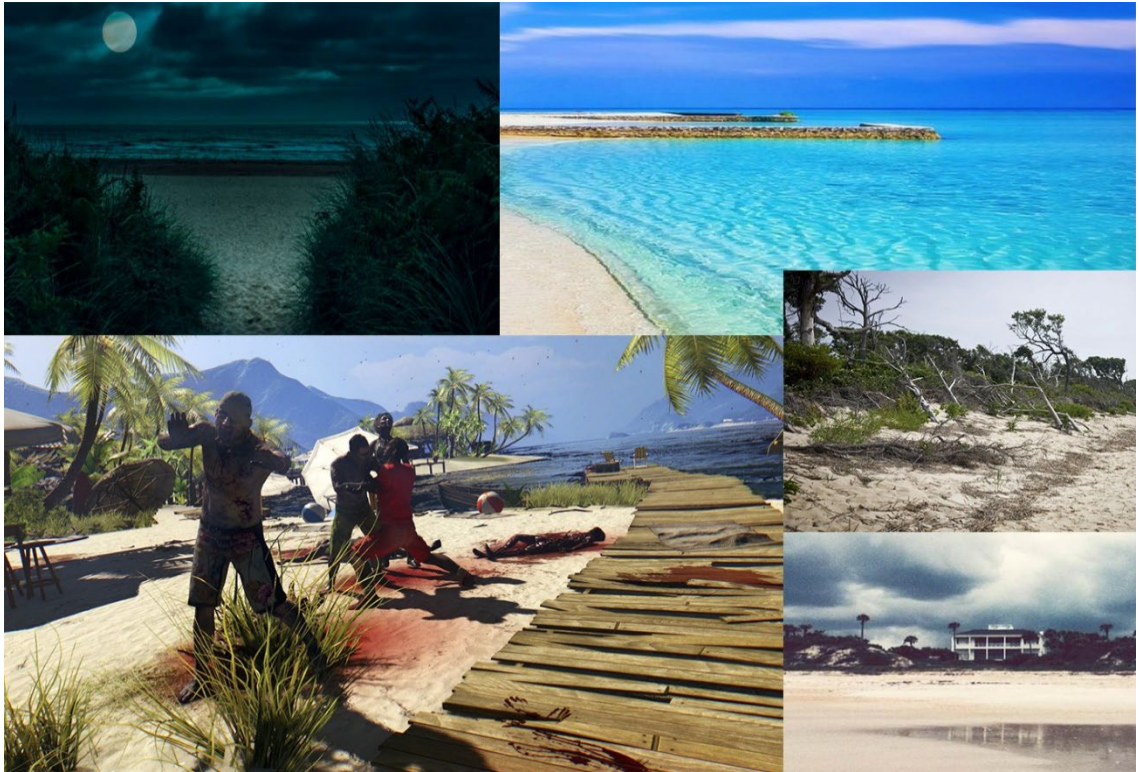
Näiden edellä mainittujen elementtien avulla ranta ei tuntuisi liian tyhjältä tai sielettömältä. Vaikka rannat ovat melko avoimia ympäristöjä sekä peleissä että oikeassa elämässä, halusin tehdä hieman tiheämpää rantaa. Luonnokseni antoi hyvää ideaa, mitä kaikkea voisin lisätä lopulliseen teokseeni, mikäli kokisin sen liian avoimeksi.

3.4 Rannan suunnittelu pelin tulevaisuusosioon

Tulevaisuuteen sijoittuvaa rantateemaista kenttää suunnitellessani kohtasin enemmän ongelmia kuin osasinkaan odottaa. Harvassa olemassa olevassa kauhupelissä on rantakenttää ja mikäli sellainen olisi on sen tapahtumapaikkana yö tai se olisi vain jokin ohimenevä kohta.

