

Jere Kari

## Konseptitrailerin luonti videopelille

Tradenomi  
Tietojenkäsittely  
Kevät 2025



**KAMK • University  
of Applied Sciences**

## **Tiivistelmä**

**Tekijä(t):** Kari Jere

**Työn nimi:** Konseptitrailerin luonti videopelille

**Tutkintonimike:** Tradenomi, Peliala

**Asiasanat:** videopeli, traileri, gameplay

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia videopelien trailereiden historiaa ja erilaisia trailerityyppisiä ja kerätyn tiedon pohjalta luoda oma traileri. Traileri tuotettiin aikaisemman kouluprojektin tuotoksen pohjalta. Johdannon opastelemana ymmärretään lyhykäisyydessään videopelitrailereiden päätarkoitus. Opinnäytetyön tavoitteena ei ollut pohtia trailereita markkinoinnin näkökulmasta, vaan kartoittaa erityyppisiä trailereita ja syitä näiden kehittämiseksi, ja lopulta tuottaa traileri kerätyn tiedon pohjalta. Trailerit ovat olennainen osa videopelin markkinoinnin prosessia, ja samalla helpoin ja kätevin tapa tuoda videopeliä esille. Jotta voidaan markkinoida videopelisiä onnistuneesti, on kyettävä tuottamaan mielenkiintoa houkutteleva traileri, ja tämä puolestaan vaatii prosessin tuntemista.

Johdannon jälkeen tehtiin ensimmäinen teoriaosuus, joka käsittelee trailereiden historiaa. Osuudessa tutkittiin videopelitrailereiden historiaa, jonka alkuperä on lähtöisin elokuvatrailereista, sillä trailerit kehitettiin alun perin elokuvia varten, ja vasta vuosikymmeniä myöhemmin hyödynnettiin samoja tekniikoita videopelien mainostuksessa. Ensimmäisen teoriaosuuden käsittely kattaa trailereiden historiaa 1900-luvun alusta 2000-luvun alkuun.

Toisessa teoriaosuudessa käsiteltiin erilaisia videopelitrailereiden tyyppisiä ja näiden tarkoitusta ja teoriaa. Videopelitrailereiden tyypit jaetaan kyseisessä osiossa yleisiin ja harvemmin käytettyihin. Yleisesti käytetyillä viitataan yleisimpiin trailerityyppisiin, joita pelejä markkinoidessa käytetään, ja harvemmillä viitataan erikoisempiin trailerityyppisiin, joiden käyttö on harvinaisempaa. Tutkimalla trailereiden historiaa sekä niissä käytettyjä tekniikoita, kyettäisiin tuloksia hyödyntämään traileria luodessa.

Trailereiden historian pohjalta oli huomattavissa, kuinka nuori videopelitrailereiden historia oli elokuvien trailereiden historiaan. Yli sadan vuoden historiaa oli tutkittavissa elokuvien kannalta, kun taas videopelien historia oli paljon lyhyempi, iältään noin neljäkymmentä vuotta. Kerätyn tiedon pohjalta kävi myös ilmi, kuinka paljon monimutkaisempaa oli tuottaa videopelitrailerin kuin elokuvatrailerin, sekä kuinka paljon erilaisia trailerityyppisiä videopelille oli mahdollista kehittää elokuviin verrattuna.

Lopulta kerättyjen tietojen perusteella tuotettiin konsepti traileri Dungeon Delve -videopelille. Osiossa käsiteltiin suunnitteluprosessia, johon kuului tutkimustyötä sekä trailerin rakenteen kartoitusta sekä työskentelyprosessi, jossa esiteltiin trailerin luonnin prosessia. Trailerin tuottaminen ei ollut yksinkertainen prosessi, ja se vaati monia kompromisseja, jotka vasta huomattiin tuottamisen aikana. Työtä ei myöskään kyetty suunnittelemaan suuntaa antavaa rakennetta pidemmälle, jonka seurauksena trailerin rakenne muovautui kuvattun materiaalin pohjalta työstämisen aikana. Rakenteen muovaamista kuitenkin avusti aikaisemmin tutkittujen trailereiden rakenne.

## **Abstract**

**Author(s):** Kari Jere

**Title of the Publication:** Creating A Concept Trailer for a Video Game

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

**Keywords:** video game, trailer, gameplay

The purpose of the following thesis was to study the history of video game trailers as well as different types of video game trailers, and create a trailer based on the research. The video game trailer was created based on a previous school project. Guided by the introduction section, in short, the main purpose of video game trailers will be learned. The purpose of this thesis isn't to study video game trailer marketing, but to study different types of video game trailers, and to learn the reasons as to why these different types of video game trailers are created. Trailers are an essential part of the process involving video game marketing, and at the same time the easiest method for promoting a video game. However, the ability to produce an interesting trailer is a requirement for successful video game marketing, which in turn requires knowledge of the trailer-creation process.

After the introduction, the first theory section was made, which discusses the history of trailers. The section studies the history of video game trailers, which originates from movie trailers due to trailers being originally developed for movies, and it wasn't until decades later that the same techniques were utilized in marketing video games. The first theoretical section covers the history of trailers from the early 1900s to the early 2000s.

The second theory section discusses different types of video game trailers as well as their purpose and theory. Video game trailer types are, in this section, split into commonly used and uncommonly used. Commonly used types refer to the most typical kinds of trailers used in marketing games, while uncommon ones refer to more specialized trailer types that aren't used as much. By studying the history of trailers and techniques used in them, the research could be applied when creating a trailer.

An examination of the history of trailers, it became evident how young the history of video game trailers is compared to that of movie trailers. While movie trailers have a history of over a hundred years, video game trailers are much younger, with a history of only about forty years. Based on the research, it also became evident that video game trailers are much more complex to develop than movie trailers while also discovering how many different types of video game trailers there are compared to movie trailers.

Finally, based on the research, a concept trailer was created for the video game *Dungeon Delve*. This section discusses the planning process which involves work on researching as well as mapping the trailer's structure, while also discussing the work process, which shows the process of creating the trailer. Creating the trailer wasn't a simple process, and it required multiple compromises that only became apparent during the creation process. The structure of the trailer couldn't be planned beyond a general outline, which resulted in the structure of the trailer taking

shape during the process. The structure of the video game trailer was also informed by previously conducted research on video game trailer design.

## Sisällys

1	Johdanto .....	1
2	Trailereiden historia .....	3
3	Videopelitruailerit.....	6
3.1	Yleisimmät videopelitruailerit .....	6
3.2	Muut videopelitruailerityypit .....	8
4	Konseptitruailerin luonti.....	10
4.1	Projektin työkalut.....	10
4.2	Truailerin suunnittelu.....	11
4.3	Truailerin luonti.....	15
5	Pohdinta .....	26

## Symboliluettelo

Accolades	Kunnianosoitus
Build	Valmiiksi kasattu versio videopelistä
Dungeon	Videopeleissä ja roolipeleissä esiintyvä vaarallinen alue, joka sisältää usein vihollisia ja aarteita
Gameplay	Viittaa pelissä tapahtuviin asioihin ja kokemuksiin
I-Frame	Animaation hetki, jolloin vihollinen ei kykene vaikuttamaan pelaajaan
Live Action	Oikeilla ihmisillä ja kameroilla kuvattua materiaalia
Platform Shooter	Ammuntapeli, jossa joudutaan eri alustojen välillä liikkumaan
Partikkeli	Visuaalinen efekti, joka koostuu pienistä osista
Resoluutio	Kuvan pikselimäärä
Roguelite	Rogue-tyylinen peli, jossa juoksujen välillä on edistystä
Teaser	Lyhyt traileri, joka on käytännössä maistiainen tulevasta tuotteesta

## 1 Johdanto

Opinnäytetyössä käsitellään videopelitrailereita, ja videopelitrailerin luonnin prosessia. Samalla myös käsitellen aihetta hieman markkinoinnin kannalta, mutta pelitrailereiden käsittely markkinoinnin kannalta työssä ei ole päätarkoitus. Työn tavoitteena oli tutkia elokuvataiteeseen liittyvien trailereiden ja pelitrailereiden historiaa, sekä tutkia erilaisia videopelitrailerityyppejä, ja tutkitun tiedon perusteella tuotettiin videopelitraileri opinnäytetyötä varten. saavutettaisiin hyödyntämällä erilaisia tietokantoja, mutta videopelitrailereiden kohdalla jouduttaisiin turvautumaan vähemmän luotettaviin lähteisiin kuten blogipostauksiin, johtuen siitä, että videopelitrailerit ovat iältään hyvin nuoria, ja tieteellisiä lähteitä niiden teoriasta ei vielä ole juurikaan kirjoitettu. Trailerin luonti saavutettaisiin hyödyntämällä Hitfilm Express 2017 – videonmuokkausohjelmaa.

Lähtökohta videopelitrailereiden tutkimisille lähtee siitä, kuinka tärkeä osa videopelin kehitystä trailerin luonti on, jos tavoitteena on tuoda tälle julkisuutta. Syy opinnäytetyön tuottamiselle pohjautuu harrastustoiminnan kautta jo entuudestaan olevaan tietoon ja taitoon videoiden käsittelystä, joka on hyvin olennainen osa trailerin luonnin prosessia. Videoiden tuottamista voisi kutsua digitaaliseksi taiteeksi, joka vaatii harjoittelua ja osaamista. Aihe opinnäytetyölle valittiin opintojen ja harrastuksien yhtäläisyyden vuoksi.

Elokuvataiteeseen liittyvät trailerit ovat yksinkertaisimmillaankin hyvin monimutkaisia tuotoksia, joiden historia ulottuu yli sadan vuoden taakse. Tämänhetkisen ajankohdan ja nykypäivän välille mahtuu paljon innovaatiota ja muutoksia niissä käytettyihin menetelmiin. Trailereihin erikoistuneet yritykset ja suuret elokuvaohjaajat, kuten Alfred Hitchcock ja Stanley Kubrick, ovat jääneet historian kirjoihin, ja heidän trailereitansa tutkitaan ja ihailaan vielä nykypäivänä. Videopelien kohdalla kuitenkin historia jää lyhyeksi ja kantautuu vain noin 40 vuoden taakse.