Epäilin omaa tietämystäni aiheesta ja aloin pohtimaan onko ympäristö sittenkään järkevä tähän kontekstiin. Huolenaiheestani huolimatta aloitin jälleen tekemään taustatyötä. Käytin samaa ideaa oikean elämän esimerkkien hakua, kuten

aikaisemmin suunnittelemani kentässä. Tiedän maailmalla olevan hieman omituisia saaria ja rantoja olemassa, joten nojauduin näihin paikkoihin. Luomasani moodboardissa (kuvio 12) on nähtävissä inspiraationlähteeni oikean maailman esimerkeistä, mutta myös kuvakaappaus rantaan sijoittuvasta kentästä kauhupelissä *Dead Island Definitive Edition* (Steam 2016) jonka löysin viime hetkellä.



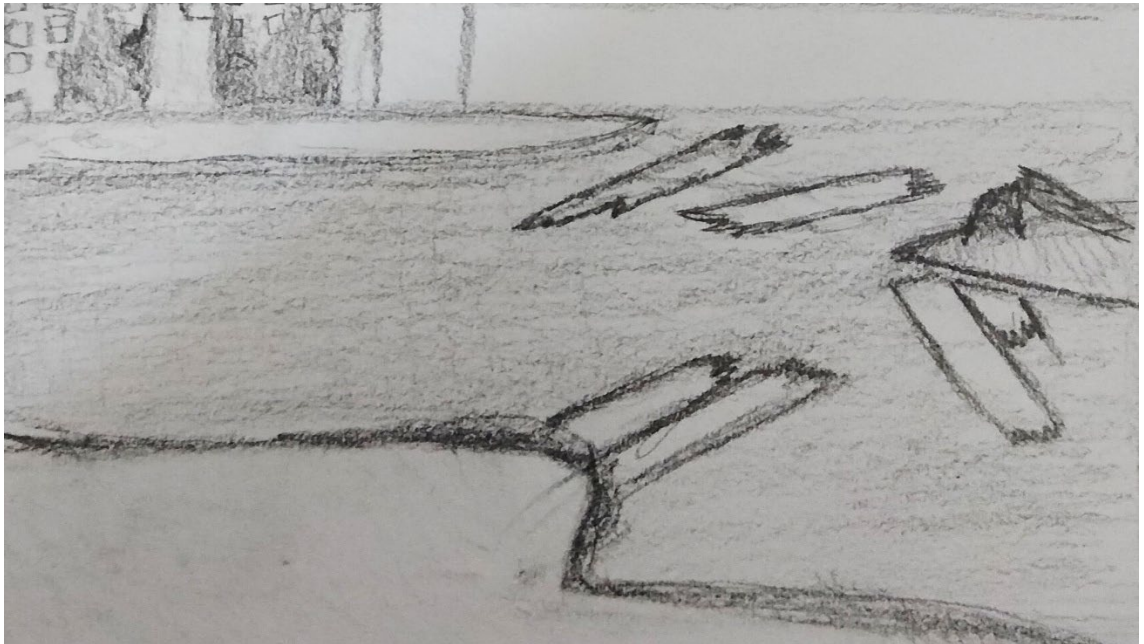
Kuvio 12. Moodboard tulevaisuuteen sijoittuvasta rantaympäristöstä

Halusin edellisen suunnittelemani rantaympäristön mukaisesti lisätä jotakin tarinankerronnallisia elementtejä jo luonnosvaiheessa. Kauhupelimäisen, tulevaisuuteen suunnittelemani metsäympäristön ajankohtana oli ilta tai yö. Tällä logiikalla halusin rantaympäristön ajankohdaksi aamupäivän tai päivän.

Tämä seikka voisi lisätä jonkinlaista huumoria, mutta myös eräänlaista realismia. Mikäli esimerkiksi pelini olisi jonkinlainen zombieräiskintä tulevaisuuteen sijoituvissa kentissä, zombieviruksen alkaminen ei olisi kellonajasta kiinni. Vaikka konsepteihin en varsinaisesti miettinyt tarkkaa alagenreä, pidin mahdollisuudet avoinna kaikelle.