Trailereilla on päätarkoituksena markkinoida tuotetta, ja ne ovat markkinoinnin työkalu. Elokuvastudioiden näkökulmasta usein katsotaankin trailereiden olevan tärkein osa mainontaa (Septak, 2008). Tavoitteena on informoida katsojaa tuotoksesta ja sen sisällöstä, ja saada tämä kiinnostumaan tästä kuitenkin samalla välttämällä, ettei paljasta liikaa yksityiskohtia, kuten juonenkäänteitä ja juonta itsessään (Rajith, 2022).

Videopelien trailereiden yhteydessä usein esitellään myös lisäksi pelimekaniikoita, kuvakulmia sekä pelin graafisia ominaisuuksia, ellei kyseessä ole esimerkiksi teaser- tai live action -trailer, joilla on eri tarkoitus. (Lieu, 2018)

Monimutkaisuus ja esiteltävät elementit erottavat videopelien ja elokuvien trailerit toisistaan, vaikka muutoin niiden tarkoitukset pysyvät samankaltaisina. Toisin kuin elokuvat, videopelit ovat interaktiivinen kokemus, joka vaatii käyttäjältä toimia. On enemmän esiteltäviä elementtejä mainostaessa tuotosta.

## 2 Trailereiden historia

Elokuvatrailereiden historia alkaa vuodelta 1913, jolloin New Yorkissa Nils Granlund kehitti lyhyen mainosvideon "The Pleasure Seekers" -esitystä varten, jota esitettiin Broadway-teatterissa (The History of the Movie Trailer, 2014). On kuitenkin hyvin mahdollista, että ensimmäinen traileri kehitettiin todellisuudessa jo vuotta aikaisemmin The Adventures of Kathlyn -sarjaa varten (Uphues, 2022).

*Los Angeles Times* -lehdessä Lou Harris siteerasi: "Yksi huvipuiston kojuista ripusti valkoisen lakanan ja esitti jakson sarjasta The Adventures of Kathlyn. Jakson lopussa Kathlyn heitettiin leijonan luolaan, minkä jälkeen seurasi lyhyt katkelma seuraavasta jaksosta, jossa kysyttiin: 'Pääseekö hän pakoon leijonan luolasta? Katso ensi viikon jännittävä jakso!'" (*Los Angeles Times*, 1966)

Pian trailerit yleistyivät, ja vuonna 1920 perustettu yritys National Screen Service (NSS) alkoi tuottamaan trailereita studioille. 1940-luvulla NSS omisti sopimuksen kaikkien suurten Hollywood-studioiden kanssa, ja heillä oli dominoiva asema teatteriteollisuudessa 1970-luvulle saakka. NSS:n kehittämät trailerit usein käyttivät samaa kaavaa ja sisälsivät lentäviä tekstejä ja käyttivät paljon erilaisia vaihtoanimaatiota. Tunnettu traileri on Casablanca-elokuvan traileri vuodelta 1942, joka hyvin esittelee NSS:n tyyliä (kuva 1). (The History of the Movie Trailer, 2014)



Kuva 1. Casablanca-elokuvan traileri vuodelta 1942.

Vaikka NSS hallitsi traileriteollisuutta, oli silti studioita, jotka tekivät itse trailerinsa, ja edetessä 1960–1970-luvuille, oli alalle ilmestynyt nimiä, jotka kehittivät trailereita uusilla menetelmillä. Näihin uusien menetelmien käyttäjiin lukeutui Alfred Hitchcock, joka tunnetaan filmografiassa jännityksen mestarina, ja Stanley Kubrick, joka kehitti nopeatempoisia trailereita, jotka usein olivat hyvin hämmentäviä ja hankalasti seurattavia. Myös musiikki sai enemmän painotusta trailereissa uusien menetelmien myötä. (The History of the Movie Trailer, 2014)

Hitchcockin trailerit usein sisälsivät kertojan, joka kertoi katsojalle elokuvan juonesta ja tapahtumapaikoista. Myös itse Hitchcock saattoi esiintyä omissa trailereissansa, kiertäen itse katsojan kanssa elokuvan kohtauspaikkojen lävitse kertoen tunteettomalla huumorilla elokuvan tapahtumista. Trailerit olivat hidastempoisia, mutta loivat katsojalle jännitystä. (The History of the Movie Trailer, 2014)

Stanley Kubrickin trailerit puolestaan olivat hyvin nopeatempoisia, ja ne sisälsivät paljon erilaisia ääniefektejä ja nopeatempoisia musiikkeja sekä nopeasti vaihtuvia kohtauksia, joita saattoi olla hyvin vaikea ymmärtää. Kubrickin trailerit olivat hyvin uskaliaita. (The History of the Movie Trailer, 2014)

Vuonna 1975 julkaistu Tappajahai-elokuva kuitenkin muutti trailereiden merkityksen. Aikaisemmin kehitettyihin trailereihin ja niiden markkinointiin oli yleisesti käytetty vain murtoosa elokuvan budjetista. Tappajahain elokuvan mainonnan budjetti oli noin 1,8 miljoonaa USD, josta televisiossa esitettäviin trailereihin käytettiin melkein puolet tästä. Elokuvasta tuli suuri menestys, ja Blockbuster-strategia syntyi, jota käytetään vielä nykyäänkin. Blockbuster-strategian tarkoituksena on investoida suuri määrä rahaa elokuvan mainostamiseen ja tuottamiseen, jos sen epäillään tulevan olemaan suuri menestys. (The History of the Movie Trailer, 2014)

Toisin kuin elokuvatrailerien historia, pelitrailerien historia on paljon lyhyempi, ja sen alkuperä ei ole niin yksinkertainen eristää. Todennäköisin kandidaatti ensimmäiselle pelitrailerille olisi vuoden 1982 televisiossa esitetty mainos Segan Zaxxon-pelistä. (Švelch, 2015)

Pelitrailerit myös usein sisälsivät peräti 1990-luvulle saakka mainoksissaan materiaalia siitä, kuinka pelikonsoli saadaan käynnistymään ja kuinka peli tulisi asettaa konsoliin. Käytännössä katsojalle annettiin mainoksessa käyttöohjeet. (Young, 2007)

Modernit pelitrailerit eivät kuitenkaan ole aivan yksiselitteisiä. Pelitrailereiden historiassa on kehittynyt hyvin erilaisia trailerityyppejä, joiden tarkoitukset eroavat toisistaan. Erään pelitrailerin tavoitteena voi olla esitellä pelin tarinaa, toisen tarkoituksena voi olla taas esitellä julkaisuajankohtaa, ja kolmannen taas esitellä pelin sisällä kuvattua materiaalia. Johtuen pelien suuremmasta monimutkaisuudesta verrattuna elokuvaan, monia eri trailereita joudutaan tekemään. (Lieu, 2018)

### 3 Videopelitrailerit

Videopelit ovat hyvin monimutkaisia, eikä niiden esittely ole yksinkertaista. Kun elokuvaa esitellään trailerissa, on tarkoituksena saada katsoja kiinnostumaan kyseisestä elokuvasta, ja samalla myös yleensä esitellään elokuvan juoni ja genre. Myös muitakin erilaisia elokuvatyyppejä on, mutta videopelien kohdalla tämä määrä on paljon suurempi. Tavoitteena on saada katsoja kiinnostumaan ja odottamaan tulevan videopelin julkaisua ja haluamaan ostaa kyseisen videopelin. Traileri on markkinoinnin työkalu, mutta se on myös oma taiteenalansa.

Elokuvatrailerien tyyppejä käsitellessä ne voisi jakaa kolmeen eri kategoriaan: genrepohjaiseen traileriin, tarinapohjaiseen traileriin ja näyttelijäpohjaiseen traileriin. Genrepohjaisessa trailerissa pääasiasana on esitellä elokuvan genre eli viestiä, onko kyseessä esimerkiksi romantiikka vai kauhu. Tarinapohjaisessa trailerissa elokuvan juonta esitellään pääasiassa kuitenkin välttämättä antamasta liikaa juonipaljastuksia katsojalle, ja näyttelijäpohjaisessa trailerissa on tavoitteena esitellä elokuvassa esiintyvää näyttelijää ja hänen rooliaan sekä saada tämän avulla elokuvalla suosiota. (Johansen, 2013)

Mutta kun puhutaan pelitrailerien eri tyypeistä, on niitä laajalti enemmän, ja jokaisella on oma tärkeä tehtävänsä. Kun elokuvien trailereiden keskeinen tehtävä on esitellä elokuvan juoni ja genre sekä mahdollisesti myös julkaisun ajankohta, videopeleillä trailereissa myös esitellään yleensä pelimekaniikoita yleisimmissä trailereissa. Riippuen videopelistä, näiden mekaniikoiden määrä voi olla hyvin laaja, puhumatta vielä siitä kuinka monta erilaista trailerityyppiä ylipäättensä peleille on. (Lieu, 2018)

Tulevassa osuudessa käsitellään lyhyesti eri trailerityypit, jotka esiintyvät videopeleissä. Osuudet jaetaan kahteen eri alueeseen: yleisimmät videopelitrailerityypit ja muut videopelitrailerityypit.

#### 3.1 Yleisimmät videopelitrailerit

Videopelien kehkeytyessä markkinoitavaksi tuotteiksi, yleisesti halutaan kyseistä tuotetta mainostaa. Kuitenkin projektin alkuvaiheessa esiteltävän materiaalin määrä on usein hyvin vähäistä. Tällöin joudutaan turvautumaan trailereihin, joiden sisältämä materiaali on hyvin

minimaalista. Silloin usein esitellään pelin teemaa ja tunnelmaa, mutta traileri voi myös sisältää gameplay-materiaalia. Kyseessä on tällöin julkistustraileri, jolla julkistetaan pelin tuloa sekä mahdollisesti julkaisuajankohtaa. Konseptitraileri on myös samanlainen kuin julkistustraileri, mutta tehdään usein aikaisemmassa vaiheessa kuin julkistustraileri, jolloin peliä ei välttämättä ole ollenkaan konsepteja ja ideoita pidemmälle kehitetty tai työstetty.

Tavoitteena julkistustrailerissa on saada kohdeyleisö tietoiseksi kyseisestä pelistä. Sosiaaliset media-alustat ovat hyödyllisiä tähän, mutta niiden lisäksi myös suuret pelistudiot ovat esitelleet trailereitansa suurissa tapahtumissa. E3 ennen tämän lopettamista oli suosittu tapahtuma, jossa esillä olleet trailerit saivat varmasti tavoitettua suuren yleisön. Myös pienemmissä tapahtumissa oman kojun pystyttäminen ja julkaisustrailerin sekä muun pelikonseptin esittely on ollut yleinen strategia. (Lieu, 2018)

Hyvin yleisesti julkistustraileria seuraa joko tiiseritraileri tai gameplay-traileri. Tiiseri tehdään usein julkistustrailerin lisäksi, jotta saadaan yhä useampi kiinnostumaan pelistä. Tiiseritraileri ei juurikaan sisällä tarinaa tai pelimateriaalia. Pyrkimyksenä on saada aikaan kiinnostusta visuaalisia ja audiitiivisia menetelmiä hyödyntäen, ja päämääränä on usein esitellä pelin tunnelmaa sekä muita elementtejä, kuten esimerkiksi pelissä esiintyvää hahmoa. (Lieu, 2018)

Gameplay-trailerin päätarkoitus on puolestaan esitellä katsojalle, mitä hän saa vastineeksi ostaessaan kyseisen videopelin. Traileriin on aseteltu materiaalia itse pelistä sen pelaamisen hetkellä, esitellen myös usein käyttöliittymää, demonstroiden eri mekaniikoita ja antaen katsojalle hyvän näkymän siitä, mitä pelissä kyetään tekemään. (Tanes-Ehle, Speedy, 2017)

Gameplay-traileri ei kuitenkaan välttämättä paljasta koko totuutta. On mahdollista tehdä gameplay-traileri näyttäen pelkästään tarkalleen sen, mitä kehittäjä haluavat, jättäen pois kaiken mikä ei välttämättä toimi tai on keskeneräistä.

Gameplay-trailerin tarkoituksena ei ole kuitenkaan paljastaa liikaa yksityiskohtia pelistä, sillä joitain elementtejä voi olla parempi pitää salassa pelaajilta ennen pelaamista. Indie pelien kohdalla on usein tavallista tehdä gameplay-traileri yhteen tarinapohjaisen trailerin kanssa budjetin ja ajan säästämiseksi, jos tarinaa tahdotaan esitellä. (Lieu, 2018)

Kun videopeli projekti lähestyy pelikelpoista tilaa, usein sen julkaisuajankohdasta ilmoitetaan trailerilla. Pää tavoitteena julkaisuajankohdan ilmoittavassa trailerissa on ilmoittaa päivämäärä

videopelin julkaisulle ja luoda hypetystä. Tämänkaltaiset trailerit usein julkaistaan viikkoja tai kuukausia ennen pelin ulostuloa, ja pituudeltaan tämänkaltaiset trailerit ovat lyhyitä. (Lieu, 2018)

Lopulta videopelin julkaisun yhteydessä voidaan kehittää julkaisu-traileri. Tavoitteena on saada viime hetken huomiota videopelille. Kyseisessä trailerissa kyetään näyttämään enemmän videopelistä, koska se on käytännössä valmis. Julkaisu-traileri on yleensä viimeinen traileri, joka videopelin markkinointia varten kehitetään. Poikkeuksena voi olla uudet päivitykset ja lisäosat, joiden myötä uusia trailereita saatetaan julkaista. (Lieu, 2018)

### 3.2 Muut videopelitrailerityypit

Jos peli menestyy julkaisun jälkeen ja saa paljon ylistystä ja hyviä arvosteluja, voidaan näiden pohjalta kehittää Accolades-traileri. Kyseinen traileri esittelee peliä ja sen saamia arvosteluja, usein näyttäen suurten ja tunnettujen arvostelijoiden positiiviset arvostelut. Traileri usein sisältää uudelleenkäytettyä taustamateriaalia. Tavoitteena on kuitenkin osoittaa sekä vanhalle, että uudelle yleisölle kuinka menestynyt pelistä on tullut. (Lieu, 2018)

Videopelin kehitykseen ja markkinointiin mahtuu kuitenkin myös traileri, joka esittelee pelin tiettyjä gameplay-ominaisuuksia. Tämänkaltaiset trailerit ovat harvinaisempia, sillä niissä esitellään jotakin tiettyä pelimekaniikkaa, kuten säätä tai tiettyä pelitasoa. (Lieu, 2018)

Myös tarinapohjaiset trailerit lukeutuvat vähemmän yleisiin trailereihin. Ne usein vastaavat pelimaailmassa elokuvien tarinapohjaista traileria. Tavoitteena on esitellä ja kertoa enemmän pelin tarinasta, ja itse pelin ominaisuudet ja ympäristön esittely jäävät vähemmälle tai jopa kokonaan pois. Tarinapohjaiset trailerit ovatkin usein puheraskaita ja saattavat sisältää pelinsisäisiä välikohtauksia. (Lieu, 2018)

Elokvamaiset, animoidut ja live action trailerit jäävät usein pois budjetin takia, ja varsinkin Indie-studioiden keskuudessa ovat hyvin harvinaisia, jos kyseessä ei ole alhaisen budjetin tuotos. Budjetti tämänkaltaisissa trailereissa on usein hyvin suuri, mutta niitä kyetään tekemään myös pienemmällä budjetilla. Huomio saadaan hienoilla visuaalisilla elementeillä, ja tämänkaltaisia trailereita kyetään työstämään ennen kuin itse pelistä on lähes mitään materiaalia valmiina. (Lieu, 2018)

Videopelin kehityksen aikana tai sen julkaisun jälkeen voidaan tehdä 101 traileri. Tavoitteena tämänkaltaisessa trailerissa on selittää katsojalle, kuinka tietyt pelimekaniikat ja pelinsisäiset systeemit toimivat kertojan avulla. Kyseistä traileria voisi verrata ohjevideon seuraamiseen. (Lieu, 2018)

On kuitenkin huomioitava, että trailerityyppiä on hyvin monenlaisia muitakin kuin mitä työssä on käsitelty, eikä välttämättä ole aina yksiselitteistä, minkälainen traileri on kyseessä. Trailerin päätarkoituksena on kuitenkin yleensä saada pelille julkisuutta.

## 4 Konseptitrailerin luonti

Konseptitrailerin luonnin kokonaisuudessa käsitellään opinnäytetyössä tuotoksena tuotettavan trailerin suunnittelua ja sen luonnin prosessia sekä projektissa käytettyjä työkaluja ja näiden merkitystä.

Projektin työkaluissa käsitellään projektissa neljän päätyökalun käyttöä ja niiden merkitystä projektin kannalta. Käsittelyssä on ohjelma, jolla traileri kuvataan, ohjelma, jolla traileri muokataan kokonaiseksi videoksi, pelimoottori sekä grafiikan luontiin käytetty työkalu.

Trailerin suunnittelussa käsitellään syitä projektissa käytettävän pelin ja trailerityypin valinnalle, kriteerejä musiikin valinnalle, traileriin tarvittavien ääniefektien määrää ja paikkaa mistä ne saatiin hankittua, mitkä trailerit toimisivat inspiraationa Dungeon Delve –pelin trailerille ja miten traileri tulisi rakentamaan kokonaisuudeksi. Suunnittelussa myös tuotettiin trailerissa valitun musiikin perusteella siirtymäkartoitus ja yksinkertainen kuvasuunnitelma siitä, miten traileri tulisi etenemään. Samalla myös asetettiin trailerin luontiin liittyvät tavoitteet ja haasteet.

Lopulta käsitellään trailerin luonnin prosessia. Tähän kuuluu traileria varten valitun pelin alkuperäisten toteuttamattomien ominaisuuksien suunnitelmien kartoittamista, grafiikoiden piirtämistä, kohtauksien suunnittelua, implementointia ja kuvaamista, ongelmien ratkointia ja trailerin muokkausta Hitfilm Express –ohjelmalla. Hyvin tärkeä elementti trailerissa oli musiikki, sillä traileri käytännössä rakennettiin tämän ympärille.

### 4.1 Projektin työkalut

Traileriin kuvattu materiaali muokataan kokonaiseksi videoksi Hitfilm Express 2017 -ohjelmalla. Ohjelma on entuudestaan tuttu, eikä sen käyttäminen ole maksullista, jolloin trailerin luonnissa ei ilmenisi editointipuolella esiintyä ongelmia. Hitfilm Express on videon luontiin ja muokkaamiseen tarkoitettu ohjelma, jolla kyetään tekemään tarpeen mukaan 3D-kompositioita. Materiaali kuvataan Open Broadcast Software –ohjelmalla, joka on tarkoitettu lähetyksien ja

videoiden kuvaamiseen. Kuvatun materiaalin ja lopullisen tuotoksen resoluutiona toimii 1920x1080. Negatiivinen puoli Hitfilm Express -ohjelmassa on se, että se on hylätty, eikä saa enää tukea. Parempiakin vaihtoehtoja muokkausohjelmalle olisi, mutta näistä ei ole kuitenkaan kokemusta, ja Hitfilm Express sisältää kaikki tarvittavat työkalut trailerin tuottamiseen.

Unity 2021.3.45f2 toimii pelin moottorina. Peli on valmiiksi rakennettu, jolloin osa kuvattavasta materiaalista kyetään tekemään pelin aikaisemmassa buildissa. Trailerin suunnittelun ja luonnin aikana Unity-projektiin lisätään uusia grafiikoita, joiden avulla rakennetaan traileria varten kohtauksia, joita aikaisemmin rakennetulla buildilla ei saada tuotettua.

Uuden grafiikan luonti tapahtuu samalla työkalulla, jota käytettiin projektin ollessa aktiivisena. Ilmaiseksi käytettävä nettisivu Piskel sisältää työkaluja, joiden avulla on mahdollista luoda pikseligrafiikkaa pelejä varten.

#### 4.2 Trailerin suunnittelu

Projektin aloituksessa oli valittava, mistä videopelistä traileri kehitettäisiin. Valitun videopelin myötä myös määriteltäisiin trailerityyppi pelin genren ja valmistuneisuuden mukaisesti. Kyseinen videopeli oli valittava aikaisemmin tehtyjen projektien perusteella.