Luonnostellessani rantaympäristöä pidin elementit miltei muuttumattomina menneisyyteen sijoittuvaan konseptiin nähden. Kuten aiemmin kerroin rantaympäristöjen olevan sekä peleissä että oikeassa elämässä melko tyhjiä, käytin jo

aiemmin luomaani konseptia mallina. Piirtämäni luonnos (kuvio 13) jäljittelee ideaani hektisestä rantaympäristöstä.



Kuvio 13. Luonnokseni tulevaisuuteen sijoittuvasta rantakentästä

Vaikka kenttäelementtejä on vähemmän, on siitä nähtävissä kaaos, joka on tapahtunut ennen pelaajan saapumista paikalle. Sillat ovat rikki, hotellin ikkunat ovat osittain rikottuja ja rakennukset ovat kärsineen näköisiä. Eräänlaisen inhimillisyyden jätin tietoisesti pois, nähtävissä ei ole riippumattoja tai hiekkaveistoksia. Koen valitsemani ajankohdan lisäävän jonkin asteista varovaisuutta, outoa ja kireää tunnelmaa paikkaan, jossa yleensä viihdytään ja rentoudutaan.

4 LUOTUJEN YMPÄRISTÖKONSEPTIEN FORMALISTINEN ANALYYSI

4.1 Metsäympäristöt

Verratessani sekä menneisyyteen että tulevaisuuteen tehtyjä metsäympäristöjä, on teoksista havaittavissa huomattavia eroja. Toteuttamani konsepti menneisyydestä oli luonnosvaiheessa haluamani lämmintunnelmainen ja rento, kun taas tulevaisuuteen sijoittuva metsä oli ahdistava tunnelmaltaan. Valmiista kenttäkonsepteista kasaamassani kollaasissa (kuvio 14) on havaittavissa metsä teoksissa käyttämieni väripalettien erot, ne eivät suoranaisesti ole toistensa vastakohtia alkuperäisen oletuksen mukaisesti.



Kuvio 14. Kollaasi valmiista metsäkonsepteista, vasemmalla menneisyys ja oikealla tulevaisuus

Tarkastellessa menneisyyteen sijoittuvaa konseptia aikaisemmin esiteltyihin inspiraation lähteisiin ja esimerkkeihin rinnastaen olemassa oleviin videopeleihin, on huomattavassa yhteneväisyyksiä. Sommittelun kannalta teokseni ohjaa katsetta luolan suuntaan, kuten inspiraationlähteissäkin katsetta ohjataan pois kuvan keskeltä. Erityisesti on huomattavissa värimaailma, joka on vastaavasti yksinkertainen esimerkeissäni. Sävyt ovat murrettuja, niitä ei ole käytetty värikylläisesti. Varjostustekniikkaa on käytetty apuna välttämään muovimaisuuden ilmettä.

Olen käyttänyt paljon keltaista ja vihreää, jotka ovat väriympyrää tarkastellessa vierekkäin. Keltainen auttaa lisäämään valoa ja tunnelmaa, jota vihreä täydentää kasvillisuuden avulla. Harmaat kivet ja luolasto ovat keskenään harmoniassa ja teoksen reunalla nähtävä puu tuo poikkeamaa keltavihreään väripalettiin, se ei kuitenkaan tunnu liian omituiselta vaihtoehdolta, vaikkakin puussa käytetty volyyymi on muusta ympäristöstä poikkeava. Kasvillisuus ei ole toteutettu realistisesti, mikä vahvistaa rentoa tunnelmaa. Muodot ovat pyöreämpiä ja

yksinkertaistettuja omassa konseptissa kuin inspiraation lähteissäni. Kun omia teoksiani ja niiden ajanjaksoja tarkastelee, muodot ovat miltei täysin vastakkaisia. Menneisydessä muodot ovat pehmeitä, harkittuja ja rauhallisia. Mikään ei tunnu aggressiiviselta tai ylivoimaiselta. Teokseen toteutettu maisema on avoin, mahdollistaen ja rohkaisevan pelaajaa tutkimaan ympäristöä. Valmis konsepti metsään sijoittuvasta tasohyppelymäisestä kentästä, kaikesta yksinkertaisuudesta huolimatta, antaa hyvän pohjan mahdolliseen jatkojalostamiseen tarpeen vaatiessa.