Tuotoksen alkuperäisenä tarkoituksena oli toteuttaa traileri projektista, jonka gameplay perustui livekuvattuun materiaaliin. Kyseisestä toteutuksesta olisi tullut live-action traileri. Idea kuitenkin jouduttiin lopulta hyllyttämään odottamattomien muuttujien vuoksi, ja jouduttiin turvautumaan toiseen videopeliin trailerin kehitystä varten.

Toinen videopeli, joka oli mahdollisten videopelien joukossa, ja josta lopulta traileri tuotettiin, oli 2D-tasohyppelyräiskintä nimeltä Dungeon Delve, joka sisälsi juuri tarpeeksi pelattavaa materiaalia, mitä kyettäisiin esittelemään. Trailerityypin valintaan myös vaikutti Dungeon Delve -pelin puutteet. Videopeliä kehittäessä todella suuri osa pelin ominaisuuksista jäi lisäämättä peliin, mutta konseptitrailerissa tai julkistustrailerissa ne voitaisiin tuoda esiin.

Parhaimmaksi mahdolliseksi trailerityypiksi todettiin siis konseptitraileri. Käytännössä olisi mahdollista nimittää kyseistä tuotosta myös julkistustraileriksi, mutta koska traileri sisältää elementtejä, joita peliin ei vielä ole mekaanisesti tehty, on sen nimeäminen konseptitraileriksi

parempi. Traileri kuitenkin tulisi sisältämään kuvattua materiaalia pelistä, joka on jo pelikelpoista. Traileri myös tuotettaisiin englannin kielellä alkuperäisen teoksen ollessa myös englanninkielinen.

Gameplay-trailerin luonti olisi myös ollut mahdollinen vaihtoehto videopelille, mutta koska peli itsessään sisältää hyvin vähän pelattavaa materiaalia jota ei ole hiottu mieluisan näköiseksi, hyllytettiin tämä idea. Traileri käytännössä sisältäisi koko pelin materiaalin, joka ei olisi kovin vaihtelevaa tarjolla olevan materiaalin vuoksi, jos gameplay-traileri tuotettaisiin.

Tärkeänä osana traileria suunnitellessa on sopivan musiikin löytäminen. Koska traileriin käytetään valmista musiikkia, on traileria suunniteltava hieman musiikin tempon ympärille. Sopivaa musiikkia traileria varten etsittiin verkosta sivuilta, jotka sisälsivät rojaltivapaata musiikkia. Etsintä ei kuitenkaan tuottanut tulosta, eikä pelin teeman kanssa yhteensopivaa musiikkia löydetty näiltä sivustoilta.

Harrastusten kautta kuitenkin musiikkia luova artisti Travis Savoie oli tullut tutuksi. Perehtyessä enemmän hänen teoksiinsa kävi ilmi, että hän on antanut oikeuden käyttää teoksiansa "Fair Use"-lisenssillä. Savoien mukaan hänen teoksiansa saa vapaasti käyttää, mutta häneltä vaaditaan lupa niissä tapauksissa, jossa tavoitellaan rahaa, esimerkiksi maksullisen videopelin myynnissä, joka sisältää Savoien teoksia. Koska kyseessä on opinnäytetyötä varten työstetty projekti, jonka tavoitteena ei ole rahan tuottaminen, on Savoien musiikin käyttäminen työssä sallittua, ja hänet sekä millä luvalla hänen musiikkiansa käytetään, mainitaan trailerin lopussa. Valittu teos oli hänen tuottamastaan Fate Bound -albumista ensimmäinen kappale; Symphony of Chaos.

Myös erilaisia ääniefektejä täytyi etsiä, sillä alkuperäinen projekti ei sisältänyt suuria määriä ääniefektejä, mutta ääniefektejä jotka olivat jo valmiiksi prrojektissa kyettiin hyödyntämään. Uudet rojaltivapaat ääniefektit haettiin pixabaysta.

Trailerin rakenteen suunnittelua varten tutkittiin muiden videopelien trailereita, joista kyettäisiin ottamaan inspiraatiota. Traileri luodaan ilman ääninäyttelyä, jolloin informaatiota täytyy jakaa kuvien, videoiden ja tekstien avulla trailerissa.

Inspiraationa Dungeon Delven trailerille toimi lopulta kolmen eri pelin trailerit: Reanimalin julkistustrailer, Barony: Cursed Editionin traileri, ja Sumatra: Fate of Yandin julkaisustraileri. Kaikille kolmelle trailerille yhteistä on se, etteivät ne sisällä ollenkaan puhuttua kommentointia.

Reanimalin traileri ei myöskään sisällä lainkaan tekstityksiä, jotka kertoisivat, mitä pelissä tapahtuu, vaan peliä esitellään gameplayn ja välikohtauksien avulla. Traileri on teemaltaan hyvin synkkä ja kauhumainen. Traileri itsessään ei anna selityksiä siihen, mitä siinä tapahtuu, eikä juurikaan paljasta pelin juonta tai mekaniikoita.

Barony: Cursed Editionin traileri puolestaan esittelee peliä gameplaylla, tekstityksillä sekä materiaalilla, jota on kuvattu pelimaailmasta gameplayn ulkopuolella. Traileri kertoo hyvin katsojalle erilaisista pelimekaniikoista, joita pelillä on tarjota, mutta ei kajoa pelin tarinaan.

Sumatra: Fate of Yandin traileri koostuu gameplaysta ja välikohtauksista. Kuvatun materiaalin väliin myös on laitettu tekstityksiä mustalla taustalla, jotka kertovat pelin päähenkilöstä ja hänen tarinastansa, jotka antavat näkökulmaa siihen, mihin asemaan pelaaja joutuu peliä pelatessaan. Traileri ei kuitenkaan esittele pelimekaniikoita, vaan turvautuu esittelemään vain tarinaa. Traileria voisi myös nimittää tarinapohjaiseksi traileriksi.

Dungeon Delven traileri koostuisi gameplaysta sekä välikohtauksista, joita Unityn pelimoottorin sisällä tuotettaisiin. Osa trailerissa esiintyvistä välikohtauksista olisi jo itse pelissä valmiina, ja ne kyettäisiin kuvaamaan suoraan rakennetusta pelistä. Traileri myös tulisi sisältämään tekstityksiä, jotka kertoisivat katsojalle, mitä pelissä on tapahtumassa.

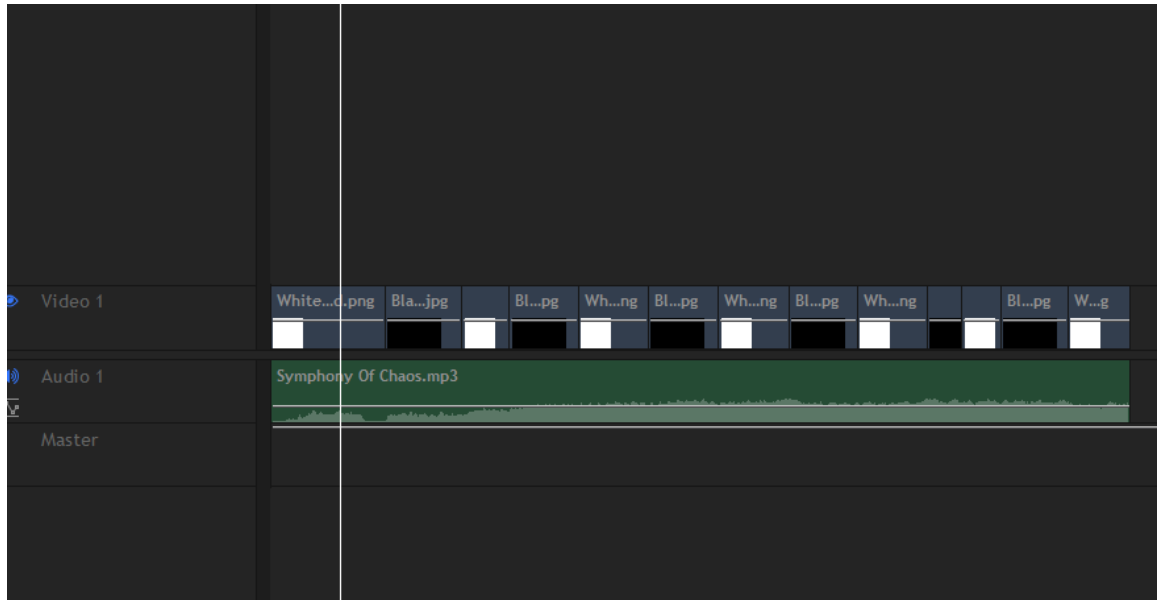
Hitfilm Express -sovelluksen sisällä luodun lyhyen demonstraation lopputuloksena kävi ilmi, että paras vaihtoehto tekstityksien kannalta olisi seurata Sumatra: Fate of Yandin tyyliä, ja musiikin tempoa hyödyntäen asettaa eri kohtauksien väliin mustalla taustalla tekstityksiä, sen sijaan, että ne renderöitäisiin gameplayn ja välikohtauksien päälle samalla tavalla kuin Barony: Cursed Editionin trailerissa.

Uusia taidekuvia peliin liittyen ei kuitenkaan ollut mahdollista kehittää siihen kykenevän graafisen artistin puitteissa, eikä alkuperäinen projekti sisältänyt myöskään kuin muutaman taidekuvan.

Trailerin kuvasuunnitelmaa tuotettiin Travis Savoin teos Symphony of Chaos mielessä, sillä trailerin tempo ja kohtausten vaihtuminen pohjautuvat tähän kappaleeseen. Kuvasuunnitelmalla viitataan suunnitelmaan trailerin juonikaaviosta, joka on toteutettu kuvien avulla.

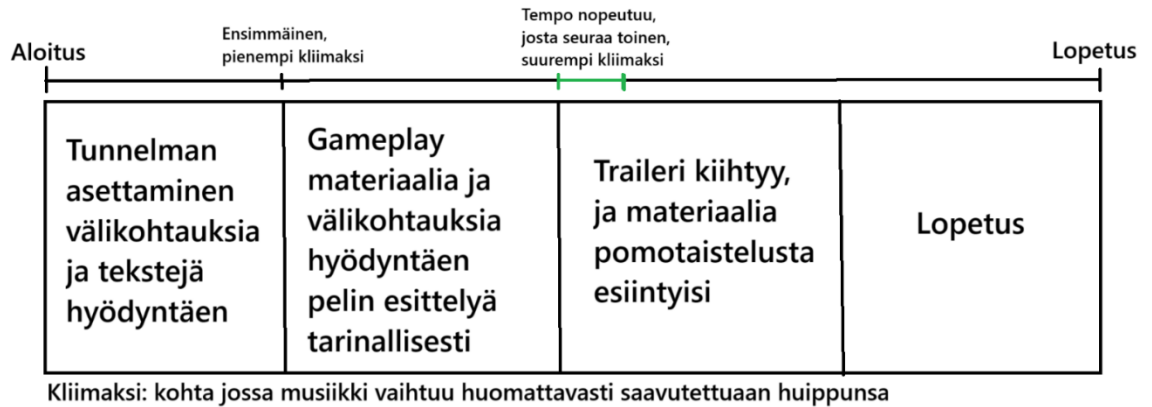
Ennen kuin trailerille tuotettiin kuvasuunnitelmaa, kartoitettiin tempoa sen verran, että oli mahdollista havaita, missä kohdissa audiota olisi mahdollisesti hyvä vaihtaa kohtausta.

Tämä ei tietenkään tarkoittaisi sitä, että juuri näissä kartoitetuissa kohdissa tapahtuisi trailerissa siirtymä kohtauksesta toiseen, vaan ne olisivat suuntaa antavia. Tämä toteutettiin yksinkertaisesti Hitfilm Express -editorilla hyödyntäen kahta helposti erotettavaa kuvaa aikajanalla. Tämän pohjalta oli huomattavasti helpompaa lähteä suunnittelemaan trailerin kulkua (kuva 2).



Kuva 2. Mahdollisten videossa esiintyvien siirtymien kartoitus.

Kuvasuunnitelmassa oli otettava huomioon musiikki, ja tätä avustamassa oli aikaisempi kartoitus mahdollisista siirtymistä. Musiikin intensiivisyys ei kuitenkaan ulospäin tästä kartoituksesta näkynyt. Symphony of Chaos oli hitaasti käynnistyvä teos, joka hiljalleen kiihtyi, ja kiihdytyksen jälkeen seurasi kliimaksi, josta tahti tasaantui. Tahti oli verrattavissa tiehen, jonka tasaisuuden jälkeen seuraa pieni mäki, joka hetken tasaisuuden jälkeen päästä kasvaa suureksi mäeksi, ja lopulta laskeutuu huipun jälkeen hieman matalammaksi, mutta jatkaa tasaisena. On siis pienempi, ja suurempi kliimaksi. Lyhyiden kokeilujen tuotoksena syntyi yksinkertainen, mutta suuntaa antava kuvasuunnitelma. Traileri jaettaisiin käytännössä neljään eri osaan. Lopullista traileri ei kuitenkaan suunniteltu pidemmälle tässä vaiheessa, vaan materiaalin kuvauksen jälkeen soviteltaisiin, miten hyvin kuvatut materiaalit sopisivat yhteen traileria editoidessa (kuva 3).



Kuva 3. Yksinkertainen kuvasuunnitelma trailerista.

Traileria suunnitellessa, oli sille asetettava tavoitteet. Haasteena tulisi olemaan saatavilla olevan materiaalin vähäisyys ja graafisen artistin puute. Gameplayta olisi saatavilla, mutta se ei sisältäisi alkuperäisen suunnitelman mukaisia monimutkaisempia elementtejä. Yksinkertaisten grafiikoiden piirtämiseen kyettäisiin, mutta monimutkaisempien grafiikoiden, kuten animaatioiden ja taiteen tekeminen ei olisi mahdollista. Trailerin tulisi esitellä pelistä alun perin pois leikattuja elementtejä ja tuoda esiin pelin idea, mutta samalla jättää keskeneräiset osuudet pimentoon ja näyttää ne vain näkökulmista, jotka olivat valmiiksi kehitettyjä.

Tavoitteeksi todettiin myös välttää uusien ominaisuuksien ohjelmointia ja lisäämistä peliin, sillä tarkoituksena konseptitrailerissa on esitellä, minkälainen pelistä tulisi, jos se kehitettäisiin loppuun asti. Päätökseen myös vaikutti muun alkuperäisen projektin jäsenien olemattomuus, sillä uudet ominaisuudet tulisivat todennäköisesti vaatimaan uutta grafiikkaa. Uuden grafiikan piirtäminen onnistuisi vain yksinkertaisissa tilanteissa, kuten esineiden piirtämisessä, uusien animaatioiden piirtäminen suljettiin pois tästä mahdollisuudesta.

#### 4.3 Trailerin luonti

Alkuperäisissä suunnitelmissa Dungeon Delve -pelille oli luoda satunnaistettu kartta, jossa pelaajan on mahdollista löytää satunnaisesti erilaisia kykyjä, jotka auttaisivat taisteluissa vihollisia vastaan. Alkuperäinen suunnitelma myös sisälsi välihuoneita, jotka saattoivat olla tyhjiä tai

sisältää tavallisia vihollisia. Viimeistelty peli kuitenkin sisälsi vain kaksi tasoa, jotka molemmat sisälsivät yhden pomovastuksen.

Kuitenkin, koska traileri tulisi esittelemään pelin konseptia, ei kaikkia näitä tarvitsisi ottaa huomioon. Yksi tärkeimmistä esiteltävistä elementeistä olisi kuitenkin pelaajan mahdollisuus saada itselleen uusia kykyjä. Oli harkittava, minkälainen kyky esiteltäisiin trailerissa ja minkä esittäminen kävisi kätevästi. Alkuperäisissä suunnitelmissa oli kyky tehdä syöksymisliike, jolla voisi nopeasti siirtyä paikasta toiseen, väistäen vihollisia ja näiden hyökkäyksiä. Tätä varten kuitenkin tarvittaisiin grafiikkaa animaatiota ja kykyä varten.

Inspiraatiota kyseiseen grafiikkaan ja kyvyn asetteluun peliin haettiin peleistä, kuten Noita ja Dungeons and Dragons. Grafiikaksi tehtiin lopulta syöksymiskyvylle monissa peleissä esiintyvä kenkä, jolla on siivet. Jotta trailerista kävisi paremmin ilmi, että kyseessä on jotain, jonka voi mahdollisesti ottaa itsellensä, piirrettiin myös kyvylle oma säiliönsä erillisenä grafiikkana (kuva 4).



Kuva 4. Valmiiksi piirretty grafiikka syöksymiskyvylle ja sen kehyksille valmiissa trailerissa. Kuvastettuna on kenkä, jossa on siipi kiinnitettynä.

Suunnitellessa kohtausta, jossa syöksymiskyky esiteltäisiin, projektin tiedostojen seasta löytyi käyttämättömiä vihollisgrafiikoita. Muutamien grafiikoiden seasta tulevaan kohtaukseen valittiin pelaajaa moninkertaisesti korkeampi sikaa muistuttava vihollinen, joka kantaa toisessa kädessään

isoa lihanpalaa aseenaan. Jotta syöksymiskyvyn näyttämisestä tulisi kohtauksessa näyttävämpi, oli pelaajahahmon iskettävä kyvyn käyttämisen jälkeen vihollista. Tätä varten piirrettiin heittopuukolle grafiikka. Nopean puukon heittäminen esiintyisi myös kyynä trailerissa, sillä kyseistä ominaisuutta ei alkuperäisessä pelissä ollut.

Syöksymiskykyä varten kehitettyä animaatioita projektista ei löytynyt entuudestaan, mutta kuolema-animaation muutamaa kuvaa kyettiin hyödyntämään kyseisen animaation luonnissa. Kuolema-animaatiossa pelaaja aloittaa animaation polvistumalla, mutta lopulta kaatuu maahan. Kyseistä polvistumisen välianimaatiota hyödynnettiin lopullisessa syöksymiskyvyn animaatiossa.

Haasteena kuitenkin ilmeni vihollisen animaatioiden puute. Pelkästään yksi grafiikka oli kyseiselle viholliselle piirretty. Animaatiot myös puuttuivat muilta käyttämättömiltä vihollisilta tiedostoista. Jos kohtausta kuitenkin suoritettaisiin nopeasti, ja läheltä kuvattuna, ei animaatioiden puute olisi niin näkyvä. Kohtausta siis lavastettaisiin.

Seuraavana ongelmana kohtauksessa oli syöksymiskyvyn koodin olemattomuus. Ongelmaan olisi kaksi ratkaisua. Ensimmäisenä ratkaisuna kyky ohjelmoitaisiin peliin, jolloin kohtausta pitäisi todennäköisesti kuvata monta kertaa onnistuakseen, kuten haluttaisiin. Toisena ratkaisuna olisi tehdä tilanteesta välikohtausta hyödyntäen Unityn aikajana ominaisuutta. Ongelmana kuitenkin tässä ratkaisussa olisi se, että lopputulos näyttäisi todennäköisesti välikohtaukselta, eikä gameplayltä. Trailerin ollessa konseptimainen, ei tarvitsisi kuitenkaan huolehtia siitä, vaikka lopputulos näyttäisi hyvin "elokuvamaiselta".

Kyseisestä kohtauksesta kehittyi lopulta ensimmäinen kohtausta, joka traileriin suunniteltiin. Kyseinen osa traileria on hyvin olennainen, sillä se esittelee pelin yhtä pääominaisuutta. Ainajanaa tehdessä, joka loisi välikohtauksen, oli pohdittava, miten katsojalle tuodaan ilmi, että pelaaja on väistämässä. Animaatio tietenkin on hyvä merkki siitä, että jotain erikoista tapahtuu. Kohtausta lopulta tehostettiin tekemällä pelaajasta läpinäkyvän, osoittaen katsojalle sen, että pelaajahahmo on mahdollisesti I-frame tilassa, eli hän ei voi ottaa vahinkoa ollessaan läpinäkymätön. Lopullisessa tuotoksessa pelaajahahmo kyyristyy, muuttuu läpinäkyväksi, ja nopealla liikkella etenee vihollisen edestä tämän taakse, ja taakse päästyään tekee pienen hypyn, kääntäen itsensä ilmassa, ja heittäen heittopuukolla vihollista niskaan (kuva 5).