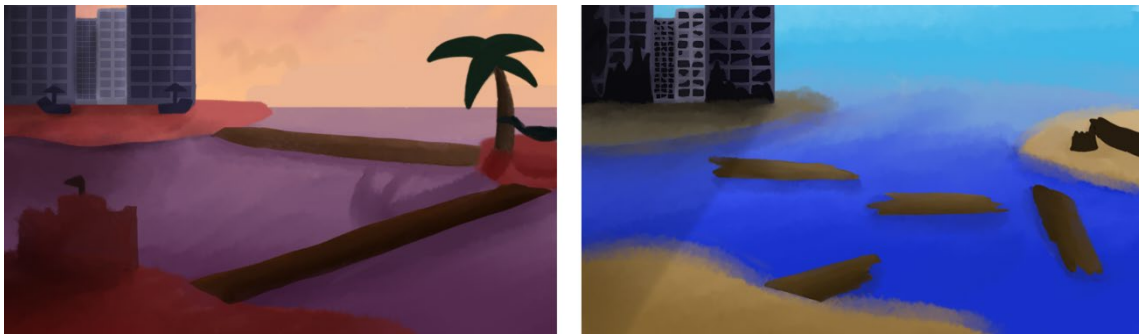
Tulevaisuuteen sijoittuvassa luonnoksessa on omanlaista dramaattisuutta ja taipumattomuutta. Inspiraation lähteiden yhteneväisyydet esiintyvät esimerkiksi terävinä muotoina. Ne ovat epäluonnollisia ja liioiteltuja, ja eräänlainen aggressiivisuus on havaittavissa. Tunnelma ei ole tervetullut tässä ympäristössä. Tämä terävyys ja hektisyys erilaisten elementtien muodossa esiintyi myös esittelemissäni esimerkeissä. Puut ovat isompia ja niissä käytetyt värit ovat erilaisia. Puihin tehdyt yksityiskohdat ovat vahvoja, siveltimen käyttö on ollut painavaa, jonka ansiosta tummempisävy on löytänyt sopivan käyttötarkoituksensa: eräänlainen vakaavuus. Horisontissa nähtävä metsän osio on huomattavasti tiheämpi tässä konseptissa kuin edellisessä konseptissa.

Väripaletti on huomattavasti synkempi, mutta ei kuitenkaan täysin musta. Pääväriä on käytetty vihreää, jota on murrettu ruskealla värillä saaden aikaan jonkin asteista synkkyyttä ilman täyden pimeyden käyttöä, poiketen inspiraatioistani. Niissä esiintyi selkeästi tummuus ja pimeyttä on käytetty paljon hyväksi. Maasto on suomaista ja outoa. Tiheämmän puuston takana käytetty hieman kirkkaamman sävyinen vihreä on huomiota herättävä, mutta myös epäluonnollinen. Polkua tai tietä ei ole, mikä johdattaisi katsojaa tai pelaajaa haluttuun suuntaan kenttään päästessään. Käytetyn sommittelun avulla on saatu katse kääntymään harmaaseen, synkkään luolaan ja sen vieressä olevaan rakennelmaan. Edellä mainittu puinen rakennelma herättää eräänlaista mielenkiintoa ja vainoharhaisuutta, sen rikkinäisyys ja epätasaisuus on kytköksissä tunnelman vahvistukseen. Kasvillisuus on toteutettu hieman eri tavalla, se on muutaman asteen enemmän realismin tyyliisuuntaan edelliseen menneisyyden metsäkonseptiin verrattuna.

Teokseen luotu maisema on epämurkava. Vaikka pelaaja mahdollisesti tutkii aluetta, on mahdollista luoda pelimekaniikkojen avulla enemmän pakokauhun tunnetta. Tulevaisuuteen toteutettu konsepti on hieman realistisempi verrattuna menneisyyskonseptiin, mutta se ei ole fotorealismia vaan tyylliteltyä jälkeä. Valmiista konseptista on mahdollista viedä eteenpäin, esimerkiksi muuttamalla metsän ulkoasua pelkän valotuksen avulla.

4.2 Rantaympäristöt

Valmiita rantakonsepteja verrattaessa ensisilmäyksellä ympäristöt näyttävät samalta. Lähemmällä tarkastelulla rantaympäristöissä on havaittavissa eroja. Menneisyyteen luotu konsepti on jälleen lämpimään tunnelmaan tähtäävä ympäristö, kun taas tulevaisuuteen luotu konsepti on vastaavasti metsäympäristön jalanjäljissä seuraten hektisempi ja mysterejä sisältävä maisema. Teoksistani tehdyssä kollaasissa (kuvio 15) on hieman hankala erottaa mihin tarkoitukseen konseptit ovat.



Kuvio 15. Kollaasi valmiista rantakonsepteista, vasemmalla menneisyys ja oikealla tulevaisuus

Muodot ovat staattisempia menneisyyskonseptissa, kun sitä verrataan inspiraation lähteissä esiteltyihin esimerkkeihin. Siveltimen käytöllä etualalla oleva hiekkalinna on saatu pehmeäksi. Taka-alalla olevat rakennukset on tehty tarkasti, luoden kontrastia teokseen. Sommittelu on hillittyä, sillä teoksessa esiintyviä elementtejä ei ole paljoa. Katse liikkuu jokaisella saaren välillä, joista jokaisella on oma pieni roolinsa teoksessa.

Verrattaessa rantakonsepteja olemassa oleviin peleihin ja niistä esiteltyihin esimerkkeihin, menneisyyteen sijoittuva vasemmalla oleva konsepti on erilainen värimaailmaltaan. Teos erottuu joukosta valitun värikokonaisuuden avulla, eikä

tunnu esimerkkien toistamiselta. Värikokonaisuus on hillitty ja sävymuutokset luovat siihen vaihtelua varjon ja valon avulla. Rantamaiseman väripaletti on selkeämpi menneisyyteen sijoittuvan kentän kohdalla, kyseessä on joko auringon nousu tai lasku. Värit ovat keltaisen ja purppuran erisävyt pääpainoisesti, nämä värit toimivat sillä väriympyrää jälleen tarkastellessa on havaittavissa näiden vastakkainen asettelu. Tummempia sävyjä on käytetty luomaan varjostuksia ja korvaamaan ympäristön yksinkertaisuus, ja vaikka nähtävissä on yksi palmupuu, sen varjo osuu veteen, joka täyttää kuvaa loogisesti ilman ahtautta. Taka-alalla nähtävät rakennelmat ovat harmahtavia ja sinertäviä ikkunoineen ja perustuksineen, myös aurinkotuolit varjoineen lisäävät inhimillisyyttä ja alueen rentoa tunnelmaa. Sillat eri saarien välillä on tehty puusta, joten niiden mahdollinen poistaminen tai korvaaminen muulla materiaalilla ei olisi hankalaa.

Menneisyyteen sijoittuva konsepti rantakentästä on tunnelmaltaan lämmin ja rento. Luotu ympäristö on rauhallinen ja pehmeä käytettyjen muotojen ja esineiden avulla. Kenttäelementtejä on enemmän kuin metsäympäristössä, mutta tunnelma ei ole mitenkään ahdistava tai omituinen. Piirtotyyli on tyylliteltyä, kuten aiemmin esitellyssä metsäkonseptissa. Tehtyä kenttäkonseptia rantamaisemasta voisi jatkojalostaa esimerkiksi pelattavan hahmon uinti- tai sukelluskykyjä mielessä pitäen.