Kuva 5. Kuvassa syöksymiskyvyn käyttö trailerissa, jossa pelaajahahmo nopeasti siirtyy possun toiselle puolelle ja heittää puukolla tätä selkään ollessaan koskemattomassa tilassa.

Seuraavana suunniteltiin ja toteutettiin trailerin avauskohtaus. Musiikin ollessa aluksi hidastempoinen, oli myös trailerin avauduttava rauhallisesti. Suunnitelmien, pohdintojen ja kokeilujen pohjalta lopulliseksi lähestymistavaksi todettiin tarinamainen ja puhutteleva avaus. Olisi traileri avattava sanoilla, jotka viittaavat pelin luonteeseen.

Dungeon Delven ollessa haasteellinen peli, jossa tavoitteena on voittaa hankalia pomovastuksia oppimalla näiden liikkeit, on odotettavissa se, että pelaaja tulee pelaamaan useita juoksuja. Peli olisi rinnastettavissa vastaanlauseeseen Hades-peliin, mutta toisin kuin Hadeksessa, Dungeon Delvessä ei olisi edistystä juoksujen ulkopuolella, eli Dungeon Delve ei sisällä roguelite-elementtejä.

Tästä johtuen, sanojen olisi hyvä viitata resonoivasti siihen, kuinka pelissä häviäminen ei olisi loppu. Monien mahdollisten vaihtoehtojen joukosta tekstitys sanoitettiin viittaamaan kuolevaisten pelkoon kuolemasta. Tekstitys jaettiin kolmeen eri osaan, jotka esitettäisiin eri kohtauksissa.

Trailerin aloituksessa katsoja näkee, kuinka pelaajahahmo astelee dungeonin sisälle, ja ruudulla välähtää välikohtauksien rinnalla mustalla taustalla tekstityksiä, jotka kertovat kaikkien kuolevaisten pelkäävän kuolemaa, mutta kuolema ei olisi kuitenkaan loppu, vaan vasta alku. Samassa kokonaisuudessa on nähtävissä lyhyt pätkä pelimateriaalia, jossa pelaajahahmo kuolee

pomovastukselle, ja pelaajan kuolema-animaatio alkaa pyörimään ruudun häivyttäessä. Tekstitysten jälkeen, jotka kertovat katsojalle kuoleman olevan vasta alku, alkaa siirtymä kohtaukseen, jossa pelaajahahmo herää tyhjältä käytävältä dungeonissa (kuva 6).



Kuva 6. Trailerissa esitetty kohtaus, jossa pelaaja kuolee pelin ensimmäiselle pomovastukselle. Pelaajaan osuu pomovastuksen laukaisema projektiili.

Kohtaus käytävällä animoitiin Unityn sisällä aikajanaa hyödyntäen. Koska kohtauksen alussa pelaaja makaa maassa, oli tälle kehitettävä nousemista varten animaatio. Tähän oli kuitenkin mahdollista hyödyntää kuolema-animaatiota. Nousemisen animaatio on käytännössä kuolema-animaatio takaperin. Tietenkin nopeutta täytyi paikoittain animaatiossa muokata, jotta tämä saatiin näyttämään kunnolliselta. Nämä kohtaukset kattoivat trailerin avauksen.

Avauksen jälkeen siirryttäisiin musiikin ensimmäiseen kliimaksiin, josta seuraisi musiikin vaihtuminen tasaisemmaksi, mutta aktiivisemmaksi, kenties jopa hieman mysteeriseksi. Tähän kohtaan oli suunniteltu esiteltäväksi gameplayta ja välikohtauksia, samalla esitellen peliä tarinamaisesti.

Loppujen lopuksi kuitenkin trailerin jatkoa suunnitellessa päädyttiin näyttämään siinä, kuinka uudella juoksulla olisi mahdollista päihittää vihollinen, joka viimeksi koitui pelaajan kuolemaksi. Tämä jaetaan tarinamaisesti katsojalle tekstitysten avulla, kysyen kuinka pitkälle pelaaja tulee tällä kertaa pääsemään ennen menehtymistensä. Tästä kohtaus vaihtuu siihen, kuinka pelaajahahmo kukistaa vihollisensa, ja pääsee etenemään eteenpäin dungeonissa.

Kohtaus, jossa pelaaja voittaa vihollisensa, ja etenee syvemmälle dungeoniin, on kuvattu suoraan pelistä. Kyseessä on välikohtaus, joka pyörii silloin, kun pelaaja onnistuu tuomaan pomovastuksen elämänpisteet nolnaan. Kohtauksessa on kuvattu, kuinka pelaajahahmo ampuu viimeisen nuolensa kohti pomovastusta, ja sen seurauksena tämä kuolee kutistumalla pieneksi läntiksi. Pelaajahahmo kävelee ruumiin päältä, ja portti hänen edessään aukeaa johtaen syvemmälle dungeoniin. Kyseinen kohtaus on pelissä renderöity aikajanaa hyödyntäen.

Seuraava kohtaus tulisi sisältämään aiemmin luodun syöksähdyksyvyn esittelyn ja siihen kuvatun materiaalin. Olisi kuitenkin jotenkin sovitettava se sopimaan muiden kohtausten kanssa. Olisi rakennettava silta kyseisen kohtauksen, ja aiempien kohtausten välille, joka tekisi tämän sovituksen.

Täydennettävää tätä siltaa varten oli noin kahdeksan sekunnin edestä. Sovitusta varten kuvattiin toinen kohtaus, jossa pelaaja löytää kvyn, jonka avulla hän kykenisi tekemään nopean syöksähdyksen. Tästä sitten trailerissa seurasi suora siirtymä aiemmin kuvattuun kohtaukseen, jossa pelaaja käyttää syöksymiskykyänsä siirtyäkseen vihollisen selustaan ennen kuin hyökkää tätä kohti. Täydennystä kyettiin tekemään myös tekstityksellä. Koska tulevat kohtaukset tulisivat näyttämään, kuinka pelaaja löytää ja käyttää kykyä, luonnollisesti tekstitys viittasi tähän. Tekstitys kertoo katsojalle, kuinka dungeon on satunnaistettu, ja sisältää suuria määriä vihollisia, ja aarteita löydettäväksi.

Kohtaus, jossa pelaajahahmo löytää syöksymiskyvyn, renderöitiin Unityssä aikajanaa hyödyntäen. Tason taustana toimi toisen pomovastuksen areena, jonka ulkonäkö muistuttaa vanhaa fantasiamaista kirjastoa. Animaatio on hyvin yksinkertainen, jossa pelaajahahmo katsoo löytämänsä aarretta (kuva 7).



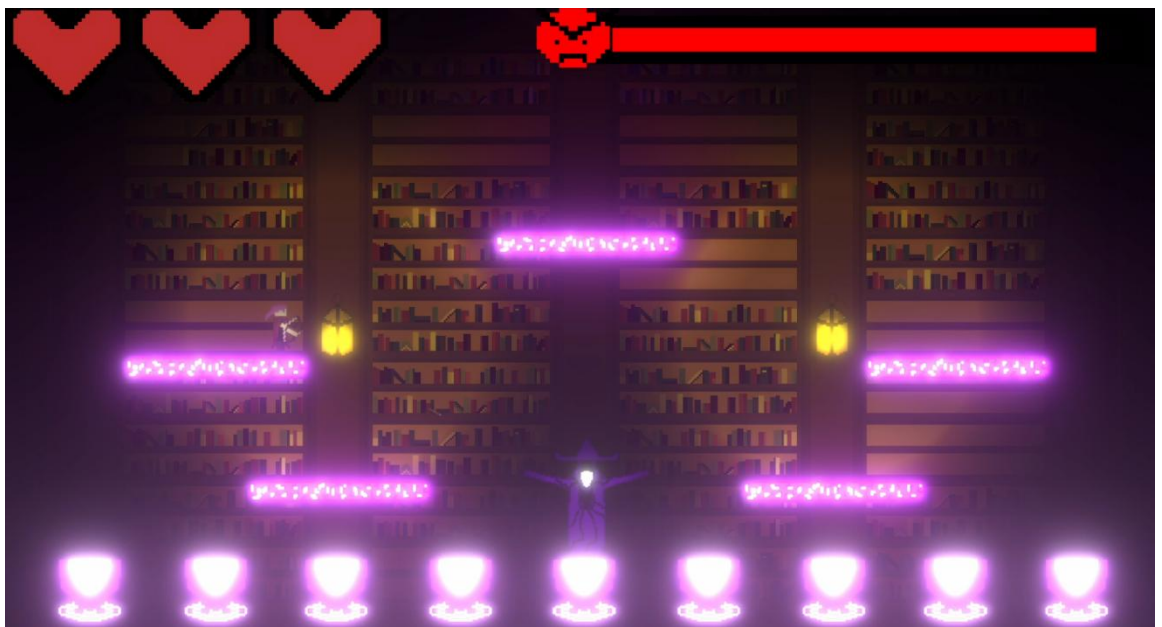
Kuva 7. Pelaajahahmo löytää trailerissa syöksymiskyvyn.

Tässä vaiheessa trailerin ensimmäisestä muodostuksesta saatiin noin puolet tuotettua. Ensimmäinen ja toinen kliimaksi musiikissa oli ylitetty, ja musiikki pysyisi trailerin loppuun asti tasaisena, mutta silti voimakkaana ja valtaisana. Pelin gameplay-osuus oli jäänyt toistaiseksi esittelemättä, joten sen esittäminen tässä kohdassa oli trailerin kannalta paras, sillä sen jättäminen aivan loppuun ei jättäisi esittelylle tarpeeksi aikaa.

Alkuperäisessä pelissä oli kaksi pomovastusta. Ensimmäisen tason pomovastuksena toimii suuri limapallo. Kyseinen limapallo, ja tämän kuolema nähtiin aiemmin trailerissa. Loogisena päätöksenä oli esitellä toisen pomovastuksen gameplayta.