Tulevaisuuteen tehty kenttäkonsepti rantamaisemasta on hämäävä. Nopealla vilkaisulla saattaisi tulla johtopäätökseen, että molemmat rantakenttäkonseptit ovat menneisyydestä. Kirkas väripaletti esiintyy tulevaisuus konseptissa todella energisenä sinisenä vetenä ja vaalean ruskeine pienine saarineen. Sävyt eivät ole läheskään niin murrettuja kuin ne olivat tulevaisuuteen sijoittuvassa metsäkonseptissa. Tulevaisuuskonseptissa värejä on käytetty harkiten, sävymuutoksia on käytetty vastaavasti kuten ensimmäisessä teoksessa. Vaikka oikealla olevassa konseptissa ei ole esimerkkien mukaisesti kuollutta kasvistoa, on teoksesta havaittavissa jotakin omituista. Värien avulla luotu lomainen ja aurinkoinen tunnelma on ristiriidassa kenttäelementteihin nähden. Rannalla ei ole hiekkaveistoksia, puinen silta on rikki, palmupuu on katkennut, taaempana nähtävät aurinkotuolit ovat hävinneet ja rakennelmat sekä rikkinäisiä että likaisia.

Muotoja on käytetty kertomaan aivan toisenlainen tarina verrattuna väreillä luotuun tarinaan. Kuten aiemmin esitellyssä metsäkonseptissa tulevaisuuden osalta, muodot ovat teräviä ja dramaattisia jälleen. Jäykkyyttä on edelleen havaittavissa, mutta ei niin selkeästi. Inspiraation lähteissäni muodot ovat hieman rennompia, omassa konseptissani niiden puuttuminen on tarkoituksellista. Sommitelmat ovat miltei identtiset kasaamieni esimerkkien ja oman konseptini välillä. Vaikka selkeää katseen kuljettamista ei tässä konseptissa esiinny siltojen avulla, katse harhailee harvojen kenttä elementtien välillä.

Menneisyyteen tarkoitettussa rantakonseptissa oli havaittavissa sävyjen pehmeää muutosta ja sulautumista toisiinsa, kun taas tulevaisuuteen luodussa konseptissa on paljon jyrkemmät sävymuutokset varjojen ja valon välillä. Ympäristö on tulevaisuuteen luodussa kenttäkonseptissa todella avoin verrattuna menneisyyteen luotuun konseptiin. Tämä on iso ero verrattuna edelliseen metsäympäristön konseptiin, jossa lähtökohdat ja saadut tulokset olivat päinvastaiset.

Tunnelmallisesti tulevaisuuteen tehty konsepti jatkaa metsässä herätettyä mysteeriä, enemmän esille tuotuna. Jotakin on tapahtunut, jokin on tehnyt yleisesti rentoutuneesta ilmapiiristä tunnetun miljööön epämurkavan vaikutelman antavan maiseman. Menneisyyteen verrattuna tulevaisuuteen sijoittuva rantakonsepti on todella avoin. Piilopaikkoja vaaralta ei ole ja ympäristön avomaisuus jättää pelaajan yksin oman onnensa nojaan, josta olisi mahdollisuutta työstää eteenpäin erilaisia tilapäissuojaviritelmiseen tiedettyjä pelimekaniikkoja hyödyksi käyttäen.