Ensimmäisen pomovastuksen taistelua ei kuitenkaan näytetty kunnolla trailerin aloituksessa, vaan todellisuudessa trailerissa esiintyi välikohtauksia pomovastukseen liittyen, lyhyttä kuolemakohtausta lukuun ottamatta. Syy tälle on se, että kahdesta pomovastuksesta jälkimmäinen on enemmän hiottu, ja ensimmäisen pomovastuksen taistelu olisi haastava kuvata trailerikelpoiseksi.

Toisena pomovastuksena videopelissä toimii suuri velho, joka kykenee luomaan taikapilareita niin maasta kuin ilmasta, ja kutsumaan avuksensa käytyreitä. Taistelu on hyvin värikäs, sillä pilarit hohtavat kirkkaasti violetilla värillä (kuva 8).



Kuva 8. Kuvassa on nähtävillä taistelu pelaajahahmon ja velhon välillä. Kuva on suoraan pelistä, eikä esiinny trailerissa. Kohtauksessa korkeat keilamaiset säteet nousevat kattoon asti.

Taistelu kuvattiin lopulta kolme kertaa, ja näistä kolmesta eri nauhoituksesta leikeltiin traileria kolme parasta hetkeä, jolloin pelaajahahmo ei liiku liikaa, jolloin oli helpompi saada sisäänpäin suurennettu näkymä käyttöliittymän elementtien piilottamiseksi jälkikäsitellyssä. Kohtauksia edeltää mustalla taustalla tekstitys, jossa kerrotaan katsojalle, että tämän on kukistettava pomovastukset, lunastettava heidän aarteensa tai kuoltava yrittäessään.

Pitkässä kohtauksessa näytetään, kuinka pelaajahahmo löytää itsensä kirjastosta. Kirjaston keskellä seisoo violetteihin vaatteisiin pukeutunut velho. Tästä seuraa taistelu, jossa pelaaja väistelee velhon taikaa, samalla ampuen tätä takaisin. Lopulta kohtaaminen päättyy kuitenkin siihen, että pelaaja ei onnistu väistämään tuulimyllymaista hyökkäystä ja menehtyy tähän. Kaikki materiaali kyseisessä kohtauksessa on kuvattu suoraan pelistä.

Trailerin ensimmäisestä versiosta oli tässä vaiheessa työstettävänä enää neljäsosa, joka koostuisi trailerin lopetuksesta. Trailerin jatkoa suunniteltaessa kävi ilmi, että traileri voitaisiin ikään kuin pyöräyttää pisteeseen, josta se alkoi. Traileri näyttää, kuinka hahmo herää uudestaan samasta tyhjästä käytävästä, osoittaen jälleen kerran kuinka pelaajahahmo on dungeonissa jumissa, ja uusi juoksu olisi taas alkamassa.

Pelaajahahmon kuoleman jälkeinen kohtaaminen siis käytti samaa kohtausta kuin trailerin alkuvaiheessa ollut kohtaaminen, jossa pelaaja herää dungeonin käytävältä. Tätä kohtausta edeltää tekstitys, joka kertoo, kuinka on aloitettava uudelleen kuoleman jälkeen.

Trailerin musiikki olisi pian vaihtumassa taas ääneltään hieman erilaiseksi, joka tarkoittaisi trailerin lopun lähestyvän. Tässä vaiheessa enää mahtui yksi tekstitys, ja lopetusruutu. Tekstitys seuraisi kohtausta, jossa pelaaja makaa käytävällä. Tekstityksen tulisi viitata siihen, kuinka pelaajahahmon on aika mennä uudelleen dungeoniin. Niinpä seuraava tekstitys kehottaakin katsojaa sukeltamaan dungeoniin jälleen kerran.

Tästä seurasi trailerin lopetusnäkyminen. Trailerin ensimmäisessä versiossa oli musta ruutu, jonka tekstitykset kertoivat pelin nimen, pelin takana olleen ryhmän sekä maininnan Travis Savonien musiikista ja hänen ehdoistaan. Lopullisessa versiossa kuitenkin käytettiin projektin tiedostoista löydettyä taidetta, jossa kuvastetaan maagista sfääriä, joka löytyy dungeonista (kuva 9).



Kuva 9. Kuvassa trailerin viimeinen kohtaus, jossa esitellään pelin nimi, sen luonut ryhmä sekä mainitaan, kuka musiikin tarjoaa, ja millä oikeuksilla kyseistä teosta esitetään.

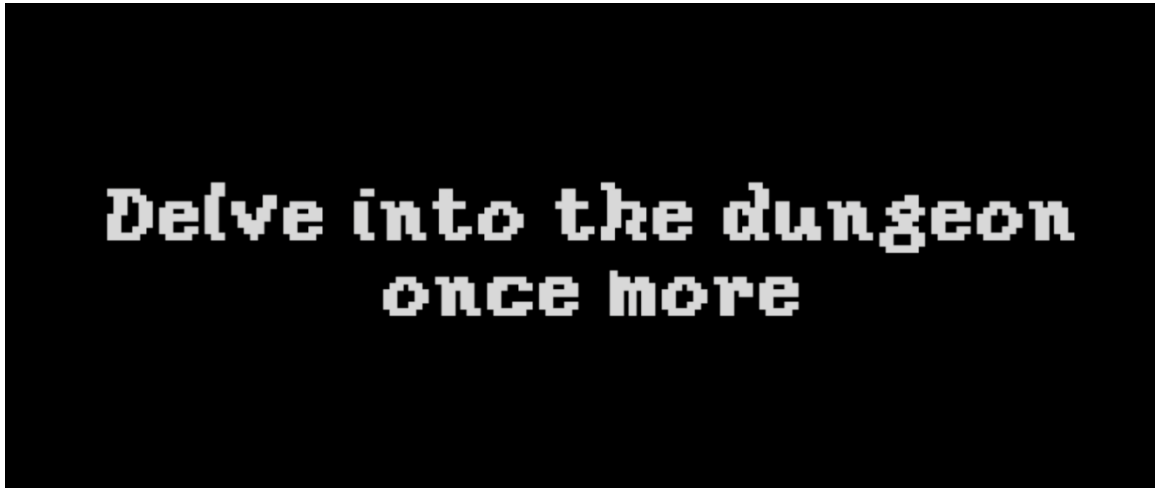
Näiden pohjalta rakentui trailerin ensimmäinen versio, joka toimisi runkona tuleville muutoksille trailerissa. Tärkeimpänä kuitenkin lopulliseen versioon trailerista oli ääniefektien asettaminen paikalleen. Vaadittavia ääniefektejä tutkiessa todettiin, että niitä tarvitaan porteille, jousen lataamiselle ja ampumiselle, hahmon kuolemalle, soihdun tulelle, ensimmäiselle pomovastukselle, syöksähdys kyvyille ja puukon heitolle.

Osa näistä oli kuitenkin saatavilla suoraan projektista, ja suurin osa suoraan projektista otetuista oli itse tehtyjä ääniä, jolloin lisenssi ei olisi ongelma. Itse tehtyihin ääniin kuului ensimmäisen pomovastuksen äänet, jousen ampumisen ääni ja pelaajahahmon kuoleman ääni. Loput äänistä löytyivät Pixabaysta, joka sisältää rojaltivapaita ääniefektejä.

Viimeistelyyn myös kuului häivytysefektien asettamista sekä audioon että videoon. Näin saatiin siirtymät tiettyjen kohtauksien välillä sujuviksi. Lopulta trailerin pituudeksi saatiin 73 sekuntia. Trailereiden pituus vaihtelee, mutta yleisesti ne ovat 60 ja 90 sekunnin välillä, jolloin trailerin pituus saatiin sopivaksi.

Viimeistelyyn myös kuului trailerin fontin vaihtaminen pelin teemaiseksi. Kyseessä oli pikseligrafiikalla rakennettu peli, jolloin fontti voisi seurata tätä teemaa. Erilaisia pelin teemaan sopivia fontteja haettiin 1001fonts.com sivustolta.

Haun tuloksena löydettiin teemaan sopiva fontti, jonka oli luonut käyttäjä codeman38. Toinen varasijalle päässyt fontti oli myös käyttäjän codeman38 luoma, nimeltä Return of Ganon. Fontiksi kuitenkin valittiin lopulta Yoster Island (kuva 10).



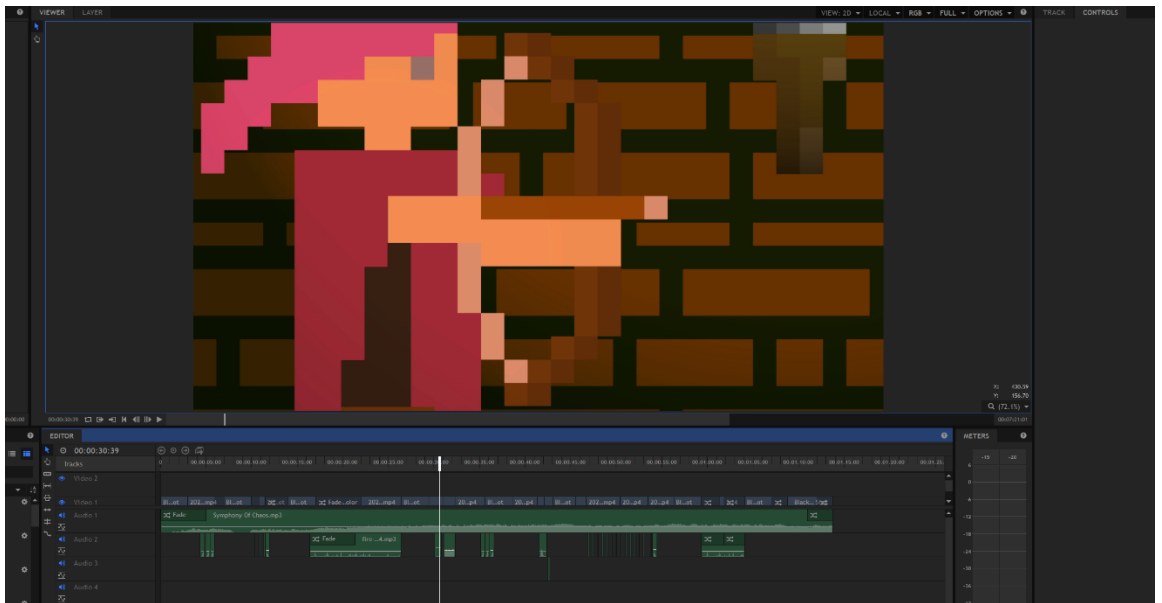
Kuva 10. Kuvassa esitellään trailerissa esiintyvää fonttia.