5 POHDINTA

Opinnäytetyössäni tutustuin videopelin konseptitaiteen yhteen alalajiin, ympäristön konseptitaiteeseen. Tämä tarkoittaa pelissä esiintyvien ja pelattavien kenttien ulkonäköä, jossa pelaaja pystyy seikkailemaan ja tutkimaan kyseistä aluetta. Keskityin erityisesti kentissä nähtäviin sijanteihin, väripaletteihin ja rakennuksiin tai niiden puuttumiseen. Taiteellisena tuloksena oli neljä ympäristökonseptia, omaan kuvitteelliseen videopeliin, jonka genrenä olisi yhdistelmä tasohyppely- ja kauhupeliä. Valmiisiin ympäristökonsepteihin sain kiedottua tarinankerronnallisia elementtejä pelin keskeisen menneisyys- ja tulevaisuusmekaniikan avulla.

Aloittaakseni prosessin otin selvää, mitkä asiat ovat kyseisen pelingenren suurimpia rakennuspalikoita ja piirteitä. Selvitin, millaisia ympäristöjä tasohyppely- ja kauhupelissä esiintyy voidakseni hyödyntää jo olemassa olevaa tietoa omien ympäristökonseptieni tekemiseen. Otin inspiraatiota olemassa olevista kentistä, jotka esiintyvät valmiiksi tehdyissä videopeleissä, kiinnittäen erityisesti huomiota kuvanelementteihin. Näitä elementtejä oli esimerkiksi erilaiset muodot, sommitelut sekä käytetyt väripaletit. Toteutettaviksi ympäristökonsepteiksi valitsin teemoiltaan metsän ja rannan. Tein ympäristöilleni omat moodboardit, joihin sisällytin haluamani esimerkit olemassa olevista peleistä. Loin sekä metsälle että rannalle kaksi konseptia molemmista ympäristöistä, hyödyntäen kahta erilaista ajanjaksoa. Huomasin, miten selkeät luonnokseni olivat iso apu teosten luomisessa, sekä hyvin tehty taustatutkimukseni auttoi minua sisäistämään paljon uutta tietoa vanhan ohella. Vaikka videopelit eivät ole minulle uusi asia, tiedostan entistä paremmin vaaditun työmäärän ja sen tärkeyden jo alkuvaiheissa.

Formalistisessa analyysissäni vertasin konsepteja olemassa olevien pelien valmiisiin kenttiin. Vertasin myös valmiita teoksiani keskenään toisiinsa. Analyysissäni keskityin siihen, miten erilaiset muodot vaikuttivat suuresti valitsemieni ympäristöjen tunnelmaan ja olemukseen. Värit lisäsivät tunnelmaa ja niiden yhteensopivuus oli tärkeää. Ulkomuodollisesti jokaisesta konseptista on tunnistettava mitkä sijoittuvat menneisyyteen ja mitkä tulevaisuuteen, kuvitteellisen videopeli ideani mukaisesti.

Opinnäytetyössä tutkin ympäristökonseptitaidetta videopeleissä, luoden omia ympäristökonsepteja digitaalisen maalauksen avulla. Jatkotutkimuksena olisi mahdollista luoda konseptien pohjalta 3D-mallit jokaisesta alueesta, jotta saatavissa olisi laajempi ja selkeämpi kokonaisuus.