Fonttia ei kuitenkaan suoraan kyetty asentamaan Hitfilm Express 2017 -sovelluksen sisälle, sillä kyseisessä versiossa oli asennettujen fonttien tunnistuksessa häiriötä. Mustalla taustalla tehdyt tekstitykset luotiin Microsoft Paint -sovelluksessa, ja kyseinen tekstitys siirrettiin Hitfilm Express -sovelluksen puolelle, jolloin fontti saatiin trailerissa esiintymään. Fonttia ei kuitenkaan käytetty trailerin viimeisessä kohtauksessa, jossa esitellään pelin taidekuvaa maagisesta sfääristä. Syynä tähän oli fontin ja taustan yhteensopimattomuus. Fonttia oli tällöin hankala lukea kyseisen taustan kanssa. Graafisen artistin ollessa läsnä viimeisen kohtauksen Dungeon Delve tekstitys olisi voinut vaihtua pelin mahdolliseksi logoksi. Logoa pelille ei kuitenkaan koskaan kehitetty.

Lopulta tuloksena oli konseptitraileri, joka sisältää aiheeseen sopivaa musiikkia, samalla esitellen pelin ideaa ja mekaniikoita. Traileri toteutettiin hyvin matalla budjetilla, johon käytännössä mikä tahansa Indie studio kykenisi, näyttäen sen, että kuka tahansa on kykenevä trailerin luontiin. Traileri itsessään etenee sulavasti kohtauksesta, eikä hidastu kiihtymisen jälkeen vasta kuin lopetuksessa.

Trailerin alkupuoliskolla, jossa tunnelma on hitaampi ja tarinallisempi, häivytystä tapahtuu jokaisen kohtauksen alussa ja lopussa, niin tekstityksien kuin gameplayn ja välikohtauksien. Trailerin edetessä häivytysefekti kuitenkin tapahtuu vain tekstityksien alussa ja lopussa, antaen trailerille nopeatempoisemman tunteen aikaisemman hitaamman temmon vastineeksi myös

visuaalisella puolella. Hitfilm Express –ohjelmassa trailerin tuottaminen vaati yhden videoraidan ja kolmen eri ääniraidan käyttämistä (Kuva 11).



Kuva 11. Kuvassa esiintyy viimeistelty traileri Hitfilm Express 2017 ohjelmassa.

## 5 Pohdinta

Vaikka pelitrailerit jakavat historiansa elokuvatrailereiden kanssa, eroavat elokuvat ja videopelit toisistaan suuresti. Elokuvat ovat katseltava ja istuttava kokemus, eikä katsojalla ole vaikutusta siihen, mitä ruudulla tapahtuu. Videopelit taas ovat elettyvä ja interaktiivinen kokemus vaalien pelaajalta toimia, joilla voi mahdollisesti olla suuriakin vaikutuksia pelin lopputulokselle.

Elokuvatrailereiden tehtävänä on esitellä juonta, genreä ja mahdollisesti näyttelijöitä. Samaa voisi sanoa myös videopelitrailereista, mutta videopelitrailerien on tehtävä paljon enemmän kyetäkseen esittelemään, mitä kuluttaja tulee saamaan pelin ostaessaan.

Mutta tavallisen trailerin lisäksi pelejä varten tuotetaan monia muita trailereita, joiden merkitys vaihtelee julkaisuajankohdan ilmoittamisesta kunnianosoituksiin. Jokaisella on oma merkityksensä videopelin markkinoinnissa, ja mitä isompi peliyhtiö on videopelin takana, sitä kalliimpia ja useampia trailereita peliä varten kehitetään. Kalleimpina trailerityyppeinä ovat animoidut ja live-action trailerit.

Onnistuneen videopelitrailerin luonti vaatii niin kohdeyleisön kuin videopelin tuntemista. On tiedettävä, mitä asioita on esiteltävä videopelitrailerissa ja mitä jätettävä pimentoon. On löydettävä tasapaino tarinan, maailman ja pelin ominaisuuksien välillä välttäen liian suuria paljastuksia mistäkään näistä, mutta silti antaen katsojalle mahdollisimman hyvän kuvan pelistä, tietenkin tarkoitus voi erota trailerityypistä riippuen.

Trailerin luonnissa esiintyi suurimpina haasteina graafisen artistin puute sekä kokemattomuus trailereiden teosta. Alkuperäisellä videopelillä, josta traileri tuotettiin, oli rajallinen määrä gameplayta saatavilla. Tämän vuoksi päädyttiin toteuttamaan konseptimainen traileri.

On kuitenkin huomioitava, että konseptitrailerissa on monia osioita, joita kyettäisiin parantamaan, jos pikseligrafiikkaa osaava artisti työskentelisi trailerin parissa. Huomattavia kohtia, joissa parannuksia voitaisiin hyödyntää, olisi trailerissa esiintyvässä sikamaisessa vihollisessa, jolle kyettäisiin antamaan animaatioita, esimerkiksi se pyrki lyömään pelaajaa tämän väistäessään vihollista syöksymiskyvyllään. Syöksymiskyky voisi sisältää myös partikkeliefektejä sekä kyvyn grafiikkaa voisi myös ehostaa. Pelille myös olisi hyvä tehdä oma

logonsa, jota trailerin lopuksi esiteltäisiin. Vaihtoehtoisesti myös pelin tehneelle ryhmälle luotaisiin oma logonsa, joka ilmestyisi esimerkiksi trailerin alussa.

Traileri saa kuitenkin lopulta tuotua viestinsä katsojalle perille. Vaikka kyseessä on konseptitraileri, eli ensimmäinen valinta ei olisi käyttää sitä markkinoinnin työkaluna, viestii se silti pelin pääidean ja juonen, joka on pyrkiä voittamaan pomovastuksia ja päästä sukeltamaan syvemmälle dungeoniin. Kuoleman koittaessa peli alkaisi alusta ja kartta satunnaistettaisiin uudelleen.

Opinnäytetyön aikana tehty tutkimus videopelien trailereista tulee olemaan suuresti hyödyllinen peliteollisuuden tehtävissä, koska se antaa ymmärrystä videopelien tärkeimmän markkinointitavan käytänteisiin ja tekniikoihin. Suuremmissa yrityksissä kyseisestä tietämyksestä ei välttämättä ole niin suurta hyötyä, ellei ole markkinoitiin liittyvissä työtehtävissä, mutta indie-studioissa tieto voi olla hyvinkin tärkeä, johtuen tiimin pienestä koosta, joka ei välttämättä sisällä markkinoijaa, jolloin on itse suunniteltava traileri. Myös trailerin luonnin prosessista saatua kokemusta voidaan hyödyntää mahdollisissa tulevaisuuden projekteissa.

## Lähteet

- The History of the Movie Trailer. (2014). Saatavilla 31.10.2025  
<https://www.youtube.com/watch?v=oytYLM1OTcM>
- Septak, D. (2008). Understanding the effectiveness of trailers, teasers, and television spots in marketing movies (Honors thesis). Leonard N. Stern School of Business, New York University. Saatavilla 31.10.2025  
[https://www.stern.nyu.edu/sites/default/files/assets/documents/con\\_043247.pdf](https://www.stern.nyu.edu/sites/default/files/assets/documents/con_043247.pdf)
- Rajith, E. (2022). A study on film trailers and the shift of using new promotional techniques in films (Master's project report). St. Teresa's College (Autonomous), Ernakulam, Mahatma Gandhi University. Saatavilla 31.10.2025  
<http://117.239.78.102:8080/jspui/bitstream/123456789/2153/1/EMI%20RAJITH.pdf>
- Švelch, J. (2015). Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic. Saatavilla 31.10.2025 [https://www.gamejournal.it/svelch\\_trailers/](https://www.gamejournal.it/svelch_trailers/)
- Young, Bryan-Mitchell. (2007). The Disappearance and Reappearance and Disappearance of the Player in Videogame Advertising. Saatavilla 31.10.2025  
<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/download/305/305/302>
- Lieu, D. (2018). Game trailer varieties, and when to make them. Derek Lieu Creative. Saatavilla 31.10.2025 <https://www.derek-lieu.com/blog/2018/9/11/game-trailer-varieties-and-when-to-make-them>
- Johansen, S. J. (2013). Coming attractions: An essay on movie trailers and preliminary statements. Saatavilla 31.10.2025 [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2330533](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2330533)
- Tanes-Ehle, Z., & Speedy, S. (2017). Quality of video game trailers. Saatavilla 31.10.2025  
[https://www.kinephanos.ca/Revue\\_files/2017\\_Speedy\\_Tanes.pdf](https://www.kinephanos.ca/Revue_files/2017_Speedy_Tanes.pdf)
- Lieu, D. (2018,). What makes a good teaser trailer. Saatavilla 31.10.2025 <https://www.derek-lieu.com/blog/2018/3/17/what-makes-a-good-teaser-trailer>
- Los Angeles Times. (25. lokakuuta 1966). [Quote by Lou Harris on the origin of movie trailers]. Los Angeles Times.

Uphues, V. (2022). The evolution of the Hollywood movie trailer: A case study based on the trailers for the four adaptations of "A Star Is Born". Saatavilla 31.10.2025  
[https://www.researchgate.net/publication/363755378\\_The\\_Evolution\\_of\\_the\\_Hollywood\\_Movie\\_Trailer\\_A\\_Case\\_Study\\_Based\\_on\\_the\\_Trailers\\_for\\_the\\_Four\\_Adaptations\\_of\\_A\\_Star\\_Is\\_Born](https://www.researchgate.net/publication/363755378_The_Evolution_of_the_Hollywood_Movie_Trailer_A_Case_Study_Based_on_the_Trailers_for_the_Four_Adaptations_of_A_Star_Is_Born)