LÄHTEET

- 8BitCade 2021. All Great About Platformer Games. Viitattu 9.2.2024
<https://8bitcade.com/blogs/blog/all-about-great-platformer-games>.
- Acid Wizard Studio 2017. Darkwood. Viitattu 28.2.2024
<https://www.darkwoodgame.com/presskit/#images>.
- Arc Academy 2023. What are the Different Types of Game Concept Art? Viitattu 27.1.2024. <https://arc.academy/what-are-the-different-types-of-game-concept-art/>.
- Blue Isle Studios & Parsec Productions 2013. Slender: The Arrival. Blue Isle Studios. Viitattu 28.3.2024. <https://www.slenderarrival.com/>.
- Ellenor, G. 2022. Storytelling for Level Designers. Medium 21.3.2022. Viitattu 27.1.2024
<https://gellenor.medium.com/storytelling-for-level-designers-221a4e94bf59>.
- Endflame 2021. Ikai. PM Studios. Viitattu 28.3.2024. <https://endflame.com/ikai/>.
- G2A 2023. What Makes a Good Horror Game? 23.10.2023. Viitattu 9.2.2024.
<https://www.g2a.com/news/features/what-makes-a-good-horror-game/>.
- Game-Ace 27.11.2023. How Can Different Video Game Art Styles Enhance Your Project? Viitattu 9.2.2024. <https://game-ace.com/blog/video-game-art-styles/>.
- GameMaker 22.3.2023. The Ultimate Guide To 2D Video Game Art Styles Viitattu 9.2.2024. <https://gamemaker.io/en/blog/2d-game-art-styles>.
- iD Tech 2012. 10 Types of Platforms in Platform Videogames. Viitattu 9.2.2024.
<https://www.idtech.com/blog/10-types-of-platforms-in-platform-video-games>.
- Kevuru Games 2024. 2D Environment Artist Services. Viitattu 27.1.2024.
<https://kevurugames.com/game-art/2d-environment-design/>.
- LiussDBD 2023. Horror Games Throughout the Years (2023). Viitattu 28.2.2024.
https://www.youtube.com/watch?v=NshPCiChTQY&list=PLkgR8loo_FvmdUjL57XTF0nMcFLP81abZ&index=7&ab_channel=LiussDBD.
- Mevada, D. 2023. Game Concept Art: A Comprehensive Analysis. 300Mind 9.2.2023. Viitattu 29.4.2024 <https://300mind.studio/blog/game-concept-art/>
- Remedy Entertainment 2023. Alan Wake II. Viitattu 20.2.2024.
<https://www.remedygames.com/games/alan-wake-2>.
- RetroStyleGames 2023. Types Of Platformer Games: A Comprehensive Guide. 3.11.2023. Viitattu 29.4.2024 <https://retrostylegames.com/blog/types-of-platformer-games/>.

Seppä, A. 2012. Kuvien tulkinta: menetelmäopas kuvataiteen ja visuaalisen kulttuurin tulkitsijalle. Helsinki: Gaudeamus.

Shahbazi, N. 2022. What Are the Best 2D & 3D Art Styles for Video Games? Pixune 21.11.2022. Viitattu 9.2.2024 <https://pixune.com/blog/game-art-styles/>.

Sonic Superstars 2023. A new spin on a Classic. Sega. Viitattu 20.2.2024. <https://sonicsuperstars.com/>.

Sonic Wiki Zone 2024. Wave Ocean. Viitattu 28.3.2024. https://sonic.fandom.com/wiki/Wave_Ocean.

Steam 2016. Dead Island Definitive Edition. Viitattu 28.3.2024. https://store.steampowered.com/app/383150/Dead_Island_Definitive_Edition/.

The Level Design Book 2022. Storytelling. Viitattu 27.1.2024. <https://book.leveldesignbook.com/process/env-art/storytelling>.

Toolbox studio 21.2.2023. Game Environment Concept Art. Viitattu 27.1.2024. <https://www.toolbox-studio.com/blog/role-of-concept-art-in-game-environment-design/>.

Toys for Bob 2018. Spyro Reignited Trilogy. Viitattu 28.3.2024. <https://www.artstation.com/artwork/YarWyK>.

Toys for Bob 2020. Crash Bandicoot 4: It's About Time. Activision.

Wojnar, Z. 2020. New Crash Bandicoot 4 Gameplay Showcases Perfect Blend Of Old and New. Screen Rant 30.6.2020. Viitattu 29.4.2024. <https://screenrant.com/new-crash-bandicoot-4-gameplay/>.

Yermakov, R. 2023. Concept Art for Video Games: Complete Guide. Stepico. 23.8.2023. Viitattu 27.1.2024. <https://stepico.com/blog/concept-art-for-video-games/>.

Yu, P. 2022. What Are Horror Games? Acer Corner 1.8.2022. Viitattu 9.2.2024 <https://blog.acer.com/en/discussion/192/what-are-horror-games>.